

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA
E-BOOK MENGENAI *PENYAKIT BIPOLAR DISORDER*
(GANGGUAN BIPOLAR)**



KARYA DESAIN

Neni Fathonah

NIM. 1012069024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2016

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA
E-BOOK MENGENAI *PENYAKIT BIPOLAR DISORDER*
(GANGGUAN BIPOLAR)**



KARYA DESAIN

Neni Fathonah

NIM. 1012069024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual**

2016

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA *E-BOOK*
MENGENAI PENYAKIT *BIPOLAR DISORDER* (GANGGUAN *BIPOLAR*)**

Diajukan oleh Neni Fathonah, NIM 1012069024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Mei 2016 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Arief Agung S., M.Sn.
NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/Anggota

M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.
NIP. 197802 21200501 1 002

Cognate/Anggota

Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.
NIP. 1971116 199303 1 001

Ketua Program Studi DKV/Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn.
NIP. 19650522 199203 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

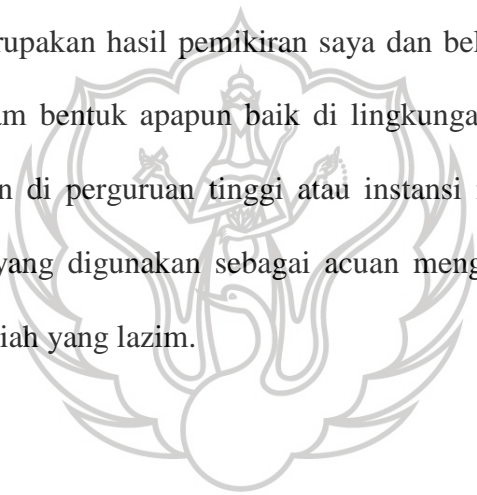
Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 1959082 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERUPA *E-BOOK*
MENGENAI PENYAKIT *BIPOLAR DISORDER* (*GANGGUAN BIPOLAR*)**

Dengan ini menyatakan bahwa perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni pada program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan atau dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang digunakan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



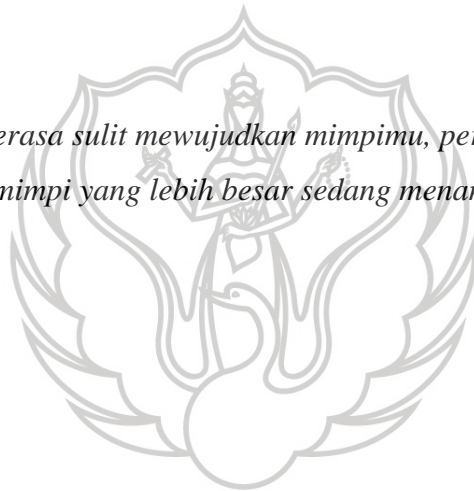
Yogyakarta, 21 Mei 2016

Neni Fathonah
NIM. 1012069024

“Teruntuk kedua orangtua dan para survivor bipolar.”



“Ketika kamu merasa sulit mewujudkan mimpimu, percayalah bahwa sebuah mimpi yang lebih besar sedang menantimu.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas Rahmat dan kurnia-Nya yang diberikan. Sehingga perancangan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Multimedia Interaktif Berupa *E-Book* Mengenai Penyakit *Bipolar Disorder (Gangguan Bipolar)* dapat diselesaikan dengan baik. Perancangan Tugas Akhir ini digunakan untuk memenuhi persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana Strata Satu (S-1), program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, atas segala bantuan maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya yang selalu mengalir bagi hambanya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
3. Ibu Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I.
7. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT. selaku Dosen Pembimbing II.
8. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd selaku Pembimbing Akademik.
9. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing Kerja Profesi.
10. Seluruh dosen di program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

11. Seluruh staf karyawan di Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
12. Orangtua yang paling sabar dan selalu memberikan doanya untuk saya, Bapak Tarsono, Ibu Mukiyati, serta kakak kandung, Mas Nur, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.
13. Elda, partner sekaligus teman terbaik saya beserta keluarga yang mendukung dan membantu saya.
14. Wuri dan Vinsen yang telah membantu terwujudnya karya penciptaan ini.
15. Sahabat dan teman seperjuangan di kampus, Qory, Aida, Ayu, Ayu Epok, Ema, Hume, Asa, Iby, Aryan, Jefri, Idris dan juga teman-teman angkatan 2010 “Taling Tarung”, DKV non reguler yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
16. Teman-teman seperjuangan ketika display pameran tugas, Mbak Vika dan Mbak diva.
17. Teman-teman kos merpati perak, Lilik, Echa, Shinta, Yeyen, Tutik, Lisa dan Vinsen.
11. Mentor dan teman-teman Bentang Pustaka yang telah memberi banyak ilmu selamat proses Kerja Profesi.
12. Sahabat semasa sekolah menengah yang masih tersisa ,Ayu Tito dan Rima.
13. Kepada semua pihak yang tak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak semuanya. Terima kasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 21 Mei 2016

Neni Fathonah

ABSTRAK

Neni Fathonah
(1012069024)

Perancangan Multimedia Interaktif Berupa *E-Book* Mengenai Penyakit *Bipolar Disorder* (Gangguan *Bipolar*)

Remaja sebagai usia peralihan merupakan usia yang rawan untuk mengalami gangguan *bipolar*, karena itu perancangan multimedia interaktif berupa buku elektronik ini merupakan salah satu upaya untuk menyebarkan informasi mengenai masalah gangguan *bipolar* kepada remaja remaja sebagai *target audience* utama. Melalui pendekatan konsep dan gaya visual yang berbeda dengan buku-buku psikologi yang ada dipasaran, diharapkan mampu menarik minat dan menumbuhkan kesadaran mereka akan masalah kesehatan jiwa, terutama gangguan *bipolar*, generasi muda nantinya dapat tumbuh menjadi generasi yang sehat secara fisik serta mental, sehingga mampu menjadi pribadi yang positif dan berguna bagi kemajuan bangsa.

Untuk mengumpulkan data, buku elektronik ini menggunakan metode pengumpulan data lewat kepustakaan, dokumen, dan wawancara, sedangkan untuk menganalisa data menggunakan metode 5W+1H. Gaya desain dan visualisasi dalam buku elektronik disesuaikan dengan esensi dan makna mengenai gangguan *bipolar* itu sendiri, dengan pemakaian bahasa yang sederhana dan tampilan yang menarik, sehingga buku elektronik ini berbeda dengan buku-buku yang masalah psikologi pada umumnya.

Kata kunci:

Buku elektronik, Gangguan *bipolar*, Remaja.

ABSTRACT

*Neni Fathonah
(1012069024)*

Interactive Multimedia E-Book Design on the Bipolar Disorder

Bipolar disorder can be typically found during the teenage years, therefore information regarding the bipolar disorder should be made using media familiar to teenagers. One such media is the e-book or electronic book, more specifically interactive e-book.

Interactive e-book not only gives information but also interaction between the reader and the information given. Appealing visual effects and audio are also used to make this e-book more appealing to the reader. The design of this e-book are there to make it stand out more among other psychology book out in the market.

This design is made with hopes that the future generation will be more aware of mental disorders and grow as healthy society both mentally and physically.

The data found on this electronic book are collected through literature and document study and also interview, the data are then analysed using 5W+1H method. The Graphic style of this e-book are design to suit the information given and the visual representation of bipolar disorder, using simple words and appealing Graphic makes this e-book different from other books about psychology disorder.

Keywords:

Elektronik Book, Bipolar Disorder, Teenager.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA MUTIARA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Perancangan.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
G. Metode Perancangan.....	11
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	14
A. Identifikasi Data.....	14

B. Analisis Data.....	39
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	46
A. Tujuan Komunikasi.....	46
B. Strategi Komunikasi.....	46
C. Konsep Media.....	51
D. Konsep Kreatif.....	67
E. Konsep Desain.....	75
BAB IV VISUALISASI.....	118
A. Data Visual.....	118
B. Studi Visual.....	128
C. Studi Tipografi.....	145
D. Studi Warna.....	147
E. Sketsa Sampul Buku Elektronik.....	148
F. Desain Akhir Sampul Buku Elektronik.....	149
G. Sketsa Layout Halaman Buku Elektronik.....	150
H. Desain Akhir Halaman Isi Buku Elektronik.....	159
I. Sketsa Media Pendukung	170
J. Desain Akhir Media Pendukung.....	173
BAB V PENUTUP.....	179
A. Kesimpulan.....	179

B. Saran.....	180
DAFTAR PUSTAKA.....	clxxxii
LAMPIRAN.....	clxxxiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Perancangan.....	13
Gambar 2. Episode atau Fase Dalam Gangguan Bipolar.....	19
Gambar 3. Episode atau Fase Dalam Gangguan Bipolar.....	19
Gambar 4. Contoh Buku Elektronik.....	35
Gambar 5. Contoh Buku Elektronik.....	35
Gambar 6. Contoh Buku Elektronik.....	36
Gambar 7. Contoh Buku Elektronik.....	36
Gambar 8. Contoh Tampilan Halaman Isi Buku Elektronik.....	37
Gambar 9. Contoh Tampilan Halaman Isi Buku Elektronik.....	37
Gambar 10. Contoh Ilustrasi Buku-Buku tentang psikologi.....	39
Gambar 11. Contoh Ilustrasi Buku tentang psikologi.....	39
Gambar 12. Contoh Ilustrasi Cover Buku tentang Gangguan Bipolar.....	39
Gambar 13. Contoh Karakter dalam Buku Elektronik.....	77
Gambar 14. Contoh Karakter dalam Buku Elektronik.....	77
Gambar 15. Warna.....	81
Gambar 16. Contoh Ilustrasi Gaya Gotik dengan Layout Simetris.....	82
Gambar 17. Contoh Ilustrasi Gaya Gotik dengan Layout Simetris.....	82
Gambar 18. Contoh Ilustrasi dengan Perulangan Elemen Geometris.....	82
Gambar 19. Studi Tipografi Judul dan Sub Judul.....	83
Gambar 20. Studi Tipografi Body Copy.....	84
Gambar 21. Contoh Ilustrasi.....	85

Gambar 22. Contoh Ilustrasi.....	85
Gambar 23. Contoh Ilustrasi.....	85
Gambar 24. Contoh Ilustrasi.....	85
Gambar 25. Contoh Ilustrasi.....	85
Gambar 26. Contoh Ilustrasi.....	85
Gambar 27. Contoh Ilustrasi.....	86
Gambar 28. Contoh Ilustrasi.....	86
Gambar 29. Data Visual Anak Remaja.....	118
Gambar 30. Data Visual Karakter Anak Remaja Laki-laki	119
Gambar 31. Data Visual Karakter untuk Buku Elektronik.....	119
Gambar 32. Data Visual Karakter untuk Buku Elektronik.....	119
Gambar 33. Data Visual Karakter untuk Buku Elektronik.....	120
Gambar 34. Data Visual Karakter untuk Buku Elektronik.....	120
Gambar 35. Data Visual Karakter untuk Buku Elektronik.....	120
Gambar 36. Data Visual Baju <i>Vintage</i> Perempuan.....	120
Gambar 37. Data Visual Karakter Perempuan untuk Buku Elektronik.....	121
Gambar 38. Data Visual Karakter Perempuan untuk Buku Elektronik.....	121
Gambar 39. Data Visual Topeng.....	122
Gambar 40. Data Visual Topeng.....	122
Gambar 41. Data Visual Jaringan DNA.....	122
Gambar 42. Data Visual Roda Kayu.....	123
Gambar 43. Data Visual Jam Pasir.....	123
Gambar 44. Data Visual Termometer.....	123

Gambar 45. Data Visual Mahkota.....	123
Gambar 46. Data Visual Mahkota.....	123
Gambar 47. Data Visual Kelelawar.....	124
Gambar 48. Data Visual Siluet Kelelawar.....	124
Gambar 49. Data Visual Poster dengan Perulangan Bentuk Geometris.....	124
Gambar 50. Data Visual Poster <i>Art Deco</i>	125
Gambar 51. Data Visual Poster dan Gambar dengan Gaya Gotik.....	125
Gambar 52. Data Visual Poster dan Gambar dengan Gaya Gotik.....	125
Gambar 53. Data Visual Ornamen dengan Gaya Gotik.....	126
Gambar 54. Data Visual Ornamen dengan Gaya <i>Art Nouveau</i>	126
Gambar 55. Data Visual ornamen dengan Gaya <i>Art Nouveau</i>	126
Gambar 56. Data Visual Gear.....	127
Gambar 57. Data Visual Ilustrasi Tim Burton.....	127
Gambar 58. Data Visual Ilustrasi Tim Burton.....	127
Gambar 59. Studi Karakter.....	128
Gambar 60. Penjaringan Ide Visual Karakter Si Penulis.....	129
Gambar 61. Penjaringan Ide Visual Karakter.....	129
Gambar 62. Studi Visual Ekspresi Si Karakter.....	130
Gambar 63. Studi Visual Ekspresi Si Karakter.....	130
Gambar 64. Studi Visual Sketsa Ilustrasi.....	131
Gambar 65. Studi Visual Siluet Kepala.....	132
Gambar 66. Studi Visual Siluet gambar Kelelawar dan Sultur.....	132
Gambar 67. Studi Visual <i>Frame</i> untuk <i>Background</i>	133

Gambar 68. Studi Visual Kotak Teks dan Tombol Interaktif.....	133
Gambar 69. Studi Visual Gambar Topeng.....	134
Gambar 70. Studi Visual Penderita Gangguan Bipolar.....	134
Gambar 71. Studi Visual Frame untuk Daftar Isi.....	135
Gambar 72. Studi Visual Ilustrasi pengertian Gangguan Bipolar.....	135
Gambar 73. Studi Visual Ilustrasi Sejarah dan Fakta.....	136
Gambar 74. Studi Visual Gambar Termometer.....	136
Gambar 75. Studi Visual Ilustrasi Penderita Gangguan Bipolar.....	137
Gambar 76. Studi Visual Ilustrasi Pembagian Tipe.....	137
Gambar 77. Studi Visual Ilustrasi Fase-fase Gangguan Bipolar.....	138
Gambar 78. Studi Visual Ilustrasi Fase mania.....	138
Gambar 79. Studi Visual Ilustrasi Fase Depresi.....	139
Gambar 80. Studi Visual Ilustrasi Fase Hipomania.....	140
Gambar 81. Studi Visual Ilustrasi Fase Campuran.....	140
Gambar 82. Studi Visual Ilustrasi Jaringan DNA.....	141
Gambar 83. Studi Visual Ilustrasi Anjuran dan Pencegahan.....	141
Gambar 84. Studi Visual Ilustrasi Penanganan dan Pengobatan.....	142
Gambar 85. Studi Visual Ilustrasi Dua Karakter	142
Gambar 86. Studi Visual Sampul latar Buku Elektronik.....	143
Gambar 87. Studi Tipografi Judul Buku Elektronik.....	145
Gambar 88. Studi Tipografi Sub Judul Buku Elektronik.....	146
Gambar 89. Studi Tipografi <i>Body Text</i> Buku Elektronik.....	146
Gambar 90. Studi Warna	147

Gambar 91. Sketsa Alternatif Sampul.....	148
Gambar 92. Desain Akhir Sampul.....	149
Gambar 93. Desain Akhir <i>Preview</i> Sampul.....	150
Gambar 94. Sketsa Layout Halaman 38 dan 1.....	150
Gambar 95. Sketsa Layout Halaman 2 dan 3.....	151
Gambar 96. Sketsa Layout Halaman 4 dan 5.....	151
Gambar 97. Sketsa Layout Halaman 6 dan 7.....	152
Gambar 98. Sketsa Layout Halaman 8 dan 9.....	152
Gambar 99. Sketsa Layout Halaman 10 dan 11.....	153
Gambar 100. Sketsa Layout Halaman 12 dan 13.....	153
Gambar 101. Sketsa Layout Halaman 14 dan 15.....	154
Gambar 102. Sketsa Layout Halaman 16 dan 17.....	154
Gambar 103. Sketsa Layout Halaman 18 dan 19.....	155
Gambar 104. Sketsa Layout Halaman 20 dan 21.....	155
Gambar 105. Sketsa Layout Halaman 22 dan 23.....	156
Gambar 106. Sketsa Layout Halaman 24 dan 25.....	156
Gambar 107. Sketsa Layout Halaman 26 dan 27.....	157
Gambar 108. Sketsa Layout Halaman 28 dan 29.....	157
Gambar 109. Sketsa Layout Halaman 30 dan 31.....	158
Gambar 110. Sketsa Layout Halaman 32 dan 33.....	158
Gambar 111. Sketsa Layout Halaman 34 dan 35.....	159
Gambar 112. Sketsa Layout Halaman 36 dan 37.....	159
Gambar 113. Desain Akhir Layout Halaman 0.....	159

Gambar 114. Desain Akhir Layout Halaman 1.....	160
Gambar 115. Desain Akhir Layout Halaman 2 dan 3.....	160
Gambar 116. Desain Akhir Layout Halaman 4 dan 5.....	161
Gambar 117. Desain Akhir Layout Halaman 6 dan 7.....	161
Gambar 118. Desain Akhir Layout Halaman 8 dan 9.....	162
Gambar 119. Desain Akhir Layout Halaman 10 dan 11.....	162
Gambar 120. Desain Akhir Layout Halaman 12 dan 13.....	163
Gambar 121. Desain Akhir Layout Halaman 14 dan 15.....	163
Gambar 122. Desain Akhir Layout Halaman 16 dan 17.....	164
Gambar 123. Desain Akhir Layout Halaman 18 dan 19.....	164
Gambar 124. Desain Akhir Layout Halaman 20 dan 21.....	165
Gambar 125. Desain Akhir Layout Halaman 22 dan 23.....	165
Gambar 126. Desain Akhir Layout Halaman 24 dan 25.....	166
Gambar 127. Desain Akhir Layout Halaman 26 dan 27.....	166
Gambar 128. Desain Akhir Layout Halaman 28 dan 29.....	167
Gambar 129. Desain Akhir Layout Halaman 30 dan 31.....	167
Gambar 130. Desain Akhir Layout Halaman 32 dan 33.....	168
Gambar 131. Desain Akhir Layout Halaman 34 dan 35.....	168
Gambar 132. Desain Akhir Layout Halaman 36 dan 37.....	169
Gambar 133. Desain Akhir Layout Halaman 38.....	169
Gambar 134. Sketsa Layout <i>Website</i>	170
Gambar 135. Sketsa Poster Acara Peluncuran DVD Interaktif.....	170
Gambar 136. Sketsa Sampul bagian luar <i>Packaging</i> DVD.....	171

Gambar 137. Sketsa Sampul bagian dalam <i>Packaging</i> DVD	171
Gambar 138. Sketsa Pin.....	171
Gambar 139. Sketsa Mini Stand X-Banner.....	172
Gambar 140. Desain Akhir <i>Website</i>	173
Gambar 141. Tampilan <i>Website</i> pada Monitor.....	174
Gambar 142. Desain Poster Pameran.....	174
Gambar 143. Desain Akhir Sampul bagian luar <i>Packaging</i> DVD.....	175
Gambar 144. Desain Akhir Sampul bagian dalam <i>Packaging</i> DVD.....	175
Gambar 145. Desain <i>Packaging</i> DVD	175
Gambar 146. Desain Akhir Pin.....	176
Gambar 147. Desain Akhir Mini Stand X-Banner.....	177
Gambar 148. Desain Sampul dan Foto Profil pada Facebook	178
Gambar 149. Desain Sampul dan Foto Profil pada Twitter.....	178

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa saat yang lalu media hiburan dan masyarakat Indonesia dikejutkan dengan berita beberapa selebriti yang diduga mengidap gangguan *bipolar*. Selebriti-selebriti tersebut ada yang diberitakan mengalami perubahan perilaku yang ekstrim dan kontras dengan perilaku sehari-harinya, bahkan ada pula yang dikabarkan meninggal karena bunuh diri akibat dari efek gangguan *bipolar*. Fenomena-fenomena tersebut membuat istilah gangguan *bipolar* menjadi populer di masyarakat saat ini. Meskipun istilah ini semakin populer, kebanyakan dari kita belum tentu paham benar apa itu gangguan *bipolar* yang sebenarnya.

Gangguan *bipolar* sendiri adalah satu jenis penyakit psikologis yang ditandai dengan perubahan *mood* secara ekstrim, antara fase mania atau manik yaitu keadaan ketika seseorang merasakan sangat senang dan euforia berlebihan dan depresi yaitu keadaan ketika merasakan kesedihan yang mendalam (sedih sekali). Pada suatu waktu penderita gangguan *bipolar* bisa merasa sangat gembira dan di waktu lain penderita merasa tertekan dan sedih bahkan mempunyai keinginan bunuh diri. Selain fase mania dan fase depresi terdapat pula fase campuran atau fase Hipomania. Fase ini adalah ketika penderita mengalami kedua fase tersebut dalam waktu yang berurutan.

Gangguan *bipolar* tidak hanya menyerang orang-orang terkenal, gangguan ini bisa diderita oleh siapa saja, tidak terbatas pada usia, jenis kelamin, latar belakang profesi atau kelas sosial. Penyebab terjadinya gangguan *bipolar* bersifat multifaktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah faktor genetik, biologis otak, serta peristiwa-peristiwa kehidupan dan keadaan lingkungan yang menimbulkan stres atau stressor psikososial.

Gangguan *bipolar* ini dapat dialami oleh berbagai kalangan usia, walaupun demikian manifestasi dari gangguan ini berbeda-beda antar kelompok umur. gangguan ini lebih banyak diderita oleh remaja yang beranjak dewasa.

Gejala gangguan *bipolar* bisa muncul sejak kanak-kanak hingga usia dewasa, akan tetapi setengah dari kasus-kasus gangguan *bipolar* ditemukan pada penderita yang berumur di bawah 25 tahun. Gangguan *bipolar* pada remaja umumnya dialami pada usia 15 hingga 24 tahun dengan prevalensi yang sama antara remaja pria dan wanita. 30 persen remaja yang depresi berujung menjadi *bipolar*. Remaja yang sering mengalami ledakan emosional berlebihan dan berulang maka akan terbentuk menjadi pola perilaku. menurut Dr. Hendro Riyanto, dr., SpKJ, MM mengatakan anak dan remaja adalah masa pembentukan kepribadian, dan karena kepribadian terbentuk saat anak dan sampai 18 tahun, lebih dari itu sudah kepribadian dan karakter akan susah untuk dirubah.

Banyak orang yang tidak menyadari jika mereka mengidap gangguan *bipolar*, hal ini terjadi karena minimnya wawasan dan kurangnya kesadaran

individu, keluarga maupun lingkungan terhadap masalah yang berkaitan dengan kesehatan jiwa dan mental. Selain itu gangguan *bipolar* memang tidak mudah dikenali, karena gangguan *bipolar* terlihat tidak jauh berbeda dengan masalah gangguan *mood* atau perubahan suasana hati.

Sebagai seorang dokter ahli psikiatri, Dr. Dwidjo Saputro SpKJ mengatakan bahwa istilah labil berbeda dengan *bipolar*. Pengertian labil sebatas menunjukkan karakteristik bawaan seseorang, seperti *moody* atau memiliki karakteristik suasana hati yang berubah-ubah dalam waktu cepat. Perbedaan antara *bipolar* dan *moody* secara umum dapat dilihat dari seberapa sering frekuensi emosional yang dirasakan. Selain itu frekuensi naik turunnya *mood* serta ledakan emosi, perasaan serta perubahan tingkah laku juga dapat menjadi indikasi gangguan *bipolar*. Sebagai contoh seseorang yang mudah marah dan memberi respon yang berlebihan karena alasan atau masalah yang sederhana. Seseorang tersebut akhirnya mengalami depresi berulang dengan frekuensi bergantian antara marah dan netral dalam hitungan jam, minggu maupun bulan (Kongres Nasional AKESWARI 2012: Remaja Rawan Bipolar, dalam: www.fk.unair.ac.id/news/headline-news/kongres-nasional-akeswari-2012-remaja-rawan-bipolar.html. Diakses 19 Agustus 2014).

Gangguan *bipolar* adalah kelainan jangka panjang yang harus di awasi seumur hidup. Hal ini karena dampak yang paling buruk dari gangguan *bipolar* bukanlah gejala dari penyakit gangguan *bipolar* itu sendiri, akan tetapi efek yang ditimbulkan dari gejala penyakit tersebut. Penderita gangguan *bipolar* biasanya kesulitan mengendalikan emosi atau suasana hati

mereka, impulsif dan cenderung melakukan tindakan negatif terhadap diri sendiri atau orang lain. Kasus yang paling banyak ditemukan adalah para penderita gangguan *bipolar* memilih jalan pintas mengakhiri tekanan dan masalah kehidupan dengan bunuh diri

Dari sekian banyak penyakit kejiwaan dan mental, lembaga internasional yang bergerak di bidang kesehatan yaitu *World Health Organisation* atau WHO menyebutkan bahwa gangguan *bipolar* berada dalam urutan ke-6 dalam penyakit utama yang dapat menyebabkan disabilitas di seluruh dunia. Sekitar 5,7 juta dari 7,3 miliar orang di seluruh dunia menderita gangguan *bipolar*, hal ini setara dengan kurang lebih 1% dari populasi. Sebanyak 25-50% penderita gangguan *bipolar* pernah melakukan percobaan bunuh diri setidaknya sekali selama hidupnya. (Apa Itu Gangguan Bipolar ?, dalam: <http://www.bipolarcareindonesia.com/2013/09/apa-itu-gangguan-bipolar.html>. Diakses 17 Oktober 2014).

Selama ini penderita gangguan psikologis atau gangguan kejiwaan sering mendapat stigma negatif dari masyarakat, dianggap identik dengan kehilangan akal sehat dan gila, padahal tidak semua gangguan psikologis melumpuhkan fungsi akal dan fungsi sosial penderitanya. Umumnya orang-orang yang memiliki gangguan psikologis memang memiliki penilaian yang rendah terhadap realitas, sering beranggapan apa yang mereka pikirkan dan rasakan adalah yang paling benar dan nyata. Hal ini berlaku juga pada penderita gangguan *bipolar*, akan tetapi orang yang mengidap gangguan *bipolar* bukanlah orang gila yang kehilangan akal atau berkepribadian ganda.

Gangguan *bipolar* bukan terjadi akibat salah pergaulan atau sekedar ingin menarik perhatian orang lain. Sebenarnya kondisi penderita gangguan *bipolar* dapat diumpakan seperti penderita diabetes, hingga saat ini memang belum ada obat yang mampu menyembuhkannya secara tuntas, akan tetapi gangguan *bipolar* bisa dikendalikan sehingga mereka dapat hidup secara stabil dan normal.

Informasi mengenai gangguan *bipolar* melalui media seperti media cetak dan elektronik tidak selalu objektif dan rinci. Sementara itu buku-buku psikologi yang memuat tentang gangguan *bipolar* umumnya menggunakan bahasa dan istilah kedokteran yang sulit untuk dicerna, sehingga informasi tersebut tidak dapat ditangkap dengan baik oleh pembaca. Hal tersebut melatar belakangi penulis untuk memilih tema *Bipolar Disorder* atau gangguan *bipolar* sebagai judul tugas akhir. Media terpilih untuk menunjang informasi mengenai *bipolar* dalam perancangan tugas akhir ini memilih media interaktif berupa buku elektronik. Hal ini karena sebagai sarana penyampaian informasi materi dalam buku elektronik dapat ditampilkan secara lebih menarik dan atraktif. Selain itu perkembangan teknologi yang pesat membantu penyebaran informasi melalui buku elektronik ini lebih cepat, ekonomis dan praktis.

Perancangan dengan media buku elektronik ini diperuntukkan bagi remaja sebagai *target audience* utama, karena remaja saat ini cenderung dekat dengan *gadget* dan perkembangan teknologi, sehingga peluang mereka mengakses buku elektronik ini lebih banyak. Diharapkan dengan adanya

perancangan buku elektronik ini, informasi mengenai penyakit gangguan *bipolar* bisa tersebar, karena jika penderita *bipolar* dapat terdiagnosa dan ditangani sedini mungkin, maka bisa menekan timbulnya gangguan perilaku dan emosi pada usia lebih dini, untuk mencegah terjadinya kerusakan emosi dan pikiran yang lebih kompleks di kemudian hari. sehingga remaja diharapkan dapat menjalani kehidupan yang sehat dan lebih produktif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat dan mendesain buku elektronik sebagai sarana pengenalan dan penanganan gangguan *bipolar* atau *bipolar disorder* yang atraktif dan interaktif.

C. Tujuan Perancangan

1. Melalui perancangan ini diharapkan nantinya dapat memberikan informasi yang objektif sehingga mempermudah masyarakat dalam memahami dan menyikapi gangguan *bipolar* secara baik dan benar.
2. Membuat perancangan media interaktif *e-book* dengan desain yang menarik, menyampaikan pesan dengan pesan yang mudah dipahami dan ringan.

D. Batasan Masalah

1. *Target audience* utama dari perancangan ini adalah mereka yang belum terdiagnosa gangguan *bipolar* penderita *bipolar* atau yang sudah

mendapatkan terapi dan penanganan, melainkan untuk remaja yang awam dan membutuhkan informasi mengenai penyakit *bipolar*. Orangtua dan masyarakat awam dapat menjadi *target audience* sekunder dari karya perancangan ini.

2. Pesan dan informasi dalam buku elektronik ini bukanlah acuan atau tolak ukur utama untuk menentukan diagnosa gangguan *bipolar*, melainkan sebagai salah satu sumber informasi untuk melakukan deteksi awal gangguan *bipolar*, setelah mendapat informasi mengenai gangguan bipolar, disarankan bagi *target audience* yang berpotensi memiliki gangguan bipolar untuk mencari bantuan secara medis.
3. Perancangan ini menyasar target audiens dengan rentang usia 15-25 tahun, karena banyak data kasus yang menyebutkan bahwa remaja dan awal dewasa merupakan masa paling rawan terserang penyakit gangguan *bipolar*.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Perancang sebagai mahasiswa DKV

Diharapkan mampu membuat desain *e-book* interaktif yang menarik, mudah dipahami oleh *target audience*, sehingga dapat membantu dan memberikan solusi bagi tema atau permasalahan yang diangkat.

2. Bagi *target audience*

Memberikan informasi yang objektif seputar penyakit gangguan *bipolar*, semakin cepat informasi bisa didapatkan maka diharapkan dapat

membantu *target audience* terhindar dari dampak buruk penyakit gangguan *bipolar* sedini mungkin.

3. Bagi Institusi

Dapat digunakan sebagai bahan studi perbandingan media interaktif dan menjadi bahan kajian bagi mahasiswa yang membutuhkan juga memperkaya literatur akademik dan perpustakaan institusi.

F. Definisi Operasional

1. *Bipolar Disorder* (Gangguan *Bipolar*)

Gangguan *Bipolar* merupakan nama yang digunakan untuk perubahan *mood* secara berkala yang diperlihatkan oleh individu yang mengalami episode manik (kutub pertama), episode depresi berat (kutub kedua), dan perilaku normal yang terjadi di antara kedua episode tersebut. Gangguan *bipolar* sebelumnya dikenal sebagai gangguan manik-depresif. Selama episode mania, individu mengalami euforia, grandiositas, energik, dan tidak dapat tidur serta memiliki penilaian yang buruk dan pikiran, tindakan, serta bicara yang cepat (Videbeck, 2001:411).

Awalnya gangguan *bipolar* ini disebut dengan manik-depresif. Tidak seperti gangguan depresi yang lainnya, gangguan *bipolar* meliputi lingkaran depresi pada satu kutub dan gembira berlebihan atau maniak pada kutub lainnya. Pada gangguan *bipolar* perubahan antara dua kutub tersebut dapat berlangsung secara drastis dan cepat, dan juga dapat terjadi secara gradual (Lubis, 2009:43).

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau bermacam-macam. Kata multi sendiri diambil dari bahasa Latin yaitu nouns. Sedangkan media berasal dari medium yang juga merupakan bahasa Latin yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata medium dalam *American Heritage Electronic Dictionary* (1991) juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi (Rachmat dan Alphone, 2005/2006). Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli diantaranya:

- 1) Kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output*. Media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002)
- 2) Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio* dan *video* (Robin dan Linda, 2001)
- 3) Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofstetter (2001) adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, *audio*, *video*, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

- 4) Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan *video* untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)
- 5) Multimedia merupakan kombinasi dari data text, *audio*, gambar, animasi, *video*, dan interaksi (Zeembry, 2008)
- 6) Multimedia (sebagai kata sifat) adalah media elektronik untuk menyimpan dan menampilkan data-data multimedia (Zeembry, 2008).

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, *video*, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file *digital* (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya sebagai media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan atau promosi dan lain-lain. (Wahono, 2007). Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif.

(Pengertian Multimedia Interaktif, Rahma dalam: <http://fitirrahma.blogspot.com/2013/03/pengertian-multimedaiinteraktif.html>. Diakses 19 Agustus 2014)

3. *E-book*

Secara harfiah, *e-book* berasal dari dua kata dasar bahasa Inggris, yaitu 'e' yang diambil dari kata *elektronik* dan 'book' yang berarti buku. (Simple Definition of e-book, dalam: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/e-book>. Diakses 19 Agustus 2014).

E-book adalah buku cetak yang diubah ke dalam format *digital* melalui proses digitalisasi sehingga buku tersebut dapat ditampilkan pada komputer (Carjaval 1999) dalam Shiratuddin (2003). (rahmadaniati, dalam: <http://ceritarara.wordpress.com/2012/01/09/all-about-e-book/>. Diakses 19 Agustus 2014).

Pengertian serupa juga dikemukakan dalam beberapa kamus online, yaitu ditemukan bahwa *e-book* adalah buku yang dikonversi dalam bentuk *digital*, yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca khusus. (Dominick, dalam: highereducation.mcgraw-hill.com/sites/0072407662/student_view0/glossary.html. Diakses 19 20 Agustus 2014).

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data verbal digunakan sebagai data yang menyangkut tentang hal-hal, kajian pustaka, berupa buku-buku teori psikologi, buku-buku teori komunikasi visual, dan buku-buku tentang media interaktif.

- b. Data visual berupa desain-desain *e-book* lain yang lebih dulu ada, dan digunakan sebagai data untuk menambah referensi atau rujukan tentang desain *e-book*.

2. Metode pengumpulan data

a. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui media-media cetak seperti buku, majalah, koran, termasuk dari media internet seperti *web*, *blog*, maupun jejaring sosial.

b. Dokumen

Pengumpulan data didapat melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi.

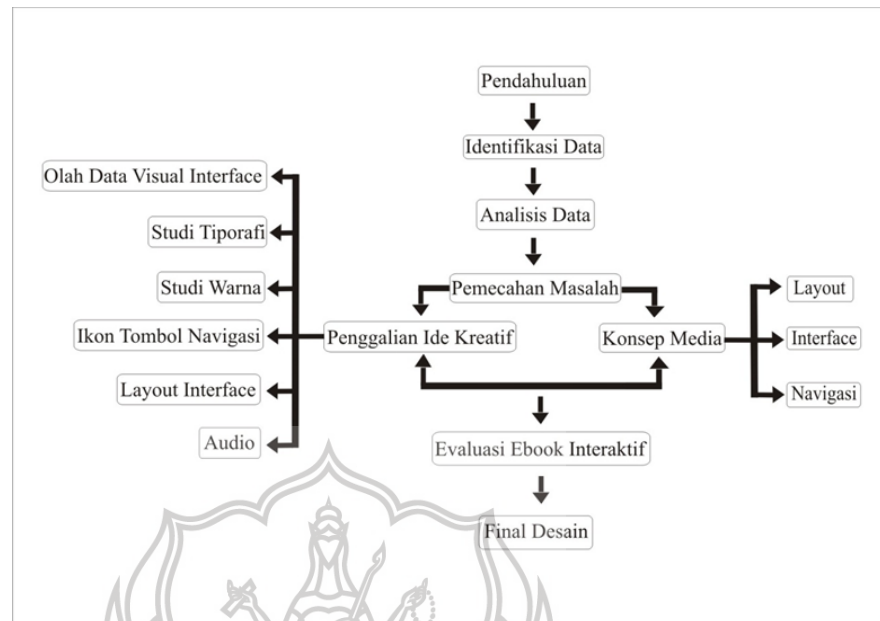
c. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai dan menggali informasi tentang gangguan *bipolar* melalui narasumber-narasumber yang terkait. Data ini diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain.

3. Alat/Instrumen yang digunakan

- a. Kertas dan pena sebagai alat untuk mencatat hasil wawancara narasumber
- b. Komputer dan software pendukung, untuk mengolah dan membuat rancangan desain *e-book* Interaktif.

4. Skema perancangan



Gambar 1. Gambar skema perancangan
(Sumber: Neni Fathonah, 2014)