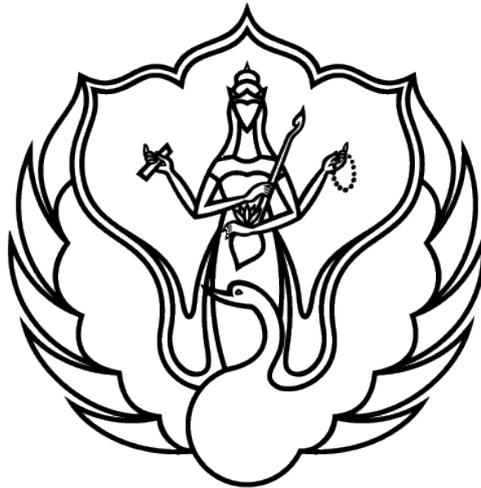


JURNAL TUGAS AKHIR

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



KARYA DESAIN

Neni Fathonah

NIM 1012069024

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2016

Tugas Akhir berjudul:

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

Diajukan oleh Neni Fathonah, NIM 1012069024. Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di
depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Juni 2016 dan dinyatakan telah memenuhi
syarat untuk diterima.



Mengetahui,
Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Arnadi, M.Sn.
09512. 1. 001

A. JUDUL

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

B. ABSTRAK

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

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.

C. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

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).

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. (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).

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 biasa.

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.

2. Rumusan Masalah/Tujuan

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

Berikut adalah tujuan dari perancangan:

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

3. Teori dan Metode

a. Teori

- 1) *Bipolar Disorder* (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. (Videbeck, 2001:411).
- 2) Multimedia Interaktif
Menurut Vaughan (2004), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, gambar, animasi, dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara *digital* dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.
- 3) Buku Elektronik (*E-book*)
adalah buku yang dikonversi dalam bentuk *digital*, yang dapat dibaca dengan menggunakan komputer atau alat pembaca khusus (. Dominick, dalam: highered.mcgraw-hill.com/sites/0072407662/student_view0/glossary.html. Diakses 19 20 Agustus 2014).

b. Metode analisis data

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*).

- 1) *What/Apa* yang dibuat.
yakni membuat perancangan multimedia interaktif dengan media *e-book* mengenai pengenalan dan penanganan gangguan *bipolar* (*bipolar disorder*).
- 2) *Why/ Mengapa* perlu dibuat.
Buku elektronik ini dibuat untuk memberikan informasi serta pemahaman tentang gangguan *bipolar*.
- 3) *Who/Siapa target audience* nya.
Usia yang ditentukan untuk *target audience* utama adalah 15-25 tahun. karena kasus gangguan bipolar banyak ditemukan pada rentang usia 15-19 tahun dan terbanyak kedua adalah pada usia 20-24 tahun. sedangkan usia 15-25 tahun merupakan usia remaja dan masa awal dewasa. untuk *target audience* sekunder adalah para orangtua maupun masyarakat awam.
- 4) *Where/Dimana* disosialisasikan.
Buku elektronik ini akan disosialisasikan secara nasional.
- 5) *When/Kapan* media dipublikasikan.
Tahun 2016, yakni pada Hari Gangguan *Bipolar* Sedunia.
- 6) *How/Bagaimana* penyajiannya.
Karya perancangan yang dibuat adalah multimedia interaktif *e-book*, dengan gaya desain yang menarik, menggunakan bahasa yang lebih ringan, materi disampaikan melalui pesan verbal serta visual melalui teks dan ilustrasi.

D. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Literatur

a. Gangguan *Bipolar* (*Bipolar Disorder*)

Pada umumnya setiap orang pernah mengalami perubahan suasana hati baik itu dalam kondisi suasana hati yang baik atau sebaliknya mendapati suasana hati yang buruk. Manusia dengan kejiwaan normal juga tidak luput dari hal tersebut. Namun hal yang berbeda terjadi pada orang dengan gangguan *bipolar*, mereka tidak hanya sekedar mengalami perubahan suasana hati akan tetapi perubahan suasana hati tersebut terjadi secara ekstrem dan drastis atau yang lebih dikenal dengan istilah *mood swing*. Perubahan *mood* tersebut juga menimbulkan dampak penderitaan terhadap yang mengalaminya, mengganggu fungsi personal, sosial, dan pekerjaannya.

Masyarakat awam terutama orang-orang yang mengidap gangguan *bipolar* itu sendiri, kadangkala tidak menyadari akan tanda dan gejala gangguan *bipolar* tersebut, hal ini bisa dikarenakan minimnya pengetahuan dan informasi tentang gangguan *bipolar*. Selain itu ketidakpedulian masyarakat secara umum akan pentingnya kesehatan jiwa dan mental juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan sedikitnya masyarakat yang memahami penyakit ini. Padahal jika tidak segera ditangani, gangguan *bipolar* bisa sangat merugikan sekaligus membahayakan bagi kualitas dan kelangsungan hidup penderitanya.

Berdasarkan data WHO menyebutkan bahwa gangguan *bipolar* berada dalam urutan ke-6 dalam penyakit utama yang dapat menyebabkan disabilitas di seluruh dunia. Sekitar 5,7 juta orang di seluruh dunia menderita gangguan *bipolar*. Atau sekitar 1% dari seluruh populasi di seluruh dunia. Sebanyak 25-50% penderita gangguan *bipolar* pernah melakukan percobaan bunuh diri paling sedikit sekali selama hidupnya. (Apa Itu Gangguan Bipolar ?, dalam: <http://www.bipolarcareindonesia.com/2013/09/apa-itu-gangguan-bipolar.html>. Diakses 17 Oktober 2014).

Bunuh diri merupakan penyebab kematian ke-11 di Amerika Serikat dan penyebab angka kematian ke-3 pada populasi umur 15-24. Walaupun angka kematian akibat bunuh diri cenderung menurun dari tahun 1909, namun angka kematian karena bunuh diri lebih tinggi di antara populasi usia lanjut antar 12,6-18 %. Angka kematian akibat bunuh diri bervariasi antar negara, distribusi pria-wanita juga bervariasi. Pasien dengan gangguan *mood* mempunyai risiko yang lebih tinggi untuk melakukan perilaku bunuh diri bervariasi dan tergantung pada tipe gangguan psikiatriknya. Dari semua kasus bunuh diri (*suicide*), 60% karena gangguan *mood*. (Willy F dan Albert A, 2009: 296-297).

Gejala gangguan *bipolar* ini dapat pertama kali muncul mulai remaja hingga dewasa. Kebanyakan kasus terjadi pada dewasa muda yang berusia sekitar 20-30 tahun. Semakin dini seseorang menderita *bipolar*, maka risiko penyakit akan lebih berat dan penyakit tersebut dapat bertahan lebih lama dan lebih sering menyerang. (Penanganan Terkini Gangguan Bipolar, dalam: <http://growupclinic.com/2014/08/18/penanganan-terkini-gangguan-bipolar/>. Diakses 17 Oktober 2014, Pukul 15:27).

Jika dilihat berdasarkan angka, gangguan ini hanya dialami oleh sedikit dari populasi bumi, sekitar 0,3-1,5 persen. Tapi angka tersebut belum termasuk yang misdiagnosis atau kesalahan dalam diagnosa. Gangguan jiwa bipolar saat ini sudah menjangkiti sekitar 10 hingga 12 persen remaja di luar negeri. Di beberapa kota di Indonesia juga mulai dilaporkan penderita berusia remaja. Melihat kisaran umur yang masih rentan terhadap perubahan, risiko kematian terus membayangi

penderita bipolar, terutama mereka-mereka yang masih muda. Namun hal ini tidak menutup kemungkinan resiko yang sama terhadap mereka-mereka yang lebih tua. Hal ini karena penderita bipolar memiliki kecenderungan untuk mengambil jalan pintas demi menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Gejala gangguan bipolar ini dapat pertama kali muncul mulai remaja hingga dewasa. Kebanyakan kasus terjadi pada dewasa muda yang berusia sekisar 20-30 tahun. Semakin dini seseorang menderita bipolar, maka risiko penyakit akan lebih berat dan penyakit tersebut dapat bertahan lebih lama dan lebih sering menyerang. (Penanganan Terkini Gangguan Bipolar, dalam: <http://growupclinic.com/2014/08/18/penanganan-terkini-gangguan-bipolar/>. Diakses 17 Oktober 2014, Pukul 15:27).

Berikut pembagian fase dalam *Bipolar disorder* atau Gangguan *Bipolar* adalah sebagai berikut:

- 1) Gangguan *Bipolar* tipe I
Pada gangguan *bipolar* tipe I penderita akan mengalami episode mania dan depresi secara bergantian.
- 2) Gangguan *Bipolar* tipe II
Pada gangguan *bipolar* tipe II penderita akan minimal mengalami episode hipomania (gangguan dalam bentuk lebih ringan dari episode mania) dan episode depresi.
- 3) Gangguan *Bipolar* Campuran
Pada gangguan *bipolar* tipe campuran penderita akan mengalami episode depresi dan episode mania secara bersamaan atau dalam tenggat perubahan waktu yang cepat.
- 4) *Cyclothymic Disorder*
Gangguan siklotimik (*cyclothymic disorder*) merupakan bentuk ringan dari gangguan *bipolar*. Penderita akan mengalami setidaknya minimal selama 2 tahun gangguan perubahan mood berupa episode hipomania dan episode depresi ringan.

Minimnya informasi membuat kurangnya kesadaran masyarakat akan kesehatan mental, tidak jarang yang memberikan stigma negatif, yang menganggap remeh akan penyakit gangguan mental seperti gangguan *bipolar* ini. Padahal dengan kondisi mental yang sehat akan menunjang kualitas kesehatan secara fisik, kesadaran akan kesehatan mental mempengaruhi kualitas sumber daya manusia kita terutama generasi muda agar tumbuh menjadi generasi yang sehat tidak hanya secara fisik, tetapi juga sehat secara mental.

b. Buku Elektronik (*E-book*)

E-book atau disebut juga *electronic book* dapat diartikan sebagai buku elektronik atau buku *digital*. Buku elektronik merupakan versi *digital* dari buku yang biasanya terdiri dari kumpulan kertas yang berisi teks atau gambar. *E-book* merubah unsur teks dan gambar tersebut ke dalam informasi *digital* baik dalam format teks polos, pdf, jpeg, lit dan html.

E-book adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan perangkat keras seperti komputer, *notebook* atau *laptop*, dan beberapa telepon seluler atau *handphone* yang sudah mampu untuk membaca *file e-book*. *E-book* mampu mengintegrasikan tayangan suara, grafik, gambar, animasi, maupun *movie* sehingga informasi yang disajikan lebih kaya, ringkas serta dinamis dibandingkan dengan buku konvensional.

Berikut adalah kelebihan buku elektronik antara lain:

- 1) Ringkas dan praktis, karena formatnya dibuat dalam bentuk digital (*soft copy* maupun *hard copy*).
- 2) Biaya produksi dan harga jual buku lebih murah daripada buku cetak
- 3) Pendistribusian buku lebih cepat hemat biaya
- 4) Tidak memerlukan kertas untuk membuat buku elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *paperless*.
- 5) Konten dan tampilan yang lebih atraktif dan interaktif.

Buku-buku yang membahas mengenai penyakit-psikologi cukup banyak beredar dipasaran, akan tetapi buku-buku tersebut sebagian besar masih dalam bentuk buku cetak, sementara buku elektronik yang membahas mengenai gangguan *bipolar* mungkin jarang atau tidak ada di Indonesia sebelumnya. Karena itu perancangan buku elektronik ini dibuat untuk lebih menarik minat anak-anak muda untuk membaca dan mencari informasi seputar gangguan *bipolar*. Buku elektronik ini menyajikan informasi berupa pesan verbal yang dilengkapi dengan gambar atau ilustrasi, tombol interaktif, animasi hingga suara atau musik yang melatarbelakangi (*background*) sehingga memiliki daya tarik yang lebih dibandingkan buku cetak.

Pemilihan buku elektronik sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam perancangan ini dapat menjadi media alternatif bagi *target audience* untuk memperoleh informasi mengenai gangguan bipolar. Buku elektronik "*Bipolar Disorder*" mempunyai kelebihan dibandingkan media konvensional seperti buku cetak, antara lain:

- 1) Antara buku elektronik dan konvensional berbeda, mulai dari bahan dan proses pembuatannya hingga alat atau perantara untuk membacanya, jika buku konvensional membutuhkan kertas maka buku elektronik membutuhkan alat perantara untuk mengaksesnya seperti komputer, laptop, dan lain-lain.
- 2) Buku-buku yang tersedia di pasaran umumnya menggunakan desain yang seragam, ilustrasi berupa foto, minim warna dan cenderung hitam putih, tidak ada konsep desain dan pemilihan warna-warna tertentu yang diterapkan untuk tampilannya, selain itu bahasa yang digunakan juga berat dan banyak ditemukan istilah-istilah kedokteran yang tidak semua orang mengerti, sehingga remaja cenderung tidak tertarik untuk membacanya. Perancangan buku elektronik mengenai gangguan *bipolar* ini menekankan pada penyederhanaan bahasa dan aspek visual seperti pemilihan konsep desain tertentu, warna, tipografi, dilengkapi ilustrasi, gambar, *layout*, animasi, bahkan *background* yang tidak akan bisa kita temui pada buku konvensional pada umumnya.
- 3) Saat ini perkembangan teknologi mempengaruhi pola komunikasi anak-anak muda, kebutuhan dan ketergantungan mereka akan *gadget* semakin tinggi, karena itulah memanfaatkan multimedia berupa buku elektronik bisa menjadi alternatif bagi mereka untuk mencari tahu informasi mengenai gangguan *bipolar*, karena mereka bisa dengan mengakses buku elektronik ini dengan mudah dan cepat.

- 4) Pemilihan buku elektronik sebagai media utama karena buku elektronik juga bisa disimpan dalam jangka waktu yang lama, tidak mudah rusak dan lebih awet.

2. Tujuan Komunikasi

- a. Memberikan informasi kepada remaja sebagai target audience mengenai gangguan *bipolar*, agar *target audience* bisa melakukan deteksi awal terhadap gangguan bipolar.
- b. Membantu remaja sebagai *target audience* agar lebih mudah memahami tentang gangguan *bipolar* melalui konsep perancangan buku elektronik yang berbeda dengan buku-buku mengenai gangguan *bipolar* yang ada di pasaran pada umumnya dengan cara yang ringan dan atraktif.

3. Strategi komunikasi

a. Bentuk pesan

1) Pesan verbal

Menentukan isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan adalah salah satu strategi komunikasi. Untuk menghindari kesulitan dalam penyampaian pesan, maka diperlukan penggunaan bahasa verbal yang lebih sederhana dan mudah dipahami, mengingat banyak penggunaan kata dan istilah-istilah medis yang tidak dimengerti oleh orang awam mengenai gangguan *bipolar*, maka penggunaan istilah-istilah juga diminimalisir dan disertakan daftar istilah kata penting.

Adapun isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *E-Book* ini adalah informasi dasar seputar gangguan bipolar.

2) Pesan visual

Secara keseluruhan tampilan desain pada buku elektronik ini mengandung kesan muram, misterius dan murung. Hal tersebut dapat dilihat dari unsur-unsur visual seperti pemilihan warna, ornamen, *layout*, font, karakter, ilustrasi, dan lain-lain. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan persepsi dan pandangan kepada masyarakat bahwa kesehatan jiwa adalah bukanlah hal yang remeh temeh, kesehatan jiwa ternyata berdampak besar untuk kehidupan sehari-hari manusia bahkan tidak jarang mampu merampas keberlangsungan hidup seseorang.

Tiap-tiap ilustrasi yang terdapat dalam halaman buku elektronik memiliki peran untuk membantu *target audience* dalam mencerna informasi verbal yang ada didalamnya, ilustrasi-ilustrasi tersebut tentu memiliki kaitan dengan pesan teks dan teks judul di tiap halaman. Ilustrasi-ilustrasi didalam buku elektronik ini menampilkan kecenderungan gambar bergaya surealis dan simbolik, gangguan *bipolar* sendiri adalah suatu penyakit yang rumit, irasional, melibatkan alam pikiran dan perasaan manusia. Karena itulah setiap obyek yang ada dalam ilustrasi-ilustrasi ini merupakan representasi dan simbol-simbol yang mewakili penggambaran mengenai gangguan *bipolar*.

4. Konsep Media

a. Tujuan Media

Pemilihan buku elektronik sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi dalam perancangan ini dapat menjadi media alternatif bagi *target audience* untuk memperoleh informasi mengenai gangguan *bipolar*.

b. Strategi Media

- 1) Menentukan *target audience*.
- 2) Menentukan media pendukung.
- 3) Langkah promosi dan distribusi.

c. Program Media

1) Paduan media

a) Media utama E-book

Agar pelaksanaan peluncuran media bisa berjalan dengan lancar serta mendapat banyak atensi dari *target audience*, perlu adanya kerjasama dengan beberapa pihak yang terkait seperti organisasi atau komunitas yang peduli dengan *bipolar*. Waktu yang dipilih untuk peluncuran buku elektronik ini adalah pada bulan Maret, dalam rangka memperingati hari *bipolar* sedunia (*World Bipolar Day*) yang jatuh pada tanggal 30 Maret, dimana peluncuran buku elektronik ini merupakan bagian dari acara peringatan hari *bipolar* sedunia “*Talk Show & Art Performance*” yang diadakan oleh organisasi *Bipolar Care Indonesia* bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, pihak organisasi akan bekerjasama dengan beberapa sekolah menengah dan perguruan tinggi agar mampu menjangkau minat dari kalangan muda.

Nantinya buku elektronik akan dimasukkan ke dalam format DVD yang akan dibagikan secara terbatas sebagai media promosi pada saat acara berlangsung. Selanjutnya file buku elektronik bisa diunduh secara gratis ataupun dipesan barang fisiknya secara berbayar melalui *website* atau jejaring sosial.

2) Media pendukung

a) DVD Interaktif

DVD yang akan dibagikan secara gratis pada waktu acara peluncuran buku elektronik menggunakan tampilan desain mengikuti gaya desain pada buku elektronik. Adapun bahan yang dipakai untuk *packaging* DVD, menggunakan bahan berbasis kertas (*paper based*) agar lebih praktis dan ramah lingkungan. Secara offline DVD Interaktif ini nantinya akan dibagikan secara terbatas kepada pengunjung yang datang pada acara peringatan gangguan bipolar sedunia, sementara secara online DVD dapat dipesan melalui *website Bipolar Care Indonesia*, hasil penjualan nantinya akan didonasikan untuk membantu sosialisasi mengenai gangguan *bipolar*.

b) Poster acara peluncuran *E-Book*

Poster nantinya akan diletakkan ditempat yang strategis untuk dijangkau dan dilihat oleh *target audience*. Penempatannya bisa melalui mading sekolah maupun kampus, juga tempat-tempat yang kerap dijadikan sebagai tempat remaja berkumpul atau *Hangout* seperti kafe, taman kota, pusat perbelanjaan dan lain-lain.

c) Iklan *banner*

Iklan banner ini akan menjadi media promosi melalui internet, dan ditempatkan pada *website* atau blog yang telah disediakan. Keberadaan iklan *banner* dapat dimanfaatkan sebagai sarana distribusi *E-Book* secara *online*, dimana konsumen atau target audience dapat mengunduh baik secara gratis maupun berbayar.

d) *Mini stand x-banner*

Media ini nantinya dapat digunakan sebagai media promosi ketika buku elektronik mengenai gangguan bipolar diluncurkan di hari gangguan *bipolar* sedunia.

e) Pin

Mengaplikasikan desain dalam bentuk merchandise seperti Pin bisa menjadi salah satu bentuk promosi, desain yang dipakai masih mengambil dari elemen-elemen desain yang serupa dengan dengan desain pada buku elektronik dan media pendukung lainnya. Selain itu ditambahkan *quote* atau kata-kata mutiara yang terkait dengan permasalahan kejiwaan terutama gangguan *bipolar*, kalimat-kalimat yang dipakai sengaja memakai bahasa inggris sebagai upaya strategi promosi untuk menarik *target audience*, karena segala sesuatu yang condong pada budaya barat lebih diminati oleh para remaja

3) Media pendukung pameran tugas akhir

a) Poster Pameran Tugas Akhir

Poster pameran merupakan salah satu penunjang sebagai media untuk menyebarkan informasi mengenai pameran tugas akhir ini, penempatan poster bisa lewat majalah dinding kampus maupun secara *online* lewat media sosial maupun blog, *website* dan lain-lain.

b) Katalog Pameran

Katalog nantinya akan dibagikan secara gratis saat pameran. Katalog berisi penjelasan singkat mengenai konsep, media yang digunakan serta penulisan tugas akhir “Perancangan Multimedia Interaktif berupa buku elektronik mengenai gangguan bipolar (*Bipolar Disorder*).

5. Konsep Kreatif

a. Konsep gaya desain

Secara keseluruhan buku elektronik ini tidak mengacu pada salah satu gaya desain tertentu, akan tetapi menggunakan percampuran gaya-gaya desain yang populer pada era-era terdahulu, seperti gaya-gaya desain dengan unsur medieval atau yang lebih dikenal dengan sebutan *dark age* (era kegelapan) atau *middle age* (abad pertengahan), salah satunya seperti gotik. Ada pula gaya *art nouveau* yang muncul pada abad ke-19 dan *art deco* yang muncul pada tahun 1920. Percampuran berbagai gaya desain tersebut mewakili penggambaran mengenai gangguan *bipolar* sebagai gangguan kejiwaan yang keberadaannya sudah ditemukan sejak jaman dahulu, melibatkan alam pikiran serta perasaan manusia dan kematian.

b. Isi Pesan dalam Buku Elektronik

Adapun isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *E-Book* ini adalah informasi dasar seputar gangguan *bipolar*. Pengetahuan mengenai apa itu gangguan *bipolar*, sejarah dan fakta, fase-fase, tanda dan gejala, penyebab gangguan *bipolar* hingga saran dan anjuran mengenai gangguan *bipolar*.

6. Konsep Desain

a. Gaya Visual

Gaya visual dalam buku elektronik tidak mengacu hanya pada satu gaya desain saja, akan tetapi memiliki kesan bergaya klasik secara keseluruhan, layout memiliki paduan unsur-unsur medieval, gotik, *art deco* dan *art nouveau*, hal ini didasari karena gangguan *bipolar* merupakan penyakit yang sudah ditemukan sejak dahulu. Ilustrasi memiliki kecenderungan surealis dan simbolik, terkesan muram dan pucat, hal tersebut mewakili penggambaran gangguan *bipolar*.

Konsep tersebut dianggap mewakili bagaimana penggambaran gangguan *bipolar*, dimana gangguan *bipolar* adalah salah satu penyakit yang melibatkan alam pikiran manusia, irasional, melankolia, pucat, sakit, ketidakseimbangan, ketidaknyamanan dan kematian.

b. Karakter

Customer journey si tokoh atau karakter adalah sebagai berikut, remaja putra, tinggal di perkotaan, dekat dengan gadget, *introvert* atau berkepribadian tertutup, impulsif, memiliki hubungan yang tidak harmonis dengan orang-orang terdekat, dari kelas sosial menengah, postur tubuh kurus, memiliki kelopak mata yang besar akan tetapi dengan pandangan mata yang turun dan sayu, sementara anggota tubuh yang digambarkan terpotong-potong memiliki makna bahwasana gangguan *bipolar* adalah salah satu penyakit yang menyebabkan disabilitas (ketidakmampuan atau keterbatasan, secara fisik maupun mental) bagi penderitanya, selain itu orang-orang yang memiliki masalah gangguan psikologis terutama gangguan *bipolar* umumnya memiliki kepribadian yang tidak utuh dan tidak stabil, dibandingkan dengan orang normal yang tidak mempunyai permasalahan gangguan psikologis.

c. Warna

Pemilihan warna yang akan dipakai menggunakan beberapa paduan unsur warna-warna gelap dan terang. Warna-warna terang merupakan penggambaran peningkatan *mood* atau suasana hati pada gangguan *bipolar*, sedangkan pada ilustrasi atau ornamen didominasi oleh warna-warna yang cenderung gelap dan suram yang menimbulkan efek kesedihan, kebosanan, ketidaknyamanan,

melankolia dan kematian seperti hitam, ungu, abu-abu, dan coklat, warna-warna tersebut merupakan penggambaran ketika suasana hati yang menurun pada gangguan *bipolar*.

Perpaduan warna antara warna-warna terang dan gelap tersebut merupakan penggambaran perubahan suasana hati yang berlawanan antara *euforia* dan depresi, yang kerap dialami oleh penderita gangguan *bipolar*.

d. *Layout*

Layout dalam perancangan buku elektronik di desain menggunakan tampilan layaknya buku cetak, tetapi mempunyai beberapa fitur yang tidak terdapat pada buku cetak. karena seperti tombol interaktif, *animasi*, *sound* dan lain-lain. Secara umum keseluruhan desain *layout* menggunakan keseimbangan simetris, memiliki kesan *vintage* dan misteri dengan kombinasi perpaduan berbagai ornamen atau sulur bergaya gotik, *art deco*, dan *art noevau*.

e. Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang akan dipakai pada perancangan buku elektronik ini adalah perpaduan antara gotik, surreal, sedikit unsur *gore* dan ekspresionis ala Tim Burton. Gaya-gaya ilustrasi tersebut dipilih karena dianggap sesuai dengan tema gangguan psikologis yang umumnya melibatkan pikiran-pikiran tidak logis, irasional, dan alam bawah sadar, serta memiliki kesan depresif, gelap, melankolia, suram, serta kematian.

f. Tipografi

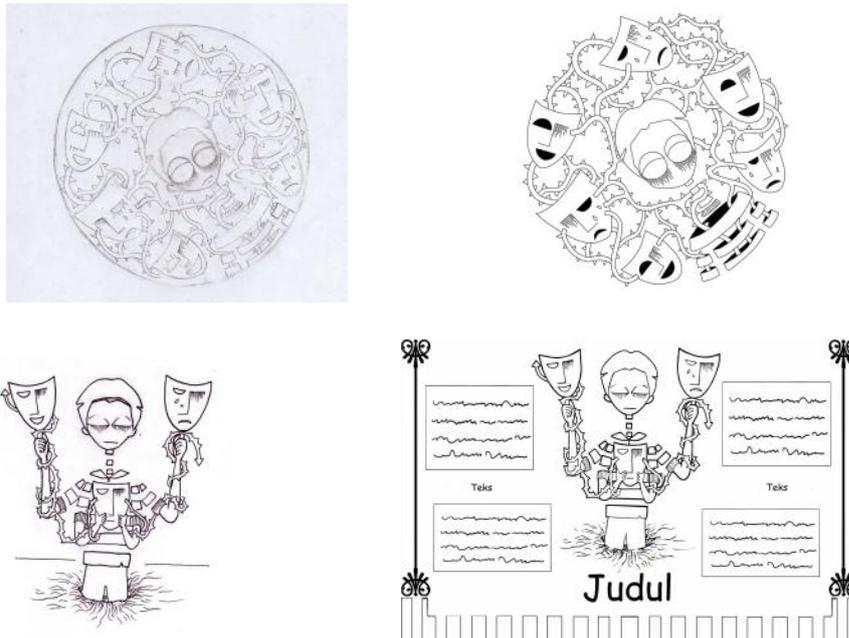
Tipografi merupakan salah satu unsur yang penting guna melengkapi desain *layout* dan ilustrasi yang telah dibuat. Untuk bagian judul akan dipilih font yang memiliki kecenderungan gotik dengan ujung-ujung yang lancip, sedangkan untuk pemilihan sub judul dipilih font dengan gaya semi gotik, pada teks dipilih huruf san serif dengan mengutamakan fungsi keterbacaan agar pesan yang disampaikan mudah. Buku elektronik ini meminimalisir jumlah penggunaan font agar target audiens tetap merasa nyaman dan fokus ketika sedang membaca buku elektronik.

Untuk sub judul dan *body text* menggunakan font maiandra GD dengan penempatan ukuran font yang berbeda, maiandra GD memiliki tingkat keterbacaan yang jelas sehingga mudah dibaca.

g. Audio

Lagu yang dipilih untuk menjadi *backsound* untuk buku elektronik ini adalah salah satu lagu instrument karya Dustin O' Halloran yang berjudul *Bedroom Window*, lagu ini dipilih karena mempunyai nuansa misterius dan melankolis sehingga sesuai dengan konsep gaya desain yang telah ditentukan.

4. Proses Desain



Gambar 1. Proses desain sketsa dan layout buku elektronik.
(Sumber: Neni Fathonah, 2015)

5. Final Desain



Gambar 2. Preview desain akhir buku elektronik.
(Sumber: Neni Fathonah, 2015)

III. PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebelum dan selama proses perancangan buku elektronik terdapat banyak kendala yang ditemui oleh penulis, diantaranya adalah:

1. Dalam perancangan buku elektronik ini tidak dapat dibuat secara sembarangan, buku elektronik ini memerlukan metode yang tidak sederhana terutama dalam tahapan visualisasi. Karena melibatkan sistem *coding* yang rumit dalam penyusunan *script*.
2. Perancangan ini membutuhkan waktu yang lama, terutama dalam hal identifikasi data, dikarenakan terbatasnya jumlah referensi yang ada.
3. Dalam analisa data memerlukan parameter yang jelas terutama tentang segala aspek yang perlu dikomunikasikan ke dalam buku elektronik, hal tersebut untuk menyesuaikan dengan *target audience* yang telah ditentukan yakni remaja,.
4. Kasus-kasus tentang gangguan *bipolar* yang ditemukan di internet belum tentu valid dan teruji kebenarannya.
5. Minimnya data dan informasi mengenai gangguan bipolar di Indonesia.
6. Penggunaan istilah-istilah dan bahasa yang sulit dipahami kerap ditemukan oleh penulis di berbagai buku acuan mengenai gangguan *bipolar*.
7. Tidak mudah menentukan konsep yang sesuai untuk perancangan buku elektronik mengenai gangguan bipolar yang ditujukan untuk remaja ini, karena gangguan *bipolar* merupakan tema yang serius.

B. Saran

1. Gaya desain yang bersifat kontemporer menyesuaikan esensi dan makna mengenai penggambaran gangguan *bipolar*.
2. Isi pesan dibatasi pada deskripsi umum tentang gangguan bipolar, sehingga tidak memerlukan jumlah halaman yang terlalu banyak.
3. Gaya bahasa yang mudah dimengerti, sederhana dan hanya mengungkapkan garis besar dari pembahasan tentang gangguan *bipolar*.
4. Pengumpulan data tentang buku elektronik ini dibuat menggunakan berbagai sumber informasi, baik itu dari buku-buku referensi atau artikel mengenai gangguan *bipolar*, pernyataan-pernyataan dari psikiater, pengamatan atau observasi, hingga wawancara informal secara langsung kepada penderita gangguan *bipolar* dan orang-orang terdekatnya
5. Melakukan penyederhanaan bahasa, meminimalisir penggunaan istilah-istilah dan menyertakan penjelasan terkait istilah-istilah yang sulit
6. Gangguan *bipolar* merupakan tema yang serius, sehingga konsep yang dipilih harus bisa membuat informasi yang disampaikan dapat disajikan dengan lebih ringan dan menarik, sehingga melalui konsep yang ditawarkan dapat menarik minat para *target audience*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Maramis, W.F. (2004), Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa, Edisi Kedua, Airlangga University Press, Surabaya.

Vaughn, Tay. (2004), *Multimedia It Work, Sixth Edition*, ANDI, Yogyakarta.

Videbeck, Sheila L. (2001), Buku Ajar Keperawatan Jiwa, Anggota IKAPI, Jakarta.

Tautan

(www.fk.unair.ac.id/news/headline-news/kongres-nasional-akeswari-2012-remaja-rawan-bipolar.html), Diakses 19 Agustus 2014.

(<http://www.bipolarcareindonesia.com/2013/09/apa-itu-gangguan-bipolar.html>), Diakses 17 Oktober 2014.

(highered.mcgraw-hill.com/sites/0072407662/student_view0/glossary.html), Diakses 19 20 Agustus 2014.

(<http://mediaindonesiasehat.com/2014/08/15/gangguan-bipolar-gejala-dan-penanganannya/>), Diakses 17 Oktober 2014.

(<http://growupclinic.com/2014/08/18/penanganan-terkini-gangguan-bipolar/>). Diakses 17 Oktober 2014, Pukul 15:27).