

STORYBOARD DALAM PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “HINDARI SELF-DIAGNOSIS! YUK, KONSULTASIKAN KONDISIMU”

Julia Ditanti¹, Diana Aqidatun Nisa², Widyasari³

¹²³Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
Jawa Timur

e-mail: 19052010034@student.upnjatim.ac.id¹, diana.dkv@upnjatim.ac.id², dan
widyasari.dkv@upnjatim.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2023
Accepted : April, 2023
Publish online : April, 2023

A B S T R A C T

The ease of access to mental health information increases literacy and general awareness of mental health disorders. However, in recent years, a phenomenon has emerged where social media content of young people is filled with self-diagnosis related to mental health. Self-diagnosis is the process in which individuals diagnose themselves or identify disorders within themselves. Self-diagnosis can be dangerous for individuals who are suspected of having mental health disorders and should be addressed immediately, including through public service announcements targeted at teenagers about what self-diagnosis of mental health is. Data collection for this design includes primary and secondary data using descriptive analysis methods. After the data is collected and analyzed, it will be processed to create a storyline that will serve as the basis for the creation of a public service announcement storyboard. This storyboard will contain information about what self-diagnosis of mental health is, the behavioral model of self-diagnosis, and the actions that should be taken after identifying mental health conditions. The storyboard design starts with the conceptual idea of determining the story to be implemented. The story is created based on the results of analysis and interviews, and then transformed into scenes and a script. After scriptwriting, the storyboard design progresses through three stages: thumbnails, Rough Pass sketches, and cleanup.

Key words : Public Service Announcement (PSA), Self-Diagnosis, Storyboard

A B S T R A K

Kemudahan akses informasi kesehatan mental meningkatkan literasi dan kesadaran umum terhadap gangguan kesehatan mental. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, muncul fenomena di mana konten media sosial anak muda penuh dengan *self-diagnosis* terkait kesehatan mental. *Self-diagnosis* adalah proses dimana individu mendiagnosa diri atau mengidentifikasi gangguan yang ada pada dirinya. *self-diagnosis* merupakan kegiatan yang berbahaya bagi orang yang diduga mengalami gangguan kesehatan jiwa dan harus segera diatasi salah satunya dengan pemaparan kepada remaja mengenai apa itu *self-diagnosis* kesehatan

mental menggunakan Iklan Layanan Masyarakat. Pengumpulan data pada perancangan ini berupa pengumpulan data primer dan data sekunder dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Setelah data terkumpul dan dianalisis maka data akan diolah agar dapat dibuat naskah cerita yang kemudian akan menjadi dasar dari perancangan *storyboard* Iklan Layanan Masyarakat. *storyboard* iklan layanan masyarakat ini akan berisikan informasi mengenai apa itu *self-diagnosis* kesehatan mental, model perilaku *self-diagnosis* dan tindakan apa yang harus diambil setelah kondisi kesehatan mental diketahui. Dalam perancangan *storyboard*, dimulai dari sebuah konsep ide menentukan cerita yang akan diimplementasikan. Cerita dibuat berdasarkan hasil analisis dan wawancara, kemudian ditransformasikan menjadi adegan-adegan, dan naskah. Setelah penulisan naskah dilanjutkan dengan pengerjaan desain *storyboard* yang harus melalui tiga tahap yaitu *thumbnail*, *Rough Pass* dan *cleanup*.

Kata Kunci: Iklan layanan masyarakat (ILM), *self-diagnosis*, *storyboard*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi dan komunikasi. Informasi kesehatan mental yang dulunya sulit didapat kini dapat diakses dengan mudah melalui media sosial dan website. Kemudahan akses informasi kesehatan mental tentunya akan meningkatkan literasi dan kesadaran umum terhadap gangguan kesehatan mental. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, muncul fenomena di mana pengguna internet, terutama anak muda, menggunakan istilah psikologis di jejaring sosial, seperti istilah gangguan mental.

Banyaknya informasi tentang kesehatan mental dapat menyebabkan perilaku mendiagnosis diri sendiri (*self-diagnosis*). *Self-diagnosis* adalah proses dimana individu mendiagnosa diri atau mengidentifikasi gangguan yang ada pada dirinya, dimana kebanyakan orang mencari gejala yang mereka miliki di internet dan mencoba untuk melihat apakah mereka cocok dengan gejala tersebut. *Self-diagnosis* sering dilakukan secara tidak benar dan dapat menyesatkan (T. Thatcher, 2021). *Self-diagnosis* seringkali dilakukan karena penasaran berdasarkan gejala yang dialami, yang kemudian dibandingkan dengan referensi yang ada. Selain itu, ada juga orang yang melakukan diagnosa sendiri karena takut berkonsultasi dengan psikolog. (M. F. Akbar, 2019).

Menurut laporan Detik.com (2022), konten media sosial anak muda saat ini penuh dengan *self-diagnosis* terkait kesehatan mental. Seperti menggunakan kata "depresi" untuk menggambarkan perasaan sedih karena hari yang

buruk, menggunakan kata "bipolar" untuk menggambarkan suasana hatinya yang sering berubah-ubah, atau menggunakan kata "gangguan panik" untuk menggambarkan betapa takutnya perasaannya. Menurut *survey* yang dilakukan oleh Alvara *research center*, sebagian besar pecandu internet atau yang bisa disebut pengguna *addicting* adalah Generasi Z, Generasi Z yang menggunakan internet selama 7 sampai 10 jam/hari mencapai 20,9%. Menurut data yang diperoleh penulis, dari 100 remaja yang berusia 18-22 tahun, 64% merasa memiliki masalah kesehatan mental, namun sebanyak 54% tidak melakukan validasi kembali ke profesional.

Menurut tiga dari empat remaja berusia 18-24 tahun, gangguan kesehatan mental yang didiagnosis sendiri dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, yang dampaknya meliputi kecemasan berlebihan, ketakutan akan hal-hal yang belum tentu terjadi, depresi dan stress (I. Maskanah, 2022). Gangguan kesehatan mental yang dialami seseorang bisa sangat beragam dan terdapat banyak faktor penyebab gangguan mental, sehingga dapat disimpulkan bahwa gangguan Kesehatan mental tidak disebabkan oleh satu faktor saja dan sangat mungkin menjadi penyebab gangguan kesehatan jiwa adalah kombinasi dari berbagai faktor. Oleh karena itu, diagnosis harus dilakukan oleh ahli yang profesional, karena dalam mengevaluasi gejala dari gangguan kesehatan mental harus detail dan menyeluruh. (A.W. Putri, B. Wibhawa, & A.S. Gutama., 2015).

Oleh karena itu, *self-diagnosis* kesehatan mental merupakan kegiatan yang berbahaya bagi orang

yang diduga mengalami gangguan kesehatan mental dan harus segera diatasi. Yaitu dengan pemaparan kepada remaja mengenai apa itu *self-diagnosis* kesehatan mental dan bahayanya. Salah satu media sosialisasi tersebut dapat melalui Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Iklan layanan masyarakat (ILM) disebut juga dengan istilah *Public Service Announcement* (PSA), dimana iklan ini menampilkan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang banyak masalah yang harus mereka hadapi (W. Ariani, Hairunnisa, & K. Dristiana, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mencoba membuat ILM dengan teknik *motion graphic* mengenai *self-diagnosis* kesehatan mental. *Motion graphic* dapat menyampaikan informasi sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan *motion graphic* berguna untuk menyederhanakan pesan yang ingin disampaikan berdasarkan data yang telah

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data pada perancangan ini berupa pengumpulan data primer dan data skunder. Dimana data primer diperoleh melalui wawancara dan kuisisioner untuk mencari tahu lebih dalam mengenai fenomena yang diangkat. Sedangkan data skunder terdiri dari kepustakaan yang dapat menambah referensi penulis melalui literatur-literatur dan buku yang ada, dan jurnal yang dapat dijadikan referensi berkaitan dengan variable yang diteliti.

Analisa data dilakukan dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif kualitatif adalah laporan penelitian yang mengekstraksi data untuk memberikan gambaran tentang penyajian laporan, data dapat berasal dari skenario wawancara, catatan lapangan, rekaman video, dokumen pribadi, catatan dan dokumen resmi (L.J. Moleong, 2018). Setelah data terkumpul dan dianalisis maka data tersebut akan diolah agar dapat ditentukan bagaimana konten dari ILM yang harus diproduksi sehingga dapat sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan. Setelah itu, akan dibuat naskah cerita yang kemudian akan menjadi dasar dari perancangan *storyboard* pada Iklan Layanan Masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data oleh peneliti dari subjek untuk tujuan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan

dikumpulkan selain itu masyarakat lebih mudah untuk menyerap informasi melalui sistem visual (S.A. Perdana & Zubaidah, 2020). ILM ini bertujuan untuk menginformasikan kepada remaja mengenai apa itu *self-diagnosis* kesehatan mental, model perilaku *self-diagnosis* dan tindakan apa yang harus diambil setelah kondisi kesehatan mental diketahui.

Dalam merancang ILM ini, salah satu langkah yang harus dilakukan adalah pembuatan *storyboard* pada tahapan praproduksi. *Storyboard* adalah garis besar gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah. Tujuan dari *storyboarding* adalah memvisualisasikan adegan-adegan yang berfokus pada cerita secara berkelompok (*scene*). Kesuksesan dan kelancaran periklanan dan produksi film banyak bergantung pada tahap praproduksi, yang juga mencakup *storyboard*. (Ferdinanda, & E. G. Pertiwi, 2020).

apa yang sedang dipelajari. Teknik ini sering digunakan oleh para peneliti yang menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan data yang akurat dan berdasarkan fakta. (D. K. Hannandito, & H. Aryanto, 2020).

Wawancara dilakukan dengan 2 narasumber yaitu kepada psikolog klinis remaja dan dewasa ibu Dian Sudiono Putri S.Psi, M.Psi. pada tanggal 10 desember 2022. Pada wawancara ini penulis ingin mencari data mengenai faktor penyebab, dampak dan cara mengatasi *self-diagnosis* yang terjadi pada remaja.

Berikut adalah hasil wawancara dengan psikolog :

- 1) Remaja seringkali hanya melihat sekilas gangguan kesehatan mental dan kemudian dengan mudah mendiagnosis dirinya sendiri.
- 2) Melimpahnya informasi tentang kesehatan jiwa juga menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka *self-diagnosis*.
- 3) Perlu ditekankan kepada kaum muda bahwa yang berhak mendiagnosis gejala yang dialaminya adalah seorang profesional.
- 4) Informasi yang diperoleh dari Internet tidak dapat digunakan sebagai standar dan harus dikonfirmasi ulang oleh pihak yang berhak mendiagnosis.

Wawancara juga dilakukan kepada motion grapher untuk mendapatkan data berupa kesesuaian iklan

layanan masyarakat dengan teknik *motion graphic* untuk mengedukasi remaja.

Berikut adalah hasil wawancara dengan motion grapher :

- 1) *motion graphics* masih efektif dalam menyampaikan informasi kepada remaja karena remaja sudah familiar dengan gaya yang digunakan dalam *motion graphics*.
- 2) Penyajian informasi dengan animasi juga memudahkan penyajian data dan contoh sehingga lebih mudah dipahami.
- 3) Dalam penyajian informasi menggunakan *motion graphic* diperlukan *storyboard* yang jelas agar memudahkan proses eksekusi.

Kuisisioner

kuisisioner, adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian atau pengajuan serangkaian pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden (V. Herlina, 2019)

Kuisisioner disebarakan secara online melalui whatsapp dan instagram kepada remaja usia 18-22 tahun. Kuisisioner dengan total responden 100 remaja. Kuisisioner berfungsi untuk mengetahui pemahaman remaja mengenai *self-diagnosis* sehingga dapat dijadikan acuan dalam penulisan naskah yang nantinya akan dijadikan *storyboard*.

Konsep verbal

Iklan layanan masyarakat ini akan menggunakan konsep "Edukasi *Self-diagnosis* secara komunikatif dan *soothe*" dimana ILM akan menyajikan informasi yang komunikatif dengan visual yang menenangkan untuk dilihat dan konten yang terkandung di dalamnya akan ditampilkan kepada remaja berusia 18 hingga 22 tahun, ILM ini akan menggunakan bahasa yang ringan dan mudah dipahami. ILM ini dilengkapi dengan contoh *self-diagnosis* untuk membantu pemahaman remaja terhadap perilaku *self-diagnosis*, diikuti dengan langkah-langkah untuk menghindari perilaku. serta memberikan informasi tentang apa itu *self-dianosis* kesehatan mental dan bahaya *self-diagnosis*. Iklan layanan masyarakat ini selanjutnya akan diberi judul "Hindari *Self-Diagnosis*! Yuk, Konsultasikan Kondisimu"

Konsep cerita

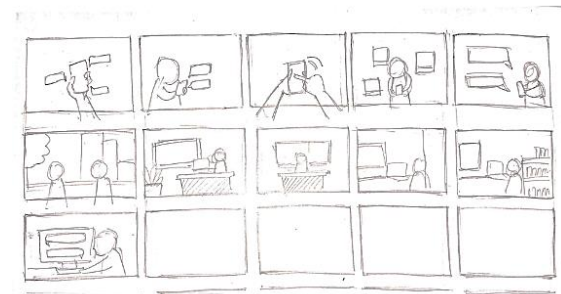
Iklan Layanan Masyarakat ini akan berisi informasi tentang apa itu *self-diagnosis* Kesehatan Mental, pola perilaku apa dan langkah apa yang harus diambil setelah mengetahui kondisi mereka, Informasi Layanan Publik ini akan disiarkan kepada

anak muda berusia 18 hingga 22 tahun dan berdurasi kurang lebih 5 menit. Visualisasi konten akan menggunakan gaya *flat design* dan dalam iklan layanan masyarakat akan menampilkan 3 karakter yang menceritakan pola perilaku *self-diagnosis*, secara garis besar pada bagian awal nantinya akan menceritakan remaja yang melakukan perilaku *self-diagnosis* dengan membandingkan apa yang dia rasakan dengan gejala yang ada diinternet, kemudian bagian selanjutnya menjelaskan bahaya dari *self-diagnosis*, dan dan bagian terakhir menjelaskan langkah-langkah yang harus diambil ketika Anda mengetahui gejala gangguan kesehatan mental.

Perancangan storyboard

Thumbnail

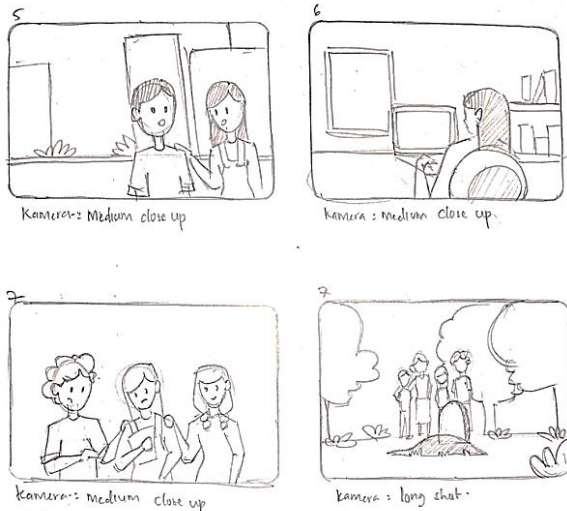
Menggambar sketsa kasar dengan kanvas kecil bertujuan untuk menemukan sebanyak mungkin alternatif visual. Ini bisa menjadi cara cepat bagi seniman papan cerita untuk menentukan tindakan dasar yang akan diterapkan pada gambar berdasarkan relevansi cerita. (R. K. Nuraini, & Z. Ramdhan, 2020)



Gambar 1. Thumbnail Storyboard
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Rough Pass

Pada tahapan ini telah dipilih satu alternatif dari *thumbnails* kemudian *storyboard* telah mengalami perubahan dari *thumbnails*, sudut kamera hingga komposisi karakter yang lebih detail. (R. K. Nuraini, & Z. Ramdhan, 2020)



Gambar 2. *Rough Pass Storyboard*
[Sumber: Dokumen Pribadi]

Clean up

Langkah terakhir ini menunjukkan detail aksi visual dan informasi kunci dari shot yang diambil. (R. K. Nuraini, & Z. Ramdhan, 2020)

21		<p>Selain itu, gangguan kesehatan mental yang disebabkan oleh self-diagnosis dapat menyebabkan aktivitas sehari-hari.</p> <p>Kamera: close up Audio: Calmness</p>	8 detik
22		<p>danaya yang dirasakan oleh remaja disalurkan secara berlebihan. Ada beberapa hal yang bisa menimbulkan gejala, tekanan, dan stress</p> <p>Kamera: medium close up Efek: overlay Audio: Calmness</p>	10 detik
23		<p>Lalu apa yang bisa kita lakukan untuk mengatasi tindakan self-diagnosis kesehatan mental ini?</p> <p>Kamera: close up Audio: Calmness</p>	8 detik

Gambar 3. *Clean up Storyboard*
[Sumber: Dokumen Pribadi]

24		<p>Terkadang kita bisa merasa bingung dengan apa yang kita rasakan, karena kita bisa sendiri. Tapi apa yang kita lihat di layar tidak menunjukkan semuanya dan</p> <p>Kamera: medium close up Audio: Calmness</p>	12 detik
25		<p>Tentu saja datang ke profesional seperti psikolog merupakan suatu yang dapat dilakukan</p> <p>Kamera: medium close up Audio: Calmness</p>	8 detik
26		<p>apa itu menggunakan alat untuk pergi mencari bantuan bukanlah suatu yang kelamahan, justru merupakan suatu keberhasilan.</p> <p>Kamera: medium</p>	10 detik

Gambar 4. *Clean up Storyboard*
[Sumber: Dokumen Pribadi]

KESIMPULAN

Iklan layanan masyarakat berjudul “Hindari *Self-Diagnosis!* Yuk, Konsultasikan Kondisimu” dirancang berdasarkan fenomena *self-diagnosis* yang marak terjadi di kalangan remaja usia 18-22 tahun. Iklan layanan masyarakat ini berdurasi kurang lebih 5 menit dan berisikan informasi mengenai apa itu *self-diagnosis* kesehatan mental, model perilaku *self-diagnosis* dan tindakan apa yang harus diambil setelah kondisi kesehatan mental diketahui. Iklan layanan masyarakat ini diharapkan dapat mengedukasi remaja sehingga dapat menghindari perilaku *self-diagnosis*.

Dalam proses praproduksi iklan layanan masyarakat ini terdapat perancangan *storyboard*. Dalam perancangan *storyboard*, dimulai dari sebuah konsep ide menentukan cerita yang akan diimplementasikan. Cerita dibuat berdasarkan hasil analisis dan wawancara, kemudian ditransformasikan menjadi adegan-adegan, dan naskah. Setelah penulisan naskah dilanjutkan dengan pengerjaan desain *storyboard* yang harus melalui tiga tahap yaitu *thumbnail*, *rough* dan *cleanup*. Ketiga tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam adegan desain papan untuk menentukan *footage* yang akan digunakan dalam *motion graphic*. Pada tahap *thumbnail* dilakukan eksplorasi dengan membuat alternatif sebanyak mungkin untuk menemukan gambar yang tepat menggambarkan naskah. Kemudian masuk ke tahap *Rough Pass* dimana hasil sketsa sudah diseleksi dan diperluas agar lebih jelas dari

sebelumnya. Kemudian lanjut ke fase *Cleanup*, di mana desain *storyboard* lebih jelas, mulai dari tampilan visual hingga informasi yang digunakan dalam pengambilan gambar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Thatcher. *Dangers of Self Diagnoses*. Internet: <https://highlandspringsclinic.org/dangers-of-self-diagnoses/>, 12 Januari, 2021 [September. 25, 2022].
- [2] M. F. Akbar, "Analisis Pasien Self-diagnosis Berdasarkan Internet pada Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama", 25-Jun-2019. [Online]. Available: osf.io/preprints/inarxiv/6xuns.
- [3] D. Darmadi. "self diagnosis" dan Pamer "Mental Illness". Internet: <https://news.detik.com/kolom/d-5886182/self-diagnosis-dan-pamer-mental-illness>, 06 Januari, 2022 [September. 20, 2022].
- [4] C.M. Annur. "Survei: Pecandu Internet Terbanyak dari Kalangan Gen Z". Internet: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/29/survei-pecandu-internet-terbanyak-dari-kalangan-gen-z>, 29 Juni, 2022 [Oktober. 01, 2022].
- [5] I. Maskanah. "Fenomena Self-Diagnosis di Era Pandemi COVID-19 dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental" Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis," *JoPS: Journal of Psychological Students.*, vol. 1 No. 1, pp. 1-10. 2022. DOI: 10.15575/jops.v1i1.17467
- [6] A.W. Putri, B. Wibhawa, & A.S. Gutama. "Kesehatan mental masyarakat Indonesia (pengetahuan, dan keterbukaan masyarakat terhadap gangguan kesehatan mental)," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat.*, vol. 2 No. 2, pp. 147-300.2015. DOI: <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13535>
- [7] W. Ariani, Hairunnisa, & K. Dristiana "Komunikasi Persuasif Pada Iklan Layanan Masyarakat Di Lembaga Penyiaran Publik Tvri," *eJournal Ilmu Komunikasi.*, vol. 7 No. 1, pp. 167-178.2019. <https://ejournal.ikom.fisip-unmul.ac.id/site/?p=3788>
- [8] S.A. Perdana, & Zubaidah, Kadek. "Iklan Layanan Masyarakat tentang Nomophobia dengan Teknik Motion Graphic," *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual.* vol. 10 No. 3, pp. 434-447.2020. DOI : <https://doi.org/10.24036/dekave.v10i3.110827>
- [9] Ferdinanda, & E. G. Pertiwi. "Penerapan Storyboard Dalam Video Iklan Layanan Masyarakat "Diet Plastik"", *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual.*, vol. 13 No. 1, pp. 46-52. Juni.2020. <https://ejournals.umh.ac.id/index.php/FSD/article/view/1565/905>
- [9] L.J. Moleong. "Metodologi Penelitian Kualitatif", Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2018.
- [10] D. K. Hannandito, & H. Aryanto. "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Pembuangan Sampah Sembarangan di Surabaya" *BARIK.*, vol. 1 No. 3, pp. 198-212. 2020. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36159/32201>
- [11] V. Herlina. "Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS", Jakarta: Elex Media Komputindo. 2019.
- [12] R. K. Nuraini, & Z. Ramdhan. Perancangan "Storyboard Animasi 2D "Post" Mengenai Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Generasi Milenial," *e-Proceeding of Art & Design.*, vol. 7 No. 2, pp. 2421. 2020. https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/161115/jurnal_eproc/perancangan-storyboard-animasi-2d-post-mengenai-pengaruh-media-sosial-terhadap-gaya-hidup-generasi-milenial.pdf