

ABSTRAK

Banyak orang khususnya remaja yang tidak menyadari pentingnya kesehatan mental. Hasil Survei I-NAMHS (*Indonesia National Adolescent Mental Health Survey*) tahun 2022, survei kesehatan mental nasional pertama yang mengukur angka kejadian gangguan mental pada remaja 10-17 tahun di Indonesia, menunjukkan bahwa satu dari tiga remaja Indonesia memiliki masalah kesehatan mental sementara satu dari dua puluh remaja Indonesia memiliki gangguan mental dalam 12 bulan terakhir. Angka tersebut setara dengan 15,5 juta dan 2,45 juta remaja. Opini negatif terkait kesehatan mental membuat orang yang memiliki gangguan takut untuk konsultasi dan memendam semua emosi sendirian. Masyarakat Indonesia juga lebih memprioritaskan kesehatan yang tampak secara fisik dibandingkan kesehatan mental, hingga gejala-gejala yang seharusnya dapat diobati malah disepelekan. Penelitian ini bertujuan merancang media aplikasi informasi kepada masyarakat khususnya remaja Kota Yogyakarta mengenai kesadaran terhadap kesehatan mental sejak remaja adalah suatu hal yang perlu. Penelitian ini dilakukan dengan proses pengumpulan data penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, studi pustaka, kuisioner, analisis deskriptif dan analisis matriks. Dari penelitian ini media utama yang akan dirancang adalah media informasi berbentuk aplikasi bernama Katarsis. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media informasi yang efektif bagi remaja terkait pentingnya kesehatan mental dan mengelola emosi.

Kata Kunci: kesehatan mental, perancangan antarmuka aplikasi, ui/ux design