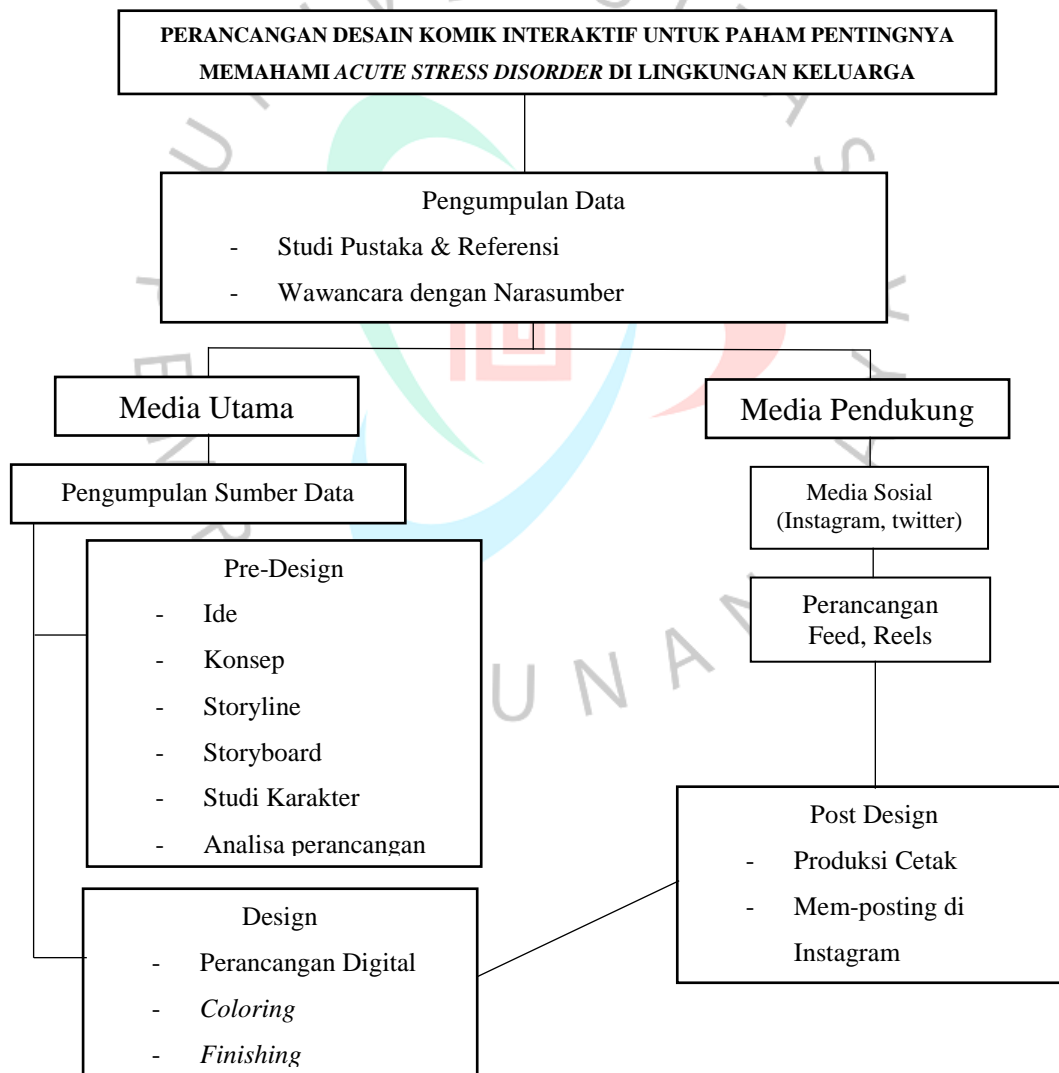


## BAB III METODOLOGI DESAIN

### 3.1 Sistematika Perancangan

Perancangan dari tugas akhir ini menggunakan pendekatan deskriptif. Data yang di kumpulkan berupa hasil dari *interview* atau wawancara dengan narasumber terkait, studi Pustaka melalui buku, artikel, jurnal, maupun internet. Adapun sistematika yang digunakan penulis yaitu:



Gambar 3 1 Bagan Sistematika Perancangan

## **3.2 Metode Pengumpulan Data**

### **3.2.1 Wawancara**

Pengertian wawancara adalah salah satu bentuk metode pengumpulan data yang pada prosesnya merupakan Tanya jawab antara penulis dengan narasumber. Menurut Kartono (Basuki, 2006), *interview* atau juga bisa disebut wawancara adalah percakapan dimana narasumber diarahkan pada sebuah pertanyaan yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu. Wawancara sendiri dipilih oleh peneliti dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam tentang judul yang telah dipilih untuk diteliti. Dari wawancara yang akan digunakan oleh penulis yaitu berupa wawancara yang terstruktur dimana pewawancara akan menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya.

### **3.2.2 Studi Kepustakaan**

Untuk mendapatkan data yang lebih spesifik, maka penulis menggunakan penelitian berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Menurut dari Mestika Zed (2003), Studi pustaka diartikan sebagai sebuah kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan dari data pustaka, membaca, mencatat juga mengolah bahan yang akan diteliti. Pada studi pustaka bisa juga memilah dan mengambil data yang berasal dari buku seperti laporan, literatur dan juga catatan yang memiliki hubungan pada permasalahan yang akan diteliti.

### **3.2.3 Studi Referensi**

Pada metode pengumpulan data studi referensi, peneliti memilih studi referensi yang diambil dari buku-buku sebelumnya seperti buku komik, buku interaksi, hingga masih banyak lagi untuk dianalisis. Studi Referensi sendiri ditujukan untuk mencari konsep buku yang akan dibuat oleh penulis. Sehingga, data yang dapat diperoleh dapat lebih jelas dan konkret. Pada metode Studi Referensi ini, penulis menggunakan metode penelitian eksiting.

## **3.3 Paparan Data**

### **3.3.1 Wawancara**

### 3.3.1.1 Wawancara dengan Dokter Spesialis Jiwa

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 12 Maret 2022, pukul 12.00 WIB. Wawancara dilakukan selama 15 menit dengan narasumber Dr. Myra, M.Kes, Sp.KJ sebagai spesialis kedokteran jiwa. Beliau merupakan alumni dari Universitas Hasanuddin pada tahun 2015. Saat ini Dr. Myra melakukan praktik di RSUD Ampana, Kabupaten Tojo Una Una.

Menurut Dr. Myra, *acute stress disorder* atau yang bisa disebut juga sebagai salah satu dari macam-macam gangguan kesehatan mental adalah sebuah istilah yang mengarahkan pada berbagai kondisi yang memengaruhi pikiran, perasaan, hingga perilaku dari penderita. Pada kondisi inilah yang dapat menimbulkan gejala yang akhirnya berlangsung dalam waktu yang cukup lama. *Acute stress disorder* ada banyak jenisnya, pada masing-masing jenis juga memiliki gejala yang berbeda tergantung pada tingkat gejalanya. Penyebab *acute stress disorder* sendiri masih belum diketahui secara pasti, namun penyebabnya bisa terjadi karena adanya tingkatan depresi, stress, atau juga bisa karena penyakit bawaan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, penyakit gangguan mental bisa terjadi dengan berbagai macam alasan. Namun, beberapa faktor berikut bisa meningkatkan risiko seseorang terserang mental illness, seperti:

- Pengalaman traumatis.
- Riwayat gangguan kesehatan mental dari anggota keluarga, seperti orang tua atau saudara kandung.
- Masalah yang membuat stres, seperti masalah keuangan, kerabat dekat yang meninggal dunia, *bullying*, atau perceraian orang tua.
- Riwayat penyakit, seperti diabetes.
- Kerusakan otak akibat cedera fisik yang serius, seperti benturan atau pukulan di kepala.
- Penggunaan alkohol dan obat-obatan terlarang.
- Riwayat pelecehan dan penelantaran saat masa kecil.

Untuk memberikan diagnosis pada kondisi penderita, biasanya Dr. Myra akan mulai dengan mencari gejala dan keluhan yang dirasakan oleh pasien juga mencari riwayat obat-obatan atau suplemen yang dikonsumsi pasien sebelumnya, juga riwayat penyakit mental pada pasien dan keluarganya.

Menurut Dr. Myra sendiri penyakit gangguan mental ini pada dasarnya ada penderita yang bisa di sembuhkan dan ada yang tidak bisa disembuhkan. Hal tersebut tergantung dari kondisi hingga lingkungan disekitar pasien. Seberapa lama pasien bisa sembuh juga tidak pasti dan membutuhkan waktu yang lama tergantung dari kondisi pasien dan lingkungan sekitar (keluarga, teman, lingkungan). Menurut Dr. juga *acute stress disorder* memiliki bermacam jenis. Walaupun kita tidak dapat melihat namun hal ini dapat mengganggu fungsi organ tubuh, namun kondisi ini bisa menyebabkan penderitanya tidak bisa bersosialisasi sebagaimana harusnya. *acute stress disorder* juga dapat membuat penderitanya akan menyakiti dirinya sendiri. Jadi karena hal itu, penderita harus segera didiagnosis dan diatasi oleh orang-orang yang sudah berpengalaman.

### **3.3.1.2 Wawancara dengan Psikolog**

Penulis melaksanakan wawancara ke-2 pada tanggal 17 Mei 2020, pukul 13.00 WIB. Wawancara dilakukan selama 30 menit dengan narasumber kakak Priscilla Pritha Pratiwindya, M.Psi., Psikolog. Beliau merupakan alumni Universitas Gadjah Mada pada tahun 2020. Saat ini kakak Pritha melakukan praktik di Klinik Sidanta Denpasar, Bali.

Dari wawancara dengan kakak Pritha, menurutnya stress adalah kondisi dimana seseorang merasa tidak nyaman karena ada-Nya hal-hal yang terjadi di luar kendali. Stress sendiri bisa berdampak positif dan negatif dan Menurut-Nya stress bukanlah hal yang sepele namun juga bukan hal yang serius melainkan tentang stress yang bisa dikendalikan atau tidak bisa dikendalikan. Pada jenis-jenis stress, Menurut kak Pritha tekanan mental atau gangguan mental sendiri termasuk pada golongan berat. Alasannya karena

adanya emosi yang tidak bisa dikendalikan. Hal tersebut terjadi Ketika individu mengalami gangguan, maka itu akan mengganggu fungsi keseharian dan membuat individu menjadi kehilangan potensi terhadap dirinya, serta membuat individu tidak berdaya.

Untuk sembuh tidaknya individu yang mengalami tekanan mental menurutnya gangguan mental sendiri tidak bisa 100% sembuh, namun lebih kearah dikendalikan. Contohnya jika seseorang dengan bipolar, maka a adalah orang dengan bipolar seumur hidupnya, begitu juga dengan tekanan mental. Tapi dengan bantuan terapi dapat membuat individu mengendalikan diri meski terkadang fase penyakitnya kambuh. Menurut kak Pritha, semua orang di sekitar individu itu sendiri memiliki peranan yang besar dalam mengendalikan gangguan mental. Orang-orang di sekitar individu jika melakukan dengan benar akan menjadi *support* untuk individu itu sendiri serta lingkungan di sekitarnya (keluarga, teman, lingkungan).

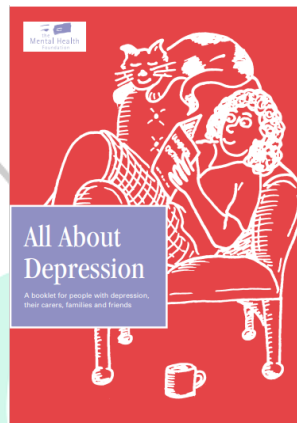
Kak Pritha juga menambahkan untuk melihat tanda-tanda yang mudah terlihat jika individu mengalami tekanan mental yaitu:

1. Menarik diri dari lingkungan seperti minim interaksi, tidak mau bergaul, dan mengurung diri di kamar terus.
2. Menurunnya fungsi sehari-hari seperti tidak mau sekolah, tidak mau kerja, tidak mandi berhari-hari, tidak makan, atau terlalu banyak makan ataupun terlalu banyak tidur.
3. Tampak cemas dan gelisah yang terlalu sering tanpa sebab.
4. Menunjukkan halusinasi atau bicara sendiri atau berjalan tanpa tujuan terlalu sering.
5. Bisa ditunjukkan dengan emosi yang mudah berubah (marah, sedih, senang yang muncul dalam waktu berdekatan).
6. Menunjukkan emosi yang sedih secara terus-menerus.

### **3.3.2 Studi Pustaka**

Penulis telah mengumpulkan beberapa jenis buku yang dijadikan sebagai landasan dalam perancangan komik interaksi pada Tugas Akhir ini. Adapun buku ilustrasi yang diperoleh adalah “*All About Depression*”, dan “*Comics, Manga, and Graphic Novels A History of Graphic Narratives*”. adapun analisis pada buku tersebut adalah sebagai berikut:

### 3.3.2.1 Buku All About Depression



Gambar 3 2 cover buku all about depression

Buku *All About Depression* adalah buku karya Dr.. Jo Borrill, Clinical Research Manager yang diterbitkan oleh *The Mental Health Foundation* pada tahun 2000 yang berisi sebanyak 24 halaman. Buku ini berisi tentang macam-macam jenis depresi, bagaimana cara mengetahui jenis depresi, penyebab terjadinya depresi, dan bagaimana menangani penderita depresi. Adapun analisis dari segi visual pada buku yaitu:

#### a) Ilustrasi

Pada buku *All About Depression* ini hanya memiliki beberapa Ilustrasi sebagai tambahan pada informasi tertentu. Ilustrasi yang digunakan berupa kartun sederhana tanpa menambahkan unsur detail serta hanya memiliki satu warna. Untuk Ilustrasi pada buku sendiri berbentuk digital

#### b) Layout

Buku ini hanya menggunakan grid yang dimana meletakkan gambar dan teks hanya pada 1 kolom saja. Sedangkan penggunaan

*column grid* hanya untuk menyesuaikan gambar pada informasi yang akan disampaikan.

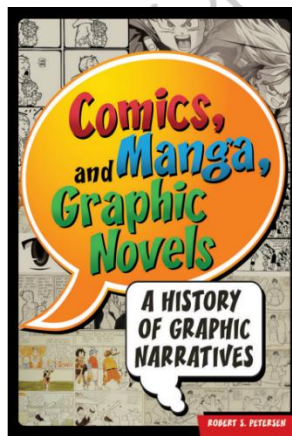
c) Warna

Warna dominan yang digunakan pada buku ini yaitu biru dan merah. Pada psikologi warna, pada warna merah sendiri identic dengan keberanian juga kekuatan. Warna merah sendiri sering juga dianggap sebagai warna yang melambangkan kuat. Sementara itu di sisi lain, merah sendiri juga ada erat kaitannya dengan perasaan cinta dan keinginan. Hal tersebut cukup menjelaskan alasan orang yang menggunakan pakaian berwarna merah akan dinilai lebih menarik ketimbang menggunakan warna yang berbeda. Sementara dibalik itu juga warna biru dari psikologis warna, biru sendiri melambangkan rasa kesetiaan dan kejujuran. Maka itu, biru juga dapat menjadi salah satu pilihan warna yang tergolong aman untuk meningkatkan kepercayaan diri seseorang.

d) Tipografi

Pada penggunaan tipografi, buku ini menggunakan jenis font *Avenir Next LT Pro Light*. Font ini termasuk pada jenis font *sans serif* karena font ini tidak memiliki kait pada tiap ujung hurufnya.

### 3.3.2.2 Buku Comics, Manga, and Graphic Novels A History of Graphic Narratives



Gambar 3.3 cover buku *Comics, Manga, and Graphic Novels A History of Graphic Narratives*

Buku berjudul *Comics, Manga, and Graphic Novels A History of Graphic Narratives* adalah buku karya Robert Peters yang diterbitkan oleh ABC-CLIO, LLC pada tahun 2011 yang memiliki sebanyak 296 halaman. Buku ini berisi tentang macam-macam jenis komik, sejarah dari komik, hingga jenis-jenis ilustrasi pada komik. Adapun analisis pada segi visual pada buku adalah sebagai berikut:

a) Ilustrasi

Pada buku *Comics, Manga, and Graphic Novels A History of Graphic Narratives*, sama seperti buku *All About Depression* yang hanya memiliki sedikit Ilustrasi pada informasi-informasi tertentu. jenis pada ilustrasi yang digunakan pada buku ini sendiri diambil dari sejarah lustrasi tertentu.

b) Layout

Pada layout yang akan dipakai pada buku komik interaktif ini juga menggunakan *manuscript grid* yaitu dimana garis grid yang meletakkan gambar dan teks hanya satu kolom saja.

c) Warna

Pada penggunaan warna pada buku ini tidak akan menggunakan banyak warna dan hanya mengutamakan isi teks dari pada warna dan gambar. Warna yang dominan digunakan oleh buku ini adalah hitam.

d) Tipografi


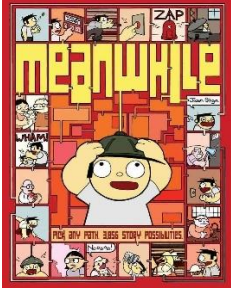
Pada penggunaan tipografi, jenis font yang terlihat digunakan pada buku ini adalah jenis *font serif* pada isi buku dan *font sans serif* pada judul buku.

### 3.2.3 Studi Referensi

Adanya studi referensi dapat dilakukan untuk mendapatkan referensi mengenai gaya visual pada komik yang bisa diterapkan ataupun dihindari saat penulis melakukan perancangan komik. Penulis menetapkan komik *Meanwhile* dan komik *Sinopal* sebagai komik yang akan dijadikan sebagai referensi.



Tabel 3 1 Studi Referensi

<b>Cover</b>		
<b>Judul</b>	Si Nopal	Meanwhile: Pick Any Path.
<b>Penulis</b>	Naufal Faridurrazak	Jason Shiga
<b>Ilustrasi</b>	Menggunakan gaya kartun	Menggunakan gaya kartun
<b>Typografi</b>	Font menggunakan jenis decorative.	Font menggunakan sans serif.
<b>Panel</b>	Menggunakan panel kolom	Menggunakan panel kombinasi
<b>Warna</b>	Menggunakan warna-warna terang pudar	Menggunakan warna-warna terang
<b>Interaksi</b>	Tidak ada interaksi	Memiliki interaksi dengan diberikan pilihan yang dapat mengubah cerita
<b>Isi Cerita</b>	Komik si nopal berisi tentang kegiatan keluarga nopal, cuty, dan juga kawan-kawan dengan pembawaan yang menarik.	Dalam perjalanan pulang dari toko es krim, Jimmy menemukan sebuah negeri Ajaib yang dibuat oleh ilmuwan gila. helm pembaca pikiran, mesin waktu, dan perangkat kiamat yang dapat memusnahkan umat manusia.