

PERANCANGAN PROTOTIPE MEDIA APLIKASI BAGI PENDERITA *ANXIETY DAN MOOD DISORDER*

DESIGN OF APPLICATION MEDIA PROTOTYPE FOR ANXIETY AND MOOD DISORDER

Nisrina Puspa Nindya¹, Novian Denny Nugraha² dan Paku Kusuma³

^{1,2,3}S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
nisrinapn@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Terdapat berbagai faktor yang dapat membuat seseorang mengalami gangguan kecemasan dan gangguan *mood*, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri seseorang, yaitu fisiologis dan psikologis. Sedangkan untuk faktor eksternal merupakan faktor yang berasal di luar diri seseorang, seperti lingkungan, masyarakat, dan suatu peristiwa. Metode penelitian atau pendekatan penelitian yang akan digunakan merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Kecemasan dan gangguan suasana hati dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang umur, tetapi bila diteliti lebih dalam penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* yang meningkat tajam di masa Pandemi Covid-19 didominasi oleh remaja hingga dewasa awal. Media aplikasi yang menyediakan fitur konseling secara gratis dan memiliki fitur-fitur yang dapat diakses oleh semua orang akan membantu permasalahan yang dialami oleh penderita maupun masyarakat yang peduli terhadap kesehatan mental mereka.

Kata kunci : kecemasan, *mood*, aplikasi, kesehatan mental

Abstract : There are various factors that can make a person experience anxiety disorders and mood disorders, namely internal factors and external factors. Internal factors are factors that arise from within a person, namely physiological and psychological. As for external factors, they are factors that originate outside a person, such as the environment, society, and an event. The research method or research approach to be used is descriptive research with a qualitative approach. Anxiety and

mood disorders can be experienced by anyone regardless of age, but when examined more deeply, patients with Anxiety and Mood disorders that have risen sharply during the Covid-19 pandemic are dominated by adolescents to early adulthood. Media applications that provide counseling features for free and have features that can be accessed by everyone will help the problems experienced by sufferers and people who care about their mental health.

Keywords: *anxious, mood, application, mental health*

PENDAHULUAN

Kecemasan terbentuk dari seseorang yang tidak bisa mengendalikan emosi atau suasana hati (*mood*) mereka. Setiap orang berisiko mengalami gangguan jiwa berupa gangguan kecemasan maupun gangguan *mood* (*mood disorder*) ketika menghadapi kesulitan, tekanan, dan konflik yang muncul dalam kehidupan. Kurangnya pengetahuan masyarakat tentang gejala, risiko, dan cara mengatasi gangguan kecemasan dan *mood* menjadi penyebab utama kedua gangguan ini tidak diperhatikan atau tidak ditangani dengan baik. Konsekuensi dari kedua gangguan tersebut adalah penurunan produktivitas seseorang, tidak bisa melihat sisi positif pada diri, disfungsi organ tubuh, munculnya penyakit berbahaya dan yang paling penting, melukai diri sendiri, dan bunuh diri. Terdapat beberapa faktor yang dapat membuat seseorang mengalami gangguan kecemasan dan gangguan *mood*, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang muncul dari dalam diri seseorang, yaitu fisiologis dan psikologis.

Sedangkan untuk faktor eksternal merupakan faktor yang berasal di luar diri seseorang, seperti lingkungan, masyarakat, dan suatu peristiwa. Urgensi yang Penulis ambil di sini adalah peristiwa pandemi Covid-19 yang merupakan faktor eksternal dan mempengaruhi psikologis seseorang (kecemasan dan gangguan *mood*). Dilansir dari laman UNICEF, terdapat laporan dengan judul "The State of the World's Children 2021; On My Mind"

yang mempromosikan, melindungi, dan merawat kesehatan mental anak-anak. bahkan sebelum Covid-19 bahwa anak-anak dan remaja sudah menanggung beban penyakit mental tanpa solusi dan cara yang signifikan dalam mengatasi masalah ini. Dipaparkan bahwa Covid-19 telah meningkatkan kecemasan banyak orang, para ahli memperingatkan bahwa sebagian kecil orang bisa mengalami masalah kesehatan mental yang berkepanjangan, lebih lama dari pandemi itu sendiri. Hal ini menyebabkan orang yang tidak mengalami kecemasan atau depresi sebelum pandemi menjadi terlalu cemas dan depresi selama pandemi.

Masyarakat cenderung menstigmatisasi orang dengan gangguan jiwa atau psikiatri secara negatif, termasuk mengkritik dan memperlakukan mereka sebagai aib, dikucilkan, bahkan menganggap mereka hilang akal. Berlatar belakang tersebut, penulis ingin melakukan penelitian terkait permasalahan gangguan kesehatan mental yaitu gangguan kecemasan dan suasana hati, karena naiknya jumlah penderita gangguan kecemasan dan suasana hati sejak masa pandemi Covid-19. Penulis ingin merancang suatu media bagi para penderita gangguan mental tersebut, masyarakat luas, dan menyediakan tenaga profesional, sehingga nantinya media tersebut menjadi wadah yang dapat menjadi salah satu solusi. Penulis mengambil topik ini, karena fenomena yang muncul pada saat penulis ingin menggarap penelitian ini adalah kesehatan mental bersamaan dengan fenomena kesetaraan gender yang sedang hangat diperbincangkan dan dikampanyekan selama masa Pandemi Covid-19. Hal ini membuat penulis mencoba mencari artikel mengenai topik tersebut, selama proses pencarian artikel penulis menemukan data, bahwa gangguan kesehatan mental yang meningkat pada masa Pandemi Covid-19 didominasi dengan gangguan kecemasan dan suasana hati apalagi banyak sekali siswa maupun mahasiswa termasuk penulis

sendiri yang menjalani perubahan pembelajaran menjadi daring dan masyarakat yang bekerja melalui rumah akibat pandemi Covid-19, sehingga hal ini memicu kecemasan berlebih terkait waktu, *flow* kerja dan kuliah yang berubah secara drastis.

Terkait hal ini urgensi yang penulis pikirkan dan dirasa perlu mendapatkan penanganan berhubungan dengan topik tersebut.

LANDASAN TEORI

Media Aplikasi

Menurut Evaliata dan Ega pada bukunya (2020), aplikasi adalah program yang membantu dalam melakukan tugas seseorang atau menjadi perantara untuk mengakses sesuatu. Programmer adalah orang di balik pengembangan aplikasi. Aplikasi yang berhasil sudah berhasil dibuat dapat menjadi referensi untuk pengembangan di masa mendatang. Aplikasi dikategorikan ke dalam perangkat lunak (software).

Prototipe

Dalam jurnal Novian Denny & Yasmine (2021), prototipe merupakan sesuatu yang dapat diujicobakan, ditampilkan, serta mendemonstrasikan hasil dari perancangan. Prototipe ini dibuat guna menjadi sampel awal yang bertujuan untuk menguji konsep dari sebuah produk (baik aplikasi maupun produk lainnya).

Desain Sprint

Menurut Richard, Todd, dan Trace dalam bukunya (2015), desain sprint adalah kerangka kerja sebuah desain yang sederhana. Kerangka tersebut memberi peluang untuk menciptakan sesuatu yang dibutuhkan atau bermanfaat bagi masyarakat luas. Hal ini adalah upaya yang dapat dilakukan oleh sebuah

tim yang nantinya akan menentukan arah produk atau layanan yang dirancang (*Brainstorming*). Ini menggabungkan komponen proses desain dan pendekatan ilmiah dengan cepat, sederhana, dan singkat. Proses desain sprint ini harus melalui 5 tahapan atau fase penyusunan, yaitu :

1. *Understand* (Menentukan latar belakang dan menganalisa wawasan dari *user*).
2. *Diverge* (Melakukan brainstorming terkait apa yang dibutuhkan dan kemungkinan-kemungkinan lainnya).
3. *Converge* (Menentukan atau membuat beberapa solusi, kemudian menentukan solusi paling efektif).
4. *Prototype* (Membuat aset atau konsep sederhana yang bisa didemonstrasikan).
5. *Test* (Amati hal yang bermanfaat atau efektif bagi *user*).

User Interface dan User Experience

Menurut Griffin dan Baston (2014), user interface adalah suatu sistem untuk menerima dan memberikan informasi ke dan dari pengguna (User) guna membantu mengarahkan alur pemecahan masalah hingga tercapai hasil yang diinginkan.

Lalu Winter menjabarkan (dalam Munthe dkk, 2018), bahwa user experience adalah bagaimana perasaan pengguna tentang setiap interaksi dengan objek di depan mereka saat menggunakannya. Agar user-friendly, fitur produk harus sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ini menentukan nilai produk. Produk tersebut dapat membuat pengguna senang jika mudah ditemukan dan dimanfaatkan saat pertama kali memakainya.

Prinsip-Prinsip User Interface

Debora (1992) menjabarkan dalam bukunya, untuk mendapatkan hasil maksimal dari tampilan *user interface*, desainer perlu mengetahui 17 prinsip *user interface*, yaitu:

1. *User Compatibility*. Artinya, tampilan produk sesuai dengan apa yang biasa dilihat pengguna karena setiap pengguna mungkin memiliki persyaratan tampilan yang berbeda. Misal jika aplikasi ditujukan untuk anak muda, hindari penggunaan istilah atau visual orang dewasa.
2. *Product Compatibility*. Artinya, produk aplikasi yang dibuat juga harus sinkron. Mirip dalam penampilan satu sama lain cocok untuk oleh *user* awam dan profesional berpengalaman.
3. *Task Compatibility* penting untuk merancang sebuah aplikasi atau *user interface* yang sesuai dengan tujuan pengguna agar aplikasi yang dikembangkan dapat dimanfaatkan dan akan membantu pekerjaan atau tugas pengguna jika pengguna kesulitan menggunakan sistem.
4. *Work Flow Compatibility*, yaitu pengaturan setiap fungsi berdasarkan kategori untuk mengaktifkan penyesuaian tugas pengguna.
5. *Consistency*, yaitu fungsionalitas atau kegunaan system atau fitur harus konsisten. Misalnya menekan tombol "simpan" menyimpan data, bukan menghapusnya.
6. *Familiarity* dengan menggunakan konsep, kosa kata, dan pengaturan yang mudah digunakan. Seperti ikon atau gambar "*recycle bin*" di Windows, ini menunjukkan penekanan pengguna pada file yang dihapus sebelumnya.
7. *Simplicity*. Pengguna akan frustrasi dengan kerumitan aplikasi, oleh karena itu gunakan sistem *default* karena sangat penting untuk menyediakan dan memprioritaskan layanan khusus pengguna. Jangan menampilkan semua fiturnya.

8. *Direct Manipulation*. Dengan menggunakan teknik ini, pengguna dapat melihat sistem beraksi tepat di depan mata mereka. Sebagai contoh mudah, huruf "A" akan muncul di layar segera setelah kita menekan tombol "T".

9. *Control*, yaitu apa yang digunakan untuk mengontrol dan membuat frustrasi pengguna seharusnya tidak diizinkan untuk melakukannya. Memuji pengguna yang membuat kesalahan dalam bahasa yang tidak dikontrol sistem adalah contohnya.

10. WYSIWYG. WYSIWYG adalah singkatan dari "*What You See Is What You Get*", yang berarti bahwa informasi yang ditampilkan di layar dan informasi yang dicetak atau disimpan dalam file adalah sama. Misal ketika mencetak laporan di Microsoft Office dan tampilannya sama seperti di layar komputer Anda.

11. *Flexibility*. Bagi penyandang disabilitas fisik, prinsip ini sangat penting. Mengizinkan pengguna yang mendukung penggunaan aplikasi yang dibuat memiliki banyak kendali atas aplikasi dan dapat mengakomodasi kemampuan pengguna lain adalah hal yang diperlukan. Prinsip ini seperti aplikasi yang dapat berjalan di perangkat lain (*mouse, keyboard, joystick, trackball*).

12. *Responsiveness*, yaitu masukan pengguna harus selalu diproses dengan cepat oleh sistem. Bilah kemajuan, misalnya.

13. *Invisible Technology*. Saat mendesain Antarmuka Pengguna, sangat disarankan agar desainer menyembunyikan cara kerja bagian dalam sistem agar tidak terlihat, sehingga perangkat lunak dapat digunakan tanpa kecemasan atau ketakutan dari pihak pengguna.

14. *Robustness*. Jika sistem tidak memiliki kemampuan untuk menangani kesalahan manusia, itu tidak akan dapat berfungsi dengan baik. Untuk menerapkan gagasan ini, ada baiknya untuk menyediakan opsi pemulihan sistem.

15. *Protection*. Prinsip ini berbeda dengan prinsip *Robustness* karena bertujuan untuk melindungi sistem dari kesalahan paling umum yang dilakukan manusia. Dengan cara yang sama ketika kita mengakhiri lembar kerja Microsoft Office yang belum kita simpan sebelumnya, *Office* akan secara otomatis menanyakan apakah kita ingin menyimpannya.

16. *Ease of Learning* buat sistem yang mudah digunakan bahkan oleh orang non-teknis (awam). Prinsip ini akan mendorong pengguna untuk menggunakannya.

17. *Ease of Use*, buat *platform* yang mudah digunakan untuk para ahli. Hasilnya, sistem yang kami rancang dapat digunakan oleh pengguna pemula dan berpengalaman (berpengalaman).

Macam-Macam User Interface

Menurut Irwan (2021) terdapat 3 macam *user interface* yang paling populer dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari saat ini, yaitu:

1. *Command Line Interfaces (CLI)*

Pada hari-hari awal teknologi komputer, Command Line Interface (CLI) pertama kali muncul. Namun, teknologi saat ini masih menggunakan CLI untuk perintah dan tugas dasar, tetapi penggunaannya terbatas. Untuk pengguna pemula, jenis antarmuka ini memiliki kelemahan karena membutuhkan operator untuk mengingat berbagai perintah. Teknisi dan supervisor jaringan sering menjadi pengguna CLI. Mereka akan bertanggung jawab untuk berbagai tugas dan pengaturan di komputer. Jenis antarmuka CLI adalah satu-satunya cara untuk melakukan tindakan ini.

2. *Graphical User Interfaces (GUI)*

GUI (juga dikenal sebagai WIMP atau Windows, Ikon, Menu dan *Pointer*) masih digunakan sampai sekarang. Menggunakan alat penunjuk seperti *mouse*,

touchpad, atau *trackball*, operator memanipulasi penunjuk/penunjuk di layar. Ikon grafis dan indikasi visual lainnya dapat digunakan oleh pengguna untuk berkomunikasi dengan perangkat. Contoh barang yang memiliki antarmuka pengguna grafis di pasaran termasuk laptop atau komputer desktop yang menjalankan sistem operasi yang banyak digunakan seperti Windows, Mac, dan Linux.

3. *Natural user interface* (NUI)

Pendekatan sentuhan, gerakan, atau ucapan manusia dapat digunakan untuk berinteraksi dengan aplikasi. Istilah "alami" dalam istilah NUI menekankan bahwa cara interaksi antara sistem dan penggunanya mirip dengan perilaku manusia pada umumnya, di mana manusia terhubung satu sama lain melalui suara, gerakan, dan sentuhan. Menggunakan antarmuka multi-sentuh smartphone atau Kinect Microsoft untuk mengelola perangkat Xbox adalah dua contoh dari apa yang biasa disebut sebagai *Natural User Interface*.

Ilustrasi

Menurut Male (2017), Untuk menyampaikan informasi kepada pembaca, ilustrasi adalah karya seni yang menggunakan gambar. Pembaca dapat dipengaruhi oleh ilustrasi yang mengajar, mendidik, dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan. Kisah-kisah yang digambarkan dalam ilustrasi memiliki kemampuan untuk memikat audiens.

Design Thinking

Menurut Razi, Mutiaz, & Setiawan (2018), *design thinking* mendorong Penulis untuk menempatkan dirinya pada posisi pengguna yang ada untuk lebih memahami bagaimana menyesuaikan proses desain untuk memenuhi

permintaan pengguna tersebut dan membantu pengguna tersebut dalam mencapai tujuan mereka.

Logo

Dijelaskan dalam buku ciptaan Bluesodapromo (2013), bahwa logo merupakan representasi visual dari merek fundamental perusahaan, menyampaikan informasi tentang bisnis kepada pelanggan melalui penggunaan warna, teks, dan citra. Desainer logo juga dapat menggunakan logo dalam materi iklan dan penjualan untuk mempromosikan sebuah bisnis. Logo berfungsi sebagai titik awal untuk berbagai aspek proyek, termasuk penulisan, warna, dan desain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian atau pendekatan penelitian yang akan digunakan merupakan penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang tidak terpacu dengan angka melainkan terfokus pada pengamatan yang memahami suatu kondisi dengan hasil analisa deskriptif. Penulis mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu penderita *anxiety* dan *mood disorder*, sehingga dalam proses perancangan dapat menghasilkan media aplikasi, informasi yang sesuai. Teknik pengumpulan data ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep ide terkait media apa yang ingin dibuat untuk objek penelitian, yaitu membuat sebuah media aplikasi bagi penderita anxiety dan mood

disorder yang mirip seperti media sosial, tetapi diperuntukkan bagi teman-teman yang sedang mengalami masalah kesehatan mental namun belum tahu sebenarnya mereka mengalami gangguan apa serta bagi penderita anxiety dan mood disorder. Aplikasi ini nantinya dilengkapi mood tracker, mood tracker ini dapat digunakan bagi teman-teman yang merasa suasana hatinya seringkali cemas, sedih, merasa kesepian, dll. Sehingga pengguna bisa mengetahui keadaan suasana hatinya selama beberapa bulan terakhir. Aplikasi ini nantinya juga akan dilengkapi fitur meditasi, jurnal atau artikel mengenai topik seputar gangguan kecemasan dan gangguan mood, bisa berkonsultasi kepada psikiater atau psikolog secara gratis bagi penderita, dan fitur-fitur lainnya.

Fasilitas untuk menunjang kesehatan mental khususnya gangguan kecemasan (anxiety) dan gangguan mood sebagai gangguan yang bisa dibilang paling sering ditemui saat ini masih terbatas untuk digunakan, maka penulis ingin menghadirkan aplikasi kesehatan mental yang dikhususkan bagi penderita anxiety dan mood disorder bertemakan media sosial. Aplikasi ini diharapkan juga bisa membantu semua teman-teman yang mengalami penurunan kondisi kesehatan mentalnya di masa pandemi.

Konsep Kreatif

Perancangan *user interface* ini menentukan target primer remaja dan dewasa dengan rentang usia 18-35 Tahun. Pada perancangan ini difokuskan pada penyediaan fitur yang dapat diakses secara gratis bagi para penderita anxiety dan mood disorder, penghasilan akan didapatkan melalui iklan-iklan yang bekerja sama untuk mengiklankan brandnya di dalam aplikasi. User Interface yang dirancang akan memiliki kesan clean, trendy, dan tampilan yang sederhana.

Tabel 1 Studi kelayakan

Kelayakan Ide	Kelayakan pasar	Kelayakan Produk
1. Meningkatkan kualitas kesehatan mental. 2. Menjadi wadah pertolongan bagi mereka yang membutuhkan konsultasi terkait kesehatan mental yang mereka alami.	1. Inovasi ini adalah problem solving bagi mereka yang penderita <i>anxiety</i> maupun <i>mood disorder</i> , juga bagi mereka yang membutuhkan konsultasi. 2. Targetnya adalah bagi semua yang membutuhkan pertolongan terkait kecemasan dan gangguan mood terutama bagi remaja dan orang dewasa awal (18-35 tahun).	1. Daya Tarik: praktis, <i>user-friendly</i> , <i>Free to use</i> 2. Daya Beda: memiliki fitur bagi penderita gangguan pendengaran dan penglihatan, dilengkapi <i>mood tracker</i> . 3. Daya Guna: sudah pasti bisa digunakan dengan mudah karena UI yang <i>usability</i> dan <i>accessibility</i> .

sumber: olahan pribadi

Konsep Media

Media Utama yang akan digunakan oleh Penulis guna membantu meningkatkan kualitas kesehatan mental khususnya *anxiety* dan *mood disorder* adalah desain prototipe user interface. Media tersebut dipilih sebagai media aplikasi atau layanan kesehatan mental yang dapat menghubungkan antara tenaga profesional kepada penderita, memiliki fitur-fitur meditasi, dan dapat diakses secara gratis. Yang diikuti dengan media pendukung, antara lain *Card story*, banner atau *billboard*, *Guidebook*, Twitter/Instagram ads, dan email *broadcast*.

Konsep Visual

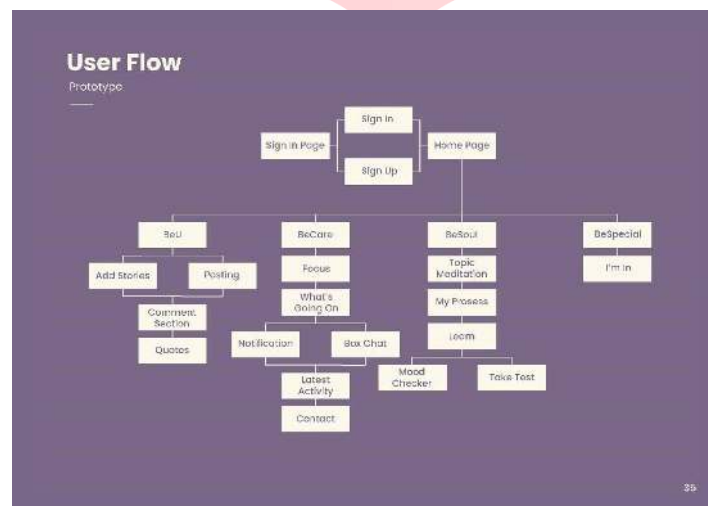
Konsep visual yang nantinya akan dimiliki oleh prototipe user interface yang akan dirancang merupakan user interface yang memiliki warna ungu, biru, dan putih. Fitur yang ada di dalamnya terdiri dari BeU, BeCare, BeSoul, BeSpecial. Fitur BeU adalah laman utama untuk berbagi keseharian,

berinteraksi dengan teman atau user BeU lainnya baik secara anonym maupun tidak. Fitur BeCare merupakan fitur kedua yang berisi layanan tenaga profesional (Psikolog dan Psikiater) yang tersedia beberapa pilihan topik (Anxiety dan Mood disorder) yang diinginkan dan bisa dilihat pada box topik yang terdapat dalam halaman aplikasi. *Font* yang digunakan pada aplikasi, yaitu jenis *font Sans-serif* (Poppins).

Hasil Perancangan

Media Utama

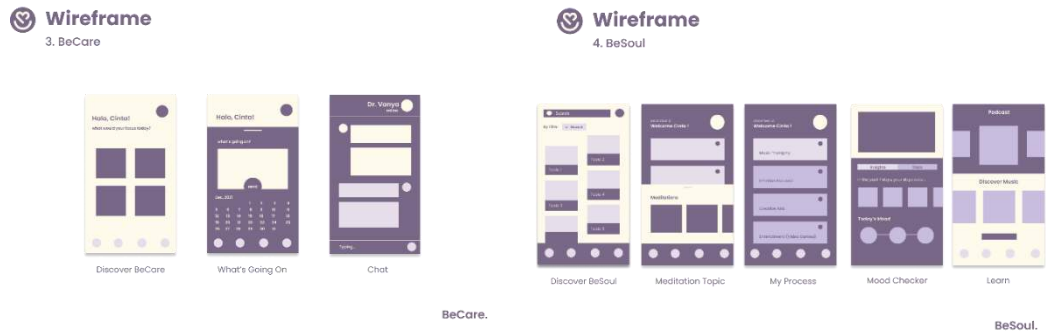
1. *User Flow*



Gambar 1 Brand guidelines book beu sumber: olahan pribadi

2. *Wireframe*

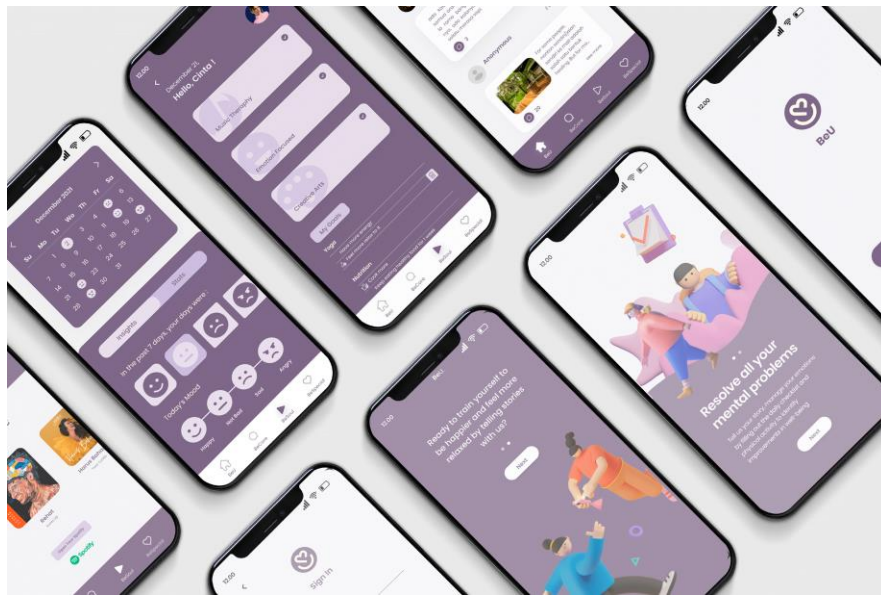




Gambar 2 Wireframe
sumber: olahan pribadi

3. User Interface





Gambar 3 User interface
sumber: olahan pribadi

Media Pendukung

1. Mood Cards (Kartu)



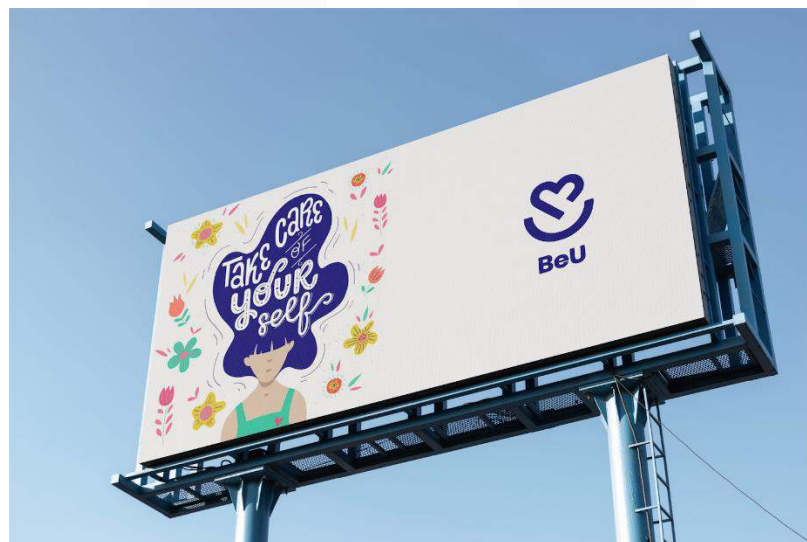
Gambar 4 Mood cards
sumber: olahan pribadi

2. Stickers



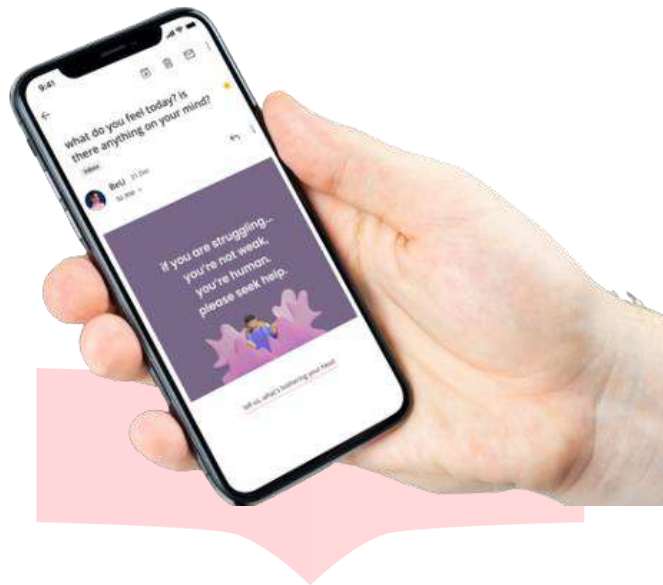
Gambar 5 BeU stickers
sumber: olahan pribadi

3. *Billboard* atau Banner



Gambar 6 BeU billboard
sumber: olahan pribadi

4. Media Digital



Gambar 9 Email *broadcast*
sumber: olahan pribadi

KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah, serta pengumpulan data berikut observasi dalam perancangan prototipe *user interface* bagi penderita Anxiety dan Mood disorder dapat disimpulkan, bahwa penderita Anxiety dan mood disorder melonjak di masa Pandemi Covid-19 disebabkan adanya 'pandemi' yang dapat memicu pola pikir masyarakat terkait pendidikan, karir, keluarga, dan ekonomi kedepannya, sehingga menimbulkan rasa cemas berlebih, kesedihan, perasaan khawatir, dsb. Perasaan khawatir dan kecemasan itulah yang menyebabkan gangguan mental tersebut timbul. Kecemasan dan gangguan suasana hati dapat dialami oleh siapa saja tanpa memandang umur, tetapi bila diteliti lebih dalam penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* yang meningkat tajam di masa Pandemi Covid-19 didominasi oleh remaja hingga dewasa awal. Akan tetapi kurangnya pemahaman terkait

gangguan kecemasan dan gangguan suasana hati menyebabkan gangguan mental tersebut dianggap masalah sepele oleh sebagian orang, bahkan beberapa orang yang 'sudah' menyadari mereka mengalami gangguan mental tersebut masih ragu dan takut untuk meminta pertolongan kepada tenaga profesional, karena mahalanya biaya yang harus dikeluarkan serta malu untuk menceritakan masalah yang mereka alami secara langsung kepada tenaga profesional. Hal ini dibuktikan dengan data wawancara yang diperoleh oleh penulis dalam mewawancarai sebagian 'penderita/pelaku' sebelum terdiagnosis, oleh karena itu penulis merasa bahwa menyediakan media aplikasi dapat membantu penderita atau masyarakat awam yang sebenarnya mungkin mereka mengalami salah satu dari gangguan mental tersebut, namun tidak menyadarinya.

Media aplikasi yang menyediakan fitur konseling secara gratis dan memiliki fitur-fitur yang dapat diakses oleh semua orang akan membantu permasalahan yang dialami oleh penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* maupun masyarakat yang peduli terhadap kesehatan mental mereka. Penulis merasa perlu untuk menciptakan media tersebut, karena penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* baik yang sudah terdiagnosis atau belum, bahkan tenaga profesional menyarankan media aplikasi sebagai salah satu media yang tepat di era *digital* 4.0-5.0 ini. Hal ini membuat penulis merasa terpacu bahwa ini merupakan salah satu solusi yang tepat, dengan adanya aplikasi BeU penulis berharap sarana ini dapat menjadi wadah yang nyaman bagi penderita, insight bagi masyarakat luas, dan wadah bagi tenaga profesional untuk membantu penderita agar sembuh atau setidaknya dapat mengontrol rasa cemas dan emosi mereka.

SARAN

Berdasarkan penelitian mengenai perancangan prototipe media aplikasi bagi penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* yang diharapkan menjadi wadah bagi penderita *Anxiety* dan *Mood Disorder* agar mendapatkan penanganan yang baik bagi gangguan mental yang dialami, serta sebagai sarana bagi tenaga profesional untuk menyalurkan bantuan kepada penderita maupun masyarakat yang peduli pada kesehatan mental mereka. Perancangan ini juga diharapkan agar memberi *insight* lebih kepada masyarakat luas untuk peduli terhadap kesehatan mental mereka dan hindari sikap acuh, menyepelekan gangguan mental. Dengan demikian, hal ini diharapkan dapat memicu penderita mengalami perasaan bahagia, bangkit kembali dari kesedihan, mengontrol rasa cemas, dan membuat masyarakat luas menjadi lebih positif terkait diri sendiri juga bertanggung bahwa kesehatan mental sangat penting untuk diperhatikan.

Perancangan dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis tidak luput dari kesalahan maupun kekurangan lainnya, oleh karena itu terdapat beberapa saran yang akan dijabarkan guna menunjang penelitian selanjutnya, agar lebih baik kedepannya. Pertama, sebaiknya dalam perancangan media aplikasi perlu diperhatikan pendekatan yang lebih baik selain pendekatan *design thinking*. Hal ini dapat mengacu pada industri yang akan terus berkembang kedepannya, menguasai konsep dalam merancang sesuatu atau yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual dalam pemasaran global secara universal dapat menjadi salah satu untuk mengantisipasi persaingan perkembangan dunia *digital marketing*. Lalu mengingat perkembangan zaman yang semakin maju, pemahaman beberapa media baru (Dalam ruang *cyber*) yang kemungkinan akan banyak digunakan, seperti animasi dengan audio visual (Mix), *motion graphic* sebagai sarana kampanye dapat menjadi

media pendukung atau media promosi untuk meningkatkan kepedulian masyarakat secara luas terkait kesehatan mental.

DAFTAR PUSTAKA

- Banfield, Richard, C. Todd, dan Trace Wax. 2015. *Design Sprint*. Canada: O'Reilly Media
- BR, Evaliata, dan Ega Florentina. 2020. *Multimedia - Media Pembelajaran Untuk Mendokumentasikan Aplikasi Komputer*. Batam: Polibatam Press
- Denny, Novian, dan Yasmine. 2021. *Perancangan Situs Web sebagai Media Promosi untuk Perusahaan Anahata Holistic Psychological Service bagi Anak Umur 8-12 Tahun di Margahayu*. Diakses 20 Juni 2022, dari Telkom University
- Everything There is To Know About Logo Design. 2013. Bluesodapromo. <https://www.bluesodapromo.com/TanpaPenulis> [waktu akses 27 April 2022, pukul 22.00]
- Griffin, B., dan Baston L. 2014. *Interfaces*. United Kingdom: Girton College University of Cambridge
- Male, A. 2017. *Illustration: a theoretical and contextual perspective second edition*. London
- Munthe, R. D., Brata, K. C., & Fanani, L. 2018. *Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)*. Jurnal Publikasi. Terpublikasi. Teknik Informatika. Universitas Brawijaya: Malang
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. 2018. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*. Jurnal Publikasi. Terpublikasi. Desain Komunikasi Visual. Institut Bloomsbury