PERANCANGAN KOMIK MENGENAI *GANGGUAN KEPRIBADIAN AMBANG* PADA REMAJA AKHIR (16-24 TAHUN) DI KOTA BANDUNG

DESIGN OF COMIC ABOUT BORDERLINE PERSONALITY DISORDER FOR END ADOLESCENTS (16-24 YEARS) IN BANDUNG CITY

Syafira Innaya Nasution[1], Sri Soedewi[2] dan Idhar Resmadi[3]
[1,2,3]S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
firainnaya@student.telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id, idharresmadi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Kesehatan merupakan suatu hal yang sangat krusial dalam diri setiap manusia. Baik fisik, mental maupun spiritual. Namun, cukup banyak masyarakat yang tidak sehat secara mental atau mengalami gangguan kesehatan mental terutama remaja atau usia 16 - 24 tahun menjadi subjek yang paling banyak mengalami gangguan kesehatan mental. Gangguan kesehatan mental tersebut salah satunya berupa *Borderline Personality Disorder* atau gangguan kepribadian ambang dan yang lebih memprihatinkan lagi, masih sedikit masyarakat yang mengetahui gangguan ini serta banyaknya yang memiliki stigma negatif akan gangguan kesehatan mental ini. Padahal gangguan ini bisa saja terjadi pada siapa pun dan berakibat fatal jika kita abaikan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi berupa komik untuk menambah pengetahuan masyarakat terkait *Borderline Personality Disorder*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan studi pustaka yang akan dianalisis dengan metode matriks perbandingan dan deskriptif kualitatif. Dengan adanya perancangan media informasi komik mengenai Borderline Personality Disorder diharapkan masyarakat menjadi tahu dan mengerti dan dapat memahami serta melakukan tindakan yang tepat bagi para penderita maupun figur disekitar si penderita.
Kata kunci: gangguan kesehatan mental, *borderline personality disorder*, komik

Abstract: *Health is a very crucial thing in every human being. Both physically, mentally and spiritually. However, quite a lot of people who are not mentally healthy or experience mental health disorders, especially teenagers or aged 16 - 24 years are the subjects who experience the most mental health disorders. One of these mental health disorders is Borderline Personality Disorder or borderline personality disorder and what is even more concerning is that few people know about this disorder and many have a negative stigma about this mental health disorder. Even though this disorder can happen to anyone and can be fatal if we ignore it. This study aims to design an information media in the form of comics to increase public knowledge regarding Borderline Personality Disorder. The method used in this study is a qualitative method with data collection such as observations, interviews and literature study which will be analyzed by comparison matrix and qualitative descriptive methods. With the design of comic information media about Borderline Personality Disorder It is hoped that the public will know and*

understand and be able to understand and take appropriate action for the sufferer and the figures around the sufferer.
Keywords: *mental health disorder, borderline personality disorder, comics*

PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan suatu hal yang sangat krusial dalam diri setiap manusia. Manusia tentunya sangat menginginkan sehat, dimana secara fisik, mental, spiritual maupun sosial dalam keadaan yang baik, sejahtera, dan bahagia sehingga memungkinkan setiap manusia untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Selain fisik, sosial dan spiritual, kondisi mental yang baik sangatlah berpengaruh terhadap kesehatan diri manusia. Seseorang yang memiliki kondisi mental yang baik atau sehat dapat menggunakan kemampuan atau potensi dirinya secara maksimal dalam menghadapi tantangan hidup serta menjalin hubungan positif dengan orang lain. Sebaliknya, orang yang kondisi mentalnya terganggu, akan mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir, serta kendali emosi yang pada akhirnya bisa mengarah pada perilaku buruk dan membahayakan. Fransiska Kaligis, Dosen Bagian Anak dan Remaja Psikiatri Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia memaparkan bahwa pada riset yang telah dilakukan bersama timnya, Remaja atau dewasa awal dengan usia 16 - 24 tahun merupakan salah satu subjek yang paling banyak mengalami gangguan kesehatan mental. Hal itu dikarenakan transisi dari remaja menuju ke dewasa merupakan masa dimana seseorang menerima serta berhadapan dengan tuntutan dan tantangan baru.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) menyatakan 1 dari 4 remaja di usia ini (16-24 tahun) menderita gangguan kesehatan jiwa. Selanjutnya, riset yang dilakukan oleh tim Divisi Psikiatri Anak dan Remaja, Fakultas Kesehatan di Universitas Indonesia, yang diikuti oleh 393 remaja berusia 16-24 tahun menemukan bahwa 95% responden menyatakan bahwa mereka pernah mengalami gejala kecemasan dan 88% pernah mengalami depresi dalam menghadapi permasalahan kehidupan selama di usia mereka ini. Kemudian, diketahui juga bahwa Bandung merupakan salah satu kota yang para remaja nya juga cukup banyak megalami gangguan kesehatan jiwa, didukung dengan temuan tim psikiater RSIA Melinda

yang membeberkan bahwa kunjungan ke klinik psikiatri RSIA Melinda menunjukkan angka yang signifikan, yakni 741 mahasiswa per bulan atau rata-rata 30 orang per hari. Mereka datang dalam kondisi kejiwaan yang beragam, mulai sebatas konseling biasa, stres, depresi, hingga punya ide melakukan bunuh diri (liputan6.com, 2019). Hal itu juga didukung oleh riset yang dilakukan dokter spesialis kedokteran jiwa Indonesia, Teddy Hidayat, pada mahasiswa perguruan tinggi di Kota Bandung. Hasilnya, ditemukan 30,5% mahasiswa depresi, 20% berpikir serius untuk bunuh diri, dan 6% telah mencoba bunuh diri seperti cutting, loncat dari ketinggian, dan gantung diri. Perilaku bunuh diri, merupakan puncak dari berbagai permasalahan yang dihadapi mahasiswa (kompas.com, 2019).

Selain gejala kecemasan dan depresi, sebenarnya masih ada banyak sekali jenis gangguan mental yang ada. Depresi sendiri bisa disertai dengan simptom-simptom lainnya, salah satunya yaitu depresi dengan *borderline personality disorder* atau gangguan kepribadian ambang. *Borderline Personality Disorder* atau yang disingkat *BPD* ditandai dengan ketidakstabilan hubungan interpersonal, citra diri, dan juga impulsivitas. BPD dijelaskan sebagai kondisi kronis yang berdampak pada ketidakstabilan mood, kesulitan dalam melakukan hubungan dengan individu lain, dan tingginya tingkat keinginan untuk menyakiti diri sendiri hingga keinginan untuk bunuh diri. Sehingga, penderita depresi dengan *Borderline Personality Disorder* harus hidup berdampingan dengan berbagai macam obat agar gangguan kepribadian yang dideritanya tidak berdampak fatal terhadap kehidupan mereka.

Diketahui juga bahwa pengetahuan masyarakat akan gangguan mental masih minim, bahkan menganggapnya sebagai sebuah aib dan hal yang dibuat-buat. Hal itu patut dicemaskan. Dilansir dari bem.eng.ui.ac.id, di Indonesia, informasi mengenai kesehatan mental masih belum banyak dipahami oleh masyarakat. Minimnya pengetahuan tentang kesehatan mental membuat penilaian masyarakat terhadap pengidap gangguan kesehatan mental menjadi negatif (bem.eng.ui.ac.id, 2020).

Berdasarkan masalah tersebut, adanya sebuah media informasi terkait gangguan mental *Borderline Personality Disorder* sangatlah dibutuhkan sesegera mungkin kepada masyarakat khususnya remaja usia 16-24 tahun yang baru menjalani masa adaptasi serta perubahan fase kehidupan yang lebih berat lagi. Hal itu bertujuan agar mereka dapat menyadari gejala- gejala dalam diri mereka atau orang terdekat mereka yang mungkin berkaitan dengan *Borderline Personality Disorder* dan dapat langsung melakukan tindakan yang tepat dan mencegah hal-hal yang berakibat fatal.

DASAR PEMIKIRAN PERANCANGAN

Teori Media

Media adalah perantara dalam bentuk apapun yang berfungsi menyampaikan dan menyebarkan ide, gagasan serta pendapat kepada sasaran audiens atau penerima pesan (Arsyad, 2002: 4). Menurut Sadiman (2002:6) media yaitu suatu hal yang bisa dipakai dalam penyaluran pesan dari pengirim kepada penerima agar bisa membangkitkan pertimbangan, sentimen, perhatian, dan kepentingan. Ada berbagai macam media dengan berbagai fungsi, salah satunya yaitu media informasi. Menurut Sobur (2006) media informasi ialah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”. Media informasi memiliki pembagian dua kelompok diantaranya:

1) Media Lini Atas, adalah media yang secara langsung tidak bersentuhan kepada target audiens yang memiliki jumlah terbatas tetapi mempunyai jangkauan target yang luas.
2) Media Lini Bawah, merupakan media yang informasinya tidak disiarkan atau tidak disampaikan melalui media massa namun hanya berpusat dalam satu objek.

Teori Komik

Komik adalah salah satu media yang menggunakan ilustrasi dan teks untuk menyampaikan informasi, komik juga dapat memotivasi pembacanya. Oleh karena itu beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan dalam membuat komik antara lain adalah

desain karakter, latar belakang, layout, warna dan dialog (Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S., 2016). Komik adalah salah satu media informasi berupa media lini atas, karena komik merupaka sebuah alat grafis yang berfungsi menyampaikan pesan kepada audiens dengan jangkauan target yang luas. Lalu, menurut Lanti (2017) komik memiliki kelebihan yaitu penyajiannya bersifat sederhana, penggunaan bahasa verbal dan non-verbal pada komik mampu mempercepat pemahaman, ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional dan ingin membaca hingga selesai.

1) Teori Komik Digital

   Komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu (Lamb & Johnson, 2009). Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan/disajikan dalam website, webcomics, online comics, atau internet comics (Yunus, dkk., 2010). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi/ pesan melalui media elektronik.

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah sebuah proses untuk mengolah desain grafis yang dapat diaplikasikan dalam berbagai media, dengan konsep komunikasi dalam ungkapan daya kreatif. (Tinarbuko, 2015:5). Kemudian, Adi Kusrianto dalam bukunya Pengantar Desain Komunikasi Visual menyatakan bahwa, Desain Komunikasi Visual merupakan disiplin ilmu yang mempelajari cara mengelola elemen-elemen grafis berupa komposisi **warna, tatanan tulisan, tata letak** atau **layout**. Kemudian juga mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif dengan pemfaatan berbagai media sebagai cara untuk menyampaiakn pesan (Kusrianto, 2007:2).

Teori Ilustrasi

Menurut Witabora (2012) Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar.

Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan.

METODE, KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data dan analisis sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

   Pengumpulan data melalui **observasi**, **wawancara**, dan **studi pustaka**. Observasi dilakukan dengan cara mengamati refrensi media informasi yang tepat juga sudah baik dalam segi visual maupun kontennya. Lalu, wawancara akan dilakukan bersama ahli media informasi yang dipilih dan target audiens utama. Kemudian, studi pustaka dilakukan dengan menggali informasi dari jurnal, buku teori, dan situs web yang memiliki kredibilitas tinggi terkait topik penelitian.

2. Analisis Data

   Analisis data yang dilakukan berupa **analisis deskriptif** yang akan diterapkan pada hasil observasi dan wawancara, **analisis matriks perbandingan** yang diterapkan pada observasi proyek sejenis. serta **analisis AISAS** yang diterapkan pada konsep media.

   1) Analisis Matriks Perbandingan

   Analisis ini digunakan untuk melihat perbandingan diantara komik digital yang beredar dikalangan target audiens.

Tabel analisis matriks perbandingan proyek sejenis

Sampul atau tampilan visual			
Jenis Komik	Web/Online	Web/Online	Web/Online
Anatomi Komik	Panel Pembatas berbentuk segi empat dan persegi panjang. Balon Kata variatif. Teks sans-serif	Panel Pembatas dinamis atau cenderung tidak memiliki pembatas. , batasanhanya dari tulisan. Balon	Panel Pembatas berbentuk Kotak namu terkadang variatif. Balon Kata variatif.
		Kata tidak tampak jadi mengandalkan tata letak tulisan saja	Teks sans-serif, dan Efek Ssuara handwritten
Pilihan Bingkai	Close Up, Rising Above It All, Establishing Shot	Close Up, WormEye View, Rising Above It All, Establishing Shot	Close Up, Rising Above It All, Establishing Shot
Pilihan citra	Kartun	Kartun	Kartun
Pilihan Warna	Hanya di Dominasi warna Jingga, Orange dan Tosca. Menjadi daya Tarik khas pilihan warna tersebut juga sesuai karakter utama yaitu jelly jingga	Warna dengan saturasi yang tidak terlalu tinggi cenderung bernuansa coklat untuk menimbulkan kesan hangat	Warna dengan saturasi tinggi, menggunakan hamper semua warna agar tercipta kesan colorful dan hidup
Pilihan Alur	Kiri Ke kanan.	Kiri Ke kanan.	Kiri Ke kanan.
Karakter	Blob	Anak laki-laki berambut panjang	Juki
Storytelling	Narator Orang Pertama	Narator Orang Pertama	Narator Orang Pertama
Format Informasi	Tersurat.	Tersurat.	Tersurat.

(sumber: syafira innaya nasution)

2) Analisis AISAS

Analisis ini digunakan untuk menentukan bagaimana strategi komunikasi dari media utama yaitu komik digital dan media pendukung (media promosi) agar informasi yang ingin disampaikan ditemui oleh target audiens.

Tabel strategi komunikasi AISAS

Attention	Poster fisik pada rumah sakit dan tempat praktik psikolog dan psikiater serta di tempat strategis pada kampus-kampus kota Bandung E-poster yang akan dipublish dan disebarkan di media sosial seperti Instagram, whatsapp, twitterm youtube dan tiktok	Audiens akan memberikan attention pada titik koma dan juga pengetahuan terkait BPD ketika melihat e-poster di media sosial serta, poster fisik di tempat-tempat strategis seperti di kampus, rumah sakit dan praktik dokter kejiwaan.
Interest	Poster, e-poster yang diboost menjadi media sosial Ads	Ketika audiens telah tertarik dengan pesan, audiens akan memiliki rasa ingin mengakses komik digital maupun media sosial

Search	Line Webtoon, Media sosial resmi titik koma	Audiens mencari tahu mengenai komik digital titik koma lebih lanjut dengan fitur swipe up maupun barcode atau mencari tahu media sosial resmi titik koma.
Action	Membaca komik digital dan mengkases media sosial titik koma	Audiens membaca komik digital titik dengan mengunjungi line webtoon dan membaca konten edukasi singkat pada media sosial resmi titik koma.
Share	Instagram story, Instagram Feeds, berbagai media sosial.	Audiens membagikan pengalamannya ketika telah membaca komik titik koma pada lama media sosial mereka atau memberikan rekomendasi secara langsung pada orang disekitarnya.

(sumber: syafira innaya nasution)

Konsep Perancangan

1. Konsep Pesan

Pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan *awareness* yang baik terkait penyakit mental terutama pada *Borderline Personality Disorder* dalam Masyarakat. Agar masyarakat tidak mengabaikan gejala yang muncul serta ada tindak lanjut yang tepat terhadap penderita maupun orang yang ada disekeliling penderita. Pesan tersebut akan dikemas dalam bentuk komik digital serta mengambil cerita kehidupan sehari-hari agar dapat menyentuh emosi target sasaran dan memberikan ajakan untuk remaja untuk mulai memahami dan mengenal penyakit mental terutama pada *Borderline Personality Disorder.*

Judul komik digital mengenai *Borderline Personality Disorder (BPD)* ini yaitu **Titik Koma** (;) Dalam psikologi, simbol ini ditujukan kepada orang-orang yang tengah berjuang melawan penyakit mental, agar tetap menjadi **titik koma** yang artinya masih ada

harapan hidup, tidak memilih titik yang artinya mengakhiri hidupnya. Kemudian, diketahui bahwa para penderita BPD sebagian besar pesimis, cemas, dan sulit memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang disekitarnya. Maka konsep pesan yang sesuai dengan perancangan ini yang ingin disampaiakan menggunakan kata kunci; **semangat, perubahan, kesadaran, harmonis**

2. Konsep Kreatif

Perancangan komik digital ini yang ditujukan pada target audiens remaja dengan rentang usia 16-24 tahun, penulis menggunakan pendekatan kreatif dengan menggunakan pendektan emosional kepada target. Hal itu dibuat dengan menciptakan visual yang disukai remaja, dengan gaya ilustrasi kartun serta menggunakan warna yang cerah namun juga terkesan tenang, dingin karena dalam cerita ini masih mengandung unsur kesedihan dan kesuraman dari sebuah penyakit mental borderline personality disorder. Lalu, menggunakan font jenis sans serif yang terkesan tidak kaku namun juga masih mudah terbaca dan layout yang tidak kau atau fleksibel.

3. Konsep Media

1) Media Utama

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukan bahwa media utama yang akan digunakan berupa komik digital, yang akan dipublish menggunakan aplikasi Webtoon dan dipromosikan melalui Instagram. Alasan memilih Line Webtoon dikarenakan platform Webtoon atau platform komik digital merupakan platform yang cocok untuk kondisi psikografis target audiens, yang mana audiens lebih banyak menghabiskan waktu dalam dunia digital dan lebih mudah menyerap informasi dalam bentuk cerita yang *relate* dengan kehidupan mereka serta menampilkan visual yang dominan pada ilustrasi bukan tulisan. Webtoon juga dirancang memiliki fitur yang dapat membebaskan komikus untuk merilis komiknya secara gratis dan fleksibel.

2) Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang akan digunakan sebagai media untuk mengkomunikasikan serta mempromosikan produk utama yaitu komik digital agar

audiens atau remaja terutama yang berada di Bandung mengakses serta membaca media utama yang dipilih, yaitu komik digital. Media promosi yang dipilih sebagai berikut :

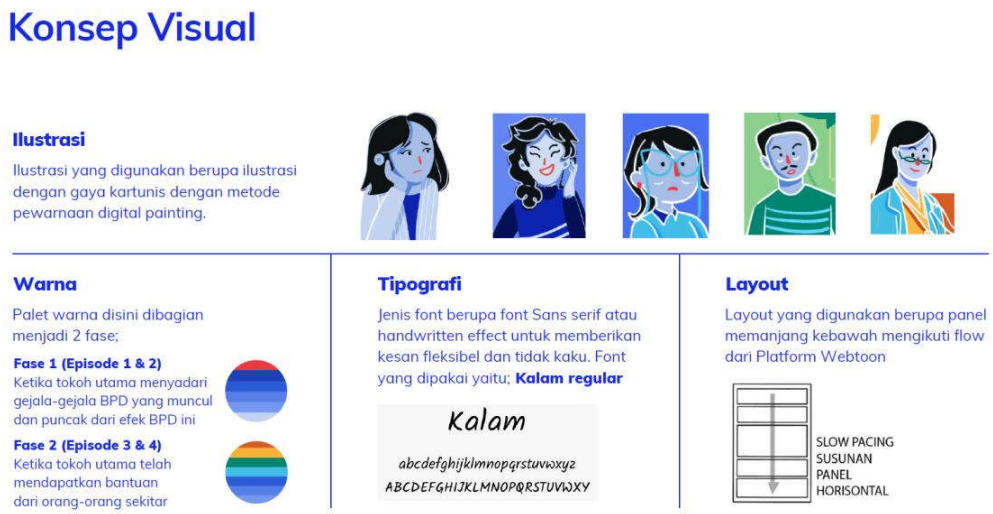
2.1) E-Poster dan Poster Fisik

2.2) Banner

2.3) Merchandise, berupa; kaos, tote bag, pin, dan stiker

4. Konsep Visual

Perancangan komik menggunakan visual berupa ilustrasi dengan gaya kartunis melalui metode pewarnaan digital. Tipografi jenis sans serif. Warna pada komik dibagi menjadi 2 fase, yaitu fase pertama (episode 1 dan 2) menggunakan warna dingin (dominan biru keuanguan) untuk menciptakan visual yang calm, muda dan menarik namun tetap menggambarkan kesedihan dan kesuraman dimana saat tokoh utama menyadari gejala-gejala BPD dan puncak dari efek BPD, dan fase kedua (episode 3 dan 4) ketika tokoh utama telah mendapat bantuan dari orang sekitar tetap menggunakan warna dingin namun ditambah hint oren dan hijau untuk menciptakan kesan kehangatan dan harapan. Layout yang digunakan memanjang kebawah (horizontal) mengikuti flow dari platform webtoon.



Konsep visual media utama komik digital ‘titik koma’

(sumber: syafira innaya nasution)

5. Konsep Bisnis

Komik akan diterbitkan melalui platform komik online yaitu webtoon secara gratis, sehingga baik dari komikus dan pembaca akan dengan mudah mengakses tanpa harus dipungut biaya. Sementara untuk media pendukung seperti poster, e-poster dan merchandise sebagai media promosinya akan bekerjasama dengan RS Limijati.

Tabel konsep bisnis

No.	Media	Harga		Jumlah	Total
1.	Social Media Ads /bulan	Rp 600.000			Rp 600.000
2.	Merchandise - Kaos - Totebag - Pin	 Rp 90.000 Rp 60.000 Rp 10.000		 50 50 50	 Rp 4.500.000 Rp 3.000.000 Rp 500.000
3.	Poster	Rp 20.000		20	Rp 400.000
Total				Rp 9.000.000	

(sumber: syafira innaya nasution)

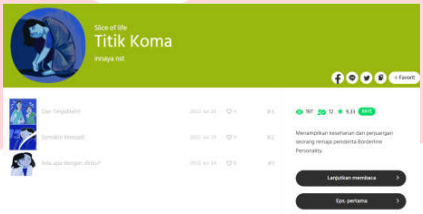
HASIL PERANCANGAN

1. Media Utama

   1) Karakter

Ilustrasi karakter 'titik koma'
(sumber: syafira innaya nasution)

2) Komik Digital



Tampilan awal komik titik koma pada platform webtoon
(sumber: syafira innaya nasution)

Cuplikan episode 1

Cuplikan komik titik koma episode 1
(sumber: syafira innaya nasution)

Cuplikan episode 2

Cuplikan komik titik koma episode 2
(sumber: syafira innaya nasution)

Cuplikan episode 3

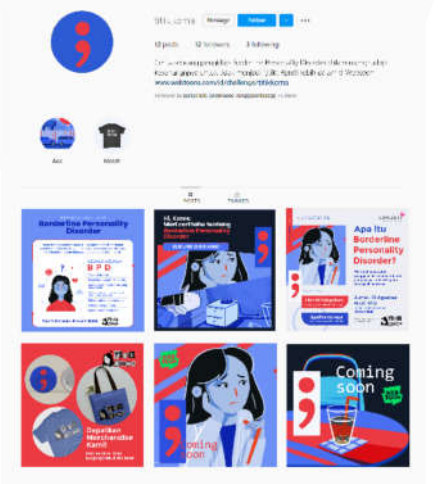
Cuplikan komik titik koma episode 3
(sumber: syafira innaya nasution)

Cuplikan episode 4

Cuplikan komik titik koma episode 4
(sumber: syafira innaya nasution)

Media Pendukung

1. Media Sosial; Instagram



Sosial media resmi titik koma

(sumber: syafira innaya nasution)

2. E-Poster

E-Poster titik koma
(sumber: syafira innaya nasution)

3. Poster

Poster titik koma
(sumber: syafira innaya nasution)

4. Merchandise; Kaos, Totebag, Pin, Sticker

Merchandise titik koma
(sumber: syafira innaya nasution)

5. Banner

Banner titik koma
(sumber: syafira innaya nasution)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah menyebarkan media utama yaitu komik digital kepada target audiens (remaja 16-24 tahun) melalui sosial media Instagram, terlihat bahwa target audiens cukup antusias, dalam kurun beberapa hari sudah ada ratusan *viewers* dari komik digital titik koma di webtoon, kemudian secara personal audiens menyatakan bahwa komik digital ini cukup memiliki ciri khas terutama dari segi ilustrasi dan pemilihan warna. Lalu, berdasarkan hasil perancangan dan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental merupakan hal yang sangat krusial dan sebagian remaja di Indonesia khususnya di Bandung diketahui telah mengalami gangguan kesehatan mental, baik akibat peristiwa traumatis sampai kewalahan menghadapi tantangan hidup yang baru ketika mereka beranjak dewasa. Gangguan kesehatan mental yang dialami mulai dari depresi, gejala kecemasan sampai depresi dengan symptom Borderline Personality Disorder atau gangguan kepribadian ambang yang sangat berbahaya karena membuat penderitanya bisa sampai memiliki keinginan untuk menyakiti bahkan mengakhiri hidupnya. Kemudian diketahui bahwa masih kurangnya awareness akan gangguan kesehatan mental, baik dari sisi penderita maupun orang disekitar penderita. Sehingga masih adanya stigma negative serta salah penangan kepada para penderitanya. Maka, salah satu langkah yang penulis bisa lakukan yaitu dengan menebarkan awareness terkait gangguan kesehatan mental tersebut terutama terkait Borderline Personality Disorder melalui sebuah media informasi yaitu komik digital yang diman saat ini digandrungi oleh para remaja karena komik dengan tampilan visual yang memadukan tulisan dan ilustrasi juga memberikan nyawa pada melalu ceritanya membuat sebuah informasi menjadi lebih menarik untuk dipahami.

Melalui komik ini diharapkan dapat Meningkatkan *awareness* yang positif terkait penyakit mental terutama pada *Borderline Personality Disorder* dalam Masyarakat. Agar masyarakat tidak mengabaikan gejala yang muncul serta ada tindak lanjut yang tepat terhadap penderita maupun orang yang ada di sekeliling penderita.

Saran

Perancangan komik online terkait Borderline Personality Disorder diharapkan menjadi langkah awal yang baik dalam mengedukasi masyarakat terutama remaja dalah hal penyakit mental yang bisa dan kapan saja terjadi pada diri mereka dan orang di sekitar mereka. Saran untuk perancang komik edukasi terkait bipolar personality disorder semoga dapat menguak dan memaparkan hal ini lebih dalam dan lebih mengenai segala lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

[A] A Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

[B] Arief Sadiman. 2002. *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

[C] Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

[D] Lamb, A., & Johnson, L. 2009. Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. Teacher Librarian, 36(5),70-84.

[E] Lanti, E. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudra.

[F] Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Yosdakarya, 2006.

[G] Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). *Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja*. *eProceedings of Art & Design*, *3*(3).

[H] Tinarbuko, Sumvo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.

[I] Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 660

[J] Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Idrus, SFS., Balaraman, S.S.A/P. 2010. Using Digital Comics in Teaching ESL Writing. Universiti Kebangsaan Malaysia.