

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS *SELF-IMPROVEMENT* BERTEMAKAN KESEHATAN MENTAL UNTUK REMAJA PENYINTAS *BROKEN HOME*

Arifah Rahmadani Ayu Safitri¹, Dini Faisal²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara
Email: arifahrahmadanas@gmail.com

Submitted: 20xx-mm-dd
Accepted: 20xx-mm-dd

Published: 20xx-mm-dd
DOI: 10.24036/grafiti.v1i1i1.xxxx

Abstrak

Tingginya angka kasus perceraian menyebabkan banyak anak yang di antaranya masih remaja terpaksa melanjutkan kehidupan tanpa keluarga yang utuh. Meski peran lingkungan yang positif sangat penting bagi kondisi psikis remaja, faktanya yang paling utama adalah keinginan remaja tersebut untuk menolong dirinya sendiri. Maka dari itu, perancang memilih media berupa novel grafis bertemakan kesehatan mental dengan tujuan dapat menjadi buku self-improvement yang komunikatif, menarik dan efektif bagi remaja penyintas broken home usia 13-18 tahun untuk menolong dirinya sendiri dari dampak negatif perceraian orang tua. Perancangan novel grafis ini menggunakan metode kotak kaca (glass box) dengan teknik pengumpulan data melalui survei kuesioner dan studi literatur. Hasil pengumpulan data dianalisa menggunakan metode 5W1H. Novel grafis ini memuat konten berupa kalimat motivasi, kutipan buku/film, jurnal self-healing, serta dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Ilustrasi dibuat dengan gaya semi realis melalui teknik digital painting menggunakan software Adobe Photoshop. Berdasarkan uji kelayakan dari 18 responden, disimpulkan bahwa media utama dalam Perancangan Novel Grafis Self-Improvement Bertemakan Kesehatan Mental untuk Remaja Penyintas Broken Home berjudul "Spring Home" ini sudah optimal dari segi desain cover, ilustrasi, layout, informasi dan daya tarik. Selain media utama berupa novel grafis, perancangan ini juga dilengkapi dengan media pendukung yaitu media promosi berupa poster dan x-banner serta merchandise berupa kartu afirmasi, gantungan kunci, kartu pos, notes, dan stiker.

Kata kunci: Novel Grafis, Kesehatan Mental, Broken Home, Psikologi

Pendahuluan

Masa remaja yang dimulai pada rentang usia sekitar 10-13 tahun dan berakhir sekitar usia 18-22 tahun adalah periode transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional

(Santrock, 2003:26). Dengan kata lain, setiap manusia yang menuju masa dewasa pasti melewati masa remaja. Dalam perjalanan dari masa remaja menuju masa dewasa, seorang manusia mengalami perubahan cara berpikir seiring perkembangan fisiknya dan berproses menemukan jati dirinya. Dalam hal ini keluarga adalah lingkungan utama yang memiliki andil besar dalam membentuk kepribadian serta moral dan etika seorang remaja. Keluarga haruslah menjadi lingkungan yang paling dipercayai oleh remaja untuk menentukan pilihan dalam segala aspek kehidupan remaja tersebut, maka dibutuhkan keharmonisan keluarga demi tumbuh kembang remaja agar menjadi individu yang berkualitas.

Keluarga tercipta dari sebuah pernikahan. Namun, tidak sedikit pernikahan yang harus berakhir dengan perceraian. Menurut Gable (2004:3) setelah terjadinya perceraian orang tua, anak akan berusaha memahami situasi namun mungkin kesulitan menerima kenyataan dan perubahan yang terjadi dalam keluarga. Serta, anak akan mencoba untuk tidak terlalu memikirkan masalah keluarganya namun mungkin masih menyalahkan diri sendiri karena perceraian orang tuanya. Anak *broken home* memiliki cara yang berbeda-beda dalam menentukan sikap terhadap kondisi yang dialaminya ini, ada yang memilih membicarakan masalahnya, bahkan ingin mendapatkan perhatian lebih dari lingkungannya sebagai imbas dari hilangnya perhatian orangtuanya. Sebaliknya, ada anak yang justru memilih diam dan memendam emosinya, bahkan cenderung pada keinginan untuk melenyapkan dirinya.

Meski bimbingan orang tua dan lingkungan yang positif memiliki peran penting, faktanya yang paling utama adalah keinginan remaja tersebut untuk menolong dirinya sendiri. Remaja penyintas *broken home* haruslah memiliki prinsip yang kuat dan pemahaman khusus agar menjadi pribadi yang positif, baik secara pemikiran maupun perilaku. Membaca buku *self-improvement* bertemakan kesehatan mental adalah salah satu cara mudah yang dapat dipilih oleh remaja untuk menemukan solusi dari permasalahan yang mengganggu kesehatan mentalnya. Namun, dari yang perancang temukan melalui pencarian di berbagai situs web penerbit maupun situs belanja *online*, banyak buku yang membahas tentang perceraian namun sulit ditemukan buku yang membahas tentang kesehatan mental untuk anak sebagai korban perceraian, terutama novel *self-improvement* bertemakan kesehatan mental yang dilengkapi dengan ilustrasi/grafis. Maka dari itu, perancang memilih media berupa novel grafis bertemakan kesehatan mental sebagai buku *self-improvement* yang komunikatif, menarik dan efektif bagi remaja penyintas *broken home* untuk menolong dirinya sendiri dari dampak negatif perceraian orang tua.

Sebagai karya pembandingan dalam perancangan novel grafis ini adalah karya akhir oleh Amelia Stefani Halim berjudul "Perancangan Komik untuk Mendukung Remaja Meminimalkan Dampak Negatif Perceraian Orang tua". Karya ini mengangkat permasalahan tentang bagaimana meminimalisir dampak negatif perceraian melalui perancangan buku dalam format komik (Halim, 2015). Sementara itu, karya dalam Perancangan Novel Grafis *Self-Improvement* untuk Remaja Penyintas *Broken Home* ini mengangkat permasalahan yang serupa dengan permasalahan pada karya pembandingan, namun melalui perancangan buku dalam format novel grafis. Dilansir dari *Buffalo & Erie County Public Library* (2015), "Novel Grafis" adalah format buku, bukan genre buku. Novel grafis adalah sebuah karya sastra seperti novel pada umumnya namun disertai ilustrasi yang mengikuti konteks dari teks yang didampinginya. Novel grafis diharapkan bisa menarik minat baca remaja karena kontennya yang simpel dan instagramable.

Sebagai karya pembandingan berikutnya adalah karya akhir oleh Miftah Fauziah seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, yang berjudul "Perancangan *Webcomic 'Queen of Bee'* Mengenai Fenomena *Social Climber* untuk Remaja". Karya ini mengangkat permasalahan tentang bagaimana agar remaja tidak terjebak dampak negatif social climber melalui perancangan buku digital dalam format komik (Fauziah, 2020). Sementara itu, karya dalam Perancangan Novel Grafis *Self-Improvement* untuk Remaja Penyintas *Broken Home* ini mengangkat isu dan format buku yang berbeda dengan karya pembandingan namun mengangkat permasalahan yang mirip yaitu bagaimana meminimalisir dampak negatif dari sesuatu yang beresiko mengganggu kesehatan mental remaja melalui perancangan buku yang dilengkapi gambar/ilustrasi.

Oleh karena itu, karya akhir yang berjudul Perancangan Novel Grafis *Self-Improvement* Bertemakan Kesehatan Mental untuk Remaja Penyintas *Broken Home* dengan menggabungkan unsur visual dan keilmuan psikologi, diharapkan dapat memberikan motivasi dan menjadi buku pendamping untuk penyembuhan kondisi psikis remaja penyintas *broken home* setelah terjadinya perceraian orang tua.

Method/ Metode

Perancangan ini menggunakan metode kotak kaca (glass box). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah survei kuesioner dan studi literatur. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan metode 5W1H. Selanjutnya, data dijabarkan sebagai berikut:

What (apa saja dampak negatif kondisi broken home terhadap psikis remaja?)

Dampak negatif kondisi broken home terhadap psikis remaja yaitu di antaranya remaja menjadi lebih pendiam, tertutup, takut membuka hati untuk orang lain, depresi, membenci diri sendiri karena tidak bisa membuat orang tua tetap bersama, sedih, sering menyendiri, terpaksa mengikuti keadaan dan sulit untuk mempercayai orang lain

When (kapan permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan ini terjadi ketika orang tua sering bertengkar dan setelah orang tua bercerai.

Where (dimana permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan ini terjadi di seluruh dunia, termasuk Indonesia

Who (siapa yang terdampak karena permasalahan ini?)

Permasalahan ini terjadi pada anak dengan latar belakang keluarga tidak utuh (broken home), termasuk remaja korban perceraian orang tua.

Why (mengapa permasalahan ini bisa terjadi?)

Permasalahan ini terjadi karena keluarga yang tidak harmonis, orang tua yang bercerai dan kurang peduli terhadap perasaan anak, serta stigma masyarakat terhadap anak broken home.

How (bagaimana cara mengatasi permasalahan ini?)

Untuk mengatasi permasalahan ini, konten yang mengisi buku ini diharapkan mampu membantu penyembuhan hati bagi remaja penyintas broken home, memberikan solusi atau cara yang baik untuk bertindak dengan bijak dalam menghadapi masalah, menyampaikan bahwa kondisi broken home itu tidak selamanya menyedihkan, mencantumkan lebih banyak kutipan inspiratif, dan dapat menjadi wadah untuk melampiaskan perasaan namun dengan cara yang positif.

Target audience dari perancangan ini secara demografis yaitu remaja SMP dan SMA/Sederajat dari segala kalangan kelas sosial, laki-laki dan perempuan, usia 13-18 tahun. Secara geografis berada di Indonesia. Secara psikografis yaitu remaja penyintas broken home yang senang berdiskusi, aktif, idealis, senang membaca, menyukai topik kesehatan mental, dan menyukai kutipan-kutipan motivasi. Secara behavior yaitu gemar membaca daripada mendengarkan dan lebih menyukai media bergambar.

Tujuan kreatif dari perancangan ini adalah memberikan motivasi dan wadah bercerita bagi remaja penyintas broken home menggunakan media cetak berupa novel grafis yang dapat mempengaruhi pola pikir remaja menjadi lebih positif. Dan strategi kreatif yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menyampaikan motivasi melalui buku yang dilengkapi dengan ilustrasi, kutipan buku, film dan tokoh inspiratif, serta halaman khusus yang bisa digunakan audience sebagai jurnal self-healing. Buku ini dirancang bukan hanya untuk pengetahuan dan motivasi, tapi juga hiburan. Maka dari itu buku ini dilengkapi dengan ilustrasi agar tidak membosankan untuk dibaca.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Novel Grafis

Buku ini dibuat dengan format novel grafis, genre *self-improvement*, dan tema kesehatan mental untuk remaja penyintas *broken home*. Kesan yang ingin ditonjolkan dalam buku ini adalah kesan emosional dan penyembuhan. Novel grafis *self-improvement* bertemakan kesehatan mental untuk remaja penyintas *broken home* ini diberi judul *Spring Home* yang artinya “rumah musim semi”. Alasan pemilihan judul ini adalah karena diharapkan buku ini dapat membantu para remaja penyintas *broken home* untuk menemukan rumah yang mereka cari dan musim semi (kebahagiaan) yang mereka nanti. Isi buku ini adalah hasil pengumpulan data primer dan data sekunder yang kemudian dikonsultasikan dengan psikolog klinis yaitu Joe Irene, M.Psi., Psi. Kata demi kata hingga detail visual dalam perancangan buku ini sangat diperhatikan penggunaan serta maknanya agar tujuan dari novel grafis ini tersampaikan dengan baik dan benar kepada *audience*.

Pendekatan verbal

Pendekatan verbal pada perancangan ini adalah dengan menggunakan bahasa yang familiar dan mudah untuk dipahami serta mengandung pesan yang dapat mempengaruhi sisi emosional dari audience.

Pendekatan Visual

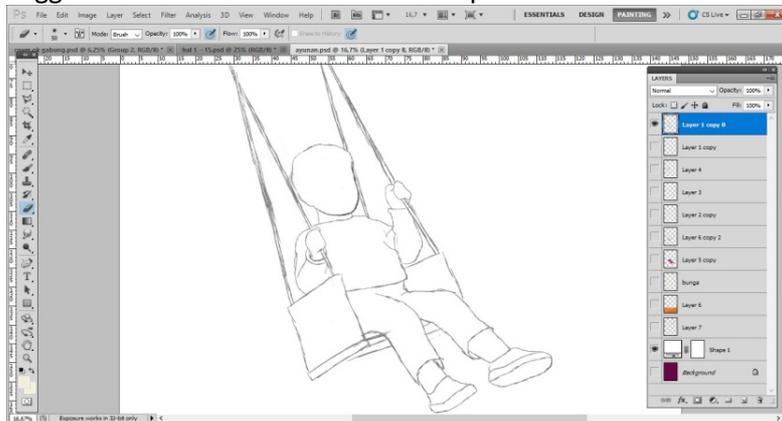
Ilustrasi

Ilustrasi merupakan karya seni dua dimensi yang memiliki tujuan untuk menjelaskan suatu informasi agar lebih mudah dan lebih cepat dipahami oleh audience (Sagone, 2017). Adapun alasan penggunaan buku dengan ilustrasi karena ilustrasi memiliki fungsi



Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

deskriptif, yaitu menggantikan uraian verbal/narasi panjang menjadi sebuah visual yang memiliki makna. Pendekatan visual dari segi ilustrasi dalam perancangan ini adalah menggunakan ilustrasi dengan gaya semi realis yang dibuat melalui teknik digital painting menggunakan software Adobe Photoshop



Gambar 1. Perancangan ilustrasi menggunakan software Adobe Photoshop

Layout

Layout menurut bahasa artinya tata letak. Layout yang disusun dengan memperhatikan prinsip-prinsip layout (Rustan, 2008:74-75) yaitu Sequence (urutan), emphasis (penekanan), Balance (keseimbangan), serta unity (kesatuan) agar buku terlihat rapi dan agar pembaca tidak merasa jenuh saat membaca pesan yang terdapat dalam buku tersebut. Perancangan layout pada buku ini merupakan perpaduan ilustrasi dan teks yang ditampilkan dalam satu halaman yang sama, namun ada juga yang ditampilkan secara terpisah yakni halaman yang berisi ilustrasi saja maupun halaman yang berisi teks saja. Layout pada novel grafis ini disusun dengan sesederhana mungkin agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada audience.

Tipografi

Tipografi adalah segala sesuatu yang berkenaan dengan huruf (Rustan, 2011:16). Tipografi diterapkan dengan mempertimbangkan kaidah-kaidah tipografi (Rustan, 2013:78) yaitu legibility (kemudahan mengenali masing-masing huruf), Readability (kemudahan dan kenyamanan rangkaian huruf dalam dalam suatu komposisi), Visibility (keterlihatan suatu objek/teks dalam jarak pandang tertentu), Clarity (kejelasan teks agar dapat mudah dimengerti oleh audience). Font yang dipilih yaitu:

Tabel 1. Tipografi

Nama dan Bentuk Font	Keterangan
<p><i>Mella Nissa</i></p> <p>ABCDEFG HIJKLMN OPEQRST UVWXYZ</p> <p>abcdefg hijklmn opqrst vwxyz</p> <p>0123456789</p>	<p>Jenis font Dekoratif ini digunakan untuk judul buku. Font ini memenuhi kaidah <i>readability</i>, namun kurang dari segi <i>clarity</i>, <i>legibility</i> dan <i>visibility</i>. Dipilih karena kesan yang artistik dan tidak kaku.</p>
<p>Magical Snow</p> <p>ABCDEFGFG HIJKLMN OPEQRST UVWXYZ</p> <p>abcdefg hijklmn opqrst vwxyz</p> <p>0123456789</p>	<p>Jenis font Script ini digunakan untuk isi buku. Font ini memiliki <i>legibility</i>, <i>readability</i>, <i>visibility</i>, dan <i>clarity</i> yang baik. Dipilih karena <i>font</i> ini menyerupai tulisan tangan yang cocok dengan konsep buku.</p>
<p>Calibri</p> <p>ABCDEFGFG HIJKLMN OPEQRST UVWXYZ</p> <p>abcdefg hijklmn opqrst vwxyz</p> <p>0123456789</p>	<p>Jenis font Sans Serif ini digunakan untuk <i>credit</i> dari konten berupa kutipan inspiratif. Dipilih karena Font ini memiliki <i>legibility</i>, <i>readability</i>, <i>visibility</i>, dan <i>clarity</i> yang baik sehingga tetap jelas dibaca walaupun dalam ukuran kecil.</p>

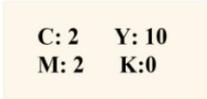
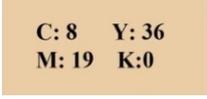
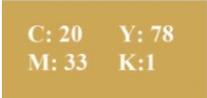
Warna



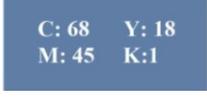
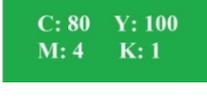
Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

warna berfungsi untuk mengenali objek, menyampaikan suatu pesan atau informasi, dan membangkitkan perasaan atau mood tertentu (Rustan, 2019). Perancangan buku ini menggunakan warna utama yang dipilih berdasarkan kesan dan emosi yang ingin dibawakan oleh buku ini yaitu ungu, pink, putih, dan coklat. Menurut Rustan (2013) kesan yang ditimbulkan oleh warna-warna ini yaitu:

Tabel 2. Warna Utama

Warna	CMYK	Kesan
Ungu	 <p>C: 30 Y: 44 M: 100 K:11</p>	Pencerahan
Putih	 <p>C: 2 Y: 10 M: 2 K:0</p>	Lembut, kebenaran
Coklat	 <p>C: 8 Y: 36 M: 19 K:0</p>  <p>C: 20 Y: 78 M: 33 K:1</p>	Dalam, tenang

Tabel 3. Warna Pendukung

Warna	CMYK	Kesan
Kuning	 <p>C: 2 Y: 99 M: 8 K: 0</p>	Optimis, Harapan
Biru	 <p>C: 68 Y: 18 M: 45 K:1</p>	Bijaksana
Hijau	 <p>C: 80 Y: 100 M: 4 K: 1</p>	masa muda, keseimbangan

**Ekssekusi Perancangan
Media Utama
Cover Buku**



Vol. 1 No. 1, 2023

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)



Gambar 2. Cover Buku

Cover buku didesain sesederhana mungkin dengan menonjolkan judul yang menjadi fokus dari cover bagian depan novel grafis ini. Walaupun memiliki desain simpel, konten ilustrasi pada cover tetap dibuat detail dan serasi dengan isi buku. Pemilihan warna putih gading bertujuan untuk menimbulkan kesan bersih dan lembut serta untuk memaksimalkan fokus pada tampilan ilustrasi dan teks. Pada judul menggunakan font jenis dekoratif yakni font mella nissa dengan modifikasi pada bagian titik di huruf 'i' menjadi ilustrasi bunga untuk menambah kesan artistik dan tampilan yang unik. Sementara tulisan selain judul pada cover menggunakan font magical snow untuk menciptakan kesinambungan antara cover dengan isi buku. Dari segi warna, seluruh teks menggunakan warna ungu gelap yang kontras dengan latar/warna dasar dari cover buku.

Isi Buku



Gambar 3. Isi Buku

Isi buku mencakup kalimat motivasi, kutipan buku/film, dan fitur halaman yang dapat diisi oleh audience sebagai media self-healing, yaitu berupa jurnal yang dapat ditulis maupun ditempel. Isi buku ini juga dilengkapi dengan ilustrasi yang ditampilkan secara bertahap halaman demi halaman menggambarkan kesedihan menuju kebahagiaan dan perubahan dari musim dingin menuju musim semi, tema ilustrasi ini dipilih karena musim dingin melambangkan kesedihan dan musim semi yang diartikan sebagai musim datangnya kebahagiaan. Font Magical Snow dipilih karena menyerupai tulisan tangan dengan kesan santai, ringan dan mudah dimengerti.

Keseluruhan materi dalam buku ini berpedoman pada keilmuan psikologi agar remaja menjadi sehat secara mental. Ciri-ciri individu yang sehat secara mental menurut Lowenthal (dalam Dewi, 2012:11) mengacu pada kondisi-kondisi positif, kesejahteraan

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

psikologis, dan karakter yang kuat serta sifat-sifat yang baik. Maka, keseluruhan buku ini sudah dikonsultasikan terlebih dahulu dengan psikolog klinis sebelum dipublikasikan dan dibaca oleh target audience.

Media Pendukung



Gambar 4. Media Pendukung

Unsur desain pada media pendukung saling berkaitan atau tidak lepas dari unsur desain pada media utama, hal ini diterapkan agar terjadi keterikatan antara satu media dengan media lainnya. Media pendukung terdiri dari media promosi berupa poster yang dipajang/ditempel di area publik dan x-banner yang diposisikan di dekat stand display media utama. Selain media promosi, perancangan ini juga dilengkapi dengan media pendukung berupa merchandise yaitu kartu afirmasi, gantungan kunci, kartu pos, notes, dan stiker.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Perancangan Novel Grafis Self-improvement Bertemakan Kesehatan Mental untuk Remaja Penyintas Broken Home ini, perancang menyimpulkan bahwa dalam suatu perancangan novel grafis self-improvement bertemakan kesehatan mental perlu melakukan survei kuesioner, studi literatur dari berbagai sumber tentang psikologi terutama topik terkait kesehatan mental remaja, serta konsultasi ahli yakni konsultasi dengan psikolog klinis. Kegiatan ini diperlukan sebagai acuan yang membantu dalam perancangan.

Tujuan perancangan ini adalah menghasilkan rancangan novel grafis sebagai media yang komunikatif, menarik dan efektif menjadi buku self-improvement bertemakan kesehatan mental untuk remaja penyintas broken home. Novel grafis ini dirancang menggunakan teori desain komunikasi visual yaitu dengan memperhatikan ilustrasi, layout, tipografi dan warna agar pesan dari novel grafis ini dapat tersampaikan dengan baik kepada audience. Dalam perancangan ini menggunakan media utama yaitu novel grafis dan media pendukung berupa poster, x-banner, kartu afirmasi, gantungan kunci, kartu pos, notes, dan stiker.

Name¹, Name²& Name³, Short title (max 4 words)

Reference/ Rujukan

- Dewi, K. S. (2012). *Buku Ajar Kesehatan Mental*. Semarang: UPT UNDIP Press.
- Fauziah, M., Dini, F., & Ds, M. (2020). *Perancangan Webcomic queen of bee Mengenai Fenomena Social Climber Untuk Remaja*. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual 10.2.
- Gable, S., Leon, K., Cole, K. A., & DeBord, K. B. (2004). *Helping children understand divorce*.
- Halim, A. S., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Komik untuk Mendukung Remaja Meminimalkan Dampak Negatif Perceraian Orang Tua*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(6).
- Library, Buffalo & Erie County Public. (2015). *What is a Graphic Novel?*. [Online]. Diakses dari www.buffalolib.org.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Layout: Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2019). *Buku Warna*. Jakarta: Lintas Kreasi Imaji.
- Sagone, A. B. (2017). *Gambar ilustrasi, Pengertian, Fungsi, dan Contoh Gambar Ilustrasi*. [Online]. Diakses dari www.senibudayaku.com.
- Santrock, J. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih Bahasa: Shinto B. A & Sherly S. Jakarta: Erlangga.