

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Seluruh dunia pada saat ini sedang dilanda Virus covid-19 (Coronavirus disease 2019), Pandemi COVID-19 adalah situasi dimana tersebarnya penyakit koronavirus 2019. Wabah ini terdeteksi saat pertamakali di Kota Wuhan, di provinsi Hubei yang terletak di Tiongkok tepatnya 1 Desember 2019, yang kemudian WHO sebagai Organisasi Kesehatan Dunia) tepatnya 11 Maret 2020 bahwa insiden ini ditetapkan sebagai pandemic covid 19. Virus ini dapat menyebar dengan cara menyebar melalui droplet atau berupa cairan yang dihasilkan dari bersin dan batuk, bahkan virus ini dapat menyebar melalui sentuhan benda yang terkontaminasi. Gejala virus ini bermacam-macam yakni adalah sesak napas, batuk dan demam serta gejala lainnya.

Pada 14 Maret, pemerintah Indonesia menyatakan bahwa pandemic koronavirus ini adalah bencana nasional, yang kemudian pada 15 maret 2020 Joko Widodo selaku Presiden Indonesia meminta semua orang untuk menjaga jarak sosial demi memperlambat penyebaran virus corona. Upaya dari pencegahan virus ini adalah dengan adanya pembatasan atau karantina mandiri orang-orang. Menjaga jarak dan pembatalan acara maupun upaya pencegahan dan pembatasan lainnya dari kontak sentuhan dan seluruh kontak sosial.

Salah satu sector yang terkena dampak koronavirus ini adalah perguruan tinggi, sejumlah perguruan tinggi di seluruh Indonesia memilih untuk melakukan pembelajaran daring, pembelajaran sepenuhnya dilakukan di rumah. Seluruh kegiatan kampus seperti wisuda dan pertemuan dibatalkan. Kemendikbud menerapkan pembelajaran daring pada akhir maret. Hasil riset ISEAS-yusof Ishak Institute menjelaskan bahwa adanya ketimpangan dalam dunia Pendidikan di Indonesia selama masa pandemic, terdapat kurang lebih 69 juta jiwa tidak mendapati akses pembelajaran dan Pendidikan yang memadai, anak muda mengalami kesulitan untuk belajar dan menerima Pendidikan. Pandemi covid ini sangat berdampak pada Sebagian besar aktivitas masyarakat di Indonesia, termasuk keluarga dan anak. Perubahan aktivitas ini berdampak besar terutama anak muda tidak hanya fisik tetapi juga Kesehatan jiwa mereka karena perubahan yang terjadi begitu sangat cepat karena pandemic.

Pemerhati Kesehatan jiwa anak UNICEF, Ali Aulia Ramly mengatakan bahwa salah satu dampak dari pandemic pada anak muda adalah terjadinya pembatasan sosial yang diterapkan oleh pemerintah untuk mencegah penularan virus. Pembatasan sosial ini menimbulkan rasa takut khususnya anak muda. Pembatasan sosial membuat anak muda merasa bosan karena harus berdiam diri dirumah dan tidak bisa beraktivitas dan berinteraksi dengan teman-temannya, timbul perasaan yang tidak aman, merindukan teman-teman dan khawatir akan penghasilan orangtua. Dampak paling membahayakan adalah sebanyak 62 persen anak mengalami kekerasan verbal oleh orang tuanya selama berada di rumah. Resiko kekerasan verbal ini dapat sangat berdampak pada Kesehatan mental anak muda. (Nasional, 2020)

Kesejahteraan emosional perlu untuk dijaga, tidak hanya fisik tetapi Kesehatan mental juga merupakan suatu hal yang penting untuk anak muda mengembangkan ketahanan untuk mengatasi masalah yang terjadi di kehidupan ini. Anak muda sering mengalami gejala emosi Ketika pikiran dan tubuh mereka berkembang seiring berjalannya waktu, perubahan

lingkungan, beban dan tuntutan akademis, konflik dengan orangtua, pencarian jati diri dan isu-isu lainnya. Maka dari itu dibutuhkan Komunikasi Visual Media untuk menyampaikan pesan positif kepada anak muda yang dikemas secara menarik untuk membantu Kesehatan mental anak muda selama masa pandemic covid-19 berlangsung. Menarik untuk dibuatnya sebuah media yang efektif dan mudah disukai oleh Anak Muda masa kini sebagai bentuk dukungan emosional, membangun rasa kepercayaan diri, dan hal-hal positif pada anak muda masa kini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 identifikasi masalah

Jadi dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

- Pandemi Covid-19 membuat Anak muda Indonesia kesulitan untuk melakukan pembelajaran mereka di rumah.
- Anak muda di Indonesia mengalami depresi, gangguan emosi, stress, gangguan kecemasan dan gangguan mental lainnya selama pandemic covid-19.
- Dibutuhkan Komunikasi visual untuk membantu anak muda yang pada saat ini sedang menghadapi permasalahan yang terjadi pada saat pandemic covid-19 dan bisa memicu terjadinya gangguan mental.

1.2.2 Pembatasan Masalah

Batasan masalah ini digunakan untuk menghindari penyimpangan yang terjadi kedepannya pada permasalahan, membantu penelitian agar lebih terarah dan dapat menjadi acuan pembahasan yang tidak menyimpang pada tujuan penelitian. Beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- Luas lingkup hanya meliputi Gejala Kesehatan mental yang sering terjadi selama masa pandemi di Indonesia yaitu meliputi Gangguan kecemasan, ansos, stress dan Depresi.
- Informasi yang disajikan adalah solusi untuk anak muda dalam mengatasi Kesehatan mental mereka selama covid-19.

1.2.3 rumusan masalah

- Bagaimana cara membuat komunikasi visual yang menarik untuk membantu anak muda dalam menjaga kesehatan mental selama pandemic covid-19?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukan perancangan ini adalah untuk memberikan program komunikasi visual dimana anak muda dapat mengeksplorasi dan mengekspresikan diri mereka. Lewat program komunikasi visual ini anak-anak muda juga dapat mengolah emosi, stress atau depresi mereka dengan membangun hal positif.

1.4 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini adalah :

- a. Bagi penulis :
 - Meningkatkan wawasan dan pengetahuan penulis mengenai Kesehatan mental anak muda selama pandemic covid-19 berlangsung
 - Memenuhi Tugas akhir perancangan sebagai syarat kelulusan Desain Komunikasi Visual
- b. Bagi Masyarakat :
 - Masyarakat ikut membantu korban gangguan mental dan tidak menganggap hal ini sebagai masalah sepele, karena gangguan mental tidak seharusnya dipandang aneh dan sebelah mata.
 - Anak muda bisa mendapatkan solusi untuk menghadapi gangguan mental mereka selama pandemic covid-19.
- c. Di bidang pengembangan :
 - Dapat digunakan sebagai alat untuk perancangan selanjutnya
 - Dapat digunakan sebagai media lanjutan untuk pengembangan media pelayanan Kesehatan mental

1.5 Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu :

a. *Metode Observasi*

Penulis melakukan observasi di internet untuk mengambil data-data tentang Kesehatan mental, covid-19. Penulis juga melakukan observasi melalui berita-berita terbaru di Internet guna mengikuti trend anak muda saat ini, begitu juga dengan pengumpulan data tentang Kesehatan mental saat pandemic covid-19 berlangsung.

b. *Metode Studi Literatur*

Penulis mengambil beberapa studi dari jurnal dan buku untuk mengetahui lebih lanjut tentang Kesehatan Mental demi kelengkapan data perancangan. Studi literatur ini bertujuan untuk mendukung data-data terkait Kesehatan mental menurut para ahli dan teori-teori tentang desain komunikasi visual yang nantinya akan dibuat oleh penulis.

c. *Kuisisioner Online*

Penulis akan membagikan kuisisioner online kepada anak-anak muda terkait Kesehatan mental dan keluhan mereka, penulis juga akan memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait Kesehatan mental kepada anak-anak muda guna mencari tahu apa yang di butuhkan oleh anak muda Ketika menghadapi krisis gangguan mental. Kuisisioner dan wawancara ini berguna bagi penulis untuk mendapatkan wawasan dan refrensi untuk pembuatan komunikasi visual yang tepat bagi anak muda yang sedang menghadapi gangguan mental

pada masa pandemic covid-19. Kuisisioner akan dibagikan secara digital, kuisisioner berupa *Google form* yang dibuat melalui Google Drive, disebarluaskan ke target yaitu :

Syarat responden :

- a. Kategori Anak muda dewasa awal yaitu 20-30 tahun
- b. Anak muda yang sedang kuliah atau bekerja di seluruh perkotaan di Indonesia

Kelebihan yang akan didapatkan dari kuisisioner online :

- a. Kuisisioner dapat disebarluaskan lewat media apapun melalui jejaring internet.
- b. Hasil akhir dari kuisisioner online ini dapat dengan mudah dilihat secara digital melalui *google form*.

1.6 Metodologi Perancangan

