

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
SELF DIAGNOSE GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nathania Wynnona Aileen Pranata

00000036390

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
SELF DIAGNOSE GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Nathania Wynnona Aileen Pranata

00000036390

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathania Wynnona Aileen Pranata

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036390

Program Studi : Fakultas Seni dan Desain

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN *SELF* *DIAGNOSE* GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Nathania Wynnona Aileen Pranata)

U
M
M
U
NIVERSITAS
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN
SELF DIAGNOSE GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA**

Oleh

Nama : Nathania Wynnona Aileen Pranata
NIM : 00000036390
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 19 Juni 2023
Pukul 15.15 s.d 16.00 dan dinyatakan
LULUS

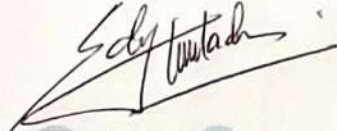
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Ester Anggun K., S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Penguji



Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/E071279

Pembimbing



Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/E038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

iii

Perancangan Kampanye Sosial..., Nathania Wynnona Aileen Pranata, Universitas Multimedia
Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathania Wynnona Aileen Pranata

NIM : 00000036390

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN SELF DIAGNOSE GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



Nathania Wynnona Aileen Pranata

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan penulis panjatkan atas selesainya penulisan laporan tugas akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Sosial Pencegahan *Self Diagnose* Gangguan Mental pada Remaja” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds) di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis menyadari tanpa adanya bimbingan dan bantuan dari rekan – rekan selama pengerjaan tugas akhir ini, akan sangat sulit bagi penulis untuk melewati proses – proses yang ada. Oleh karena itu penulis ucapkan terima kasih sebesar – besarnya kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Fiona V. Damanik, M.Psi., Mitta M. Rachman, M.E, M.E, dan V sebagai narasumber yang membantu penulis dalam pengumpulan data seputar psikologi dan kampanye.
6. Keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Teman – teman yang senantiasa membantu dan mendukung penulis.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis namun bagi pembaca juga supaya dapat lebih serius menanggapi *self diagnose*.

Tangerang, 12 Juni 2023



Nathania Wynnona Aileen Pranata

PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN *SELF DIAGNOSE* GANGGUAN MENTAL PADA REMAJA

Nathania Wynnona Aileen Pranata

ABSTRAK

Self diagnose gangguan mental merupakan sebuah fenomena yang mempopulerkan dunia psikologi ke masyarakat. Perilaku *self diagnose* dipopulerkan oleh remaja di sosial media dengan membagikan cuplikan video melukai diri sendiri, memotong rambut, dan *coping mechanism* lainnya dengan iringan musik sedih. Hal tersebut dilakukan remaja untuk menunjukkan bahwa dirinya mengidap suatu gangguan mental. Padahal hal tersebut berbahaya jika dilakukan karena dapat menimbulkan cemas yang berlebihan yang dapat mengganggu produktivitas dan depresi hingga penyalahgunaan obat untuk mengatasi depresi tersebut. Oleh karena itulah dilakukan perancangan kampanye sosial untuk mencegah *self diagnose* gangguan mental pada remaja agar remaja dapat melakukan langkah preventif. Dilakukan pengumpulan data dengan metode *mixed methods*, yaitu perpaduan metode kualitatif dan kuantitatif dengan melakukan wawancara, penyebaran kuisioner, dan pembelajaran melalui beberapa studi. Digunakan strategi komunikasi AISAS untuk penyampaian kampanye, dan perancangan desain menggunakan *Six Phase of the Project Process*. *Big idea* dari perancangan ini adalah “*bold and dramatic imagery guide for teenagers to live a mentally-healthy life*” dengan *tone of voice bold and dramatic*. Hasil akhir dari perancangan ini adalah *Exhibition* yang bertujuan untuk mengajak target audiens berpartisipasi dalam menghindari *self diagnose* dan mengkonsultasikan masalah yang dialami pada ahli. Penulis berharap kampanye ini dapat mengedukasi remaja terkait *self diagnose* gangguan mental dan bahayanya serta mengajak mereka untuk mengkonsultasikan masalahnya kepada ahli daripada *self diagnose*.

Kata kunci: *Self diagnose*, Kampanye, Sosial Media, Remaja

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***DEVELOPMENT OF SOCIAL CAMPAIGN ABOUT MENTAL
DISORDER SELF DIAGNOSE PREVENTION FOR
TEENAGERS***

Nathania Wynnona Aileen Pranata

ABSTRACT

Self-diagnosis of mental disorders is a phenomenon that has popularized the world of psychology to society. Self-diagnosis behavior is popularized by teenagers on social media by sharing video footage of self-injury, cutting hair, and other coping mechanisms accompanied by sad music. This is done by teenagers to show that they have a mental disorder even though this action is dangerous because it can cause excessive anxiety that can interfere with productivity and depression to abuse drugs to treat depression. That's why a social campaign was designed to prevent self-diagnosis of mental disorders in adolescents so that adolescents can take preventive steps. Data collection was carried out using mixed methods, using a combination of qualitative and quantitative methods by conducting interviews, distributing questionnaires, and learning through several studies. The AISAS communication strategy is used for campaign delivery, and the design design uses the Six Phases of the Project Process. The big idea of this design is "bold and dramatic imagery guide for teenagers to live a mentally-healthy life" with a bold and dramatic tone of voice. The end result of this design is an Exhibition which aims to invite the target audience to participate in avoiding self-diagnosis and consulting the problems experienced by experts. The author hopes that this campaign can educate adolescents regarding self-diagnosis of mental disorders and their dangers and invites them to consult their problems with experts rather than self-diagnosis.

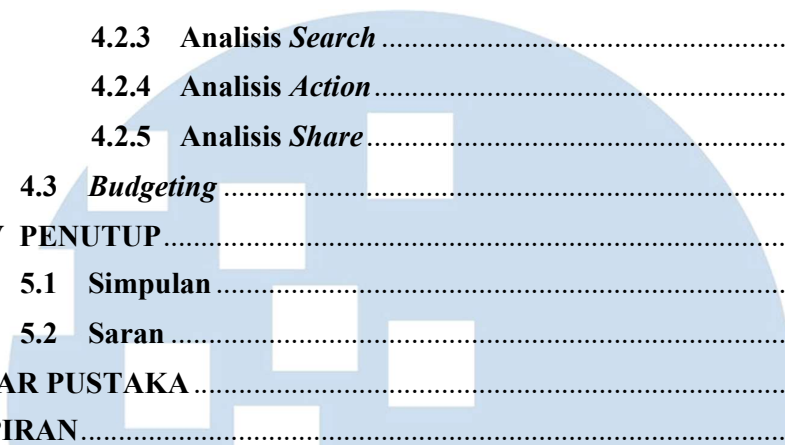
Keywords: *Self-Diagnosis, Campaign, Social Media, Teenagers*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kampanye	5
2.1.1 Tujuan Kampanye	5
2.1.2 Jenis Kampanye	5
2.1.3 Saluran Kampanye	6
2.1.4 Persuasi Kampanye	7
2.1.5 Perancangan Kampanye	8
2.1.6 Strategi Komunikasi Kampanye	9
2.2 Tipografi	10
2.2.1 Klasifikasi Tipografi	10
2.3 Grid	12
2.3.1 Anatomi Grid	12
2.3.2 Jenis Grid	14
2.4 Warna	16

2.4.1	Skema Warna.....	17
2.4.2	Psikologi Warna.....	21
2.5	Ilustrasi.....	26
2.5.1	Jenis Ilustrasi.....	26
2.6	<i>Exhibition</i>	29
2.6.1	Tujuan <i>Exhibition</i>	29
2.6.2	Jenis <i>Exhibition</i>	29
2.7	Gangguan Mental.....	29
2.7.1	Jenis Gangguan Mental.....	30
2.8	<i>Self Diagnose</i>	32
2.8.1	Ciri – ciri <i>Self Diagnose</i>	32
2.8.2	Dampak <i>Self Diagnose</i>	33
2.9	Remaja.....	33
2.9.1	Karakteristik Remaja.....	33
2.9.2	Klasifikasi Remaja.....	34
2.9.3	Psikologi Remaja.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		36
3.1	Metodologi Penelitian.....	36
3.1.1	Metode Kualitatif.....	36
3.1.2	Metode Kuantitatif.....	51
3.2	Metodologi Perancangan.....	55
3.2.1	<i>Six Phases of the Project Process</i>	55
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		55
4.1	Strategi Perancangan.....	58
4.1.1	<i>Overview</i>	58
4.1.2	<i>Strategy</i>	59
4.1.3	<i>Ideas</i>	67
4.1.4	<i>Design</i>	71
4.1.5	<i>Production</i>	73
4.1.6	<i>Implementation</i>	96
4.2	Analisis Perancangan.....	96
4.2.1	<i>Analisis Attention</i>	96



4.2.2 Analisis <i>Interest</i>	101
4.2.3 Analisis <i>Search</i>	103
4.2.4 Analisis <i>Action</i>	105
4.2.5 Analisis <i>Share</i>	110
4.3 <i>Budgeting</i>	114
BAB V PENUTUP	115
5.1 Simpulan	115
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	119

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Segmentasi Sasaran Kampanye	58
Tabel 4.2 <i>Creative Brief</i>	60
Tabel 4.3 Strategi dan Taktik Pesan Kampanye	62
Tabel 4.4 Tabel Strategi Media AISAS	63
Tabel 4.5 <i>Media Planning</i>	96
Tabel 4.6 <i>Budgeting</i>	114



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Huruf <i>Serif</i>	10
Gambar 2.2 Huruf <i>Sans Serif</i>	11
Gambar 2.3 Huruf <i>Slab Serif</i>	11
Gambar 2.4 Huruf <i>Blackletter</i>	11
Gambar 2.5 Huruf <i>Script</i>	11
Gambar 2.6 Huruf <i>Italic</i>	12
Gambar 2.7 <i>Anatomi Grid</i>	13
Gambar 2.8 <i>Single-column Grid</i>	14
Gambar 2.9 <i>Multi-column Grid</i>	15
Gambar 2.10 <i>Modular Grid</i>	15
Gambar 2.11 Warna Aditif.....	16
Gambar 2.12 Warna Subtraktif.....	17
Gambar 2.13 Warna <i>Monochromatic</i>	18
Gambar 2.14 Warna <i>Analogous</i>	18
Gambar 2.15 Warna <i>Complementary</i>	19
Gambar 2.16 Warna <i>Split Complementary</i>	19
Gambar 2.17 Warna <i>Triadic</i>	20
Gambar 2.18 Warna <i>Tetradic</i>	20
Gambar 2.19 Warna Merah dalam Poster.....	21
Gambar 2.20 Warna Oranye dalam Poster.....	22
Gambar 2.21 Warna Kuning dalam Poster.....	22
Gambar 2.22 Warna Hijau dalam Poster.....	23
Gambar 2.23 Warna Biru dalam Poster.....	23
Gambar 2.24 Warna Ungu dalam Poster.....	24
Gambar 2.25 Warna Coklat dalam Poster.....	24
Gambar 2.26 Warna Hitam dalam Poster.....	25
Gambar 2.27 Warna Abu-abu dalam Poster.....	25
Gambar 2.28 Warna Putih dalam Poster.....	26
Gambar 2.29 <i>Advertising Illustration</i> (kiri), <i>Editorial Illustration</i> (kanan).....	27
Gambar 2.30 <i>Book Illustration</i>	27
Gambar 2.31 <i>Magazine Illustration</i> Majalah <i>Issue</i>	28
Gambar 2.32 <i>Website Animation</i>	28
Gambar 3.1 Wawancara dengan Fiona Valentina Damanik, M.Psi.....	37
Gambar 3.2 Wawancara dengan Mitta Mahardika Rachman.....	39
Gambar 3.3 Wawancara dengan Maria Elfrida.....	43
Gambar 3.4 Wawancara dengan Vanessa.....	45
Gambar 3.5 <i>Motion Graphic Brave Meet Psychology</i>	47
Gambar 3.6 Poster Kampanye womensfund.org	48
Gambar 3.7 <i>Visual Rebranding</i> ASFAR.....	48

Gambar 3.8 Komunitas Sehat Jiwa	49
Gambar 3.9 <i>Pie Chart</i> Usia	52
Gambar 3.10 <i>Pie Chart</i> Kepedulian Kesehatan Mental	53
Gambar 3.11 <i>Pie Chart</i> Kepedulian Kesehatan Mental	53
Gambar 3.12 <i>Pie Chart</i> Merawat Kesehatan Mental	53
Gambar 3.13 Skala Ukur Kesehatan Mental	54
Gambar 3.14 <i>Pie Chart</i> Mencari Informasi Kesehatan Mental	54
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Perancangan	67
Gambar 4.2 <i>Big Ideas</i>	68
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Perancangan	69
Gambar 4.4 <i>Color Palette</i>	70
Gambar 4.5 <i>Typeface</i>	70
Gambar 4.6 <i>Tagline</i> , Nama Kampanye, dan <i>Hashtag</i>	71
Gambar 4.7 Sketsa Logo Kampanye	72
Gambar 4.8 Digitalisasi Logo	72
Gambar 4.9 Sketsa dan <i>Final Artwork</i> Aset Visual	73
Gambar 4.10 Sketsa <i>Layout LED Display Ads</i>	74
Gambar 4.11 <i>Digital Poster</i> Sebelum Revisi	75
Gambar 4.12 <i>Digital Poster LED Display Ads Final</i>	76
Gambar 4.13 Sketsa <i>Layout Go-Screen</i>	77
Gambar 4.14 <i>Digital Poster Go-Screen Final</i>	78
Gambar 4.15 Sketsa <i>Layout Stiker Lift</i>	79
Gambar 4.16 Stiker <i>Lift Final</i>	80
Gambar 4.17 Ilustrasi Badan Kereta	81
Gambar 4.18 Desain Badan Kereta	82
Gambar 4.19 Sketsa <i>Layout Cover Podcast</i>	82
Gambar 4.20 <i>Final Artwork Cover Podcast</i>	83
Gambar 4.21 Sketsa <i>Layout Instagram Post</i>	83
Gambar 4.22 <i>Final Artwork Instagram Post</i>	84
Gambar 4.23 Sketsa Ilustrasi Poster	85
Gambar 4.24 <i>Final Artwork Poster</i>	86
Gambar 4.25 Sketsa <i>Floor Plan</i> dan <i>Exhibition</i>	87
Gambar 4.26 <i>Modelling Base</i>	88
Gambar 4.27 <i>Modelling Detail</i>	88
Gambar 4.28 Pemberian Warna dan Tekstur	89
Gambar 4.29 <i>Final 3D Model Exhibition</i>	89
Gambar 4.30 <i>Final Artwork Merchandise</i>	90
Gambar 4.31 <i>Enamel Pin</i>	90
Gambar 4.32 <i>Mockup T-shirt</i>	91
Gambar 4.33 <i>Final T-shirt</i>	91
Gambar 4.34 <i>Final Totebag</i>	92
Gambar 4.35 Sketsa <i>Layout Kartu Flazz</i>	92

Gambar 4.36 Desain Kartu Flazz.....	93
Gambar 4.37 Desain Lanyard.....	94
Gambar 4.38 Sketsa <i>Layout Voucher</i>	94
Gambar 4.39 <i>Final Artwork Voucher</i>	95
Gambar 4. 40 <i>Final Artwork Stiker</i>	95
Gambar 4.41 <i>Mockup LED Display Ads Halte</i>	97
Gambar 4.42 <i>Mockup Go-Screen</i>	98
Gambar 4.43 <i>Mockup Stiker Lift</i>	99
Gambar 4.44 <i>Mockup Badan Kereta</i>	100
Gambar 4.45 <i>Cover Spotify</i>	102
Gambar 4.46 <i>Mockup Instagram Post</i>	103
Gambar 4.47 <i>Mockup Instagram Ads</i>	105
Gambar 4.48 <i>Mockup Poster</i>	106
Gambar 4.49 <i>Final Model Exhibition</i>	107
Gambar 4.50 Lorong.....	107
Gambar 4.51 Tembok Harapan.....	108
Gambar 4.52 <i>Booth Informasi</i>	108
Gambar 4.53 Ruang Konsultasi.....	109
Gambar 4.54 <i>Booth Merchandise</i>	110
Gambar 4.55 <i>Mockup Enamel Pin</i>	110
Gambar 4.56 <i>Mockup T-shirt dan Totebag</i>	111
Gambar 4.57 <i>Mockup Kartu Flazz</i>	111
Gambar 4.58 <i>Mockup Lanyard</i>	112
Gambar 4.59 <i>Mockup Voucher</i>	112
Gambar 4.60 <i>Mockup Stiker</i>	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A – Form Bimbingan Tugas Akhir.....	xv
Lampiran B – Hasil Turnitin.....	xviii
Lampiran C – Bukti Wawancara Fiona V. Damanik, M.Psi.....	xix
Lampiran D – Transkrip Wawancara Fiona V. Damanik, M.Psi.....	xx
Lampiran E – Bukti Wawancara Mitta Mahardhika Rachman.....	xxvi
Lampiran F – Transkrip Wawancara Mitta Mahardhika Rachman	xxvii
Lampiran G – Bukti Wawancara Maria Elfrida.....	xlvi
Lampiran H – Transkrip Wawancara Maria Elfrida	xlvii
Lampiran I – Bukti Wawancara Vanessa.....	li
Lampiran J – Transkrip Wawancara Vanessa.....	lii
Lampiran K – Hasil Kuisisioner.....	lvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA