

# Perancangan Poster Interaktif Sebagai Media Edukasi Kesehatan Mental Dilingkungan Kerja Grand Eska Hotel And Suites Pada Generasi Milenial

Ryan Historis Buulolo<sup>1\*</sup>, Rizka Alya Triztika<sup>2</sup>, Muhammad Fikri Akbar Zuhdi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: <sup>1\*</sup>Buuloloryan@gmail.com

**Abstrak**– Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi kesehatan mental yang efektif bagi karyawan Grand Eska Hotel & Suites, yang sebagian besar berasal dari generasi milenial dan rentan terhadap tekanan kerja. Latar belakang penelitian ini berangkat dari tingginya tingkat stres, kecemasan, serta burnout di lingkungan kerja, sementara media edukasi yang tersedia masih terbatas dan kurang menarik bagi karyawan. Metode yang digunakan adalah pendekatan *design thinking* dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Hasil analisis menunjukkan bahwa karyawan membutuhkan media pembelajaran yang mudah diakses, informatif, dan disajikan dengan visual yang menarik. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan solusi berupa poster interaktif dengan ilustrasi karakter otak, penggunaan warna yang menenangkan, tipografi modern, serta penyematan QR code yang terhubung ke konten digital terkait kesehatan mental. Hasil uji coba mengindikasikan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran karyawan mengenai pentingnya menjaga kesehatan mental di tempat kerja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media visual interaktif yang dirancang sesuai kebutuhan audiens berpotensi menjadi sarana edukasi efektif dalam mendukung kesejahteraan mental karyawan.

**Kata Kunci:** Poster Interaktif, Kesehatan Mental, Desain Komunikasi Visual, Generasi Milenial, Grand Eska Hotel & Suites.

**Abstract**– This study aims to design an effective mental health educational medium for employees of Grand Eska Hotel & Suites, most of whom belong to the millennial generation and are highly vulnerable to workplace pressure. The research is motivated by the high levels of stress, anxiety, and burnout observed in the workplace, alongside the lack of engaging and relevant educational resources for employees. Employing a *design thinking* approach, data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The findings reveal that employees require educational media that are informative, easily accessible, and visually appealing. In response to these needs, an interactive poster was developed featuring brain character illustrations, calming color schemes, modern typography, and a QR code linked to digital content on mental health. Trial results indicate that the medium successfully enhanced employees' awareness and understanding of the importance of maintaining mental well-being at work. In conclusion, interactive visual media designed with audience needs in mind can serve as an effective educational tool to support employees' mental health in the workplace.

**Keywords:** Interactive Poster, Mental Health, Visual Communication Design, Millennial Generation, Grand Eska Hotel & Suites.

## 1. PENDAHULUAN

Hotel merupakan salah satu bentuk akomodasi yang paling dikenal oleh masyarakat, selain berbagai jenis akomodasi komersial lainnya. Industri perhotelan saat ini berkembang sebagai sektor jasa yang membutuhkan modal finansial dan sumber daya manusia dalam jumlah besar, dengan potensi memperoleh keuntungan maupun kerugian yang signifikan. Sebagai industri jasa, penyelenggaraan usaha hotel harus ditunjang oleh berbagai sarana dan fasilitas, seperti penginapan, area parkir, layanan makanan dan minuman, fasilitas rekreasi, perlengkapan telekomunikasi, serta tenaga kerja yang memadai, sehingga benar-benar berfungsi sebagai usaha komersial. Grand Eska Hotel & Suites merupakan salah satu hotel berbintang empat yang mulai beroperasi secara resmi pada 18 Januari 2024[1]. Hotel ini merupakan bagian dari Eska Group, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang spa dan perhotelan, serta telah memiliki sejumlah cabang di Kota Batam maupun di luar daerah.

Grand Eska Hotel & Suites, salah satu hotel bintang empat yang resmi beroperasi pada 18 Januari 2024, berada di bawah naungan Eska Group yang telah memiliki berbagai cabang di Batam dan luar kota. Mayoritas karyawan di hotel ini adalah generasi milenial (kelahiran 1981–1996) yang diharapkan mampu memberikan performa terbaik di lingkungan kerja yang dinamis, penuh tekanan, dan menuntut standar pelayanan tinggi[2]. Namun, hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa kurangnya dukungan kesehatan mental di tempat kerja berpotensi menimbulkan stres, kecemasan, dan burnout, yang berdampak pada tingginya angka *turnover* karyawan, bahkan dalam kurun waktu kurang dari dua bulan bekerja. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh lingkungan kerja di industri perhotelan, termasuk Grand Eska Hotel & Suites, yang dikenal dinamis, penuh tekanan, serta menuntut standar pelayanan tinggi. Situasi ini berimplikasi pada aspek psikologis, tingkat produktivitas, dan kesejahteraan karyawan, khususnya pada generasi milenial yang saat ini mendominasi angkatan kerja.

Generasi milenial cenderung rentan terhadap masalah kesehatan mental, antara lain akibat paparan media sosial yang memengaruhi rasa aman, kepuasan diri, dan cara mereka memandang lingkungan [3]. Beberapa penelitian sebelumnya mengenai kesehatan mental di lingkungan kerja perhotelan telah membahas faktor penyebab stres kerja, strategi manajemen stres, serta program *employee assistance*. Penelitian yang dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa karyawan yang diberikan edukasi melalui pemapran materi dan poster terkait kesehatan mental memiliki peningkatan dalam memberikan pendapat saat rapat. Penelitian relevan juga dilakukan oleh [5] yang membuat desain *feed*

Instagram *Dear Hope* dirancang semenarik mungkin agar seluruh informasi dapat dikomunikasikan dengan baik kepada masyarakat agar mereka leluasa menceritakan masalahnya.

Kesenjangan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah belum adanya media edukasi kesehatan mental yang dirancang secara spesifik untuk karakteristik dan preferensi generasi milenial di lingkungan kerja hotel, khususnya di Grand Eska Hotel & Suites[6]. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dengan merancang solusi inovatif berupa *poster interaktif* yang memadukan ilustrasi visual menarik, warna menenangkan, tipografi modern, dan *QR code* yang terhubung ke konten digital. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana edukasi yang lebih relevan, mudah diakses, dan berkelanjutan, sehingga dapat meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan keterlibatan karyawan dalam menjaga kesehatan mental karyawan di Grand Eska Hotel & Suites.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Sudi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode *design thinking* sebagai kerangka perancangan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali kebutuhan pengguna (karyawan generasi milenial di Grand Eska Hotel & Suites) secara mendalam serta mengintegrasikannya ke dalam desain media edukasi yang relevan[7]. Metode Pengumpulan Data dilakukan dengan: (1) Observasi Partisipatif, peneliti terlibat langsung di lingkungan kerja Grand Eska Hotel & Suites untuk memahami suasana kerja, pola interaksi, dan situasi yang berpotensi memengaruhi kesehatan mental karyawan. (2) Wawancara, dilakukan terhadap karyawan, manajer, dan pihak HRD untuk memperoleh wawasan mengenai masalah kesehatan mental yang sering dihadapi, serta harapan mereka terhadap media edukasi yang sesuai. (3) Kuesioner, disebarluaskan kepada seluruh karyawan sebagai upaya mengumpulkan data secara lebih luas terkait persepsi, preferensi media, dan kebutuhan informasi kesehatan mental. (4) Studi Literatur, mengkaji sumber-sumber akademik, jurnal, dan referensi terkait kesehatan mental generasi milenial, media edukasi interaktif, dan teori desain visual untuk mendukung pemilihan format dan pesan yang tepat. uji coba dan evaluasi desain prototipe poster interaktif diuji coba kepada sebagian karyawan untuk mendapatkan *feedback* langsung terkait daya tarik visual, kemudahan interaksi, dan kejelasan pesan yang disampaikan[8].

Bahan penelitian berupa data primer hasil observasi, wawancara, dan kuesioner; data sekunder dari studi literatur; materi visual pendukung seperti ilustrasi karakter otak, palet warna, dan tipografi; serta *QR code* yang terhubung ke konten digital. Peralatan yang dipakai adalah Laptop/komputer dengan perangkat lunak desain grafis (*Adobe Illustrator*, *Adobe Photoshop*, dan sejenisnya), perangkat lunak desain interaktif (Figma, Canva, dan platform web interaktif), perekam suara untuk wawancara, serta kuesioner berbasis *Google Form* untuk pengumpulan data secara daring. Metode Analisis data dilakukan berdasarkan tahapan *design thinking*, yang meliputi: (1) *Empathize*: Mengidentifikasi masalah melalui observasi dan wawancara; (2) *Define*: Merumuskan kebutuhan karyawan dan masalah utama yang perlu dipecahkan; (3) *Ideate*: Menghasilkan konsep dan ide desain yang sesuai; (4) *Prototype*: Membuat rancangan awal poster interaktif; (5) *Test*: Menguji desain kepada pengguna dan mengumpulkan *feedback*. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis dengan mengidentifikasi tema-tema utama, sedangkan data kuesioner dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan respon[9].

Batasan Perancangan adalah poster interaktif dirancang dengan karakter visual ringan, interaksi sederhana, dan aksesibilitas tinggi. Media ini dibatasi pada format yang sesuai untuk lingkungan kerja dan acara internal perusahaan, menggunakan teknologi yang dapat diakses dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan teknis tinggi. Durasi interaksi dirancang singkat namun efektif, dengan fokus pada pesan edukasi yang jelas dan ringkas dan tidak sampai pada pengujian keseluruhan[10].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 3.1 Metode Perancangan

Pada desain media ini digunakan metode *Design Thinking*, yaitu suatu pendekatan berbasis pengguna (*user-centered design*) yang menekankan proses interaktif, kreatif, serta solutif dalam pemecahan masalah. Pemilihan metode ini didasarkan pada kemampuannya dalam mengeksplorasi kebutuhan audiens secara detail sehingga dapat menghasilkan solusi visual yang relevan dan efektif sesuai konteks permasalahan. Instrumen penelitian berupa peneliti menyebarkan kuesioner kepada karyawan Grand Eska Hotel & Suites yang tergolong generasi milenial (usia 25–40 tahun)[11]. Pertanyaan yang diajukan mencakup tingkat pengetahuan, persepsi, dan perilaku responden terhadap isu kesehatan mental di lingkungan kerja, serta preferensi mereka terhadap media komunikasi yang dianggap efektif.

**3.2. Data Dan Analisis****3.2.1. Pengumpulan Data Primer****a. Observasi**

Observasi lapangan dilakukan secara langsung di lingkungan kerja Grand Eska Hotel & Suites, khususnya pada area operasional seperti *Front Office*, *Housekeeping*, *Back Office*, serta *Food & Beverage*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperoleh pemahaman mengenai rutinitas kerja, pola interaksi antarpegawai, serta kondisi yang berpotensi menimbulkan stres atau gangguan kesehatan mental. Hasil pengamatan menunjukkan adanya beberapa faktor yang memengaruhi kondisi psikologis karyawan, meliputi tingginya beban kerja terutama pada periode *peak season*, jam kerja yang panjang dengan sistem *shift* yang fluktuatif, keterbatasan fasilitas pendukung relaksasi di area kerja, serta minimnya media komunikasi visual yang memberikan edukasi mengenai manajemen stres[4].

**b. Wawancara**

Peneliti melaksanakan wawancara informal dengan sejumlah karyawan dari berbagai divisi, antara lain *Front Office*, *Housekeeping*, *Back Office*, serta *Food & Beverage*, yang berusia antara 20 hingga 30 tahun. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar karyawan pernah mengalami stres akibat tekanan pekerjaan. Selain itu, mayoritas responden belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kesehatan mental maupun strategi dalam menjaganya. Informasi terkait manajemen stres umumnya mereka peroleh melalui media sosial dengan pola yang tidak terstruktur. Lebih lanjut, para karyawan menyatakan respon positif terhadap gagasan penyediaan media edukasi visual yang menarik serta mudah dipahami di lingkungan kerja[12].

**c. Hasil Kuesioner**

Kuesioner disebarkan kepada 22 karyawan Grand Eska Hotel & Suites yang sebagian besar berusia 20–30 tahun atau tergolong generasi milenial. Hasil pengisian menunjukkan beberapa temuan penting, antara lain: sebesar 81,9% responden mengaku pernah atau sering mengalami stres, kecemasan, maupun tekanan emosional akibat pekerjaan. Selanjutnya, 63,6% responden menyatakan belum pernah memperoleh pelatihan atau edukasi formal mengenai kesehatan mental di tempat kerja. Sementara itu, 95,5% responden menyatakan memiliki ketertarikan untuk mempelajari informasi terkait kesehatan mental melalui media visual seperti poster interaktif. Selain itu, mayoritas responden sepakat bahwa penyajian dengan desain yang menarik serta penggunaan bahasa yang ringan lebih mudah dipahami dibandingkan informasi yang hanya berbentuk teks[13].

**3.2.2. Pengumpulan Data Sekunder****a. Data Literatur Grand Eska Hotel**

Data penelitian diperoleh melalui situs resmi serta dokumen internal Grand Eska Hotel & Suites. Hotel berbintang empat ini memiliki mayoritas karyawan dari kalangan generasi milenial dengan ritme kerja cepat dan sistem kerja berbasis *shift*. Dinamika lingkungan kerja tersebut menuntut adanya pendekatan edukatif yang tepat agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap kondisi mental karyawan. Untuk memperkuat temuan lapangan, dilakukan kajian pustaka yang menyoroti dua aspek penting. Pertama, karakteristik generasi milenial di dunia kerja, yakni cenderung menyukai konten visual, mengutamakan komunikasi singkat dan interaktif, serta lebih responsif terhadap pesan yang disajikan secara menarik. Kedua, urgensi edukasi kesehatan mental di lingkungan kerja, sebagaimana ditegaskan oleh WHO bahwa tempat kerja dapat menjadi salah satu sumber stres, tetapi sekaligus berpotensi menjadi sarana promosi kesehatan mental apabila dikelola secara optimal[14].

**b. Data literatur campaign media cetak (poster)**

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa media cetak, seperti poster, masih memiliki efektivitas dalam menyampaikan pesan, khususnya apabila dipadukan dengan elemen interaktif atau disesuaikan dengan karakteristik generasi milenial. Penggunaan poster dengan visual yang kuat terbukti mampu meningkatkan perhatian audiens sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap isu yang dikomunikasikan.

**3.3. Sasaran****3.3.1. Demografis**

Rentang usia responden berada pada kisaran 20 hingga 30 tahun yang termasuk dalam kategori generasi milenial, dengan jenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Latar belakang pendidikan mereka bervariasi, mulai dari lulusan Sekolah Menengah Atas hingga tingkat Sarjana, serta bekerja sebagai karyawan operasional di Grand Eska Hotel & Suites.

**3.3.2. Geografis**

Lokasi penelitian berada di Jalan Prambanan No. 1, Sungai Jodoh, Kecamatan Batu Ampar, Kota Batam, Kepulauan Riau, dengan lingkup pekerjaan yang mencakup area hotel.

**3.3.3. Psikografis**

Pekerja dengan gaya hidup dinamis dan multitasking umumnya menunjukkan aktivitas yang tinggi di media sosial serta memiliki preferensi terhadap konten yang bersifat visual dan interaktif. Meskipun terdapat kepedulian terhadap isu kesehatan mental, akses informasi yang memadai terkait hal tersebut masih terbatas.

### 3.3.4. Perilaku Audience

Generasi milenial cenderung menyukai konten edukatif yang ringan dan tidak bersifat menggurui. Mereka lebih responsif terhadap media visual, seperti video singkat maupun poster interaktif. Selain itu, akses informasi umumnya diperoleh melalui berbagai platform digital, antara lain WhatsApp, Instagram, TikTok, dan situs web.

### 3.4. Analisis Swot

Analisis SWOT menunjukkan bahwa media visual yang digunakan memiliki kekuatan berupa tampilan menarik dan akses yang mudah, sehingga sesuai dengan karakter generasi milenial. Namun, kelemahannya terletak pada keterbatasan efektivitas poster jika tidak dikombinasikan dengan teknologi digital. Di sisi lain, belum tersedianya media visual edukatif di lingkungan hotel menjadi peluang untuk menghadirkan sebuah inovasi baru. Meski demikian, terdapat ancaman berupa rendahnya minat audiens apabila desain yang ditampilkan tidak mengikuti tren visual yang banyak digemari[15].

### 3.5. Konsep Perancangan

#### 3.5.1. Konsep Pesan

Konsep pesan dalam perancangan poster interaktif ini menekankan pentingnya kesadaran akan kesehatan mental di lingkungan kerja. Pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa kesehatan mental memiliki urgensi yang sama dengan kesehatan fisik, sehingga penting untuk saling peduli serta tidak ragu mencari bantuan apabila mengalami gangguan psikologis di tempat kerja.

#### 3.5.2. Konsep Kreatif

Rancangan kreatif poster dirancang dengan menampilkan karakter visual berbentuk otak yang digambarkan dalam kondisi tertekan dan menangis, serta dikelilingi simbol beban pikiran berupa coretan hitam dalam ucapan sebagai representasi visual dari stres maupun burnout. Gaya visual yang digunakan mengadopsi desain *flat* dengan dominasi warna lembut serta ilustrasi komunikatif yang bersifat humoris. Poster ini juga dilengkapi *QR code* sebagai ajakan bagi audiens untuk melakukan tindak lanjut, serta menggunakan gaya bahasa yang santai dan bersahabat agar sesuai dengan karakteristik generasi milenial.

#### 3.5.3. Konsep Media Cetak

Media cetak yang digunakan berupa poster berukuran A3 yang ditempatkan pada area strategis di lingkungan hotel, seperti ruang istirahat karyawan, pantry, dan dekat lift staf. Poster tersebut dilengkapi dengan *QR code* yang dapat dipindai melalui perangkat seluler untuk mengakses konten interaktif.

### 3.6. Konsep Visual

#### 3.6.1. Brief Karakter Desain

Poster ini menampilkan karakter utama berupa ilustrasi otak dengan ekspresi sedih dan menangis, dikelilingi oleh simbol garis kusut sebagai representasi beban pikiran, stres, serta tekanan mental yang kerap dialami pekerja. Melalui pendekatan visual yang bersifat humoris namun tetap empatik, karakter tersebut dirancang agar mudah dipahami dan relevan, khususnya bagi generasi milenial yang cenderung menyukai gaya komunikasi visual ringan namun sarat makna. Latar belakang poster menggunakan bentuk-bentuk abstrak berlapis dengan gradasi warna dari biru tua ke biru muda, yang memberikan kesan kedalaman sekaligus menghadirkan nuansa tenang tetapi tetap serius.

#### 3.6.2. Warna

Pemilihan warna pada poster ini mempertimbangkan aspek psikologis yang dapat memengaruhi persepsi dan emosi audiens, sekaligus menjaga nilai estetika visual. Warna biru tua dan biru muda yang digunakan pada latar belakang serta teks melambangkan ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas, sementara gradasinya memberikan kesan kedalaman serta membantu menonjolkan elemen penting lain. Warna putih yang diaplikasikan pada teks, ilustrasi kertas, dan efek visual merepresentasikan kesederhanaan serta kemurnian, dengan lembaran kertas putih digambarkan sebagai simbol pikiran penuh tekanan yang perlu dilepaskan. Warna kuning yang digunakan pada teks dan emotikon mencerminkan optimisme, semangat, dan antusiasme, sekaligus menarik perhatian pada *call to action* seperti *scan!* sehingga menciptakan nuansa positif yang mengimbangi kesedihan karakter utama. Sementara itu, warna merah muda lembut (*soft pink*) pada ilustrasi otak melambangkan empati, kasih sayang, serta kepedulian, yang menambahkan kesan humanis sehingga pesan lebih mudah diterima secara emosional oleh audiens. Adapun warna hitam pada balon obrolan melambangkan tekanan, beban, dan kekacauan pikiran, sehingga memperkuat representasi visual mengenai kondisi stres dan burnout yang ingin disampaikan melalui poster ini.



**Gambar 1.** Warna

### 3.6.3. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada poster ini dirancang untuk menarik perhatian sekaligus memastikan pesan dapat tersampaikan dengan jelas kepada audiens milenial. Judul utama “Kesehatan Mental” menggunakan font Juan Regular yang memiliki karakter bulat, lembut, dan bersahabat, sehingga menimbulkan kesan ramah dan empatik. Ukuran font yang cukup besar, yakni 144,7 dan 137,28, dipilih agar mudah terbaca dari jarak jauh dan menjadi pusat perhatian. Sementara itu, teks pendukung menggunakan font Poppins, jenis sans-serif yang sederhana, bersih, serta modern dengan ukuran 21. Karakter tegas namun tetap bersahabat membuat Poppins memiliki keterbacaan tinggi, tampil profesional, dan sesuai dengan preferensi generasi milenial yang menyukai desain ringkas serta efisien.



**Gambar 2.** Tifografi

### 3.6.4. Komposisi dan Tata letak (Layout)

Komposisi desain ini dibuat simetris dan terstruktur dengan penempatan judul di bagian atas serta QR code di bagian tengah. Tata letak tersebut menciptakan keseimbangan visual yang rapi sekaligus memudahkan audiens dalam memahami isi poster. QR code yang ditempatkan di pusat desain berfungsi sebagai elemen interaktif utama, menarik perhatian secara langsung, dan mendorong audiens untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut.

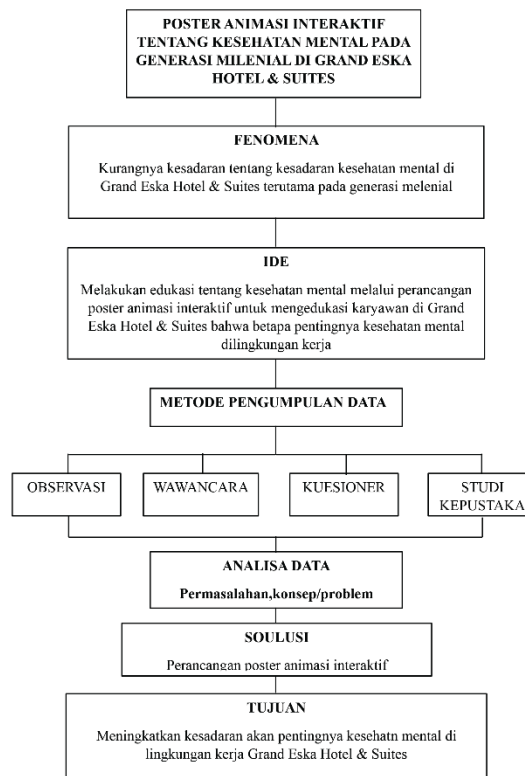
### 3.6.5. Pesan desain

Poster ini menyampaikan pesan bahwa menjaga kesehatan mental bukan hanya penting, melainkan esensial untuk mempertahankan produktivitas kerja. Melalui ilustrasi, pilihan warna, serta susunan elemen yang ramah pengguna, poster ini menekankan bahwa para pekerja tidaklah sendiri dalam menghadapi tekanan. Secara visual, poster menghadirkan nuansa ketenangan dan dukungan, sehingga audiens dapat merasakan bahwa selalu ada ruang untuk menemukan keseimbangan serta ketenteraman di tengah tuntutan pekerjaan.

### 3.6.6. Konten/ Copywriting

*Copywriting* dalam desain ini dirancang dengan gaya bahasa yang komunikatif dan bersahabat, sehingga pesan dapat diterima dengan mudah tanpa kesan menggurui. Kalimat-kalimat yang digunakan cenderung singkat, jelas, dan padat makna, sehingga efektif menarik perhatian audiens. Selain itu, penggunaan ajakan positif seperti pada poster “kesehatan mental” membantu menumbuhkan rasa optimis sekaligus mendorong audiens untuk terlibat dan mengambil langkah sederhana dalam menjaga kesejahteraan diri.

### 3.7. Rangka Perancangan



Gambar 3. Rangka Perancangan

### 3.8. Hasil Perancangan



Gambar 4. Hasil Perancangan

### 3.9. Layout Desain Web



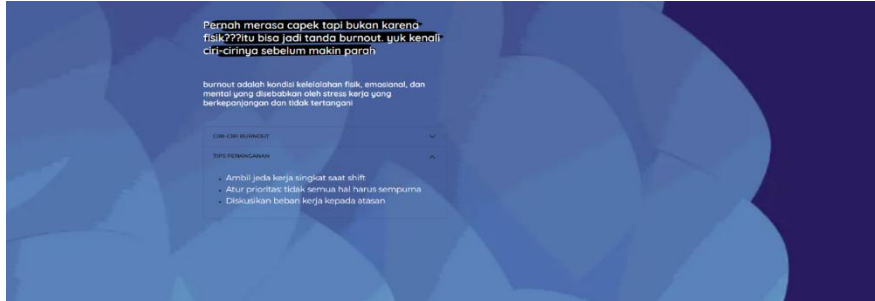
Gambar 5. Halaman 1

### mengapa kesehatan mental itu penting?

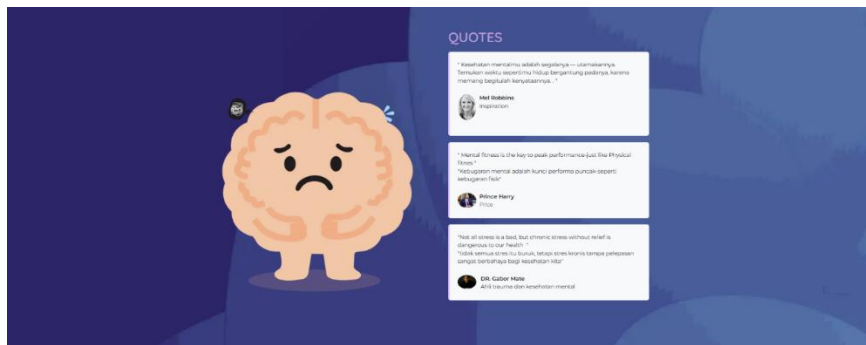
Lingkungan kerja yang sehat tidak hanya dilihat dari fasilitas fisik, tetapi juga dari kesejahteraan mental para karyawannya. Grand Eska Hotel & Suites memahami bahwa generasi milenial memiliki tantangan tersendiri dalam menghadapi tekanan pekerjaan, komunikasi sosial, hingga ekspektasi karier.

Melalui media edukasi yang interaktif dan menyenangkan ini, kami ingin memberikan pengetahuan praktis dan dukungan agar setiap individu bisa menjaga kesehatan mentalnya secara lebih baik.

Gambar 6. Halaman 2



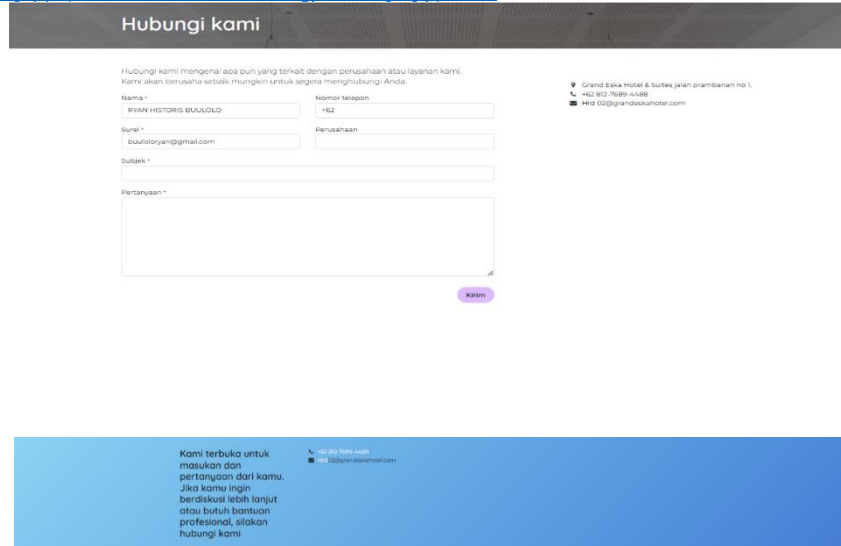
Gambar 7. Halaman 3



Gambar 8. Halaman 4



Gambar 9. Halaman 5



Gambar 10. Halaman 6

### 3.10. Alternatif Desain Poster



Gambar 11. Alternatif Design

### Pembahasan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa poster interaktif yang dirancang mampu berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan mengenai pentingnya kesehatan mental di lingkungan kerja. Efektivitas ini terlihat pada beberapa aspek. Pertama, penggunaan elemen visual seperti ilustrasi karakter, palet warna yang menenangkan, serta tipografi *Poppins* (gaya regular) yang modern dan mudah dibaca terbukti mampu menarik perhatian audiens sekaligus menciptakan kesan visual yang nyaman. Aspek estetika ini selaras dengan preferensi visual generasi milenial yang cenderung mengapresiasi desain sederhana namun menarik.

Integrasi elemen interaktif berupa *QR code* yang terhubung ke konten digital lanjutan meningkatkan keterlibatan (*engagement*) pengguna. Fitur ini memungkinkan audiens memperoleh informasi tambahan secara praktis, sekaligus menyesuaikan dengan pola konsumsi informasi generasi milenial yang akrab dengan teknologi digital. Temuan ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam meningkatkan partisipasi audiens pada program edukasi kesehatan [5]. Perancangan media tidak hanya mempertimbangkan aspek

estetika, tetapi juga fungsionalitas dan relevansi pesan terhadap konteks dunia kerja perhotelan yang dinamis dan penuh tekanan. Dengan demikian, media ini mampu meningkatkan kesadaran karyawan terhadap urgensi menjaga kesehatan mental sebagai faktor pendukung produktivitas kerja [4].

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa perancangan poster interaktif dengan pendekatan *design thinking* efektif sebagai media edukasi kesehatan mental di lingkungan kerja Grand Eska Hotel & Suites. Data kuesioner menunjukkan bahwa 81,9% responden pernah mengalami stres akibat pekerjaan, 63,6% belum pernah mendapatkan edukasi formal tentang kesehatan mental, dan 95,5% tertarik mempelajari topik ini melalui media visual. Hal ini mengindikasikan adanya kebutuhan yang jelas terhadap media edukasi yang relevan dan mudah dipahami. Poster yang dirancang menggabungkan ilustrasi karakter otak, palet warna menenangkan, tipografi modern, dan *QR code* menuju konten digital. Hasil uji coba memperlihatkan bahwa kombinasi elemen visual tersebut mampu menarik perhatian, menciptakan keterhubungan emosional, dan memotivasi audiens untuk mengakses informasi lebih lanjut. Integrasi *QR code* dinilai sesuai dengan pola konsumsi informasi generasi milenial yang responsif terhadap media interaktif. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang menarik secara estetis, tetapi juga relevan secara fungsional, mampu meningkatkan kesadaran karyawan mengenai kesehatan mental, serta berpotensi mendukung produktivitas kerja di lingkungan hotel yang dinamis dan penuh tekanan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini yaitu:

1. Bapak Prof. Ir. Bhakti Almsyah, MT., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Prima Indonesia.
2. Bapak Muhammad Fikri Akbar Zuhdi, S.Ds., selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Prima Indonesia.
3. Ibu Rizka Alya Triztika, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi banyak pengarahan dan informasi yang dibutuhkan yang berkatian dengan tugas akhir ini.
4. Kepada Pimpinan dan Staff Pegawai di Grand Eska Hotel & Suites yang telah menerima penulis untuk meneliti dan membantu memberikan segala informasi dalam mendukung karya ilmiah penulis.
5. Kepada Orang Tua yang selama ini sudah mendukung, membiayai, dan mendoakan penulis selama masa perkuliahan.

#### REFERENCES

- [1] O. K. Dunia, *Kesehatan Mental di Tempat Kerja*. Jenewa: WHO Press, 2021.
- [2] P. M. Lester, *Komunikasi Visual: Gambar dengan Pesan*. Boston: Cengage Learning, 2019.
- [3] S. Suparman, *Generasi Milenial dan Kesehatan Mental di Era Digital*. Jakarta: Pustaka Digital Indonesia, 2019.
- [4] F. Ompusunggu, T. Theresia, M. M. Y. Arkianti, G. A. M. Manihuruk, L. B. Togatorop, and V. H. P. Rahawarin, "Pekerja Sehat Produktivitas Kerja Meningkatkan: Edukasi Kesehatan Mental Di Lingkungan Kerja," *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, vol. 6, pp. 1–8, 2023.
- [5] A. Agustina, "LKP: Perancangan Konten Desain Media Sosial Dear Hope di PT. Piara Jiwa Indonesia," Doctoral dissertation, Universitas Dinamika, 2023.
- [6] M. McLuhan, *Memahami Media: Ekstensi Manusia – Tinjauan Ulang Digital*. London: Routledge, 2022.
- [7] N. N. Group, "Desain Emosional dalam UX: Mengapa Itu Penting." 2023. [Online]. Available: <https://www.nngroup.com/articles/emotional-design/>
- [8] F. E. Dunia, "Bagaimana Pengusaha Dapat Mempromosikan Kesejahteraan Mental di Tempat Kerja." 2022. [Online]. Available: <https://www.weforum.org/agenda/2022/11/employer-mental-health-support/>
- [9] E. Lupton and J. C. Phillips, *Desain Grafis: Dasar-Dasar Baru*. New York: Princeton Architectural Press, 2020.
- [10] J. Itten, *Elemen-elemen Warna: Risalah tentang Sistem Warna Johannes Itten*. New York: Wiley, 2021.
- [11] Adobe, "Mendesain untuk Interaksi: Bagaimana Animasi Meningkatkan UX." 2021. [Online]. Available: <https://www.adobe.com/creativecloud/design/discover/interactive-animation.html>
- [12] C. Ware, *Visualisasi Informasi: Persepsi untuk Desain*. Burlington: Morgan Kaufmann, 2020.
- [13] V. L. Teu, *Tipografi dan Makna: Bagaimana Jenis Huruf Membentuk Persepsi*. Oxford: Oxford University Press, 2020.



## JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]

Volume 6 No 5 September-Oktober 2025, Page 2467-2476

ISSN 2808-005X (media online)

Available Online at <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin>

- [14] K. K. R. Indonesia, *Program Nasional Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) 2024–2029*. Jakarta: Kemenaker, 2023.
- [15] R. E. Mayer, *Pembelajaran Multimedia*. Cambridge: Cambridge University Press, 2020.

