

ABSTRAK

Tidak sedikit didapati kasus – kasus yang berhubungan dengan kesehatan mental. Seperti stress, depresi atau gangguan kecemasan. Hal – hal tersebut sering kemudian berakhir dengan berita bunuh diri yang sering kita lihat pada media. Terlebih lagi, angka bunuh diri tinggi pada usia remaja dan kalangan muda, yang mana pada usia tersebut, individu memiliki potensi untuk mencapai sesuatu dan merupakan usia produktif. Angka kasus bunuh diri di Indonesia pun tidak sedikit yang menjadikan hal ini hal yang memiliki urgensi tinggi untuk diberi tindakan yang sesuai. Untuk melakukan penelitian ini, metode yang akan dilakukan oleh penulis adalah metode campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Sementara metode pengumpulan data yang akan digunakan oleh penulis adalah menggunakan metode observasi, wawancara, kuesioner dan studi literasi. Dan, metode analisis yang akan digunakan adalah analisis matriks. Penulis melakukan penelitian berdasarkan teori desain komunikasi visual, psikologi remaja, bunuh diri, komunikasi massa dan media interaktif yang memang teori tersebut berhubungan dengan penelitian dan perancangan yang akan dibuat oleh penulis. Berdasarkan latar belakang dan teori yang sudah ada, setelah melakukan penelitian penulis akan membuat sebuah media interaktif untuk masyarakat tentang pencegahan bunuh diri bagi remaja. Media yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah aplikasi, karena dianggap sebagai media yang paling tepat untuk target audiens, fitur interaktif dalam aplikasi ini sangatlah penting karena dengan adanya komunikasi interaktif, audiens akan merasa lebih terlibat dan berempati. Perancangan ini memiliki tujuan mengedukasi masyarakat dan mengantisipasi tindakan bunuh diri bagi remaja dan tentu saja dengan harapan agar angka bunuh diri bagi remaja dapat ditekan.

Kata kunci: Remaja, bunuh diri, media interaktif