



**Perancangan Media Interaktif Melalui Komunikasi Visual Guna Mengurangi Stress Mahasiswa di Perkuliahan Pada Masa Pandemi COVID-19**

Oleh : Maria Ivana Chrysanti Santoso / 17.L1.0008  
Pembimbing : Ryan Sheehan Nababan, S.Sn., M.Sn.

**Masalah**

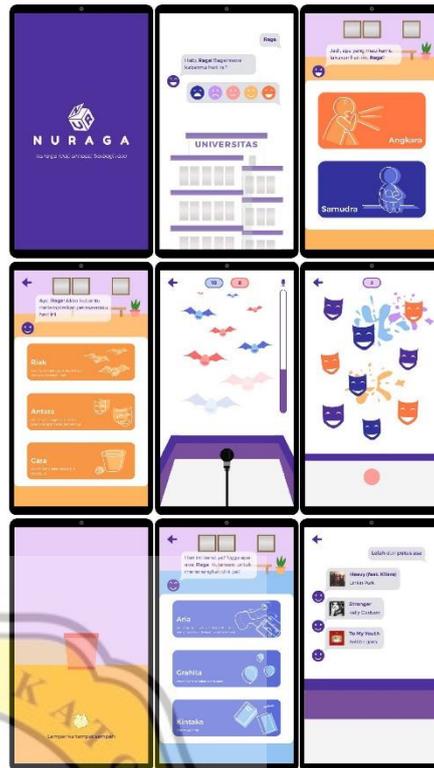
Masuknya pandemi COVID-19 menyebabkan mahasiswa harus berusaha untuk beradaptasi dengan kondisi yang ada, termasuk dengan perkuliahan daring. Namun kegiatan perkuliahan daring ini dinilai kurang maksimal, pun juga dengan adanya beberapa kendala dari luar seperti masalah jaringan ataupun sistem yang error yang kemudian menyebabkan mahasiswa merasa stres dan tertekan karena tidak dapat menerima materi dengan baik. Tiap mahasiswa memiliki respon yang berbeda terhadap stres, namun stres yang direpson secara negatif dapat memberikan dampak yang cukup fatal apabila tidak ditangani lebih lanjut. Selain itu, karena adanya pandemi ini, mahasiswa tidak dapat melepas stres dengan bebas karena tetap harus taat pada protokol yang berlaku.

**Solusi**

Membuat perancangan media interaktif berupa desain aplikasi yang dapat diakses dengan mudah menggunakan ponsel, dengan tujuan untuk membantu mengurangi stres yang dirasakan mahasiswa di perkuliahan pada masa pandemi COVID-19. Aplikasi dapat membantu pengguna untuk melampiaskan perasaan yang tengah dirasakan atau membantu pengguna untuk menenangkan diri, sesuai dengan fitur yang dipilih oleh pengguna. Dengan menggunakan gaya bahasa non-formal, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi teman bagi pengguna untuk membagikan perasaan yang tengah dialami tanpa rasa ragu.

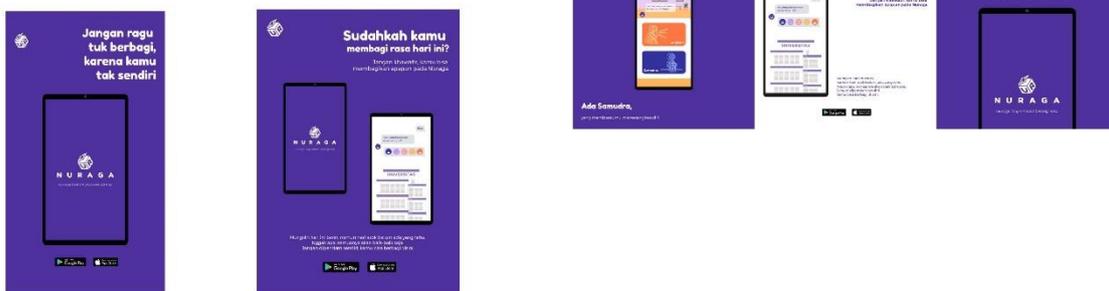
**1. Media Utama : Aplikasi Nuraga**

Ide dari perancangan ini adalah **Bagi Rasa**, dimana target dapat mencurahkan atau membagikan perasaan mereka yang tidak dapat disampaikan ke orang lain pada aplikasi ini. Aplikasi ini akan menjadi wadah bagi target untuk dapat melepaskan stres yang dialami dan dapat menjadi pribadi yang lebih baik. Terdapat 2 fitur utama dalam aplikasi, yang pertama fitur **Angkara** untuk membantu target melampiaskan stres/emosi yang mereka rasakan, dan yang kedua fitur **Samudra** untuk membantu target menenangkan diri.



**2 Media Pendukung: Iklan dan Promosi**

Untuk media pendukung, digunakan iklan pada instagram story dan poster digital untuk mempromosikan aplikasi Nuraga. Lalu ada juga konten instagram untuk memberikan informasi seputar aplikasi dan fitur yang ada di dalamnya, sehingga target dapat mengetahui gambaran singkat seputar aplikasi Nuraga.





**2.25%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

## Report #13267179

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Pandemi COVID-19 yang menyebar ke seluruh dunia memberikan dampak yang cukup besar pada kehidupan manusia, membuat pemerintah harus mengambil tindakan untuk menekan angka persebaran agar tidak semakin meningkat. Berbagai upaya telah dilakukan, salah satunya adalah menerapkan WFH (Work from Home) dan kegiatan sekolah atau perkuliahan secara daring. Bukan hal yang mudah untuk menerima perubahan yang cukup drastis seperti pada saat ini, namun mau tidak mau masyarakat dituntut untuk mampu beradaptasi sampai pandemi COVID-19 dapat mereda. Secara perlahan, pandemi ini tidak hanya memiliki pengaruh pada kesehatan fisik manusia, namun juga dapat mempengaruhi kesehatan psikologis, khususnya pada mahasiswa. Kegiatan pembelajaran maupun perkuliahan diimplementasikan dengan berbagai macam cara dengan dukungan beberapa fasilitas yang tersedia seperti google classroom, zoom, google meet, dan beberapa aplikasi atau website penunjang lainnya. Namun, beberapa implementasi tersebut masih