

**PERANCANGAN APLIKASI MOBILE APPS KONSULTASI ONLINE PUSAT
INOVASI PSIKOLOGI UNPAD
(Periode 2 Maret 2020 Sampai 30 November 2020)**

*Designing Mobile Apps Application Online Consultation Center for Psychological
Innovation Unpad
(Period 2 Maret 2020 - 30 November 2020)*

Dimas Adrinura Krisantyo¹, Dicky Hidayat, S.Sn., M.Ds.²

^{1,2} Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

[1dimasadrinura@telkomuniversity.ac.id](mailto:dimasadrinura@telkomuniversity.ac.id). [2dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id](mailto:dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id)

Abstrak

Depresi merupakan salah satu penyakit mental yang tidak bisa dipandang sebelah mata, yang biasanya diderita oleh remaja dan dewasa dengan umur sekitar 18-30 tahun. Depresi biasanya ditandai dengan kesedihan, kehilangan gairah hidup, merasa putus asa. Saat ini telah banyak tempat yang dapat membantu penderita depresi salah satu contohnya adalah Pelayanan dan Inovasi Psikologi Universitas Padjajaran yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda, Bandung. Sayangnya, masih banyak para penderita depresi tidak mencari pengobatan ke profesional, seperti yang dikatakan oleh Dr. Eka Viora, SpKj selaku Ketua Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PSDKJI), bahwa sekitar 15,6 juta penduduk Indonesia mengalami depresi dan hanya sekitar 8% yang mencari pengobatan ke profesional. Hal ini diakibatkan oleh adanya stigma negatif dari masyarakat terhadap orang yang melakukan konsultasi ke psikolog. Namun dengan pesatnya perkembangan teknologi sekarang, sebuah aplikasi untuk melakukan konsultasi secara online dapat dirancang untuk dapat membantu para penderita depresi yang ingin melakukan konsultasi dengan psikolog profesional. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi yang nantinya dapat membantu untuk Pelayanan dan Inovasi Psikologi Universitas Padjajaran serta memudahkan masyarakat Bandung yang ingin melakukan konsultasi dengan profesional.

Kata Kunci: Aplikasi Mobile, Depresi, Kesehatan Menal, Konsultasi Online, Psikologi

Abstract

Depression is a mental illness that cannot be underestimated, which usually affects adolescents and adults aged around 18-30 years. Depression is usually marked by sadness, loss of passion in life, feeling hopeless. At present there are many places that can help people with depression. One example is the Psychology Service and Innovation of Padjadjaran University, located on Jl. Ir. H. Juanda, Bandung. Unfortunately, there are still many people with depression who do not seek professional treatment, as Dr. Eka Viora, SpKj as Chairperson of the Indonesian Association of Mental Medicine Specialists (PSDKJI), that around 15.6 million Indonesians are depressed and only around 8 seek professional treatment. This is caused by the existence of negative stigma from the community towards people who consult with psychologists. But with the rapid development of technology now, an application for online consultation can be designed to be able to help people with depression who want to consult with professional psychologists. The expected outcome of this research is to create an application that can later help for

Psychology Services and Innovations Padjajaran University and facilitate the Bandung community who want to consult with professionals

Keyword: *Depression, Mental Health, Mobile Application, Psychology*

1. Pendahuluan

Kota Bandung menjadi salah satu kota yang dituju untuk menempuh Pendidikan oleh siswa yang baru lulus dari sekolah menengah atas baik yang berasal dari Kota Bandung sendiri ataupun diluar Kota Bandung, hal tersebut disebabkan karena Kota Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki banyak perguruan tinggi seperti Institut Teknologi Bandung, Universitas Padjajaran, Universitas Maranatha, Universitas Telkom dan lainnya. Dari banyaknya perguruan tinggi yang berada di Bandung, sekitar 30,5% mahasiswa mengalami gejala depresi, 20% berpikiran serius untuk melakukan bunuh diri dan 6% telah melakukan percobaan bunuh diri berdasarkan hasil survei kepada mahasiswa semester 1 di Bandung yang diungkapkan oleh Teddy Hidayat selaku Dokter Spesialis Kedokteran Kejiwaan Indonesia.

Depresi merupakan salah satu bentuk gangguan jiwa yang ditandai dengan kesedihan, kehilangan gairah hidup, hilangnya semangat, putus asa, merasa tidak berguna (Dirgayunita, 2016). Depresi merupakan sebuah masalah psikologis yang tidak dapat dianggap sebelah mata dan yang biasanya terjadi di umur 18-25 tahun keatas khususnya remaja yang masih menjalani perkuliahan. Tanda-tanda gangguan depresi pada remaja biasanya sering dianggap remeh oleh keluarga atau lingkungan karena sering dipandang sebagai gejala emosional yang masih wajar karena sedang dalam tahap perkembangan. Padahal depresi sendiri merupakan kondisi kesehatan mental yang serius. Dampak dari depresi dapat mengakibatkan gangguan interaksi sosial maupun fisik bagi penderitanya. Jika terlalu lama dibiarkan, depresi juga dapat mengakibatkan dampak yang serius untuk kesehatan mental yang dapat menyebabkan bunuh diri (WHO). Berdasarkan riset *Institute Health Metrics and Evaluation* (IHME), kematian akibat bunuh diri di Indonesia untuk kelompok umur mahasiswa pada tahun 2017 adalah 3,86 orang per 100 ribu penduduk. Maka dari itu depresi merupakan sebuah persoalan yang serius karena dampak yang dapat diakibatkan. Salah satu cara untuk dapat mengurangi resiko terburuk yang dapat disebabkan oleh depresi, penderita depresi atau yang masyarakat yang memiliki gejala depresi dapat mencari pertolongan dengan melakukan konsultasi dengan psikolog profesional. Telah banyak tempat yang melayani konsultasi dengan psikologi profesional, salah satunya adalah Pusat Inovasi Psikologi (PIP) Universitas Padjajaran, yang berada di Jl. Ir. H Juanda, Bandung.

PIP Unpad merupakan sebuah unit kegiatan yang berdiri pada tahun 1965 dibawah naungan fakultas psikologi Unpad, PIP didirikan dengan tujuan untuk memenuhi dan juga mengantisipasi kebutuhan masyarakat terhadap pelayanan psikologi yang profesional. Saat ini PIP memiliki dua divisi pelayanan, yaitu divisi industri dan organisasi dan divisi klinik. Divisi industri dan organisasi merupakan sebuah divisi yang menangani proses asesmen SDM seperti rekrutmen, seleksi, penempatan dan pengembangan karyawan, sedangkan divisi klinik memberikan pelayanan untuk pemeriksaan kasus individual anak sampai dewasa, divisi klinik juga melayani pemeriksaan klasikal seperti evaluasi pengembangan anak sampai dewasa. Namun karena adanya stigma negatif dari masyarakat, membuat masih banyak orang yang takut untuk melakukan konsultasi dengan psikolog, seperti yang dikatakan oleh Dr. Eka Viora, SpKj selaku Ketua Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PSDKJI), bahwa sekitar 15,6 juta penduduk Indonesia mengalami depresi dan hanya sekitar 8% yang mencari pengobatan ke profesional. Para penderita depresi terkadang tidak nyaman untuk berkonsultasi secara tatap muka dan bahkan tidak berani atau malu untuk menceritakan masalah yang dihadapinya. Hal ini mengakibatkan para penderita depresi terhambat untuk mendapatkan pertolongan yang dibutuhkannya. (Detik, 2019).

2. Kajian Teori

A. Aplikasi Mobile

Aplikasi *mobile* (*Mobile Apps*) adalah aplikasi dari sebuah *software* atau perangkat lunak yang dibuat untuk penggunaan perangkat berjalan seperti tablet dan *smartphone*. Menurut Pressman dan Bruce (2015:391) aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang telah dirancang khusus untuk platform *mobile* seperti Android, iOS atau Windows. Ada beberapa jenis aplikasi *mobile*. Menurut Cuello dan Vittone (2013: 29-30) ada 5 jenis kategori aplikasi *mobile*. Yaitu: Entertainment, Social, Utilities & Productivity, Educational & Informative dan Creative.

B. User Interface

Menurut Pressman (2015: 127), *User interface* merupakan sebuah bagian dari sistem yang berperan penting karena bertindak sebagai perantara antara pengguna dan sistem yang memfasilitasi pengguna untuk dapat berinteraksi secara efisien. Swasty dan Adrianto (2017) mengatakan bahwa sebuah desain *interface* dapat membuat pengguna melakukan kegiatan dari fitur yang disediakan seperti membeli produk, menggunakan jasa dan lainnya, maka desain *interface* tersebut dapat dikatakan sebagai desain *interface* yang baik dan menarik karena memiliki sifat persuasif. Seperti alat untuk melakukan pencarian pada sebuah topik yang terletak pada website. Menurut Dmitry Fadeyev pada situsnya "Usabilitypost.com" (2009) ada 8 prinsip utama pada *user interface*, yaitu: *Clarity, Concision, Familiarity, Consistency, Responsiveness, Efficiency, Forgiveness, dan Aesthetics*.

C. User Experience

User experience (UX) memiliki banyak definisi. Menurut Garret (2011:6) UX adalah suatu pengalaman dari sebuah produk yang dirasakan oleh orang-orang yang menggunakannya dan menurut Rahmasari & Yanuarsari dalam Razi (2018:78) *user experience* adalah semua aspek yang berkaitan dengan pengalaman pengguna ketika menggunakan suatu produk seperti bagaimana perasaan yang muncul ketika menggunakan produk, seberapa mudah sebuah produk untuk digunakan dan bagaimana cara pengguna mencapai tujuannya. Ada 4 elemen agar sebuah UX dapat dikatakan baik menurut Guo.F dalam situsnya uxmatter.com (2012), yaitu: *Usability, Value, Adoptability, dan Desirability*.

D. Layout

Wibowo (2012:75), menyatakan bahwa layout merupakan sebuah proses penempatan elemen grafis pada suatu halaman untuk dapat menyampaikan pesan dan grafis kepada pembaca dengan tampilan yang menyenangkan. Menurut Rustan (2014:74-75) ada 4 prinsip yang harus dipenuhi dalam membuat layout, yaitu: Sequence, Emphasis, Unity, Balance.

E. Tipografi

Ada beberapa teori yang menjelaskan tentang tipografi. Menurut Sihombing (2001: 58), representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan suatu perangkat visual yang efektif. Selain itu Rustan (2009:91), juga menyatakan bahwa selama penerapan tipografi dilakukan secara konsisten maka dapat membantu memperkuat suatu identitas. Penggunaan tipografi yang baik pada desain menurut Sihombing (2001:58), adalah: *Legibility & Readability*.

F. Ilustrasi

Menurut Suwardikun (2009:136), Suwardikun menyatakan bahwa sebuah ilustrasi mempunyai peran yang besar dalam persuasi visual karena memiliki kekuatan menarik perhatian khayalak secara langsung. Selanjutnya menurut Supriyono (2010:50-51) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan foto, gambar, garis, bidang atau susunan huruf yang bertujuan untuk memberikan daya tarik dan menjelaskan sebuah teks.

3. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dalam prosesnya menggunakan indera penglihatan dan pendengaran sebagai jendela dalam merekam suatu data (Suwartono, 2014:41). Dalam tahap ini akan dilakukan pengamatan terhadap Pelayanan dan Inovasi Psikologi Unpad secara langsung agar dapat mengetahui kondisi serta potensi objek yang diteliti.

b. Wawancara

Wawancara merupakan sebuah cara untuk mendapatkan informasi atau data melalui interaksi verbal atau lisan, wawancara juga memungkinkan peneliti untuk menangkap perasaan, pengalaman dan lainnya yang bersifat tidak dapat diamati (Suwartono, 2014:48). Data wawancara diperoleh dengan cara melakukan wawancara terstruktur dengan salah satu psikolog yang bekerja di PIP Unpad dan juga wawancara dengan seorang ahli di bidang UI/UX.

c. Kuesioner

Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan mengenai suatu hal yang harus diisi oleh responden (Soewardikoen, 2013:35) Data kuesioner diperoleh dengan membagikan angket kepada pengunjung museum yang dipilih secara acak berjumlah 100 partisipan yang dilakukan dalam waktu singkat. Data kuesioner diperoleh dari kuesioner yang dibagikan secara online berjumlah 104 Partisipan.

4. Hasil dan Pembahasan

Pelayanan dan Inovasi Psikologi (PIP) berdiri pada tahun 1965 dan bertempat di Jl. Ir. H. Juanda No. 438 B, Bandung. PIP merupakan sebuah wadah bagi *civitas academica* fakultas Psikologi Universitas Padjajaran untuk melakukan pelayanan psikologi kepada masyarakat dan juga sebagai tempat Pendidikan calon psikolog melaksanakan praktiknya. PIP memiliki dua divisi pelayanan yaitu divisi industri dan organisasi dan divisi klinik. Divisi industri dan organisasi merupakan divisi yang menangani proses asesmen SDM seperti rekrutmen, seleksi, penempatan dan pengembangan karyawan, sedangkan divisi klinik memberikan pelayanan untuk pemeriksaan kasus individual anak sampai dewasa, terhadap kesehatan mental yang dialami oleh calon pasien.

Depresi merupakan salah satu bentuk gangguan jiwa yang ditandai dengan kesedihan, kehilangan gairah hidup, hilangnya semangat, putus asa, merasa tidak berguna (Dirgayunita, 2016). Depresi merupakan sebuah masalah psikologis yang tidak dapat dianggap sebelah mata dan yang biasanya terjadi di umur 18-25 tahun keatas khususnya remaja yang masih menjalani perkuliahan. Tanda-tanda gangguan depresi pada remaja biasanya sering dianggap remeh oleh keluarga atau lingkungan karena sering dipandang sebagai gejala emosional yang masih wajar karena sedang dalam tahap perkembangan. Padahal depresi sendiri merupakan kondisi kesehatan mental yang serius. Berdasar hasil riset kesehatan dasar tahun 2018 angka depresi pada penduduk Indonesia di usia ≥ 15 tahun adalah sebesar 6.1%, dan hanya 9% yang mendapatkan pengobatan. Hasil dari data riset tersebut, provinsi Jawa Barat memiliki angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan DKI Jakarta

Berdasarkan dari data kuesioner dapat disimpulkan bahwa banyak responden yang belum mengetahui akan PIP Unpad. Responden lebih banyak menggunakan iOS, namun berdasarkan hasil statistic oleh Statcounter, Android menguasai pasar Indonesia sebesar 88,26%, memainkan rata-rata 7-10 jam perhari, dan mengakses informasi melalui social media. Responden menganggap adanya fitur pemilihan bahasa, fitur pencarian, dan fitur petunjuk pada sebuah aplikasi, dan menganggap sangat penting adanya fitur search bar, pemilihan bahasa dan kecepatan akses pada sebuah aplikasi, responden juga sangat setuju bahwa tampilan sebuah aplikasi dapat membuat pengguna kembali menggunakan sebuah aplikasi. Sehingga diperlukannya memasukan fitur-fitur diatas untuk perancangan aplikasi yang

akan dilakukan. Desain UI yang *simple* dan *classic* juga lebih disukai oleh kebanyakan responden dibandingkan dengan gaya desain yang lainnya.

5. Konsep Perancangan

A. Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan adalah “Peduli Kesehatan Mental dalam Genggaman”. Makna dari pesan tersebut adalah aplikasi ini dapat memudahkan calon pasien yang ingin melakukan konsultasi dengan psikolog dengan nyaman tanpa harus mengkhawatirkan stigma negatif yang beredar dimasyarakat karena dapat melakukan konseling secara online, dan juga dapat mempermudah bagi pihak PIP Unpad dalam pendataan para calon pasien yang akan melakukan konsultasi.

B. Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah aplikasi *mobile* berbasis android

C. Konsep Kreatif

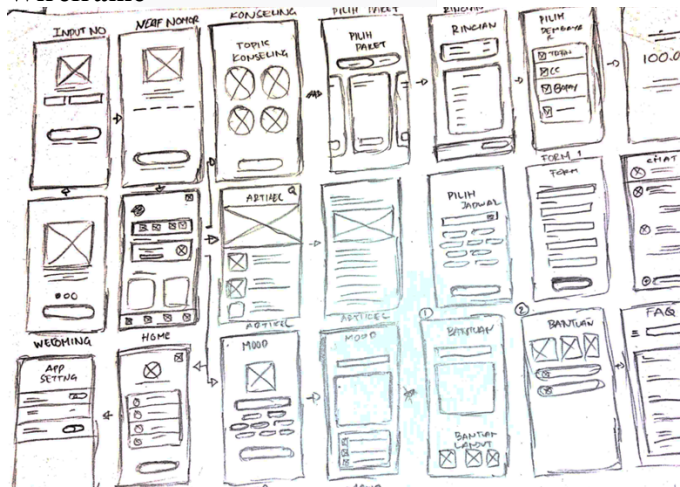
Konsep kreatif yang ditawarkan di aplikasi ini bagi calon pasien adalah kemudahan untuk melakukan *scheduling* dengan psikolog yang tersedia dan melakukan konsultasi secara *online*.

D. Konsep Visual

Menggunakan flat design sebagai konsep dari perancangan aplikasi ini dan gaya ini akan diterapkan di keseluruhan aspek visual termasuk icon. Lalu untuk tipografi menggunakan sans serif yang menggunakan font Montserrat untuk menimbulkan kesan minimalis dan memiliki keterbacaan yang jelas. Penggunaan warna akan didominasi dengan warna biru (#005792), karena biru memiliki respon psikologis tentang keamanan dan kepercayaan. Selain biru juga menggunakan warna merah (#FF477a) dan hijau toska (#7FDBDA), ada juga warna lainnya sebagai pelengkap seperti abu-abu (#D3DEDF), biru tua (#6A8ED6) dan putih (#FFFFFF). Perancangan logo

E. Hasil Perancangan

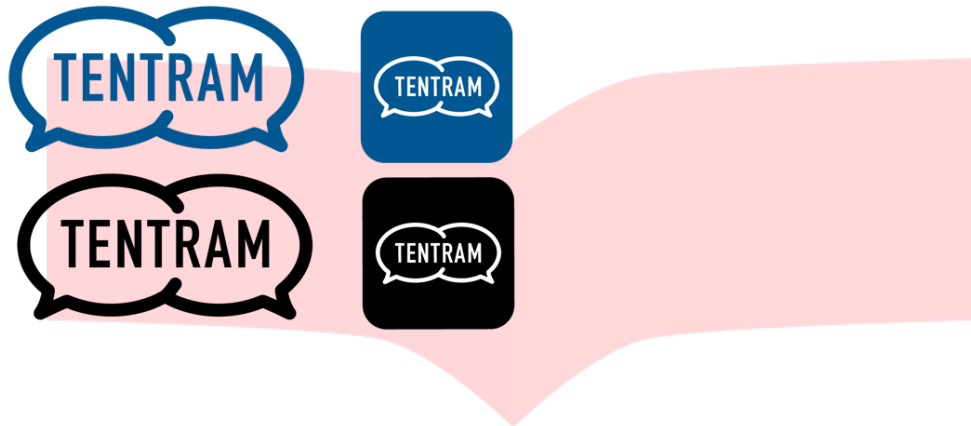
1. Wireframe



Wireframe

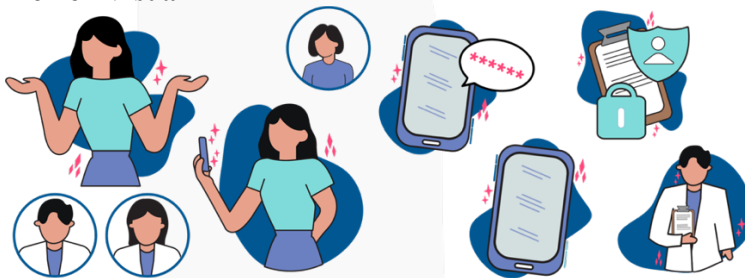
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)

2. Logo



*Logo
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)*

3. Elemen Visual

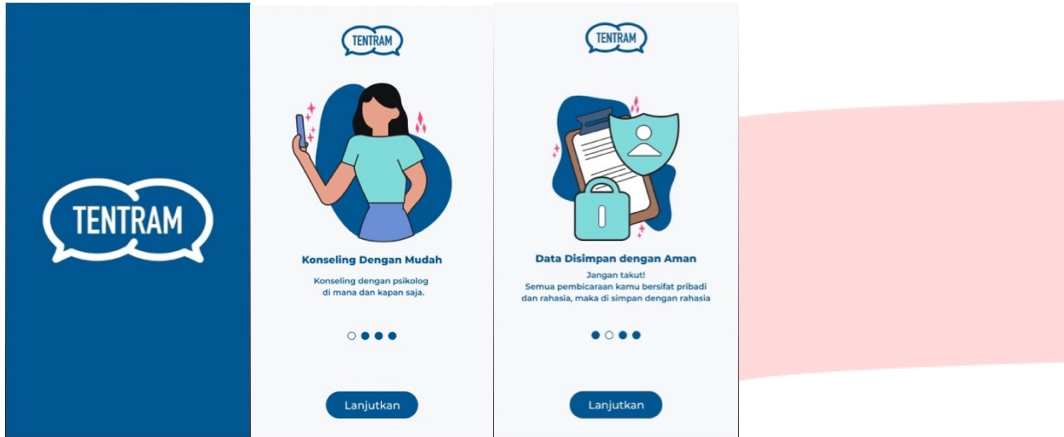


*Ilustrasi
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)*



*Icon
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)*

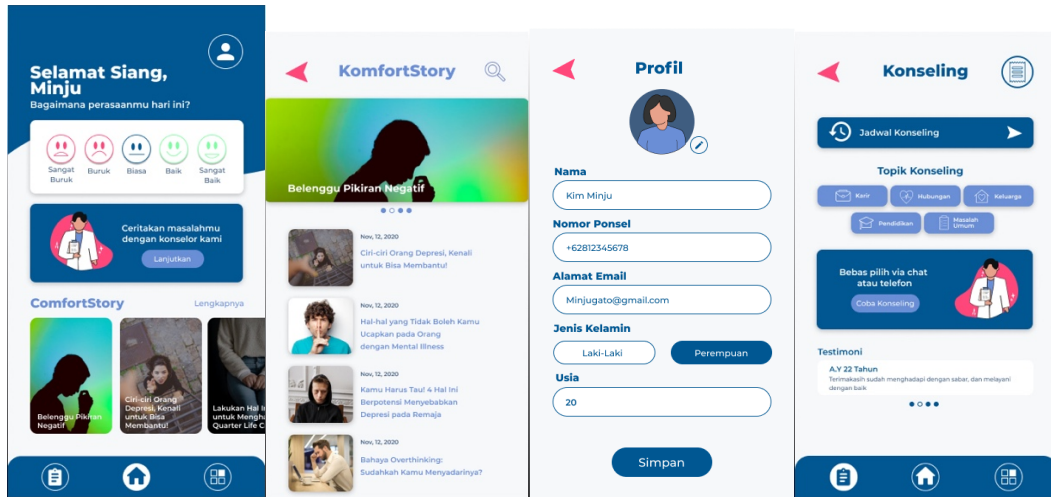
4. Visual Wireframe



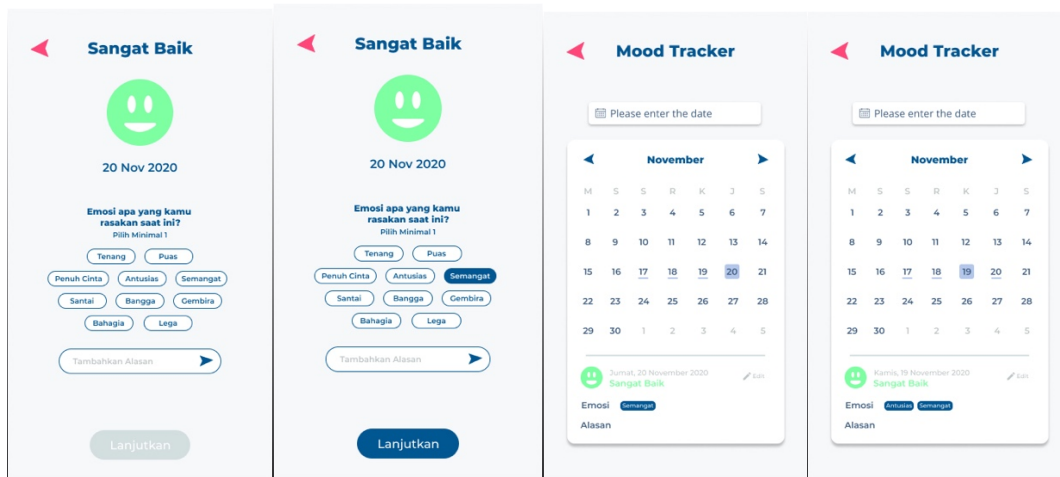
Intro Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



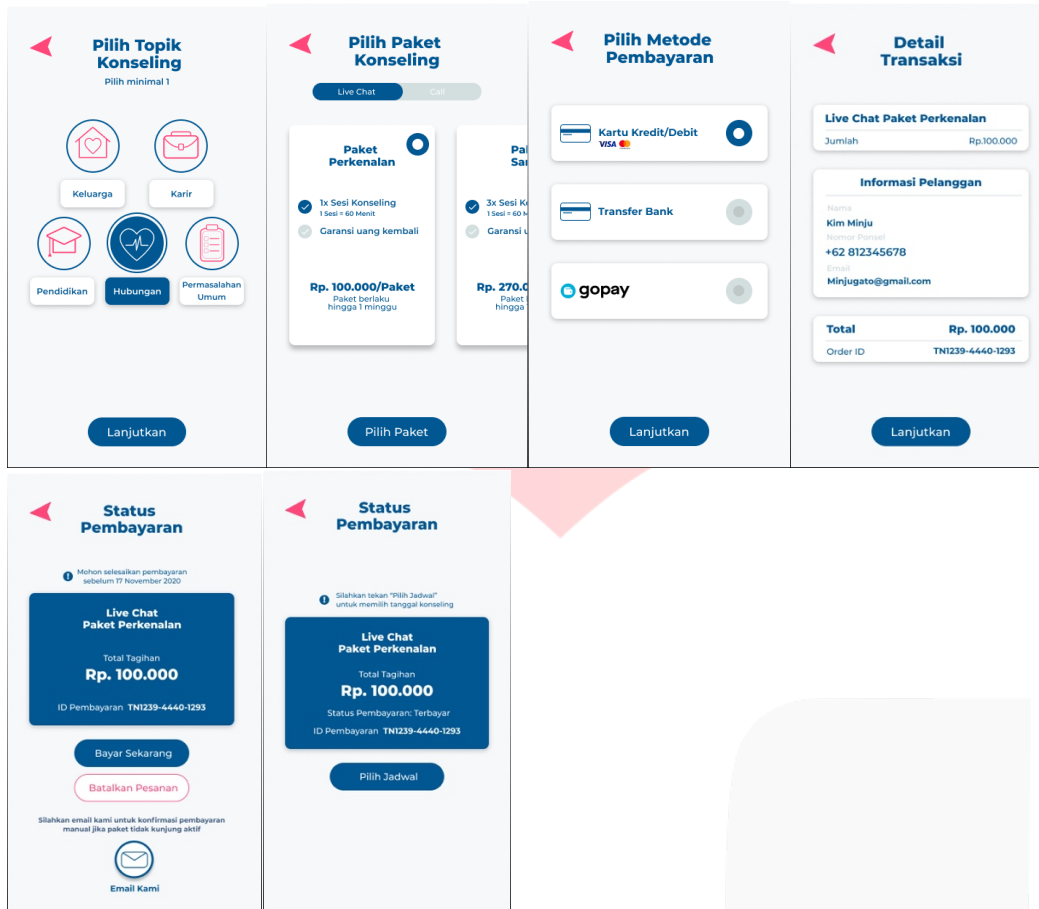
Login Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



Home, Article, Profile, Consultation Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



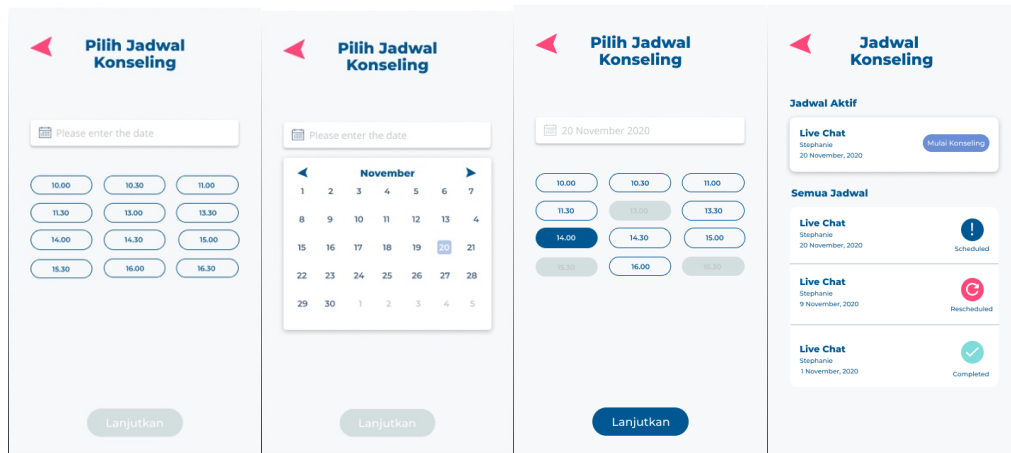
Mood Tracker Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



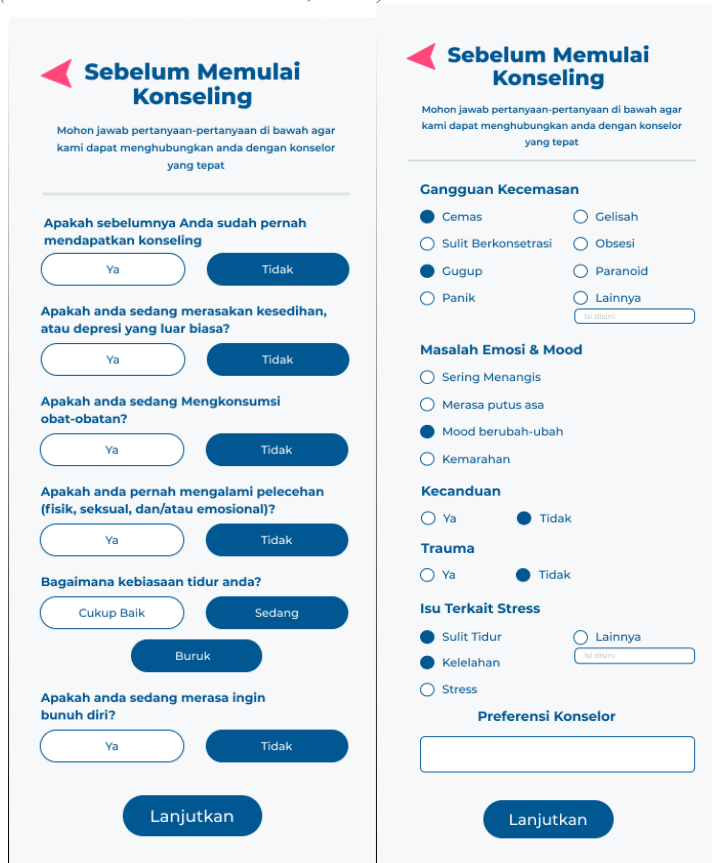
Order Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



Empty Schedule & Consultation Chat Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



Book Schedule Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



Assesment Form Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)



Article Page
(Sumber: Dimas Adrinura, 2020)

6. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil permasalahan utama kenaikan tingkat depresi di Indonesia ialah masih banyaknya penderita depresi yang tidak mencari bantuan professional karena adanya stigma negatif yang di masyarakat. Untuk mengatasi masalah itu publik setuju dengan diadakannya aplikasi *mobile apps* yang dapat melakukan konsultasi secara *online* dengan psikolog untuk meringankan masalah tersebut. Perancangan yang dilakukan adalah aplikasi *mobile apps* konsultasi *online* untuk Pusat Inovasi Psikologi Unpad dengan target utama diumur 18-25 tahun. Perancangan dimulai dengan penentuan kerangka aplikasi, desain UI yang akan digunakan, yang pada akhirnya dapat dihasilkan rancangan aplikasi dengan nama Tentram. Aplikasi Tentram memiliki fitur yang dapat memberi kemudahan dalam scheduling dengan pihak PIP Unpad dan juga fitur *mood tracking* untuk membantu para penggunanya dalam memonitor perasaan mereka setiap harinya, aplikasi Tentram bisa menjadi salah satu solusi untuk mengurangi tingkat depresi yang ada di Indonesia, memberikan *awareness* kepada masyarakat terhadap pentingnya kesehatan mental karena dalam aplikasi ini juga terdapat fitur untuk mencari informasi terhadap kesehatan mental dan sekaligus mempromosikan Pusat Inovasi Psikologi itu sendiri

Referensi

- [1] Berger, John. 1972. *Ways of Seeing*. London: Pinguin Grups Ltd.
- [2] Cuello, Javier dan Vittone, Jose. 2013. *Designing Mobile Apps*. Spanyol
- [3] Danton, Sihombing. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
- [4] Guo, F. (2012, April 24) More Than Usability: The Four Elements of User Experience, Part I. Diambil dari UX Matters
<https://www.uxmatters.com/mt/archives/2012/04/more-than-usability-the-four-elements-of-user-experience-part-i.php>
- [5] Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

- [6] Soewardikoen, D. W. (2013) *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung. CV. Dinamika Komunika
- [7] Swasty, Wirania. 2017. *Serba-Serbi Warna dalam Penerapan Pada Desain*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [8] Tidwell, Jenifer. 2011. *Designing Interfaces, Second Edition*. Canada: O'Reilly Media, Inc.
- [9] Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- [10] Annur, C.M. (2019). "20 Ribu Dokter dan 20 Juta Pasien 'Online' Terhubung Lewat Alodokter." Diambil dari Katadata
Diakses pada <https://katadata.co.id/pingitaria/digital/5e9a51a53492e/20-ribu-dokter-dan-20-juta-pasien-online-terhubung-lewat-alodokter> (14 Maret 2020, 17.30)
- [10] Azizah. K.N (2019) "15,6 Juta Orang Indonesia Alami Depresi, Cuma 8 persen yang berobat."
Diakses pada <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-4596181/156-juta-orang-indonesia-alami-depresi-cuma-8-persen-yang-berobat> (26 Maret 2020, 16:20)
- [11]