

BAB II DATA DAN ANALISA

A. Gangguan Mental (*Mental Illness*)

Gangguan mental secara sederhana diartikan sebagai kekurangannya seseorang dalam hal kesehatan mental. Dapat diartikan pula sebagai suatu perilaku abnormal (*abnormal behavior*) atau yang dianggap dengan sakit mental atau *mental illness*. Pengertian lainnya, gangguan mental atau yang lebih dikenal dengan *mental illness* dimaknai sebagai adanya penyimpangan dari norma-norma perilaku, yang mencakup pikiran, perasaan dan Tindakan seseorang (Willy, 2020).

Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh (dr. I Gde Haryo Ganesha, 2016) yang menyatakan bahwa penyimpangan dari keadaan ideal dari suatu kesehatan mental merupakan indikasi seseorang mengalami gangguan mental. Dari pengertian ini dapat disimpulkan, orang yang menunjukkan kurang dalam hal kesehatan mental, maka dimasukkan sebagai orang yang mengalami gangguan mental atau *mental illness*. Ada sekitar 200 jenis *mental illness* yang dapat dialami seorang individu (Nareza, 2020), namun pada perancangan ini akan membahas beberapa *mental illness* yang sering terjadi seperti Depresi, Bipolar dan Siklotimik.

1. Siklotimik (*Cyclothymia*)

Siklotimik atau *cyclothymia* terdiri dari dua kata yakni “*Cycle*” yang artinya perputaran dan “*thymic*” yang artinya *mood* atau keadaan perasaan seseorang. Maka dapat diartikan bahwa *Cyclothymia* dapat berarti “*mood swing*” adalah keadaan perasaan seseorang yang berubah-ubah sesuai siklus yang berlaku dimana biasa dalam episode hipomania dan episode depresi dengan tingkat ringan (dr. I Gde Haryo Ganesha, 2016). Siklotimik atau dikenal juga dengan *Cyclothymia* dapat disebut sebagai gangguan yang merupakan bentuk ringan dari gangguan Bipolar. Sama halnya seperti gangguan Bipolar, siklotimik gangguan suasana hati atau perasaan (*mood*) kronis yang menyebabkan naik turunnya emosi seseorang. Terkadang penderita dapat berada pada puncak

emosi, namun dapat pula tiba-tiba emosi turun drastis di titik terendah yang dapat membuat penderita merasa putus asa dan menimbulkan keinginan untuk bunuh diri. Sedangkan pada saat keadaan suasana hati stabil (antara emosi tinggi dan rendah), penderita merasa baik-baik saja (dr. I Gde Haryo Ganesha, 2016)

Adapun gejala- gejala yang dialami oleh penderita gangguan siklotimik adalah sebagai berikut :

- a. Gejala umumnya mirip dengan gangguan bipolar II
- b. 50% dari semua pasien siklotimik mengalami gejala utama depresi
- c. Beberapa pasien dengan siklotimik memiliki gejala hipomanik
- d. Semua pasien yang mengalami siklotimik memiliki episode campuran. Pada gangguan siklotimik, perubahan suasana hati atau perasaan (*mood*) terjadi secara tidak tentu dan mendadak serta kadang-kadang terjadi dalam beberapa jam

Siklotimik ini bisa terjadi pada usia remaja hingga dewasa dengan rentangan usia 16-36 tahun dan terdapat sekitar 3%-10% kasus gangguan siklotimik (dr. I Gde Haryo Ganesha, 2016). Dengan ini masyarakat diminta untuk mewaspadaai gejala-gejala siklotimik yang ada dikarenakan dapat berpotensi menjadi *Major Depression Disorders* (MDD) dan gangguan Bipolar. Untuk menentukan seseorang mengalami gangguan siklotimik, diperlukan diagnosis lebih lanjut pada pasien. Berdasarkan penelitian pasien dengan gangguan siklotimik dapat mencapai 3% - 10% pasien psikiatri rawat jalan, terutama mungkin mereka yang dengan keluhan mengenai masalah pernikahan dan masalah interpersonal (dr. I Gde Haryo Ganesha, 2016). Perbandingan atau rasio antara perempuan dan laki-laki dengan gangguan distimik sekitar 3:2, dan 50 -75% pasien antara usia 15-25 tahun.

Ada beberapa resiko atau faktor penyebab gangguan *cyclothymia* menurut teori *stress-vulnerability* model, sebagai berikut :

- a. Biologis, penderita siklotimik lebih sering ditemui pada penderita yang mempunyai saudara atau orang tua dengan gangguan bipolar jenis ini. Keluarga yang memiliki riwayat dengan siklotimik bukan berarti

memiliki anak atau saudara akan pasti menderita gangguan bipolar (Meter, 2013).

- b. Psikologi, penderita Siklotimik dapat dilihat memiliki gangguan pada psikologi dimana terlihat secara penampilan fisik yang cenderung menarik perhatian orang-orang, menggunakan pakaian dengan warna yang cukup mencolok, ada pula yang berpenampilan seperti orang pada umumnya, dan bertindak acuh tak acuh dengan apa yang dikatakan dan dipikirkan masyarakat tentang dirinya.
- c. Sosial Penderita siklotimik dapat memiliki gangguan secara sosial dimana cenderung bersikap acuh tak acuh, egois, dan cenderung penyendiri. Gangguan siklotimik dapat pula mempengaruhi kegiatan sosial seseorang seperti, gangguan dalam pekerjaan dan gangguan beraktivitas yang menyebabkan kesalahan tindakan dan mengganggu kegiatannya (Kaplan, 2015).

Beberapa upaya terapi pasien Siklotimik yakni sebagai berikut (Perugi, 2015). Upaya Kuratif, Dalam menangani pasien dengan gangguan siklotimik diperlukan upaya lebih dan berhati-hati pada perubahan mood yang mendadak. Maka upaya kuratif dapat dilakukan dengan metode *psikofarmakoterapi* dan metode *psikoterapi*.

Dengan mengoptimalkan upaya kuratif dengan cara melakukan *psikofarmakoterapi* dan *psikoterapi* diharapkan pasien dengan gangguan siklotimik dapat kembali beraktivitas sosial seperti biasanya, serta tetap diperlukannya pengawasan untuk mencegah recurrent atau pengulangan dari siklotimik dengan menghindari stressor (penyebab terjadinya stress). Maka diperlukan upaya preventif dalam mencegah *recurrent* atau pengulangan maupun mencegah secara dini terjadinya gangguan siklotimik. Adapun upaya preventif yang dapat dilakukan untuk menekan terjadinya siklotimik dengan cara 5M yakni sebagai berikut (Kaplan, 2015); (Meter, 2013).

- a. Mengenali sejak dini perubahan interaksi sosial dengan cara melakukan konseling dengan psikolog ataupun psikiater.

- b. Meningkatkan tingkat keterbukaan dengan keluarga dan lingkungan sosial mengenai kondisi dan perasaan suasana hati (*mood*).
- c. Mengurangi beban pikiran dan melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar, seperti teman dan keluarga.
- d. Mengetahui perubahan episode depresi dan hipomanik dan melakukan terapi didukung oleh tenaga medis bidang psikiatri.
- e. Melakukan kegiatan-kegiatan yang positif seperti melakukan hobi yang disukai dengan keluarga ataupun teman.

2. **Bipolar Disorder**

Bipolar disorder atau *manic-depressive* adalah sebuah kelainan secara psikologi yang ditandai dengan perubahan mood atau perasaan yang sangat ekstrim, yaitu dari keadaan sangat bersemangat atau juga disebut mania hingga depresi yang amat dalam (Pangabean, 2015). Sedangkan menurut Comer, 2013 gangguan bipolar adalah gangguan jiwa bersifat episodik yang ditandai oleh gejala manik, depresi dan campuran. Penderita bipolar adalah orang dengan gangguan bipolar atau Orang Dengan Bipolar adalah orang yang mengalami gangguan perasaan dengan dua kutub yang berbeda. Yakni depresi dan dapat berganti dengan perasaan mania, namun dapat pula pasien merasa dimana pasien merasakan perasaan normal (tidak depresi dan tidak mania) . Adapun gejala yang terjadi pada Orang Dengan Bipolar menjadi dua yaitu gejala pada fase mania dan gejala pada fase depresi.

Adapun gejala pada fase mania ditandai dengan gejala-gejala umum adalah sebagai berikut :

- a. Peningkatan perasaan yang tidak sepadan dengan keadaan individu.
- b. Berkurangnya kebutuhan tidur.
- c. Meningkatnya aktivitas (energi meningkat).
- d. Lebih banyak berbicara dari biasanya.
- e. Mudah teralihkannya perhatiannya.

Adapun gejala yang dialami orang dalam bipolar pada fase depresi adalah sebagai berikut :

- a. Individu merasakan perasaan tertekan yang berlebihan.

- b. Berkurangnya energi sehingga merasa mudah Lelah yang berlebihan.
- c. Konsentrasi dan perhatian individu berkurang.
- d. Harga diri dan percaya diri berkurang.
- e. Pikiran berulang mengenai kematian.

Suasana perasaan yang meninggi atau mudah berubah dan peningkatan aktivitas pada gangguan bipolar atau fase mania dialami selama 2 minggu sampai 4-5 bulan (rata-rata sekitar 4 bulan). Sedangkan pada fase depresi dialami lebih lama dari pada fase mania yaitu sekitar 6 bulan tetapi pada orang tua dapat dialami lebih dari setahun. Perubahan antar fase pada penderita gangguan bipolar pada setiap individu berbeda, demikian pula untuk individu lamanya fase depresi dan mania tidak selalu sama. Individu juga tidak selalu mengalami gejala yang berurutan, setelah depresi lalu menjadi mania kemudian depresi lagi. Setiap fase yang terjadi juga tidak selalu sama keparahannya.

Terkadang di antara satu fase dan fase lainnya ada fase normal yang lamanya juga bervariasi. Penyebab gangguan bipolar, seperti juga pada gangguan jiwa lainnya, memiliki lebih dari satu faktor yaitu, faktor biologi, genetic dan psikososial. Penderita dengan gangguan bipolar dan gangguan penyakit lainnya, haruslah dideteksi dan diobati sedini mungkin. Pada umumnya obat-obat yang sering digunakan di bidang psikiatri menunjukkan efek 2-4 minggu. Setelah respon membaik obat dipertahankan dalam dosis yang efektif tadi untuk waktu lama sekitar 3 bulan. Jika pasien menunjukkan perbaikan yang optimal, dosis disesuaikan atau upaya menurunkan dosis sampai didapatkan kondisi dengan dosis minimal dengan efek terapi yang baik.

3. Depresi

Depresi didefinisikan sebagai respons emosional dengan ciri-ciri adalah keputus asahan dan kesedihan yang berlebihan, pesimisme, berkurangnya motivasi, proses berpikir yang lambat, gangguan perkembangan otak, gangguan-gangguan terhadap selera makan, dan gangguan tidur (Semiun, 2006). Menurut (Rosenhan, 1989) depresi adalah gangguan psikologi yang paling sering ditemui dimasyarakat. Depresi

sendiri memiliki gangguan utama yang ditandai dengan kondisi emosi sedih yang berlebihan dan perasaan muram (APA, 1994). Sedangkan menurut (Iyus, 2007) depresi adalah suatu bentuk gangguan pada suasana hati atau perasaan (*afektif, mood*) yang dapat ditandai dengan kemurungan, kesedihan yang berlebihan, kelesuan, kehilangan akan gairah hidup, tidak memiliki semangat, dan merasakan ketidak berdayaan, perasaan bersalah akan sesuatu atau merasa berdosa, merasakan diri tidak berguna, dan perasaan putus asa.

Ada pun gejala umum yang dialami seseorang yang mengalami depresi adalah sebagai berikut :

- a. Mengalami penurunan berat badan secara drastis
- b. Konsentrasi dan memori yang menurun
- c. Menarik diri dari lingkungan sosial
- d. Mengalami insomnia atau gangguan sulit tidur
- e. Memikirkan kematian sehingga berakibat ingin melakukan bunuh diri
- f. Pada usia lanjut mengalami gejala seperti lupa dan perlambatan gerak

Menurut APA, (Townsend, 2009) depresi merupakan salah satu gangguan suasana hati atau perasaan (*mood*) yang dapat diklasifikasikan menjadi 2 kategori yaitu :

- a. Gangguan Depresi Mayor (*Major Depressive Disorder*)
Gangguan Depresi Mayor sendiri digambarkan dengan hilangnya ketertarikan dan kesenangan seseorang akan aktivitas yang biasa dilakukan. Gejala yang sering tampak berupa gangguan fungsional dan aktivitas yang terjadi selama kurang lebih dua minggu, tanpa adanya perilaku manik. Gangguan Depresi Mayor didiagnosis berdasarkan pada munculnya satu atau lebih episode manik atau hipomanik. Dalam episode Depresi Mayor, orang tersebut mengalami salah satu *mood* deperesi, seperti merasa sedih, putus asa atau terpuruk, atau bisa saja merasakan kehilangan minat terhadap sesuatu hal, yang berlangsung selama paling sedikit dua minggu (APA, 2002).
- b. Gangguan Distimik (*Dysthymic Disorder*)
Gangguan Distimik ini digambarkan dengan suasana hati yang merasa sedih atau terpuruk (dalam tekanan perasaan). Pada gangguan distimik

ini tidak terdapat gejala psikosis, hanya perasaan tertekan yang cukup kronik yang berlangsung selama sepanjang hari, atau bahkan lebih.

Gangguan ini juga diklasifikasikan sebagai kejadian dini yang terjadi sebelum usia 21 tahun, atau kejadian lambat yang ditemukan pada usia 21 tahun ke atas.

Adapun faktor yang dapat memicu terjadinya depresi yaitu faktor fisik, faktor biologis, faktor sosial dan psikologis. Sedangkan faktor sosial penyebab depresi pada usia lanjut dapat disebabkan adanya kehilangan kerabat keluarga, kehilangan pekerjaan, menarik diri dari lingkungan dan kegiatan harian. Ada pun faktor dai luar yang dapat memengaruhi terjadinya Depresi adalah kurangnya mendapat *social support*, dukungan keluarga, dan lingkungan.

Rentang depresi menurut (Townsend, 2009) menggambarkan gejala depresi dalam suatu rentang depresi berikut ini, berdasarkan pada berat ringannya yang dimulai dari depresi tidak menetap hingga berat. Rentang depresi dimulai dari depresi tidak menetap hingga berat, pada depresi tidak menetap, digambarkan dengan mengalami kekecewaan dalam kehidupan sehari-hari seperti kehilangan orang yang disayangi atau mengalami kekehalahan dalam suatu kompetisi. Pada depresi ringan, dapat digambarkan dengan respon berduka yang normal seperti proses berduka yang dipicu oleh kehilangan orang yang disayangi atau berarti dalam kehidupan mereka.

B. Target Audience

Target audience dari perancangan buku cerita bergambar tentang *mental illness* dan penanganannya untuk mahasiswa adalah :

1. Demografis
 - a. Remaja dan dewasa usia 18-25 tahun
 - b. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
 - c. Pendidikan perguruan tinggi
2. Geografis
 - a. Perkotaan

- b. Lingkungan perkuliahan
- c. Rumah
- 3. Psikografis
 - a. Memiliki kecenderungan masalah *mental illness*
 - b. Belum memiliki kematangan emosi dan pembawaan diri
 - c. Merupakan orang yang *introvert*
- 4. Behaviour
 - a. Remaja yang kurang menyadari dan mengetahui pentingnya pengelolaan kesehatan mental sejak dini pada diri mereka
 - b. Suka menyendiri
 - c. Memiliki perubahan suasana hati yang mudah berubah dalam jangka waktu pendek

C. Target Market

Target market dari perancangan buku cerita bergambar tentang *mental illness* dan penanganannya untuk mahasiswa adalah :

- 1. Demografis
 - a. Remaja dan dewasa usia 18-25 tahun
 - b. Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
 - c. Profesi mahasiswa dan karyawan
 - d. Pendidikan S1 dan D3
- 2. Geografis
 - a. Perkotaan
- 3. Psikografis
 - a. Status sosial A dan B
 - b. Kepribadian *Ambivert (Introvert-Extrovert)* terkadang suka sendirian, tetapi dengan sahabat dan orang terdekat bisa mengekspresikan dirinya dengan bebas.
 - c. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan *open minded*
 - d. Gaya hidup modern (*up to date*)
- 4. Behaviour
 - a. Suka membaca buku
 - b. Menyukai buku-buku cerita dengan ilustrasi
 - c. Memiliki rasa ingin tahu tentang *mental illness*

D. Analisa Objek

Di zaman yang serba digital ini semakin banyaknya fenomena yang menunjukkan seseorang melakukan analisis terhadap diri sendiri. Semua hal yang dapat dengan mudah diakses melalui internet menjadikan orang-orang atau masyarakat awam melakukan analisis terhadap diri sendiri atau yang lebih dikenal dengan *self diagnose*. *Self diagnose* sendiri adalah suatu upaya yang dilakukan seseorang untuk melakukan pendiagnosian diri sendiri berdasarkan informasi-informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti internet, buku, dan pengalaman pribadi.

Adapun kaitannya dengan perancangan ini, karena maraknya seorang individu melakukan pendiagnosian tentang *mental illness* yang bersumberkan informasi dari internet, berdasarkan informasi yang tidak objektif dan terperinci ini bisa saja mengakibatkan memperparahnya kondisi seseorang. Seseorang yang awalnya tidak mengalami penyakit mental bisa saja dapat mengakaminya karena terlalu khawatir yang berlebih terhadap kondisi mentalnya.

Selain itu minimnya kesadaran seseorang mengenai *mental illness* yang menganggap *mental illness* adalah sesuatu hal yang tidak terlalu serius dan nantinya akan sembuh dengan sendirinya. Namun pada kenyataannya *mental illness* dapat berdampak pada Kesehatan fisik tubuh seseorang bahkan dapat mengakibatkan kematian. Oleh sebab itu diperlukannya media yang cukup objektif mengenai informasi tentang *mental illness* yang bersumberkan dari pihak-pihak yang mengerti tentang bahayanya *mental illness* tersebut.

E. Analisa SWOT

Analisis SWOT (*SWOT analysis*) merupakan identifikasi sebuah masalah atau kasus dari empat sisi yang berbeda, yaitu mencakup upaya untuk memaksimalkan kekuatan (*Strenght*) dan peluang (*Opportunity*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*), dan ancaman (*Threat*).

1. Strength (Kekuatan)
 - a. Gangguan mental atau mental illness bukanlah suatu penyakit yang perlu ditakutkan
 - b. Kesehatan mental tidak kalah pentingnya dengan Kesehatan fisik
2. *Weakness* (Kelemahan)
 - a. Minimnya pengetahuan masyarakat tentang gangguan kesehatan mental
 - b. *Mental illness* dianggap tidak berbahaya dan tidak memerlukan pengobatan
3. Opportunity (Peluang)
 - a. Adanya undang-undang tentang Kesehatan mental
 - b. Mendapat dukungan politik yang baik mengenai Kesehatan mental
 - c. Adanya komunitas Kesehatan mental
4. *Threat* (Ancaman)
 - a. Informasi yang tidak valid tentang gangguan Kesehatan mental
 - b. Bermunculan beberapa website yang dapat digunakan sebagai sarana untuk melakukan diagnosis mandiri
 - c. *Self diagnosis* berdasarkan informasi yang diterima
 - d. Masyarakat kurang memanfaatkan fasilitas kesehatan yang ada

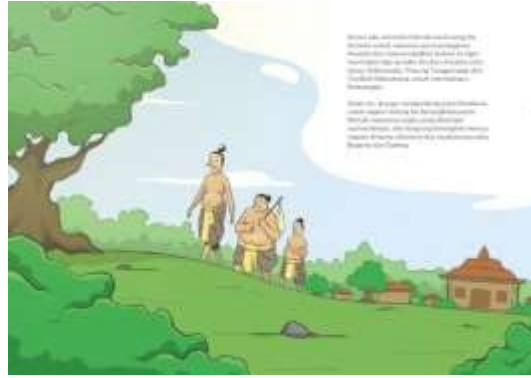
F. Referensi Perancangan

1. Cerita Bergambar



Gambar 1 Kaver buku "Kembalinya Punakawan"

(Sumber : <https://fastwork.id/user/algiesaput/illustration-93674536>)



Gambar 2 Kaver buku “Kembalinya Punakawan”

(Sumber : <https://fastwork.id/user/algiesaput/illustration-93674536>)

2. Gaya Gambar



Gambar 3 Gambar Isi buku “Kembalinya Punakawan”

(Sumber : <https://fastwork.id/user/algiesaput/illustration-93674536>)



Gambar 4 Karakter dalam Webtoon-The Secret of Angel

(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/745205069583272619/>)

G. Landasan Teori

1. Tinjauan Pustaka

Perancangan dengan judul “ Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang *Mental Illness* dan Penanganannya Untuk Mahasiswa, pada perancangan ini berisikan tentang rancangan buku cerita bergambar yang ditujukan untuk mahasiswa dengan usia 18-25 tahun. Cerita yang diangkat mengisahkan tentang orang-orang dengan gangguan mental atau *mental illness*. Data dalam metode perancangan ini dibedakan menjadi data primer kuantitatif dan SWOT. Ada pun hasil dari perancangan ini berupa buku cerita bergambar.

2. Buku

Ditemukannya buku mempunyai hubungan dengan munculnya AlKitab. Sekitar pada abad awal masehi, manusia mulai sadar akan pentingnya tulisan sebagai perekam suatu kejadian ataupun pencatatan surat-surat di dalam sebuah kitab suci. Awalnya tulisan atau naskah ditulis pada lembaran kertas kuno yang disebut papirus, berbentuk gulungangulungan untuk mempermudah penyimpanan arsip. Seiring berjalannya waktu, gulungangulungan ini dirasa kurang efektif dalam menyimpan beberapa tulisan.

Munculah ide untuk menyatukan lembaran-lembaran dengan cara dijilid. Dengan teknik tersebut, penulisan huruf semakin efektif, ditambah muncul kesadaran tentang pentingnya penomoran halaman semakin menambah keefektifan tulisan yang dibukukan (Mulyanta, 2012) . Buku dikenal juga karena sifatnya yang relatif lebih bertahan dan lebih mudah dibawa kemana saja. Teks di dalam buku bersifat stabil dan dapat dibaca berulang-ulang. Buku dianggap sebagai media yang paling berwibawa, perannya pun saat ini masih kuat karena mempunyai posisi sentral dalam sistem pendidikan (Muktiono, 2003).

3. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah salah satu jenis buku cerita, yang berisi teks narasi secara verbal yang disertai dengan gambar ilustrasi. Buku cerita bergambar atau picture books menyampaikan pesan lewat 2 cara, yaitu lewat ilustrasi atau gambar dan lewat tulisan atau cerita. Unsur pembangun cerita bergambar antara lain tema, tokoh, alur, latar, sudut pandang, dan gambar (Nurgiyantoro, 2005).

a. Tema

Menurut Lukens (Nurgiyantoro, 2005), tema secara sederhana dapat dipahami sebagai gagasan yang mengikat cerita. Tema mengikat berbagai unsur intrinsik yang berada dalam satu cerita sehingga membangun satu cerita tersebut.

b. Tokoh

Tokoh adalah pelaku yang dikisahkan dalam cerita fiksi lewat alur baik sebagai pelaku ataupun penderita diberbagai peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005).

c. Alur

Menurut Stanton (Nurgiyantoro, 2005), alur adalah urutan kejadian yang dihubungkan dengan sebab akibat peristiwa. Sebab akibat peristiwa menyebabkan terjadinya sebuah peristiwa yang lain.

d. Latar

Latar adalah *setting* tempat, suasana dan waktu berlangsungnya berbagai peristiwa dan kisah yang diceritakan dalam cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2005).

e. Sudut Pandang

Sudut pandang adalah cara penulis sebuah cerita atau suatu peristiwa. Sudut pandang dalam cerita bergambar dibagi menjadi 2, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga (Nurgiyantoro, 2005).

4. Tinjauan Ilustrasi

Ilustrasi atau dalam bahasa Belanda “*ilustratie*”, dapat diartikan sebagai sebuah hiasan berupa gambar atau pembuatan sesuatu dengan jelas. Sedangkan dalam bahasa Inggris *illustration*, berarti gambar, foto atau lukisan. Ilustrasi adalah elemen yang paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan sebuah buku, karena dapat membantu si pembaca untuk berimajinasi ketika membaca buku. Pada perkembangannya, ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sebuah pendukung cerita tetapi juga bisa menjadi sebuah pengisi ruangan kosong.

Menurut (Nick, 2014) mengemukakan gambar ilustrasi berdasarkan penampilannya memiliki berbagai jenis yaitu:

a. Naturalis

Merupakan gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (*realis*) tanpa adanya pengurangan maupun penambahan.



Gambar 5 Contoh naturalis “Monalisa karya Leonardo Da Vinci”
(Sumber : www.pinterest.com diakses pada tanggal 3 Mei 2021 pukul 15:58)

b. Dekoratif

Merupakan sebuah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang telah disederhanakan maupun dlebih-lebihkan.



Gambar 6 Contoh Dekoratif “Van Gogh Starry Night”
(sumber:www.pinterest.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:04)

c. Kartun

Gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tersendiri. Gambar kartun banyak dijumpai pada majalah anak-anak, komik dan cerita bergambar.



Gambar 7 Contoh Kartun “The Simpsons”
(sumber:www.pinterest.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:13)

d. Karikatur

Merupakan Gambar yang berupa sebuah sindiran atau kritikan, dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.



Gambar 8 Contoh Karikatur Mr. Bean
(sumber:www.pinterest.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:17)

e. Cerita Bergambar (cergam)

Sejenis komik atau gambar yang diberi teks di dalamnya. Biasanya dijumpai di komik dan majalah



Gambar 9 Contoh Cerita Bergambar “Ayam Jantan Milik Rubah”
(sumber:www.google.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:22)

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Fungsinya untuk menerangkan teks sehingga pembaca mampu memahami isi dari buku. Berupa foto, gambar natural, dan juga bisa bentuk bagan.



Gambar 10 Contoh Pelajaran “Mengenai Huruf Kecil- Era Karsa Mandiri
(sumber:www.google.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:27)

g. Ilustrasi Khayalan

Merupakan hasil dari pengolahan daya cipta secara imajinatif atau khayalan. Penggambaran seperti ini ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.



Gambar 11 Contoh Gambar Khayalan “Keris Api Karya Hasficalart
(sumber:www.google.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:34)

5. Tinjauan Warna

Warna adalah sebuah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan obsever (berupa mata atau alat ukur). Dalam desain, warna merupakan salah satu media yang paling efektif untuk membangun mood dalam membuat suatu proyek desain. Warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis.

Berikut merupakan teori fungsi warna:

- a. Warna dapat meningkatkan ingatan otak
- b. Warna dapat memancing dan meningkatkan partisipasi
- c. Warna menginformasikan sesuatu
- d. Warna dapat menarik perhatian

Menurut teori Brewster, mengelompokkan warna menjadi empat (4) golongan yaitu:

- a. Warna Primer

Merupakan sebuah warna dasar yang bukan dari campuran warna lain. Warna ini terdiri atas merah seperti darah, biru seperti langit atau laut, dan kuning seperti kuning telur.



Gambar 12 Gambar 12 Contoh Gambar Khayalan “Keris Api Karya Hasficalart
(sumber: www.tiger.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:36)

- b. Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan pencampuran 2 warna primer yang menjadi satu. Warna ini juga memiliki persamaan dengan warna sekunder lainnya. Di dalam warna hijau dan oranye misalnya, samasama mengandung warna primer kuning.



Gambar 13 Skunder

(sumber: www.tiger.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:40)

c. *Warna Intermediate*

Warna intermediate adalah pencampuran antara warna primer dan warna sekunder. Tapi sering disalah artikan sebagai campuran antara 2 warna sekunder, atau sering disebut '*Tertier*'.



Gambar 14 Warna Intermediate

(sumber: www.tiger.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:42)

Menurut (Thompson, 2001), memberikan beberapa ringkasan dan efek psikologis warna-warna pokok yang telah diakui:

- a. Biru Memberikan kesan penuh kedamaian, penuh cinta, penyanyang,
- b. Hijau Memberi kesan setia, seimbang, baik hati, dan stabil
- c. Kuning Memberi kesan periang, antusias, cerdas dan kuat
- d. Putih Memberi kesan rapi, teratur, kritis, dan mandiri
- e. Abu-abu Memberi kesan ketenangan, terasing, dan waspada
- f. Coklat Memberi kesan setia, sederhana, mudah memahami
- g. Hitam Memberi kesan pintar, serius, dramatis, aman dan berwibawa
- h. Jingga Memberi kesan hangat, kreatif, penuh kegembiraan
- i. Merah Memberi kesan penuh semangat, tidak sabar, menuruti kata hati
- j. Ungu Memberi kesan spiritual, sensitif, berpandangan terbuka

k. Violet Memberi kesan berbelit-belit, mempesona, mistik

6. Tinjauan Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos* yang memiliki arti bentuk, dan *grapho* berarti menulis. Tipografi adalah suatu bentuk kesenian atau teknik dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang yang tersedia dan berfungsi untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca yang semaksimal mungkin. (Rustan, 2011)

Tipografi pada fungsinya sebagai tata letak secara umum berupa teks yang terdiri atas beberapa bagian yaitu :

1. Judul (*headline*)

Judul (*headline*) merupakan pembuka yang akan mengarahkan pembaca untuk mengetahui informasi lebih jauh yang akan disampaikan didalamnya. Judul berfungsi untuk menarik perhatian dan merupakan hal yang dibaca pertama kali oleh *target audience*.

2. Sub judul (*sub headline*)

Sub judul (*sub headline*) merupakan kelanjutan dari judul (*headline*) yang berfungsi untuk menjelaskan makna atau arti pada judul biasanya cukup singkat perlu adanya penjelasan lebih lengkap agar saling mendukung.

3. Naskah (*body copy*)

Naskah (*body copy*) adalah kalimat yang berisi informasi yang lebih mendetail dan mendalam sesuai dengan tema pada judul, fungsi dari naskah (*body copy*) adalah untuk memberikan wawasan kepada pembaca sehingga pembaca dapat menganalisa dan menentukan sikap terhadap pesan yang akan disampaikan.

Berikut adalah contoh analisis aspek fisik dan non fisik *typeface* berdasarkan klasifikasi yang dilakukan oleh Suriyanto Rustan antara lain:

a. Display

Storke garis lengkung, organik, terminal berbentuk spiral. *X-height* tidak ada keseragaman. Kontras tinggi, *Legibility & Readability*

rendah. Jenis ini memiliki kesan feminine, cantik, kekanak-kanakan, tidak bisa diam, periang, positif, apa adanya, *extrovert*, menyenangkan, polos, bebas, ringan, tidak kaku, dan bersahabat.



Gambar 15 Huruf Display
(sumber: Dokumentasi pribadi)

b. Slab atau Serif

Stroke geometris atau *weight bold*. *Widht* agak lebar, kontras rendah, *legibility & readibility* cukup. Jenis ini memiliki kesan maskulin, berwibawa, dewasa, serius, gelap, kaku, *to the point*, tegas, akurat, kuat, *introvert*, tokoh, tegap, dan penuh keyakinan.



Gambar 16 Huruf Slab / Serif
(sumber: Dokumentasi pribadi)

c. *Script*

Menyerupai dengan tulisan tangan yang menggunakan pena. *Stroke* organik, semua huruf miring, kontras tidak ada, *legibility & readibility* rendah. Jenis ini memiliki kesan bijaksana, berkharisma, tua, tenang, serius, teratur, apa adanya, *introvert*, penuh pemikiran, konservatif, hati-hati, dan bernilai tinggi.



Gambar 17 Huruf Script
(sumber: Dokumentasi pribadi)

d. Dekoratif

Stroke goresan-goresan garis manual, organik. Semua atribut tidak ada yang konsisten. *Legibility & readability* rendah. Kesan jenis ini adalah kacau, sembarangan, dinamis, menyalahi aturan, *extrovert*, spontan, frustrasi, kemarahan, negatif, pemberontakan, keburukan, blak-blakan, dan agresif.



Gambar 18 Huruf Dekoratif
(sumber: Dokumentasi pribadi)

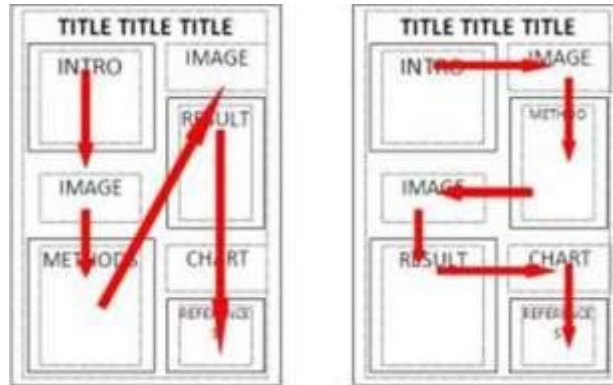
Maka dapat disimpulkan peran huruf atau tipografi dalam sebuah buku sangatlah penting guna menyampaikan informasi. Karena dalam perancangan ini target audience adalah remaja dan dewasa maka jenis huruf yang akan dipakai adalah serif. Agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas

7. Tinjauan *Layout*

Layout atau dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan tata letak, *layout* merupakan menata atau memadukan unsur-unsur teks, gambar, dan lain-lain. menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik, dan menarik. Menurut (Rustan, 2008) prinsi-prinsip sebuah *layout* adalah sebagai berikut:

a. *Sequence* (alur baca)

Merupakan urutan atau alur mata pembaca dalam meneluuri informasi, dari satu bagian ke bagian yang lain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dr. Mario R. Gracia dan Pegie Stark pada tahun 2007 kebiasaan orang saat membaca dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah. Kecenderungan lain adalah membaca dengan menggunakan *sequence* huruf Z atau biasanya supaya lebih mudah untuk mengingat diwakilkan dengan huruf-huruf C, L, T, dan I.



Gambar 19 Sequence (alur baca) (sumber: www.google.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:50)

b. *Emphasis* (titik berat)

Dalam menarik perhatian pembaca sebaiknya pesan pada *layout* harus memiliki daya tarik yang tinggi. Adapun macam-macam cara menciptakan kontras yaitu bisa lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep yang berlawanan, dan lain-lain. Selain itu *emphasis* bisa diciptakan lewat elemen *layout* yang mengandung pesan yang unik, emosional atau kontroversional. Efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untuk membacanya.



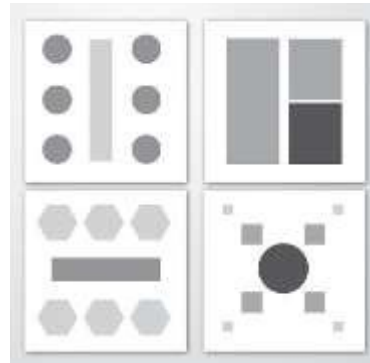
Gambar 20 *Sequence* (alur baca)
(sumber: www.google.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:50)

c. *Balance* (seimbang)

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. *Layout* yang tidak seimbang membuat pembaca merasakan sesuatu yang menggantal. Terdapat 2 bentuk *balance*, yaitu :

1. *Balance* simetris, dengan pencerminan, sama besar baik secara segi horizontal, segi vertikal, maupun segi radial.

Mengandalkan keseimbangan dari dua sisi yang berbeda. Sehingga memberi kesan formal, kokoh, kuat dan stabil



Gambar 20 Balance simetris
(sumber: kelasdesain.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:55)



Gambar 21 Balance simetris
(sumber: kelasdesain.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 16:55)

2. *Balance* asimetris, keseimbangannya bersifat optis atau kelihatannya seimbang. Untuk mencapai keseimbangan mengandalkan permainan visual seperti skala, kontras, warna. Memberi kesan yang variatif dan bergerak.



Gambar 22 Balance simetris

(sumber: kelasdesain.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 17:00)

3. *Unity* (Kesatuan)

Keseluruhan elemen pada *layout* harus saling memiliki satu dengan yang lainnya. Biasanya dibuat dengan mendekatkan beberapa elemen desain, bertumpuk, dan memanfaatkan garis untuk pemisah informasi.



Gambar 23 Contoh Layout Unity (kesatuan)

(sumber: kelasdesain.com diakses pada 3 Mei 2021 pukul 17:00)