

10-31-2021

Implementasi Teknologi Multimedia pada Akun Instagram "@petualanganmenujusesuatu"

Ridi Rahmanda Putra

Program Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

Tamara Adriani Salim

Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jipk>



Part of the [Archival Science Commons](#), [Collection Development and Management Commons](#), and the [Information Literacy Commons](#)

Recommended Citation

Putra, Ridi Rahmanda and Salim, Tamara Adriani (2021) "Implementasi Teknologi Multimedia pada Akun Instagram "@petualanganmenujusesuatu"," *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan*: Vol. 23: No. 2, Article 3.

DOI: 10.7454/JIPK.v23i2.003

Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/jipk/vol23/iss2/3>

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Humanities at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan* by an authorized editor of UI Scholars Hub.

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MULTIMEDIA PADA AKUN INSTAGRAM “@petualanganmenujusesuatu”

Ridi Rahmanda Putra¹, Tamara Adriani Salim²

¹ Proram Studi Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia,
Depok, 16424, Indonesia

² Departemen Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia,
Depok, 16424, Indonesia

ridi.rahmanda@gmail.com¹
tamaraadrianisalim1964@gmail.com²

Abstrak

Teknologi multimedia merupakan suatu teknologi komputer yang dapat mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan bermanfaat bagi masyarakat. Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu adalah sebuah akun *content creation* yang bergerak di bidang kesehatan mental. Dalam penyebaran kontennya, akun Instagram @petualanganmenujusesuatu merupakan salah satu akun yang menyebarkan kontennya dengan menggunakan elemen teknologi multimedia. Riset ini akan mengidentifikasi penggunaan elemen teknologi multimedia yang dilakukan oleh akun @petualanganmenujusesuatu. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus yang pengambilan datanya dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Akun @petualanganmenujusesuatu menerapkan seluruh elemen teknologi multimedia pada konten yang disebarkannya. Konten tentang kesehatan mental ini berbentuk *storytelling* melalui *comic strip* dan karakter. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa akun @petualanganmenujusesuatu menggunakan seluruh elemen multimedia dalam setiap konten yang disebar pada akunnya. Elemen teknologi multimedia yang menjadi dasar pada kontennya ialah gambar dan beberapa video animasi yang dipadukan dengan teks dan audio.

Kata kunci: *Media Sosial, Instagram, Elemen Teknologi Multimedia, Konten Kreator*

Abstract

Multimedia technology is a sophisticated computer technology that can process data into interesting and useful information for the community. The Instagram account of @petualanganmenujusesuatu is a content creation account that is focused on mental health awareness. In content deployment, account of @petualanganmenujusesuatu is one account that deploy content by using the elements of multimedia technology. This research will identify the use of elements of multimedia technology carried out by the @petualanganmenujusesuatu account. This research is qualitative research with a case study method which data collection is done by means of observation and interviews. The @petualanganmenujusesuatu account applies all elements of multimedia technology to distributes the content. Content about mental health is in the form of storytelling through comic strips and characters. The results of this research indicate that the @petualanganmenujusesuatu account uses all multimedia elements in every content that is distributed on its account. The elements of multimedia technology that form the basis of the content are images and some animated videos combined with text and audio.

Keywords: *Instagram, Social Media, Multimedia Technology Element, Content Creator*

I. PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri, saat ini teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan teknologi telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia di berbagai sektor kehidupan. Salah satunya terjadi pada bidang multimedia. Multimedia merupakan kecanggihan teknologi yang digunakan dalam pengolahan data agar informasi dapat dikemas secara menarik. Menurut Surjono (2017), multimedia merupakan gabungan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara sistematis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu. Ahli lain berpendapat bahwa multimedia adalah rangkaian kombinasi dari beberapa elemen yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dimanipulasi secara digital (Vaughan, 2014). Dengan penggunaan teknologi multimedia di bidang informasi diharapkan pengguna dapat lebih tertarik dan mampu memahami informasi yang disajikan.

Saat ini media sosial sangat populer di seluruh kalangan masyarakat. Dengan media sosial, komunikasi sehari-hari antara individu ataupun kelompok tidak lagi dibatasi ruang dan waktu. Menurut Utari (dalam Watie, 2016), media sosial adalah sebuah media *online* di mana para penggunanya dapat dengan mudah berpartisipasi. Masyarakat dapat berkomunikasi dengan siapa pun di mana pun dan kapan pun sehingga penggunaan media sosial menjadi suatu hal yang tidak terlepas dari kehidupan masyarakat saat ini.

Salah satu media sosial yang sedang populer saat ini di Indonesia adalah media sosial Instagram. Instagram merupakan sebuah media sosial yang penggunanya dapat aktif berbagi momen serta aktifitas pengguna dalam bentuk foto atau video. Instagram menyediakan banyak sekali fitur seperti, *like*, *comment*, dan *direct message* yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna Instagram lainnya. Dengan banyaknya fitur yang diberikan pada aplikasi Instagram membuat pengguna tertarik untuk aplikasi tersebut. Terlebih lagi dengan adanya fitur baru yang selalu dihadirkan oleh Instagram, membuat pengguna semakin memunculkan sifat ketergantungan pada aplikasi ini. *Instastory* atau lebih akrab disebut *snappgram* merupakan fitur andalan yang dihadirkan

Instagram untuk berbagi foto ataupun berbagi aktifitas kegiatan pengguna secara cepat dan efisien.

Salah satu *content creator* yang menggunakan berbagai elemen teknologi multimedia dalam setiap konten yang dibagikannya di media sosial Instagram ialah @petualanganmenujusesuatu. Akun @petualanganmenujusesuatu adalah sebuah akun yang didirikan oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual di Universitas Ciputra. Akun ini sangat aktif menyebarkan konten mengenai kesehatan mental terlebih di saat pandemi mereka dapat mengupload konten minimal satu konten dalam sehari. Dilihat konten yang dibagikan, elemen gambar merupakan salah satu elemen multimedia yang paling dominan penggunaannya oleh akun @petualanganmenujusesuatu. Selain itu, akun @petualanganmenujusesuatu juga mengombinasikan gambar yang dibagikan dengan elemen multimedia lainnya seperti teks, dan beberapa menggunakan video, audio, dan animasi. Permasalahan di dalam riset ini ialah bagaimana penggunaan elemen teknologi multimedia oleh akun @petualanganmenujusesuatu yang diaplikasikan pada konten yang dibagikannya di media sosial instagram. Riset ini bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan elemen multimedia yang digunakan untuk membuat konten yang dibagikan di platform media sosial instagram @petualanganmenujusesuatu. Riset ini diharapkan dapat memberikan gambaran bahwa dengan penerapan elemen multimedia dalam penyebaran informasi dapat memberikan keunikan tersendiri terhadap konten yang disebar. Terdapat penelitian terdahulu mengenai penggunaan elemen teknologi multimedia pada media sosial Instagram oleh Ruslan (2019) dengan judul "Evaluasi Penggunaan komponen Multimedia dalam Instagram Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jakarta Selatan". Penelitian tersebut membahas mengenai penggunaan komponen multimedia dalam media sosial Instagram Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jakarta Selatan.

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai gabungan berbagai media seperti teks, gambar, audio, animasi, video dan diolah dalam bentuk digital secara sistematis melalui komputer atau peralatan elektronik lain yang dapat membantu manusia dalam

berkomunikasi (Surjono, 2017; Munir, 2012; Vaughan, 2014; Simonics, 2013; Putra, 2013).

Limanto, et.al. (2015) dalam penelitiannya berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pengenalan Hari-Hari Perayaan Nasional Yang Bukan Merupakan Hari Libur" menyatakan perancangan media interaktif dengan teknologi multimedia bertujuan untuk memberikan pengetahuan pada anak-anak mengenai hari perayaan nasional agar dapat mengetahui peristiwa sejarah, ataupun objek dari hari perayaan nasional tersebut. Informasi pembelajaran ini disampaikan melalui media digital yaitu buku digital interaktif. Adapun elemen yang digunakan dalam penerapannya yaitu berupa teks, gambar, audio, dan animasi. Dengan penerapan teknologi multimedia di dalam dapat membuat pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti dan juga menarik perhatian bagi pembacanya.

Supardi (2014) dalam penelitiannya berjudul "Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar" menyatakan bahwa proses pembelajaran di Indonesia saat ini kurang menarik dan membosankan akibat penggunaan buku sebagai bahan ajar utama tanpa adanya bahan ajar tambahan/suplemen. Teknologi multimedia merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar suplemen. Elemen Teknologi multimedia yang digunakan dalam bahan ajar suplemen yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi.

1) Elemen Multimedia

Multimedia memiliki beberapa elemen di dalamnya yaitu Teks, Gambar, Audio, Video, dan Animasi. Berikut ini penjelasan elemen multimedia menurut Surjono (2017) yang terdiri dari:

a) Teks

Teks terdiri atas gabungan kata yang digunakan untuk mengekspresikan suatu pesan/informasi. Pilihan kata yang tepat akan memudahkan menyampaikan pesan kepada pengguna. Pemanfaatan teks dalam sajian multimedia sangat banyak. Bahkan dapat dikatakan bahwa hampir setiap produk multimedia pasti mengandung elemen teks. Menurut Sanjaya (2012) bahwa teks merupakan media yang mudah digunakan untuk menyampaikan gagasan dan ide yang ingin

disampaikan. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks pada multimedia, yaitu penggunaan jenis huruf (*typeface*), ukuran huruf (*font size*), dan style hurufnya (*style font*) seperti warna, *bold*, *italic*, *underlined*.

a) Gambar

Penggunaan gambar dilakukan untuk memvisualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal. Secara teknik, gambar (*pictures*) terbagi atas dua jenis yaitu *images* (*raster/bitmap images*) dan *graphics* (*vector graphics*). *Raster images* atau *bitmap* tersusun atas elemen gambar yang disebut *pixel* dan umumnya berasal dari foto yang dihasilkan oleh kamera digital atau oleh *scanner*, sedangkan vektor adalah gambar yang disajikan di layar komputer dan bukan melalui penyusunan *pixel*.

b) Audio

Audio adalah gelombang yang dibangkitkan oleh benda bergetar dalam media seperti udara. Benda yang bergetar ini menyebabkan molekul udara merapat dan merenggang menyebar ke segala arah dan ketika sampai di telinga maka akan terdengar suara itu. Audio dapat berupa suara manusia (narasi), suara binatang atau benda lain, musik, efek suara. Audio digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar.

c) Video

Video adalah hasil rekaman proses kejadian yang berisikan gambar berurutan disertai suara. Jika dibandingkan dengan animasi maka video lebih realistik. Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir (2012) mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar bergerak yang dapat memberikan ilusi/fantasi.

d) Animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang bergerak secara berurutan guna menyajikan suatu proses tertentu. Animasi merupakan salah satu elemen multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit. Neo & Neo (1997) dalam Munir (2012) mendefinisikan animasi sebagai teknologi yang menjadikan gambar diam menjadi seperti hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Animasi dapat

berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi.

B. Media Sosial Instagram

Instagram merupakan media sosial yang penggunaannya dapat dengan mudah berbagi dan membuat konten untuk diunggah, memberikan *comment* terhadap masukan yang diterimanya, dst. Selaras dengan pernyataan di atas, Shirky (2011) juga mengatakan bahwa “media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to cooperate*) di antara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi”. Pendapat lain menyebutkan bahwa media sosial merupakan media internet yang memungkinkan pengguna dapat mempresentasikan dirinya, bekerja sama, berbagi, serta berinteraksi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2015). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial merupakan suatu media komunikasi yang tidak hanya sebagai tempat untuk berinteraksi namun dapat juga digunakan sebagai media untuk mencari informasi dan menyebarkan informasi.

Instagram merupakan media sosial yang banyak dipakai oleh pengguna internet. Menurut Statista.com (2021) Instagram mempunyai 1,07 miliar pengguna aktif diseluruh dunia. Di Indonesia sendiri, menurut Napoleoncat.com (2021) terdapat 98 juta pengguna aktif yang menggunakan media sosial Instagram.

C. Konten

Konten merupakan suatu pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan, dan lain-lain. Dengan kata lain, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik (Simarmata, 2010 dalam Mahmudah & Rahayu, 2011). Pendapat lain yang dikemukakan oleh Moens & Chua (2014) bahwa konten merupakan berbagai bentuk atau isi dalam sebuah media di dunia digital hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui aktifitas para pengguna sistem atau layanan *online* yang sering kali dilakukan lewat sebuah situs media sosial.

Menurut Anggraeni (2017) informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang diorganisasi atau

diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerimanya. Pendapat lain juga menyebutkan bahwa informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan (Sutabri dalam Trimahardhika dan Sutinah, 2017). Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa konten informatif merupakan media berupa teks, citra, grafis, video, suara, dan sebagainya yang dikelola dalam format elektronik dan disampaikan melalui *online* maupun *offline* dan berisikan suatu informasi yang mempunyai arti dan bermakna bagi penggunaannya.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Menurut Creswell (2017), studi kasus merupakan strategi penelitian untuk menyelidiki secara cermat suatu hal dengan pengumpulan informasi lengkap menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data. Riset ini merupakan penelitian studi kasus karena kasus yang diambil merupakan kasus yang sedang berlangsung, sehingga data yang dihasilkan merupakan data yang aktual.

Waktu pelaksanaan penelitian pada 12 Juni 2021 dengan metode observasi lalu pada Minggu, 22 Juni 2021 dilakukan wawancara terarah melalui aplikasi *WhatsApp*. Observasi dilakukan terhadap konten/postingan yang ada pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu dengan memperhatikan elemen apa saja yang digunakan di setiap postingannya.

Dalam pengambilan sampel narasumber untuk wawancara, riset ini menggunakan metode *purposive sampling*. Narasumber yang terpilih untuk memenuhi data dalam riset ini berjumlah satu orang yang bernama Jupiter (nama samaran). Jupiter merupakan seorang editor yang berkecimpung di dunia IT dan bertanggung jawab terhadap hal teknis di dalam tim @petualanganmenujusesuatu. Berkaitan dengan narasumber ini, Bungin (dalam Purwa, 2016) menjelaskan bahwa: “Jumlah informan dalam penelitian kualitatif lebih tepat dilakukan sengaja (*purposive*) dan tidak dipersoalkan jumlahnya, yang diperhatikan dalam penelitian kualitatif adalah penentuan informan terutama tentang tepat atau tidaknya pemilihan informan kunci dan kompleksitas fenomena yang diteliti”. Hal ini juga dinyatakan oleh Heryana

(2018) bahwa dalam menentukan jumlah informan sebagai patokan menggunakan syarat kecukupan informasi. Syarat kecukupan dipenuhi dengan menentukan jumlah informan yang memberikan cukup informasi, sehingga patokan peneliti dalam menentukan jumlah informan bukan pada keterwakilan (representasi) namun bila kedalaman informasi telah cukup.

IV. PEMBAHASAN

A. Profil Akun @petualanganmenujusesuatu

Sebelum memulai membahas mengenai hasil penelitian ini, maka sebaiknya terlebih dahulu mengenal siapa informan pada penelitian ini. Informan pada penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria pencinta musik dan memiliki jumlah lagu minimal seratus lagu pada masing-masing perangkat yang mereka miliki.

Petualangan Menuju Sesuatu adalah sebuah akun *content creation* yang bergerak di bidang kesadaran tentang kesehatan mental. Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu terbentuk pada 1 Juli 2018 yang diprakarsai oleh empat founder dengan basic IT dan desain yaitu Merkurius, Venus, Mars, dan Jupiter. Akun @petualanganmenujusesuatu dalam menyebarkan kontennya menggunakan komik digital dalam bentuk *storytelling* dan karakter. Akun ini merupakan akun pertama di Indonesia yang membuat dan mengunggah konten tentang kesehatan mental melalui komik digital. Seiring berkembangnya waktu, akun *content creation* yang sederhana ini sudah berhasil bertumbuh dan berkembang menjadi wadah serta komunitas yang berisikan mereka yang peduli dengan mental health diri mereka sendiri maupun orang lain, para pengikut komunitas ini akun @petualanganmenujusesuatu namakan Para Pencari. Per bulan Juni 2021, akun Instagram @petualanganmenujusesuatu telah memiliki 65 ribu *followers* yang tersebar di seluruh Indonesia.

Penyebaran konten yang dilakukan oleh Akun @petualanganmenujusesuatu menggunakan *story telling* dan karakter dalam bentuk komik digital. Karakter ikonik dari akun Instagram @petualanganmenujusesuatu ini bernama blob. Blob adalah sebuah entitas yang diceritakan sedang mencari tujuan dalam hidupnya di dunia. Namun, dalam petualangannya mencari hal tersebut, ia mulai diselimiuti oleh perasaan dan pikiran yang tidak

enak, yang digambarkan menggunakan karakter bernama Depresso. Karakter utama blob ini digambarkan sebagai jeli jingga dengan topi biru dikepalanya, sedangkan Depresso digambarkan dengan karakter berwarna hitam.

Dalam penerapannya, akun Instagram @petualanganmenujusesuatu menetapkan remaja hingga dewasa muda sebagai target audiensnya. Alasan remaja sebagai target audiens dari akun @petualanganmenujusesuatu ialah karena pokok pembahasan dari akun ini selaras dengan masalah yang dihadapi oleh kalangan remaja hingga dewasa. Masalah kesehatan mental ini dirasa sangat menyatu dengan masa remaja dikarenakan pada saat terjadi fase di mana remaja menjadi lebih emosional dan hal itu sering terjadi karena pada saat itu mental remaja sedang memasuki tahap kedewasaan. Namun, akun Instagram @petualanganmenujusesuatu juga tetap memperhatikan audiens dari golongan lain seperti anak-anak hingga dewasa.

Pembuatan konten dari akun Instagram @petualanganmenujusesuatu hingga saat ini tidak mempunyai *flowchart* secara resmi. Pembuatan konten biasanya dilakukan dengan 5 tahapan yaitu *ideasi*, *drafting*, *outlining*, *coloring*, dan yang terakhir adalah *posting*. Tahap pertama dari pembuatan konten pada akun @petualanganmenujusesuatu ialah **ideasi**. Ideasi adalah proses menentukan topik yang ingin dibahas serta gagasan apa yang ingin disampaikan. Topik atau gagasan ini dapat berasal dari sebuah cerita atau pengalaman dari penulis konten. Setelah itu adalah tahap *drafting*. *Drafting* adalah proses pembuatan sketsa dasar atas topik atau gagasan yang sudah ditentukan atau dibuat dalam bentuk tulisan. Setelah dilakukan *drafting*, maka tahap selanjutnya ialah *outlining*. *Outlining* merupakan kegiatan untuk merapikan draft yang sudah dibuat sebelumnya. *Coloring* merupakan tahap selanjutnya setelah pembuatan draft dan *outlining*. Konten yang sudah menjadi *outline* maka diberi warna dan efek lainnya seperti cahaya, bayangan, dan sebagainya. Setelah semua proses itu selesai, tahapan terakhir yaitu *memposting* konten yang sudah diproses lalu diberikan *caption* yang sesuai dengan konten tersebut.

B. Elemen Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari bermacam media berupa teks, gambar, video, audio, dan

animasi yang diolah dalam bentuk digital yang dapat membantu dalam menyampaikan informasi yang jauh lebih menarik daripada sebelumnya, sehingga pada saat ini multimedia sering digunakan untuk penyampaian materi pembelajaran, promosi, presentasi, dan lain-lain. Penggunaan teknologi multimedia juga turut dilakukan oleh Instagram “@petualanganmenujusesuatu” dalam konten yang dibagikan melalui media sosialnya. Akun Instagram “@petualanganmenujusesuatu” mayoritas menggunakan elemen multimedia teks dan gambar namun ada beberapa sedikit postingan yang menggunakan elemen animasi, video, dan audio juga.

1) Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang paling sering dikombinasikan dengan elemen multimedia lainnya karena kemudahannya untuk disimpan dan diatur. Teks sangat erat kaitannya dalam penggunaan komputer dan merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi serta dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia. Teks merupakan data multimedia yang paling mudah untuk disimpan dan dikendalikan. Selain untuk membentuk kata atau narasi, teks juga dapat digunakan untuk menjelaskan sebuah gambar, audio, animasi, maupun video. Dalam setiap konten yang diposting oleh Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu pasti mengandung teks di dalamnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban wawancara dengan narasumber terkait elemen multimedia teks.

“Dapat dibilang bahwa teks adalah building block dari komik kami. Jadi bahkan sebelum konsep dari komik itu ada, teks telah ada terlebih dahulu dalam bentuk ide kasar dari storytelling. Karena pada saat ideasi (drafting), kami juga menggunakan tulisan untuk menyusun cerita serta arah narasi, serta me-“list out” ide-ide yang mau dinyatakan di dalam drafting. Selain itu, untuk penggunaan teks yang lebih nyata pada hasil akhir: di dalam komik kami, 99% komik kami menggunakan teks untuk menyampaikan storytelling serta maksud utama, entah teks tersebut lewat narasi, atau lewat dialog atau monolog dari karakter komik, maupun (bahkan) lewat caption dari postingan Instagram.” (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2021)

Dilihat dari hasil jawaban wawancara dengan narasumber di atas, Penggunaan elemen multimedia

teks ini sangat penting dalam penyebaran konten yang dilakukan oleh akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Bahkan sebelum kontennya jadi dan disebar, penggunaan elemen multimedia teks sudah terjadi saat pembuatan konten dilakukan. Akun @petualanganmenujusesuatu menggunakan *storytelling* dalam bentuk komik digital untuk konten yang disebar sehingga penggunaan teks diperuntukkan sebagai sarana untuk menyampaikan isi dan maksud dari pembuatan konten tersebut. Hal ini sejalan dengan pernyataan Surjono (2017) bahwa penggunaan elemen multimedia teks yang tepat akan memudahkan dalam menyampaikan pesan kepada pengguna. Elemen multimedia teks dalam akun ini disampaikan melalui narasi, dialog, atau monolog dari karakter komik digital tersebut.

Penggunaan teks oleh akun Instagram @petualanganmenujusesuatu dalam setiap kontennya sudah memiliki pedoman dan aturan yang sudah ditetapkan bersama. Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu menggunakan *layout comic strip* pada umumnya dengan format 2x2 *comic strip* dan teks berada di atas atau dibawah petak. Penggunaan teks disertakan dengan *outline* hitam yang lumayan tebal agar menonjol di atas gambar dan lebih mudah untuk dibaca, namun apabila teks tersebut berada di atas *background* yang lebih sederhana atau kosong maka biasanya tidak diperlukan *outline*. Penggunaan teks juga dibatasi untuk menghindari penggunaan kalimat yang terlalu panjang. Hal ini dikarenakan untuk menjaga konten agar tetap menarik dan dapat mudah dimengerti oleh audiens/pembaca. Apabila diperlukan menggunakan teks yang deskriptif dan panjang biasanya dilakukan dengan menaruh di *slide* terpisah dan di *post* tersendiri dengan gambar yang minimal agar komposisi tetap terjaga dan tidak capek di mata audiens. Hal ini selaras dengan jawaban hasil wawancara dengan narasumber di bawah ini.

“Untuk layoutingnya sendiri, most of the time kami mengikuti penggunaan teks pada comic strip pada umumnya ya Kak, jadi dalam 2x2 comic strip, ya tulisannya berada di atas atau bawah petak. Biasanya disertakan dengan outline hitam yang agak tebal agar menonjol di atas gambar dan lebih mudah untuk dibaca, namun apabila tulisan tersebut berada di atas background yang lebih simpel atau kosong, biasanya tidak perlu outline. dan untuk teks

narasi sendiri, kami menghindari penggunaan kalimat yang terlalu panjang dalam comic strip, agar comic kami tetap engaging dan mudah dimengerti. Kalau memang butuh menyampaikan teks deskriptif, biasanya kami taruh di satu slide-slide post tersendiri dengan gambar minimal agar tidak capek di mata pembaca” (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2021).

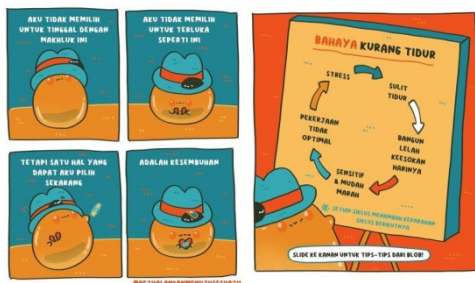
MINIMKAN CAHAYA SAAT MALAM DAN ATUR SUHU RUANGAN AGAR TIDAK TERLALU PANAS/ DINGIN. TUBUHMU SECARA OTOMATIS SIAP ISTIRAHAT SAAT CAHAYA BERKURANG.

GAMBAR 1. CONTOH FONT

Sumber: Instagram @petualanganmenujusesuatu

Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu menggunakan dan menciptakan jenis fontnya sendiri yang dapat dilihat pada Gambar 1. Hal ini terjadi karena di awal pembuatan konten, editor menggunakan *handwriting*. Lalu *handwriting* itu di digitalkan sehingga dapat digunakan secara efisien. Font ini hingga saat ini digunakan dan sudah ditetapkan sebagai template font yang digunakan untuk semua konten yang ada di akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Bentuk dari font tersebut tidak terlalu formal dan sangat selaras dengan format konten yang berupa *comic strip* sehingga terlihat lebih menyatu dengan komik dan juga menarik perhatian pembaca. Hal ini diperoleh dari hasil jawaban wawancara dengan narasumber di bawah ini.

“Untuk format penggunaan teksnya, kalau font sendiri kami menggunakan handwriting pada awalnya, lalu untuk efisiensi, kami membuat font kami sendiri yang kami gunakan secara internal.” (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2021)



GAMBAR 2. PENGGUNAAN TEKS PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @PETUALANGANMENUJUSESUATU

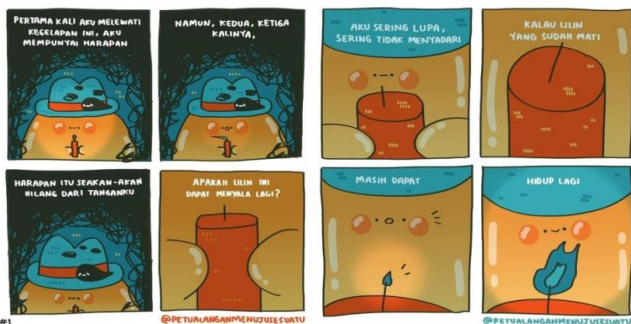
Sumber <https://www.instagram.com/petualanganmenujusesuatu/>

Pada Gambar 2 di atas, terdapat beberapa hasil *screenshot* dari salah satu konten yang diposting oleh akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Gambar di kiri menunjukkan bentuk konten berupa *comic strip* yang penggunaan elemen multimedia teks yang berada di atas sesuai dengan *layout* yang telah ditetapkan. Pada Gambar 2 sebelah kiri, teks pada konten tersebut menggunakan warna putih dikarenakan *background* yang digunakan di konten tersebut merupakan warna yang gelap sehingga tidak menimbulkan kontras yang berlebihan dan mampu dibaca oleh audiens dengan mudah. Sebaliknya, pada Gambar 2 sebelah kanan menggunakan teks berwarna hitam dan juga jingga yang sedikit lebih gelap karena warna *background* yang menggunakan jingga terang sehingga dapat dengan mudah dibaca oleh audiens. Hal ini terjadi karena pemilihan warna pada teks akan disesuaikan tergantung dengan warna *background* yang digunakan agar tidak terjadi kontras antara warna teks dengan warna *background* dan dapat dibaca dengan mudah bagi audiens. Untuk ukuran font disesuaikan dengan konten yang dibagikan agar font tidak memotong/menutupi dari gambar karakter dan objek lainnya

2) Gambar

Gambar bermanfaat untuk visualisasikan konsep verbal atau abstrak. Gambar digunakan untuk memperjelas penyampaian informasi verbal. Dalam setiap konten yang dibagikan akun Instagram @petualanganmenujusesuatu pasti mengandung elemen multimedia gambar di dalamnya. Gambar dipilih sejak dari awal pembentukan akun Instagram @petualanganmenujusesuatu ini. Dari awal tema yang ditetapkan oleh akun instagram @petualanganmenujusesuatu yaitu dengan menyebarkan konten *storytelling* maupun konten informatif dalam bentuk *comic strip* sehingga menerapkan elemen multimedia gambar pada kontennya. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil wawancara dengan narasumber di bawah ini

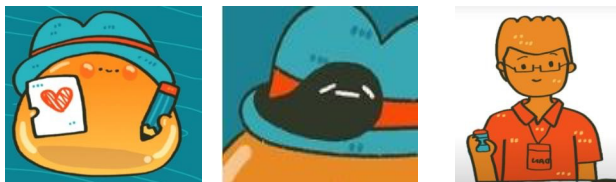
*“Kalau tadi saya bilang teks adalah *building block*, gambar adalah *building* dari konten kami sendiri. Tanpa gambar, orang tidak akan kenal seperti apa sih Blob itu. (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2020).*



GAMBAR 3. CONTOH BENTUK COMIC STRIP PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @PETUALANGANMENUJUSESUATU

Sumber: <https://www.instagram.com/petualanganmenujusesuatu/>

Berdasarkan pada hasil observasi yang ada pada Gambar 3, dapat dilihat berbagai bentuk *comic strip* yang digunakan untuk konten yang disebar oleh akun @petualanganmenujusesuatu. Beberapa bentuk yang digunakan yaitu 2 *layout*, 4 *layout*, dan 9 *layout*. Penggunaan *layout* pada konten ini ditentukan berdasarkan isi atau alur dari komik yang ingin dibuat.



GAMBAR 4. KARAKTER-KARAKTER PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @PETUALANGANMENUJUSESUATU

Sumber: <https://www.instagram.com/petualanganmenujusesuatu/>

Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu memiliki karakter utama bernama blob. Blob merupakan karakter utama dari akun @petualanganmenujusesuatu dan dapat dilihat pada Gambar 4 sebelah paling kiri. Blob adalah sebuah entitas yang diceritakan sedang mencari tujuan dalam hidupnya di dunia. Karakter utama Blob ini digambarkan sebagai jelly berwarna jingga dengan topi biru di kepalanya. Namun, dalam petualangannya mencari tujuan, Blob mulai diselimuti oleh perasaan dan pikiran yang tidak enak, yang digambarkan menggunakan karakter bernama Depresso. Depresso merupakan representasi dari sifat dan pikiran buruk Blob. Ia digambarkan melalui sebuah entitas yang berwarna hitam pekat dan dapat dilihat pada Gambar 4 di bagian tengah. Sedangkan pada Gambar 4 di sebelah paling kanan adalah karakter psikolog bernama Mr. Dan. ia merupakan karakter psikolog pribadi dari karakter Blob. Akun @petualanganmenujusesuatu menambahkan karakter Mr. Dan karena ingin

menyampaikan pesan bahwa psikolog merupakan seseorang yang penting dalam konsep diangkat yaitu kesadaran kesehatan mental.



GAMBAR 5. PENGGUNAAN GAMBAR PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @PETUALANGANMENUJUSESUATU

Sumber: <https://www.instagram.com/petualanganmenujusesuatu/>

Pada Gambar 5 di atas, terdapat beberapa hasil *screenshot* dari salah satu konten yang ada pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Dapat dilihat bahwa penggunaan elemen multimedia gambar pada akun @petualanganmenujusesuatu digunakan untuk menjelaskan atau menambahkan detail pada isi dari teks yang ada pada konten tersebut. Pada gambar sebelah kiri, terdapat teks yang berisi “Rajinlah olahraga & biasakan makan 4 jam sebelum tidur. Olahraga dan pola makan yang teratur membuat pola tidur menjadi lebih teratur juga”. Topik dari teks tersebut berisi informasi cara agar membuat pola tidur kita menjadi teratur salah satunya ialah berolahraga. Topik tentang seruan untuk rajin berolahraga ini diilustrasikan dengan karakter utama yaitu Blob sedang melakukan olahraga lompat tali. Hal ini juga dapat dilihat pada gambar di sebelah kanan dengan topik yang sama yaitu cara mengatur pola tidur namun dengan poin berbeda. Pada Gambar 5 sebelah kanan, berisi informasi bahwa untuk menghilangkan kebiasaan tidur larut yaitu dengan meredupkan cahaya saat malam dan menyesuaikan suhu ruangan agar tubuh tidak kedinginan dan kepanasan. Topik ini diilustrasikan melalui gambar Blob atau karakter utama dari akun ini yang sedang tidur dalam keadaan cahaya yang minim/redup cahaya. Untuk bahasan mengenai mengatur suhu ruangan agar tidak terlalu panas/dingin, di sini Blob diilustrasikan menggunakan selimut hangat agar tidak kedinginan.



GAMBAR 6. PENGGUNAAN GAMBAR PADA KONTEN AKUN INSTAGRAM @PETUALANGANMENUJUSESUATU

Sumber: <https://www.instagram.com/petualanganmenujusesuatu/>

Penggunaan elemen gambar pada konten akun Instagram @petualanganmenujusesuatu juga digunakan sebagai representasi. Representasi ialah cara penyampaian sesuatu yang abstrak dengan menggunakan objek atau bentuk yang familiar yang ada di sekitar. Pada Gambar 6 sebelah kiri, digambarkan blob sedang memegang lilin dan dikelilingi oleh garis kusut. Garis kusut merupakan representasi dari pikiran dan perilaku yang sedang kacau atau putus asa dari karakter Blob. Sedangkan Di sini akun @petualanganmenujusesuatu menggunakan api lilin sebagai representasi dari sebuah harapan. Sama seperti harapan, api lilin juga dapat redup ataupun menyala terang.

“Nah kalau Kakak tidak melihat konten raster sih... kayaknya justru dari kami tidak ada yang vektor sih Kak, karena semuanya di-handdrawn via aplikasi Procreate dan/atau Photoshop.” (Jupiter, Wawancara 22 juni 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber di atas, menurut narasumber jenis gambar yang digunakan adalah gambar raster karena proses pembuatannya berasal dari handdrawn dengan aplikasi Procreate dan/atau Photoshop. Namun hal ini berbeda dengan pernyataan Surjono (2017) yang menyebutkan bahwa gambar raster atau bitmap tersusun atas elemen gambar yang disebut pixel dan umumnya berasal dari foto yang dihasilkan oleh kamera digital atau oleh scanner. Untuk konten akun Instagram @petualanganmenujusesuatu, apabila menggunakan teori dari Surjono (2017) maka konten tersebut merupakan jenis gambar vektor karena bukan berasal dari hasil foto. Hal ini membuktikan bahwa masih terdapat perbedaan istilah teknis yang digunakan antara pembuat konten.

Dalam proses pembuatan konten akun @petualanganmenujusesuatu, pemberian warna dalam konten merupakan faktor penting untuk menjadikan konten menjadi lebih hidup dan jelas. Namun, pemilihan warna ini tidak sembarang dilakukan karena akun @petualanganmenujusesuatu menerapkan psikologi warna. Psikologi warna adalah teori yang digunakan untuk menjelaskan pengaruh warna terhadap suasana hati, perasaan, emosi, dan perilaku manusia. Pemilihan warna pada akun @petualanganmenujusesuatu ialah biru tua dan jingga. Warna biru sering kali melambangkan rasa kesedihan dan suasana sendu tetapi warna biru juga dapat melambangkan ketenangan dan tanggung jawab sedangkan warna jingga diartikan sebagai sikap positif dan kreatifitas. Dengan konten yang berfokus pada kesehatan mental serta komik yang memiliki jalan cerita yang cukup sendu oleh karena itu pemilihan warna dengan tone hangat dapat memberikan emosi kesedihan kepada pembaca.

3) Video

Akun @petualanganmenujusesuatu tidak berfokus kepada konten yang berbentuk video sehingga untuk konten yang menggunakan video hanya ada beberapa saja. Konten video yang ada pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu biasanya merupakan video selingan terlepas dari konten utama yang berupa komik. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara dengan narasumber di bawah ini.

“Ada Kak, kalau untuk video ini tidak sesering konten komik, dan biasanya bentuk penggunaan video sendiri antara untuk membuat konten selingan tiap minggunya seperti #BlobsPlaylist, recycle konten komik yang ada seperti Petualangan Shorts atau vlog. kalau untuk vlog yang seperti video trip kami ke jakarta maupun seperti video untuk membahas content creation yang tadi saya sarankan, itu semua selingan antara AE dengan Premiere Pro.” (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2021).

Penggunaan elemen multimedia video pada akun @petualanganmenujusesuatu terdapat pada konten vlog singkat tim dari @petualanganmenujusesuatu. Video singkat ini berisi kegiatan tim dari @petualanganmenujusesuatu. Video ini memberikan gambaran kegiatan apa saja yang dilakukan oleh tim @petualanganmenujusesuatu. Pengeditan elemen video pada akun

@petualanganmenujusesuatu menggunakan aplikasi AE (*Adobe After Effects*) dan *Premiere Pro*. Untuk saat ini tidak banyak konten dengan elemen video di dalamnya. Hal ini dikarenakan tim dari @petualanganmenujusesuatu yang terbatas dan saat ini masih terdiri dari 4 orang saja sehingga untuk membuat konten video hampir tidak dimungkinkan. Karena akun Instagram @petualanganmenujusesuatu ialah konten komik sehingga pembuatan video merupakan kegiatan *selingan* dan tidak difokuskan. Pembuatan video juga membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak sehingga ditakutkan akan mengganggu alur dari proses pembuatan konten utama yaitu komik. Penggunaan video juga bukan merupakan tema yang ditetapkan oleh akun Instagram @petualanganmenujusesuatu karena konten lainnya yang disebarakan merupakan konten gambar.

4) Animasi

Animasi merupakan elemen teknologi multimedia digunakan di beberapa konten yang ada pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Elemen multimedia animasi merupakan konten sekunder yang ada pada akun @petualanganmenujusesuatu. Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu memiliki beberapa konten yang menggunakan elemen animasi di antaranya yaitu #BlobsPlaylist dan *recycle* konten komik kedalam bentuk animasi.

“Ada juga video animasi yang kami buat yang membutuhkan effort lebih baik dari segi storytelling hingga animasi dan hasil jadinya, seperti video animasi Natal Blob serta video collab dengan Warner Bros untuk promosi musik Lukas Graham. Semua video animasi dibuat dengan menggunakan Adobe After Effects, kalau untuk vlog yang seperti video trip kami ke Jakarta maupun seperti video untuk membahas content creation yang tadi saya sarankan, itu semua selingan antara AE dengan Premiere Pro. (Jupiter, Wawancara 22 juni 2020).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, penggunaan elemen multimedia animasi pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu tidak begitu banyak hanya ada beberapa konten. Hal ini dikarenakan untuk pembuatan animasi sendiri membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit dan terbatasnya *resource* yang dimiliki oleh tim

@petualanganmenujusesuatu sehingga pembuatan konten animasi hampir tidak dimungkinkan. Seperti diketahui, tim @petualanganmenujusesuatu hanya terdiri dari 4 orang di mana keempat orang tersebut sudah memiliki tanggung jawabnya masing-masing. Hal ini ditakutkan apabila tetap dilakukan pembuatan konten animasi, maka akan mengganggu alur proses penciptaan konten utama yang berupa konten gambar dalam bentuk komik.

“jadi, untuk animasi yang seperti Lukas Graham itu, kami menggunakan frame-by-frame animation yang benar-benar memakan waktu dan usaha. Dan mungkin karena konten kami sifatnya orientasinya adalah komik. Kalau memang untuk alasan kenapa kok sedikit sekali konten murni video, karena memang bagi kami susah untuk menyampaikan storytelling dengan tema yang telah kami bangun, tanpa menggunakan media komik. Para Pencari yang sudah mengikuti Petualangan pun expectnya adalah mengikuti cerita-cerita dari Blob lewat cerita komik. Jadi mungkin kalau kami berpindah orientasi ke vlogging atau storytelling lewat videografi pun, tidak menjadi konten utama dari Petualangan Menuju Sesuatu” (Jupiter, Wawancara 22 juni 2020).

Dari hasil wawancara di atas, Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu menggunakan teknik *frame-by-frame animation* dalam pembuatan animasi pada kontennya. Menurut Munir (2012), Animasi *frame by frame* adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi *frame by frame*, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakan pada frame secara berurutan. Semakin banyak *frame* yang digunakan untuk menampung setiap detail gerakan sebuah benda, animasi yang dihasilkan akan semakin halus. Teknik ini memakan waktu dan usaha yang tidak sebentar karena prosesnya yang harus dilakukan secara manual.

Penggunaan elemen animasi juga susah untuk diterapkan pada konten Instagram @petualanganmenujusesuatu. Hal ini dikarenakan tema yang sudah dibangun sejak awal ialah dalam bentuk *storytelling* dengan format komik. Audiens dari akun Instagram @petualanganmenujusesuatu yang dinamakan Para Pencari ini sudah terbiasa dengan format yang diberikan sebelumnya sehingga apabila diubah maka akan mengganggu alur dari tema

kontennya. Walaupun demikian, penerapan konten dengan elemen animasi di dalamnya tetap dapat dilakukan hanya sebagai konten sekunder dan tidak mengganggu konten utama dari akun Instagram @petualanganmenujusesuatu.

5) *Audio*

Audio merupakan kumpulan bermacam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya. Audio digunakan untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan, perasaan, dan lain-lain disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian informasi yang diinginkan. Audio juga digunakan untuk memperjelas informasi teks maupun gambar. Akun Instagram @petualanganmenujusesuatu menggunakan beberapa elemen multimedia audio dalam menyebarkan kontennya. Penggunaan elemen multimedia audio pada konten akun @petualanganmenujusesuatu tidak murni merupakan konten audio saja, tetapi Audio merupakan bagian dari konten video animasi yang ada pada akun Instagram @petualanganmenujusesuatu. Jenis audio yang digunakan oleh akun @petualanganmenujusesuatu dalam kontennya, yaitu sebagai narasi, *background music*, dan *sound effect*.

“Untuk audio sih.... sepertinya masih jarang digunakan untuk konten ya. Beberapa penggunaan audio, yang paling nyata adalah untuk video-video animasi kami (baik untuk narasi, maupun lagu dan SFX). Ada konten kami yang menggunakan cuplikan lagu (#BlobsPlaylist) lalu orientasi dari komponen lain, seperti gambar, teks, dan animasi, mengikuti dari lagu tersebut. Namun untuk konten yang murni audio sementara ini belum ada. Kegunaan dari audio sendiri menurut saya, seperti tadi ilustrasinya kalau teks adalah building block, gambar adalah building, audio adalah komponen buildingnya seperti jendela atau warna dan hiasan dinding. Jadi, audio yang kami berikan dapat membantu menyalurkan makna yang ingin kami sampaikan dengan lebih dalam, serta membawa atmosfer dari komik tersebut kepada pembaca atau penikmat konten.” (Jupiter, Wawancara 22 Juni 2020).

Dari hasil wawan cara di atas, elemen multimedia audio berupa narasi biasanya digunakan untuk membantu menyalurkan makna dan pembahasan

dari konten yang sedang dibicarakan lewat konten video animasi pada akun @petualanganmenujusesuatu. Untuk *background music* dipergunakan untuk memberikan suasana atau atmosfer. Penentuan *background music* akan disesuaikan dengan makna atau pembahasan pada konten, apabila konten berisi hal yang ingin membangun *mood* dari audiens maka *background music* yang dipergunakan pun harus membawa atmosfer atau suasana yang menyenangkan dan begitu pula apabila isi konten merupakan hal yang membuat sedih maka *background music* yang dipergunakan pun harus memberikan kesan yang sedih pula. Sedangkan penggunaan *sound effect* dilakukan untuk mendukung imajinasi audiens, seperti pada saat terjadi animasi angin, pada konten ditambahkan pula efek suara angin agar imajinasi audiens dapat terbentuk sepenuhnya dan juga memberikan kepastian bahwa itu merupakan animasi angin.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan, diketahui bahwa akun @petualanganmenujusesuatu menggunakan elemen teks, gambar, video, animasi, dan audio dalam menyebarkan konten mengenai kesehatan mental kepada masyarakat melalui media sosial Instagram. Teks dan gambar menjadi elemen utama serta yang paling dominan pada konten akun @petualanganmenujusesuatu. Teks digunakan untuk menyampaikan informasi serta maksud utama dari isi suatu konten, sedangkan gambar digunakan untuk menyampaikan informasi melalui karakter. Elemen lainnya seperti video, animasi, dan audio jarang sekali ditemukan karena dengan keterbatasan *resource* sehingga pembuatan konten dengan ketiga elemen tersebut ditakutkan dapat mengganggu konten utama yaitu berupa gambar dan teks.

Secara umum, penggunaan teknologi multimedia dalam konten yang dibagikan oleh akun Instagram @petualanganmenujusesuatu yang berfokus pada kesadaran tentang kesehatan mental ini bertujuan untuk mempermudah audiens agar memahami makna atau isi dari konten yang dibagikan. Tak hanya itu, penggunaan teknologi multimedia juga membuat konten yang dibagikan oleh akun @petualanganmenujusesuatu memiliki ciri khasnya tersendiri yaitu berupa penggambaran karakter melalui *storytelling* dalam format *comic strip*. Dengan format yang tidak biasa dilakukan oleh akun

Instagram lainnya, diharapkan @petualanganmenujesusuatu dapat menjadi akun instagram yang memberikan pemahaman tentang masalah kesehatan mental ini dan dapat membantu menemukan jawaban atau menyelesaikan masalah dari audiens yang mengalami masalah tersebut.

Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian, maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi organisasi maupun bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Pihak Organisasi

Perlu adanya *flowchart* dan Standar Operasional Prosedur (SOP) sebagai dasar dalam pengaplikasian setiap elemen multimedia. Selain itu, perlu dipertegas tujuan dari setiap ketentuan yang dibuat dalam SOP nya, seperti ukuran font, warna, dan lainnya.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti tentang elemen multimedia pada media sosial yaitu dapat meneliti elemen multimedia sosial pada platform media sosial lain, seperti Youtube, Tiktok, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.

Heryana, A. (2018). Informan dan Pemilihan Informan dalam Penelitian Kualitatif. *Universitas Esa Unggul*, 25.

Limanto, L., Prayanto, W. H., & Yudani, H. D. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Hari-Hari Perayaan Nasional yang Bukan Merupakan Hari Libur. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 13.

Mahmudah, S. M., & Rahayu, M. (2020). Pengelolaan Konten Media Sosial Korporat pada Instagram Sebuah Pusat Perbelanjaan. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 2(1), 1-9.

Munir. (2012). *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Moens, M. F., Li, J., & Chua, T. S. (Eds.). (2014). *Mining user generated content*. CRC press.

Napoleoncat.com. (2021). *Instagram users in Indonesia*.

Diakses pada 17 September 2021, dari <https://napoleoncat.com/stats/instagram-users-in-indonesia/2021/01/>

Nasrullah, R. (2015). Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi. *Bandung: Simbiosis Rekatama Media*, 2016, 2017.

Putra, S. D. (2013). Desain Dan Implementasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Flash, PHP Dan MySQL. *Jurnal Manajemen Informatika*, 4(4).

Purwa Guntara S, R. (2016). *Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Sentra Kaos Suci Oleh Dinas Koperasi UMKM Dan Perindustrian Perdagangan Kota Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).

Ruslan, R. (2019) *Evaluasi Penggunaan komponen Multimedia dalam Instagram Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Jakarta Selatan*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Shirky, C. (2011). The political power of social media: Technology, the public sphere, and political change. *Foreign affairs*, 28-41.

Simonics, I. (2013, October). Changing of multimedia elements in eLearning development. In *2013 IEEE 11th International Conference on Emerging eLearning Technologies and Applications (ICETA)* (pp. 345-349). IEEE.

Statista.com. (2021). Leading countries based on Instagram audience size as of July 2021. Diakses pada 17 September 2021, dari <https://www.statista.com/statistics/578364/countries-with-most-instagram-users/>

Supardi, A. (2014). Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 161-167.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Trimahardhika, R., & Sutinah, E. (2017). Penggunaan Metode Rapid Application Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika*, 4(2)

Vaughan, T. (2014). *Multimedia: Making It Work*. United States: McGraw-Hill Education.

Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69-74

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Trimahardhika, R., & Sutinah, E. (2017). Penggunaan Metode Rapid Application Development Dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika*, 4(2)
- Vaughan, T. (2014). *Multimedia: Making It Work*. United States: McGraw-Hill Education.
- Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69-74