OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

Journal of Film and Broadcasting Studies

ANALISIS VISUAL FENOMENA GENERASI SANDWICH DALAM FILM EKSPERIMENTAL DI ANTARA DUA BEBAN

Muhamad Wildan Ambari[1]
[1]*Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom*

Submitted: 17-05-2026	*Revised: 01-12-2026*	*Accepted: 23-12-2026*	*Published: 30-12-2026*

Abstract

As individuals enter adulthood, many young people find themselves caught in the dual pressure of being part of the "Sandwich Generation," balancing responsibilities toward their families with the desire to pursue personal ambitions. This phenomenon is particularly complex in Indonesian society, which highly values familial obligations. The experimental film "Di Antara Dua Beban" (Between Two Burdens) serves as an expressive medium to represent the emotional conflict experienced by this generation. Utilizing symbolic and non-conventional visual approaches, the film integrates Virtual Reality (VR) technology to create an immersive experience that allows audiences to directly feel the protagonist's dilemma. Two contrasting virtual worlds—familial demands and personal freedom—are visually depicted as a reflection of the psychological and social pressures faced by today's youth. As the first experimental VR film in Indonesia to address this issue, it not only functions as an artistic work but also as a space for discussion, aiming to foster empathy and raise awareness about the complex struggles young people endure in balancing dual roles between family expectations and personal aspirations.

Keywords: *Sandwich Generation, Experimental Film, Virtual Reality.*

Abstrak

Memasuki fase dewasa, banyak individu muda dihadapkan pada tekanan ganda sebagai bagian dari "Generasi Sandwich", yakni tanggung jawab terhadap keluarga dan keinginan untuk mewujudkan ambisi pribadi. Sebagai karya eksperimental VR pertama di Indonesia yang mengangkat isu ini, film ini tidak hanya berfungsi sebagai media artistik, tetapi juga sebagai ruang diskusi untuk membangun empati dan kesadaran terhadap perjuangan generasi muda dalam menjalani peran ganda yang tidak mudahimbolik dan visual nonkonvensional dengan mengintegrasikan teknologi Virtual Reality (VR), menciptakan pengalaman imersif yang memungkinkan penonton merasakan secara langsung dilema tokoh utama. Dua dunia kontras tuntutan keluarga dan kebebasan pribadi digambarkan secara visual sebagai bentuk refleksi terhadap tekanan psikologis dan sosial yang dihadapi generasi muda. Sebagai karya eksperimental VR pertama di Indonesia yang mengangkat isu ini, film ini tidak hanya berfungsi sebagai media artistik, tetapi juga sebagai ruang diskusi untuk membangun empati dan kesadaran terhadap perjuangan generasi muda dalam menjalani peran ganda yang tidak mudah.
Kata Kunci **:** *Generasi Sandwich, Film Eksperimental, Virtual Reality*

PENDAHULUAN

Saat memasuki fase dewasa, setiap individu sering kali dihadapkan pada berbagai pilihan yang menuntut keputusan-keputusan yang penting dalam hidupnya, terutama yang berkaitan dengan kewajiban terhadap keluarga dan pencapaian ambisi pribadi untuk mencapai sesuatu yang di

© 2025 by the authors; This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

inginkan. Banyak yang merasa terperangkap dalam peran sebagai "Generasi Sandwich," di mana mereka berusaha menyeimbangkan dua tuntutan besar seperti tanggung jawab untuk memberikan dukungan, baik secara finansial maupun emosional kepada keluarga, serta hasrat untuk membangun kehidupan mandiri dan mewujudkan impian pribadi untuk mencapai sesuatu yang di inginkan. Istilah *generasi sandwich* pertama kali diperkenalkan oleh Dorothy Miller pada tahun 1981 dalam karyanya yang berjudul *The Sandwich Generation: Adult of the Aging* (Husain et al., 2021). Konsep ini diibaratkan seperti lapisan daging yang terjepit di antara dua potong roti dalam sebuah sandwich. Menurut Ferrante & Derigne (2012), *generasi sandwich* merujuk pada kelompok individu yang berada di antara dua generasi dan harus menjalankan dua peran sekaligus, yaitu sebagai orang tua bagi anak-anak mereka sekaligus sebagai anak yang bertanggung jawab atas kesejahteraan orang tua lanjut usia yang bergantung pada mereka. Fenomena ini sangat sering terjadi dalam konteks masyarakat Indonesia, yang menjunjung tinggi nilai-nilai kekeluargaan, sehingga tanggung jawab terhadap keluarga sering kali menjadi prioritas utama dalam kehidupan, meskipun individu tersebut masih dalam proses mencapai kemandirian dan berproses dalam kehidupan nya.

Peran ganda yang tanggung oleh "Generasi Sandwich" ini tidaklah sederhana dan sangat rumit. Penelitian yang dilakukan oleh *Journal of Family Psychology* oleh (Norris dan Givertz, 2019) menunjukkan bahwa konflik diantara harapan keluarga dan ambisi pribadi yang tidak terpenuhi dapat berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental. Hal ini dapat memicu stres, kecemasan, serta krisis identitas. Ketika individu merasa terjepit antara dua tuntutan besar tanggung jawab sosial kepada keluarga dan ambisi pribadi risiko terjadinya konflik internal sehingga berdampak buruk pada kesehatan mental pun meningkat dan kehilangan jati diri. Ini mencerminkan betapa beratnya beban yang harus dihadapi oleh generasi muda pada saat ini dalam upaya memenuhi ekspektasi sosial, sembari berusaha mencapai kehidupan yang mereka impikan dalam waktu tertentu.

Dalam konteks ini, sangat penting untuk memiliki media yang dapat mencerminkan kondisi emosional serta konflik batin yang dialami oleh generasi *sandwich* ini. Oleh karena itu, penciptaan karya seni film berjudul "Di Antara Dua Beban" dihadirkan untuk menggambarkan dinamika emosi dan kompleksitas kehidupan generasi muda yang terjebak dalam peran ganda. Dengan memilih genre eksperimental, film ini menawarkan pendekatan simbolis untuk mengekspresikan perasaan tanpa bergantung pada narasi yang eksplisit, sehingga penonton dapat menafsirkan dan merasakan emosional sehingga makna yang mereka rasakan sesuai dengan pengalaman pribadi mereka. (Elsaesser,2002) menjelaskan bahwa film eksperimental memiliki kekuatan untuk mengekspresikan kedalaman emosi dan makna melalui teknik visual yang tidak konvensional dan baru dalam Sebuah karya berupa Film eksperimental, yang mampu membawa penonton merasakan pengalaman yang dihadapi oleh tokoh utama secara mendalam.

Film *Di Antara Dua Beban* mengadopsi teknologi Virtual Reality (VR) untuk merepresentasikan konflik batin "Generasi Sandwich" yang terjebak antara tanggung jawab keluarga dan ambisi pribadi. Menurut Kusumadewi et al. (2019), *Virtual Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek imajinatif melalui komputer. Teknologi ini menciptakan pengalaman dalam lingkungan tiga dimensi yang terasa nyata dengan bantuan perangkat seperti kacamata *Virtual Reality* (VR Cardboard atau Box). Dunia VR dalam film ini terbagi menjadi dua sisi kontras: satu mencerminkan tekanan keluarga—tagihan menumpuk, tradisi

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

pernikahan, ekspektasi sosial—sementara sisi lainnya merepresentasikan kebebasan dan mimpi pribadi. Pendekatan ini menciptakan pengalaman imersif bagi penonton, memungkinkan mereka merasakan langsung dilema yang dihadapi karakter utama. Seperti yang dijelaskan Elsaesser (2002), film eksperimental mampu mengekspresikan kedalaman emosi melalui visual nonkonvensional, menjadikan VR dalam film ini lebih dari sekadar alat naratif, tetapi juga simbol kompleksitas psikologis generasi muda saat ini.

Film *Di Antara Dua Beban* juga terbilang merupakan karya eksperimental pertama di Indonesia yang secara khusus mengintegrasikan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai medium utama dalam penyampaian narasi. Berdasarkan penelusuran literatur dan perkembangan perfilman Indonesia, beberapa karya VR sebelumnya, seperti film pendek horor *The Road* (2015) dan karya seni VR *Replacements* (2020), memang sudah ada, namun keduanya tidak masuk dalam kategori film eksperimental secara khusus. Perfilman eksperimental di Indonesia sendiri masih dalam tahap perkembangan dengan sedikit karya yang mengeksplorasi bentuk dan teknologi baru (Kompas, 2020). Sementara itu, teknologi VR dalam sinema eksperimental berpotensi besar menciptakan pengalaman imersif dan membuka dimensi baru dalam penceritaan (Arkipel, 2023). Oleh karena itu, *Di Antara Dua Beban* menempati posisi pionir sebagai film eksperimental pertama di Indonesia yang menggunakan VR secara mendalam, membuka ruang baru bagi eksplorasi seni film eksperimental berbasis teknologi canggih.

METODE PENELITIAN

Berjudul Di Antara Dua Beban, film eksperimental berdurasi kurang dari lima menit ini mengangkat kisah perjalanan emosional seorang individu dari Generasi Sandwich yang dihadapkan pada dua pilihan besar dalam hidupnya: memenuhi harapan keluarga dari sisi ekonomi atau mengejar kebahagiaan serta cita-cita pribadinya. Tanpa dialog dan mengandalkan simbolisme visual, film ini menggambarkan konflik batin yang kompleks dan mengajak penonton merasakan tekanan serta dilema emosional dari sudut pandang karakter utama. Format aspek rasio 16:9 dipilih untuk memberikan visualisasi yang luas sekaligus mendukung pengalaman sinematik yang lebih mendalam.

Dalam visualisasi film, warna menjadi salah satu elemen terpenting. Warna putih digunakan sebagai simbol keputusan yang bersih, kebingungan antara dua pilihan, serta masa depan yang belum tergambar jelas. Warna merah melambangkan beban emosional, tekanan keluarga, ambisi, dan amarah yang terpendam. Sementara itu, warna biru menggambarkan ketenangan, stabilitas, harapan, dan impian pribadi. Komposisi ketiga warna ini yaitu putih, merah, dan biru diharapkan mampu membangun suasana emosional yang mencerminkan refleksi batin tokoh utama, menghadirkan kedekatan emosional antara penonton dan karakter. Konsep visual ini diperkuat dengan elemen-elemen sederhana seperti pencahayaan dan pengaturan ruang yang sarat makna.

Film ini menggunakan pendekatan *abstract form*, di mana elemen visual seperti warna, pencahayaan, dan gerakan tubuh digunakan untuk menyampaikan emosi secara tidak langsung, tanpa alur cerita eksplisit. Konsep asosiasi juga diterapkan, di mana setiap adegan saling terhubung secara simbolis, membentuk rangkaian emosional yang utuh. Melalui susunan gambar yang disusun dengan ritme dan intensitas tertentu, penonton diajak menyelami konflik batin Generasi Sandwich tanpa harus

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

melalui narasi verbal, memberi ruang untuk interpretasi personal dan resonansi emosional yang lebih dalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beban menggambarkan konflik psikologis yang dialami oleh generasi muda yang terjebak dalam dua tekanan besar, yaitu tanggung jawab terhadap keluarga dan keinginan pribadi yang idealistik. Konflik ini divisualisasikan melalui pendekatan simbolik yang memanfaatkan dua warna utama, merah dan biru, sebagai representasi dari dua kutub emosional. Warna merah melambangkan tekanan dan ekspektasi eksternal seperti tuntutan ekonomi dan sosial, sedangkan warna biru mencerminkan harapan, ketenangan, dan keinginan pribadi dari dalam diri.

Karya ini menggunakan media film eksperimental dengan format Virtual Reality (VR) untuk menciptakan pengalaman emosional yang imersif. Dengan tampilan 360 derajat, penonton diajak masuk ke dalam ruang batin tokoh utama, mengikuti arah pandangnya, dan merasakan atmosfer emosional yang berubah sesuai perkembangan konflik. Penggunaan teknologi VR dalam karya ini bertujuan untuk memperkuat intensitas emosi dan memberikan pengalaman visual yang lebih personal dan mendalam.

Film ini dibatasi pada satu lokasi tertutup yang dirancang sederhana, dengan pengaturan cahaya dan ruang yang mendukung suasana intim dan reflektif. Perubahan emosi tokoh digambarkan secara bertahap melalui pencahayaan, ekspresi wajah, dan gerak tubuh tanpa dialog verbal. Durasi karya yang tidak melebihi lima menit turut memperkuat penyampaian pesan secara ringkas dan padat, tanpa kehilangan kedalaman makna. Secara keseluruhan, film ini berhasil membangun suasana emosional yang menggambarkan tekanan internal tokoh utama dalam menghadapi dilema antara memenuhi harapan keluarga dan mengejar keinginannya sendiri.

Melalui simbolisme visual dan pendekatan eksperimental berbasis teknologi, karya ini menjadi ruang reflektif untuk memahami dinamika emosional generasi muda serta mendorong empati terhadap tekanan struktural dan psikologis yang mereka alami.

Proses Berkarya

Dalam proses pembuatan film pendek eksperimental Di Antara Dua Beban , penulis membagi proses pembuatan karya tugas akhir ini menjadi tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pra Produksi

Story board

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

Pada tahap awal, penulis mulai mengembangkan cerita yang akan dijadikan karya film eksperimental berdurasi pendek. Setelah konsep dirumuskan secara matang, penulis menyusun storyboard sebagai pedoman utama dalam proses produksi agar alur visual dapat terstruktur dengan jelas.



Gambar 1 ***Storyboard***

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

Produksi

Pada tahap ini, penulis melaksanakan proses syuting yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Tabel 1 Proses Produksi

NO.	Gambar	Lokasi	Keterangan
1.		Studio FIK Telkom University	Proses pengecekan pencahayaan oleh tim produksi sebelum syuting dimulai.
2		Studio FIK Telkom University	Persiapan blocking aktor dan pengaturan intensitas lampu merah dan biru untuk menciptakan mood.
3.		Studio FIK Telkom University	Tim produksi sedang menyusun komposisi pencahayaan dan posisi aktor sesuai dengan storyboard.
4.		Studio FIK Telkom University	Visualisasi adegan saat pengambilan gambar berlangsung dengan

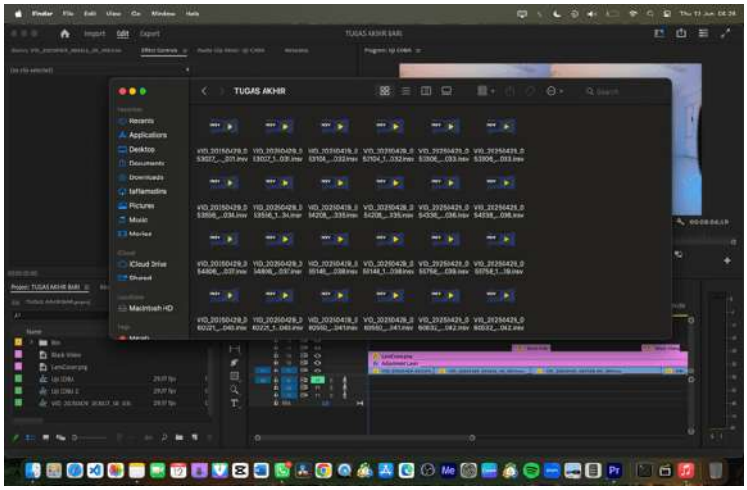
OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

			warna dominan biru dan merah.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

Pasca produksi

Pada tahap pasca produksi film eksperimental "Di Antara Dua Beban", proses penyuntingan menjadi elemen yang sangat penting dalam mewujudkan pesan artistik dan emosional yang ingin disampaikan kepada penonton. Penulis menyortir seluruh hasil rekaman video dan audio, lalu melanjutkan dengan proses editing menggunakan perangkat Insta360 dan Adobe Premiere Pro CC 2024.



Gambar 2 Penyutingan dan editing Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

Final dari pascaproduksi dilakukan dengan perancangan poster film eksperimental "Diantara Dua Beban" melalui aplikasi Adobe Photoshop 2024.

Gambar 7 Pembuatan Poster



Gambar 3 Penyutingan dan editing Video

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

Hasil karya



Gambar 8 Poster Film
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

Judul Film : Diantara Dua Beban
Sutradara : Muhamad Wildan Ambari
Genre : Film Eksperimental
Tahun rilis : 2025

Karya berjudul Di Antara Dua Beban merupakan film pendek eksperimental yang mengangkat konflik batin seorang individu muda dalam menghadapi pilihan antara tuntutan keluarga dan keinginan pribadi. Konflik ini divisualisasikan melalui simbol warna, cahaya, dan ekspresi tubuh tanpa dialog.

Film ini menggunakan pendekatan visual nonkonvensional dan memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR) dengan tampilan 360 derajat, sehingga penonton dapat merasakan langsung ketegangan emosional yang dialami tokoh utama. Penggunaan VR menjadi elemen penting dalam memperkuat pengalaman imersif dan kedekatan emosional dengan cerita.

Tabel 2 Hasil karya

No	Scene	Keterangan
1.		Tokoh utama berdiri sendiri di ruang kosong, menatap kamera tanpa ekspresi Melalui adegan ini, penulis menggambarkan kondisi batin karakter yang

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

		sedang kehilangan arah dan terjebak dalam kebingungan.
2.		Pencahayaan netral berubah perlahan menjadi dua warna: biru di kanan dan merah di kiri. Warna biru melambangkan ketenangan dan harapan pribadi, sedangkan warna merah merepresentasikan tekanan dan luka emosional dari tuntutan eksternal. Kedua warna ini menjadi simbol awal dari konflik batin yang berkembang sepanjang film.

(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2025)

Film ditutup dengan ketidakpastian, mengajak penonton untuk merenung bahwa tidak semua masalah hidup harus punya jawaban yang jelas. Secara keseluruhan, DiAntara Dua Beban menggunakan pendekatan visual eksperimental untuk menggambarkan konflik batin manusia. Lewat permainan warna, komposisi, serta teknik sinematik yang unik, film ini menyampaikan pesan secara emosional tanpa perlu banyak kata. Ini bukan sekadar karya film, melainkan ruang refleksi bagi siapa pun yang pernah merasa terjebak antara dua pilihan hidup.

KESIMPULAN

Karya *Di Antara Dua Beban* merupakan eksplorasi medium film eksperimental yang menggabungkan pendekatan konvensional dengan teknologi Virtual Reality (VR) dalam strategi hybrid. Penggunaan VR dalam film ini bukan sekadar aspek teknis, melainkan menjadi bagian konseptual yang mengubah pengalaman menonton dari pasif menjadi aktif dan imersif. Medium ini memperkuat keterhubungan emosional antara penonton dan karakter serta memperdalam

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

pemahaman terhadap konflik psikologis yang diangkat. VR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi bagian integral dari struktur naratif dan ekspresi film, menciptakan ruang batin yang dapat "dihuni" penonton untuk merasakan tekanan, kebimbangan, dan keresahan secara personal. Pendekatan ini sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual kontemporer.

Film ini merepresentasikan tekanan sosial dan konflik batin yang dialami generasi muda, khususnya Generasi Sandwich yang terjebak antara tuntutan keluarga dan impian pribadi. Dalam konteks budaya Indonesia yang menjunjung tinggi nilai kekeluargaan, individu muda kerap dibebani dua tanggung jawab besar secara finansial maupun emosional. Melalui pendekatan eksperimental, konflik ini divisualisasikan secara simbolik, didukung oleh pemilihan palet warna gelap seperti merah, biru, dan putih yang menggambarkan kondisi mental, tekanan batin, dan harapan. Pendekatan ini memberikan kebebasan interpretasi bagi penonton dan menjadikan film sebagai media refleksi serta advokasi terhadap problematika struktural yang dihadapi generasi muda. Dengan demikian, *Di Antara Dua Beban* menjadi kontribusi artistik sekaligus sosial dalam ranah sinema eksperimental Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Elsaesser, T., & Buckland, W. (2002). *Studying contemporary American film: A guide to movie analysis*. Arnold Publishers.

Ardiyanto, A., Putri, R., & Wijaya, T. (2024). *Manajemen keuangan untuk generasi sandwich: Strategi dan solusi*. Gramedia.

Beck, A. T. (1967). *Depression: Clinical, experimental, and theoretical aspects*. Harper & Row.

Elsaesser, T., & Buckland, W. (2002). *Studying contemporary American film: A guide to movie analysis*. Arnold Publishers.

Freud, S. (1923). *The ego and the id*. Hogarth Press.

Khalil, M., & Santoso, D. (2022). *Dampak psikologis dan finansial generasi sandwich di Indonesia*. Deepublish.

Lazarus, R. S. (1991). Emotion and adaptation. Oxford University Press.

Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer.

Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.

Nuryasman, H., & Elizabeth, T. (2023). *Generasi sandwich: Antara tanggung jawab dan realita finansial*. Alfabeta.

Ashila, M. A., Sintowoko, D. A. W., & Ersyad, F. A. (2024, Desember 6). Visualisasi phubbing dalam film eksperimental berjudul *Disconnected*. *Prosiding Seminar Nama (jika ada)*, 10534.

Khalil, R. A., & Santoso, M. B. (2022). Generasi sandwich: Konflik peran dalam mencapai keberfungsian sosial. *SHARE: Social Work Journal, 12*(1), 1–12.

OPEN ACCESS
JFBS, Vol. 1. No. 1, 2026, Page 1-20
DOI :https://doi.org/xxx.xxxxxx/jfbs.xxx
P-ISSN : xxxx-xxxx E-ISSN : xxxx-xxxx
Ejournal.filmscholar.id

Katadata Insight Center. (2022). *Survei perilaku keuangan Generasi Z*. Katadata. https://kic.katadata.co.id/insights/33/survei-perilaku-keuangan-generasi-z

Republika. (2015). Melihat film realitas virtual pertama Indonesia. https://ameera.republika.co.id/berita/nsueyi280/melihat-film-realitas-virtual-pertama-indonesia

World Health Organization. (2020). *Mental health: Strengthening our response.*https://www.who.int/news-room/factsheets/detail/mental-health-strengthening-our-response