



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG *SELF INJURY* PADA MAHASISWA ISI PADANGPANJANG

Heni Wahyuni Firman¹, Rajudin²

¹Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Kota Padangpanjang, Indonesia

²Program Studi Desain Komunikasi Visual, Kota Padangpanjang, Indonesia

Artikel info	ABSTRAK
<p>Corresponding Author:</p> <p>Heni Wahyuni Firman heennwahyunifirmanx@gmail.com Institut Seni Indonesia Padangpanjang</p>	<p>Self injury adalah penyakit kejiwaan yang penderitanya jarang sekali diketahui, dan cukup banyak yang mengalami terlebih pada anak muda berusia 18-30 berupa dewasa muda, sehingga media informasi merupakan sarana yang digunakan dalam mendukung kegiatan pencegahan self injury dengan pengenalan melalui karya Audio Visual dan juga poster kepada masyarakat. Kegiatan media informasi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara penulis dan audiens, melainkan juga sebagai alat untuk memberikan edukasi pemahaman dalam memberikan kebutuhan yang akan menjadi pembelajaran. Metode analisis yang digunakan menggunakan analisis 5W 1H diambil berdasarkan data yang telah diriset dan observasi untuk mengetahui lebih lanjut. Kemudian konsep perancangan, brainstorming, warna, tipografi. Adapun media pendukung dalam media informasi seperti poster dan merchandise</p>
	<p>Keywords: <i>Audiovisual, Mahasiswa, Media informasi, Self Injury</i></p>
<p>This article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)</p>	

PENDAHULUAN

Definisi self injury dalam buku *Treating Self Injury a Practical Guide*, self injury adalah mencederai diri sendiri yang disengaja, mempengaruhi diri sendiri, membahayakan tubuh dan jasmani dengan tingkat kematian yang rendah, dan tidak dapat diterima secara sosial, yang dilakukan untuk mengurangi atau mengkomunikasikan tekanan psikologis. Sejak pertengahan 1990-an, bahasa yang digunakan untuk merujuk pada perilaku seperti melukai diri sendiri, mencakar, membakar, memukul, dan mengotori luka telah berubah. Istilah utama yang lebih umum dan populer telah menjadi “Self-injury”, atau “NonSuicidal self-Injury.” baik itu melukai orang maupun orang yang memperlakukan mereka, menyatakan

bahwa “mutilasi diri” adalah istilah yang terlalu ekstrem dan merendahkan (Barent W. Walsh, 2012).

Pada saat ini fenomena yang sangat banyak terjadi mengenai gangguan mental, Gangguan mental menjadi permasalahan yang cukup besar pada kalangan anak muda terutama pada usia remaja dan dewasa awal. Terlebih kekhawatiran terjadinya *self injury* kepada mahasiswa ISI Padangpanjang yang melukai diri sendiri disebabkan oleh beberapa alasan yang terjebak oleh rasa frustrasi yang dialami. Tidak hanya itu saja, bagi kebanyakan orang, tidak dapat mengekspresikan emosional, dan sangat kurang dalam mengungkapkan kenyamanan tentang mental. Sehingga ada sebagian orang memilih dengan menyakiti diri sendiri secara sengaja, karena faktor dari gangguan mental atau faktor lingkungan dan lain sebagainya. Melukai diri sendiri mempunyai efek yang dapat melegakan, dengan melampiaskan dari dampak rasa sakit fisik karena akibat meluapkan emosional yang terpendam. Dalam hal ini pun menjadi tujuan dikarenakan masih banyak kekurangan mengenai persediaan penanganan untuk gangguan mental dalam lingkungan kampus, baik dalam edukasi dan pengetahuan yang lebih jelas mengenai gangguan mental, terfokus pada salah satunya permasalahan mengenai tindakan *self injury* yang tanpa sadar sudah banyak terjadi pada kalangan remaja dan orang dewasa awal yang berusia menginjak 25- 30 tahun, dimana usia tersebut ada pada kalangan mahasiswa yang rentan mengalami gangguan mental, Pemahaman tentang *self injury* juga belum banyak diketahui, hal ini termasuk faktor kecil menimbulkan penyakit jiwa, sehingga dapat menyebabkan keparahan yang sangat serius dari *self injury* jika terus mengabaikan dalam jangka panjang, hingga diperlukan ahli medis psikologi untuk membantu mengobati .

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian bertujuan untuk mengetahui seberapa penting Kesehatan mental, dan seberapa besar tingkat keparahan dari *self injury* dengan melakukan wawancara kepada *audiens* dengan bersifat rahasia dan menutupi identitas, untuk mengetahui apa faktor yang mempengaruhi tanpa takut merasa diketahui secara langsung. penelitian ini dibuat untuk rancangan dan konsep dalam proses terkait masalah *self injury* pada mahasiswa.

Pembahasan dalam masalah di atas, dengan ini adanya ide atau konsep untuk media informasi perancangan mengenai *self injury*, media yang telah dipilih merupakan media audiovisual dan ilustrasi yang sesuai untuk memberikan edukasi terkait *self injury* sebagai bentuk informasi dan edukasi kepada mahasiswa ISI Padangpanjang.

METODE

Persiapan Karya

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menganalisa permasalahan ini menggunakan beberapa cara, seperti:

1) Observasi

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dengan melihat, mengamati, meninjau dengan seksama suatu objek. Hal ini dilakukan untuk mendapat respon atau informasi. Menurut Patton (1990) bahwa observasi menjadikan metode

pengumpulan data yang penting terutama dalam penelitian kualitatif, serta menjadi metode yang paling dasar dan paling tua dari ilmu-ilmu social.

Dalam observasi yang dilakukan, masih banyaknya terjadi perilaku self injury atau melukai diri sendiri yang terjadi pada kalangan anak muda terutama oleh mahasiswa. Bahkan masih kurangnya pembahasan dalam lingkungan kuliah atau edukasi terhadap gangguan mental, tidak hanya itu, gangguan mental masih kerap menjadi hal sepele, dan banyaknya masyarakat yang memilih untuk memendam masalahnya sendiri, dibanding untuk berbagi kepada orang terdekat atau meminta bantuan kepada ahli psikologis.

Penyimpangan dari self injury yang dilakukan sangat berbahaya jika terus-menerus di diamkan, dan membutuhkan pengobatan berupa terapi dengan jangka waktu yang cukup lama.

2). Wawancara

Wawancara atau interview berasal dari kata Entrevue yang berarti pertemuan sesuai dengan perjanjian sebelumnya, serta kata entre: inter & Voir = videre: melihat, yang berarti tanya jawab lisan dengan maksud untuk dipublikasikan (Kartono,1966 dalam Rini & Santri 2012).

Melakukan wawancara menanyakan berbagai macam pertanyaan guna mendapatkan informasi penting untuk menuatkan data kepada beberapa orang yang pernah mengalami self injury, dengan menggunakan tidak terstruktur agar narasumber tidak menjadi kaku atau merasa ke trigger saat menjawab atau menceritakannya, serta wawancara yang dilakukan bersifat rahasia terhadap orang-orang yang pernah mengalami self injury, menjadikan identitas narasumber aman. Selain itu adanya wawancar.

3). Kuesioner

Secara umum kuesioner adalah cara pengumpulan informasi dengan jumlah yang cukup besar, cepat dan efisien, Dengan Analisis Data menggunakan kuesioner bisa didapatkan sampel dari banyak orang.

Pengumpulan data yang menggunakan fitur Google Formulir dari sejumlah responden. Kuesioner atau angket yang disebar melalui media sosial dengan pertanyaan yang diberikan seputar Usia, jenis kelamin, pengetahuan tentang isu tersebut, saran, dan media yang cocok untuk membuat perancangan. Sehingga dirasa cukup untuk memastikan data yang akan disajikan.

b. Analisis Target Audiens

Analisis Target Audiens yang dilakukan:

a. Segmentasi Demografi

- Usia

Target usia adalah dewasa awal dengan usia 18 - 27 Tahun, yang sebagaimana usia tersebut rentan terhadap mahasiswa terutama dikampus ISI padangpanjang dalam permasalahan *self injury* atau.

- Jenis Kelamin
Jenis Kelamin target audience ini yaitu laki-laki maupun perempuan.
 - Strata Sosial
Target audience lebih difokuskan kepada mahasiswa ISI Padangpanjang yang dimana masih belum banyak yang mengetahui bahaya nya tindakan self injury pada kalangan anak muda terutama remaja dan dewasa awal.
- b. Segmentasi Psikografis
Target audience yang dituju adalah mahasiswa yang sangat rentan terhadap masalah mental untuk bisa menjadi pembelajaran atau memberikan rasa empati untuk lebih peka dengan diri sendiri atau orang terdekat.
- c. Segmentasi Geografis
Target audience yang difokuskan berlokasi pada kampus ISI Padangpanjang, terutama kepada mahasiswa/mahasiswi, selain itu bisa untuk kepada siapa saja yang ingin mengetahui akan isu self injury.
- c. Analisis 5W 1H
Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah dengan metode 5W 1H. Metode 5W 1H dipilih untuk memecahkan permasalahan rancangan tersebut.
- a. *What (to whom)*
Target audiens tertuju kepada mahasiswa sebagai media informasi tentang *self injury* yang kian banyak terjadi dan jarang diketahui oleh orang terdekat dan juga sekitar.
 - b. *Who*
Tujuan perancangan media informasi mengenai *self injury* terhadap gangguan mental yang bertujuan kepada mahasiswa.
 - c. *Where (Media)*
Perancangan media ini disesuaikan berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui tahap wawancara pada beberapa mahasiswa.
 - d. *When*
Pelaksanaan perancangan media informasi tentang *self injury* pada mahasiswa ISI padangpanjang akan dilaksanakan bertepatan dengan kegiatan pameran tugas akhir.
 - e. *Why*
Perancangan ini dibuat untuk menumbuhkan rasa empati, kepekaan, dan kesadaran dalam lingkungan kampus ISI padangpanjang terhadap gangguan mental yang masih banyak terjadi, serta tidak diketahui. Terutama dalam kasus *self injury* yang banyak dilakukan, dan banyak yang tidak sadar bahwa itu merupakan tindakan menyakiti diri sendiri yang disengaja tanpa ada niat untuk mengakhiri diri sendiri.
 - f. *How and How Often*

Perancangan media informasi dilakukan dengan beberapa media, yaitu media audiovisual yang merupakan media utama bertujuan memberikan edukasi mengenai *self injury* dan poster sebagai media cetak dipilih sebagai media pendukung yang ditujukan kepada mahasiswa Kawasan ISI padangpanjang dalam bentuk pencegahan tindakan *self injury* pada mahasiswa.

Perancangan

1. Strategi Kreatif

a. Strategi Verbal

Media Informasi yang dirancang akan menjelaskan informasi edukasi tentang pencegahan dari *self injury*, untuk mengurangi tindakan dan penderita *self injury*, agar dapat tersampaikan dari dampak gangguan kesehatan mental tersebut, Hal ini dikarenakan target audiens dari perancangan media informasi merupakan generasi muda. Sehingga menggunakan gaya bahasa populer, penggunaan bahasa Indonesia agar bisa dipahami oleh target audiens. Serta adanya terdapat tagline yang mengarah ajakan bagi target audiens untuk lebih menyayangi diri sendiri dan peduli sekitar.

b. Strategi Visual

Konsep visual yang digunakan nantinya yakni audiovisual yang dibuat berupa film pendek berdurasi 5 menit, untuk menjelaskan storytelling isu penderita *self injury* dan disematkan pencegahannya sebagai media informasi, yang secara tidak langsung menyampaikan pesan dalam posisi peran pelaku *self Injury*.

2. Perwujudan Karya

Perancangan media informasi tentang pencegahan *Self Injury* yang bertujuan untuk mengurangi penyakit *self injury* atau menyakiti diri sendiri, serta memberikan empati terhadap para penderita dilingkungan sekitar, dengan memberikan informasi tentang *self injury*.

3. Penyajian Karya

a. Audiovisual

Audiovisual digunakan sebagai media informasi penyampaian permasalahan mengenai *self injury*, dengan pengambilan berupa video *cinematic* dan pesan yang ada di dalamnya menggunakan pesan secara singkat untuk memberitahu penyebab terjadinya *self Injury* kepada target audiens yaitu mahasiswa sebagai edukasi akan gangguan mental yang semakin banyak, dengan video yang berdurasi 3 menit 32 detik, yang akan diputar nantinya.

b. Poster

Poster ini akan menyampaikan informasi dengan membuat gambaran tentang motivasi untuk mencintai diri sendiri sebagai bentuk pencegahan menyakiti diri dan *reminder* diri sendiri. Poster ilustrasi dirancang sebagai bentuk menarik perhatian, kepedulian, dan juga edukasi di lingkungan sosial.

c. Merchandise

Merchandise juga dipilih sebagai media informasi yang akan menjadi karya pendukung pencegahan *self injury*. Dengan adanya ilustrasi tidak hanya menjadikan sebuah poster, tetapi diaplikasikan juga ke dalam bentuk gantungan kunci, sticker, *t-shirt*

HASIL

PERANCANGAN

A. Konsep Verbal

Konsep verbal dari Perancangan Media Informasi tentang *Self Injury* pada mahasiswa ISI Padangpanjang menggunakan cara penyampaian informasi, melalui kata-kata berupa kalimat motivasi dan berbagai macam bentuk dari pencegahan tindakan *Self injury*. Media informasi pada ilustrasi pada poster dan media pajang menggunakan Bahasa Indonesia yang komunikatif dan interaktif, sederhana, santai, untuk pencegahan kepada target audiens yang merupakan anak muda terkhusus pada mahasiswa. Sehingga penyampaian informasi mengenai *self injury* dan pencegahannya dapat di pahami dan memberikan kesadaran meningkat. Yang kedua adalah audiovisual yang dirancang dengan konsep sudut pandang dari pelaku *self injury* tentang permasalahan bagaimana yang dialami dan pandangan terhadap orang terdekat seorang pelaku *self injury*. Disertai pesan moral yang disampaikan dalam video dengan gaya bahasa yang bersifat friendly, dinamis dan komunikatif. Media informasi ini bertumpu pada storytelling yang kuat sehingga dibutuhkan narasi yang menjelaskan tentang *self injury* secara informatif dan tenang agar pembahasan yang diangkat bisa diterima secara ringan oleh audiens.

2. Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini memperhatikan berbagai unsur desain pada warna, tipografi maupun elemen dengan tujuan agar dapat diterima oleh target audiens dan menunjukkan kesan yang sesuai dengan karakteristik target audiens. Warna yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan visual gambar ilustrasi flat dan minimalis, santai dan tetap elegan. Pemilihan pada konsep minimalis karena ilustrasi bergaya minimalis digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual, serta gambar yang digunakan sering dipakai dalam menggambarkan urban atau gambaran anak muda, sehingga cocok dalam target audiens kepada mahasiswa, berikutnya ada warna sebagai pendukung. Warna yang digunakan terdiri dari 4 warna yaitu, biru, kuning, putih, dan coklat. Terpilihnya warna diatas berdasarkan hasil riset serta observasi warna. Selain itu, pemilihan warna juga mengacu pada ciri-ciri target audiens sehingga terpilih warna yang sesuai dengan karakteristik target.



B. Karya AudioVisual

1. Hasil Karya AudioVisual

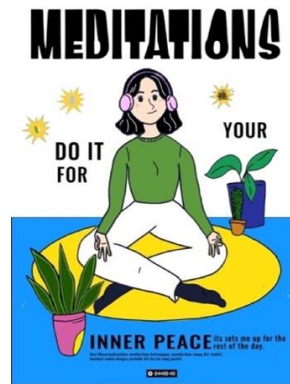
Video *Cinematic* yang menjadi media Informasi dengan permasalahan pelaku *self injury* yang berdurasi 3 menit 32 detik, menjadi media utama sebagai penyampaian pesan dan memberikan gambaran terhadap perilaku *self Injury*, Video ini juga menggunakan *Voice Over* dengan menggunakan bahasa Indonesia yang bisa dimengerti oleh audiens, video ini juga terdapat teks yang membantu memberikan penjelasan tentang *self injury* secara umum.

Perancangan Video *Cinematic* sebagai media utama dalam Media Informasi penyampaian tentang isu masalah pelaku *Self Injury* kepada masyarakat, Berawal dari layar hitam dan teks yang muncul menjelaskan apa itu *self injury*, menggunakan *voice over*, dengan *narrator* yang menceritakan dan memperkenalkan *self injury*. Selanjutnya memberikan gambaran berupa film *cinematic* tentang pelaku *self injury*, dengan pemeran pemain yang merupakan para mahasiswa ISI Padangpanjang, dengan pemeran tokoh utama seorang mahasiswa bernama "Aurel". Menjadi karakter utama, dan lingkungan kampus. Berikutnya pemeran kedua bernama "Nadia" menjadi saudara perempuan tokoh kedua, yang berlatar tempat di ruang kamar. Dalam perancangan video ini juga ditampilkan bagaimana karakter seorang pelaku.

2. Hasil Karya Poster

Analisis Karya

Karya Poster menjadi media pendukung pada media informasi dalam bentuk memberikan penyampaian pencegahan *Self Injury*, poster di cetak pada Ukuran A2, dengan bahan *albatrous*, Tidak Menggunakan *frame*, tetapi digantung menggunakan benang nilon. Poster dirancang untuk menyampaikan pencegahan *self injury*, menjadi media pendukung dalam perancangan, dengan menggunakan ilustrasi bergaya flat yang menggambarkan kegiatan apa saja pencegahannya dengan tema "*Self love* mencintai diri sendiri", menggunakan bahasa Inggris dan bahasa Indonesia agar masyarakat dapat memahami, font yang digunakan ada *Bowlby one*, *Oswald*, poster yang dibuat menggunakan warna cerah untuk bisa menarik perhatian dan bisa terbaca dengan jelas.



Gambar 38

(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

Meditations merupakan salah satu metode yang termasuk dalam pencegahan *self injury*, dengan nuansa yang menggambarkan suasana meditasi di suatu ruangan yang tenang dengan penggunaan warna putih sebagai *background*, gambaran efek cahaya berwarna kuning, tambahan ilustrasi obat-obatan sebagai opsi dalam pilihan untuk menenangkan pikiran, kedua ilustrasi gadget yang mempengaruhi ketenangan dalam pemikiran dan bisa menjadi dampak munculnya gangguan mental akibat berlebihan bermain dan banyaknya waktu terbuang, yang ketika efek cahaya berwarna kuning dengan gambaran coretan sebagai gambaran banyaknya kecemasan yang dipikirkan, serta *tagline* bertuliskan “do it for your”, merupakan kalimat yang mengajak target audiens untuk melakukan aktivitas meditasi sebagai bentuk pencegahan *self injury* dan mengurangi resiko gangguan mental, ilustrasi berikutnya lantai biru yang mengartikan dengan kedamaian, dengan tambahan ilustrasi karakter perempuan yang sedang bermeditasi dengan memakai headset, serta tambahan 3 tanaman dengan warna pot dan jenis tumbuhan yang berbeda sebagai gambaran kesegaran, berikutnya ilustrasi karpet menggunakan warna kuning dengan makna keceriaan, untuk menghidupkan suasana yang lebih positif. Serta tagline bertuliskan “inner peace” menjadikan bentuk memberitahu kepada target audiens untuk melakukan meditasi bertujuan untuk menumbuhkan kedamaian dan ketenangan di dalam diri sendiri.

CONSULTATIONS.

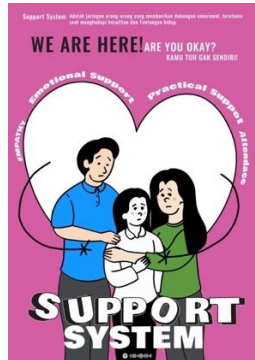
IT'S OKAY TO ASK FOR HELP



Gambar 39

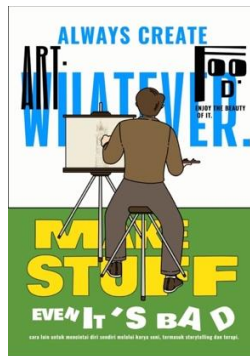
(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

Consultations termasuk pada salah satu pencegahan dari *self injury*, ilustrasi yang bernuansa simple dan juga background putih menggambarkan keterbukaan dengan tambahan ilustrasi lampu yang menggambarkan tempat atau ruangan untuk berkonsultasi, adanya tambahan tagline bertuliskan "*It's okay to ask for help*". Sebagai bentuk menganjak audiens untuk tidak ragu berkonsultasi atau membutuhkan pertolongan terkait apa yang dirasakan, serta adanya 2 karakter manusia laki-laki dan perempuan yang sedang berkonsultasi dengan kondisi duduk berhadapan, menggambarkan suasana berkonsultasi kepada ahli medis untuk penanganan, ilustrasi meja dan kursi menggunakan warna merah muda, serta laptop berwarna yang ada di atas meja merupakan gambaran mengenai, pada tagline dibawah bertuliskan "*Psychological First Aid*" yang artinya adalah "bantuan pertama secara psikologis". Merupakan kalimat ajakan untuk mengunjungi ahli medis seperti psikolog/psikiater, untuk dapat menangani atau merasa ada yang membuat tidak nyaman, sebagai bentuk bantuan atau membutuhkan pertolongan yang serius. Tagline berikutnya bertuliskan "*I'll help you!*" sebagai bentuk memberikan pesan bahwa, ahli medis selalu sigap dan bersedia menolong untuk setiap keluhan yang terjadi, agar audiens tidak merasa akan cemas atau takut untuk berkonsultasi pada psikolog atau psikiater.



Gambar 40
(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

Support System menggambarkan salah satu macam tindakan pencegahan *self injury*, pada poster di atas ilustrasi menggambarkan 3 karakter ayah, ibu, dan anak, yang sedang berpelukan seperti memberikan kekuatan dengan pewarna yang berbeda. Pada karakter ayah menggunakan baju berwarna biru yang mengartikan memberi kesan kedamaian, karakter ibu berwarna hijau memberikan kesan Kesehatan, serta pada karakter anak menggunakan warna putih mengartikan keterbukaan, pada background berbebtuk hati mengartikan sebagai bentuk kasih sayang dan keterbukaan terhadap lingkungan internal yang bisa menjadi pencegahan *self injury*, menggunakan tagaline “we are here!”. Mengartikan “kita disini” sebagai bentuk informasi kepada audiens, bahwa adanya orang terdekat yang masih peduli dan memberi kasih sayang. *Tagline* kedua bertuliskan “are you okay? Kamu tuh gak sendirian”. Merupakan kalimat yang mennginformasikan untuk tidak lagi merasa sendiri dan merasa takut memberi tahu dan berbagi cerita. Pada tagline berikutnya bertuliskan “Support System”, dengan menggunakan *font* Bowlby one, dengan gaya 3D, mennggunakan warna putih. Pada *background* menggunakan warna merah muda sebagai memberikan kesan kelembutan.



Gambar 41
(karya oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

Karya poster berikutnya merupakan poster yang memberikan ajakan kepada audiens untuk melakukan kreatifitas untuk mengembangkana diri, postr di atas merupakan salah satu bentuk pencegahan dari *self injury*, dengan tagline bertuliskan “*always create*” yang menggunakan warna biru yang memberikan kesan damai, dan memberitahukan kepada target audiens terlebih mahasiswa ISI Padangpanjang untuk selalu membuat kreatifitas apapun untuk mengembangkan diri. Tagline kedua bertuliskan “*art*” dengan gaya font yang ditarik seperti kesan barkode, yang dimana barkode itu sendiri banyak dilakukan oleh penderita *self injury*, dan sering kalai di tutupi dengan karya seni yang dibuat pada bekas luka tersebut. Tagline ketiga bertuliskan “*food*”. dengan arti “makanan”. Yang termasuk dalam bentuk kreatifitas, dengan gaya tulisan membentuk wajah, memiliki artian dengan membuat makanan bisa meningkatkan kreatifitas dan termasuk dalam mengurangi gangguan mental. Menggunakan font Oswald, berwarna hitam. *Tagline* pada *background* putih bertuliskan “*whatever*”. Berwarna biru, mengartikan kalimat “*terserah*”. Yang dimaksud memiliki arti kebebasan. Selain itu menggambar atau melukis merupakan terapi dalam psikolog atau psikiater untuk penyembuhan dari *self injury* juga banyak diberikan saran untuk melakukan kegiatan kreatif, sehingga karakter manusia tersebut menggambarkan orang yang sedang melukis sebuah Jam Gadang, dengan perpaduan warna coklat yang bermakna kenyamanan. Ditambah *background* putih, dan hijau yang menggambarkan rumput dengan makna keterbukaan dan Kesehatan, bertuliskan “*Make stuff*” berwarna kuning, dan *tagline* sambungan kalimat bertuliskan “*Even It’s Bad*”. Yang artinya “*buatlah sesuatu barang bahkan jika itu buruk*”. Maksudnya untuk terus membuat sesuatu benda untuk bisa mengembangkan diri atau menjadi pengalihan yang hasilnya tidak bagus. Dengan tata letak font yang beraantakan sebagai bentuk maksud dari pesan itu sendiri.



Gambar 42
(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

Karya poster berikutnya bertema Olahraga, menggambarkan karakter seseorang yang sedang bermain baseball. Olahraga yang di atas termasuk dalam pencegahan *self injury* dan mengurangi resiko tekanan mental dengan melakukana produktivitas

yang bermanfaat untuk kesehatan badan. Dengan tagline “*Make Plans For Olahraga*”. Yang berarti buat rencana untuk olahraga, maksud dari kalimat tersebut sebagai bentuk ajakan kepada audiens untuk melakukan olahraga termasuk dalam menguraangi rasa ingin menyakiti diri sendiri, dan mengganti dengan pengalihan yang positif, serta adanya bentuk lingkaran sebagai gambaran bola yang akan dipukul berwarna putih dengan tagline “*move on, go off the beater track*”. dengan arti “terus maju, keluar dari jalur yang biasa”. Sebagai bentuk ajakan kepada audiens untuk keluar dari zona, dan mengubah pola hidup dengan hal yang tidak terbiasa. Background yang mendukung berwarna hijau, bermaksa sebagai kesehatan, font yang digunakan merupakan Bowlby one dan Oswald.

3. Banner

a. Hasil Karya



Gambar 43

Banner Ukuran 60cm x 160 cm
(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)

b. Analisis Karya

Pada banner ini berisikan informasi ajakan kepada target audiens secara singkat untuk mencintai sendiri sebagai bentuk pencegahan tindakan menyakiti diri sendiri yang termasuk dalam perwujudan perancangan media informasi, menjadi daya tarik pada visual yang dibuat untuk target audiens, mengenai *self injury*.

4. Merchandise

Merchandise merupakan media yang selalu ditunggu-tunggu dan diminati oleh setiap kalangan yang hadir disebuah acara atau *event*. Karena *merchandise* menjadi buah tangan disuatu acara dan bisa dibawa pulang. Desain yang dibuat menarik serta manfaat yang bisa digunakan sehari-hari menjadi nilai pada karya yang diciptakan. Selain buah tangan merchandise juga biasanya digunakan sebagai sarana mempromosikan bagi suatu acara, karena akan dipakai langsung dilokasi atau diluar lokasi. Secara lanngsung orang akan bertanya mengenai rancangan tersebut setelah

melihat merchandise yang terpajang. Kali ini penulis memanfaatkan media tersebut sebagai promosi baik acara ataupun objek rancangan yang menurut penulis sesuai dan memiliki keterkaitan langsung dengan objek permasalahan yang diangkat.



Gambar 44

T-Shirt

(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025)



Gambar 45

Sticker

(Karya Oleh: Heni Wahyuni Firman, 2025).

KESIMPULAN

Perancangan Media Informasi tentang Self Injury pada Mahasiswa ISI Padangpanjang, dengan media utama video *cinematic* yang memberikan tayangan tentang masalah *self injury* di lingkungan kampus ISI Padangpanjang. Poster yang menjadi media pendukung pada karya utama, sebagai penyampaian pencegahan *self injury*. perancangan media informasi ini dapat memberikan edukasi tentang *Self injury* kepada semua orang. Media informasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah media yang umum dan disesuaikan dengan target audiens, berupa video dan poster.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin dan Kusrianto (2009), Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan, Jurnal Desain, Vol 8 (2), Hal: 107.
- Barent W. Walsh (2012), *Treating Self-Injury A Practical Guide (Second Edition)*. The Guilford Press, New York London.

- Hermawan (2007), Pengaruh penggunaan Media Audiovisual dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah, *Jurnal Prndidikan Bahasa dan Sastra*, Vol 1(2), Hal. 65.
- Karja. I. W. (2021), Seni Warna dan Psikologi Visual, Hal 111. Institut Seni Indonesia Denpasar
- Kusumadewi AF, Yoga BH, Sumarni, Ismanto SH (2019), *Self Inventory (SHI)* Versi Indonesia sebagai Intrumen Deteksi Dini Pelaku *Self Harm*, Diakses dari Jurnal Psikiatri Surabaya, Volume 8 No. 1, Hal 21. Departemen Kedokteran Universitas Airlangga
- Sky Anderson (2019), *Audiovisual Aids in Education*, Hal 19, Published by ED-Tech Press, United Kingdom
- Vindi Epivaania, Christiana Hari Soetjningsih (2023), Kematangan Emosi Dan Perilaku Melukai Pada mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, Vol.3) No. 8, 7337.
- Yudiati, E.A., Sugiharto, D.Y.P., Purwanto, E., Sunawan, S. (2022). Peran Relasi Dalam Keluarga dalam Keluarga dalam Membentuk Konsep Self pada Wanita Pelaku Self Injury. *Prosiding Seminar Nasional Pascasajarna*, 2022, 367-371.
- Zeegen, E.A. et al (2022). Peran Relasi Keluarga dalam *Self Injury*.