
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAL DAN MENJAGA KESEHATAN MENTAL REMAJA DI KOTA SEMARANG

Alma Teta Mazaya¹, Ali Muqoddas²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro

Email : almamazaya80@gmail.com, ali.dinus@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 7 Februari 2021

Disetujui : 3 April 2021

Kata Kunci :

Iklan Layanan Masyarakat,
Kesehatan Mental, Remaja

ABSTRAK

Penggunaan media sosial saat ini oleh remaja semakin meningkatkan resiko mereka akan gangguan mental. Untuk itu Dinas Kesehatan Kota Semarang membutuhkan perancangan iklan layanan masyarakat dalam upaya meningkatkan kesadaran remaja di Kota Semarang untuk mengenal dan menjaga kesehatan mentalnya. Metode penelitian untuk perancangan yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data yang akan digunakan yaitu melalui wawancara, observasi dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan menggunakan analisis framing. Pada perancangan iklan layanan masyarakat ini menghasilkan video Motion Graphic sebagai media utama dan beberapa media pendukung juga seperti Poster, X-Banner, Media Sosial dan Stiker.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : Feb 7, 2021

Accepted : Apr 3, 2021

Keywords:

Public service announcements,
Mental Health, Youth

ABSTRACT

The current use of social media by adolescents further increases their risk of mental disorders. For this reason, the Semarang City Health Office requires the public service advertisements design to increase the awareness of adolescents in the city of Semarang City to recognize and maintain their mental health. The research method for the design is a qualitative method with data collection through interviews, observations and literature studies. The data obtained is then processed using framing analysis. In designing this public service advertisement, it produces Motion Graphic videos as the main media and several supporting media such as Posters, X-Banners, Social Media and Stickers.

1. PENDAHULUAN

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak – anak menuju masa dewasa. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 25 tahun 2014, remaja merupakan penduduk yang memiliki rentang usia dari 10 – 18 tahun. Masa remaja juga merupakan masa krisis dalam fase perkembangan seseorang. Pada masa ini, terjadi banyak perubahan dari diri seorang remaja. Hal tersebut ditandai dengan perkembangan yang pesat pada aspek biologis, psikologis maupun sosial. Namun, biasanya untuk proses pematangan fisik pada seorang remaja lebih cepat dari pada proses pematangan mentalnya. (Huang, 2007)

Dari kondisi yang serba berubah ini, seringkali memicu konflik yang berasal dari internal maupun eksternal remaja. Untuk konflik yang berlarut – berkepanjangan serta tidak kunjung selesai, dapat menjadi stresor (penyebab stres) utama bagi remaja. Hal yang akan terjadi apabila remaja tidak bisa mengatasi beberapa stresor yang dialaminya adalah akan menimbulkan permasalahan

yang cukup kompleks salah satunya dapat membuat kesehatan mentalnya menjadi rentan terkena gangguan mental.

Pada saat ini, bentuk kemajuan teknologi dan perubahan pola kehidupan yang terjadi yaitu penggunaan media sosial oleh masyarakat secara tidak langsung menambah beban permasalahan kehidupan pada masyarakat yang tentunya berdampak pada peningkatan stres, tidak terkecuali untuk remaja, hal ini dapat membuat remaja semakin beresiko terkena gangguan kesehatan mental. Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Risesdas) tahun 2018, di Indonesia terdapat sebesar 9,8% prevalensi penderita gangguan mental emosional dengan gejala depresi dan kecemasan pada penderita berusia lebih dari 15 tahun. Prevalensi tersebut meningkat dibandingkan pada tahun 2013 yang hanya sebesar 6%. Sedangkan untuk prevalensi gangguan mental yang berat yaitu skizofrenia pada tahun 2013 sebesar 3%, lalu meningkat pada tahun 2018 menjadi 7%. Dari peningkatan ini tentunya berasal dari peningkatan jumlah kasus penderita gangguan mental dari daerah yang berada di Indonesia salah satunya yaitu Kota Semarang, Berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan oleh Dinas Kesehatan Kota Semarang, pada tahun 2015, jumlah kasus penderita gangguan kesehatan mental psikosis berjumlah sebesar 1325 kasus, lalu mengalami peningkatan pada tahun 2019 menjadi 2668 kasus. Sehingga dalam kurun waktu empat tahun terdapat penambahan jumlah penderita yang cukup banyak yaitu sekitar 1343 kasus. Namun, diprediksi terjadi peningkatan jumlah kasus apabila tidak ada pencegahan sejak dini terutama lagi dimasa pandemi corona. Hal ini dikarenakan prevalensi pada penderita gangguan kesehatan mental akan cenderung akan meningkat sejalan dengan permasalahan di kehidupan dan kemasyarakatan yang semakin kompleks (Walker, 2002).

Selain kemajuan teknologi dan perkembangan pola kehidupan dimasyarakat, terdapat faktor lain yang juga mendukung meningkatnya jumlah penderita gangguan mental yaitu rendahnya kesadaran remaja untuk mengenal dan menjaga kondisi kesehatan mentalnya. Sudah dijelaskan sebelumnya, bahwa remaja memiliki kondisi kesehatan yang rentan sehingga dengan ketidakpedulian dalam mengenal dan menjaga kesehatan mental yang dimilikinya, remaja semakin beresiko terkena gangguan mental terutama ketika beban permasalahannya kehidupannya bertambah. Selain itu, stigma yang terdapat pada sebagian besar masyarakat di Indonesia mengenai gangguan kesehatan mental disebabkan oleh hal yang tidak rasional menjadi hambatan dalam proses penanganan dari penderita dan juga membuat sebagian besar remaja seringkali mencegah dirinya sendiri untuk mencari pertolongan kepada yang ahli seperti psikolog atau psikiater apabila terdapat gangguan pada mentalnya. Hal tersebut yang menyebabkan banyaknya kasus gangguan kesehatan mental pada remaja menjadi tidak terdeteksi dan mendapatkan pengobatan dengan baik dan benar.

Dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya sebuah iklan layanan masyarakat tentang mengenal dan menjaga kondisi kesehatan mental remaja sebagai sarana informasi, ajakan dan selalu mengingatkan kepada para masyarakat khususnya remaja supaya dapat meningkatkan kesadaran minat dan kesadaran remaja dalam mengenal kondisi kesehatan mental yang dimilikinya dan menjaganya selalu dalam keadaan yang optimal. Karena dengan melakukan hal tersebut remaja diharapkan dapat memiliki kondisi kesehatan mental yang optimal dan kuat sehingga siap untuk dapat menghadapi segala tantangan kehidupan yang datang kepadanya dalam berbagai situasi dengan baik tanpa perlu khawatir terkena gangguan pada kesehatan mentalnya.

2. METODE

Dalam metode penelitian yang digunakan yaitu melalui pendekatan metode kualitatif. Yang dimaksud dengan pendekatan metode kualitatif adalah dengan berdasarkan pengamatan dari peristiwa atau kasus – kasus yang terjadi didalam kehidupan masyarakat. Untuk metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam merancang iklan layanan masyarakat tentang mengenal dan menjaga kondisi kesehatan mental remaja yaitu :

1) Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab secara langsung dengan narasumber untuk mendapatkan data yang diperlukan bagi perancangan atau penelitian. Kegiatan wawancara pada perancangan ini dilakukan di dua tempat yaitu Dinas Kesehatan Kota Semarang dan Pusat Pelayanan Terpadu Seruni.

2) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan yang dilakukan dengan cara mengamati dan melakukan penelitian secara langsung berdasarkan dengan kenyataan dan fakta aktual yang ada di lapangan, kemudian dijabarkan dan diolah menjadi sebuah laporan.

3) Studi pustaka

Pengumpulan data melalui studi pustaka berfungsi untuk menambah, memperkuat dan menjelaskan beberapa hal yang tidak dapat dari pengumpulan data secara langsung. Data ini biasanya didapatkan dari buku, berita, artikel, web dan masih banyak yang lainnya.

Data yang disajikan dibedakan menjadi dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Setelah data berhasil dikumpulkan, data tersebut selanjutnya diolah menggunakan metode analisis data framing dari Robert N. Entman. Pada model dari analisis framing menurut Robert N. Entman merupakan model yang dipakai dalam menganalisa tentang bagaimana cara suatu media dalam membingkai sebuah peristiwa atau kebijakan tertentu sehingga menjadi perhatian khalayak. Framing menurut Robert N. Entman dijabarkan sebagai berikut:

1) Defining Problem

Menjelaskan permasalahan atau peristiwa yang terjadi dan menjadi sorotan.

2) Diagnose Cause

Menjelaskan tentang hal – hal yang berkaitan atau menjadi sumber atau penyebab timbulnya masalah atau peristiwa yang sedang terjadi.

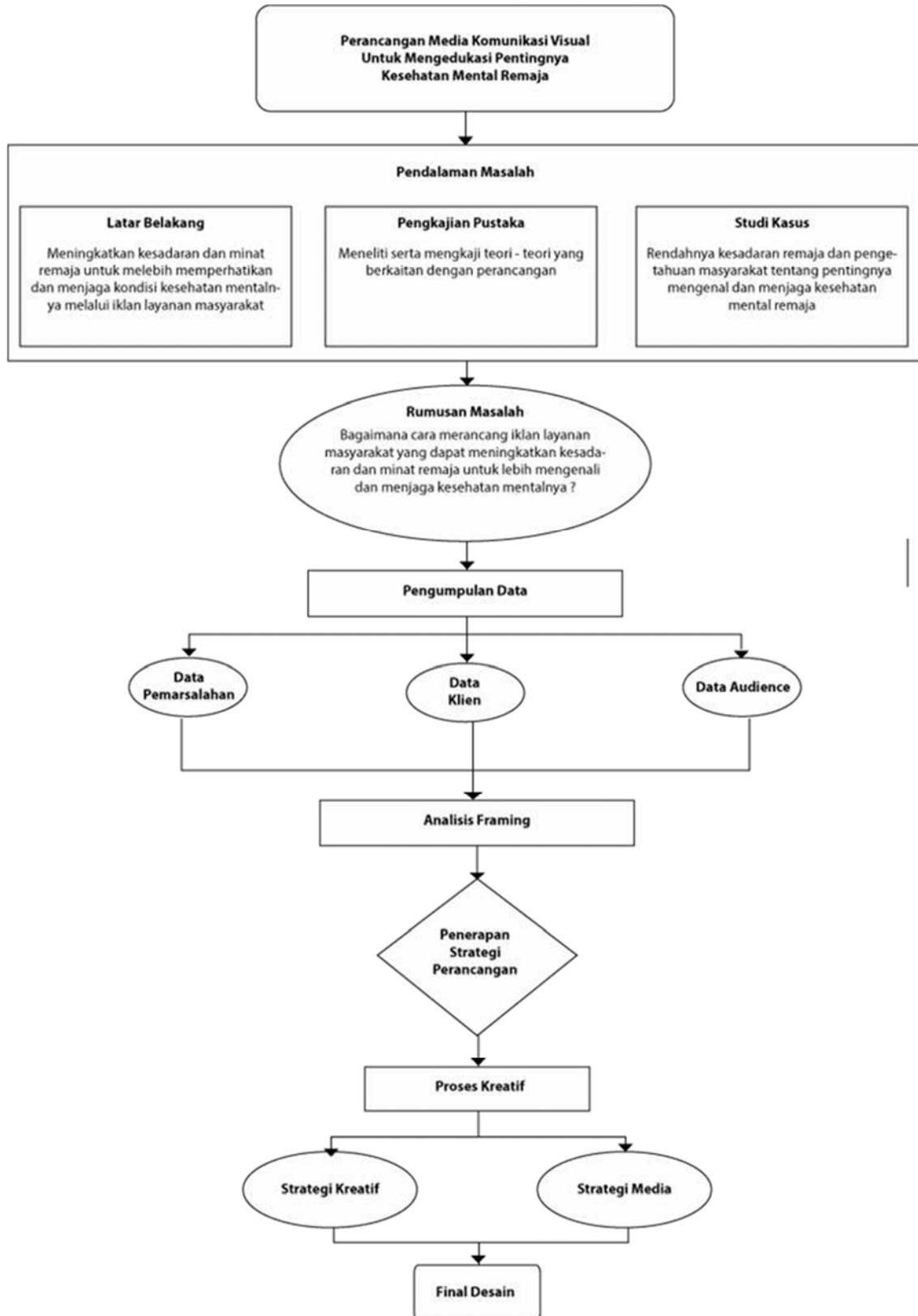
3) Make Moral Judgement

Menciptakan penilaian secara moral dengan mengevaluasi efek yang ditimbulkan.

4) Treatment Recommendation / Suggest Remedies

Menjelaskan tawaran solusi yang menjadi penyelesaian dari permasalahan.

Kesimpulan hasil analisis yang didapatkan akan menjadi konsep perancangan Iklan layanan masyarakat tentang mengenal dan menjaga kondisi kesehatan mental remaja yang selanjutnya dikembangkan pada proses kreatif.



Gambar 1 Bagan Kerangka Pemikiran [Sumber : Penulis]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Analisa Permasalahan Framing
[Sumber : Penulis]

DEFINE PROBLEMS	DIAGNOSE CAUSE	MAKE MORAL JUDGETMENT	TREATMAN RECOMMENDATION
Semakin meningkatnya remaja yang beresiko mengalami gangguan mental	Penggunaan media sosial oleh remaja menambah beban pemikiran dan tekanan tersendiri bagi remaja yang terutama memiliki ketahanan mental yang lemah sehingga memicu pemikiran negatif pada diri dan stress yang berujung pada gangguan mental	Seharusnya remaja memiliki ketahanan mental yang baik sehingga dapat menghadapi segala permasalahan yang datang dalam kehidupan dengan baik tanpa perlu merasa khawatir memicu gangguan pada kesehatan mentalnya	Menerapkan dan menanamkan mindset mengenai self-love pada remaja yaitu dengan memberikan penjelasan tentang self – love dan cara dalam menerapkan self-love dalam kehidupan remaja karena melalui self-love remaja dapat mulai mengenal kondisi kesehatan mentalnya dan menjaga sehingga dbisa memiliki ketahanan mental yang kuat
	Kurangnya kesadaran dan kepedulian remaja dalam mengenal dan menjaga kesehatan mentalnya sehingga memiliki ketahanan mental rentan sehingga mudah terkena gangguan mental	Seharusnya remaja lebih memiliki kesadaran dalam mengenal dan menjaga kesehatan agar memiliki ketahanan mental yang kuat sehingga terhindar terkena gangguan mental	

<p>Banyak remaja menyembunyikan gangguan pada kesehatan mentalnya tanpa berusaha untuk mencari pertolongan pada yang ahli seperti psikiater dan psikolog membuat banyak gangguan kesehatan mental tidak terdeteksi dan mendapatkan pengobatan.</p>	<p>Stigma pada masyarakat tentang kesehatan mental yang memandang bahwa penderita gangguan kesehatan mental disebabkan hal yang tidak rasional maupun supranatural</p>	<p>Stigma mengenai kesehatan mental yang melekat disebagian besar masyarakat merupakan hambatan terbesar dalam penanganan penderita gangguan kesehatan mental yang sulit untuk dihilangkan. Untuk itu, perlunya dilakukan dorongan dalam diri remaja sehingga mereka dapat mencari bantuan pada yang ahli pada bidang kesehatan mental seperti psikolog ataupun psikiater Tanpa khawatir atau dengan rasa malu</p>	<p>Memberi dorongan atau dukungan dalam menyakinkan para remaja untuk mencari bantuan kepada psikolog atau psikiater apabila merasa terdapat gangguan pada kesehatan mentalnya dalam rangka mencegah memburuknya masalah mental yang dimilikinya.</p>
--	--	--	---

Peluang remaja terkena gangguan kesehatan pada saat ini semakin meningkat. Dilihat dari semakin banyaknya faktor – faktor yang dapat menempatkan remaja beresiko terkena gangguan mental seperti pada kemajuan teknologi (penggunaan sosial media), kurangnya kesadaran serta kepedulian remaja mengenai kesehatan mentalnya dan stigma dari masyarakat mengenai penderita gangguan mental dapat mengancam peningkatan jumlah penderita gangguan kesehatan mental di Kota Semarang.

Perancangan iklan layanan masyarakat yang berupa motion graphic ini bertujuan untuk membangun awareness pada diri remaja dalam mengenal dan menjaga kesehatan mentalnya. Isi dari perancangan yaitu mengedukasi dan mengajak remaja di Kota Semarang untuk menerapkan Self-love (mencintai diri sendiri) dan cara penerapannya dalam kehidupan. Dari sosialisasi ini diharapkan remaja dapat memiliki ketahanan mental yang kuat dalam dan mengurangi resiko remaja terkena gangguan mental sehingga dapat menekan peningkatan jumlah penderita gangguan mental di Kota Semarang.

Tabel 2 Storyboard Motion Graphic
[Sumber : Penulis]

NO	VISUAL	DURASI	KETERANGAN
1		4 detik	<p>Narasi : Pernahkah kamu merasakan perubahan suasana hati secara drastis ?</p> <p>Sfx : Bacsound music 1</p>
2		3 detik	<p>Narasi : Cemas dan takut dengan sesuatu secara berlebihan ?</p> <p>Sfx : Bacsound music 1</p>
3		3 detik	<p>Narasi : Atau berkeinginan menarik diri dari lingkunganmu ?</p> <p>Sfx : Bacsound music 1</p>
4		6 detik	<p>Narasi : Jika kamu pernah merasakannya, kemungkinan saat itu kamu tengah mengalami gangguan pada kesehatan mentalmu.</p> <p>Sfx : Bacsound music 1</p>
5		5 detik	<p>Narasi : Sebagai remaja, kita adalah individu yang paling rentan terkena gangguan mental seperti ...</p> <p>Sfx : Bacsound music 1</p>

6		3 detik	<p>Narasi : Depresi, Gangguan Kecemasan dan Gangguan Emosional.</p> <p>Sfx : Transisi Backsound music 1</p>
7		2 detik	<p>Narasi : Kenapa hal itu bisa terjadi ?</p> <p>Sfx : Backsound music 1</p>
8		8 detik	<p>Narasi : Terdapat beberapa faktor yang dapat memicu stres berkepanjangan pada remaja seperti, perubahan hormonal, pemikiran dan sosial dimasyarakat.</p> <p>Sfx: Backsound music 1</p>
9		10 detik	<p>Narasi : Saat ini, remaja tidak bisa lepas dari penggunaan media sosial.</p> <p>Kehidupan ideal yang ada di media sosial seringkali dijadikan acuan remaja untuk mencari jati dirinya.</p> <p>Sfx: Karakter HP Backsound music 1</p>
10		7 detik	<p>Narasi : Remaja akan menuntut diri mengikuti kehidupan ideal, dengan harapan agar dapat diakui dan diterima oleh lingkungannya.</p> <p>Sfx: Backsound music 1</p>

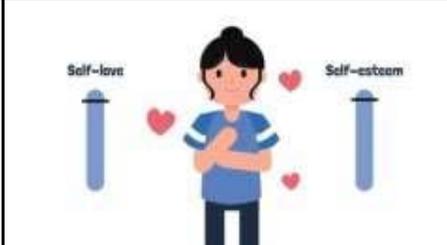
<p>11</p>		<p>9 detik</p>	<p>Narasi : Tanpa sadar, remaja akhirnya memicu stres pada dirinya.</p> <p>Dan ketika hal tersebut gagal terpenuhi, akan semakin meningkatkan resiko remaja terkena gangguan mental.</p> <p>Sfx : Karakter Backsound music 1</p>
<p>12</p>		<p>15 detik</p>	<p>Narasi : Dari data Dinas Kesehatan Kota Semarang, pada tahun 2015 sampai 2019, terjadi peningkatan penderita gangguan mental sebanyak 1343 kasus.</p> <p>Angka ini akan terus bertambah, bila tidak ada kesadaran untuk melakukan pencegahan sejak dini.</p> <p>Sfx : Logo DKK Semarang Karakter Backsound Music 1</p>
<p>13</p>		<p>2 detik</p>	<p>Narasi : Lalu, apa solusinya ?</p> <p>Sfx : -</p>
<p>14</p>		<p>4 detik</p>	<p>Narasi ; Yuk, kenali dan jaga kesehatan mentalmu sejak remaja dengan Self-love.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
<p>15</p>		<p>2 detik</p>	<p>Narasi : Apa itu Self-love ?</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>

16		4 detik	<p>Narasi : Self-love atau mencintai diri sendiri, bukan hanya tentang memanjakan diri.</p> <p>Sfx : Hati Backsound music 2</p>
17		5 detik	<p>Narasi : Namun, merupakan proses mengenal diri dengan belajar menerima kekurangan dan kelebihan yang dimiliki.</p> <p>Sfx : Balon chat Backsound music 2</p>
18		4 detik	<p>Narasi : Ada beberapa cara yang dapat kita lakukan untuk menerapkan Self-love ?</p> <p>Sfx: Klik Mouse Backsound music 2</p>
19		2 detik	<p>Narasi : Pertama, kenali diri sendiri.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
20		5 detik	<p>Narasi : Temukan jawaban seperti kekurangan serta kelebihan yang dimiliki, hingga impian yang ingin dicapai.</p> <p>Sfx : Emoticon kekurangan Emoticon kelebihan Ilustrasi impian Backsound music 2</p>

21		3 detik	<p>Narasi : Kedua, berhentilah membandingkan diri sendiri</p> <p>Sfx: Backsound music 2</p>
22		10 detik	<p>Narasi : Setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing.</p> <p>Jadi, fokuslah pada tujuan yang ingin dicapai sehingga hidup terasa lebih bebas dan tanpa beban.</p> <p>Sfx: Bakat Efek gembira Backsound music 2</p>
23		3 detik	<p>Narasi : Ketiga, jangan khawatirkan pendapat orang lain.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
24		7 detik	<p>Narasi : Kamu tidak bisa membahagiakan semua orang.</p> <p>Terlalu sering mendengar orang, justru bisa membuatmu menjadi setres dan tidak berbahagia.</p> <p>Sfx : Balon chat Backsound music 2.</p>

<p>25</p>		<p>3 detik</p>	<p>Narasi : Keempat, ingatlah tidak ada manusia yang sempurna.</p> <p>Sfx : Bacsound music 2</p>
<p>26</p>		<p>7 detik</p>	<p>Narasi : Tidak masalah bila melakukan kesalahan, karena dari itu kamu bisa belajar untuk menjadi pribadi yang lebih baik lagi.</p> <p>Sfx : Karakter Study Bacsound music 2</p>
<p>27</p>		<p>3 detik</p>	<p>Narasi : Kelima, Tentukan keputusan dengan percaya diri.</p> <p>Sfx : Bacsound music 2</p>
<p>28</p>		<p>4 detik</p>	<p>Narasi : Jangan ragu mendengarkan kata hati tentang hal yang terbaik bagi dirimu sendiri.</p> <p>Sfx : Klik mouse Bacsound music 2</p>
<p>29</p>		<p>3 detik</p>	<p>Narasi : Keenam, kenali rasa takutmu.</p> <p>Sfx : Bacsound music 2</p>
<p>30</p>		<p>5 detik</p>	<p>Narasi : Temukan penyebab dan cara untuk mengatasi rasa takut, agar tidak menjadi beban dalam hidupmu.</p> <p>Sfx : Emotikon Why Emotikon How</p>

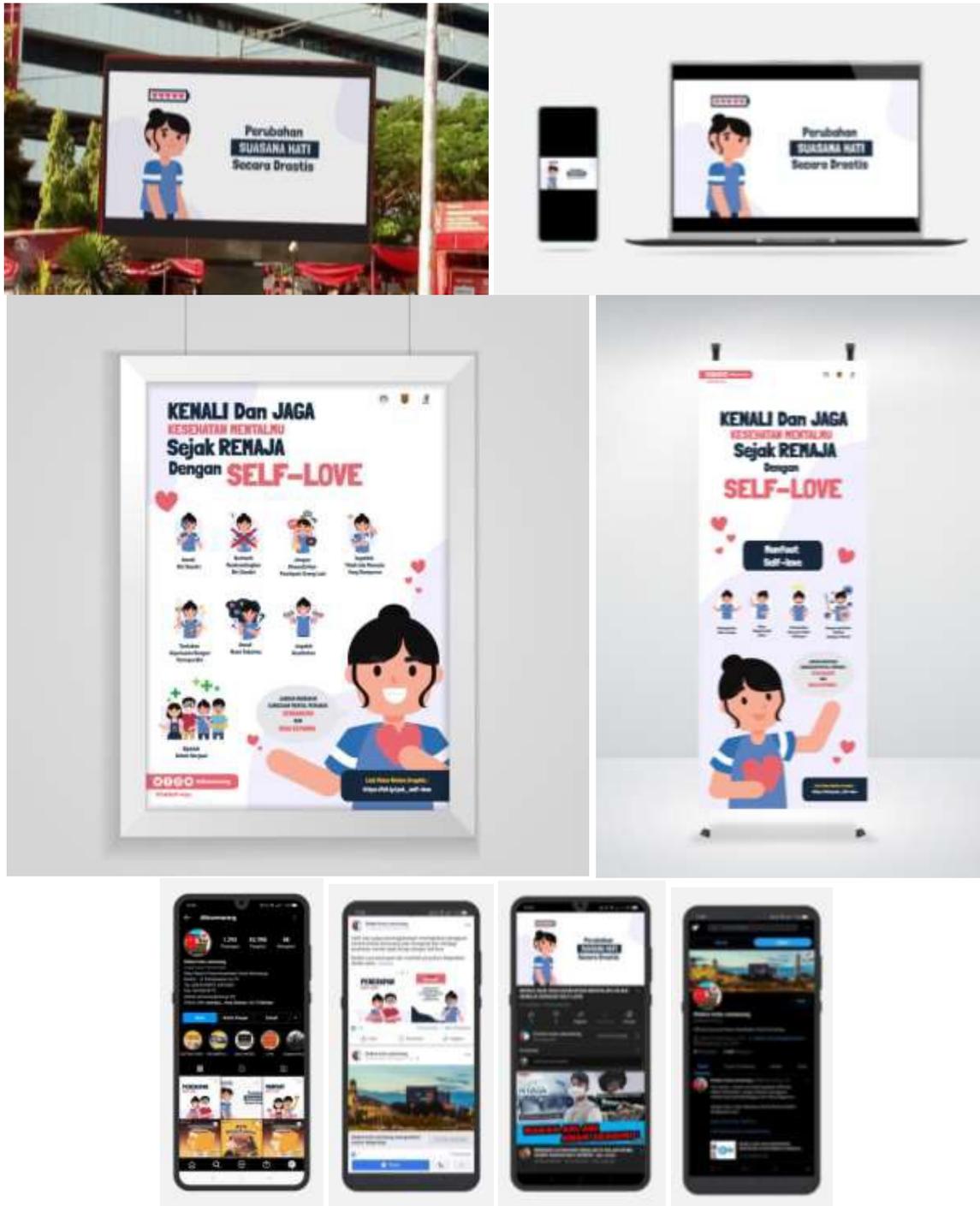
			Backsound music 2
31		2 detik	<p>Narasi ; Ketujuh, jagalah kesehatan.</p> <p>Sfx: Backsound music 2</p>
32		6 detik	<p>Narasi : Hadiah tubuhmu dengan berola raga rutin, istirahat yang cukup, makan makanan bergizi dan perbanyak minum air putih.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
33		3 detik	<p>Narasi : Dan yang terakhir, bijaklah dalam bergaul.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
34		4 detik	<p>Narasi : Carilah lingkungan pergaulan yang baik dan hindari pergaulan yang buruk.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
35		3 detik	<p>Narasi : Apa saja sih yang kamu dapatkan setelah menerapkan Self-love ?</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
36		3 detik	<p>Narasi : Pertama, mendapatkan kepuasan dalam kehidupan.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>

37		7 detik	<p>Narasi : Setelah menerapkan Self-love, kamu jadi lebih menerima diri apa adanya sehingga kamu merasa puas dengan segala kondisi kehidupannmu.</p> <p>Sfx : Poster Like Bacsound music 2</p>
38		2 detik	<p>Narasi : Kedua, hidup menjadi lebih sehat.</p> <p>Sfx : Bacsound music 2</p>
39		6 detik	<p>Narasi : Dengan penerapan Self-love membuat kita terbiasa menjalani pola hidup yang sehat baik fisik maupun mental.</p> <p>Sfx : Pola hidup Bacsound music 2</p>
40		3 detik	<p>Narasi : Ketiga, meningkatkan Self-esteem.</p> <p>Sfx : Bacsound music 2</p>
41		6 detik	<p>Narasi : Dengan penerapan Self-love, Self-esteem juga akan meningkat, karena kamu telah menerima dan menghargai diri sendiri.</p> <p>Sfx : Hati Bacsound music 2</p>

42		3 detik	<p>Narasi : Keempat, mengurangi resiko terkena gangguan mental.</p> <p>Sfx : Backsound music 2</p>
43		5 detik	<p>Narasi : Self-love membantumu terhindar dari stress yang dapat mengganggu kondisi kesehatan mentalmu.</p> <p>Sfx : Setres Backsound music 2</p>
44		6 detik	<p>Narasi : Pada akhirnya, semua pencegahan ini akan berhasil ketika dimulai dari kesadaran diri sendiri.</p> <p>Sfx : Huruf Backsound music 2</p>
45		6 detik	<p>Narasi : Dan ingat, jika kamu merasa membutuhkan pertolongan, jangan ragu berkonsultasi dengan psikolog ya ... !</p> <p>Sfx : Efek bahagia Backsound music 2</p>
46		5 detik	<p>Narasi : Iklan layanan masyarakat ini dipersembahkan oleh ...</p> <p>Sfx : Efek Ting</p>
Total Durasi		3 menit 57 detik	

Media utama pada perancangan ini, visualisasi untuk iklan layanan masyarakat menggunakan ilustrasi gambar 2D dengan peng gayaan flat desain yang disajikan dalam bentuk video Motion Graphic. Dengan penggunaan ilustrasi pada perancangan akan dapat menciptakan gambaran visual desain yang lebih menarik dan simpel yang digunakan untuk penyampaian pesan berupa sosialisasi dan ajkan masyarakat khususnya remaja di Kota Semarang untuk mengenal dan menjaga kesehatan mentalnya dengan menerapkan Self-love dalam kehidupannya. Dengan perancangan ini, diharapkan remaja akan mulai peduli dan bisa mencegah secara dini penyakit gangguan mental sehingga dapat

mengurangi resiko penyakit gangguan mental pada remaja dan menekan peningkatan jumlah penderita gangguan mental di Kota Semarang. Tidak hanya itu, tetapi di awal video motion graphic juga akan dijelaskan secara fakta dilapangan tentang kesehatan mental remaja dan kasus penderita gangguan mental di Kota Semarang sehingga diharapkan membuat remaja mempunyai gambaran kondisi kesehatan mental yang dimilikinya. Untuk media pendukung meliputi Poster, X - Banner, Brosur, Media sosial dan Sticker.



Gambar 2 Aplikasi Media
[Sumber : Penulis]

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penggunaan sosial media oleh remaja merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi yang dapat membuat remaja semakin rentan terkena gangguan mental. Namun sayangnya, masih banyak remaja yang masih mengabaikan dan tidak memperdulikan kesehatan mentalnya. Untuk itu, perlunya perancangan iklan layanan masyarakat ini, yang dapat meningkatkan kesadaran remaja untuk mengenal dan menjaga kesehatan mentalnya. Diharapkan dari perancangan ini, remaja dapat memiliki ketahanan mental yang kuat sehingga terhindar terkena gangguan mental dan menekan peningkatan jumlah gangguan mental di Kota Semarang.

4.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya untuk bisa lebih memfokuskan dalam menyampaikan poin – poin dari Self-love kedia agar informasi yang disampaikan lebih jelas selain itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan keahliannya lebih baik lagi dalam menyajikan sebuah karya yang lebih menarik sehingga dapat dengan mudah diterima dan dimengerti oleh masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- APA. (2018). *WHAT IS MENTAL ILLNESS?* RETRIEVED JANUARI 19, 2021, FROM [HTTPS://WWW.PSYCHIATRY.ORG/PATIENTS-FAMILIES/WHAT-IS-MENTAL-ILLNESS](https://www.psychiatry.org/patients-families/what-is-mental-illness)
- Cenadi, C. S. (1999). *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi*. Jakarta.
- Diana, A. (2013). *Bumper Animasi Sebagai Opening Video Edukasi Sumber Daya Geologi*. Bandung: Universitas Widyatama.
- Huang, Z. (2007). Depressive Symptomatology and Mental Health Help-Seeking Patterns of U.S.-and. 257–267.
- Hurlock. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Khasali, R. (1992). *Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Pustaka Utama Grafiti.
- Kusrianto dan Arifin . (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Kuswandi, W. (1996). *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliwer, A. (2011). *Komunikasi : Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka utama.
- Sadjiman, E. S. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Santrock, J. (2014). *Adolescence 15th Edition*. New York: McGraw Hill.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sulamsi, D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat.
- Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Penerbit Andi.
- Van Slembrouck, P. (2012). *How to Produce Motion Graphics*. Retrieved from rockcontent: <https://en.rockcontent.com/blog/how-to-produce-motion-graphics/>
- Walker, Z. (2002). *Health Promotion for Adolescent in Primary Care: Randomised Controled Trial*. WHO. (2001). *Basic documents, 43rd Edition*. Geneva: *World Health Organization*.
- Wijaya, P. Y. (1999). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*.