

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG NEUROSIS

Setia Galuh Santoso¹, Patra Aditia S.Ds.,
M.Ds.²

¹Telkom University, setiagaluh@student.telkomuniversity.ac.id

²Telkom University, patraditia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Memiliki kesehatan yang baik merupakan impian setiap manusia. Tidak hanya sehat secara fisik, namun sehat secara mental pun begitu penting untuk dimiliki. Sudah sejatinya sebagai makhluk sosial, manusia haruslah memiliki empati satu sama lain, terutama pada manusia yang tidak memiliki kesehatan mental secara baik, karena ada beberapa diantara manusia yang hidup dengan salah satu penyakit mental, yakni neurosis. Namun seperti menjadi sebuah ironi, justru masih banyak masyarakat yang belum menerima informasi mengenai neurosis, khususnya bagi manusia yang sehat secara mental yang tidak tahu bagaimana sikap khusus yang harus dilakukan pada pengidap neurosis. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi sekaligus edukasi pada masyarakat tentang neurosis. Melalui metode pengumpulan data, kuisisioner, wawancara, studi pustaka, dan matriks perbandingan, maka bisa disimpulkan bila media yang dipakai adalah buku ilustrasi digital karena memiliki banyak peminat.

Kata kunci : Buku ilustrasi digital, neurosis, kesehatan mental

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dasarnya, manusia adalah makhluk sosial. Hidup dalam entitas kolektif dan membangun interaksi satu sama lain untuk mencapai tujuannya. Melalui disiplin ilmu psikologi, manusia dan lingkungan diteliti. Sudah barang tentu memiliki kesehatan mental yang baik adalah harapan setiap manusia. Ada banyak definisi mengenai kesehatan mental. Kesehatan mental didefinisikan sebagai keadaan dimana seseorang tidak mengalami perasaan bersalah pada dirinya sendiri, bisa menerima kekurangan pada dirinya, bisa menghadapi berbagai masalah dalam hidupnya, serta memiliki kebahagiaan dalam bersosial. (Riadi, 2019) Namun psikologi juga memiliki berbagai masalah yang lahir dari interaksi manusia, yakni neurosis. Bahkan menjadi sebuah ironi ketika penyakit mental yang satu ini seringkali diabaikan.

Dewasa ini, permasalahan mengenai neurosis menunjukkan eskalasi yang semakin kompleks. Disamping disebabkan oleh persoalan pribadi, seperti persoalan dalam bidang-bidang tertentu dalam kehidupan, seperti kompleks keluarga, kompleks pekerjaan, dan kompleks lainnya, rendahnya penerimaan informasi orang dengan neurosis dan masyarakat umum tentang masalah mental ini, menjadi salah satu faktor yang bertanggung jawab atas naiknya eskalasi penderita neurosis. Neurosis selalu berkaitan dengan kecemasan, depresi, dan perasaan tidak menyenangkan yang sulit direpresi, yang menjadi predisposisi ke arah neurosis.

Menurut data dari RISKESDAS 2013, prevalensi gangguan mental emosional penduduk di Indonesia berada di angka 6,0 persen, dengan mencatatkan provinsi Sulawesi Tengah, provinsi Sulawesi Selatan, dan provinsi Jawa Barat sebagai 3 besar provinsi prevalensi gangguan mental emosional tertinggi. Menurut data dari Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat, pihaknya membeberkan beberapa fakta tentang mengapa jumlah penderita depresi, termasuk ODGJ, di Jawa Barat begitu tinggi. Selain karena hanya 10 persen dari penderita gangguan jiwa yang mendapat pelayanan sosial dan kesehatan, juga adanya rasa malu dari keluarga bila ada orang lain yang mengetahui bila anggota keluarganya

mengalami kasus kejiwaan (Dikutip dari jabarprov.go.id). Bahkan Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO telah mencatat terdapat sekitar 300 juta orang mengalami depresi. Tak terkecuali di Indonesia. Menurut data WHO (2016), sekitar 35 juta orang yang mengalami depresi di Indonesia.

Neurosis sendiri memiliki beberapa tingkatan dari yang ringan hingga berat. Dalam dunia psikoanalitik, neurosis ringan biasa disebut dengan "Neurosis Cemas". Biasanya orang yang mengalami ini memiliki gejala psikosomatik dan gejala psikologis. Dan untuk orang yang mengalami neurosis berat atau disebut "Neurosis Depresif", biasanya mengalami gejala fisik yang mudah lelah, bahkan untuk gejala psikologisnya biasanya memiliki keinginan untuk mengakhiri hidup.

Masyarakat harus mengetahui betapa berbahayanya jika penyakit ini dibiarkan, yakni akan semakin banyak penderita neurosis, bahkan depresi yang semakin terisolasi dari lingkungannya, bahkan bisa menuju predisposisi bunuh diri. Hanya dengan peka terhadap lingkungan dan memiliki empati, orang-orang yang terdiagnosa neurosis kembali bisa menjalankan rutinitasnya seperti sedia kala dan lebih banyak untuk melakukan hal-hal yang positif, serta mengurungkan niatnya untuk bunuh diri yang bisa membuat orang lain resah.

Dilain sisi, kesadaran serta pengetahuan seputar gangguan jiwa juga masih begitu rendah di Indonesia. Hal ini mengakibatkan banyak masyarakat yang mengacuhkan gejala gangguan jiwa yang mereka alami. Oleh sebab itu, perlu kehadiran media yang bisa mengedukasi masyarakat tentang gangguan jiwa. (Reza & Rahman, 2019, p. 3579)

Melihat fenomena tersebut, dimana masyarakat kurang menerima informasi yang baik mengenai neurosis, maka dibutuhkan media pengenalan yang efektif tentang neurosis. Salah satu media untuk menyampaikan informasi dan pesan yang saat ini diminati adalah ilustrasi dalam bentuk buku digital. Dimana untuk pembacanya mulai dari remaja sampai dewasa. Perubahan era dari konvensional menuju modern turut membuat buku ilustrasi berubah dari cetak ke digital. Menurut data dari Mizan, salah satu platform penerbit buku, Indonesia memiliki banyak pembaca buku digital karena kepraktisannya, harganya, dan lebih ramah lingkungan

(Dikutip dari blog.mizanstore.com). Senada dengan Mizan, dalam hasil survey yang dilakukan oleh Gramedia, sekitar 85% responden menyatakan bila mereka memilih e-book sebagai media digital yang paling banyak digunakan (Dikutip dari ebooks.gramedia.com). Sedangkan untuk ilustrasi, menurut Baldinger, penggunaan ilustrasi dalam buku bisa menerangkan konsep dan menonjolkan isi buku (Dikutip dari penerbitdepublish.com). Dan juga berdasarkan penelitian “Pengguna Internet Berdasarkan Kelompok Usia (2017)”, usia 18-25 tahun merupakan usia produktif untuk bermain internet. (APJII, 2018) Melihat begitu banyaknya peminat buku ilustrasi digital, serta belum adanya media untuk memberikan informasi tentang neurosis dalam bentuk buku ilustrasi digital, maka penulis memutuskan untuk membuat media untuk memberikan informasi tentang neurosis dalam buku ilustrasi digital.

2 METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Proses perancangan ini menggunakan dua metode, yakni metode kualitatif dan kuantitatif

A. Wawancara

Penulis melakukan kegiatan wawancara secara terstruktur melalui tatap muka dengan Psikolog di Klinik Yayasan Sehat Mental Indonesia. Sedangkan penulis mewawancarai salah satu konselor psikologi di wilayah Bandung secara daring.

B. Kuisisioner

Penulis melakukan serangkaian kuisisioner secara daring yang melibatkan responden di wilayah Bandung dan sekitarnya (Cimahi dan Jatinagor).

C. Observasi

Metode observasi dilakukan penulis melalui cara pengamatan di Klinik Yayasan Sehat mental Indonesia. Dalam hal ini, penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mencatat hasil-hasilnya.

D. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu melalui buku-buku teori terkait serta mendukung penelitian, jurnal, dan situs web dengan kredibilitas yang baik. Salah satu buku yang dipakai penulis sebagai rujukan adalah buku Psikoanalisis oleh Sigmund Freud, mengingat Sigmund Freud adalah bapak Psikoanalisis.

Cara Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan cara-cara berikut:

A. Analisis Matriks Visual

Dalam penelitian ini, penulis akan memakai metode analisis matriks perbandingan tiga buku ilustrasi digital. Masing-masing memiliki tema tersendiri, lalu penulis membandingkan aspek-aspek visual yang ada di dalamnya.

B. Analisis Visual

Dalam penelitian ini, penulis akan memakai metode analisis visual buku ilustrasi digital. Metode ini dilakukan sebelum mengerjakan analisis matriks visual.

C. Analisis Deskriptif

Penulis melakukan analisis deskriptif untuk mendeskripsikan berbagai objek yang akan diteliti melalui data yang telah terkumpul, sehingga bisa terkumpul data-datanya.

3 KAJIAN TEORI

A. Teori Media Baru

Media baru atau seringkali disebut juga sebagai media digital adalah media yang memiliki basis internet dengan dukungan komputer maupun gadget. (McQuail, 2011:43)

B. Teori Buku Ilustrasi Digital

Pada tahun 1996, (Sugihartono 2015) Peter Hunt mendefinisikan buku ilustrasi adalah buku yang berisikan kumpulan teks dan gambar ilustrasi, yang mengasumsikan bila gambar lebih komunikatif daripada sekadar kata-kata, sebab gambar lebih memberikan pembacanya kemudahan untuk memahami isi buku.

Andrew Dewdney dan Peter Ride (2006:228) menjabarkan definisi perantara digital adalah sebuah konversi informasi yang disimpan, serta memiliki hubungan matematis yang formal dalam bentuk elektronik abstrak.

C. Teori Ilustrasi

Fariz (2009:14) mengatakan bahwa ilustrasi adalah wujud ekspektasi dari ketidakmungkinan yang bersifat angan-angan, virtual, dan maya.

Sedangkan pendapat lain mengatakan bila ilustrasi merupakan disiplin ilmu dari sebuah seni visual dan komunikasi yang memaparkan sebuah informasi. (Fatharani & Koesoemadinata, 2018)

D. Teori Desain Karakter

Menurut Scott McCloud (2006), desain karakter merupakan sebuah upaya untuk menciptakan karakter yang mempunyai kepribadian, serta perbedaan.

E. Teori Visual Storytelling

Menurut Tony Caputto (1996), *visual storytelling* merupakan kemampuan untuk bercerita, untuk mengisi beberapa kebutuhan. *Visual storytelling* bisa untuk kebutuhan hiburan, pendidikan, maupun bersifat komersil.

F. Teori Storyboard

Storyboard pada dasarnya merupakan dasar visual yang awalnya berbentuk tulisan dan berubah menjadi visual atau gambar yang bersifat filmis. (Soenyoto, 2017:57).

Dalam kaitannya dengan buku ilustrasi digital, *storyboard* memiliki fungsi sebagai perancangan perencanaan desain yang di dalamnya mencakup intruksi untuk pemrograman elemen-elemen visual, seperti: teks, gambar, audio, maupun video.

G. Teori Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2007:2), Desain Komunikasi Visual merupakan disiplin ilmu yang memiliki tujuan guna memahami berbagai konsep komunikasi dan ungkapan kreatif melalui perantara untuk menyampaikan pesan secara visual dengan memerhatikan beberapa elemen grafis seperti gambar dan juga bentuk, tipografi, komposisi warna, serta sistem tata letak. Di dalam teori desain komunikasi visual, ada beberapa bagian yang turut dibahas, seperti: unsur-unsur, elemen-elemen, fungsi-fungsi, dan juga prinsip-prinsipnya

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan adalah buku ilustrasi dalam bentuk digital. Disamping itu, audio akan ditambahkan di dalamnya sebagai bentuk daripada interaktivitasnya. Buku ilustrasi digital yang penulis buat dikerjakan dengan bantuan tiga perangkat lunak, yakni *Sigil* sebagai perangkat lunak untuk membuat buku digital, dan *Adobe Photoshop* serta *Paintool SAI* untuk membuat ilustrasi. Juga, jenis buku yang akan penulis terbitkan adalah dalam bentuk ePub karena kemudahan dan fasilitas yang ada di dalamnya. *Output* akhir dari pembuatan buku ini adalah diterbitkan di salah satu *platform* penjualan buku digital, *karyavirtual.com*.

Dan tentunya, pembuatan buku ilustrasi digital ini dikerjakan setelah melakukan serangkaian metode penelitian dan juga analisa data.

4.1. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1.1. KONSEP PESAN

Pesan utama dari perancangan buku ilustrasi digital sebagai media informasi tentang neurosis adalah menginformasikan neurosis kepada masyarakat yang sehat secara mental, yang berusia 18-25 tahun, dalam bentuk digital. Berisi berbagai konten yang bersifat edukatif, serta bagaimana seharusnya masyarakat bisa mengambil sikap kepada mereka yang mengalami masalah neurosis. Value atau nilai yang akan ditawarkan oleh buku ilustrasi digital ini adalah bahwa semua bisa menjadi pegiat kesehatan mental tanpa perlu harus menjadi seorang aktivis kesehatan mental.

4.1.2. KONSEP KREATIF

Konsep kreatif, penulis ingin melakukan pendekatan secara emosional kepada para target sasaran atau untuk pembaca. Untuk lebih meyakinkan pembaca dan menambah nilai dari buku ilustrasi digital ini, penulis akan menambahkan audio sebagai elemen daripada interaktivitasnya. Pemilihan audio sebagai elemen interaktivitas disesuaikan dengan target sasaran yang cenderung menyukai suasana yang menarik untuk menjelaskan karakteristik suatu gambar. Disamping itu, Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (Azhar Arsyad, 2009: 45) mengemukakan manfaat audio sebagai media untuk melatih berbagai kegiatan pengembangan keterampilan, utamanya yang berkaitan dengan kegiatan dengan keterampilan untuk mendengarkan. Juga dalam perancangan untuk membuat buku ilustrasi digital, penulis akan membuatnya dalam format ePub yang dimana sangat mendukung untuk bisa membuat buku ilustrasi digital menjadi media yang interaktif.

4.1.3. KONSEP VISUAL

a. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi manusia yang digunakan adalah kartun, karikatur, dan surealis. Untuk pengaplikasian kartun bisa terlihat pada pengilustrasian yang ringkas.

Sedangkan untuk penerapan gaya karikatur dan surealis bisa terlihat pada bagian-bagian yang memiliki bentuk dilebih-lebihkan atau terdistorsi.



Gambar 1 Ilustrasi
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

b. Tipografi

Penggunaan tipografi atau *font*, penulis akan memakai *font Adobe Garamond Pro* dan *Moonlime* dalam merancang konten untuk

membuat buku ilustrasi digital. Pemilihan font *Adobe Garamond Pro* sebagai untuk mengisi teks narasi adalah karena sifatnya yang mudah dibaca, tidak kaku, serta sederhana. Sedangkan font *Moonlime* akan digunakan sebagai teks pada judul, karena memiliki kesan pribadi.

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
 The quick brown fox jumps over the lazy dog.

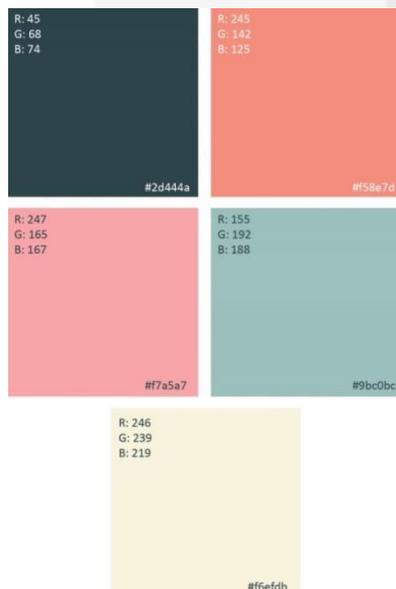
Gambar 2 Font Moonlime
 (Sumber: Setia Galuh, 2020)

Adobe Garamond Pro Regular
 the quick brown fox jumps over the lazy dog.
 1234567890
 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY I
by fontageek.com

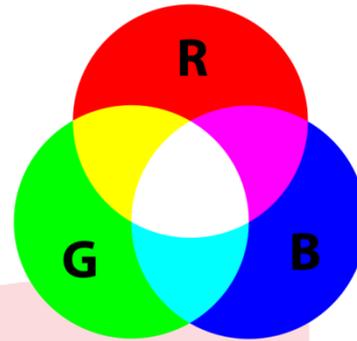
Gambar 3 Font Adobe Garamond Pro
 (Sumber: fontageek.com, 2020.)

c. Warna

Dalam penggunaan warna, penulis akan memakai warna pastel atau dalam spektrum warna tergolong warna tersier, menyesuaikan dengan karakter dan latar adegan yang terjadi. Sedangkan untuk kode warna yang dipakai dalam perancangan buku ilustrasi digital ini adalah RGB, karena peruntukannya untuk layar.



Gambar 4 Warna Pastel
 (Sumber: Setia Galuh, 2020)



Gambar 5 Kode Warna RGB
 (Sumber: id.m.wikipedia.org, 2020)

d. Layout

Dalam penggunaan tata letak atau sistem layout, penulis akan mengikuti alur membaca dari kiri ke kanan seperti buku ilustrasi digital pada umumnya.

4.1.4. KONSEP MEDIA

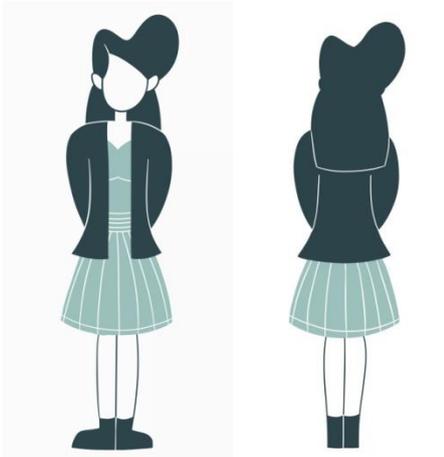
Media yang akan digunakan berupa buku ilustrasi dalam bentuk digital yang akan dipublikasikan melalui platform jual beli buku digital, yakni karyavirtual.com. Selain karena membaca buku secara digital kian diminati banyak orang, menerbitkan buku secara mandiri juga memberikan kebebasan bagi penulis untuk menerbitkan bukunya secara gratis, dan bisa kapanpun, serta dimanapun.

4.1.5. HASIL PERANCANGAN

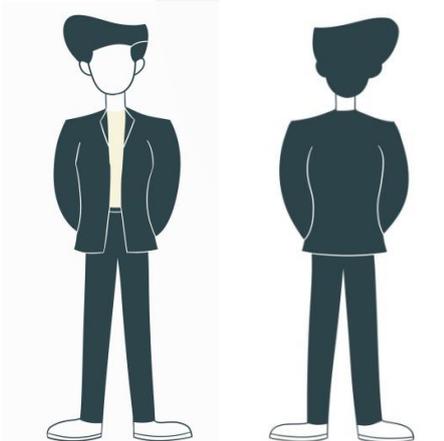
A. Desain Karakter



Gambar 6 Karakter Martha
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

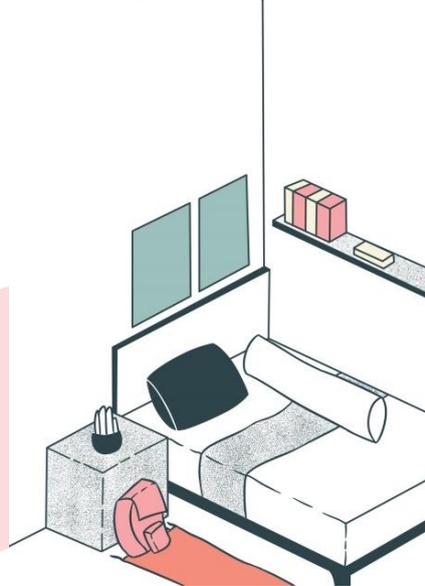


Gambar 7 Karakter Gloria
(Sumber: Setia Galuh, 2020)



Gambar 8 Karakter Samuel
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

B. Latar Tempat



Gambar 9 Latar Tempat
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

C. Karya Digital

Jadi, apa yang selama ini
kamu rasakan, Martha?



Sudah dua tahun sejak yang saya cinta
pergi untuk selamanya, saya merasa
menjadi kacau. Seringkali merasakan sakit
tidak hanya secara batin, tapi juga fisik.
Pernah, atau bahkan bisa disebut sering
saya berpikir untuk mengakhiri hidup.

Selalu, selalu aku coba alihkan
perasaan-perasaan itu,
menyingkirkan cemas,
melawan frustrasi,
dan mencoba berdamai dengan konflik
yang berkecamuk dalam diri.





Namun hari ini aku senang,
tanamanku tumbuh
daun baru.
Mungkin ini terlihat
biasa saja.
Tapi bagiku
sangatlah berarti.

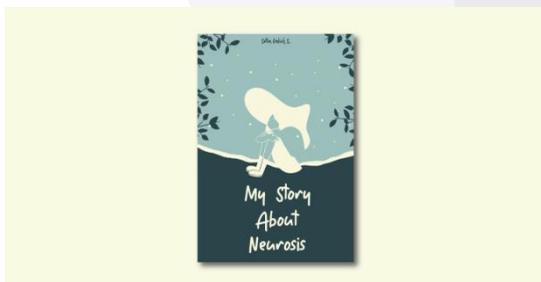
Tapi, selalu saja aku gagal
untuk mengatasi semua itu.
Membuatku frustrasi!
Merasakan kepala dan dada
menjadi sakit.

"Tunggu sebentar, diluar ada suara?
Sepertinya Gloria sudah datang."

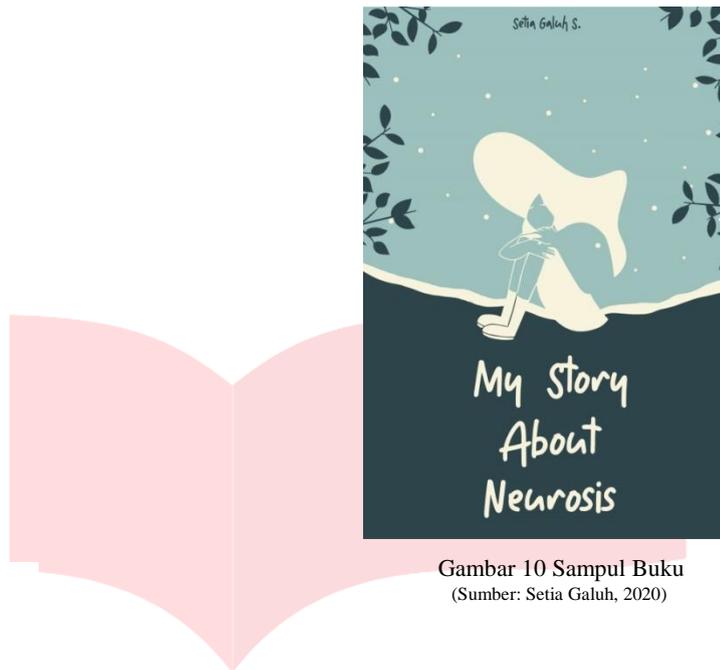


Gambar 9 Desain Karakter
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

D. E-Poster dan Sampul Buku



Gambar 10 E-Poster
(Sumber: Setia Galuh, 2020)



Gambar 10 Sampul Buku
(Sumber: Setia Galuh, 2020)

5. KESIMPULAN

Perancangan ini dikerjakan oleh penulis dari hasil data yang didapat melalui serangkaian pengamatan yang memperlihatkan bila masalah kesehatan mental, khususnya neurosis, kurang mendapat perhatian dari masyarakat. Penulis memutuskan menggunakan buku ilustrasi digital sebagai media informasi sekaligus edukasi untuk masyarakat tahu tentang neurosis.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, P., & Prabawa, B. (2020). KARAKTERISTIK BUDAYA NUSANTARA PADA TOKOH DAN SEMESTA . *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 111.
- APJII. (2018, February 23). *Usia Produktif Mendominasi Pengguna Internet*. Retrieved March 2020, 2020, from Katadata: Databooks.katadata.co.id
- Daradjat, Z. (1991). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Ebekunt. (2009, May 12). *Neurosis*. Retrieved November 16, 2019, from Ebekunt: ebekunt.wordpress.com
- Fatharani, S. H., & Koesoemadinata, M. P. (2018). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEJARAH SINGKAT

- JURNALISTIK . *e-Proceeding of Art & Design* (p. 1484). Bandung: Google Scholar.
- Freud, S. (2018). *Psikopatologi Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. Yogyakarta: Forum.
- Hall, C. S., & Dorby, V. J. (2017). *Psikologi Jung: Sebuah Bacaan Awal*. Yogyakarta: Basa Basi.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lee, M., & Johnson, C. (2007). *Prinsip-prinsip periklanan dalam perspektif global*. Jakarta: Kencana.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Masa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Riadi, M. (2019, May 17). *Pengertian, Prinsip dan Indikator Kesehatan Mental*. Retrieved November 11, 2019, from Kajian Pustaka: <https://www.kajianpustaka.com/>
- Riskesdas. (2014, March 25). *Kesehatan Jiwa Menurut Riskesdas 2013*. Retrieved November 11, 2019, from Riskesdas: <https://www.grhasia.jogjaprovo.go.id>
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Arti Bumi Intaran.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual Dari Penelitian Ke Tugas Akhir*. Bandung: CV. Dinamika Komunika.
- Sugiyono. (2006). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Surianto, R. (2009). *Huruf Font dan Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Surianto, R. (2013). *Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- WHO. (2017, March 30). *"Depression: let's talk" says WHO*. Retrieved November 11, 2019, from WHO: <https://www.who.int>
- WHO. (2020, January 2020). *Depression*. Retrieved January 14, 2020, from WHO: <https://www.who.int>
- Zakky. (2020, February 23). *Pengertian Observasi Menurut Para Ahli dan Secara Umum*. Retrieved March 1, 2020, from Zona Referensi: zonareferensi.com