

ABSTRAK

PERANCANGAN KAMPANYE TERAPI VISUAL UNTUK PENDERITA *IMPULSE CONTROL DISORDER* DI KALANGAN MAHASISWA

Oleh

Billy Antakusumah

NRP 1164123

Impulse Control Disorder (ICD) adalah sebuah gangguan psikis yang mempengaruhi tingkat produktivitas seseorang khususnya dalam menentukan prioritas dalam bekerja. Gejala ini apabila tidak ditangani dapat memicu munculnya gangguan jiwa lainnya seperti *Personality Disorder, Mood Disorder, Attention Deficit Disorder* dan lainnya. Gejala *ICD* yang diderita oleh kalangan muda akan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan baik dari sisi sosial maupun karir seseorang. Usia dewasa muda perlu mengetahui dan memahami gejala dan potensi bahaya yang ditimbulkan dari *ICD*. Kampanye ini dirancang agar penderita *ICD* khususnya dari kalangan mahasiswa dan dewasa muda dapat memahami langkah-langkah penyembuhan melalui pendekatan terapi visual. Dengan teknologi multimedia, terapi ini dapat dilaksanakan dengan mendayagunakan elemen audio visual yang tertuang dalam aplikasi komunikasi visual yang efektif.

Aplikasi didalam *Smartphone* ini dirancang agar dapat menjadi salah satu impuls utama yang dapat memberikan orientasi pendampingan kepada pengguna atau penderita. Salah satu manfaat yang akan dirasakan dari perancangan aplikasi interaktif ini adalah perannya sebagai teman atau sahabat virtual bagi pengguna untuk mendampingi aktivitas sehari-hari. Perancangan kampanye terapi visual ini bertujuan agar pengguna yang mengalami *ICD* dapat memiliki fokus dan prioritas dalam mengembangkan potensi karir dan sosial individu.

Kata kunci : Media Interaktif , Terapi Psikis, Komunikasi Visual.

ABSTRACT

DESIGNING VISUAL THERAPY CAMPAIGN FOR IMPULSE CONTROL DISORDER PATIENTS AMONG UNIVERSITY STUDENTS

By

Billy Antakusumah

1164123

Impulse Control Disorder (ICD) is a psychological disorder which has on an effect on someone's productivity at work, particularly those related to the determining priorities at work. If untreated, it can lead to another psychological disorder such as Personality Disorder, Mood Disorder, Attention Deficit Disorder and the like. ICD suffered by the youngsters affect their social life and careers. That is why, it is imperative that they be aware of the symptoms and danger caused by ICD. This campaign is made to make students and adults aware of the cure from ICD using visual therapy. Multimedia technology enables the therapy to be conducted using audio visual elements in the form of effective visual communication application.

This smartphone application is designed as the main impulse to give orientation for the users and the patients. One of the benefits of this design is that this design can act as a virtual friend ready to accompany someone's daily activities. This campaign design is to allow the ICD patients to focus and prioritize their career potentials as a social individual.

Keywords: Interactive Media, Psychological Therapy, Visual Communication

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR DIAGRAM.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Teori Komunikasi	6
2.2 Teori Kampanye.....	7
2.3 <i>Interactive Media</i>	9
2.1 <i>Visual Therapy</i>	10
2.2 <i>Videography</i>	11
2.3 Teori Warna	11
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	11
3.1 Data dan Fakta.....	12

3.1.1 Lembaga Terkait	12
3.1.2 <i>Impulse Control Disorder (ICD)</i>	13
3.1.3 <i>Cognitive Behaviour Therapy (CBT)</i>	15
3.1.4 Dewasa Muda.....	15
3.1.5 Wawancara dengan Dr. Henndy Ginting, Psi	17
3.1.6 Wawancara dengan Robert Oloan Rajagukguk, PhD	18
3.1.7 Wawancara dengan Fundianto, M.Psi., Psikolog.....	19
3.1.8 Wawancara dengan Drs. D. Supanda. M.M.Pd	20
3.1.9 Kuesioner	20
3.1.1 Tinjauan Karya Sejenis	24
3.2 Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	23
3.2.1 Analisis SWOT	28
3.2.2 Analisis STP.....	28
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....	30
4.1 Konsep Komunikasi	30
4.1.1 Tahap <i>Awareness</i>	31
4.1.2 Tahap <i>Informing</i>	31
4.1.3 Tahap <i>Reminding</i>	31
4.2 Konsep Kreatif	32
4.2.1 <i>Creative Brief</i>	33
4.2.2 Konsep Visual	33
4.2.1.1 Fotografi dan Ilustrasi	35
4.2.1.2 Layout	35
4.2.1.3 Tipografi.....	35
4.2.1.4 Warna	36
4.3 Konsep Media	37
4.4 Hasil Karya.....	38
4.4.1 <i>Video Clip Series</i>	38
4.4.2 <i>Pop-Up Ads</i>	47
4.4.3 <i>Website</i>	49

4.4.4 <i>Mobile Application</i> (terapi visual)	64
4.5 Budgeting Media.....	84
BAB V PEMECAHAN MASALAH.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran Penulis.....	86
5.2.1 Saran Kepada Pemerintah atau Lembaga Terkait	86
5.2.2 Saran Kepada Universitas	86
5.2.3 Saran Dari Penguji	87
5.2.4 Tanggapan Tambahan	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1.	Skema Perancangan	5
Diagram 4.1.	<i>Media Timeline</i>	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.	Kampanye <i>Budgeting</i>	85
------------	---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Google Inc.....	12
Gambar 3.2	Living With Me and My OCD Campaign.....	24
Gambar 3.3	Tampilan OCFighter™	25
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i>	34
Gambar 4.3	<i>Screenshoot Video 1</i>	41
Gambar 4.4	<i>Screenshoot Video 1</i>	41
Gambar 4.5	<i>Screenshoot Video 1</i>	41
Gambar 4.6	<i>Screenshoot Video 1</i>	41
Gambar 4.7	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.8	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.9	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.10	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.11	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.12	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.13	<i>Screenshoot Video 1</i>	42
Gambar 4.14	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.15	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.16	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.17	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.18	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.19	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.20	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.21	<i>Screenshoot Video 1</i>	43
Gambar 4.22	<i>Screenshoot Video 1</i>	44
Gambar 4.23	<i>Screenshoot Video 1</i>	44
Gambar 4.24	<i>Screenshoot Video 2</i>	44
Gambar 4.25	<i>Screenshoot Video 2</i>	44
Gambar 4.26	<i>Screenshoot Video 2</i>	44
Gambar 4.27	<i>Screenshoot Video 2</i>	44

Gambar 4.28	<i>Screenshoot Video 2</i>	44
Gambar 4.29	<i>Screenshoot Video 2</i>	44
Gambar 4.30	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.31	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.32	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.33	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.34	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.35	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.36	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.37	<i>Screenshoot Video 2</i>	45
Gambar 4.38	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.39	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.40	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.41	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.42	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.43	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.44	<i>Screenshoot Video 2</i>	46
Gambar 4.45	<i>Screenshoot Ending Video Clip</i>	46
Gambar 4.46	<i>Desain Pop-up Ads</i>	48
Gambar 4.47	<i>Desain Pop-up Ads</i>	48
Gambar 4.48	<i>Mock up Pop-up Ads</i>	49
Gambar 4.49	<i>Mock up Pop-up Ads di browser</i>	49
Gambar 4.50	<i>Halaman Pertama Website</i>	50
Gambar 4.51	<i>Halaman Kedua Website</i>	51
Gambar 4.52	<i>Halaman Ke-3 Website</i>	51
Gambar 4.53	<i>Halaman Ke-4 Website</i>	51
Gambar 4.54	<i>Halaman Ke-5 Website</i>	52
Gambar 4.55	<i>Halaman Ke-6 Website</i>	52
Gambar 4.56	<i>Halaman Ke-7 Website</i>	52
Gambar 4.57	<i>Halaman Ke-8 Website</i>	53
Gambar 4.58	<i>Halaman Ke-9 Website</i>	53

Gambar 4.59	Halaman Ke-10 Website	54
Gambar 4.60	Halaman Ke-11 Website	55
Gambar 4.61	Halaman Ke-11 Website	56
Gambar 4.62	Halaman Ke-12 Website	57
Gambar 4.63	Halaman Ke-13 Website	58
Gambar 4.64	Halaman Ke-14 Website	58
Gambar 4.65	Halaman Ke-15 Website	59
Gambar 4.66	Halaman Ke-16a Website	60
Gambar 4.67	Halaman Ke-16b Website	61
Gambar 4.68	Halaman Ke-17 Website	61
Gambar 4.68	Halaman Ke-17 Website	61
Gambar 4.69	Halaman Ke-18 Website	62
Gambar 4.70	Halaman Ke-19 Website	62
Gambar 4.71	Halaman Ke-20 Website	63
Gambar 4.72	<i>Logo icon Sob!</i>	64
Gambar 4.73	<i>Logo icon Sob!</i>	64
Gambar 4.74	<i>Warna Logo icon Sob!</i>	66
Gambar 4.75	<i>Warna Logo icon Sob!</i>	66
Gambar 4.76	<i>Welcoming Screen Logo icon Sob!</i>	67
Gambar 4.77	<i>Pemberian Username Sob!</i>	67
Gambar 4.78	<i>Halaman Upload Photo</i>	68
Gambar 4.79	<i>Halaman Pemilihan Mode</i>	68
Gambar 4.80	<i>Halaman Penamaan Sob!</i>	69
Gambar 4.81	<i>Halaman Upload Photo Sob!</i>	69
Gambar 4.82	<i>Halaman Menambah Teman</i>	70
Gambar 4.83	<i>Halaman Menambah Teman</i>	70
Gambar 4.84	<i>Halaman Profil dan Teman</i>	71
Gambar 4.85	<i>Halaman Penjelasan</i>	71
Gambar 4.86	<i>Halaman Rumah</i>	72
Gambar 4.87	<i>Halaman Sob!</i>	72
Gambar 4.88	<i>Halaman Membuat Tugas 1</i>	73

Gambar 4.89	Halaman Membuat Tugas 2	73
Gambar 4.90	Halaman Membuat Tugas 3	74
Gambar 4.91	Halaman Membuat Tugas 4	74
Gambar 4.92	Halaman Penentuan Waktu dan Tanggal	75
Gambar 4.93	Halaman Penentuan Waktu dan Tanggal di Kalender	75
Gambar 4.94	<i>Loading</i>	76
Gambar 4.95	Halaman Sob!.....	76
Gambar 4.96	<i>Pop-Up Reminder</i>	77
Gambar 4.97	<i>Pop-Up Reminder</i>	78
Gambar 4.98	<i>Pop-Up Reminder</i>	78
Gambar 4.99	<i>Random Pop-Up Reminder</i>	79
Gambar 4.100	Pencatat Tindakan Impulsif.....	80
Gambar 4.101	Penulisan Progress	80
Gambar 4.102	Rangkuman Pekerjaan dan Progress	81
Gambar 4.103	Halaman Lanjutan	81
Gambar 4.104	Halaman Rumah.....	82
Gambar 4.105	Halaman Catatan Hasil Pekerjaan.....	82
Gambar 4.106	<i>Record</i>	83
Gambar 4.107	<i>Rest Time</i>	83
Gambar 4.108	<i>Lock Me</i>	83
Gambar 4.109	<i>Lock Now</i>	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Penjabaran Konsep <i>ICD</i>	xiv
Lampiran 2	Penjabaran Konsep <i>CBT</i>	xix
Lampiran 3	Penjabaran Terapi Dalam <i>ICD</i> Secara Klinis.....	xx
Lampiran 4	Strategi Kampanye	xiv
Lampiran 5	Konsep dan Nama Aplikasi.....	xix
Lampiran 6	<i>Copywriter</i>	xx
Lampiran 7	Struktur Website	xx
Lampiran 8	Struktur Aplikasi	xiv
Lampiran 9	Struktur Aplikasi	xix
Lampiran 10	Struktur Aplikasi	xx
Lampiran 11	Referensi	xiv
Lampiran 12	<i>Moodboard</i>	xix
Lampiran 13	Sketsa Logo.....	xx
Lampiran 14	Sketsa Logo.....	xiv
Lampiran 15	Konsep dan Alternatif Logo.....	xix
Lampiran 16	Alternatif Logo.....	xx
Lampiran 17	Aplikasi <i>Interface</i>	xx
Lampiran 18	Aplikasi <i>Interface</i>	xiv
Lampiran 19	Aplikasi <i>Interface</i>	xix
Lampiran 20	Aplikasi <i>Interface</i>	xx
Lampiran 21	Aplikasi <i>Interface</i>	xiv
Lampiran 22	Aplikasi <i>Interface</i>	xix
Lampiran 23	<i>Layout Website</i>	xx
Lampiran 24	Refisi Logo.....	xiv
Lampiran 25	Refisi Logo.....	xix
Lampiran 26	<i>Logo Remastering</i>	xx
Lampiran 27	Layout Website	xx
Lampiran 28	Layout Website	xiv

Lampiran 30	Layout Website	xix
Lampiran 31	<i>Pop-up Ads</i>	xx