

KOMUNIKASI UNTUK MENGEDUKASI MENTAL *ILLNESS* MELALUI *EVENT***Puspita Sari¹, Indra Novianto Adibayu Pamungkas²**

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Telkom University

Jl. Telekomunikasi Terusan Buah Batu, Bandung Jawa Barat 40257

Email: vivitato@telkomuniversity.ac.id¹, indrapamungkas@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi untuk mengedukasi mental *illness* melalui *event*. Penelitian ini merupakan penelitian metode kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Paradigma dalam penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan rangkaian wawancara mendalam terhadap informan inti dari pihak Raven is Odd, dan informan ahli (Psikolog). Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa komunikasi untuk mengedukasi mental *illness* pada *event* Raven is Odd dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya kesehatan mental pada setiap individu. Edukasi dilakukan dengan menghadirkan pendidik yang memiliki pengetahuan terkait mental *illness* dan berkompeten dalam bidang Psikologi sehingga mampu memberikan edukasi mental *illness* kepada peserta didik. Adapun bentuk penyampaian pesan dalam memberikan edukasi mental *illness* bersifat verbal yang disampaikan melalui *talk show* dan *counseling* kemudian bersifat nonverbal yang disampaikan melalui sebuah instalasi. Komunikasi yang dilakukan pada *event* Raven is Odd menggunakan bahasa yang sederhana dimana komunikasi juga didukung dengan pemanfaatan media sosial *instagram*. Komunikasi antara peserta didik dan pendidik bersifat interaktif dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mendapatkan informasi mental *illness*.

Kata kunci: Komunikasi, Pendidikan, Mental Illness, Event

ABSTRACT

The purpose of this research is to find out about communication to educate mental illness through events. It is qualitative method research with descriptive analysis approach. This study used the constructivism paradigm. Data collection techniques were performed using a series of in-depth interviews with core informants from Raven is Odd and expert informants (psychologists). The results of the study show that communication to educate mental illness in the Raven is Odd event could increase public awareness about the importance of mental health in individuals. Education was done by presenting educators who have knowledge related to mental illness and are competent in the field of Psychology to be able to provide mental illness education to students. The form of delivery of messages in providing verbal mental illness education was delivered through talk shows and counseling, while the non-verbal one was delivered through an installation. The communication carried out at the Raven is Odd event used simple language where communication was also supported by the use of Instagram social media. Communication between students and educators was interactive by giving students freedom in obtaining information about mental illness.

Keywords: Communication, Education, Mental Illness, Event

PENDAHULUAN

Masalah kesehatan mental di Indonesia semakin meningkat dengan berbagai faktor biologis, Psikologis dan sosial dengan keanekaragaman penduduk. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia memberikan informasi bahwa kesehatan jiwa merupakan salah satu permasalahan kesehatan yang signifikan di dunia. Data dari *World Health Organization* (2016) menunjukkan bahwa terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi, 60 juta orang terkena *bipolar*, 21 juta terkena skizofrenia, serta 47,5 juta terkena demensia. Jumlah kasus penderita penyakit mental diprediksi akan terus bertambah hingga berdampak pada penambahan beban negara dan penurunan produktivitas manusia untuk jangka panjang (Kemkes, 2016). Diketahui bahwa lebih dari 57.000 orang di Indonesia dengan disabilitas psikologis (Ayuningtyas & Rayhani, 2018). Berdasarkan data terdahulu, pada tahun 2015 data Badan Pusat Statistika (BPS) menunjukkan bahwa kasus bunuh diri yang terjadi di Indonesia mencapai angka 812 kasus. Pada tahun 2018, tercatat bahwa sebanyak 13 juta keluarga atau sekitar 20,24 % dari seluruh keluarga di Indonesia yang memiliki penderita gangguan jiwa. (Juniman, 2018). Minimnya kesadaran dan pengetahuan masyarakat mengenai kesehatan mental penting untuk ditanggapi melalui komunikasi edukasi baik secara formal maupun nonformal.

Beberapa bentuk intervensi yang dapat digunakan dalam dunia psikolog baik secara individual, kelompok ataupun komunitas. Pada setiap intervensi yang ada, memiliki pendekatan masing-masing dalam pelaksanaannya. Salah satunya adalah psikodukasi yang dapat diterapkan secara individual ataupun kelompok. Namun di Indonesia, intervensi psikologis belum banyak diterapkan. Hal ini menjadi salah satu penyebab bertambahnya jumlah masyarakat yang mengalami gangguan Kesehatan mental di Indonesia.

Penelitian ini mengkonstruksikan komunikasi pendidikan, *event* dan mental *illness*. Pada tahun 2015, jurnal perawatan kesehatan mental meneliti tentang pengajaran dan pembelajaran dengan memberikan simulasi berbasis kasus yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan klinis yang diperlukan untuk kesehatan mental (Wilson & Hungerford, 2015). Pada tahun 2016, jurnal komunikasi dalam layanan kesehatan, meneliti tentang pengetahuan penggunaan materi pendidikan kesehatan melalui film (Moran, Frank, Chatterjee, Murphy, & Baezconde-Garbanati, 2016). Selain itu, jurnal penelitian komunikasi kesehatan meneliti tentang model epistemik yang berpusat pada komunikasi pengambilan keputusan bersama untuk konteks kesehatan mental (Mikesell, Bromley, Young, Vona, & Zima, 2016). Pada tahun 2018 terdapat jurnal penelitian pameran dan kesehatan, yang meneliti tentang pameran seni sebagai terapi kesehatan mental dimana seni ditampilkan sebagai acara komunitas untuk meningkatkan inklusi sosial, dan memfasilitasi percakapan positif tentang kesehatan mental (Harris, Barnett, & Bridgman, 2018). Jurnal kebijakan pendidikan pada tahun 2019 meneliti tentang krisis kesehatan mental dimana kebijakan untuk mengatasi kesulitan kesehatan mental anak-anak ditangani melalui serangkaian intervensi kebijakan dengan pendekatan di sekolah (Brown & Carr, 2019).

Penelitian ini menjadi hal yang memiliki urgensi untuk diteliti karena berdasarkan data terdahulu bahwa komponen yang diteliti adalah peningkatan dan penyebaran informasi kesehatan mental melalui simulasi dan pendekatan kepada masyarakat dimana peneliti belum melihat adanya penelitian tentang komunikasi edukasi melalui sebuah *event*. Hal ini menjadi dasar empiris dalam penelitian ini, dimana menarik untuk memberikan edukasi mental *illness* melalui sebuah *event*. Dalam hal ini peneliti akan membantu edukasi mental *illness* dengan melihat hal yang perlu ditingkatkan sebagai masukan agar dapat memberikan edukasi yang lebih baik dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran Kesehatan mental kepada masyarakat. Sehingga kebaruan dari penelitian ini dilihat dari sisi komunikasi pendidikan yang dimana edukasi untuk mental *illness* dituangkan dalam sebuah *event*.

Event merupakan kegiatan penting dan menarik karena bentuknya yang berbeda serta polanya yang menawarkan aneka ragam aktivitas yang bisa dinikmati oleh banyak orang (Herianto & Irwansyah, 2019). Penyelenggaraan suatu *event* dilakukan untuk memperingati hal-hal penting yang melibatkan individual ataupun kelompok yang dalam penyelenggaraannya untuk mencapai suatu tujuan (Noor, 2017).

Berangkat dari isu kesehatan mental, selebgram Rachel Venny turut berpartisipasi menciptakan keunikan melalui sebuah *event* yang disebut Raven is Odd. *Event* ini merupakan *art and communication exhibition*. Sisi *art* dapat dilihat dari instalasi-instalasi yang dipasang dengan tema mental *illness* bersifat *intagrammable*. Terdapat dua belas ruangan yang didesain untuk memvisualisasikan mental *illness*. Sisi *communication* ditunjukkan melalui *talk show* dan interaksi yang terjadi didalamnya. *Event* ini digelar sejak tanggal 2 Agustus 2019, berlangsung hingga 29 September 2019, di Kuningan City, level 2 Jakarta.

Konten dari *event* Raven is Odd bertujuan untuk *sosial campaign* dengan tema mental *illness* untuk membangun kesadaran masyarakat melalui komunikasi edukasi.

Campaign disampaikan melalui *talk show* yang menghadirkan, *influencer*, psikolog, *public figure* yang memiliki pengetahuan mengenai mental *illness*. *Event* ini juga melibatkan komunitas *REIS (Rise by Exploring Inner Soul)* dimana diantara *speakers* tersebut tergabung individu yang pernah mengalami gangguan Kesehatan mental dan dinyatakan sehat kembali. Selain itu, *event* ini menyelenggarakan tes kepribadian berikut *counseling* dimana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan Psikologi yang hadir pada *event* tersebut. Hal ini menjadi alasan peneliti untuk melihat komunikasi edukasi yang dilakukan melalui *event* Raven is Odd dalam memberikan edukasi tentang Kesehatan mental.

LANDASAN TEORI

Penelitian ini menghadirkan teori dan tinjauan pustaka untuk mendukung pencarian informasi. Teori yang dihadirkan adalah teori komunikasi, dan komunikasi pendidikan. Tinjauan pustaka yang dihadirkan dalam penelitian ini adalah *event*, dan mental *illness*.

1. Komunikasi

Komunikasi adalah pertukaran ide atau pikiran yang secara verbal dimana pada "pengiriman atau penyampaian informasi." Penyampaian informasi belum tentu bisa diterima atau dipahami oleh penerima pesan. Selain itu komunikasi merupakan sebuah proses menyamakan dua atau beberapa hal mengenai kekuasaan terhadap seseorang ataupun beberapa orang. (Littlejohn, Stephen W., Karen A Foss, 2017; Littlejohn & Foss, 2018).

Komunikasi merupakan proses relasional yang terdiri dari lima fitur komunikasi seperti, pesan, pembuatan pesan, penafsiran pesan, pesan relasional dan pesan yang mendapat pesan. Kelima fitur tersebut dijelaskan sebagai berikut (Griffin, 2012: 12-14) :

a. Pesan

Pesan adalah inti dari studi komunikasi. Profesor komunikasi Universitas Colorado Robert Craig mengatakan bahwa dalam komunikasi akan melibatkan berbicara dan mendengarkan, menulis dan membaca, tampil dan menyaksikan, atau secara umum yaitu melakukan apa pun yang melibatkan pesan di media dalam situasi apapun. Dalam penelitian ini pesan merupakan salah satu unsur yang menjadi tujuan utama dalam berkomunikasi melalui *event* Raven is Odd yang ditujukan kepada pengunjung.

b. Pembuatan Pesan

Pembuatan pesan berkaitan dengan konten dan bentuk teks biasanya, diciptakan, direncanakan, dibuat, disusun, dipilih, atau diadopsi oleh komunikator. Istilah ini sering digunakan menyiratkan bahwa komunikator biasanya membuat pilihan dalam bentuk dan substansi pesan yang disadari. Dalam penelitian ini pembuatan pesan merupakan sebuah prosedur yang digunakan untuk menyampaikan pesan mengenai mental *illness* kepada pengunjung.

c. Penafsiran Pesan

Penafsiran sebuah pesan tidak dapat dilakukan dengan menafsirkan sendiri pesan tersebut. Makna pada pesan tidak terletak dari apa yang diucapkan oleh pengirim dan penerima pesan. Dalam penelitian ini penafsiran pesan dapat dilihat dari bagaimana seorang pengunjung mengartikan pesan yang disampaikan melalui instalasi foto dan program *talk show*.

d. Proses Relasional

Komunikasi adalah proses relasional tidak hanya terjadi antara dua orang atau lebih, tetapi juga dapat mempengaruhi sifat koneksi di antara orang-orang itu. Filsuf Yunani, Heraclites, mengamati bahwa "seseorang tidak dapat melangkah ke sungai yang sama dua kali." Dari kalimat tersebut mendefinisikan makna yang luas. komunikasi adalah suatu proses. Sama seperti sungai,

aliran komunikasi selalu berubah, tidak pernah sepenuhnya sama, dan hanya dapat dijelaskan dengan mengacu pada apa yang terjadi sebelumnya dan apa yang akan datang. Dalam hal ini, proses relasional menjadi suatu hal yang berpengaruh dalam kegiatan komunikasi antar pengunjung dengan yang lainnya.

e. Pesan yang Mendapat Respon

Komponen terakhir dari komunikasi berkaitan dengan efek pesan pada orang yang menerimanya. Untuk alasan apa pun, jika pesan gagal merangsang reaksi kognitif, emosional, atau perilaku apa pun, tidak ada gunanya menyebutnya sebagai komunikasi. Dimana komunikasi adalah proses relasional untuk menciptakan dan menafsirkan pesan yang menimbulkan respon. Dalam penelitian ini, respon pengunjung Raven is Odd menjadi hal penentu tercapainya tujuan dari *event* tersebut.

2. Komunikasi Pendidikan

Komunikasi pendidikan merupakan sebuah kajian baru dalam dunia pendidikan yang dimana kajian komunikasi pendidikan memiliki posisi yang penting dalam sisi keilmuan komunikasi dan keilmuan pendidikan. Kajian komunikasi pendidikan akan memperkaya dan memperluas bidang kajian ilmu komunikasi, lebih dari cakupan yang telah ada. (Nofrion, 2018: 39).

Ilmu komunikasi, komunikasi pendidikan memiliki urgensi dan komponen seperti pendidik, peserta didik, pesan, media dan efek serta umpan balik. Dengan penjabaran konsep sebagai berikut (Nofrion, 2018: 63-67).

a. Pendidik

UU RI Nomor 14 Tahun 2005 menjelaskan guru adalah pendidik professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik.

b. Peserta didik

Peserta didik adalah seorang yang mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran sepanjang waktu. Dalam hal ini peserta didik ditempatkan sebagai penerima pesan.

c. Pesan

Pesan yang dikirimkan pada penerima pesan berupa pesan verbal maupun nonverbal.

d. Media

Saluran merupakan jalan yang dilalui sebuah pesan yang akan disampaikan dari komunikator kepada komunikan. Penggunaan media dalam penyampaian pesan berhubungan erat dari apa yang dilihat dan didengar.

e. Efek

Efek adalah dampak dari pesan yang dikirimkan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan yang bersifat sepihak dan terbatas.

f. Umpan balik

Umpan balik adalah respon atas pesan disampaikan oleh pengirim pesan kepada peneriman pesan. Umpan balik menjadi indikator keberhasilan komunikasi.

3. Event

Event merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individual atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu yang melibatkan masyarakat tertentu (Noor, 2017: 8).

a. Keunikan

Keunikan yang dimaksud bahwa setiap *event* harus memiliki kreatifitas, relevansi dan perbedaan dalam pelaksanaannya. Karena inti dari pelaksanaan *event* harus tampil unik dan dapat berbeda dengan *event* yang lain.

b. Perishability

Perishability memiliki keterkaitan dengan penggunaan fasilitas penyelenggaraan *event* seperti fasilitas penyewaan ruangan untuk keperluan seminar.

c. Intangibility

Intangibility yaitu *event* dengan membuat *memorable* dan eksistensi yang dimana menjadi tantangan untuk mengubah bentuk pelayanan *intangible* yang dapat mengubah persepsi pengunjung. Misalnya, penggunaan alat makan dan minum, ataupun desain dan warna dari kartu undangan.

d. Suasana dan Pelayanan

Suasana dan pelayanan merupakan karakteristik yang penting pada saat berlangsungnya *event*. Pengunjung harus mendapatkan kelayakan dari *event* tersebut, sehingga seorang *event organizer* harus memperhatikan penyelenggaraan acara yang dikemas menjadi sukses.

e. Interaksi Personal

Interaksi personal dari pengunjung merupakan kunci suksesnya penyelenggaraan *event*. Pengunjung dalam karakteristik *event* ini dapat berinteraksi satu sama lain, yang artinya dalam hal ini terdapat keterlibatan pengunjung.

4. Mental Illness

Kesehatan mental merupakan suatu terhindarnya orang dari gejala-gejala gangguan jiwa (*neurose*) dan dari gejala-gejala penyakit jiwa (*psayachose*). Pada pengertian ini bahwa seseorang yang memiliki mental sehat merupakan orang yang terhindar dari gangguan penyakit jiwa. Dimana seseorang yang mengalami gangguan jiwa akan terdapat beberapa gejala seperti merasa cepas, malas dan tidak bergairah. (Daradjat, 2016: 11).

Individu yang sehat adalah pribadi yang menampilkan perilaku yang normal yang dapat diterima oleh masyarakat, sehingga terdapat sebuah relasi yang sifatnya interpersonal dan intersosial yang memuaskan (Kartono dalam Dewi, 2012: 3).

Definisi sehat secara umum dapat dipahami sebagai kesejahteraan suatu keadaan yang baik secara fisik, mental, dan sosial tidak hanya terbebas dari penyakit atau keadaan yang lemah. Ruang lingkup dalam kesehatan mental memiliki tujuan dan sasaran dalam Gerakan Kesehatan mental itu sendiri meliputi (Dewi, 2012: 11-12):

- a. Memahami makna sehat mental dan faktor yang mempengaruhinya.
- b. Memahami pendekatan yang digunakan dalam penanganan kesehatan mental.
- c. Memiliki kemampuan dasar dalam usaha peningkatan dan pencegahan kesehatan mental masyarakat.
- d. Memiliki sikap pro aktif dan mampu memanfaatkan berbagai sumber daya dalam upaya penanganan kesehatan mental masyarakat.
- e. Meningkatkan kesehatan mental dan mengurangi timbulnya gangguan mental.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif merupakan cara kerja suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, atau memaparkan keadaan suatu objek (realitas atau fenomena) secara apa adanya, sesuai dengan situasi dan

kondisi pada saat penelitian dilakukan (Ibrahim, 2015: 59). Sedangkan penelitian kualitatif adalah cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data demi mendapatkan kualitas dari hasil suatu penelitian. Penelitian kualitatif merupakan suatu mekanisme penelitian yang menggunakan penguraian deskriptif kata ataupun kalimat yang disusun secara cermat dan sistematis (Ibrahim, 2015: 52). Penelitian ini menggunakan paradigma jenis konstruktivisme, ini adalah suatu pandangan terhadap realitas yang dianggap sebagai gejala yang bersifat tidak tetap dan pertalian hubungan dalam suatu kondisi, baik pertalian hubungan di masa lalu, sekarang dan yang akan datang. Paradigma penelitian kualitatif merupakan suatu kepercayaan, asumsi, cara pandang, konsep, proposisi atau merupakan suatu persepsi tentang cara kerja penelitian yang bersifat naturalistik dengan pendekatan subjektif (Ibrahim, 2015).

Subjek penelitian adalah yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Subjek penelitian merupakan tentang analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian atau sasaran peneliti (Nurdin & Hartati, 2019). Subjek penelitian ini adalah Brand Strategy Director Raven is Odd sebagai penyelenggara *event*.

Objek penelitian ini adalah komunikasi edukasi mental *illness*, yang dianalisis adalah bagaimana komunikasi untuk mengedukasi mental *illness* melalui *Event* Raven is Odd. Objek penelitian adalah segala peristiwa yang terjadi dilingkungan kehidupan manusia. Pada penelitian ini yang menjadi objek adalah komunikasi edukasi mental *illness*, yang dianalisis adalah bagaimana komunikasi untuk mengedukasi mental *illness* melalui *Event* Raven is Odd.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menyampaikan hasil penelitian yang telah di peroleh melalui beberapa wawancara informan pada orang tua yang memiliki seorang anak albino yang pada akhirnya akan di dapat beberapa temuan pola komunikasi keluarga dan ketahanan keluarga.

1. Komunikasi Pendidikan

Komunikasi pendidikan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi mental *illness* kepada masyarakat Indonesia khususnya yang berkunjung ke *event* Raven is Odd dengan harapan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesehatan mental. Maka peneliti melihat dari enam aspek yang mendukung terjadinya komunikasi pendidikan seperti, pendidik, peserta didik, pesan/informasi, media/saluran, dan efek serta umpan balik.

Pendidik dalam memberikan edukasi mental *illness* harus memiliki kemampuan dan latar belakang di bidang yang berkaitan dengan psikologi itu sendiri. Hal tersebut bertujuan agar pendidik mampu mencapai tugas utama sebagai seorang yang profesional yaitu untuk mengajar membimbing, mengarahkan, melatih, dan menilai serta mengevaluasi peserta didik (Nofrion, 2018). Melalui Raven is Odd ini, dapat memberikan edukasi terkait gangguan kesehatan mental ataupun kesengangan sosial yang pernah terjadi pada individu tertentu kepada peserta didik. Berdasarkan data pengunjung yang diperoleh, bahwa pengunjung yang turut berpartisipasi kurang lebih tiga ratus orang dalam setiap harinya. Antusias pengunjung dalam mengikuti edukasi mental *illness* terlihat luar biasa, dimana mereka sangat memahami pesan yang disampaikan selama kegiatan edukasi. Pengunjung dalam hal ini diposisikan sebagai peserta didik yang menerima pesan dan mengikuti proses pendidikan dan pembelajaran (Nofrion, 2018).

Pesan merupakan tujuan dari adanya kegiatan komunikasi yang dilakukan dengan maksud dan tujuan tertentu, sehingga perlu untuk disampaikan antara pelaku komunikasi. Pesan dalam program edukasi Raven is Odd disampaikan secara verbal dan nonverbal. Secara verbal melalui program *talk show* dan *counseling*, sedangkan penyampaian pesan secara nonverbal disampaikan melalui instalasi. Penyampaian pesan dalam kegiatan komunikasi dapat dilakukan secara verbal dan nonverbal (Nofrion, 2018). Penggunaan bahasa dalam kegiatan edukasi mental *illness* pada Raven is Odd disampaikan secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik terkait pesan yang disampaikan.

Edukasi melalui Raven is Odd disampaikan dengan menggunakan media sosial, *talk show* dan instalasi. Penggunaan ketiga media tersebut dapat menjadi perantara dalam menyalurkan pesan agar tersampaikan kepada peserta didik (Nofrion, 2018). Pelaksanaan edukasi mental *illness* melalui *event*

Raven is odd, memberikan efek positif dengan membantu penyebaran informasi tentang kesadaran mental di kalangan masyarakat, sehingga memunculkan *selfawareness* dalam benak suatu individu akan bahaya dari adanya gangguan kesehatan mental. Efek tersebut berupa pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik yang sifatnya sepihak dan terbatas (Nofrion, 2018). Kegiatan edukasi melalui *event* Raven is Odd mendapatkan *feedback* positif baik dari masyarakat ataupun dari pihak *event*. *Feedback* merupakan respon terhadap pesan yang diterima oleh peserta didik (Nofrion, 2018). Pengunjung sebagai peserta didik sangat mendukung adanya program-program edukasi melalui *event* Raven is Odd. Mereka mengharapkan pihak Raven is Odd terus mendukung isu-isu gaya hidup seperti gangguan kesehatan mental. Banyaknya respon positif yang diterima, menjadi ukuran bahwa edukasi mental *illness* berhasil tersampaikan kepada masyarakat melalui *event* Raven is Odd. Umpan balik menjadi indikator keberhasilan suatu komunikasi (Nofrion, 2018).

2. Event

Pelaksanaan *event* Raven is Odd yang bersifat edukatif, melibatkan pengunjung sebagai peserta didik dan *speaker* yang berperan sebagai pendidik untuk memberikan arahan dan pendidikan dalam program edukasi tersebut. Penyelenggaraan suatu *event* dilakukan untuk memperingati hal-hal penting yang melibatkan individual ataupun kelompok yang dalam penyelenggaraannya untuk mencapai suatu tujuan yang terdiri dari lima karakter utama dalam pelaksanaannya yaitu; keunikan, *perishability*, *intangibility*, suasana dan pelayanan serta interaksi personal (Noor, 2017). Raven is Odd yang dibuat menarik dengan adanya konsep *art* melalui instalasi guna memberikan edukasi mental *illness* kepada pengunjung. Konsep *art* instalasi merepresentasikan perasaan individu pengidap mental *illness*. Kunci dari suksesnya sebuah *event* yang diselenggarakan yaitu dengan adanya perbedaan yang unik dengan *event* lainnya dengan melakukan pengembangan ide (Noor, 2017).

Pelaksanaan *event* Raven is Odd ini, memberikan fasilitas yang dapat dikatakan cukup untuk memfasilitasi pengunjung. Karena selain instalasi, dalam *event* ini juga terdapat stand penjualan dari produk Rachel seperti *thaican* goreng ataupun barang *fashion*, karena dalam pelaksanaan *event*, *perishability* memiliki keterkaitan dengan penggunaan fasilitas (Noor, 2017). Selain memberikan edukasi, Raven is odd juga dapat menjadi wadah untuk mendapatkan pengalaman bagi pengunjung yang ikut terlibat dalam pelaksanaannya. Dengan adanya konsep *art* instalasi yang dapat merubah persepsi pengunjung, bahwa kesehatan mental itu merupakan hal penting yang perlu diperhatikan bagi setiap individu. Hal ini merupakan tantangan dalam suatu *event* untuk menjadikan sesuatu yang berwujud dimana besar kecilnya wujud tersebut dapat merubah persepsi pengunjung (Noor, 2017). Pelayanan dalam Raven is odd dilakukan melalui instalasi dengan memberikan plakat pada setiap instalasi. Plakat tersebut berisi informasi tentang jenis mental *illness* tertentu. Pelayanan yang diberikan dalam pelaksanaan sebuah *event* dapat mempengaruhi respon pengunjung seperti yang dikatakan dalam (Noor, 2017) bahwa suasana dan pelayanan merupakan karakteristik yang penting saat berlangsungnya sebuah *event*.

Raven is Odd melibatkan pengunjung dalam kegiatan edukasi yang dilakukan. Adanya interaksi personal antara pihak *event* dan pengunjung dimana hal ini menjadi kunci suksesnya sebuah *event* (Noor, 2017). Interaksi personal pada Raven is Odd dimana pengunjung melakukan kegiatan tanya jawab kepada pihak *event* terkait isu kesehatan mental baik pada program instalasi maupun *talk show*. Kemudian melalui *counseling*, pengunjung bebas untuk berkonsultasi pada ahli psikologi.

3. Mental Illness

Kesehatan mental merupakan keadaan emosional dan psikologis yang baik, dimana individu menampilkan perilaku yang normal dan dapat diterima oleh masyarakat (Meriam Webster & Kartono dalam Dewi, 2012: 11). Namun berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat bahwa kesehatan mental menjadi permasalahan global yang banyak diberitakan oleh media seperti adanya pemberitaan terkait kasus bunuh diri, depresi, perubahan perilaku masyarakat ataupun pemberitaan terkait ketimpangan sosial yang terjadi. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia terkait kesehatan mental. Banyaknya pemberitaan terkait gangguan kesehatan mental mejadi latar belakang adanya *event* Raven is odd dengan tujuan untuk memberikan wadah edukasi kepada masyarakat agar dapat meningkatkan kesadaran terhadap bahaya dari gangguan kesehatan mental yang terjadi.

Minimnya kesadaran masyarakat Indonesia tentang kesehatan mental seharusnya perlu mendapatkan perhatian khusus baik dari psikologi ataupun pihak pemerintah. Data yang didapatkan dari informan ahli bahwa, banyaknya pemberitaan terkait masalah kesehatan mental, masyarakat semakin mencari tahu bagaimana seseorang harus memiliki psikologis yang baik. Namun kurangnya layanan pengobatan kesehatan mental di Indonesia menjadi hambatan bagi masyarakat yang membutuhkan aksesibilitas pengobatan tersebut. Hal ini terlihat bahwa tidak semua rumah sakit yang ada di Indonesia memiliki layanan dalam bidang psikologis. Pelayanan dalam bidang psikologis hanya dapat ditemukan pada beberapa klinik tertentu yang ada di Indonesia. Melihat jumlah penduduk Indonesia di atas 250 juta, tentunya sebagai negara berkembang banyak terjadi permasalahan sosial dimana seharusnya permasalahan-permasalahan tersebut mendapatkan solusi dengan memberikan psikoedukasi. Seperti yang disampaikan oleh informan ahli bahwa dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kesehatan mental dapat dilakukan melalui psikoedukasi dengan memanfaatkan penggunaan media sosial yaitu dengan menyampaikan hal-hal positif yang sifatnya informatif. Namun adanya Raven is Odd sangat membantu dalam memberikan psikoedukasi kepada masyarakat tentang kesehatan mental sehingga sangat berpotensi mengurangi timbulnya gangguan kesehatan mental.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa komunikasi untuk mengedukasi mental *illness* melalui *event* Raven is Odd dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya kesehatan mental pada setiap individu. Edukasi dilakukan dengan menghadirkan pendidik yang memiliki pengetahuan terkait mental *illness* dan berkompeten dalam bidang Psikologi sehingga mampu memberikan edukasi mental *illness* kepada peserta didik. Adapun bentuk penyampaian pesan dalam memberikan edukasi mental *illness* bersifat verbal yang disampaikan melalui *talk show* dan *counseling* kemudian bersifat nonverbal yang disampaikan melalui sebuah instalasi. Komunikasi yang dilakukan pada *event* Raven is Odd menggunakan bahasa yang sederhana dimana komunikasi juga didukung dengan pemanfaatan media sosial *instagram*. Komunikasi antara peserta didik dan pendidik bersifat interaktif dengan memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mendapatkan informasi mental *illness*.

Edukasi mental *illness* melalui Raven is Odd dapat memberikan efek positif kepada peserta didik yaitu dengan meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental dan dapat meningkatkan kreativitas melalui instalasi. Berhasilnya edukasi yang dilakukan pada *event* ini dapat dilihat dengan antusias pengunjung yang sangat mendukung program edukasi mental *illness* yang dilakukan. Konsep *art installation* yang memvisualisasikan gangguan kesehatan mental menjadi keunikan *event* Raven is Odd dalam memberikan edukasi mental *illness* dimana visualisasi pada desain setiap instalasi diwujudkan dengan melakukan penyesuaian makna terkait dengan jenis mental *illness* tertentu.

SARAN

A. Saran Teoritis

1. Raven is Odd sebaiknya melakukan edukasi mental *illness* tidak hanya dengan melalui *instagram* tetapi juga harusnya dilakukan dengan berbagai media sosial seperti *facebook* dan *twitter* untuk membantu penyebaran informasi dan edukasi secara luas dan dapat menjangkau masyarakat lebih banyak.
2. Raven is Odd harus lebih memperhatikan isu-isu kesenjangan sosial yang terjadi selain mental *illness* sehingga masyarakat dapat memperoleh informasi dan edukasi yang lebih beragam.
3. Raven is Odd sudah memiliki program edukasi yang banyak disenangi masyarakat, namun akan lebih baik jika tidak membatasi jumlah pengunjung untuk mengikuti program yang dilaksanakan.

B. Saran Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa tentang edukasi mental *illness*.
2. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menemukan temuan baru yang dilihat dari aspek lain sehingga menjadi penelitian yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, D., & Rayhani, M. (2018). Analisis Situasi Kesehatan Mental Pada Masyarakat Di Indonesia Dan Strategi Penanggulangannya Analysis of Mental Health Situation on Community in Indonesia and the Intervention Strategies. *Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/10.26553/jikm.2018.9.1.1-10>
- Brown, C., & Carr, S. (2019). Education policy and mental weakness: a response to a mental health crisis. *Journal of Education Policy*, 34(2), 242–266. <https://doi.org/10.1080/02680939.2018.1445293>
- Daradjat, Z. (2016). *Kesehatan Mental* (kelima). Jakarta: PT Gunung Agung.
- Dewi, K. S. (2012). *Buku Ajar Kesehatan Mental* (1st ed.; A. Sunaryanto, ed.). Retrieved from http://eprints.undip.ac.id/38840/1/KESEHATAN_MENTAL.pdf
- Griffin, E. (2012). *A First Look At Communication Theory* (8th ed.; S. Gouijnstook, ed.). David Patterson.
- Harris, M. W., Barnett, T., & Bridgman, H. (2018). Rural Art Roadshow: a travelling art exhibition to promote mental health in rural and remote communities. *Arts and Health*, 10(1), 57–64. <https://doi.org/10.1080/17533015.2016.1262880>
- Herianto, Y. W., & Irwansyah, I. (2019). Event sebagai Media Komunikasi Pemasaran: Studi Kasus Event Tahunan Carnival SMA PKP JIS. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 12(1), 15–26. <https://doi.org/10.29313/mediator.v12i1.4281>
- Ibrahim. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (pertama; E. Kurnanto, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Juniman, T. P. (2018, September 10). 15,8 Persen Keluarga Hidup dengan Penderita Gangguan Mental. *CNN Indonesia*. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20180830182931-255-326289/158-persen-keluarga-hidup-dengan-penderita-gangguan-mental>
- Kemkes, M. of H. R. I. (2016). Peran Keluarga Dukung Kesehatan Jiwa Masyarakat (The Role of the Family Supports Community Mental Health). *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*. Retrieved from <http://www.depkes.go.id/article/print/16100700005/peran-keluarga-dukung-kesehatan-jiwa-masyarakat.html>
- Littlejohn, Stephen W., Karen A Foss, J. G. O. (2017). *Theories of Human Communication- 11 Edition*.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). *Teori Komunikasi* (9th ed.; R. Oktafiani, ed.). Jakarta: Salemba Humanika.
- Mikesell, L., Bromley, E., Young, A. S., Vona, P., & Zima, B. (2016). Integrating Client and Clinician Perspectives on Psychotropic Medication Decisions: Developing a Communication-Centered Epistemic Model of Shared Decision Making for Mental Health Contexts. *Health Communication*, 31(6), 707–717. <https://doi.org/10.1080/10410236.2014.993296>
- Moran, M. B., Frank, L. B., Chatterjee, J. S., Murphy, S. T., & Baezconde-Garbanati, L. (2016). A pilot test of the acceptability and efficacy of narrative and non-narrative health education materials in a low health literacy population. *Journal of Communication in Healthcare*, 9(1), 40–48. <https://doi.org/10.1080/17538068.2015.1126995>

- Nofrion. (2018). *Komunikasi Pendidikan* (Pertama; I. Fahmi, ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Noor, A. (2017). *Manajemen Event*. Bandung: Alfabeta.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial* (Lutfiah, ed.). Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Wilson, R., & Hungerford, C. (2015). Mental health education and Virtual Learning Environments (VLEs) in pre-registration nursing degrees: Follow the leaders? *Issues in Mental Health Nursing*, 36(5), 379–387. <https://doi.org/10.3109/01612840.2014.1002647>

The logo of Telkom University features a stylized 'U' shape. The top part of the 'U' is a light red shape that tapers to a point. The bottom part of the 'U' is a light blue shape with rounded ends. Below the 'U' is the text 'Telkom University' in a large, bold, grey sans-serif font.

Telkom
University