

Perancangan Media Informasi Mengenai Perilaku *Self Destructive* Pada Dewasa Awal

Nurul Azmi¹, Rajudin², Mutia Budhi Utami³

^{1,2,3}Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Jl. Bahder Johan, Guguk Malintang , Kec. Padang Panjang, Sumatera Barat 27118. Telp. 0752-82077

Corresponding e-mail: nurultgg@gmail.com¹

Abstrak

Perilaku *self destructive* merupakan tindakan yang merugikan diri sendiri baik secara emosional maupun fisik, yang dapat muncul akibat berbagai faktor, termasuk tekanan sosial dan emosional yang dialami individu pada masa dewasa awal. Pada tahap ini, individu mengalami peralihan dari ketergantungan menuju kemandirian, dimana mereka mulai menghadapi tantangan baru dalam kehidupan mereka. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, perancangan media untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya dukungan emosional dan psikologis bagi individu dalam perilaku *self destructive* dapat diwujudkan melalui animasi, digital book, poster, dan media pendukung lainnya. Proses perancangan ini melibatkan pengumpulan data melalui wawancara, studi pustaka, dan kuesioner untuk memperoleh informasi yang relevan mengenai perilaku *self destructive* dan cara pencegahannya. Analisis menggunakan metode 5W+1H untuk menciptakan desain media yang komunikatif, menarik, dan informatif mengenai perilaku *self destructive*. Hasil dari perancangan ini adalah produk media yang bersifat edukatif dan mendukung pemahaman tentang pentingnya perawatan diri bagi dewasa awal, yang disampaikan melalui animasi digital, digital book, poster, dan media pendukung lainnya.

Kata Kunci: Media Informasi, *Self Destructive*, Animasi.

PENDAHULUAN

Pada masa awal dewasa, identitas diri dapat secara sedikit-demi sedikit sesuai dengan umur kronologis dan mental agennya. Dewasa awal adalah masa peralihan dari ketergantungan ke masa mandiri, baik dari segi ekonomi, kebebasan menentukan diri sendiri dan pandangan tentang masa depan sudah realistis (Ritonga, N.A (2016: 1). Selama masa ini, individu akan mengalami banyak perubahan fisik, emosional, dan sosial yang dapat menimbulkan stres.

Perilaku *self destructive* adalah melakukan sesuatu yang pasti akan merugikan diri sendiri, baik secara emosional maupun fisik. Beberapa perilaku merusak diri sendiri, seperti makan secara berlebihan atau tidak makan dalam waktu yang lama. Aktivitas kompulsif seperti perjudian, bermain game, atau berbelanja, perilaku seksual impulsif, merokok, penggunaan alkohol dan obat-obatan secara berlebihan, hingga percobaan bunuh diri (<https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-12-tanda-seseorang-alami-self-destructive>, diakses pada 27 Januari 2022).



Gambar 1. Kasus Bunuh Diri di Indonesia 2012-2023

(Sumber : <https://www.brin.go.id/news/16807/brin-bahas-kondisi-kesehatan-jiwa-dewasa-awal-indonesia-dari-aspek-psikososial>, November 2023)

Humas Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN) mengungkapkan dalam data Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), terdapat lebih dari 800.000 kasus bunuh diri di Indonesia, dan yang tertinggi yaitu pada usia muda (Data 2019). Peneliti Pusat Riset Kesehatan Masyarakat dan Gizi, Organisasi Riset Kesehatan – BRIN, Yurika Fauzai Wardhani, dari 2.112 kasus bunuh diri di Indonesia sepanjang tahun 2012 sampai 2023, ada 985 kasus yang terjadi pada dewasa awal atau sekitar 46,63% dari

keseluruhan jumlah (<https://www.brin.go.id/news/116807/brin-bahas-kondisi-kesehatan-jiwa-remaja-indon-esia-dari-aspek-psikososial>, diakses pada 21 November 2023).

Banyak orang tidak menyadari bahwa sedang melakukan *self destructive* secara sadar. Contohnya adalah bersikap merendahkan diri sendiri, bersikeras bahwa diri tidak pintar, tidak mampu dalam hal apapun, atau tidak cukup menarik sehingga mengubah diri sendiri untuk menyenangkan orang lain dan berpegang teguh pada seseorang yang tidak tertarik. Individu terlibat dalam perilaku mengasingkan diri atau agresif yang membuat orang menjauh. Reaksi maladaptif seperti penghindaran kronis, penundaan, dan agresivitas pasif, berlarut-larut dalam rasa mengasihani diri sendiri. Frekuensi dan tingkat keparahan perilaku ini bervariasi dari setiap orang. Bagi sebagian orang, gejala ini jarang terjadi namun bagi yang lain hal ini sering terjadi dan berbahaya (<https://www.healthline.com/health/mental-health/self-destructive-behavior>, diakses 22 maret 2024).

Faktanya, tindakan seperti ini sangat umum terjadi sehingga penting sekali untuk menginformasikan kepada dewasa awal mengenai perilaku *self destructive*. Contoh *self destructive* sampai pada tindakan bunuh diri, dialami oleh Nadaa Jiilaana Waffiananda (N.J.W) berusia 20 tahun. Selasa, 10 Oktober 2023 N.J.W mengalami patah hati akibat putus cinta. Mahasiswi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang (Unnes) tersebut menghabisi nyawanya dengan cara meloncat dari mal Paragon Semarang (<https://shorturl.asia/6QyKi>, diakses pada 12 Oktober 2023).

Kemudian mahasiswi UMY bernama Syakirah Meandra Qadisah Febriana (SM) berusia 18 tahun pada Senin, 2 Oktober 2023 ditemukan tewas terjatuh dari lantai empat gedung asrama putri Unires UMY. Hasil pemeriksaan polisi kepada para saksi termasuk teman sekamar korban menjelaskan dugaan bunuh diri ialah mengalami depresi (<https://shorturl.asia/6QyKi>, diakses pada 12 Oktober 2023).

Kasus *self destructive* yang terjadi pada dewasa awal Padang berdasarkan wawancara di Podcast Semen Padang Hospital, seperti barcode dengan pentul, minum obat sakit kepala dengan dosis yang sangat tinggi, Hal ini dikarenakan oleh faktor kesepian maupun lingkungan sosial. Psikologi Klinis, Septi Mayang Sarry, M. Psi, mengatakan perilaku *self destructive* lebih banyak terjadi pada perempuan daripada laki laki dan situasi tersebut tidak semuanya dapat terlihat, karena dewasa awal yang terbuka hanya sedikit, dan tidak ada laporan ataupun tidak dilakukan tindakan lebih lanjut (Podcast Semen Padang Hospital, <https://youtu.be/-UijWAVosvQ?si=9KxfgSfnQHeKC rAB>, diakses pada 1 Desember 2023).

Perilaku *self destructive* dapat mengganggu kualitas hidup, pendidikan, dan hubungan sosial dewasa awal dan berdampak pada jangka panjang kesehatan mental dan emosional dewasa awal. Topik ini juga sering diselimuti stigma, banyak dewasa awal yang kurang memahami penyebab dan dampaknya. Berdasarkan alasan dan beberapa kasus, kondisi tersebut sangat mengkhawatirkan sehingga “Perancangan Media Informasi Mengenai Perilaku *Self Destructive* Pada Dewasa awal” menjadi sangat relevan dan penting untuk diangkat.

Harapan terhadap dewasa awal untuk masa depan Indonesia sangat besar. Dewasa awal adalah generasi penerus yang akan memegang peran penting dalam pembangunan dan kemajuan negara. Kenyataannya, banyak yang terlibat dalam perilaku *self destructive* dan menjadi keprihatinan serius. Media Informasi dengan pendekatan yang komprehensif dan kolaboratif, diharapkan dewasa awal Indonesia dapat berkembang menjadi individu yang sehat, produktif, dan mampu berkontribusi positif bagi masa depan bangsa.

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat rumusan penciptaan yaitu bagaimana merancang media informasi mengenai perilaku *self destructive* ke dalam bentuk animasi, buku digital, dan poster.

Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Terciptanya media informasi mengenai perilaku *self destructive*.
 - b. Untuk diterapkan ke dalam kehidupan sehingga audiens dapat sadar lebih awal dan tidak ingin melakukan perilaku *self destructive*.
 - c. Untuk mengenalkan pola perilaku *self destructive* atau memberikan informasi mengenai *self destructive* kepada audiens dalam bentuk animasi.
2. Manfaat Penciptaan
 - a. Manfaat untuk diri sendiri
Media informasi bermanfaat dalam memahami perilaku *self destructive*, seperti memahami perasaan ataupun emosi yang mendasari tindakan, serta membantu mereka mengelola dengan cara yang lebih sehat. Membuat media informasi mengasah kemampuan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif.
 - b. Manfaat untuk Lembaga
Media informasi bermanfaat untuk memberikan informasi tentang kesehatan mental secara umum. Ini dapat mencakup strategi mengatasi yang sehat dalam mengelola stres, dan membangun dukungan sosial.
 - c. Manfaat untuk Masyarakat
Media informasi dapat bermanfaat dalam pengetahuan perilaku *self destructive* pada dewasa awal sehingga adanya dukungan sosial dari masyarakat.

METODE

Persiapan

a. Observasi

Observasi perancangan didasarkan pada pengamatan lingkungan sekitar. Objek pengamatan berusia 21 tahun, gagal dalam relationship dan melakukan hal negatif yang dilarang norma masyarakat maupun agama. Objek sering melakukan *self destructive* sehingga menyebabkan halusinasi. Perancang mencurigai berbagai penyebab yaitu, tekanan dalam

keluarga, gagal relationship, jauh dengan Tuhan. Objek juga melakukan self isolation dalam waktu yang lama. Saat objek jauh dengan Tuhan, lalu dilanda sebuah masalah maka objek melakukan *self destructive*.



Gambar 2. Perilaku Self Destructive
(Sumber: Nurul Azmi)

b. Wawancara



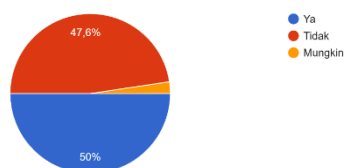
Gambar 3. Wawancara
(Sumber: Nurul Azmi)

Ibu Roro mengatakan sering menjumpai dewasa awal melakukan *self destructive* seperti menggoreskan lengan, mengantukkan kepala ke tembok, menarik narik rambut di kepala dan percobaan bunuh diri. Ibu Roro mengatakan ada 50% pasien dewasa awal kota Padang panjang melakukan *self destructive* dalam bentuk self harm atau menggoreskan lengan. Satu pasien dewasa awal sedang menjalani konsultasi rutin sehingga saat ini. Ibu Roro mengatakan jika perilaku *self destructive* tidak segera ditangani maka akan mengakibatkan halusinasi dan selalu pada pola perilaku *self destructive* yang berkepanjangan.

c. Kuesioner

Kamu pernah berpikir untuk melakukan perilaku *self destructive*?

336 jawaban



Grafik 1. Jawaban Dari Responden Tentang Pertanyaan Kamu Pernah Berpikir Untuk Melakukan Perilaku Self Destructive?

(<https://forms.gle/aQTboE7tDm1Rf6pc6>, Juni 2024)

Pertanyaan yang diberikan kepada 336 mahasiswa menunjukan indikasi 167 mahasiswa (49,7%) pernah berpikir untuk melakukan *self destructive*. Kesimpulannya yaitu, ada 161 mahasiswa (47,9%) tidak pernah dan 8 mahasiswa mungkin pernah berpikir untuk melakukan *self destructive*.

d. Studi Pustaka

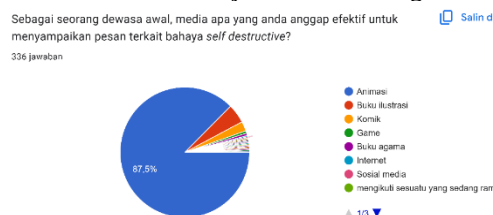
Studi Pustaka ini mencakup peninjauan definisi animasi khususnya animasi 2D, karakter, bahaya perilaku *self destructive* dari jurnal, e-book, aerta website psikolog. Selain itu perancang juga melakukan studi Pustaka mengenai definisi warna dan psikologi tentang dewasa awal pada buku psikologi persepsi.

Perancangan

a. Analisis 5W + 1H

- 1) What, Apa rancangan yang dibuat?
Animasi 2D, Digital Book, Poster mengenai pemahaman tentang perilaku *self destructive* yang berfokus kepada reaksi maladaptif yang sering terjadi pada dewasa awal sehingga informasi menjadi sebuah distorsi terhadap apa yang mereka rasakan, dan memberikan informasi bagi orang-orang terdekat.
- 2) Where, Dimana rancangan dapat diberikan?

- Ditujukan pada kampus-kampus.
- 3) Who, Siapa target audiens pada penelitian ini ?
Dewasa awal yang berkisar pada usia 18–25 tahun, yaitu mahasiswa perguruan tinggi.
 - 4) When, Kapan karya dapat ditampilkan?
Saat sedang bersantai atau setelah jam kerja selesai sekitar pukul 20.00 hingga 22.00 WIB.
 - 5) Why, Kenapa menggunakan media informasi dalam wujud animasi sebagai salah satu bauran media?



Grafik 2. “Jawaban Dari Responden Tentang Pertanyaan Media Apa yang Anda Anggap Efektif Untuk Menyampaikan Pesan Terkait *Self Destructive*”

(Sumber: <https://forms.gle/aQTboE7tDm1Rf6pc6>, Juni 2024)

Berdasarkan hasil riset data yang dibagikan melalui google form, alasan memilih animasi sebagai salah satu bauran media dikarenakan banyaknya dewasa awal saat ini lebih tertarik untuk menonton video dalam berbentuk animasi. Ada 294 (87,5%) responden memilih animasi, 16 (4,8%) responden memilih buku ilustrasi, 8 (2,4%) responden memilih komik, 2 (0,6%) responden memilih game, 2 (0,6%) responden memilih buku agama, 14 (4,2) responden memilih lainnya.

- 6) How, Bagaimana cara penyampaiannya?
Menggunakan gambar-gambar semenarik mungkin sehingga para dewasa awal dapat memahami keadaan emosinya dan merasa nyaman dengan animasi ini.

b. Analisis Target Audiens

- 1) Geografis
Seluruh Indonesia namun, secara khusus diutamakan daerah Padang Panjang.
- 2) Demografis
Umur: 18 – 25 Tahun
Jenis kelamin: Laki – laki dan Perempuan
Tingkat Pertumbuhan: Dewasa Awal
Pekerjaan: Mahasiswa
- 3) Psikografis

Perancangan ini bertujuan kepada dewasa awal yang melakukan atau ingin melakukan perilaku *self destructive*.

c. Konsep Verbal

Animasi dengan *voice over* berbahasa Inggris dan subtitle indonesia menyampaikan informasi tentang *self destructive*, fokus pada reaksi maladaptif. Pesan mencakup definisi, perilaku yang mengarah ke bunuh diri, contoh kasus, cara penanganan, dan dukungan sebagai pengingat bagi audiens.

d. Konsep Visual

Visual animasi menampilkan ilustrasi bergerak untuk komunikasi yang jelas. Karakter dikenali sebagai pelaku *self destructive*. Warna hangat dengan kontras gelap mencerminkan gejolak batin, lalu berganti cerah untuk memberi ketenangan, melambangkan perubahan menuju hidup sehat dan bahagia.

Perwujudan

a. Bauran Media

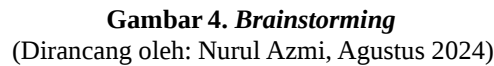
- 1) Animation 2D
Pemilihan audio visual berupa animasi 2D dengan background mendukung emosi dan makna animasi. Ditayangkan di YouTube, animasi berdurasi singkat agar menarik, menghindari kebosanan, dan efektif menyampaikan pesan tentang bahaya *self destructive*.
- 2) Buku Digital
Buku ini berisikan informasi mengenai penjelasan, penyebab, bahaya *self destructive* dan solusi.
- 3) Poster
Poster merupakan media *display* yang berguna untuk mengumpulkan informasi secara langsung di tempat atau lokasi dimana kegiatan pameran dilakukan.

4). Penyajian Karya

Pada pameran terdapat media informasi dalam bentuk animasi, buku digital, Poster, Brosur, X-Banner, Stiker, Baju, Tumbler, Pocketbook.

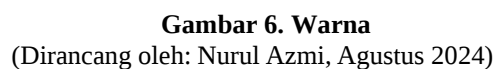
B. Proses Penciptaan

1. Brainstorming

[illegible]

3. *Style Guideline*

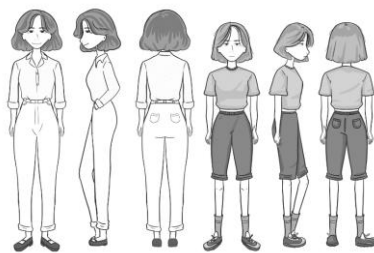
a. **Warna**



A B C 1 2 3
A B C 1 2 3
A B C 1 2 3
A B C 1 2 3
A B C 1 2 3

Gambar 8. Logo
(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Page - 324



Gambar 9. Desain Karakter
(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

6. Sinopsis

Althea Zelina, menghadapi masa-masa sulit dalam hidupnya. Dari tekanan akademik, perceraian orang tua, hingga hubungan yang kandas akibat perselingkuhan, Thea merasa dunia seakan runtuh di sekelilingnya. Dalam keputusan, dia terjebak dalam perilaku *self destructive*: menyakiti diri sendiri, mengisolasi diri dari orang lain, dan merasakan kehampaan yang mendalam.

Namun, setelah melalui berbagai peristiwa yang menguji kekuatan batinnya, Thea akhirnya menemukan titik balik. Keinginan untuk berubah menjadi lebih baik menggelora di dalam dirinya. Dia mulai menyusun kembali hidupnya dengan fokus pada tujuan, disiplin dalam pekerjaan, ibadah, dan olahraga. Perlahan, Thea lulus dan diterima bekerja di sebuah perusahaan besar dan menemukan cinta sejatinya yang kini menjadi suami. Melalui perjalanan hidupnya, Thea ingin menyampaikan pesan penting untuk generasi muda.

7. Storytelling

1. *Hello! My name is Althea Dzelina. You can call me Thea. Right now i'm remembering something bad in the past.*
Halo! Nama saya Althea Dzelina. Anda bisa memanggil saya Thea. Saat ini saya teringat sesuatu yang buruk di masa lalu
2. *First, I am confused about my thesis.*
Pertama, saya bingung dengan tesis saya.
3. *Second, my parents divorced. My dad remarried and mother also.*
Kedua, orang tua saya bercerai. Ayah saya menikah lagi dan begitu pula ibu saya.
4. *At that time, I felt alone and life felt very broken and messy.*
Saat itu, saya merasa sendirian dan hidup terasa sangat berantakan.
5. *My boyfriend come to my room to see my condition.*
Pacarku datang ke kamarku untuk melihat kondisiku.
6. *We always have sex. Sex makes me happy and I can forget all my problems.*
Kami selalu berhubungan seks. Seks membuatku bahagia dan aku bisa melupakan semua masalah.
7. *Next day*
Keesokan harinya
8. *I opened social media and found out my boyfriend was cheating on me "what? He cheated on me."*
Aku buka media sosial dan tahu kalau pacarku selingkuh. Sial! Dia selingkuh.
9. *So I cut my hair*
Oleh sebab itu, aku memotong rambutku
10. *I eat a lot of drugs and wanted to try suicide.*
Saya mengkonsumsi banyak obat-obatan dan ingin mencoba bunuh diri
11. *I'm sick and my tears has stopped. I feel like I need to change for a better life.*
Saya sakit dan air mata saya berhenti. Saya merasa perlu berubah untuk kehidupan yang lebih baik.
12. *I go to psychology clinic to tell about my situation.*
Saya pergi ke klinik psikologi untuk menceritakan situasi saya
13. *The Psychologist said that I had done quite serious self destruction which made my physically and mentally worse. I was advised to have regular consultations and healthy life so can't be distracted by committing self destructive behavior again.*
Psikolog mengatakan bahwa saya telah melakukan tindakan merusak diri sendiri yang cukup serius yang memperburuk kondisi fisik dan mental saya. Saya disarankan untuk melakukan konsultasi rutin dan menjalani hidup sehat agar tidak terganggu dengan melakukan perilaku merusak diri sendiri lagi.
14. *5 months later*
5 bulan kemudian
15. *When i scrolling instagram, i wanna have family like this. healthy of mentally, and always happy.*
Ketika lagi scrolling instagram, aku ingin sekali punya keluarga seperti ini, sehat mental, dan selalu bahagia.
16. *When i had problem, i always pray to God i'ts makes me calm. Its feels better than doing self destructive behavior.*
Ketika saya punya masalah, saya selalu berdoa kepada Tuhan agar merasa tenang. Itu terasa lebih baik daripada perilaku merusak diri sendiri.

17. *I started to be enthusiastic about working on my thesis*

Aku mulai bersemangat mengerjakan tesis

18. *Finally I graduated with a GPA of 3.85.*

akhirnya saya lulus dengan IPK 3,85.

19. *After graduated i was accepted into a large company and fell in love with a man who is now my husband.*

Setelah lulus saya diterima di sebuah perusahaan besar dan jatuh cinta dengan seorang pria yang sekarang suami saya.

20. *So for the next generation is if you are experiencing a lot of problems and confusion, lost direction, feel bad about your mental and also physically. Fill your days with positive things. And most importantly, love yourself. For those of you who are doing Self destructive, you must stop right now. Because you know its not good for yourself. And you must remember that future will be better, and life must go on.*

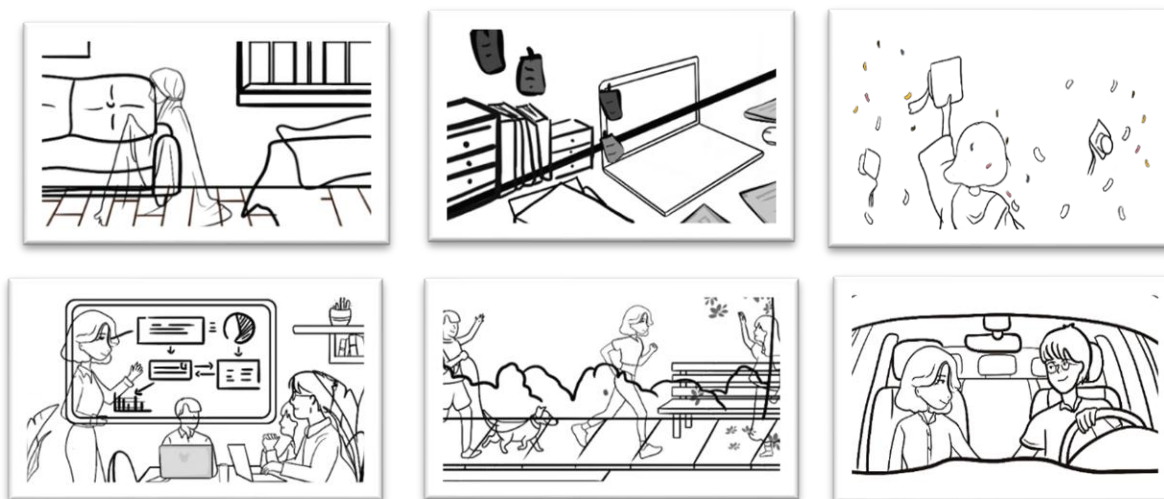
Jadi untuk generasi selanjutnya, jika anda mengalami banyak masalah kebingungan, kehilangan arah, merasa buruk tentang mental dan fisik Anda. Isi hari-hari anda dengan hal-hal positif. Dan yang terpenting, cintai diri anda sendiri. Bagi anda yang sedang melakukan tindakan merusak diri sendiri, anda harus berhenti sekarang juga. Karena kau tahu, itu tidak baik untuk diri anda sendiri. Dan anda harus ingat bahwa masa depan akan lebih baik, dan hidup harus terus berjalan.

21. *Be a strong generation for yourself and for a better Indonesian generation.*

Jadilah generasi yang kuat untuk diri sendiri dan untuk generasi Indonesia yang lebih baik.

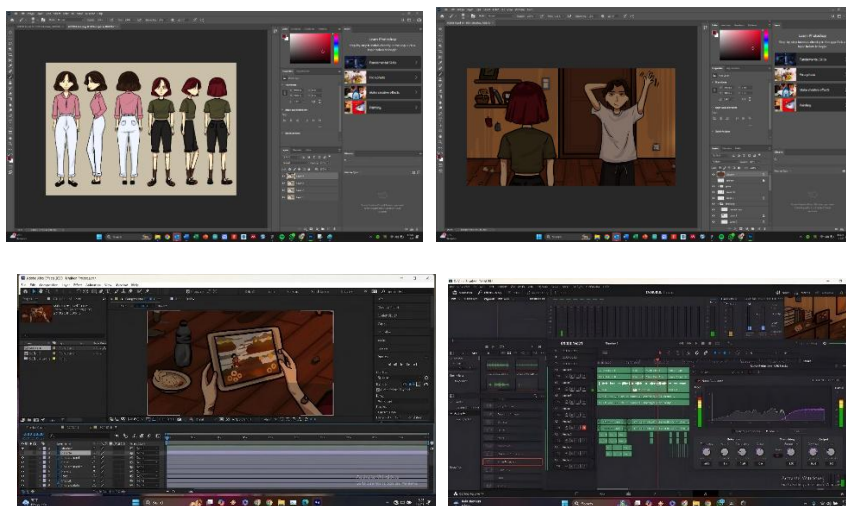
8. Storyboard Animasi





Gambar 10. Storyboard
(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

C. Produksi

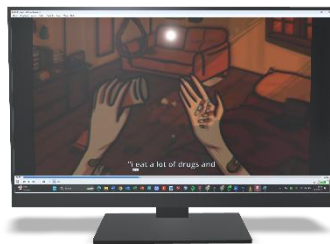


Gambar 11. Proses Digitalisasi dan Animasi
(Dirancang oleh: Nurul Azmi, November)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bauran Media

1. Animasi



Gambar 12. Animasi

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Finalisasi animasi *Don't Do* dengan alur pengenalan tokoh Althea Zelina yang sedang menghadapi masa terburuknya, lalu diakhiri dengan happy ending yaitu kehidupan yang sangat bahagia. Animasi dari perancangan ini di upload dan dapat di akses di Youtube dengan judul *Don't Do Self Destructive Behavior*.

Kombinasi elemen desain seperti warna hangat, tipografi tegas, dan animasi menciptakan kesan yang kuat dan komunikatif. Warna hangat seperti merah dan oranye untuk menambah ketegangan dan kontras, gradasi gelap menunjukkan kerusakan. Tipografi Stardust Stencil yang tegas cocok untuk headline, sedangkan sans serif untuk bodycopy menjaga keterbacaan. Animasi dengan efek motion yang tidak teratur, seperti retakan atau gerakan jittering, memperkuat tema.

2. Digital Book



Gambar 13. Digital Book

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Digital Book mengenai *Self Destructive* memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang perilaku ini, termasuk penyebab, dampaknya, serta cara-cara mengatasinya. Ukuran A4 (21cm x 29,7cm) sering digunakan untuk digital book dengan layout tetap, seperti buku teks, atau buku referensi yang banyak memuat gambar dan grafik. Format ini cocok untuk PDF karena desain halaman tetap dan tidak responsif, yang membuatnya ideal untuk perangkat dengan layar besar seperti komputer, tablet, atau laptop.

3. Poster



Gambar 14. Poster

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Poster "Don't Do *Self Destructive Behavior*" berukuran A3 menampilkan ilustrasi Althea melukai lengan dengan pesan "Nurture Yourself First" dan "Kamu Berharga Lebih Dari Siapapun" sebagai pengingat nilai diri. Dengan desain simbolis dan menarik, poster ini merefleksikan perjuangan emosional, meningkatkan kesadaran akan self-harm sebagai wujud rasa sakit emosional dan rendah diri, serta mengajak audiens merenungkan perasaan yang mendasari perilaku tersebut dengan empati, mendorong perawatan diri menuju hidup lebih sehat dan bermakna.

4. X-Banner



Gambar 15. Banner

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

X-banner "Don't Do *Self Destructive Behavior*" dirancang untuk memberikan informasi ringkas mengenai perilaku bertujuan sebagai identitas informasi yang akan diberikan. Berukuran 60 cm x 160 cm, banner ini menampilkan karakter Althea Zelina sebagai elemen visual utama, diiringi dengan desain warna dan grafis yang mencerminkan konflik batin dan ketegangan emosional.

5. Brosur



Gambar 16. Brosur

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Media Pendukung brosur ukuran 21 cm x 29,7 cm. Brosur ini menggunakan keseimbangan asimetris yang efektif membantu menyampaikan informasi secara berurutan. Desain ini menyampaikan informasi tentang *Self Destructive* dan mendorong pembaca untuk mengunjungi animasi dan media informasi lainnya.

6. Media Sosial

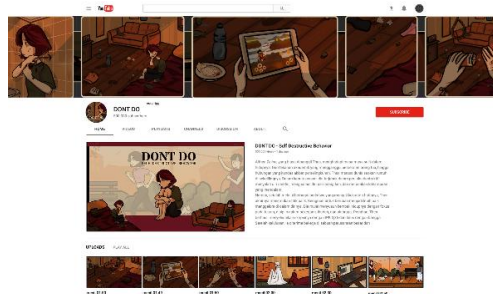


Gambar 17. Media Sosial

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Media sosial instagram dibuat dengan zig-zag dengan warna merah dan cream. Media sosial ini bertujuan untuk menyebarkan kesadaran tentang perilaku *self destructive* dengan memanfaatkan platform digital dengan jangkauan luas dan interaktif. Konten media sosial mengusung gaya visual yang konsisten, menampilkan karakter Althea Zelina untuk menarik perhatian audiens.

7. Youtube channel

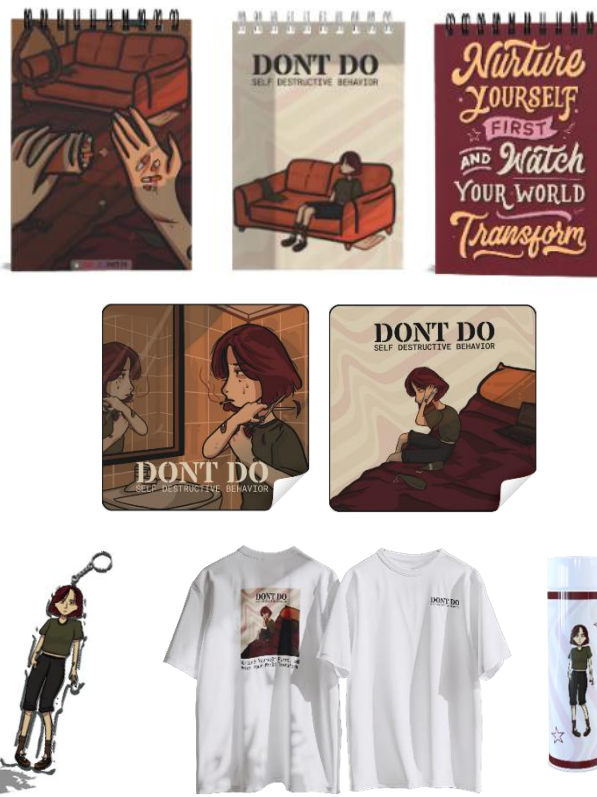


Gambar 18. Youtube Channel

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

Saluran menampilkan animasi yang mengangkat cerita perilaku *self destructive* dan cara menghadapinya. Gaya visual yang konsisten dan narasi yang menawarkan solusi dan dukungan psikologis, YouTube channel ini diharapkan dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan pengaruh positif bagi mereka yang berjuang dengan masalah emosional dan mental.

B. Merchandise



Gambar 23. Merchandise

(Dirancang oleh: Nurul Azmi, Agustus 2024)

KESIMPULAN

Penelitian dengan judul "Perancangan Media Informasi Mengenai Perilaku *Self Destructive* pada Dewasa Awal" dapat disimpulkan bahwa perilaku *self destructive* pada dewasa awal merupakan masalah psikologis yang signifikan dan perlu mendapatkan perhatian lebih. Media informasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran mengenai bahaya perilaku ini, serta memberikan informasi tentang cara-cara untuk menghadapinya. Melalui perancangan media digital berupa animasi, digital book dan poster, informasi disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens dewasa awal. Media ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu individu untuk lebih sadar akan pentingnya kesehatan mental dan menghindari perilaku merusak diri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ritonga, N. A. (2016). Hubungan Antara Komunikasi Interpersonal dengan Keharmonisan Keluarga pada Dewasa Awal di Kelurahan Sidorejo Kecamatan Rantau Selatan. http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/1963/5/118600195_file5.pdf
- Windari Septiani Putri Sunarti, A. 2016 Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD.
- Sumber lain :
- Astuti T.N. 2023. "Tergantung di Balik Gordon, Mahasiswa Fakultas Kedokteran Unand Ditemukan Tewas" <https://www.jawapos.com/berita-sekitar-anda/013302886/tergantung-di-balik-gordon-mahasiswa-fakultas-kedokteran-unand-ditemukan-tewas> diakses pada Minggu, 19 November 2023 20:58 WIB.
- BRIN (Badan Riset dan Inovasi Nasional). 2023. "BRIN Bahas Kondisi Kesehatan Jiwa Dewasa awal Indonesia dari Aspek Psikososial" <https://www.brin.go.id/news/116807/brin-bahas-kondisi-kesehatan-jiwa-dewasa-awal-indonesia-dari-aspek-psikososial>, diakses pada 21 November 2023.
- Dwi A, Chairunnisa N. 2023. "Sederet Kasus Mahasiswa Bunuh Diri di Indonesia, Ada Masalah Apa?" <https://shorturl.asia/6QyKi>, diakses pada Kamis, 12 Oktober 2023 17:17 WIB.
- Makarim R.F 2022. "Ketahui 12 Tanda Seseorang Alami *Self Destructive*" <https://www.halodoc.com/artikel/ketahui-12-tanda-seseorang-alami-self-destructive>, diakses pada 27 Januari 2022.
- SPH, 2023 Fenomena Self-Harm Pada Dewasa awal-PODCAST Semen Padang Hospital <https://youtu.be/UijWAVosvQ?si=9KxfgSfnQHeKCrAB>.
- Sutton J, Tsai A, Legg, T. J 2019 "Understanding Self-Destructive Behavior" <https://www.healthline.com/health/mental-health/self-destructive-behavior>, diakses pada 22 maret 2024.
- Rasyid Aini Nur, 2024 "Perilaku Bunuh Diri dan Menyakiti Diri Sendiri pada Dewasa awal Indonesia" <https://data.goodstats.id/statistic/perilaku-bunuh-diri-dan-menyakiti-diri-sendiri-pada-dewasa-awal-indonesia-7g2HA> diakses pada 16 april 2024 07.00 WIB.