

Perancangan Media Informasi Tentang Gangguan "Attention Deficit Hyperactivity Disorder" (ADHD) pada Remaja

Alyssa Noor Afra¹
Aryoni Ananta²

¹Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Jln. Bahder Johan, Kota Padangpanjang, 27128, Sumatera Barat, Indonesia

²Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang, Jln. Bahder Johan, Kota Padangpanjang, 27128, Sumatera Barat, Indonesia

¹alyssaafra@gmail.com, ²aryoniananta15@gmail.com

*Penulis Korespondensi:

Alyssa Noor Afra
alyssaafra@gmail.com

Abstrak

Perancangan media informasi ini bertujuan meningkatkan pemahaman remaja usia 12–17 tahun mengenai Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dan mengurangi stigma negatif yang menyertainya. Media disajikan dalam bentuk animasi edukatif yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik remaja. Proses perancangan mengikuti metode 5W+1H dan melibatkan tiga tahap: briefing, desain, dan animasi. Karya akhir berupa tiga video berjudul "Apa itu ADHD?", "ADHD & Teenagers", dan "Solusi untuk Diagnosis yang Telat". Media ini tidak hanya menyampaikan informasi dasar, tetapi juga membangun empati dan membantu remaja mengenali gejala ADHD sejak dini. Diharapkan hasil karya ini dapat meningkatkan kesadaran remaja, orang tua, dan lingkungan akan pentingnya diagnosis dan penanganan ADHD secara tepat.

Kata Kunci: ADHD; Animasi Edukatif; Informasi Visual; Kesadaran; Remaja.

Abstract

This information media design aims to enhance teenagers' understanding of Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) and reduce the negative stigma often associated with it. The media is presented as an educational animation tailored to the characteristics of young audiences aged 12–17, making it visually engaging, easy to understand, and communicative. The design process follows the 5W+1H method and consists of three main stages: briefing, design, and animation. The final output includes three informative videos titled "What is ADHD?", "ADHD & Teenagers" and "Solutions for Late Diagnosis." In addition to delivering essential information, this project encourages empathy among teens and provides guidance for recognizing early signs of ADHD. It is expected to raise awareness among teenagers, parents, and the broader community about the importance of timely diagnosis and proper treatment.

Keywords: ADHD; Awareness; Educational Animation; Teenagers; Visual Information.

1. Pendahuluan

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH) merupakan salah satu gangguan perkembangan saraf yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam mengatur perhatian, pengendalian impuls, dan aktivitas fisik. Dikutip dari laman healthline.com (2024) menyatakan bahwa Sir Alexander Crichton, seorang dokter Skotlandia, mencatat pada tahun 1798 bahwa beberapa orang memiliki masalah fokus dan masalah ini dimulai sejak masa kanak-kanak, yang berkaitan dengan apa yang sekarang dikenal sebagai ADHD. Dokter Inggris Sir George Frederic Still mengamati pada tahun 1902 bahwa beberapa anak cerdas dengan masalah ini tidak mampu mengendalikan perilaku mereka[1].

Orang dengan Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD) atau Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (GPPH) akan kesulitan untuk memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, mengatur dan menindaklanjuti tugas – tugas kompleks, fokus pada suatu hal,

mengendalikan impuls, tetap diam dan tenang. ADHD juga dibedakan menjadi tiga jenis kategori: yaitu (1) ADHD yang tipe inatensi (2) ADHD yang tipe hiperaktif dan (3) ADHD kombinasi merupakan gabungan dari kedua kategori tersebut [2]. Gangguan perkembangan intelektual ditandai dengan keterbatasan signifikan dalam fungsi intelektual dan perilaku adaptif, yang mengacu pada kesulitan dalam keterampilan konseptual, sosial, dan praktis sehari-hari. Kelainan perkembangan saraf ini dapat didiagnosis sejak usia anak-anak dan tidak dapat menghilang begitu saja ketika anak memasuki usia remaja hingga dewasa serta akan mengancam kehidupan sehari-hari mereka seperti menghadapi kesulitan dalam akademis, kesulitan dalam hubungan sosial, rendahnya harga diri resiko perilaku berisiko, masalah emosional, pengaturan waktu yang buruk dan prokrastinasi. Gejala-gejala yang mengindikasikan kalau seseorang bisa mengidap ADHD atau GPPH adalah mudah terganggu dan kurangnya fokus, disorganisasi dan kelupaan, perilaku berfokus pada diri sendiri, hiperaktif dan gelisah, meningkatnya emosi dan disforia sensitive penolakan, impulsif dan pengambilan keputusan yang buruk, konsentrasi yang buruk dan kesulitan menyelesaikan tugas.

Dalam buku Yulianasari dan Susanti menyatakan bahwa prevalensi ADHD paling banyak terjadi kisaran 3-10% di Amerika Serikat, 3-7% terjadi di Jerman, 5-10% di Kanada dan Selandia Baru. Kejadian ADHD di Indonesia kerap kali ditemukan pada anak usia prasekolah dengan jumlah 16,3% dari jumlah total populasi 15,85% juta anak di tahun 2022[3]. Sedangkan kasus ADHD di Indonesia termasuk cukup tinggi dengan jumlah mencapai 26,4% yang diperkuat dengan data dari Badan Pusat Statistik Nasional tahun 2007 menyatakan bahwa jumlah populasi anak di Indonesia sebanyak 82 juta dimana satu dari lima anak dan remaja yang berusia dibawah 18 tahun memiliki permasalahan kesehatan jiwa dengan 16 juta diantaranya mengalami masalah kejiwaan yang termasuk ADHD. Ini dipertegas oleh Hayati, D. L. dan Apsari, N. C. dikutip dari bukunya[4].

Ketika ADHD, masa remaja, dan pubertas bertabrakan, masa remaja bisa mengalami perubahan yang mengerikan. Perubahan emosional dan sosial pada masa remaja, ditambah dengan perubahan hormonal dan fisik pada masa pubertas, menambah lapisan perjuangan bagi remaja dengan ADHD. Joel Nigg, Ph.D., psikologis dan profesor dari departemen psikiatri dan ilmu perilaku di Universitas Kesehatan dan Sains Oregon mengatakan masa remaja merupakan masa krusial bagi anak-anak dengan ADHD. Bahaya serius, termasuk penyalahgunaan zat, perilaku nakal, penggunaan internet yang tidak etis, dan keterlibatan dalam perdagangan manusia, hadir selama masa ini. Namun, beberapa remaja dengan ADHD juga melaporkan bahwa gejala mereka membaik selama periode ini[5].

ADHD mengganggu kehidupan pada remaja di masa pubertas, hal ini memicu remaja kesulitan dalam menghadapi fase ini. Contoh yang paling utama yaitu remaja kesulitan bersosialisasi. Dampak dari ini menjadikan remaja berperilaku negatif seperti, penggunaan narkoba, alkohol, pergaulan bebas, dan kegiatan negatif lainnya.

Prevalensi ADHD di kalangan anak dan remaja Indonesia menunjukkan angka yang signifikan. Berdasarkan data dari survei Kesehatan Mental Nasional Pertama di Indonesia (I-NAMHS), sekitar 0,5% dari remaja berusia 10-17 tahun didiagnosis dengan ADHD pada tahun 2022, yang setara dengan sekitar 2,45 juta remaja jika dihitung dari total populasi remaja di Indonesia. Angka yang terdata dengan tambahan data yang menunjukkan bahwa prevalensi ADHD pada anak sekolah di Indonesia berkisar antara 2-4%, dan dalam beberapa kasus dapat mencapai hingga 15% pada kelompok tertentu. Data yang dikumpulkan berlalu di pertengahan pandemi COVID-19 dimana berdampak pada remaja-remaja Indonesia[6].

Banyak remaja yang tidak terdiagnosis Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) selama masa kanak-kanak menghadapi tantangan yang lebih dari sekadar masalah pengasuhan. Beberapa orang tua berasumsi bahwa anak-anak mereka tidak memiliki gangguan perkembangan saraf karena kurangnya pengetahuan tentang kondisi ini. Banyak yang merasa malu dan tidak

sepenuhnya memahami ADHD. Selain itu, terdapat kekurangan guru terlatih dan tenaga kesehatan profesional yang memahami ADHD dengan baik. Banyak yang masih menganggapnya sebagai masalah kecil yang tidak berdampak serius pada kehidupan anak.

Namun, tidak mendiagnosa dan menangani ADHD sejak dini dapat berdampak negatif pada masa depan anak. Mendiagnosis ADHD pada remaja juga sulit karena mereka sedang mengalami pubertas dan mencoba mencari tahu identitas mereka. Jika tidak ditangani dengan tepat, hal ini dapat mengganggu kesehatan mental mereka. Penting untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang ADHD di kalangan orang tua dan tenaga kesehatan profesional untuk memastikan bahwa individu yang terdampak mendapatkan dukungan yang mereka butuhkan.

Seorang mahasiswi 22 tahun dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang tidak terdiagnosis pada masa kecilnya mengalami perubahan besar dari SD hingga SMA. Perubahan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor pubertas. Mahasiswi kehilangan motivasi dan fokus untuk menyelesaikan tugas sehari-harinya setelah pindah ke kampus untuk melanjutkan studinya. Mahasiswi tidak memiliki tenaga medis yang ahli dalam gangguan neurodevelopmental ketika mereka ingin berkonsultasi dengan spesialis di kota asalnya. Ini membuat mereka bingung untuk mendapatkan bantuan karena gejalanya.

Adapun beberapa remaja yang berpendidikan di SMP 01 Negeri Kota Padangpanjang dan SMA 02 Negeri Padangpanjang yang masih belum memahami sama tingkah laku yang ditunjukkan oleh pengidap ADHD dan menganggapnya kalau pengidap itu menyebalkan dan sangat mengganggu. Perilaku ketidaksetaraan dan merendahkan remaja yang memiliki ADHD menunjukkan betapa minimnya kesadaran dan pendidikan tentang disabilitas ini dan bagaimana disabilitas ini mempengaruhi lingkungan penderita dan lingkungan sekitarnya. Ketika penderita ADHD tidak ditangani sejak kecil tidak hanya merugikan orang lain tetapi akan berdampak negatif pada kesehatan mentalnya. Sebagaimana disebut sebelumnya, akan meningkatnya kesehatan mental seperti depresi, social anxiety, sleep deprivation, dan perilaku anti-sosial ketika tidak ditangani dengan profesional dan tidak mendapatkan dukungan dari lingkungan sekitarnya.

Sebelumnya belum ada yang membuat media informasi mengenai ADHD khususnya pada remaja dalam bentuk animasi dalam bahasa Indonesia. Visual pendekatan menggunakan gaya ilustrasi kartun. Warna-warna yang digunakan dalam animasi telah diuji dan di review dengan menggunakan prototype. Warna-warna telah dipilih dengan hati-hati agar kompatibel dan menarik perhatian penonton, namun tidak terlalu terstimulasi dengan menggunakan terlalu banyak palet warna. Pendekatan psikologis digunakan dalam narasi keseluruhan video dengan menggunakan cara yang sederhana namun informatif sehingga pendengar mampu tetap fokus dengan animasi dan menerima informasi pada saat yang bersamaan. Teknik yang digunakan untuk menyajikan animasi ini adalah storytelling. Storytelling merupakan metode penyampaian pesan atau informasi melalui struktur cerita yang sudah direncanakan sebelumnya, dengan tujuan untuk memperoleh daya tarik, dan membangun keterlibatan emosional.

Dari latar belakang diatas maka penulis merancang media informasi berbentuk animasi tentang gangguan neurodevelopmental "Attention Deficit Hyperactivity Disorder" (ADHD) pada remaja, akan mendidik dan menyebar kesadaran akan kepentingan mengapa ADHD penting untuk dibahas dan bagaimana efeknya di masa depan jika tidak ditangani sejak kecil dan diberikannya solusi bagaimana cara mendeteksi dan menangani ADHD pada remaja.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi kepada anak-anak remaja tentang ADHD, menyampaikan bagaimana cara mengelola ADHD baik dari sisi remaja itu sendiri maupun orang-orang di sekitarnya, seperti strategi kerja yang nyaman, manajemen waktu, dan dukungan emosional.

2. Metode Penciptaan



Gambar 1. Alur Penciptaan

Metode penciptaan yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif yaitu menginformasikan dan mendeskripsikan pada ADHD yang diberikan oleh narasumber, dan metode kuantitatif dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan berupa kuesioner kepada siswa SMP – SMA di Kota Padangpanjang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data pengetahuan remaja tentang ADHD terdiri dari Observasi, Wawancara, dan Kuesioner.

Untuk merancang sebuah media informasi berbasis animasi yang ingin disampaikan dengan tepat sasaran, target audiens yang dituju harus diklasifikasikan. Maka dibutuhkan ruang lingkup erancangan, sehingga informasi yang disampaikan melalui karya ini dapat dimengerti dan dipahami oleh audiens. Berikut beberapa klasifikasi yaitu batasan demografis, batasan geografis dan psikografis. Pada batasan demografis, perancangan animasi ini target utama adalah remaja usia 12-17 tahun. Lingkup geografis perancangan animasi ini target utama adalah remaja di Kota Padangpanjang, namun tidak terbatas untuk daerah tersebut saja karena perancangan ini bisa diterapkan ke seluruh remaja di Indonesia. Secara psikografis, target audiensnya adalah remaja yang berusia 12-17 tahun yang menduduki Pendidikan tingkat SMP hingga SMA, yang pada saat ini yang sering dilabeli sebagai anak nakal dan pemberontak di kalangan remaja lain dan orang tuanya. Secara psikologi karakter remaja sudah terbentuk dan mengalami transisi ke dewasa yaitu, pubertas, dimana mengalami stigma buruk karena pemberontak dan bandel dianggap hal normal pada saat remaja, namun masa pemberontakan yang berlebihan dan terlihatnya pada saat remaja menjadi salah satu tanda memiliki ADHD yang tertutup, sehingga disitu remaja yang pemberontak dan bandalnya berlipat dua mengalami tantangan psikologis.

Penulis juga melakukan obesrvasi, mengamati dan berbicara dengan orang-orang untuk mempelajari tentang ADHD, suatu kondisi yang mempengaruhi cara beberapa anak belajar dan berperilaku. Penulis mengunjungi sebuah sekolah luar biasa di Pekanbaru dan dua sekolah di Padangpanjang. Di sekolah luar biasa tersebut, kami berbicara dengan guru-guru yang sangat memahami ADHD. Di sekolah-sekolah lain, kami mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang ADHD dan bagaimana mereka belajar. Penulis memperhatikan bahwa siswa sering berinteraksi dengan cara yang berbeda, seperti cara mereka memandang orang lain saat berbicara. Banyak siswa lebih suka belajar dengan cara informal karena lebih mudah bagi mereka dan membutuhkan waktu lebih sedikit.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tidak banyak siswa atau guru yang menyadari bahwa ADHD adalah masalah disabilitas yang nyata. Guru-guru di sekolah luar biasa memahami ADHD, terutama dalam kasus-kasus serius. Namun di sekolah-sekolah lain, siswa dan guru belum memahami bahwa ADHD dapat menyebabkan masalah selama masa remaja mereka.

Wawancara mendokumentasikan percakapan untuk memastikan pengumpulan data yang akurat. Penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru dari SMP 1 Negeri dan SMA 2 Negeri di Kota Padangpanjang.

Seorang psikolog anak dari Jakarta, yang dikenal karena keahliannya di bidang psikologi anak, juga berpartisipasi dalam wawancara. Diskusi ini dilakukan melalui Zoom dan berfokus pada pengalaman remaja yang belum didiagnosis dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) sejak masa kanak-kanak. Tujuannya adalah untuk menemukan cara yang efektif untuk mencegah luapan emosi yang tidak pantas yang dapat terjadi selama perkembangan karakter. Wawasan yang dikumpulkan dari wawancara ini akan membantu mendukung regulasi emosi pada remaja yang menghadapi tantangan ini. Untuk merancang sebuah angket kuesioner diperlukan teknik analisa masalah, maka menggunakan teknik 5W + 1H (*What, Who, Where, When, Why, dan How*).

Table 1. Metode Teknik Analisa Masalah

What / Apa yang akan dirancang ?	Perancangan ini nantinya akan berbentuk media animasi informasi yang sesuai dengan hasil sampel yang sudah diterima dan sesuai dengan kaidah ilmiah Desain Komunikasi Visual, agar nantinya bisa menyajikan informasi yang baik, mudah dimengerti, interaktif, dan bermanfaat.
Who / Siapa sasaran audiens ?	Perancangan media informasi tentang ADHD ini nantinya akan ditujukan kepada remaja yang berusia 12-17 tahun, namun tidak terbatas buat penonton diluar usia remaja.
Where / Dimana media ini dapat digunakan ?	Media Informasi ini akan disebarakan di Kota Padangpanjang dan akan dipublikasikan di berbagai <i>platform</i> media sosial seperti Youtube, Instagram, dan TikTok.
When / Kapan media informasi dapat digunakan ?	Media informasi dapat digunakan kapan saja karena bersifat <i>online</i> dan bisa diakses oleh siapapun yang memiliki <i>gadget</i> . Media ini digunakan untuk pengenalan seputar ADHD, cara mengidentifikasi ADHD, mengurangi stigma buruk tentang remaja yang tidak terdiagnosa ADHD, dan memahami, mendampingi, dan memberdayakan sesama remaja baik pengidap ADHD atau tidak.
Why Kenapa merancang media informasi ?	Perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi sebagai media edukasi tentang ADHD pada remaja. Selain itu, perancangan ini bertujuan untuk membantu remaja cara mengidentifikasi ADHD, cara membedakan perilaku ceroboh dengan perilaku gejala ADHD, mengurangi stigma buruk remaja yang suka memberontak dengan kemungkinan memiliki ADHD, menghindari perundungan yang bisa mengakibatkan Kesehatan mental remaja baik yang terdiagnosis maupun yang tidak terdiagnosa ADHD, dan memberdayakan sesama remaja yang sedang mengalami kesulitan dalam memahami ADHD.
How / Bagaimana media informasi ini akan dirancang ?	Perancangan ini akan melalui beberapa proses, mulai dari mengidentifikasi masalah, riset dan observasi lapangan, dan riset pustaka. Selanjutnya akan menentukan media yang efektif untuk meningkatkan minat remaja dalam memahami ADHD.

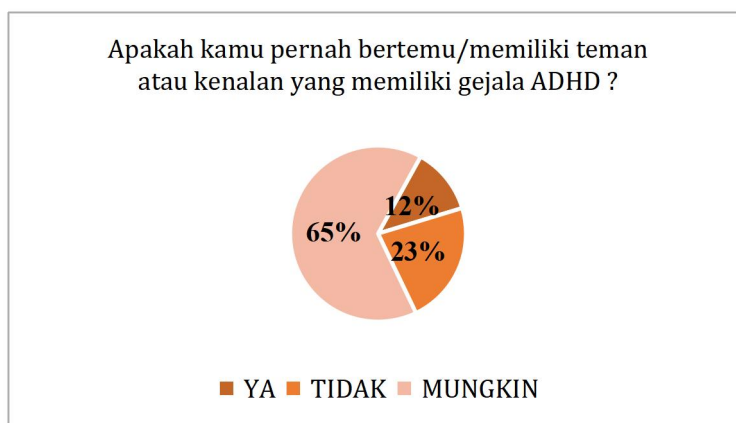
Pada perancangan ini tahapan kuesioner berbentuk angket dan lembar penjelasan singkat ADHD untuk membantu agar responden mendapatkan gambaran yang jelas apa itu ADHD, yang disebarakan ke seluruh siswa SMP 1 Negeri Kota Padangpanjang dan SMA 2 Negeri Kota Padangpanjang. Responden yang mengisi kuesioner ini ditujukan untuk siswa kelas 7-9 (SMP 1 Negeri Kota Padangpanjang) dan kelas 10-11 (SMA 2 Negeri Kota Padangpanjang), dengan total respon 157 orang siswa, dan kemudian pada dua sekolah.

Berikut hasil persentase kuesioner dari sampel sebanyak 157 siswa dari 2 sekolah yang menjadi responden pada perancangan tentang ADHD pada remaja.



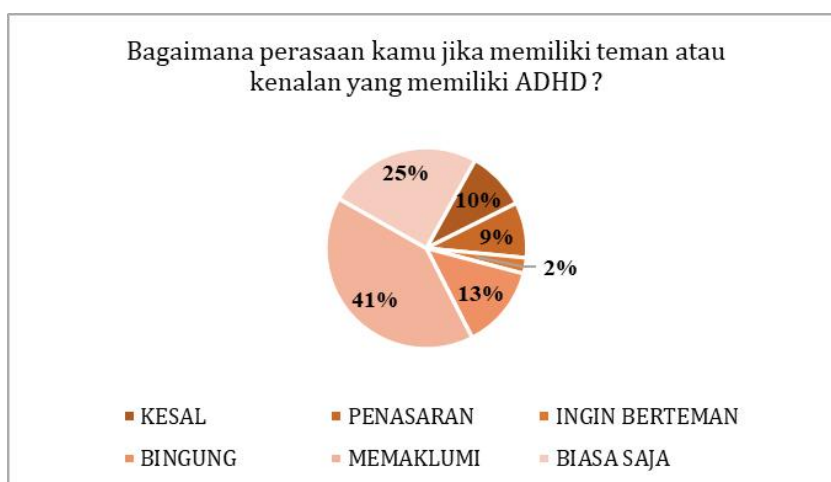
Gambar 2. Grafik 1

Dari hasil kuesioner bahwa jawaban responden, sebanyak 55% siswa tidak tahu apa itu ADHD, 39% yang pernah dengar saja, 9% yang tahu. Dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang tidak mengetahui ADHD.



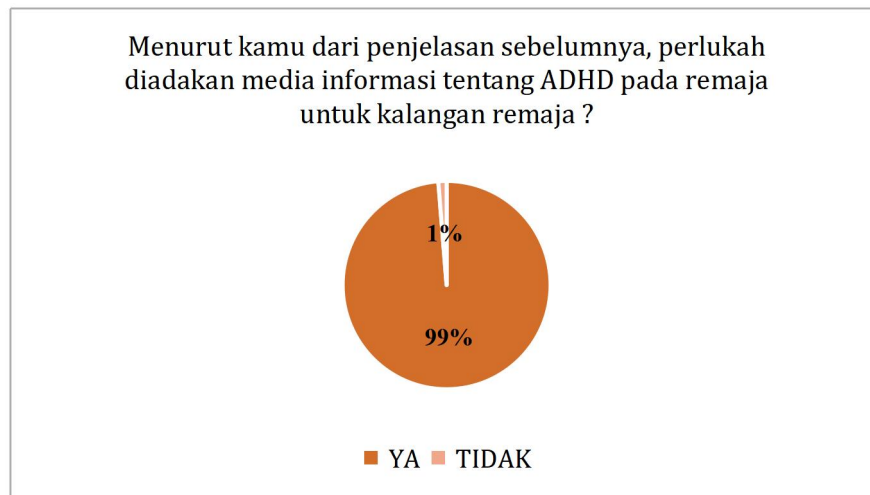
Gambar 3. Grafik 2

Dari hasil kuesioner bahwa jawaban responden, sebanyak 65% merasa memiliki kenalan yang mengidap ADHD, 23% tidak memiliki kenalan yang mengidap ADHD, dan 12% memiliki kenalan yang mengidap ADHD. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa belum bisa mengidentifikasi ADHD.



Gambar 4. Grafik 3

Dari hasil kuesioner bahwa jawaban responden, sebanyak 41% memaklumi. 25% biasa saja, 13% bingung, 10% kesal. 9% penasaran, 2% ingin berteman. Dapat disimpulkan bahwa, meskipun ada kecenderungan untuk memahami, pendidikan yang lebih luas diperlukan untuk menumbuhkan sikap penerimaan yang lebih positif dan partisipatif terhadap individu dengan ADHD.



Gambar 5. Grafik 4

Dari hasil kuesioner bahwa jawaban responden, sebanyak 99% setuju diadakannya media informasi dan 1% tidak perlu diadakannya media tersebut. Dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan adanya kebutuhan yang sangat tinggi akan media edukatif yang dapat meningkatkan pemahaman, mengurangi stigma, dan membantu remaja lebih mengenali serta menyikapi ADHD secara positif.



Gambar 6. Grafik 5

Dari hasil kuesioner bahwa jawaban responden, sebanyak 99% memilih video animasi, 1% memilih buku ilustrasi, dan 0% memilih radio. Dapat disimpulkan bahwa siswa lebih proaktif dalam menerima informasi jika disajikan dalam bentuk animasi. Hasil angket menunjukkan bahwa banyak remaja di Kota Padangpanjang tidak tahu tentang disabilitas ini. Namun, animasi informasi dapat membantu remaja normal dan remaja yang tidak didiagnosis dengan ADHD lebih memahaminya.

Pada tahap perancangan, media informasi ini dirancang agar menarik dan informatif bagi target audiens. Media ini mengidentifikasi Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas (ADHD) pada remaja menggunakan warna, ilustrasi, audio, dan konten dwibahasa dalam Bahasa Indonesia dan

Bahasa Inggris. Elemen-elemen ini dipertimbangkan secara cermat untuk mengkomunikasikan informasi tentang ADHD secara efektif, memaksimalkan dampak dan jangkauannya.

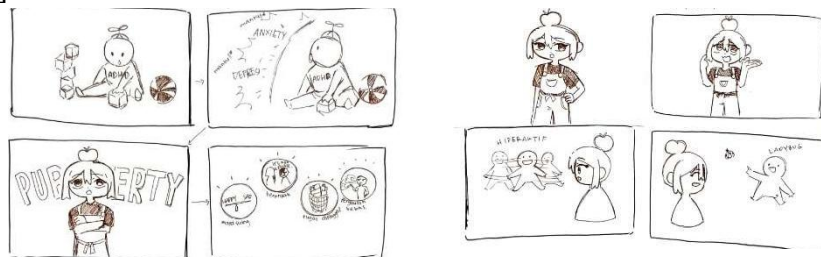
Pada media ini melalui tahapan konsep verbal dan konsep visual. Media konsep verbal ini menjelaskan Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas (ADHD), dampaknya pada remaja, dan masalah terkait keterlambatan diagnosis. Informasi ini disajikan secara jelas dan sederhana agar audiens dapat memahaminya dengan mudah tanpa merasa terbebani. Konsep visual untuk memastikan bahwa penonton dari berbagai usia merasa nyaman dan terhubung dengan cerita, karakter animasi harus dibuat dengan ekspresi dan gerakan yang jelas sehingga emosi seperti frustrasi, kegembiraan, atau kebingungan dapat diidentifikasi dan dipahami secara instan. Selain itu, gaya gambar yang ramah dan inklusif sangat penting. Warna lembut dapat menunjukkan momen ketenangan atau refleksi, sementara warna cerah dan kontras dapat membantu menggambarkan energi dan dinamika seseorang yang menderita ADHD.

Pada tahap perwujudan, media informasi yang telah digarap dalam bentuk animasi informasi yang menarik, menjadi solusi kreatif dalam mengatasi permasalahan ini. Adapun beberapa media yang dirancang sebagai media informasi untuk menyebar kesadaran tentang ADHD pada remaja, yaitu animasi informasi, *e-book*, poster informasi, merchandise, dan media sosial. Pada tahap penyajian karya, untuk membentuk sebuah publikasi untuk masyarakat secara luas, karya ini disajikan dengan menggunakan platform digital seperti animasi, *e-book*, dan media sosial.

3. Hasil

Dalam tahap ini penulis sudah menyelesaikan penelitian dan pengumpulan data. Karya pada "Perancangan Media Informasi Tentang Gangguan Neurodevelopmental "Attention Deficit Hyperactivity Disorder" (ADHD) pada Remaja" ini dihadirkan melalui media digital seperti animasi informasi, *e-book*, konten sosial media, dan melalui media cetak seperti, poster informatif, stiker, dan gantungan kunci.

Dalam bidang animasi, sketsa yang disebut *storyboard* digunakan untuk menggambarkan perkembangan peristiwa dalam suatu narasi. *Storyboard* dapat diartikan sebagai rangkaian atau alur berupa papan cerita atau gambar sketsa yang merepresentasikan sebuah cerita dari awal sampai akhir[7].



Gambar 7. Sketsa Perancangan

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya, corak rupa benda yang dikenainya.[8]. Pada animasi informasi, perpaduan warna terang dan gelap digunakan untuk menciptakan visual yang mendukung. Warna terang menarik perhatian dan meningkatkan informasi. Warna gelap memberikan kontras dan sebagai warna dukungan[9].



Gambar 8. Colour Palette

Tipografi adalah suatu ilmu atau seni dalam menyusun elemen-elemen huruf ataupun teks agar dapat dibaca dan maknanya tersampaikan dengan jelas dan memiliki nilai estetika [10]. Pada perancangan animasi informasi ini *font* yang digunakan dalam animasi yaitu "Titan One" dan "Darumadrop One". Karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan menciptakan kesan dinamis. "Titan One" dipilih karena teksnya yang tebal memberikan kesan energetik, mudah di dekati, dan tegas. Untuk *font* "Darumadrop One" dipilih karena memberikan kesan unik, bulat, dan menyenangkan sehingga cocok untuk diaplikasikan ke media digital serta media cetak. Untuk font yang dipilih pada media e-book yaitu *font* "Jua". Dipilih karena memberikan kesan berani, ramah dan modern. Bahkan dalam ukuran yang lebih kecil, font-nya jelas dan dapat dibaca dengan mudah. Karena terlalu banyak kepribadiannya, font-nya cocok untuk sistem desain yang ramah dan bersih.



Gambar 9. Font Style

Hasil Perancangan



Gambar 10. Hasil Animasi Informasi, (www.youtube.com/@evaandzippy)



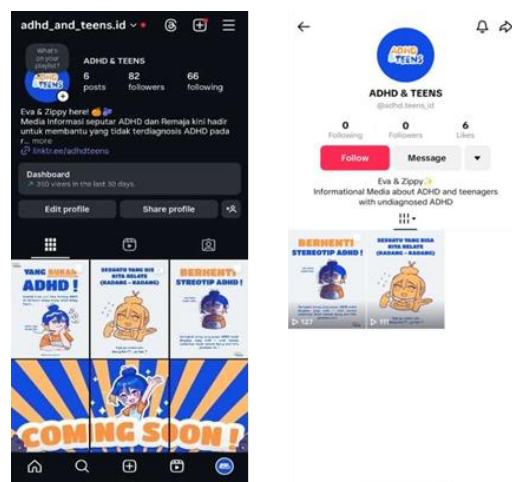
Gambar 11. Hasil E-book



Gambar 12. Hasil Poster Informasi dan Aksentuaris

4. Pembahasan

Animasi adalah gambar yang bergerak, berbentuk dari sekumpulan gambar (objek) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang sudah ditentukan sebelumnya[11]. Animasi yang dibuat dengan menggunakan teknik storytelling untuk pembawaan yang lebih santai dan tidak terlalu berat. Animasi juga tidak menggunakan bahasa-bahasa yang menghakimi atau merendahkan kondisi penonton. Penggunaan gaya ilustrasi yang simple namun mudah diingat membuat penonton lebih fokus pada gerakan dan narasi informasi.



Gambar 13. Implementasi pada Media Sosial

Setelah animasi selesai dilakukan uji kelayakan produk oleh dosen ISI Padangpanjang di Kota Padangpanjang. Uji kelayakan media dilakukan melalui penilaian ahli oleh dosen dengan inisial NAS dan H. Menurut hasil penilaian kualitatif, animasi edukasi yang dirancang dianggap layak dan relevan sebagai sumber informasi tentang ADHD pada remaja [12]. Kesesuaian dengan tujuan,

keterbacaan, daya tarik, dan kemudahan pemahaman adalah beberapa kriteria kelayakan media pembelajaran yang dipenuhi oleh elemen visual, alur cerita, dan penyajian materi. Namun demikian, penilai merekomendasikan penambahan subtitle secara langsung pada video untuk meningkatkan aksesibilitas audiens dan menghindari bergantung pada fitur subtitle otomatis yang tersedia di platform YouTube. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan media telah berhasil memenuhi tujuan informatif dan komunikatif, dan menyarankan untuk meningkatkan elemen inklusivitas.

Animasi merupakan motion animation yang menggunakan character aset untuk membuat gerakan sesuai dengan alur cerita yang sudah direncanakan sebelumnya. Proses pembuatan animasi menggunakan asset yang disajikan terpisah sesuai dengan kebutuhan pada setiap *scene*. Animasi menggunakan software Adobe After Effects dan Premiere Pro.

Total animasi yang dibuat berupa 3 video dengan masing-masing durasi kurang lebih 1 menit dengan topik berbeda, berikut pembahasannya. Animasi 1 bertujuan untuk memperkenalkan ADHD dengan mendefinisikan kondisi tersebut, menguraikan tiga jenisnya, merinci gejala-gejala terkait, membahas penindasan yang dialami oleh remaja dengan ADHD dibandingkan dengan teman sebayanya yang neurotypical, dan menggambarkan individu dengan ADHD sebagai individu yang menarik daripada yang sesuai dengan kesalahpahaman umum.

Animasi 2 berfokus pada remaja selama masa pubertas. Masa ini mencakup perubahan suasana hati, keputusan sulit, dan eksplorasi identitas. Remaja mungkin menunda-nunda, memberontak, atau bereksperimen dalam hubungan. Perilaku yang kuat dapat mengindikasikan ADHD, yang dapat mempersulit pubertas dan mempengaruhi persahabatan beserta keluarga. Video 3 menyoroti bahwa perilaku buruk pada remaja dapat menandakan ADHD yang tidak terdiagnosis. Video ini membahas penanganan seperti konseling, pengobatan, dan terapi. Intervensi dini dapat meningkatkan kualitas hidup dan hubungan mereka.

Animasi dipublikasikan melalui platform video digital terbesar, Youtube. Situs berbagi video YouTube sangat cocok untuk komunikasi sains daring yang sukses. Sebagai situs berbagi video terbesar di dunia [13], dengan lebih dari 2,5 miliar pelanggan yang aktif setiap bulan, yang merupakan sekitar sepertiga dari semua pengguna internet [14]. Mengingat hal ini, akan lebih logis dan efektif untuk menggunakan teknologi untuk menyediakan informasi animasi ini.

E-book adalah seperangkat sumber pendidikan digital atau elektronik yang tidak tercetak yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran online [15]. *E-book* "ADHD & Remaja: Memahami, Mendukung, dan Memberdayakan" berfungsi sebagai media pendukung. Buku ini menjelaskan ADHD, termasuk penyebab, gejala, dan cara membedakannya dari perilaku umum. Buku ini juga membahas kekurangan dan manfaat ADHD serta cara menangani diagnosis yang terlambat.

Poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar atau kecil. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin, selain itu bisa pula berupa salinan karya seni terkenal [16]. Dalam Poster 1 hingga 4, karakter utama dari animasi informasional digunakan untuk mengilustrasikan dan mendesain setiap gejala, menjelaskan cara membedakan gejala ADHD dari gerakan normal, menyoroti bagaimana remaja dengan ADHD sering

menjadi sasaran perundungan, dan menjelaskan apa yang terjadi pada ADHD yang tidak ditangani seiring berjalannya waktu [17]. Poster 5 dan 6 menggambarkan potret ilustrasi para tokoh, menggambarkan bagaimana ADHD tampak dari luar sementara mereka cenderung menyembunyikan karakteristiknya dari dunia luar. Bagi orang yang kurang berpendidikan, menekan perasaan mereka tentang ADHD mungkin tampak seperti perilaku kekanak-kanakan, tidak dewasa, dan ceroboh[17].

Media sosial sebagai suatu aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat berbagi secara online, berdiskusi, melakukan sensasi, melakukan kreativitas serta berpartisipasi dalam segala macam bentuk interaksi sosial lainnya[18].

Saat ini, Instagram adalah platform media sosial yang paling banyak dikaitkan dengan gambar online dan analisisnya. Namun, gambar yang diambil dari platform lain juga dapat dikumpulkan dan dikelompokkan, disusun berdasarkan kesamaan, ditumpuk, dicocokkan, diwarnai, diberi label, ditempatkan berdampingan, digambarkan sebagai jaringan, dan ditampilkan secara analitis[19].

TikTok memungkinkan pengguna membuat video pendek berdurasi 15 hingga 60 detik dengan berbagai filter, musik, dan templat lip-sync. TikTok memiliki fitur khusus karena kontennya disesuaikan dengan preferensi pengguna dan disesuaikan dengan konten yang mereka sukai sebelumnya [20]. Aplikasi ini sangat populer di kalangan kelompok usia 13–29 tahun yang secara tradisional sulit dijangkau; data AS menunjukkan bahwa 32,5% pengguna berusia 10–19 tahun dan 29,5% berusia 20–29 tahun menggunakannya [21]. Secara global, diasumsikan bahwa mayoritas pengguna TikTok berusia pra-remaja dan remaja.

Penulis menggunakan media sosial Instagram untuk menyebarkan postingan beserta reels untuk menyebarkan pentingnya ADHD pada remaja. Karena saat ini Instagram sedang populer dan cocok untuk menyebarkan animasi informasional. Disertakan link animasi, e-book, dan media sosial *TikTok* pada biografi akun untuk akses yang lebih mudah. Diunggah di akun Instagram @adhd_and_teens.id[22].

Selain media sosial Instagram penulis juga memilih media sosial TikTok untuk menyebarkan postingan dan animasi informasi, karena dengan tingginya popularitas TikTok menjadi platform yang sangat cocok. Diunggah di akun TikTok @adhd.teens_id [22]. Tujuan penggunaan media sosial adalah untuk meningkatkan kesadaran akan ADHD pada remaja. Judul postingan ini singkat, mudah dipahami, dan cocok untuk semua pembaca, termasuk remaja dengan ADHD dan mereka yang belum terdiagnosis. Bahasa yang digunakan sederhana dan lugas, dan setiap topik diilustrasikan agar lebih mudah dipahami[17].

5. Penutupan

ADHD adalah gangguan neurodevelopmental yang dipicu oleh faktor genetik dan paparan zat kimia selama kehamilan, yang mempengaruhi fungsi otak, konsentrasi, emosi, dan kontrol impuls. Remaja dengan ADHD sering menunjukkan perilaku memberontak, sulit mengatur hidup, serta kesulitan dalam interaksi sosial, meskipun sering tidak terdiagnosis. Untuk meningkatkan kesadaran, media informasi seperti animasi, e-book, dan poster dapat digunakan sebagai alat edukatif yang efektif. Penyampaian materi dirancang menyenangkan melalui humor, storytelling, dan narasi sederhana agar lebih mudah dipahami oleh remaja dan mendorong mereka lebih peduli terhadap kesehatan mental secara bertanggung jawab.

Referensi

- [1] K. Holland, "History of ADHD," Apr. 2024, *Healthline*. [Online]. Available: <https://www.healthline.com/health/adhd/history#1936>
- [2] Ciputra Medical Center, "Ciri-Ciri Anak ADHD," Jun. 2025. [Online]. Available: <https://www.ciputramedicalcenter.com/ciri-ciri-anak-adhd/>
- [3] H. Yulianasari and N. Susanti, "Penatalaksanaan Fisioterapi Pada Kondisi Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Dengan Metode Neuro Sensp Motor Reflex Development and Play Therapy Di YPAC Surakarta," 2019.
- [4] D. L. Hayati and N. C. Apsari, "Pelayanan Khusus Bagi Anak Dengan Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) Dalam Meningkatkan Kebutuhan Pengendalian Diri dan Belajar di Sekolah Inklusif," *Jurnal Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 108–122, Apr. 2019.
- [5] ADDitude Editors, "ADHD Symptoms in Teens," Apr. 2024, *ADDitude*. [Online]. Available: <https://www.additudemag.com/adhd-symptoms-in-teens/>
- [6] gloriabarus, "Hasil Survei I-NAMHS: Satu dari Tiga Remaja Indonesia Memiliki Masalah Kesehatan Mental," Jun. 2025, *Universitas Gadjah Mada*. [Online]. Available: <https://ugm.ac.id/id/berita/23086-hasil-survei-i-namhs-satu-dari-tiga-remaja-indonesia-memiliki-masalah-kesehatan-mental/>
- [7] F. J. Purba and C. A. Haryani, "Design Storyboard dalam Mengembangkan Virtual Laboratorium," *PENDIPA Journal of Science Education*, vol. 8, no. 2, pp. 323–329, Jun. 2024.
- [8] A. Y. Kahfi, *Teori Warna: Pengenalan dan Penerapan Warna dalam Dunia Fashion*. 2021.
- [9] S. Dayana and D. W. Setyanto, "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Bahaya Merokok bagi Anak Usia 10-14 Tahun di Indonesia," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 02, pp. 100–111, Sep. 2024, doi: 10.32664/mavis.v6i02.1250.
- [10] R. Iswanto, *Perancangan Buku Ajar Tipografi*. 2023.
- [11] R. W. Putra and A. Thabathaba'is, *Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi*. 2022.
- [12] N. K. Sari, A. Gutama, and C. I. R. Nita, "Pengembangan Video Gerak dan Lagu Anti Bullying Untuk Siswa Sekolah Dasar," *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 7, no. 01, pp. 1–11, Mar. 2025, doi: 10.32664/mavis.v7i01.1479.
- [13] R. Zhou, S. Khemmarat, L. Gao, J. Wan, and J. Zhang, "How Youtube Videos are Discovered and Its Impact on Video Views," *Multimed Tools Appl*, vol. 75, pp. 6035–6058, Jan. 2016.
- [14] S. Yang, D. Brossard, D. A. Scheufele, and M. A. Xenos, "The Science of Youtube: What Factors Influence User Engagement With Online Science Videos?," *PLoS One*, May 2022.
- [15] Y. Damayanti, T. Rostikawati, and Y. Mulyawanti, "Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan," *Jurnal Sain dan Teknologi*, vol. 5, no. 2, pp. 626–634, Dec. 2023.
- [16] Z. F. Nurhadi, H. Parentza, A. Munandar, D. Rachman, and Y. D. Muldan, "Strategi Komunikasi dan Edukasi Pencegahan COVID-19 Melalui Media Poster," *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 537–543, 2024.

- [17] I. Ramawisari, N. F. Bahri, and T. Z. Muttaqien, "Perancangan Poster Ergonomis untuk Anak Usia Dini di POS PAUD Melati Putih, Kota Bandung," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 02, pp. 140–148, Sep. 2024, doi: 10.32664/mavis.v6i02.1335.
- [18] Y. Fitriani, "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Konten Edukasi Atau Pembelajaran Digital," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 5, no. 4, pp. 1006–1013, Nov. 2021.
- [19] R. Rogers, "Visual Media Analysis For Instagram And Other Online Platforms," *Big Data Soc*, vol. 8, no. 1, Jan. 2021.
- [20] K. E. Anderson, "Getting Acquainted With Social Networks And Apps: It Is Time To Talk About Tiktok," *Library Hi Tech News*, vol. 37, no. 4, pp. 7–12, May 2020.
- [21] J. Clement, "U.S. TikTok users by age 2020," Nov. 2020, *Statista*. [Online]. Available: <https://www.statista.com/statistics/1095186/tiktok-us-users-age>
- [22] D. N. Umairoh, S. Subari, and R. Kurniawan, "Perancangan Motion Graphic Pentingnya Sterilisasi Kucing Untuk Menstabilkan Populasi Kucing," *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 5, no. 02, pp. 64–77, Sep. 2023, doi: 10.32664/mavis.v5i02.988.