

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU “CELIN” SEBAGAI EDUKASI KESEHATAN  
MENTAL UNTUK PENGGUNA MEDIA SOSIAL USIA 16 – 22 TAHUN  
PENCIPTAAN KARYA

Virginia Larasetiwati  
[Virginialaras8687@gmail.com](mailto:Virginialaras8687@gmail.com)  
Benny Muhdaliha  
[benny.muhdaliha@budiluhur.ac.id](mailto:benny.muhdaliha@budiluhur.ac.id)

ABSTRACT

*DESIGN OF ILLUSTRATIONS IN THE “CELIN” BOOK AS MENTAL HEALTH EDUCATION FOR SOCIAL MEDIA  
USERS AGED 16 – 22 YEARS*

*Illustration in the book “Celin” is created based on the problems of the youth to accept and appreciate yourself (self-acceptance). Teens use social media to must upload the activities in the form of photos or video of the best he had. But not everyone loves what's uploaded. There are individual or group performs an oppressor and do the hate speech that is called abuse. Abuse that is done on social media called cyberbullying be the trigger factors disorders mental health in adolescents. Victims of abuse can feel doubt himself and feel confident. When a teenager is not able to survive in the face of cyberbullying will be bad for their mental health. Through the method of Literature study and interview the speakers an expert on mental health disorders and a teen survivors of mental health disorders. Create an illustration in a book Celin as educating on the importance of mental health. The purpose of this design is to create a book illustration that discuss information about mental health with the contents as simple as possible, as well as draw to be easily understood by adolescents and build confidence.*

*Keywords : Illustration, Adolescents, Mental Health, Cyberbullying*

## **PENDAHULUAN**

Fase remaja merupakan fase pencarian jati diri. Fase ini seorang individu rentan mengalami gangguan kesehatan mental. dimana kondisi ini remaja merasakan banyak tekanan dan tuntutan sebagai proses pembuktian pencarian jati dirinya. Seseorang dikatakan sehat mental ketika dia bisa mengatasi emosinya, serta mengetahui kemampuan apa yang dia miliki sehingga bisa melakukan kegiatan secara produktif dan berkontribusi pada lingkungannya.

Remaja di era revolusi industry 4.0 tidak bisa terlepas dari media sosial. Dari mulai bangun tidur sampai akan tidur kembali melakukan komunikasi menggunakan media sosial. Penggunaan media sosial semakin meningkat mencapai 19,3% dengan rata-rata penggunaan 11,6 jam per-hari pada saat pandemic covid-19. Media sosial mempermudah remaja untuk berekspresi dan melakukan komunikasi dengan siapa pun tanpa batasan

Terdapat fakta remaja mengalami kesulitan dari komentar buruk tentang mereka di media sosial. Remaja merasa tertekan oleh tanggapan buruk orang lain tentang dirinya sehingga mudah sensitif dan selalu merasa tidak percaya diri tentang apa yang dia miliki. Sehingga remaja akan bertanya-tanya tentang penilaian orang lain terhadap dirinya dan merasa kurang dengan apa yang dimilikinya. Menimbulkan hilangnya rasa kepercayaan

diri. Dari rasa tidak percaya diri timbul rasa kebencian terhadap orang lain yang dilihatnya memiliki sesuatu yang lebih menonjol dan berbeda karena alasan tertentu dibandingkan dengan dirinya atau kelompok remaja lain.

Hal ini disebut dengan *Cyberbullying* tindakan penindasan dunia maya terjadi ketika seseorang menggunakan teknologi untuk mempermalukan melecehkan, mengintimidasi, dan mengancam. Saat penindasan terjadi timbul gangguan emosional, psikologis, sosiologis, dan fisik pada korban bullying.

Di Indonesia terdapat jeratan hukuman UU ITE bagi seorang yang melakukan tindakan *cyberbullying*. UU ITE Pasal 28 ayat 2 melarang, Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian akan mendapatkan sanksi yang tertera pada pasal 45 ayat 2 berupa hukuman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Untuk menyampaikan informasi yang dapat diterima secara afektif dan ringan oleh target segmentasi. Dipilih ilustrasi, penggunaan Ilustrasi sebagai media informasi sudah digunakan sejak lama. Ilustrasi sebuah disiplin ilmu visual atau penggambaran yang digunakan untuk memperjelas informasi yang ingin disampaikan. Ilustrasi dalam sebuah buku dapat memotivasi pembaca dalam memahami isi didalam buku. Dimana media ilustrasi yang menarik dapat digunakan untuk menumbuhkan rasa senang dan gembira pada individu. Dimana ilustrasi ini bercerita hubungan perundungan di sosial media dengan kesehatan mental remaja yang bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi yang dapat digunakan sebagai media edukasi tentang mencintai dan menerima kekurangan dan kelebihan yang dimiliki.

### **KERANGKA TEORI**

Kerangka penciptaan ini digunakan untuk mendapatkan variable secara sistematis dengan menggunakan teori-teori yang mendukung permasalahan peneliti. Dimana adanya dampak negative berupa cyber bullying (media sosial) yang membuat remaja mengalami gangguan kesehatan mental yang bisa berakibat fatal. Digunakan teori dasar komunikasi visual untuk mendapatkan komunikasi yang efektif dan dapat diterima dalam bentuk visual. Untuk bagian permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini digunakan teori psikologi untuk mendapatkan penyampaian informasi yang baik dan benar berdasarkan keilmuan psikologi. Selanjutnya digunakan teori ilustrasi dan elemen visual yang terdiri dari *lay out*, bentuk dan warna. Dimana teori ini membantu peneliti membuat batasan untuk membuat ilustrasi sesuai keilmuan dan target segmentasi.

### **METODELOGI PENCIPTAAN KARYA**

Karya ini berbentuk ilustrasi. Ilustrasi dipilih sebagai *art therapy*, dimana penggunaan ilustrasi dapat menumbuhkan rasa senang dan gembira bagi target segmentasi. Dimana ilustrasi ini bercerita karakter utama perempuan bernama Celin. Menceritakan dirinya mengalami gangguan kesehatan mental dari penggunaan media sosial.

Untuk membuat karakter utama, alur cerita dan dibentuk kedalam ilustrasi. Dilakukan wawancara dan studi pustaka untuk memperkuat penciptaan sebuah karya. Penelitian ini berfokus pada hasil wawancara yang dilakukan dengan seorang ahli dan penyintas gangguan kesehatan mental. Untuk mendapatkan karakter utama yang kuat. Dilakukan wawancara dengan penyintas gangguan mental *bipolar, anxiety disorder dan major depression*. Sedangkan untuk lingkungan alur cerita yang valid berdasarkan hasil wawancara ahli gangguan kesehatan mental seorang psikolog Rizka Ramadhani Savira Tatyagita M.Psi. Selanjutnya buat *modboard* dan dibentuk kedalam ilustrasi. Setelah wawancara untuk mendukung perancangan sebuah karya. Digunakan studi pustaka untuk mendapatkan teori yang relevan dengan permasalahan. Setelah mendapatkan hasil wawancara dan studi Pustaka dicari persamaan kata, metafora dan simbol yang di ubah kedalam bentuk ilustrasi.

Objek yang menjadi perhatian dalam sebuah penelitian adalah gangguan kesehatan mental pada remaja dan bagaimana menerima emosi dan kekurangan diri sendiri. Dimana media sosial menjadi faktor yang diangkat dalam karya sebagai timbulnya gangguan mental. Muncul stigma buruk tentang gangguan kesehatan mental. Hal ini menimbulkan beragam efek pada individu sesuai dengan latar belakang, keperibadian dan lingkungan sosial. Terdapat individu yang tidak bisa mengenali diri sendiri dan tidak bisa menghargai dirinya sendiri.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

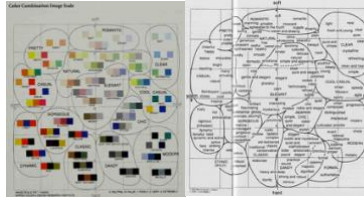
Ilustrasi ini dikemas dalam bentuk buku. Dengan judul *Celin* dan sub judul *jadilah versi terbaik dirimu*. Dimana ilustrasi ini bercerita hubungan perundungan di sosial media dengan kesehatan mental remaja yang bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi yang dapat digunakan sebagai media edukasi tentang mencintai dan menerima kekurangan dan kelebihan yang dimiliki. Dengan satu karakter utama perempuan bernama *Celin*. karakter utama ilustrasi pada buku. Untuk Ide penciptaan berdasarkan yang terjadi pada remaja yang mengalami gangguan kesehatan mental.

Karya *Bouke De Vries Memory vessel Dan China girl doll From Wizard from Oz 2013* adalah hasil dari konsep kreatif yang didapat dari hasil wawancara dengan penyinta yang di ubah menjadi sebuah metafora yang diambil dari simbol dan persamaan kata. Berdasarkan ide penciptaan yang masih berbentuk abstrak dibuat konsep karakter utama. Pemilihan wawancara penyintas menyesuaikan dengan target segmentasi perancangan ilustrasi pada buku *Celin*. Dimana target segmentasi untuk ilustrasi in remaja usia 16-22 tahun. Buku ini berisi ilustrasi yang dibuat oleh penulis untuk menjadikan ilustrasi yang menarik untuk dibaca target segmentasi. Untuk membuat ilustrasi kedalam bentuk buku yang menarik dan efektif. penulis telah merancang bentuk, gaya ilustrasi, tata letak, dan warna.

### **1. Warna**

Untuk mendapatkan warna sesuai target segmentasi. Digunakan teori warna Kobayashi. Penggunaan teori warna ini mempermudah penentuan warna melalui

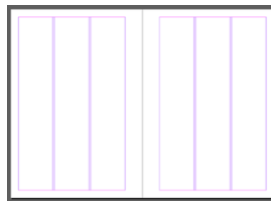
persamaan dan simbol. Yang dapat dilihat dari *color combination image scale* dan *key word image scale*. Didapatkan warna kombinasi yang dominan di gunakan untuk buku ini. Terdapat 3, yaitu ; *romantic, modern* dan *elegant*.



Gambar 1.2 *color combination image scale* dan *key word image scale*

## 2. Lay out

Menggunakan sistem *lay out column grid*. Pengguna ini dipilih sistem ini membantu penulis meratakan elemen desain visual pada halaman berdasarkan kolom dan baris yang diurutkan. Karena efektif dalam mengatur informasi, penulis menggunakan struktur *columns grid* ini



Gambar 1.3 *lay out column grid*

*column grid layout* yang digunakan dalam buku ini adalah *column grid* dengan 3 kolom. Ukuran bleed dalam margin setiap sisi halaman adalah 0.4 cm. Sedangkan ukuran margin pada buku adalah 1 cm untuk sisi luar, bagian bawah buku, dan bagian atas buku 3 cm untuk sisi dalam.

## 3. Bentuk

Untuk bentuk ilustrasi digunakan bentuk *organic* berupa bentuk bebas. Bentuk membuat kita belajar bagaimana melihat dunia di sekitar sebagai bentuk dasar menyederhanakan objek menjadi bentuk *geometris* dan *organic* membuat menggambar mereka lebih mudah. Bentuk yang digunakan di buku ilustrasi ini membentuk dua dimensi yang biasanya dilihat sebagai permukaan datar. Dimana bentuk ini sering digunakan sebagai ilustrasi untuk mempresentasikan kejadian pada sebuah fenomena yang terjadi dengan bentuk bebasnya tidak memiliki kesan kaku. Sehingga memberikan kesan kedekatan dari sebuah bentuk.

## 4. Gaya ilustrasi





menggunakan gaya ilustrasi *stylized digital illustrations*, Ilustrasi dipilih karena kebanyakan remaja menyukai buku ilustrasi memiliki karakteristik yang unik dan bertekstur alami. Untuk diunggah ke *snap story Instagram* dan media sosial lainnya.

Untuk proses pembuatannya menggunakan *Affinity Designer*. Untuk pembuatannya digunakan *brush tool* dan *pen tool* yang dominan digunakan. Dengan menggunakan aplikasi ini dapat membuat ilustrasi berbasis *vector* dan *pixel* dalam satu aplikasi. Dimana aplikasi ini memiliki fitur *designer persona* dan *pixel persona*. Penulis menggunakan gabungan brushes jenis *basic brush*, *dray media brush*, *pencils brush* dan *watercolors brus*.

### 5. Font

Untuk font di ilustrasi ini digunakan jenis *font hand writing* yang digunakan adalah font “*asa*” dan “*childlike*”. Font “*asa*” digunakan hampir semua halaman hingga cover bagian dan belakang. Untuk font “*childlike*” digunakan pada bagian daftar isi dan ilustrasi di halaman 24. Pemilihan jenis *font hand writing* karena buku ini dibuat dengan ilustrasi dengan *brush tool* memiliki kesan dibuat dengan cara konvensional dan alami. Namun keterbacaan *font* juga menjadi poin penting dari pemilihan *font* untuk kenyamanan pembaca. Berikut pembahasan lengkap perancangan ilustrasi pada buku “*Celin*” sebagai edukasi kesehatan mental untuk pengguna media sosial usia 16-22 tahun.

|   |   |  |
|---|---|--|
| 1 |  | <p><b>Ilustrasi:</b></p> <p>Sampul Depan terdapat karakter utama buku yang bernama Celin. Disini memeluk potongan dari retakan dirinya bermotif <i>porcelain</i>. Bagian wajah Celin menyatu dengan retakan memvisulkan bahwa retakan tersebut bagian dari dirinya yang rusak akibat komentar negative di media sosial.</p> <p><b>Warna:</b></p>  <p>Sampul buku menggunakan <i>color combination Image scale; elegant, romantic, dan modern</i>. Pemilihan warna romantic dan natural untuk</p> |
|---|---|--|

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           |   | <p>memberikan kesan polos, intim, tenang, dan baik.</p>  |
| <p>8</p>  |    | <p><b>Ilustrasi:</b></p> <p>Halaman ini awal mula kehidupan Celin remaja. dimana Celin sangat aktif di media sosial miliknya dan mengunggah dirinya disana.</p> <p><b>Warna:</b></p>  <p>warna berasal dari warna <i>elegant</i> yang memberikan kesan menyegarkan dan kasual.</p>   |
| <p>10</p> |  | <p><b>Ilustrasi:</b></p> <p>Dihalaman ini karakter utama melakukan komunikasi pada dirinya. dan emosi yang tertahan selama ini meledak.</p> <p><b>Warna:</b></p>  <p>warna ini memberikan kesan air hujan yang turun. Tercipta warna kombinasi kusam namun halus. Memproyeksikan progresif yang mengarah ke impian masa yang akan datang. Serta kehancuran yang terjadi.</p> |
| <p>12</p> |   | <p><b>Ilustrasi:</b></p>   |

|   |  |
|---|--|
|  | <p>Halaman ini sosok karakter utama diganti dengan <i>porcelain</i>. terdapat <i>porcelain</i> retak yang diperbaiki dengan sebuah perekat. Dimana kondisi karakter utama sednag dalam proses perbaikan.</p> <p><b>Warna:</b></p>  <p>Warna ini didapat dari warna buanga <i>peony</i> dan <i>porcelain</i>. Dari itu dicari <i>color combination Image scale</i> untuk mendapatkan kesan polos, fleksibel, dan perasaan tenang.</p> |
|---|--|

Dari hal tersebut penulis menggunakan analisis SWOT sebagai metode evaluasi, Ini didapat dari umpan balik yang didapat dari psikolog tentang karya ilustrasi :

Pertama *strength* (Kekuatan) pengetahuan tentang bahayanya komentar yang bersifat negative, merugikan dan menjatuhkan. Di mana di Indonesia kesehatan mental masih mendapat stigma buruk. Ke-2 *weakness* (Kelemahan) terdapat kelemahan di ukuran yang membutuhkan tas ukuran besar untuk membawanya dan bahan kertas yang mudah rusak. Ke-3 *Opportunity* (Kesempatan) Kurangnya ilustrasi dalam bentuk buku local yang bertema gangguan kesehatan mental. Terakhir *Threat* (Ancaman) Terdapat ilustrasi dalam bentuk buku dengan jenis tema yang sama dengan kualitas yang lebih baik.

### KESIMPULAN DAN SARAN

Di harapkan buku ini tercipta bisa memberikan kesadaran pada remaja khususnya, untuk lebih mencintai dan menghargai tentang dirinya. Gaya ilustrasi yang tepat digunakan untuk ilustrasi dapat menentukan segmentasi yang dipilih. untuk mempresntasikan kejadian pada sebuah fenomena yang terjadi dengan bentuk bebasnya tidak memiliki kesan kaku. Perancangan buku ilustrasi hendaknya dikembangkan kembali untuk menginformasikan tentang kesehatan mental lebih mendetail lagi.

Hal ini dilakukan untuk menyelaraskan lingkungan dengan konsep sedekat mungkin. Pengumpulan data visual untuk ide penggunaan warna, gaya ilustrasi dan alur. Untuk menemukannya buatlah kata kunci dari origin dari ide lalu buat lah metafora visualnya dengan membuat *image board* dengan segmentasi menjadi batasannya. Lalu gunakan

kata kunci untuk menentukan warna, gaya ilustrasi dan alur lalu cari persamaan dengan metafora.

## DAFTAR PUSTAKA

Itas (13 September, 2014). Seluk beluk kesehatan mental remaja. Diakses 21 Oktober, 2020, dari <https://guetau.com/informasi/kesehatan-lainnya/seluk-beluk-kesehatan-mental-remaja.html>

Haq, Abdul. (18 Oktober, 2020). Diduga stres karena tugas daring, siswa sma nekat bunuh diri dan tinggalkan rekaman video. Diakses 21 Oktober, 2020, <https://regional.kompas.com/read/2020/10/18/18060031/diduga-stres-karena-tugas-daring-siswi-sma-nekat-bunuh-diri-dan-tinggalkan?page=all>

Mental health. Diakses 26 Oktober, 2020, dari, <https://www.who.int/news-room/facts-in-pictures/detail/mental-health>

Puspa, Atalaya. (5 Agustus 2020). Pandemi, ketergantungan terhadap internet meningkat 5 kali lipat. Diakses 21 Oktober, 2020, dari <https://mediaindonesia.com/humaniora/334163/pandemi-ketergantungan-terhadap-internet-meningkat-5-kali-lipat>

Nimda (1 Maret 2012). Apa itu sosial media. Diakses 21 Oktober, 2020, dari, <http://www.unpas.ac.id/apa-itu-sosial-media/>

Sutanto, Stephanie Devin, Maria Nala Damajanti dan Jacky Cahyadi. 2014. "Perancangan Buku Cerita Tentang Pengelolaan Kesehatan Mental Bagi Remaja". Jurnal Ilmiah Vol 1(4), 1.

Temba, Manusaka. "Sigmund Freud's psychodynamic theory. The origins of aggression". Diakses 26 Oktober, 2020, Dari <https://www.grin.com/document/274818>

Chuck, Elizabeth. (16 Agustus 2017) The Psychology of Hate Groups: What Drives Someone to Join One?. Diakses 26 Oktober, 2020, Dari <https://www.nbcnews.com/news/us-news/psychology-hate-groups-what-drives-someone-join-one-n792941>

Colt, James P., Nancy B. B. Meyer dan Samuel C. McQuade, III.2009. Cyber Bullying: Protecting Kids and Adults from Online Bullies. USA: Praeger Publishers.

Ulum, Derry. (2020) Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya. Diakses 23 Oktober, 2020 dari Unicef. Web site: <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying#question1>



Kurnia, Desy (2014, 23 juli). 10 Kasus bullying di medsos berakhir kematian. Diakses 23 Oktober,2020, dari <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2014/10-Kasus-Bullying-di-Medsos-Berakhir-Kematian/>

Daradjat, Zakiah. 2016. Kesehatan mental. Jakarta: P. T. Gunung Agung

Handayani, Veruri verona. (28 September 2020). Ini 6 Gangguan Mental yang Muncul di Masa Remaja. Diakses 21 Oktober, 2020. Dari <https://www.halodoc.com/artikel/ini-6-gangguan-mental-yang-muncul-di-masa-remaja>

Moore, Caroline. (2017). Larangan dan sanksi dalam UU ITE. Diakses 23 oktober, 2020. Dari <https://blog.ub.ac.id/chardinisiregar/?s=LARANGAN+DAN+SANKSI+DALAM+UU+ITE>

Tinarbuko, Sumbo (29 November, 2007). DeKaVe: Berkomunikasi lewat tanda visual. Diakses 27 Oktober, 2020. Dari [https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html#:~:text=Ditambahkan%20Umar%20Hadi%20\(1998\)%2C,dapat%20dimengerti%20oleh%20khalayak%20sasarannya](https://dgi.or.id/read/observation/dekave-berkomunikasi-lewat-tanda-visual.html#:~:text=Ditambahkan%20Umar%20Hadi%20(1998)%2C,dapat%20dimengerti%20oleh%20khalayak%20sasarannya)

Anggraini, Lia dan Kirana Nathali. 2018. Desain komunikasi visual. Bandung: Penerbit nuansa cendikia

Kobayashi, Shigenobu, Color Image Scale. 1992. New York: Kodansha USA. New York: Kodansha USA

Mads, Soegaard. The Grid System: Building a Solid Design Layout. Diakse, 22 November, 2020. Dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-grid-system-building-a-solid-design-layout>

Dunn, Holly. "Different kinds of illustrations: a reference for authors". Diakses 2 Juni, 2020. Dari <https://www.copypress.co.nz/2020/02/12/different-kinds-of-illustrations-a-reference-for-authors>

Art Factory. "THE VISUAL ELEMENTS The Visual Elements are Line, Shape, Tone, Color, Pattern, Texture and Form. They are the building blocks of composition in art." Diakses 1 Juni, 2020, Dari [https://www.artfactory.com/art\\_appreciation/visual-elements/visual-elements.html](https://www.artfactory.com/art_appreciation/visual-elements/visual-elements.html)

Male, Alan. 2007. Illustration A Theoretical & Contextual Perspective. England: AVA Publishing

Kurniawan, Aris. 2020. Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya. Diakses 27 Oktober 2020. Dari Gurupendidikan.com. Web site: <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>

Ferreira, Asea. 2020. "Types Of Illustrations For Children's Books". Diakses 2 Juni 2020. Dari <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childrens-books/>

Tokarev Kirill, "Realistic vs. Stylized: Technique Overview". Diakses 2 Juni 2020. Dari <https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>

Thomas, Frank. 1989. The illusion Of Life Disney Animation. New York: Walt Disney Production

Rakhmat, Jalaludin. 2015. Psikologi Komunikasi Edisi Revisi. Bandung: Simbiosama Rekatama media

Alwisol, "Teori Kepribadian Sigmund freud", Diakses 6 November 2020. Dari <https://psikologi.ustjogja.ac.id/index.php/2015/11/05/teori-kepribadian-sigmund-freud/>

Redaksi Halodoc. 2019. Gangguan Bipolar. Diakses 11 November 2020. Dari Halodoc. Web site: <https://www.halodoc.com/kesehatan/gangguan-bipolar>