

Perancangan Komik Edukasi *Borderline Personality Disorder* untuk Lulusan SMA

Maria Teresa Novarina¹, Sarjono², Rina Nur Fitri³

^{1,3}Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia

²Universitas Negeri Malang

¹162111004@mhs.stiki.ac.id, ²sarjono.fs@um.ac.id, ³rina.nurfitri@stiki.ac.id

ABSTRAK

Gangguan Kepribadian Ambang merupakan sebuah pola dari ketidakstabilan dalam hubungan interpersonal, imaji diri, dan emosi, dan tindakan impulsif yang dimulai pada dewasa awal dan ditunjukkan dengan konteks yang beragam, penderita mengalami gangguan interpersonal yang denial, tingkah laku impulsif dan mood yang berubah-ubah dan hal ini dapat membahayakan orang lain atau dirinya sendiri bahkan dapat berakibat mengakhiri hidup sendiri. Gangguan kepribadian ambang dapat didiagnosa dengan beberapa kriteria diagnosis namun kurangnya pemahaman masyarakat di Indonesia terhadap pentingnya kesehatan mental sendiri membuat penderita semakin kesulitan untuk mendapatkan penanganan yang baik dimana dapat dilihat dari beberapa kasus pemasangan penderita gangguan mental lain. Media yang menampilkan contoh kejadian dan gejala dapat membantu masyarakat untuk memahami apa yang sebenarnya terjadi pada penderita gangguan kepribadian ambang, maka komik merupakan media yang tepat dalam penyampaian informasi terkait arti, penyebab, gejala, serta bagaimana menanganinya karena disertai dengan gambar yang dapat menampilkan perasaan penderita gangguan kepribadian ambang secara lebih detail. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan studi literatur. Perancangan komik “Borderline Personality Disorder” berupa digital dan memiliki media pendukung utama berupa buku komik dengan style manga berukuran A5 dengan jumlah 85 halaman, berisi 5 chapter, dalam setiap chapter berisi 15 halaman, cover berwarna, pemisah chapter berwarna dan isi komik berupa monochrome hitam putih.

Kata kunci: Komik, Edukasi, *Borderline Personality Disorder*, Gangguan Kepribadian Ambang

ABSTRACT

Borderline Personality Disorder is a pattern of an unstable interpersonal relationship, self-image, emotion and impulsivity that started in early adulthood and shown by diverse contexts, the patient will experience denial interpersonal disturbance, impulsive behaviour and unstable mood which can put others or themselves in dangerous situation that can lead to suicidal behaviour. Borderline Personality Disorder can be diagnosed by some criteria of diagnosis but Indonesian people lack of knowledge in the importance of mental health can make the patients have some difficulty on getting the right treatment which can be seen on some cases where the mental disorder patients got shackled by their own families. A media that can show the occurrence and the symptoms can help public to understand what's really happening to the patients of borderline personality disorder, that's why manga comic can be the right media to give the information of the meaning, causes, symptoms, and how to handle it because the illustration can show the details of what the borderline personality disorder's patients are really felt. Data collecting technique using interview and literature study, Borderline personality disorder comic designed in digital and have the main support media which is comic book in manga style on A5 paper size with 85 pages in total, 5 chapters in total, 15 pages per-chapter, coloured cover and chapter breaker, and black and white monochromatic main content.

Keywords: Comic, Education, *Borderline Personality Disorder*

1. PENDAHULUAN

Psikologi merupakan suatu bidang ilmu yang membahas tentang perilaku dan sifat manusia, dimana kepribadian merupakan salah satu aspek penting yang dapat dipelajari dari psikologi dalam hal mempelajari manusia itu sendiri. Kepribadian sendiri merupakan suatu sifat dasar manusia yang menunjukkan gaya perilaku setiap individu dan memiliki sifat yang menetap serta memiliki ciri khas masing-masing sehingga dapat mudah dikenali pada setiap individu. Kepribadian juga dapat memiliki

masalah dan gangguan yang berpengaruh terhadap setiap individu yang mengalaminya.

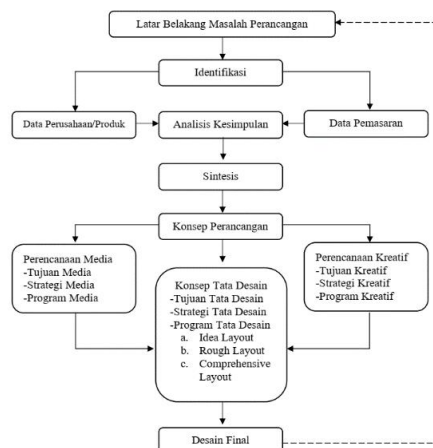
Gangguan kepribadian adalah suatu ciri kepribadian yang menetap dan bersifat kronis, hal ini dapat terjadi pada hampir semua keadaan dimana suatu kepribadian dapat menyimpang secara jelas dari norma-norma budaya dan maladaptif hal ini dapat menimbulkan berbagai hal negatif dalam kehidupan pribadi yang menderitanya [4]. Menurut Salters [3] jumlah orang yang mengalami gangguan kepribadian ambang mencapai 1.6% dari populasi, data yang di dapat dari Amerika Serikat yang memiliki 4 juta

penduduk dimana 70% dari pasien pernah mencoba untuk mengakhiri hidupnya dan 40% seringkali salah diagnosa dengan bipolar atau depresi akut, jumlah pasti penderita kepribadian ambang di Indonesia sendiri masih belum diketahui jumlah pastinya. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh salah satu mahasiswa psikologi S3 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta bernama Christin Wibowo (2019) [6], mengambil 11 orang wanita berusia 20-30 tahun sebagai sampel data tentang penyebab kepribadian ambang dimana hasil dari penelitian tersebut 2 diantaranya memiliki hasil tes kepribadian ambang yang tinggi, 3 diantaranya memiliki kecenderungan dan sisanya tidak memiliki gejala kepribadian ambang, yang mana hasil kesimpulan dari penelitian tersebut berupa penyebab fatal munculnya kepribadian ambang pada seseorang.

Kepribadian ambang ter-diagnosa 75% diantaranya adalah perempuan hal ini menjadi masalah diagnosa yang berhubungan dengan gender [5]. Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia akan hal tersebut, yang ditunjukkan dari beberapa fenomena di Indonesia yang lebih memilih untuk merunding para penderita gangguan kesehatan mental seperti dilakukannya pemasangan pada salah satu anggota keluarga yang mengidap Skizofrenia dan perundungan karena kepercayaan-kepercayaan masyarakat berdasar mitos karena roh jahat dan lain-lain, terjadinya penolakan masyarakat dan keluarga atau mengusi seseorang atau anggota keluarga yang bertingkah laku aneh karena penyakit mental yang diderita [1], menjadi salah satu alasan kenapa buku pengetahuan gangguan kepribadian ambang yang menarik dan dapat mudah dipahami ini sangat diperlukan.

Buku komik adalah salah satu buku yang sangat diminati dikalangan masyarakat luas, dengan bantuan gambar ilustrasi dan teks yang mendukung topik yang diangkat oleh buku tersebut. Selain dapat menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh penulis, pembaca juga dapat memahami informasi hingga ekspresi atau emosi dari buku komik tersebut, sehingga penyampaian informasi bisa menjadi lebih akurat. Salah satu jenis komik adalah manga yang memiliki penggemar dari berbagai usia, salah satu produsen manga terbesar di Jepang yaitu Studio Shueisha yang telah memproduksi manga yang telah banyak dikenal di seluruh dunia mendapatkan data demografis usia pembaca manga dimana 27.4% pembacanya berusia 25 tahun keatas, 25.8% berusia 19-24 tahun, 17.6% berusia 16-18 tahun, dan sisanya berusia 13 tahun kebawah [2], data ini membuktikan bahwa kebanyakan pembaca manga ada pada usia remaja hingga dewasa, sehingga penggunaan manga sebagai media penyampai pesan pada usia tersebut dapat dikatakan cukup efektif.

2. METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan Sadjiman Ebdy Sanyoto

Gambar 1 merupakan metode yang dilakukan, untuk mempermudah perancangan komik ini dengan mendeskripsikan langkah-langkah untuk melakukan suatu tahapan dengan menggunakan metode perancangan milik Sadjiman Ebdy Sanyoto.

Tahapan Perancangan

Data Pemasaran

Data Pemasaran dibedakan menjadi data pemasaran primer dan sekunder, data pemasaran primer ditujukan pada target audiens dimana target audiens dari komik yang dirancang adalah masyarakat berusia 18 atau 20 hingga 40 tahun (dewasa awal), atau lulusan SMA, media pendukung berupa buku komik sebagai media yang dapat disosialisasikan. Data pemasaran sekunder ditujukan kepada masyarakat umum dimana penggunaan google book dapat membantu pemasaran dalam jangka panjang nantinya.

Perencanaan Media

Komik ini memberikan penjelasan dan membantu target audiens untuk memahami gangguan kepribadian ambang beserta penyebab serta penanganannya yang bertujuan untuk mengedukasi target audiens yang dituju. Media komik digunakan untuk membantu penyampaian pesan atau informasi secara interaktif dan dapat membantu meningkatkan emosional pembaca yang disampaikan melalui visual dan interaksi tokoh dengan nuansa yang disesuaikan dengan konten komik. Media pendukung berupa buku merupakan strategi untuk menyampaikan pesan pada target audiens berupa non-digital.

Perancangan Kreatif

Komik dibuat dengan gaya manga yang menampilkan tokoh dan jalan cerita yang dramatis, tokoh dibuat dengan gaya gambar semi realis dan bantuan gaya surealis pada beberapa bagian yang menggambarkan pemikiran atau perasaan tokoh untuk membantu penekanan pesan dan kesan pada cerita. Cover dan pemisah chapter dibuat berwarna untuk menambahkan kesan yang ingin disampaikan pada ilustrasi yang diberikan melalui bantuan warna. Isi dibuat monokrom hitam-putih dengan bantuan tone, gradasi dan tekstur untuk memperjelas kondisi dan penekanan suasana pada setiap panel yang ditampilkan untuk alur cerita yang disampaikan.

Konten akan berisi penjelasan dasar, penanganan, dan penyebab gangguan kepribadian ambang yang akan dibuat dalam bentuk konsep cerita yang kemudian dijadikan name atau storyboard terlebih dahulu untuk menentukan layout. Name kemudian diubah kedalam bentuk digital yang kemudian diproses dalam editing layout, pembuatan lineart, pemberian tone, warna, tekstur dan pemberian teks yang dibutuhkan. Susunan dari komik ini adalah sebagai berikut:

- a. Cover
- b. Cover dalam
- c. Halaman Peringatan
- d. Isi buku
- e. Pemisah Chapter
- f. Halaman Informasi

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Wawancara dilakukan dengan psikolog klinis bernama Daisy Prawitasari Poegoeh dari Rumah Sakit Jiwa Dr. Radjiman Wediodiningrat Lawang dan psikolog serta dosen Universitas 17 Agustus 1945 di Surabaya - Dr. Niken Titi Pratitis, S.Psi, M.Si yang keduanya ditemui secara langsung dan melalui via sosial media untuk membantu menjawab pertanyaan terkait dengan Gangguan Kepribadian Ambang dan pembuatan cerita. Cerita dan wawancara tidak diangkat atau dilakukan dengan penderita untuk menghindari privasi dan trauma dari penderita dapat teringat kembali.

Studi Literatur

Dilakukan dengan melakukan studi pustaka dokumen-dokumen yang menjadi acuan dalam perancangan ini adalah buku dan jurnal yang mengacu dari ICD dan DSM 5 yang menjadi acuan dalam keilmuan psikologi. Buku-buku komik *manga*, buku ilustrasi dan pedoman pembuatan komik juga menjadi masukan dalam pembuatan komik untuk kemudian diobservasi pembuatan *panelling* dan efek yang digunakan dalam komik *manga*.

Analisa Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode 5W+1H (what, who, when, where, why, how).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Data

Identifikasi data merupakan proses pengolahan data yang telah didapat dari sumber data, digunakan sebagai acuan dasar perancangan komik agar tidak keluar dari tema yang telah ditentukan. Kajian data didapat dari hasil wawancara dengan narasumber 1 Daisy Prawitasari Poegoeh, seorang psikolog klinis dari Rumah Sakit Jiwa Dr Radjiman Wediodiningrat Lawang dan narasumber 2 narasumber kedua Dr. Niken Titi Pratitis, S.Psi, M.Si seorang psikolog dan dosen Universitas 17 Agustus 1945 di Surabaya, dan hasil dokumentasi buku *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders fifth edition (DSM-5)* dari *American Psychiatric Assosiation*, *Borderline Personality Disorder* dari *National Institute of Mental Health of U.S. Departement of Health and Human Services*, dan *Borderline Personality Disorder* dari *You're Your Health in Mind the Royal Australian & New Zealand College of Psychiatrist*.

Analisis Data

Berdasarkan data yang didapat, perancangan komik dapat menunjukkan kepribadian ambang atau *Borderline Personality Disorder* merupakan suatu penyimpangan pola pikir seseorang yang diakibatkan dari lingkungan dan latar belakang penderita dengan menunjukkan kondisi lingkungan disekitar penderita. Penderita gangguan kepribadian ini masih dapat beraktifitas seperti biasa layaknya orang-orang sehat pada umumnya, namun kemampuan beraktifitasnya lebih terbatas sama seperti penyakit kronis lainnya hal ini dapat ditunjukkan dalam pembuatan cerita bagaimana penderita gangguan kepribadian ambang kesulitan dalam melakukan kegiatan sehari-hari baik dari segi emosi hingga hubungan sosialnya. Kebanyakan dari penderita tidak memerlukan rawat inap namun pengecekan berkala dibutuhkan untuk mengontrol gejala yang ditimbulkan oleh gangguan kepribadian ambang, serta dukungan dari orang dekat penderita untuk membantu mengontrol emosi penderita yang kurang stabil, dapat ditunjukkan pada penyelesaian masalah dalam cerita dan perubahan kebiasaan dari penderita bahwa kontrol diri adalah hal paling utama dalam penanganan gangguan kepribadian ambang.

Konsep Desain

Konsep perancangan komik dibuat dengan menggunakan teknik digital dengan sketsa kasar yang dibuat secara manual untuk memudahkan pembuatan thumbnail dan *name*. Komik mengangkat cerita seorang tokoh yang memiliki gejala-gejala dari

Kepribadian Ambang, setiap chapter mencerminkan gejala-gejala tersebut, agar penjelasan gejala dapat disampaikan lebih baik, dalam setiap pemisah chapter diberikan penjelasan singkat mengenai gejala tersebut sebelum memasuki cerita agar pembaca dapat memahami gejala yang dimaksud sehingga informasi tidak ambigu.

Cover komik menampilkan tokoh utama beserta judul dan penulis. Halaman awal pada komik ini diberi peringatan kepada para pembaca yang sensitif akan pemicu-pemicu yang berkaitan dengan kesehatan mental agar berhati-hati saat membaca, karena komik ini bertujuan sebagai edukasi. Cerita yang diangkat dalam komik tidak merujuk pada suatu cerita atau trauma yang dialami oleh seseorang karena hal tersebut bersifat privasi dan dapat memicu trauma yang dialami oleh narasumber tersebut. Halaman pemisah chapter diberi judul dan nomor chapter, penjelasan singkat serta ilustrasi berwarna. Isi dari setiap chapter berupa monokromatik atau hitam putih. Beberapa elemen surealis dan puisi diselipkan sesuai dengan kondisi cerita yang dialami oleh tokoh utama untuk memperdalam suasana yang ingin diangkat.

Konsep dari tokoh utama sendiri memiliki sorot mata tajam dan berkantung mata gelap untuk menunjukkan ekspresi dan emosi yang dalam dari tokoh utama. Tokoh pembantu yang penting dalam komik ini adalah sahabat dari tokoh utama yang ditunjukkan dengan sorot mata sayu dan rambut bergelombang untuk menunjukkan sifatnya yang kalem, tokoh pembantu tersebut membantu menyelesaikan masalah dari tokoh utama.

Konsep Cerita

Inti dari jalan cerita dibicarakan bersama dengan seorang psikolog bernama Dr. Niken Titi Pratitis, S.Psi, M.Si untuk memastikan jalan cerita yang benar. Inti dari jalan cerita adalah karakter utama memiliki masa kecil yang tidak stabil dengan trauma yang masih ia ingat hingga beranjak dewasa, karakter menjadi lebih waspada terhadap hubungan sosialnya untuk menghindari beberapa emosi yang tidak ia inginkan. Stress management yang salah karena trauma tersebut, keluarga yang tidak mendukung, dan masalah pada kehidupan sehari-hari. Hal-hal yang menimbulkan stress atau trigger pada tokoh utama tersebut kemudian menjauhkan dia dari lingkungan sosialnya atau *social distancing* untuk menghindari stress berlebih. Stress berlebih ini kemudian membuat emosinya menjadi susah untuk dikendalikan sehingga memicu trigger pada gangguan kepribadian ambangnya. Sahabat dari karakter utama yang tahu ia sedang mengalami hal yang berkaitan dengan psikologis dan membantunya untuk menyelesaikan masalah ini dan membuatnya merasa lebih baik.

Konsep Judul

Komik ini mengambil judul *Borderline Personality Disorder* yang berarti Gangguan Kepribadian Ambang itu sendiri, judul ini diambil karena buku ini menjelaskan tentang gangguan kepribadian ambang itu sendiri sehingga pembaca akan langsung mengerti isi dari komik ini yang mencakup informasi penting dari gangguan kepribadian ini.

Chapter memiliki judul yang berbeda dan di parafrase untuk memperdalam makna dari isi yang ada pada chapter yang dimaksud. Chapter dipisah berdasarkan runtutan ciri kejadian yang dialami oleh tokoh utama menjadi sebagai berikut.

1. "Jalan berduri" menjadi judul chapter pertama yang menggambarkan trauma yang ia alami pada saat ia masih kecil.
2. "Keseimbangan yang tak seimbang" menjadi judul chapter kedua yang menunjukkan emosinya yang tak stabil dan masih bisa menjalani kehidupan seperti biasa meski itu menggangukannya. Kata-kata ini juga menunjukkan bahwa dia juga bisa jatuh atau terpuruk kapan saja.
3. "Keimbangan" adalah judul dari chapter ketiga diambil dari gangguan kepribadian ambang dimana ia mulai menunjukkan ciri-ciri dari gangguan kepribadian ambang dimana ia mulai merasakan ketakutan berlebih akan pengabaian.
4. "Hitam dan merah" menjadi gambaran dari emosinya. Hitam yang menunjukkan emosi karakter utama yang merasakan rasa "kosong" berlebih, Merah dalam psikologi warna menunjukkan rasa amarah dipilih untuk menunjukkan emosinya yang berlebih dan menggebu-gebu atau tidak terkontrol. Warna merah juga menunjukkan bahwa ia sedang dalam tahap depresi yang membuatnya melakukan hal-hal yang membahayakan diri sendiri.
5. "Permukaan" adalah judul dari chapter kelima memberi gambaran bahwa ia melihat adanya jalan terang dimana ini menjadi chapter yang menunjukkan hal-hal apa saja yang diperlukan untuk membantu orang-orang dengan gangguan kepribadian ambang.

Konsep Karakter

Karakter utama bernama Levi memiliki ciri-ciri mata tajam dan berkantung mata gelap yang menunjukkan bahwa dia kelelahan, kurang tidur, pola makan tak teratur dan stress. Rambut pendek dan poni yang menutupi muka menunjukkan dia ingin menyembunyikan ekspresi wajahnya, rambut pendek menunjukkan bahwa dia tidak suka repot mengurus

penampilannya. Badan yang ramping menunjukkan pola makan yang kurang sehat. Karakter pembantu yang menjadi sahabat dari karakter utama bernama Ruby memiliki ciri-ciri yang menunjukkan dia lebih bersih atau ceria, dimunculkan dengan pembuatan rambut ikal pendek dan dijepit untuk menonjolkan karakter soft dan wajah yang terlihat bersih, mata lebih sayu untuk menunjukkan karakter yang kalem. Gambar karakter yang dibuat juga mengambil style semi-realis untuk menambah rasa nyata dari cerita atau pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2. Konsep Karakter

Konsep Gambar

Cover

Cover menampilkan karakter utama, Levi, berada di belakang garis pembatas bertuliskan “*keep out*” yang dalam Bahasa Indonesia berarti jangan mendekat, merepresentasikan isu kepercayaannya kepada orang-orang disekitarnya dan selalu menjaga jarak dengan siapa pun yang berhubungan dengannya termasuk sahabat dan orang tuanya, pembatas berupa tembok yang separuh hancur merepresentasikan pembatas yang ia bangun sebagai pelindung diri dari orang-orang disekitarnya mulai runtuh dan dia bisa melihat apa yang sebenarnya terjadi pada dirinya, background gelap bertuliskan “*help me*” atau “tolong aku” menjadikan penanda bahwa ia sebenarnya membutuhkan bantuan dari orang yang dapat dia percayai dan runtuhnya tembok itu merupakan penanda bahwa ia telah menemukan seseorang yang mulai bisa ia percayai dan membantunya keluar dari batas itu.

Pemisah Chapter

Chapter 1: gambar kaki menunjukkan jalan yang pernah ia lalui, luka-luka pada kakinya menjadi gambaran dari trauma yang melekat pada ingatannya dan masih menjadi alasan emosinya yang kurang stabil, kawat berduri yang menggambarkan traumanya dimasa lalu.

Chapter 2: tokoh utama yang menari di ujung gedung menunjukkan ketidak seimbangannya yang dapat menuju pada terpuruknya tokoh utama atau pasien, dimana pada masa ini tokoh utama menjadi rentan dan mulai dapat membahayakan diri sendiri.

Chapter 3: menunjukkan tokoh utama berada di kano di atas air dimana ujung air tidak terlihat, menggambarkan kesendirian yang ia hadapi dan emosi yang tidak ada ujungnya. Air juga menunjukkan ketidak-stabilan dan dapat menenggelamkannya kapan pun jika ia tidak berhati-hati.

Chapter 4: ditunjukkan dengan gambar surealis dimana karakter digambarkan retak dan tenggelam. Menunjukkan ia yang sedang dalam kondisi rapuh dan tenggelam dalam emosinya.

Chapter 5: gambar yang ditunjukkan adalah dua tangan yang saling meraih menggambarkan bahwa bantuan datang dan ada jalan keluar.

Tipografi

Tipografi pada komik ini menggunakan 3 jenis tipografi yang digunakan untuk menyesuaikan formal tidaknya dan kekuatan ‘suara’ pada suatu kata atau efek suara yang digunakan pada komik ini.

- Kristen ITC: merupakan font utama yang digunakan pada komik ini untuk dialog dan narasi karakter, merupakan font kasual yang sederhana dan tidak kaku dengan kesan asimetris memberikan kesan tulisan tangan yang mudah dibaca, bertujuan untuk membuat kesan dialog dari karakter menjadi lebih santai, natural, dan mudah dibaca.
- Gabriola: merupakan font display yang didesain untuk Windows 7-8 dan Microsoft Office 2010, digunakan pada monitor handphone dan computer yang muncul pada adegan komik ini. Font ini didesain untuk monitor dengan tingkat keterbacaan yang jelas namun tetap stylish, bentuknya yang berekor seperti kaligrafi membuat font ini terkesan formal namun tidak terlalu kaku sehingga tidak mengganggu kesan natural pada komik ini.
- SF Movie Poster: adalah font blok berjenis sans serif yang sering digunakan pada poster film dan kredit pada film, font ini memberi kesan kuat dan tegas namun tetap memberikan kesan minimalis dengan bentuknya yang ramping. Font digunakan pada halaman cover dan halaman peringatan untuk mempertegas tulisan yang harus dibaca oleh pembaca.

Konsep Warna

Warna yang digunakan pada saat pewarnaan pada software Paint Tool SAI adalah RGB, dimana RGB merupakan system warna yang digunakan pada media elektronik dan memiliki warna yang cerah dan kontras. Warna kemudian diganti dengan menggunakan software Photoshop ke warna CMYK atau warna untuk hasil cetak agar warna pada hasil cetak tidak berubah pada saat proses pembuatan media pendukung berupa buku komik. Warna yang digunakan adalah warna kontras dan komplementer yang mengambil warna panas dan warna dingin pada satu ilustrasi untuk memberikan efek semi realis pada cover dan halaman pemisah chapter, warna ini juga untuk memberikan kesan dramatis pada ilustrasi komik. Warna hitam dan putih monochromatic digunakan pada halaman isi dengan bantuan tekstur dan shading untuk memberi kesan gelap dan terang pada ilustrasi komik.

Hasil Rancangan

Rough Sketch

Rough sketch atau sketsa kasar dilakukan secara manual atau dengan bantuan kertas dan pensil. Dalam tahap ini yang dibuat adalah gambar cover, layout pemisah chapter dan ilustrasinya, serta *name* atau *storyboard* dari komik yang dibuat. Berikut merupakan hasil dari pembuatan *rough sketch*:



Gambar 3. Sketsa Cover Komik

Layout Pemisah Chapter



Gambar 4. Layout Pemisah Chapter

Sketsa Pemisah Chapter



Gambar 5. Sketsa Pemisah Chapter 1

Naming



Gambar 6. Halaman Name Chapter 1 Halaman 13-14

Digitalisasi

Proses ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi Paint tool SAI dan Photoshop dengan bantuan pen tablet dan mouse. Proses ini dilakukan dengan cara membuat sketsa dasar dari hasil scan untuk cover dan pemisah chapter dan dengan menggunakan aplikasi Paint tool SAI untuk isi dengan name atau story board yang telah dibuat sebagai acuan. Sketsa kasar yang telah dibuat kemudian di timpa dengan lineart yang kemudian akan masuk pada tahap pewarnaan atau shading. Setelah proses pewarnaan selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah pemberian font dalam balon kata yang telah dibuat. Berikut merupakan screenshot dari proses digitalisasi komik dengan menggunakan software Paint tool SAI dan Photoshop:



Gambar 7. Proses Digitalisasi Cover

Desain Final

Berikut merupakan hasil dari proses-proses dalam pembuatan komik gangguan kepribadian ambang ini.

Cover

Cover menampilkan judul dan penulis komik serta sinopsis dari isi komik.



Gambar 8. Cover

Cover Dalam

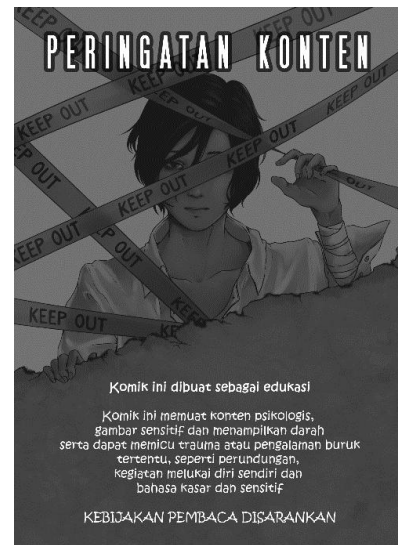
Cover dalam menampilkan arti dari Gangguan Kepribadian Ambang sebelum pembaca memasuki cerita.



Gambar 9. Cover Dalam

Halaman Peringatan

Halaman peringatan berfungsi untuk menjelaskan dan menghentikan pembaca yang memiliki riwayat atau pengalaman yang bersangkutan dengan isi cerita dan sensitif terhadap konten yang dimaksud.



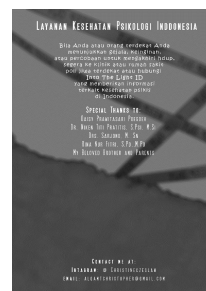
Gambar 10. Halaman Peringatan

Pemisah Chapter

Berisi informasi teori dari subab cerita yang akan diberikan sebelum memasuki subab cerita yang dimaksud.



Gambar 11. Pemisah Chapter 1



Gambar 13. Halaman Informasi

Isi

Memuat jalan cerita yang menampilkan gejala yang dialami oleh tokoh utama (Levi) dan apa yang dilakukan oleh sahabatnya (Ruby) untuk membantunya. Chapter 1 menceritakan masa lalu Levi. Chapter 2 menceritakan stress manajemen dan emosi yang tidak stabil saat sesuatu memicu trauma masa lalu Levi. Chapter 3 menunjukkan kegiatan impulsif sederhana dari Levi yang dapat merugikan dirinya sendiri, emosi yang berubah secara cepat dan kesadarannya dalam melihat realita yang sebenarnya tidak terjadi. Chapter 4 menunjukkan relasinya yang tidak stabil dan kegiatan menyakiti diri sendiri karena Levi tidak dapat mengontrol rasa kekosongan pada dirinya. Chapter 5 merupakan penyembuhan dan kesadaran diri Levi akan apa yang terjadi pada dirinya.



Gambar 12. Isi Chapter 1 Halaman 1

Halaman Informasi

Memberikan informasi tentang layanan kesehatan di Indonesia untuk membantu target audiens atau orang terdekat mereka yang memiliki gejala seperti yang telah dicontohkan dalam komik untuk segera mendapat bantuan psikiater, memberikan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telah membantu pembuatan komik dan informasi terkait perancang komik.

Implementasi

Menunjukkan media pendukung yang digunakan untuk mempublikasikan media komik ini sebagai media edukasi pada masyarakat, berikut merupakan mock up media pendukung yang digunakan. Media-media pendukung yang digunakan antara lain adalah buku komik, poster, stiker, buku diary, kalender, tas, dan pin.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan komik “Borderline Personality Disorder” ini mengangkat gangguan kesehatan mental yang dikhususkan pada gangguan kepribadian ambang, dimana gangguan kepribadian ambang merupakan salah satu gangguan mental kronis dan kompleks yang belum dapat dipastikan penyebab pastinya, namun gangguan kepribadian ambang dapat timbul karena beberapa triger seperti trauma pada masa kecil dan stress menejemen yang salah.

Komik ini memberikan informasi berupa pengertian dan contoh adegan yang menunjukkan penyebab, gejala dan penanganan pada gangguan kepribadian ambang. Pemberian informasi berupa teori dan adegan berupa ilustrasi menjadikan informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan akurat. Komik ini dibuat sebagai bentuk edukasi bagi masyarakat lulusan SMA sehingga informasi yang disampaikan merupakan informasi dasar yang perlu diketahui dan tidak ada informasi kompleks yang dapat membuat pembaca awam kebingungan. Komik memiliki 85 halaman dengan 5 chapter yang setiap chapter memiliki 15 halaman, cover depan berwarna, halaman pengertian, halaman peringatan, pemisah chapter berwarna, dan cover belakang yang menjelaskan sinopsis dari cerita.

Saran untuk pengembangan selanjutnya antara lain pembuatan komik pada dasarnya memakan waktu cukup lama sehingga ketersediaan waktu dan perencanaan pembagian olah data dan proses perancangan harus lebih dipertimbangkan lebih matang agar proses pengerjaan komik lebih efisien dan tidak terburu-buru sehingga komik yang dihasilkan dapat lebih maksimal.

Perancangan komik ini diharapkan dapat menjadi masukan dan contoh dalam pembuatan komik yang mengangkat tentang kesehatan mental serta diharapkan komik ini dapat membantu dan dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

5. REFERENSI

- Choresyo, B., Nulhaqim, S. A., & Wibowo, H. (2015). *Kesadaran Masyarakat terhadap Penyakit Mental*. Retrieved from Jurnal UNPAD: [chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfdmada dm/http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/download/13587/6417](http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/download/13587/6417)
- Hodgkins, C. (2019, April 22). *Shueisha Reveals New Circulation Numbers, Demographics for its Manga Magazines*. Retrieved from Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/news/2019-04-22/shueisha-reveals-new-circulation-numbers-demographics-for-its-manga-magazines/.145991#:~:text=27.4%25%20of%20readers%20are%2025,%2C%20and%2010%25%20are%20women>.
- Salter, K. (2020, January 21). *Borderline Personality Disorder Statistics*. Retrieved from Verywellmind: <https://www.verywellmind.com/borderline-personality-disorder-statistics-425481>
- Tomb, D. A. (2004). In D. A. Tomb, *Buku Saku Psikiatri* (p. 232).
- Wibowo, C. (n.d.). Faktor Penyebab Kepribadian Ambang. *Faktor Penyebab Kepribadian Ambang*.
- Wibowo, C., Andromeda, K. D., & Santoso, J. G. (2019). Trauma Masa Anak, Hubungan Romantis, dan Kepribadian Ambang. *Trauma Masa Anak, Hubungan Romantis, dan Kepribadian Ambang*.