

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF THE UPS  
AND DOWNS MENGENAI *MENTAL HEALTH BIPOLAR  
DISORDER* TIPE II BAGI REMAJA**

***INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK DESIGN THE UPS AND  
DOWNS ABOUT MENTAL HEALTH BIPOLAR DISORDER TYPE  
II FOR TEENAGERS***

Sasqia Alifia Puteri<sup>1</sup>, Siti Desintha<sup>2</sup>, Syarip Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

*sasqiaalifia@student.telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id,  
syarip@telkomuniveristy.ac.id*

**Abstrak:** Trend Mental Health dimulai dengan menyebar luas di media sosial dan Internet. Kemudahan akses informasi melalui internet dan media sosial memberikan banyak informasi yang tidak selalu valid dalam hal kesehatan Mental yang tidak sesuai dengan dunia psikologi profesional menyebabkan mudah untuk remaja menyimpulkan berbagai macam Mental Health yang ada, seperti Bipolar Disorder yang sering dibicarakan di kalangan generasi Z. Pada penelitian ini penulis mengumpulkan data dengan metode kualitatif bersumber pada data yang diperoleh melalui studi pustaka, wawancara, observasi dan kuisisioner. Penulis menggunakan media edukasi buku ilustrasi interaktif sebagai media edukasi yang diharapkan dapat menarik perhatian remaja, sehingga mencapai tujuan dapat menyampaikan informasi edukasi dengan baik, dengan bantuan active book untuk meningkatkan kesadaran remaja dalam mengenali Mental Health Bipolar Disorder khususnya Bipolar tipe II.

**Kata kunci:** Kesehatan mental, Remaja, Bipolar Disorder.

**Abstract:** *The Mental Health trend started by spreading widely on social media and the Internet. Easy access to information via the internet and social media provides a lot of information that is not always valid in terms of*

*Mental Health that is not in accordance with the world of professional psychology, making it easy for teenagers to conclude that there are various kinds of Mental Health, such as Bipolar Disorder which is often discussed among generation Z. In this study, the authors collected data using qualitative methods based on data obtained through literature studies, interviews, Observations and questionnaires. The author uses the educational media of interactive illustrated books as educational media which is expected to attract the attention of teenagers, so as to achieve the goal of being able to convey educational information well with the help of active books to increase adolescent awareness in recognizing Mental Health Bipolar Disorder, especially Bipolar type II.*

**Keywords:** *Mental Health, Teenager, Bipolar Disorder.*

## **PENDAHULUAN**

Trend Mental Health bermula dengan menyebar luas di media sosial ataupun internet. Fasilitas kemudahan mengakses informasi melalui internet atau media sosial mengakibatkan banyak informasi yang belum tentu valid kebenarannya terkait Mental Health, sehingga tidak sesuai dengan dunia psikologi profesional. Berbagai macam Mental Health yang ada, seperti Bipolar Disorder sering di bicarakan di kalangan generasi Z yang dimana generasi ini umumnya masih ada di usia remaja. Tidak sedikit yang langsung menyimpulkan dirinya Bipolar, lantaran sering mengalami perubahan suasana hati atau lebih dikenal mood swing, padahal perubahan suasana hati bisa menjadi gejala dari banyak gangguan kesehatan Mental yang lain, bisa juga memang tidak ada apa-apa, akhirnya muncul rasa cemas dan gelisah. Menurut WHO, gangguan Bipolar merupakan salah satu yang paling tinggi dengan sekitar 5,7 juta jiwa menderita gangguan Bipolar dari seluruh populasi di seluruh dunia. Menurut dr Suzy Yusna Dewi, SpKJ(K), Kepala Instalasi Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja RS Jiwa Dr. Soeharto Heerdjan Jakarta banyak remaja yang mengalami berbagai gangguan kejiwaan mulai dari depresi berat dan sebagainya. Pada RS Jiwa Dr. Soeharto

Heerdjan Jakarta (2021) Bipolar termasuk salah satu penyakit pasien yang paling sering dihadapi, lainnya seperti depresi, schizophrenia dan halusinasi (camelia, 2021).

Menurut Guru Besar Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia Profesor Dadang Hawari, Bipolar adalah kondisi penderita yang mengalami episode depresi suatu masa, lalu bisa berganti dengan episode manik dengan bergembira berlebihan (Pusat Data Analisis Tempo, 2020: 14). Pada dasarnya Bipolar dibagi menjadi 2 jenis tipe, dua jenis gangguan Bipolar yaitu, gangguan Bipolar tipe I dan gangguan Bipolar tipe II. Bipolar tipe II memiliki angka persistensi tertinggi dengan 73,2% diikuti dengan Bipolar tipe I yakni 63,3%, dan Bipolar ambang diurutan ketiga dengan prevalensi 59,5%. Gangguan Bipolar rentan pada masa remaja umumnya terjadi antara usia 15-24 tahun dan memiliki prevalensi yang sama pada anak laki-laki dan perempuan, namun lebih sering terlihat pada wanita dikarenakan terkait adanya hormon estrogen yang mempengaruhi mood perempuan, namun biasanya terbaca atau terdiagnosis pada usia 20 tahunan. Sering kali seseorang merasakan mood swing dan langsung menganggap dirinya bipolar, padahal bipolar bukan sekedar mood swing. Melainkan, ada hal lain yang perlu diperhatikan sebagai tanda gejala dari Bipolar Disorder. Hal ini bisa menyebabkan Self Diagnose, yang dimana itu sangat berbahaya menurut psikologi, dikarenakan yang terdiagnosis bisa mendapat kesalahan penanganan. Menjaga Kesehatan Mental penting dan mengenali kesehatan Mental yang kita miliki dari awal, karena ini merupakan bentuk care terhadap diri yang biasa disebut sebagai Self awareness.

Menyikapi adanya Trend *Mental Health* pada kesehatan *Mental* khususnya *Bipolar Disorder* pada kalangan remaja tanpa bantuan dari para ahli, diperlukan media edukasi tentang *Mental Health Bipolar Disorder* yang

dirancang semenarik mungkin untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan *Mental Health Bipolar Disorder* khususnya Tipe II, gejala awal *Bipolar* tipe II, penyebabnya, dampak yang ditimbulkan, cara mengatasinya dan sebagainya. Sebagian besar yang bertemakan *Mental Health* lebih banyak mengandung teori yang dan cenderung lebih kepada penjelasan menggunakan text. Rancangan yang tepat akan lebih mudah dipahami dan menarik jika dilihat dengan tambahan warna, ilustrasi dan tulisan. Ilustrasi dapat membuat pembaca lebih berimajinasi saat membaca atau melihat. Dengan ditemukannya identifikasi masalah bahwa masih minimnya kesadaran remaja dalam mengenali gejala bipolar sehingga ditemukannya kesalahan persepsi pada remaja terhadap apa itu *Bipolar Disorder* dengan mudah menyimpulkan, akibat dari meningkatnya trend *mental health*, dan juga bipolar tipe II ini lebih tinggi persentasenya dan lebih ditemukan terdiagnosis di usia remaja, lalu kurangnya media informasi edukatif untuk meningkatkan kesadaran remaja agar dapat lebih mengenali apa *Bipolar Disorder* khususnya gejala *Bipolar Disorder* Tipe II.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dibutuhkan sebuah media edukasi informasi yang lebih komunikatif bagi para remaja, agar remaja lebih dapat mengenali gejala awal pada *Bipolar Disorder* terlebih kepada *Bipolar* tipe II dan tidak melakukan *Self Diagnose* terhadap kesehatan *Mentalnya*, Memberikan media penyampaian edukasi apa itu *Mental Health Bipolar Disorder* khususnya tipe II kepada remaja agar para remaja bisa lebih *Self awareness* dan paham gejala *Bipolar* dengan lebih baik dan tidak lagi salah persepsi serta Membuat perancangan suatu media edukasi dengan ilmu desain komunikasi visual untuk remaja, bahwa materi *Mental Health Bipolar Disorder* khususnya terhadap pemahaman *Bipolar*

tipe II adalah hal yang perlu mereka pahami, dengan cara yang lebih menarik.

## **TEORI-TEORI DASAR PERANCANGAN**

Dalam perancangan ini metode yang penulis pilih ada metode kualitatif. Data yang diperoleh oleh penulis berdasarkan dari wawancara, kuisisioner, observasi, dan juga studi pustaka, sedangkan untuk menganalisis data nya penulis menganalisis dengan menggunakan analisis matriks perbandingan analisis yang digunakan guna membandingkan dari beberapa karya yang sudah ada sebagai acuan untuk membuat sebuah karya dan juga analisis SWOT digunakan mencari kekuatan, kelemahan, peluang yang ada untuk mencapai tujuan dalam perancangan (Soewardikoen (2019: 108).

Tujuan dari perancangan yang dibuat oleh penulis adalah membuat perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai mental health bipolar disorder tipe II bagi remaja, yang dimana Perancangan artinya menurut Alex Sobur (2014:624 dalam Octamediana, 2019: 8) adalah sebuah Keterampilan dalam berbagai disiplin ilmu yang ditujukan untuk menyajikan suatu bentuk kreasi yang konkrit kepada suatu pokok bahasan dari suatu konsep, ide, atau gambaran. Sedangkan design adalah sesuatu yang berkaitan dengan perancangan estetika yang ada serta citarasa dan kreativitas (Putra, 2020:7). Sedangkan untuk buku Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI,2020) buku adalah suatu dari beberapa lembaran-lembaran sebuah kertas yang kosong maupun kertas yang mempunyai isi yang berjilid. Dalam sebuah buku harus memiliki tolak ukur tersendiri sebelum akhirnya jadi buku utuh yang akhirnya bisa dibaca (Suwarno, 2011: 60 dalam Putri,2016 :958).

Dalam perancangan ini membuat media buku ilustrasi interaktif yang dimana untuk Buku ilustrasi sendiri artinya adalah sebuah buku

penyampaian berisikan suatu informasi tulisan yang ditambahkan dengan ilustrasi guna menyampaikan suatu pesan yang ada, sehingga membantu pembaca mengartikan isi dari buku melalui visual (Kusrianto, 2009: 151 dalam Dewi,2020 :11). Menurut KBBI interaktif adalah kumpulan kertas berjilid yang memiliki hubungan aktif dalam isinya yang dapat melakukan interaksi atau aksi. Buku berguna dalam menyampaikan informasi serta sebagai pengganti komunikasi dengan waktu yang lama dan berpengaruh dalam hidup kembang manusia (Oey, 2013:4). Buku interaktif yang digunakan adalah buku interaktif *participation* Pada buku interaktif jenis ini buku interaksi yang memberikan suatu penjelasan atau sebuah tulisan didalamnya yang dimana disertai dengan interaksi tanya jawab dalam melakukan suatu hal (Oey, 2013:5).

Teori desain komunikasi visual digunakan untuk sebagai dasar dalam perancangan yang penulis rancang ini yang dimana Desain Komunikasi Visual merupakan sebuah tahapan dalam memberikan informasi ataupun pesan pada pihak lainnya, komunikasi yang ada hanyalah menggunakan yang dapat terlihat oleh visualnya oleh indera mata atau melihat secara langsung, bahasa visual dan digunakan sebagai alat penglihatan, yang elemen dasarnya dapat dilihat dan digunakan untuk menyampaikan pesan, makna, dan arti (Anggraini S dan Nathalia, 2020: 14). Dengan bantuan layout guna mendukung perancangan ini yang dimana Layout adalah Tata letak elemen desain untuk bidang media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Layout bagian dari suatu proses kerja desain (Rustan, 2013:0). Dan juga tipografi untuk dapat membantu perancangan ini juga agar terlihat lebih menarik Tipografi menurut adi kusrianto dalam buku pengantar tipografi, tipografi adalah suatu ilmu yang berkaitan dengan aksara dan dalam lebih bersifat ilmiah tipografi sebuah seni serta Teknik

dalam merancang dan menata aksara dalam sambungannya dalam Menyusun publikasi visual non cetak maupun yang cetak (Kusrianto, 2013:1). Dan terakhir di tambahkan ilustrasi agar perancangan ini terkesan tidak terlalu baku dan juga menarik penulis menambahkan ilustrasi Ilustrasi adalah gambar menarik yang membantu menceritakan sebuah cerita tanpa membuang waktu dan perhatian. Ilustrasi sering digunakan untuk menyampaikan gagasan terkait dengan cepat yang sulit diungkapkan dengan kata-kata (Soewardikoen, 2019:33).

Dalam perancangan media edukasi informasi memerlukan pendekatan komunikasi yang dapat diterima oleh target *audiens* berupa *attention, interest, search, action, share* yaitu AISAS guna membantu penyebarannya. Dalam perancangan ini harus mengandung beberapa nilai-nilai yang dapat menarik perhatian, minat ataupun ketertarikan dalam mencari informasi mendapatkan suatu Tindakan dan penyampaian pesan dari target *audiens* yang ada.

## HASIL DAN DISKUSI

Target dari penulis membuat perancangan ini Remaja akhir menuju dewasa awal yang sedang berada pada fase transisi menuju dewasa sehingga cocok diberikan edukasi mengenai pengenalan *Bipolar Disorder* tipe II dari usia remaja yaitu dengan umur 17-24 tahun yang tinggal di Jakarta Selatan baik perempuan maupun laki-laki, Seorang pelajar atau mahasiswa, aktif dalam beberapa kegiatan, bersosialisasi, senang membaca dan mau belajar dalam memiliki minat yang tinggi terhadap Kesehatan mental dan *Bipolar Disorder*. Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, serta Menghargai diri sendiri, menghargai Kesehatan *Mental* diri, terbuka terhadap edukasi Kesehatan *Mental*, mementingkan kebaikan untuk diri sendiri.

### Konsep Pesan

Pesan yang ingin penulis sampaikan pada perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai *Mental Health Bipolar Disorder* tipe II bagi remaja yang akan menjawab fenomena trend *Mental Health* yang tentunya perlu disesuaikan dengan tujuan serta target audiens yang dituju. Penulis ingin menyampaikan bahwa *Bipolar Disorder* tipe II itu sebenarnya adalah suatu hal yang penting serta *Bipolar* bukan menjadi penyakit mental yang trendy sehingga dapat didiagnosa oleh diri sendiri, *Bipolar Disorder* tipe II adalah suatu hal yang penting untuk dimengerti oleh para remaja untuk *aware* terhadap kesehatan mentalnya menghindari adanya kesalahan persepsi antara *moodswing* dengan *Bipolar Disorder* Tipe II. Pada perancangan media edukasi buku ilustrasi ini dibutuhkan judul yang akan dijadikan sebagai nama serta identitas pada sebuah buku edukasi yang ingin disampaikan oleh penulis. Judul yang dirangkai pada perancangan ini ialah "*The Ups And Downs: It's About Bipolar Disorder Type II*". Maka yang akan menjadi fokus utama pesan pada perancangan ini adalah "Pentingnya *aware* remaja mengetahui *Mental Health Bipolar Disorder* tipe II".

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan ini menggunakan pendekatan visual berdasarkan target *audiens* yang sudah penulis tuju yaitu remaja. Penggunaan ilustrasi yang dibuat adalah gaya ilustrasi mendekati *hand Drawing* untuk memberi penggambaran visual yang akan ditampilkan pada buku ilustrasi yang dirancang secara lebih jelas sederhana dan modern. Warna yang digunakan pada perancangan ini adalah warna yang kontras guna

menggambarkan kedua kutub mood pada *Bipolar Disorder*. Selain itu penulis juga menggunakan *typeface sans serif* yang dimana mengesankan kesan sederhana, modern dan mudah untuk dibaca. Bahasa penjelasan dalam perancangan dibuat dengan deskripsi namun tetap dengan ringkas dalam jumlah kata guna membuat kesan bersih dan adanya ruang yang tersisa pada *layout* buku. Didalam buku ini menggunakan gabungan kedua font untuk judul dan isinya, yaitu dengan menggabungkan antara font "Allerta Stencil" untuk judulnya, dan "Pangolin" untuk isi kontennya. Dalam buku ilustrasi terdapat interaktif yang dapat mendekatkan langsung dengan interaksi berupa beberapa pengisian jurnal atau beberapa pertanyaan yang ditanyakan yang dapat dijawab dan dituliskan langsung pada bukunya.

### **Media Utama**

Media utama yang dipilih penulis adalah buku ilustrasi interaktif yang menampilkan edukasi mengenai *Mental Health Bipolar Disorder* khususnya terhadap *Bipolar Disorder* Tipe II, akan diterapkan ke media Buku Ilustrasi edukasi *Bipolar Disorder* tipe II dengan pendekatan penggabungan text dan juga ilustrasi dengan tambahan beberapa interaktif yang sederhana guna membantu target *audiens* mengetahui dan memahami informasi edukasi terkait *Bipolar Disorder* tipe II dan juga mendapatkan kegiatan interaksi dengan buku ilustrasi ini, yang dimana didalamnya terdapat 4 bab yang membahas mengenai mental health, bipolar disorder, gejala bipolar dan sebagainya informasi mengenai bipolar dan juga mengenai *selfdiagnose*.

### **Konsep Komunikasi**

Dalam perancangan media edukasi informasi memerlukan pendekatan komunikasi yang dapat diterima oleh target *audiens* berupa *attention, interest, search, action, share* yaitu AISAS guna membantu penyebarannya. Yaitu pada *attention* Berguna untuk menyadarkan atau *awareness* para remaja akan adanya media edukasi berupa buku ilustrasi interaktif mengenai *Bipolar Disorder* tipe II yang sudah mulai ramai diperbincangkan, pada *Interest* Berdasarkan dari apa yang dilihat dari informasi produk di media sosial, serta dari poster selanjutnya target *audiens* akan tertarik dan akan memberikan komentar dan juga likes pada unggahan tersebut lalu dengan begitu akan berencana untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai produk. Selain itu juga terdapat *merchandise* seperti sticker dan totebag yang akan menjadi daya Tarik untuk target juga lalu ditambah dengan adanya pembatas buku didalamnya setiap pembelian buku. Lalu pada *Search* target *audiens* remaja akan mendalam mencari informasi mengenai produk ini menggunakan media sosial Instagram dengan melihat semua unggahan promosi yang sudah dibuat di *feeds*, kemudian pada *Action* Ketika target sudah yakin mengenai produk dan merasakan kecocokan kemudian target akan melakukan pembelian. Lalu dengan melalui pembelian buku "*The Ups And Downs: It's About Bipolar Disorder Type II*" ini target remaja akan mendapatkan pemahaman mengenai *Mental Health Bipolar Disorder* tipe II, dan yang terakhir adalah *Share* Target *audiens* remaja akan memberikan *feedback* mengenai buku ilustrasi interaktif ini melalui media sosialnya berupa testimoni yang positif pada komentar akun Instagram *ups And downs* dan juga pada fitur instastory.

### **Konsep Visual**

Perancangan menggunakan konsep visual untuk dijadikan sebagai acuan untuk hasil perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai *Bipolar Disorder* Tipe II, Konsep visual yang diambil menggunakan Teknik atau hand drawing pada konten ilustrasinya agar terkesan lebih sederhana dan lembut. Kesan yang ditonjolkan pada ilustrasi berdasarkan konsep pesan yaitu dengan, sederhana dan menarik. Dengan acuan menggunakan mindmap untuk mendapatkan kata, lalu dengan membuat sketsa perancangan yang ingin dibuat dulu, kemudian ilustrasi yang digunakan dengan gaya Teknik digital painting hand drawing, lalu menentukan warna yaitu dengan warna utama biru dan merah dan dibantu dengan warna yang lainnya seperti pink, ungu dan juga menggunakan dua tipografi, menggunakan dua jenis font yang berbeda yaitu font "Allerta Stencil" untuk judulnya, dan "Pangolin" untuk isi kontennya. Kemudian dilayout dengan menggunakan layout kepada visual ilustrasi dan juga teks agar lebih menarik dan mudah dipahami.

### **Konsep Bisnis**

Pada konsep bisnis untuk perancangan ini adalah akan bekerja sama dengan Into The Light Indonesia sebagai data pemberi proyek. Maka promosi perancangan ini akan dilakukan pada saat pihak into the light Indonesia membuat acara, seperti kunjungan edukasi kampus dan sekolah-sekolah yang biasa dilakukan dan juga seminar. Selain itu promosi akan di sebarkan dengan melalu digital yaitu media sosial Instagram dan juga media cetak seperti poster dan flayer yang akan di sebarkan dan juga X-banner yang akan di pajang pada saat acara atau pembukaan booth berlangsung. Untuk mencetak buku ini dengan ukuran A5 (14,8 X 21 Cm) dapat

menggunakan kertas dengan ukuran A3+ yang akan menghasilkan 8 halaman bolak balik dalam 1 lembar A3+ Hvs 100gr, sehingga untuk 56 Halaman dibutuhkannya 7 Lembar A3+, pada percetakan pertama akan mencetak untuk 500 buku dan harga jual akhir pada buku *The Ups And Downs* adalah Rp. 148.000 (*seratus empat puluh delapan rupiah*)/Pcs buku.

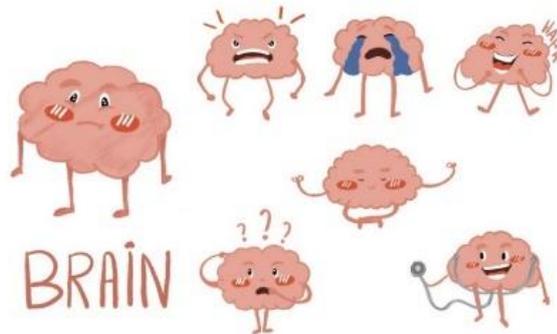
### Hasil Perancangan

#### Media Utama

#### 1. Visual Desain Karakter

##### a. *Brain*

Visual karakter *Brain* adalah sebuah karakter yang akan muncul pada buku karakter *Brain* menggambarkan dari suasana pikiran, yang dimana karakter *Brain* akan muncul pada halaman yang dimana sedang menjelaskan mengenai pikiran suasana otak.

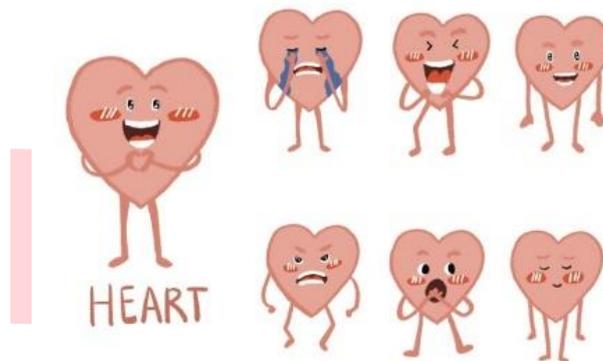


Gambar 1 Gambar Visual Karakter *Brain*  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

##### b. *Heart*

Visual karakter *Heart* adalah sebuah karakter yang akan muncul pada buku, karakter *Heart* menggambarkan dari

suasana hati, yang dimana karakter *Heart* akan muncul pada halaman yang dimana sedang menjelaskan mengenai pikiran suasana hati bila merasakan mood.



Gambar 2 Gambar Visual Karakter *Heart*  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

## 2. Mockup Buku



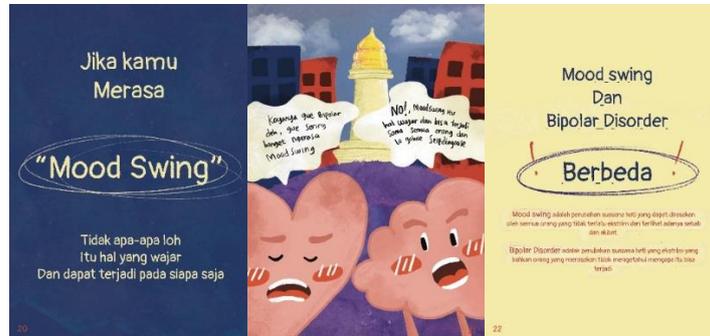
Gambar 3 Gambar Mockup buku *The Ups And Downs* Cover  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)





Gambar 4 Gambar pendahuluan (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)



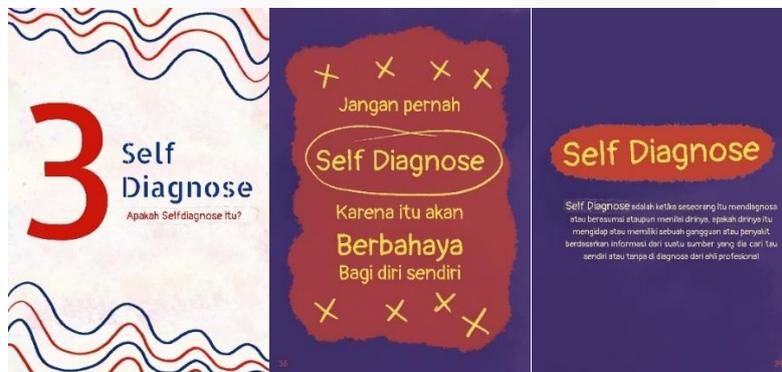


Gambar 5 Gambar Bab 1 (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)





Gambar 6 Gambar Bab 2 (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)



Gambar 7 Gambar Bab 3  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)





Gambar 8 Gambar Bab 4  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

- **Media Pendukung**

1. Akun media sosial Instagram

Media sosial Instagram, media utama yang digunakan untuk sebagai alat promosi yang dibuat sendiri diluar dari media sosial into the light Indonesia selaku pemberi proyek, media sosial ini guna untuk memberikan informasi terkait promosi buku *The Ups And Downs* dan lainnya.



Gambar 9 Gambar Akun Media Sosial Instagram (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)



Gambar 10 Gambar Akun Media Sosial Instagram Mockup  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

## 2. Poster

Poster dicetak dengan bahan Artpapper dengan 150gr yang dimana poster digunakan sebagai promosi yang akan ditempel di tempat yang biasa dikunjungi anak muda atau remaja dan juga di tempel di saat adanya acara atau pembukaan booth berlangsung, seperti adanya pemberi proyek kunjungan kampus.



Gambar 11 Gambar Poster  
Mockup

(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

Gambar 12 Gambar Poster

(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

## 3. Flayer

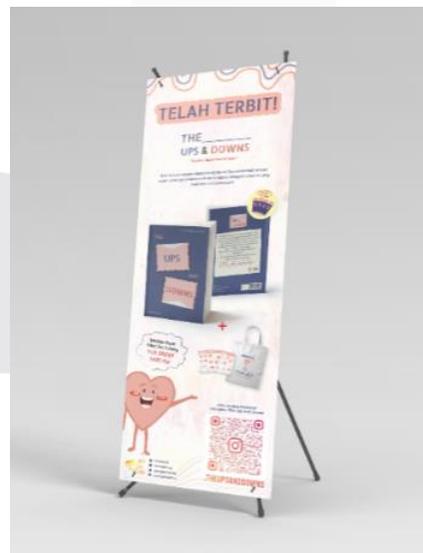
Flayer dicetak dengan bahan artpapper dengan ukuran A5, flayer digunakan untuk melakukan promosi buku *The Ups And Downs* dan flayer akan dibagikan pada saat acara berlangsung atau pembukaan booth kepada anak muda atau remaja yang berada disekitar.



Gambar 13 Gambar Flyer    Gambar 14 Gambar Flyer Mockup  
 (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)    (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

4. X-Banner

X-banner digunakan untuk sebagai membantu promosi pada saat penjualan buku secara langsung seperti acara atau pembukaan booth, X-banner dicetak dengan ukuran standart yaitu 60X160cm dengan bahan yang tebal.



Gambar 15 Gambar X-Banner    Gambar 16 Gambar X-Banner Mockup  
 (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)    (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

5. Sticker

Stiker pack dicetak dengan ukuran A6 dengan bahan stiker vinyl doff dan menggunakan Teknik kisscut agar memudahkan untuk mencabut stikernya, stiker ini digunakan guna menjadi *merchandise* yang akan didapatnya pada saat pembelian buku *The Ups And Downs*, stiker terbagi menjadi 3 tema, tema *brain*, *heart* dan juga *mix*, pembeli dapat memilih salah satunya disetiap pembelian buku.

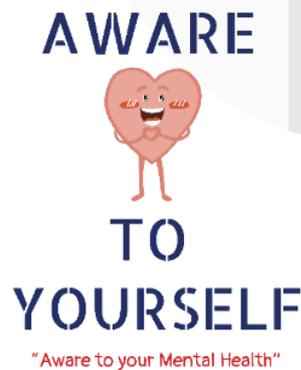


Gambar 17 Gambar Stiker Pack Pack (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

Gambar 18 Gambar Mockup Stiker (Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

6. Tote Bag

Totebag dengan bahan canvas berwarna putih dengan design ditengahnya, yang dimana guna dijadikan *merchandise* yang akan di dapatkan pada saat pembelian buku *The Ups And Downs*.

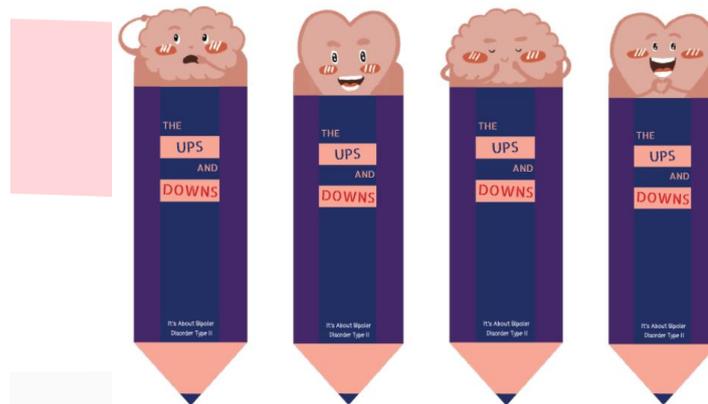


Gambar 19 Gambar Totebag  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

Gambar 20 Gambar Mockup Totebag  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

## 7. Pembatas Buku

Pembatas buku berukuran 5cm x 15cm yang dimana sudah termasuk *free* didapat di dalam bukunya setiap pembelian buku *The Ups And Downs*, yang nantinya terdapat 4 jenis pembatas buku yang akan di dapatkan random didalam setiap bukunya, pembatas buku yang didapat disetiap bukunya salah satu dari 4 jenis pembatas buku dibawah ini.



Gambar 21 Gambar Pembatas buku  
(Sumber: Sasqia Alifia Puteri, 2022)

## KESIMPULAN

Kesehatan mental merupakan sesuatu hal yang harus di perhatikan pada diri kita sendiri, terlebih sering adanya kesalahan persepsi terhadap anak muda remaja dengan suasana hatinya dan mengaitkannya kepada penyakit kesehatan mental terlebih kepada bipolar disorder akibat adanya perubahan suasana hati.

Melalui penelitian yang sudah di rancang terhadap masalah, obsevasi, pengumpulan data dan juga analisis masalah yang ada telah dilakukan secara bertahap, maka di temukannya dibutuhkannya sebuah media informasi edukasi melalui proses perancangan yang dapat menjangkau para anak remaja atau target audiens. Hal ini bertujuan untuk agar para anak remaja ini sadar dan *aware* akan kesehatan mentalnya khususnya terhadap

bipolar disorder tipe II dan pengetahuannya agar tidak terjadinya kesalahan persepsi, dengan menerima informasi yang mudah dipahami dengan bantuan ilustrasi dan mudah dijangkau. Maka dari itu perancangan buku ilustrasi interaktif dirancang dengan berlandaskan pada masalah yang ada.

Pada hasil perancangan ini diharapkan perancangan ini menjadi sebuah media informasi yang dapat menambahkan wawasan para anak remaja mengenai kesehatan mentalnya khususnya terhadap pengetahuannya terhadap bipolar disorder tipe II, apa itu bipolar, gejala, sebab akibat, pengobatan serta bagaimana caranya kita untuk *selfhelp*. Dengan media informasi ini juga anak remaja dapat mempraktekkan apa yang sudah ada di dalam buku ilustrasi ini mengenai pengetahuannya terhadap bipolar disorder, dengan memahami teori serta interaksi yang sudah tersedia didalam perancangan buku ilustrasi ini, sehingga dapat membantu mengurangi adanya kesalahpahaman atau kesalahan persepsi remaja terhadap bipolar disorder.

#### **Daftar Pustaka:**

Analisa Tempo, Pusat Data. 2020. *Mengenal Bipolar yang makin mengancam*

*kehidupan masyarakat perkotaan*. Jakarta: TEMPO Publishing.

Anggraini S, lia dan Nathalia Kirana. 2020. *Desain Komunikasi Visual Dasar-*

*Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: PENERBIT NUANSA  
CENDEKIA

Haris, Dody. 2011. *Panduan Lengkap E-book*. Yogyakarta: Penerbit  
Cakrawala

Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Milawati, M.Pd. 2021. *Media pembelajaran*. Klaten: Penerbit TAHTA MEDIA GROUP.

Of Mental Health, National Institute. 2015. *Bipolar Disorder*. USA: National Institute of Mental Health.

Of Mental Health, National Institute. 2015. *Bipolar Disorder in Children and Teens*. USA: National Institute of Mental Health.

Rona, Dee dan M Panggabean, SpKj., Dr. Laurentius. *Apakah aku Bipolar? 100*

*tanya jawab dengan psikiater*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia

Pustaka Utama.

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta:

ArtelIntermedia.

Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Penerbit

Gramedia Pustaka

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019 *Metode Penelitian Desain Komunikasi*

*Visual*. Yogyakarta: PT. KANISIUS

W. Putra, Ricky. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*.

Jakarta: Penerbit ANDI.

**Jurnal:**

Camelia, A., & Santoni, S. (2021). *ANALISIS RUMAH SAKIT JIWA DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI LINGKUNGAN STUDI KASUS: RSJ Dr. Soeharto Heerdjan*. *Architecture Innovation*, 5(2), 151-180.

Dewi, G. P., Soedewi, S., & Desintha, S. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Kisah Pahlawan Revolusi Bogor Sholeh Iskandar*. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Fajrin, Navylia Kredio, Desintha, Siti dan Wahab, Taufik. (2022). *Perancangan buku ilustrasi "Tak Ada Beras Talas Pun Jadi" tentang pangan local bogor*. *eProceedings of Art And Design*.

Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). *Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun*. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.

Pridyaputri, A. C., & Aditya, D. K. (2019). *Perancangan Media Informasi Pentingnya Memahami Kecerdasan Emosional Remaja*. *eProceedings of Art & Design*, 6(3).

Putri, G., Hidayat, S., & Wahab, T. (2016). *Perancangan Buku Cara Menggambar Dalam Membantu Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun*. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).

**Sumber lain:**

Alya Putri, Nurul. 2020. *Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental*.

Diakses pada: <https://satupersen.net/blog/kenapa-kesehatan-Mental-penting> pada tanggal 31 Maret 2022 pada pukul 20.24 WIB.

Andrea, Ausie. 2022. *Gelombang Self Diagnosis Mencuatkan Tren Pamer Mental Illness*.

Diakses dari: <https://narasipost.com/2022/02/10/gelombang-Self-diagnosis-mencuatkan-tren-pamer-Mental-illness/> pada tanggal 31 Maret 2022 pukul 20.19 WIB.

Dr. Pittara. 2021. *Pengobatan Gangguan Bipolar*.

Diakses pada: <https://www.alodokter.com/gangguan-bipolar/pengobatan> pada tanggal 24 April 2022 pada pukul 12.58 WIB.

Health, Detik. 2021. *Jeritan Anak Rumah Sakit Grogol: Aku Mau Sama Mama*.

Diakses dari: <https://health.detik.com/anak-dan-remaja/d-2055812/jeritan-anak-di-rumah-sakit-jiwa-grogol-aku-mau-sama-mama> pada tanggal 5 Mei 2022 pukul 11.00 WIB.

Pulih. 2022. *Mengenal Bipolar Disorder*.

Diakses dari: <http://yayasanpulih.org/2020/08/mengenal-bipolar-disorder/> pada tanggal 21 Maret 2022 pukul 16.00 WIB.

Puji, Aprinda. 2021. *Mengenal 2 Tipe Bipolar dan Beberapa Jenis Lainnya*.

Diakses dari: <https://hellosehat.com/Mental/gangguan-mood/tipe-gangguan-bipolar-pengobatan/> pada tanggal 4 April 2022 pukul 10.15 WIB.

Rizal Mahakarim, dr. Fadhli. 2021. *Bahasa Self Diagnose yang berpengaruh pada Kesehatan Mental.*

Diakses dari : <https://www.halodoc.com/artikel/bahaya-Self-diagnosis-yang-berpengaruh-pada-kesehatan-Mental> pada tanggal 1 Februari 2022 pukul 12.45 WIB.

