

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bipolar *disorder* atau *manic-depressive* adalah kelainan psikologi yang ditandai dengan perubahan *mood* alam perasaan yang sangat ekstrim, yaitu dari keadaan sangat bersemangat atau juga disebut *mania* hingga depresi yang amat dalam (The Collins English Dictionary, 936). Pengambilan istilah bipolar *disorder* mengacu pada suasana hati penderitanya yang dapat berganti secara tiba-tiba antara dua kutub yang berlawanan yaitu kebahagiaan (*mania*) dan kesedihan (depresi) yang ekstrim.

Setiap orang pada umumnya pernah mengalami suasana hati yang baik dan suasana hati yang buruk. Akan tetapi seseorang yang menderita bipolar *disorder* memiliki *mood swings* yang ekstrim yaitu pola perasaan yang mudah berubah secara drastis. Episode pertama dapat berupa *manik* atau depresi. Episode manik umumnya lebih singkat durasinya dan berakhir secara lebih tiba-tiba daripada episode depresi mayor. Sejumlah orang dengan bipolar *disorder* yang muncul berulang berusaha bunuh diri “pada saat bergerak turun” dari fase maniknya (Nevid, Spencer & Greene, 237). Penyebab pastinya belum dapat dipastikan, namun jelas bahwa faktor genetik dan lingkungan sama-sama memiliki peran di dalamnya. Faktor lingkungan seperti stress psikososial, pertengkaran, ataupun trauma masa lalu dapat memicu timbulnya bipolar *disorder* ini.

Penderita bipolar *disorder* sebenarnya cukup banyak di Indonesia. Hal ini disampaikan oleh dr.Andri, SpKJ. "Penderitanya banyak, tapi banyak yang tidak sadar kalau punya gangguan ini," ujarnya. Cap gila juga kerap disematkan masyarakat pada penderita gangguan bipolar sehingga mereka menutup diri dan enggan berobat. Resiko kematian terus membayangi penderita bipolar *disorder* karena mayoritas penderita mengambil jalan pintas saat episode depresi mayor. Gangguan bipolar *disorder* terdiri dari dua jenis, yakni gangguan bipolar tipe 1 dan bipolar

tipe 2. Gangguan bipolar tipe 1 merupakan penyakit kronis yang sering kambuh dan bersifat episodik, dalam arti ada periode sakit dan ada periode normal. Gangguan bipolar tipe 2 umumnya lebih ringan. Periode kekambuhannya lebih ringan dan ada episode hipomania dan episode depresi mayor. Gejalanya lebih singkat waktunya, lebih ringan dan tidak mencolok. "Untuk diagnosis bipolar tipe 2 memang lebih sulit, karena fase hipomanik kadang bisa dianggap oleh pasien bahwa ia tidak sakit, hanya sedang bersemangat saja," kata dokter dari RS.Omni Alam Sutera Tangerang ini. Episode pertama bisa timbul mulai dari masa kanak-kanak sampai tua.

Dalam hal ini target pembaca yang dipilih adalah remaja dewasa yang berkisar antara usia 18 sampai 25 tahun. Dipilihnya target pembaca dengan usia demikian karena pada masa-masa itulah kepribadian manusia dewasa mulai terbentuk, dan pada masa-masa itu pula seseorang berada pada titik yang berimbang antara pemikiran rasional dan pemikiran imajinatif. Pada titik itu juga tanggung jawab dan tekanan mulai muncul yang berpotensi memicu timbulnya bipolar *disorder*. Media yang digunakan adalah media novel grafis. Alasannya adalah karena media gambar atau ilustrasi dalam novel grafis merupakan metode yang paling cepat untuk menemukan pemahaman, walau gambar tidak disertai tulisan sekalipun. Penampilan secara visual juga selalu mampu menarik emosi pembaca dan dapat menolong seseorang untuk menganalisa, merencanakan dan memutuskan suatu problema, kemudian menghayalkannya pada kejadian sebenarnya. (Kusmiati, 85-86). Selain itu, penyampaian pesan melalui visual adalah cara yang paling efektif untuk anak-anak hingga remaja.

Pengangkatan topik bipolar *disorder* ini penting untuk diangkat mengingat jumlah penderitanya yang semakin meningkat dan sebagian besar belum terdiagnosa. Oleh karena itu penting untuk masyarakat mulai mengenal apa itu bipolar disorder dan cara menanganinya. Supaya mereka tahu apabila mereka atau orang terdekat mereka memiliki penyakit tersebut serta dapat menindaklanjutinya.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang novel grafis yang dapat mendukung usaha penyadaran penderita bipolar serta memberikan pengenalan dan cara penanganan bipolar *disorder* kepada remaja?

1.3. Tujuan Perancangan

Untuk mendukung usaha penyadaran penderita bipolar serta memberikan pengenalan dan cara penanganan bipolar *disorder* kepada remaja.

1.4. Batasan Masalah

- a) Ruang lingkup perancangan memberikan informasi mengenai bipolar *disorder* dengan mengisahkan pengalaman seorang remaja yang sedang mengalami bipolar *disorder*, serta tanggapan dari lingkungan seperti keluarga dan teman yang juga dilengkapi dengan informasi-informasi dari psikolog mengenai penyakit ini, yakni cara-cara penanganan hingga tahap penyembuhan.
- b) Target *audience* dari perancangan ini adalah :
 - Demografis: Remaja hingga dewasa usia 18 – 25 tahun, baik sudah menikah maupun belum menikah.
 - Geografis : Tinggal di kota-kota besar di Indonesia.
 - Psikografis : Secara umum masih mengecap suasana pendidikan, baik itu SMA hingga kuliah. Mulai sadar terhadap diri sendiri dan mengevaluasi kembali obsesi dan cita-cita. Memiliki kebutuhan interaksi dan persahabatan yang lebih luas. Serta muncul konflik – konflik sebagai dampak masa transisi menuju fase dewasa. Mulai merasakan tekanan dari tanggung jawab yang bertambah. Berpotensi mengalami bipolar *disorder* namun belum mengetahui apa-apa tentang penyakit tersebut.

- *Behaviour* : Umumnya masih suka bereksperimen, bereksplorasi akan jati diri ataupun membangun karir, serta cenderung tidak mau dikekang.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1. Bagi Target Audience (Remaja)

Dapat mendukung penyadaran remaja yang mungkin memiliki gangguan bipolar. Selain itu juga dapat menjadi sumber info bagi remaja untuk mengenal akan bipolar *disorder* serta cara menanganinya.

1.5.2. Bagi Mahasiswa DKV

Menjadi inspirasi bagi para mahasiswa DKV ke depan untuk dapat merancang buku ilustrasi yang memiliki makna dan berguna bagi masyarakat luas.

1.5.3. Bagi Institusi

Menjadi referensi novel grafis untuk memperluas kepustakaan mengenai bipolar *disorder*.

1.5.4. Bagi Masyarakat

Memberikan pemahaman serta informasi mengenai bipolar *disorder* agar masyarakat dapat lebih sadar akan adanya bahaya bipolar dalam lingkungan mereka, juga tindakan ataupun sikap yang harus diambil ketika menghadapi bipolar *disorder* tersebut. Serta mendukung perkembangan Novel Grafis Indonesiasaat ini, yang akhirnya mampu menimbulkan rasa bangga terhadap produk lokal.

1.6 Definisi Operasional

- a) Bipolar *disorder* atau mania depressive adalah adalah kelainan psikologi yang ditandai dengan perubahan *mood* alam perasaan yang sangat ekstrim, yaitu dari keadaan sangat bersemangat atau juga

disebut *mania* hingga depresi yang amat dalam (The Collins English Dictionary, 936)

- b) Perancangan adalah proses atau perbuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1139)
- c) Novel adalah karangan prosa yang panjang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 218)
- d) Novel grafis adalah novel dalam bentuk komik strip.(Dictionary.com)
- e) Pengenalan adalah proses, cara, perbuatan mengenal atau mengenali (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 666)
- f) Penanganan adalah proses atau cara menangani dan penggarapan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 666)

1.7. Metode Perancangan

1.7.1 Data yang dibutuhkan

1.7.1.1. Data Primer

- a) Wawancara dilakukan secara langsung kepada seorang remaja yang sedang mengalami gangguan bipolar, bagaimana perasaannya, pengalaman baik dan buruknya.
- b) Survey kepada orang-orang di sekitar penderita, baik itu keluarga hingga teman seperti apa reaksi mereka terhadap penderita, bagaimana tanggapan mereka.
- c) Wawancara kepada psikolog mengenai seluk beluk bipolar *disorder*, mulai dari pemicu, gejala, hingga cara penanganan dan peluang untuk disembuhkan.
- d) Wawancara dengan terapis yang menangani terapi para penderita bipolar seperti apa terapi yang dilakukan agar dapat sembuh.
- e) Observasi jalannya terapi untuk penyembuhan bipolar *disorder*

1.7.1.2. Data Sekunder

Berupa kajian literatur yang mendukung dan berhubungan dengan judul permasalahan yang diangkat. Sumber meliputi buku psikologi remaja, buku gangguan psikologi, buku bipolar *disorder*, serta buku-buku ilustrasi sebagai referensi gaya desain.

1.7.2. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah metode wawancara dan survei (observasi). Mayoritas pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, yaitu dengan penderita secara langsung, orang-orang disekitarnya hingga para ahli yang menangani bipolar *disorder*. Sedangkan metode observasi hanya dilakukan saat mengamati terapi penyembuhan bipolar.

1.7.3. Alat Pengumpulan Data

- a) Handphone, untuk merekam kegiatan wawancara
- b) Komputer, untuk mencari dan menyimpan data mengenai bipolar *disorder*.
- c) Kamera untuk mendokumentasikan data visual mengenai penderita bipolar *disorder*
- d) Notes untuk mencatat hal-hal penting selama wawancara maupun observasi

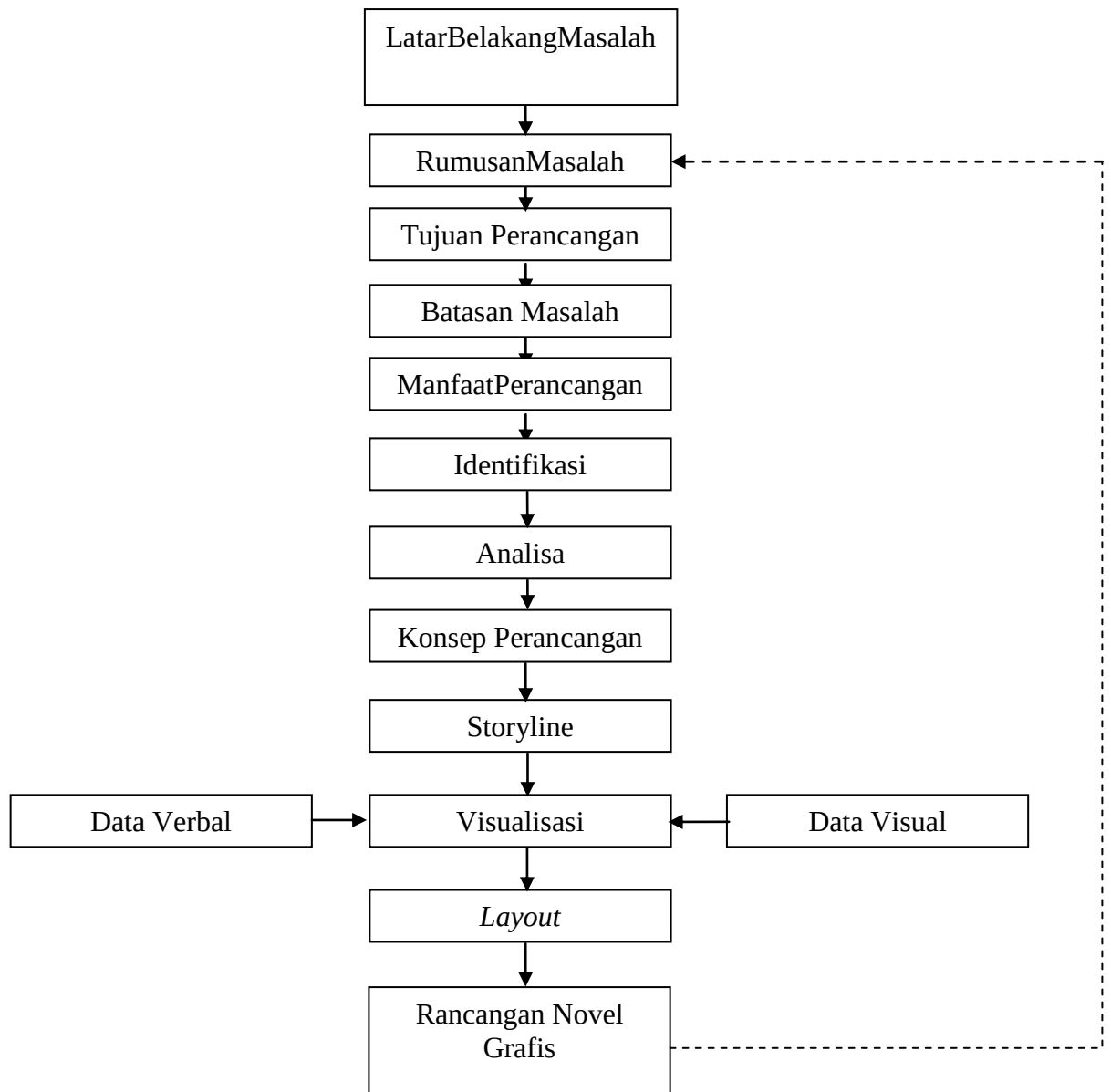
1.8 Metode Analisis Data

Data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan metode 5W+1H. Metode tersebut dilakukan untuk mencari pokok dari data hasil wawancara kepada seorang remaja yang mengalami gangguan bipolar, serta wawancara dengan psikolog yang sering menangani kasus bipolar *disorder*. Juga ditambahkan data dari buku-buku mengenai bipolar *disorder* dan juga buku ilustrasi sebagai referensi. Data yang telah terkumpul akan diolah sebagai bahan untuk merancang buku ilustrasi mengenai bipolar *disorder*

1.9 Konsep Perancangan

Perancangan novel grafis mengenai bipolar *disorder* ini menggunakan pendekatan orang pertama, dimana bagian awal dari novel grafis ini mengisahkan pengalaman penderita bipolar dari sudut pandang orang pertama. Bagaimana kesan yang dialami perasaan saat mania maupun saat depresi. Juga bagaimana tanggapan serta reaksi dari orang-orang di sekitar mereka. Buku ini bertujuan membuka mata masyarakat lebih lagi terhadap bipolar *disorder*, yaitu dengan mengajak orang-orang mengetahui apa yang sebenarnya dialami oleh penderita bipolar.

1.10 Skematika Perancangan



Gambar 1.1. Skematika Perancangan