

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MENGENALI MACAM DAN MELAWAN STIGMA GANGGUAN JIWA DI INDONESIA

DESIGNING AN ILLUSTRATED BOOK TO IDENTIFY THE TYPES AND TO FIGHT THE STIGMA OF MENTAL DISORDER IN INDONESIA

Maharani Reza¹, Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds.²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹mhrnreza@gmail.com, ²vidiyan@gmail.com

Abstrak

Fenomena gangguan jiwa pada saat ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan setiap tahunnya. Setidaknya enam persen penduduk di Indonesia memiliki gejala depresi dan kecemasan. Masih terdapat stigma tentang gangguan jiwa di Indonesia yang terlihat dari banyaknya masyarakat Indonesia yang masih menganggap bahwa gangguan jiwa hanyalah penyakit yang diderita oleh orang di Rumah Sakit Jiwa (RSJ). Padahal gangguan jiwa bisa menyerang siapa saja, tidak terkecuali diri sendiri serta orang-orang terdekat. Kesadaran dan pengetahuan mengenai keadaan ini masih rendah, terutama di Indonesia. Sehingga banyak yang tidak menyadari bahwa keadaan yang mereka alami adalah gejala dari gangguan jiwa. Oleh karena itu, dalam penelitian dan perancangan ini penulis bertujuan untuk menghasilkan sebuah media informasi berupa buku ilustrasi untuk mengedukasi masyarakat tentang jenis-jenis dan cara melawan stigma gangguan jiwa. Penulis menggunakan metode penelitian berupa wawancara, kuesioner, observasi, dan studi pustaka yang kemudian di analisis dengan metode analisis matriks agar penyampaian informasi mengenai gangguan jiwa lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Kata-kata kunci : *buku ilustrasi, gangguan jiwa, stigma*

Abstract

The phenomenon of mental disorder is currently experiencing a very significant increase every year. At least six percent of the population in Indonesia have symptoms of depression and anxiety. There is still a stigma about mental disorders in Indonesia as seen from the many Indonesian people who still consider mental problems are only suffered by people who belong in the Mental Hospital, even though mental disorder can affect anyone, including ourselves and those closest to us. The awareness and the knowledge about this situation are still very low, especially in Indonesia. Hence why many people do not realize that the conditions they experience are symptoms of mental disorder. Therefore, in this research and design, this study aims to produce a media in the form of an illustration book to educate the public about the types and ways to fight the stigma of mental disorders. The author uses research methods such as interviews, questionnaire, observation, and literature studies which are then analyzed by the matrix analysis methods so that the delivery of the information about mental disorders is more effective, interesting, and can be easily understood by the public.

Keywords: illustration book, mental disorder, stigma

Pendahuluan

Fenomena gangguan jiwa masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan yang penting di dunia, termasuk di Indonesia. Menurut data statistik WHO (2016), terdapat sekitar 35 juta orang terkena depresi, 60 juta orang terkena bipolar. Dan dalam kasus gangguan jiwa berat, terdapat 21 juta orang yang terkena skizofrenia, serta 47,5 juta orang lainnya terkena dimensia. Di Indonesia, dengan berbagai faktor biologis, psikologis dan sosial dengan keanekaragaman penduduk; maka jumlah kasus gangguan jiwa terus bertambah yang berdampak pada bertambahnya beban negara dan turunnya produktivitas manusia untuk jangka panjang.

Pada tahun 2013, Kementerian Kesehatan (Kemenkes) melakukan penelitian mengenai gangguan jiwa pada masyarakat dengan 300.000 rumah tangga (1,2 juta jiwa) yang terbagi di seluruh daerah di Indonesia sebagai jumlah sampel. hasilnya menunjukkan bahwa prevalensi gangguan jiwa yang disertai dengan gejala-gejala depresi dan kecemasan usia 15 tahun ke atas mencapai 6% dari jumlah penduduk Indonesia, atau sekitar 14 juta orang. Sedangkan menurut data Kementerian Kesehatan tahun 2016, prevalensi gangguan jiwa berat seperti skizofrenia mencapai sekitar 400.000 orang atau sebanyak 1,7 per 1.000 penduduk. Terlihat pula peningkatan yang signifikan dalam data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2018), jika dibandingkan dengan Riskesdas 2013, prevalensi gangguan jiwa naik dari 1,7% menjadi 7% per 1.000 penduduk.

Masih terdapat stigma di masyarakat Indonesia bahwa gangguan jiwa hanyalah penyakit yang diderita oleh orang di Rumah Sakit Jiwa. Padahal gangguan jiwa dapat muncul dalam bentuk ringan seperti rasa cemas dan rasa sedih yang berkepanjangan dan berlebihan. Hal ini bisa menyerang siapa saja, tidak terkecuali diri sendiri dan orang-orang terdekat. Sayangnya, kesadaran dan pengetahuan tentang gangguan jiwa masih rendah, terutama di Indonesia. Sehingga banyak masyarakat awam yang tidak menyadari bahwa mereka sedang mengalami gejala dari gangguan jiwa.

Selain itu, stigma ini juga tumbuh karena adanya perbedaan yang signifikan antara penyakit fisik dan penyakit jiwa. Masyarakat cenderung enggan berobat karena tidak adanya gejala yang dapat terlihat secara kasat mata. Karena tidak ditangani, gejala yang diderita akan semakin berat yang bahkan bisa berakhir ke pasien mengakhiri hidupnya. Dikemukakan oleh dr. Rezky Ananda Rianto dalam (hellosehat.com, 2017) Gangguan jiwa erat kaitannya dengan ketidakseimbangan neurotransmitter atau zat kimiawi otak. Pada umumnya orang pengidap gangguan jiwa memiliki jumlah serotonin yang lebih rendah dari orang-orang pada umumnya. Maka pada kasus tertentu, dokter sering meresepkan obat untuk membantu keseimbangan zat kimiawi otak tersebut. Ini biasanya diberikan bersamaan dengan terapi fisik ataupun emosional lainnya.

Melihat fenomena tersebut, penulis mengangkat gangguan jiwa sebagai tema untuk menyelesaikan tugas

akhir. Dalam buku ilustrasi yang akan disusun, penulis akan menginformasikan macam-macam, gejala, dan fakta umum tentang gangguan jiwa untuk mengedukasi masyarakat akan hal tersebut. Serta, hal-hal yang harus dilakukan agar dapat menekan stigma tentang gangguan jiwa.

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- 1) Minimnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia tentang gangguan jiwa
- 2) Masih ada stigma di masyarakat tentang gangguan jiwa bahwa pengidap gangguan jiwa ada-lah 'Gila'
- 3) Minimnya media, seperti buku yang mengedukasi tentang gangguan jiwa.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengedukasi masyarakat dan merancang media berupa buku ilustrasi untuk mengedukasi masyarakat tentang gangguan jiwa?

Tujuan Perancangan

- 1) Mengedukasi masyarakat tentang jenis-jenis dan cara melawan stigma gangguan jiwa di Indonesia.
- 2) Mengetahui perancangan buku ilustrasi yang baik dan benar untuk mengenali macam dan melawan stigma gangguan jiwa di Indonesia.

Pengumpulan Data

a) Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap dosen ilustrasi dan dosen psikologi sehingga penulis mendapatkan data dan informasi yang akurat untuk perancangan buku ilustrasi ini.

b) Metode Observasi

Penulis melakukan observasi di toko buku gramedia pusat yang berada di Kota Bandung dan menemukan tiga produk sejenis di bagian buku-buku psikologi yang dapat dijadikan sebagai data perbandingan.

c) Metode Kuesioner

Kuesioner berisikan pertanyaan seputar pengetahuan mengenai gangguan jiwa. Kuesioner disebarkan melalui *google form*

d) Metode Studi Pustaka

Studi pustaka pada perancangan tugas akhir ini dilakukan terhadap buku-buku mengenai gangguan jiwa, teori buku, teori ilustrasi, teori warna, teori layout, serta teori Desain Komunikasi Visual (DKV)

Cara Analisis

Metode Analisis Matriks

Penulis memilih metode ini untuk membandingkan buku sejenis yang akan menjadi referensi dari perancangan buku ilustrasi ini.

Data Khalayak Sasaran

1. Geografis
 - a) Negara : Indonesia
 - b) Kota : Kota-kota besar di Indonesia (Bandung, Jakarta, dll.)
2. Demografis
 - a) Usia : Remaja usia 15-20 tahun
 - b) Pendidikan : Remaja pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai dengan Perguruan Tinggi
 - c) Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-Laki
 - d) Kelas Sosial : Menengah ke atas
3. Psikografis
 1. Remaja yang sering merasa sedih dan cemas secara tiba-tiba dan berlebihan
 2. Remaja yang kurang percaya diri
 3. Remaja yang peduli terhadap teman-temannya.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan melalui buku ilustrasi untuk mengenali dan melawan stigma gangguan jiwa adalah mengedukasi masyarakat khususnya remaja umur 15-20 tahun tentang jenis-jenis dan cara melawan stigma gangguan jiwa di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menormalisasikan proses pengobatan untuk mengobati gangguan jiwa, sehingga penderita tidak merasa malu untuk mencari pertolongan, baik dari segi pengobatan medis maupun psikologis. Pesan yang terkandung dalam buku ilustrasi juga ditujukan kepada orang-orang di sekitar penderita, baik keluarga maupun teman-teman terdekat agar dapat menyikapi keadaan penderita tersebut.

Judul buku ilustrasi yang akan dirancang adalah "We're Just Like You" yang menekankan makna bahwa penderita gangguan jiwa adalah manusia biasa seperti orang-orang pada umumnya, hanya saja mereka mempunyai gangguan didalam jiwanya. Judul ini dipilih penulis dengan tujuan untuk menekan stigma dan menormalisasikan bahwa gangguan

Konsep Kreatif

Buku ini juga akan dilengkapi dengan notes di halaman-halaman terakhir buku agar para pembaca dapat menuliskan hal-hal yang dikeluh kesahkan, dan pembaca juga dapat menulis hal-hal yang mereka syukuri disetiap harinya.

Buku ini terdiri dari penjelasan, ciri-ciri, penyebab, treatment/ cara penanganan yang tepat, prevalensi, How

to Cope Day-to-Day dan cara melawan stigma gangguan jiwa di masyarakat. Penggunaan bahasa yang digunakan pada buku ini adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan pengayaan yang tidak terlalu baku agar sesuai dengan target audiens yaitu remaja.

Konsep Visual

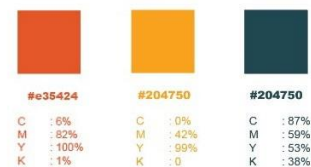
a. Ilustrasi

Pengayaan ilustrasi yang digunakan penulis dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah gaya ilustrasi kartun 2D yang sederhana. Pengayaan ini dipilih penulis berdasarkan observasi data proyek sejenis yang memakai ilustrasi kartun sederhana.

Pengayaan ini juga sebagai bentuk penyederhanaan pengayaan realis, dan untuk memaksimalkan efisiensi waktu pengerjaan.

b. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang penting untuk menyampaikan pesan suatu desain. Warna yang penulis gunakan terdiri dari warna-warna jingga, kuning, dan biru tua, serta warna hitam dan putih. Bila mengikuti teori warna yang sudah dipaparkan di Bab II, warna biru tua tersebut memiliki arti kegelapan, keseduan, kesedihan yang berhubungan dengan Gangguan Jiwa itu sendiri. Sedangkan warna hijau, jingga, dan putih memiliki makna harapan, kedamaian, dorongan, dan kemerdekaan.



Gambar 4. 1 Warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Tipografi

Perancangan ini menggunakan jenis huruf *script* pada judul buku dan *sans-serif* pada *headline* dan *body text*. Jenis huruf *script* digunakan karena mempunyai kesan dekoratif dan pribadi. Sedangkan jenis huruf *sans-serif* digunakan karena memiliki kesan modern, dinamis, dan tidak kaku. Jenis font yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

Moonlime
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 4. 2 Font Moonlime
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Montserrat
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 4.3 Font Montserrat
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konsep Media

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas sebelumnya, buku berjudul “We’re Just Like You” akan di publikasikan dalam bentuk cetak dan digital. Buku yang disajikan secara digital tersedia dalam bentuk ePub. serta bentuk fisiknya akan dibuat dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jenis Produk : Panduan/Remaja
- b. Judul Buku : We’re Just Like You
- c. Ukuran Buku : 19,5 cm x 19,5 cm
- d. Jenis Kertas : Kertas concord tipis
- e. Teknik Jilid : Perfect binding (lem punggung)
- f. Jumlah Halaman : 56 halaman

Hasil Perancangan

1. Perancangan Karakter



Gambar 4. 4 Ilustrasi Karakter
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Perancangan Sampul Buku

Penulis merancang sampul depan dan belakang buku dengan warna khas buku tersebut. Pada sampul buku tertulis judul buku yaitu “We’re Just Like You”, nama penulis, dan nama penerbit, kode ISBN, serta synopsis dari buku tersebut.

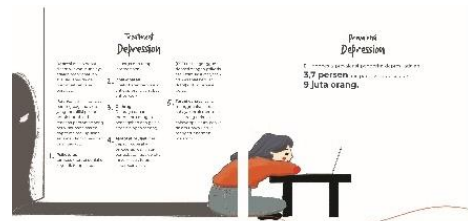


Gambar 4 5 Desain Sampul Buku
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.6 Desain Sampul Buku
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Perancangan Isi Buku



Gambar 4.7 Desain Isi Buku
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penutup

Enam persen penduduk di Indonesia memiliki gejala depresi dan kecemasan. Stigma tentang gangguan jiwa di masyarakat yang masih cukup tinggi membuat masyarakat Indonesia masih menganggap gangguan jiwa hanyalah penyakit yang diderita oleh orang di Rumah Sakit Jiwa (RSJ), sehingga membuat mereka enggan untuk pergi berobat. Padahal gangguan jiwa bisa menyerang siapa saja dan kapan saja, tidak terkecuali diri kita dan orang-orang terdekat. Di Indonesia, kesadaran dan pengetahuan tentang gangguan jiwa juga masih sangat rendah. Sehingga banyak masyarakat yang mengabaikan gejala dari gangguan jiwa yang mereka derita. Oleh karena itu, perlu adanya diciptakan suatu media untuk mengedukasi masyarakat tentang gangguan jiwa tersebut.

Perancangan buku ilustrasi untuk mengedukasi dan melawan stigma gangguan jiwa ini juga merujuk pada bagaimana penulis menerapkan keilmuan Desain Komunikasi Visual sehingga menjadi sebuah buku ilustrasi yang utuh dan memenuhi kaidah penulisan yang baik dan benar. Selain itu, penulis juga harus dapat menyesuaikan buku ini dengan target audiens yang diambil dari data khalayak sasaran.

Selain diproduksi dalam bentuk cetak, buku ini juga disediakan dalam format ePub, sehingga akan lebih praktis dan dapat diakses dimanapun. Perancangan tugas akhir buku ilustrasi mengenai gangguan jiwa ini dikerjakan atas dasar tanggung jawab sebagai mahasiswa Telkom University.

Daftar Pustaka

- Fahmi, I. (2003). *Manajemen Strategis Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Kartajaya, H. (2010). *Brand Operation*. Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Manajemen Pemasaran* (13 ed., Vol. 1). Jakarta: Erlangga.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2012). *Marketing Management: Global Edition*. England: Pearson Education Limited.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lee, M., & Johnson, C. (1999). *Prinsip-prinsip Pokok Periklanan Dalam Perspektif Global* (1 ed.). Jakarta: Kencana.
- Pujirianto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2013). *Perilaku Konsumen : Pendekatan Praktis Disertai Himpunan Jurnal Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Shimp, T. A. (2014). *Periklanan Dan Promosi : Aspek Tambahan Komunikasi Terpadu*. Jakarta: Erlangga.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: DinamikaKomunika.

- Subagyo, J. (1991). *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sunyoto, D. (2015). *Strategi Pemasaran*. Yogyakarta: CAPS (Centre for Academic Publishing Service).
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual – Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Tjiptono, F. (2014). *Penerapan Jasa - Prinsip, Penerapan, dan Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Way, W. (2014). *Human Interest Fotografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wenats, A. E. (2012). *Integrated Marketing Communications Komunikasi Pemasaran di Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Wijayanti, T. (2014). *Marketing Plan! Dalam Bisnis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yoeti, O. A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.