

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI GANGGUAN AFEKTIF BIPOLAR BAGI GENERASI MUDA

Fiqia Marwa<sup>1</sup>, \*Sayid Mataram<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret

E-mail: [fiqiamarwa@student.uns.ac.id](mailto:fiqiamarwa@student.uns.ac.id)<sup>1</sup>, [sayidmataram@staff.uns.ac.id](mailto:sayidmataram@staff.uns.ac.id)<sup>2\*</sup>

Penulis Korespondensi: Sayid Mataram

Received : 31 Desember 2024

Accepted : 04 February 2026

Published : 13 February 2026

### Abstract

*Bipolar affective disorder is an extreme change in affect or mood. The mood swings of people with bipolar are different from normal people because they are experiencing mania and depression. Knowledge about mental health disorders such as bipolar is still relatively minimal due to the high stigma about mental health disorders in Indonesia. For this reason, an illustration book design was carried out as an effective medium in educating the public about bipolar affective disorder. The design was made with descriptive qualitative research using the ADDIE method (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The content contains a general understanding of bipolar, such as its symptoms and therapies. The illustration book was chosen because it utilizes a combination of illustration and mental health literacy with a narrative story that can attract young people aged 15-22 years.*

**Keywords:** bipolar disorder, mental health literacy, illustration, youth.

### Abstrak

*Gangguan afektif bipolar merupakan perubahan afek atau suasana hati yang ekstrem. Perubahan suasana hati Orang Dengan Bipolar (ODB) berbeda dengan orang normal karena ODB mengalami mania dan depresi. Pengetahuan mengenai gangguan kesehatan jiwa seperti bipolar masih terbilang minim karena tingginya stigma mengenai gangguan kesehatan jiwa di Indonesia. Untuk itu, dilakukan perancangan buku ilustrasi sebagai media efektif dalam mengedukasi masyarakat mengenai gangguan afektif bipolar. Perancangan dibuat dengan penelitian deskriptif kualitatif yang menggunakan metode ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Muatan berisi pengertian umum tentang bipolar, hingga gejala dan terapinya. Buku ilustrasi dipilih karena memanfaatkan kombinasi antara ilustrasi dan literasi kesehatan jiwa dengan kisah naratif yang dapat menarik minat generasi muda usia 15-22 tahun.*

**Kata Kunci:** bipolar, literasi kesehatan mental, ilustrasi, generasi muda.

## 1. PENDAHULUAN

Gangguan kesehatan jiwa adalah suatu hendaya yang menghambat produktivitas. Adanya sindrom yang menyebabkan keterbatasan fisik dan psikis di dalam fungsi seorang individu sehari-hari merupakan ciri dari gangguan jiwa (Maslim, 2019). Kategori gangguan ini ada bermacam-macam dan gangguan afektif bipolar adalah salah satunya.

Gangguan afektif bipolar adalah sindrom yang membuat seorang individu mengalami gangguan afek atau suasana hati seperti mania dan depresi (*American Psychiatric Association*, 2013). Gejala dapat ditandai dengan fluktuasi *mood* yang drastis dari perasaan senang yang sangat tinggi seperti mania, ke perasaan sedih yang dalam, hingga jatuh di tahap depresi (Maramis M Margarita, 2022).

Gangguan afektif bipolar adalah jenis gangguan kronis yang biasa terjadi di kalangan anak muda. Pada penelitian *Institute for Health Metrics and Evaluation* (IHME), disebutkan bahwa 669.188 dari 1.582.095 remaja pada usia 15 – 19 tahun mengalami gangguan afektif bipolar (Zhong *et. al.*, 2024).

Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 memberi keterangan bahwa gangguan afektif bipolar tergolong dalam ragam Penyandang Disabilitas Mental Psiko-sosial yang berhak untuk bebas dari stigma.

Namun, stigma gangguan jiwa di Indonesia secara umum masih tinggi. Panggilan “orang gila” adalah stigma yang kerap diberikan pada orang dengan gangguan jiwa di Indonesia (Suhaimi, 2015). Menurut Marthoenis (2016), masyarakat Indonesia masih berpikir bahwa gangguan jiwa terjadi karena hal supranatural, sehingga keluarga memilih ke dukun daripada pihak medis. Pada Orang Dengan Bipolar (ODB), stigma mempersulit individu dalam mendapatkan akses perawatan medis atau asuransi (Latifian, *et. al.*, 2023).

Upaya dalam memperkaya literasi kesehatan jiwa di Indonesia adalah merancang media visual edukatif seperti buku ilustrasi. Penggabungan media visual ilustrasi dan literasi kesehatan jiwa dapat efektif apabila mampu mengkombinasikan visual dengan konsep emosional dan psikososial dalam teori psikoanalisis (Bennett, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk edukasi masyarakat luas sekaligus kontribusi pada pengembangan literasi kesehatan jiwa. Maka dari itu, dibuatlah “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Mengenai Gangguan Afektif Bipolar Bagi Generasi Muda”.

## 2. METODOLOGI

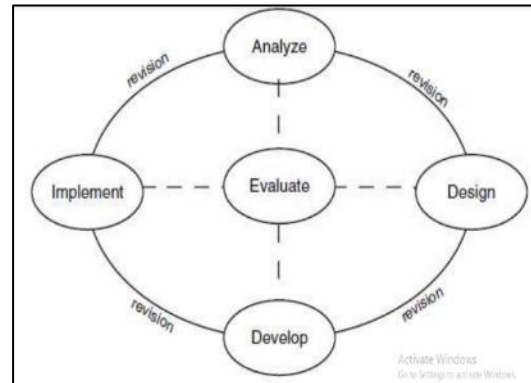
Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan

metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur yang menghasilkan data yang bersifat deskriptif seperti ucapan dan tulisan. (Worku Tegegn et al., 2023). Metode penelitian kualitatif-deskriptif dilakukan untuk dapat memahami fenomena sosial yang ada secara deskriptif.

Objek dari penelitian berikut adalah tentang edukasi dan peningkatan pengetahuan mengenai gangguan afektif bipolar bagi masyarakat, sedangkan subjek penelitiannya adalah praktisi ahli seperti psikolog klinis, psikiater, dan komunitas kesehatan jiwa, serta generasi muda usia 15-22 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literature, kuesioner, dan wawancara langsung pada narasumber. Penelitian berlokasi di Kota Surakarta dan sekitarnya.

Penelitian mengadaptasi jenis penelitian R&D (*Research and Design*) yang menerapkan metode ADDIE. Perancangan dengan model ADDIE adalah kerangka desain instruksional yang melalui lima tahap utama, yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan atau desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan atau implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Metode ini dikenalkan dalam buku Branch yang dirilis pada tahun 2009 dan berjudul *Instructional design: The ADDIE Approach*. Berikut

adalah gambaran kerangka bagan yang diterapkan dalam penggunaan metode ADDIE.



Gambar 1: Metode ADDIE  
(Sumber: Branch, 2019)

## 2.1. Metode ADDIE

Penelitian mengadaptasi model pendekatan ADDIE. Metode ADDIE adalah kerangka desain instruksional yang mengandung beberapa tahapan, yaitu mulai dari tahap Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), lalu Penerapan (*Implementation*), hingga Evaluasi (*Evaluation*). Menurut Branch (2009) metode ADDIE merupakan strategi penelitian pengembangan yang rancangan kinerjanya yang bersifat generatif, responsif, dan memvalidasi.

### a) Analisis

Analisis adalah langkah pertama dan yang paling krusial dalam metode ADDIE. Disebut langkah paling krusial karena pada tahap ini, perancang harus mengidentifikasi latar belakang masalah, hingga objek dan subjek yang harus diteliti lebih lanjut. Menurut Branch (2009), langkah analisis

didefinisikan sebagai proses identifikasi masalah yang menjadi akar dari kesenjangan dalam suatu fenomena di masyarakat.

Langkah yang dilakukan dalam tahap analisis yang paling pertama adalah identifikasi masalah dan menentukan tema yang menjadi topik utama. Pengumpulan data dari penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara langsung, kuesioner, dan studi pustaka.

### **1) Studi Pustaka**

Studi literatur adalah cara yang dipakai untuk menghimpun data-data atau sumber-sumber yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam suatu penelitian (Estikhamah dan Rumintang, 2020) Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan berbagai informasi dari jurnal-jurnal dan buku psikiatri serta psikologi, penelitian terdahulu, dan beberapa sumber lainnya.

### **2) Kuesioner**

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2019). Penulis mengumpulkan data melalui penyebaran kuesioner daring yang dilakukan sebagai perwujudan tahapan implementasi pada audiens. Kuesioner berupa pertanyaan dengan jawaban singkat dan pertanyaan skala 1-5 yang berfungsi sebagai ruang

diskusi audiens dalam menilai buku ilustrasi yang dibuat. Sampel diambil dari target audiens yang dituju dalam perancangan buku ilustrasi ini, yaitu generasi muda yang memiliki rentang usia 15-22 tahun.

### **3) Wawancara**

Metode wawancara adalah cara pengumpulan data yang melibatkan interaksi secara langsung dengan narasumber untuk mendapatkan data. Wawancara dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan pada narasumber yang dijadikan sebagai sampel dalam penelitiannya (Adhi Kusumastuti, 2019).

Data mengenai informasi seputar kesehatan jiwa dan gangguan afektif bipolar didapatkan melalui wawancara kepada dua praktisi ahli dalam bidang kesehatan jiwa, yaitu psikolog klinis dan psikiater yang melaksanakan praktik di Surakarta. Informasi seputar kemasyarakatan dan stigma mengenai gangguan kesehatan jiwa, terutama bipolar penulis kumpulkan melalui wawancara bersama ketua dari organisasi yang aktif dan bergerak dalam bidang kesehatan jiwa masyarakat di Kota Surakarta.

Wawancara yang pertama dilaksanakan dengan narasumber 1, seorang psikolog klinis pada 2 Oktober 2024 yang berlokasi di klinik pribadi beliau di Jebres. Narasumber 1 menjelaskan lingkup

gangguan afektif bipolar dan jenis terapinya dalam dunia psikologi klinis. Wawancara kedua adalah dengan narasumber 2, yaitu seorang psikiater atau dokter spesialis kejiwaan. Tahap wawancara dilaksanakan pada 22 Oktober 2024 dan berlokasi di Rumah Sakit Triharsi. Topik yang dijelaskan oleh narasumber 2 adalah mengenai aspek gangguan afektif bipolar dalam dunia psikiatri dan kedokteran. Wawancara selanjutnya dilaksanakan bersama dengan ketua dari lembaga sosial yang khusus menangani ODGJ di Soloraya pada tanggal 27 Oktober 2024, berlokasi di Rumah Sekretariat Organisasi.

#### **b) Perancangan**

Perancangan adalah suatu tahapan yang memuat pembuatan *brief* dari rancangan, yaitu sket awal yang kemudian direalisasikan secara menyeluruh (Branch, 2009). Tahap desain mencakup perancangan konsep visual media utama seperti naskah, *layout*, sketsa, hingga sampai pada pembuatan buku ilustrasi yang utuh.

Penulis menggunakan aplikasi IbisPaint dalam menggambar bahan ilustrasi buku, mulai dari sketsa hingga *finishing*. Penulis memakai IbisPaintX karena penggunaannya cukup mudah dan *device* dapat dibawa ke mana-mana. Selain itu, kelebihan dari aplikasi IbisPaintX adalah fitur aset gratisnya yang bisa dipakai

tanpa membayar, sehingga pengguna dapat menikmati fitur hanya dengan menonton iklan setiap 18 jam sekali. Berikut adalah tahapan yang dilakukan oleh penulis.

#### **1) Moodboard**

*Moodboard* adalah garis besar dari visualisasi yang dibutuhkan dalam mengeksekusikan karya hingga final (Methiw dan Mataram, 2024). Visualisasi yang ada pada *moodboard* berupa kumpulan referensi dalam suatu perancangan, seperti gaya ilustrasi, desain karakter, warna, hingga *layout*.

Gaya desain karakter dan gaya ilustrasi keseluruhan diambil dari referensi komik Jepang yang berjudul Gokurakugai (gambar 2). Komik Gokurakugai dipilih karena gaya ilustrasi yang penulis gunakan cenderung semi realis, seperti halnya gaya ilustrasi dari komik Gokurakugai. Penulis juga mempertimbangkan penggunaan referensi komik Jepang ini karena menyesuaikan dengan preferensi target audiens.

Sementara itu, untuk pewarnaan dan *layouting* penulis mengambil referensi dari karya-karya buku ilustrasi seperti *I am Wednesday* dari seri *Little Golden Book* (gambar 2). Penulis menggunakan referensi dari buku ilustrasi *I am Wednesday* karena gaya pewarnaan yang penulis gunakan banyak bermain dengan gelap terang dan pencahayaan yang dramatis seperti halnya gaya pewarnaan pada buku ini. Berikut



adalah kolase *moodboard* yang digunakan penulis dalam perancangan buku ilustrasi ini.



Gambar 2: *Moodboard*  
(Sumber: Komik Gokurakugai dan *I am Wednesday Little Golden Book*)

## 2) Penulisan Naskah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), naskah secara etimologi terbagi ke dalam lima pengertian, yaitu 1) Karangan yang ditulis tangan, 2) Karangan yang belum diterbitkan, 3) Bahan berita yang sudah siap riset, 4) Rancangan, dan 5) Karya tulis ciptaan seseorang yang dianggap asli. Jika dirangkum, maka naskah adalah rumusan dari suatu rancangan yang dibuat ke dalam bentuk narasi tertulis.

Naskah cerita dalam buku ilustrasi biasanya berupa komponen naratif yang mendukung konten visual. Komponen naratif dapat berisi dialog percakapan dari para tokoh, alur, serta narasi pendukung yang dimasukkan dalam cerita sebagai penjelasan dari visual yang sudah dibuat.

## 3) Desain Karakter

Desain karakter adalah suatu tahap di mana kreator melakukan pemberian visualisasi pada suatu karakter dalam sebuah cerita (Methiw dan Mataram, 2024).

Dalam konteks buku ilustrasi, desain karakter merupakan aspek penting yang memberikan gambaran figur dari sosok dan watak karakter. Fungsinya adalah supaya cerita tersebut bisa terasa lebih hidup saat dibaca oleh audiens. Berikut adalah sampel dari desain karakter dalam yang terdapat dalam buku ilustrasi yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3: Desain Karakter  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

## c) Pengembangan

Tahap pengembangan adalah suatu tahap yang sering kali melibatkan pengujian *prototype* karya pada ahli (Branch, 2009). Hal ini dilakukan untuk mendapatkan validitas dari para ahli terkait kelayakan media perancangan yang telah dibuat.

Setelah proses kreatif, maka dilakukan tahap Pengembangan (*Development*), yang berupa pengembangan dari bentuk rancangan yang direalisasikan menjadi sebuah karya yang lengkap. Tahap pengembangan juga mencakup proses uji pakar, di mana karya diberikan penilaian berdasarkan tampilan serta efektivitas yang terdapat dalam sebuah karya. *Prototype* atau bentuk *dummy* dari pengkaryaan

disiapkan sebagai bahan untuk dikonsultasikan kepada penguji.

Hal yang dikonsultasikan berupa isi konten dan komponen visual yang ditampilkan pada buku ilustrasi. Uji pakar mengenai visual dikonsultasikan pada ahli di bidang media ilustrasi, sementara untuk uji pakar mengenai informasi dalam konten dikonsultasikan pada psikolog klinis dan psikiater. Berikut adalah proses pengembangan yang telah dilakukan oleh penulis.

### 1) *Layouting dan Storyboard*

Tahap *storyboard* dilakukan dengan membuat rencana bentuk *layout* dalam bentuk sketsa kasar dan *thumbnail* untuk memudahkan dalam menggambar kelanjutan sketsa rapinya. *Storyboard* dibentuk *spread* dengan halaman A4 yang terbuka. Berikut adalah sampel buatan dari penulis.

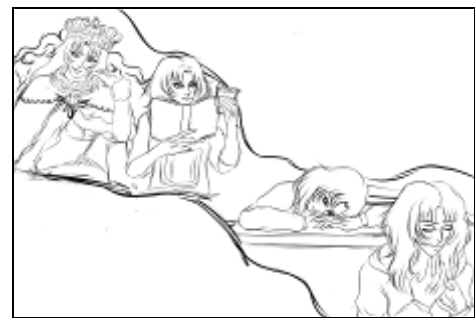


Gambar 4: *Layouting dan Storyboard*  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

### 2) *Sketsa*

Penulis membuat sketsa dari isi buku yang lebih rapi. Sketsa rapi dibuat berdasarkan dari sketsa kasar dan *thumbnail* yang telah disusun dalam proses pembuatan

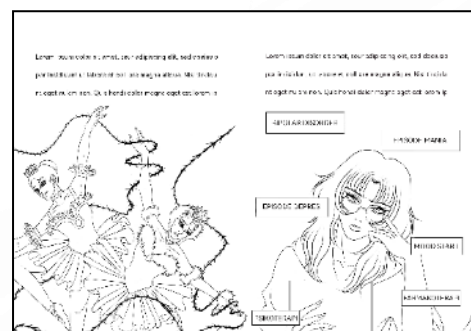
*layouting* dan *storyboard*. Berikut adalah sampel sketsa rapi dari penulis.



Gambar 5: Sketsa  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

### 3) *Line Art*

*Line art* adalah proses yang dilakukan setelah sketsa selesai dibuat. Tahapan *Line art* dilakukan untuk mempertegas hasil yang sudah dibuat dari garis-garis dan coretan saat proses sketsa. Penggunaan *line art* dibutuhkan agar ilustrasi yang dibuat lebih rapi dan nyaman untuk dilihat. Berikut adalah sampel dari proses *line art* buatan penulis.



Gambar 6: *Line Art*  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

### 4) *Coloring*

*Coloring* adalah proses pemilihan dan pemberian warna yang dilakukan setelah ilustrasi selesai diberi *line art*. Proses pewarnaan dimulai dari pemberian warna dasar pada gambar yang masih hitam putih,

lalu dilanjutkan dengan pemberian warna gelap terang. Berikut ini sampel *coloring* yang telah dibuat penulis.



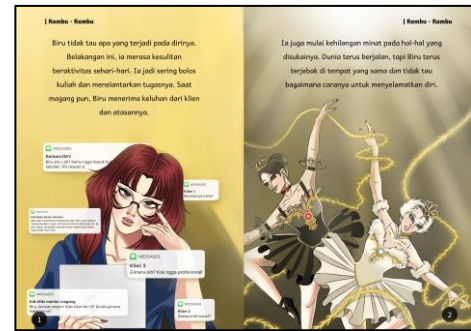
Gambar 7: *Coloring*  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

## 5) Finishing

*Finishing* adalah tahap penyelesaian yang mencakup penyempurnaan dari segala tahap perancangan yang sudah dibuat. Pada proses *finishing* diberikan sentuhan akhir untuk membuat ilustrasi menjadi lebih emosional, salah satunya adalah dengan cara pemberian tone warna yang sesuai dengan suasana yang ingin disampaikan pada audiens atau dapat juga diberi efek cahaya yang dramatis. Berikut ini adalah sampel dari hasil *finishing* penulis.



Gambar 8: *Finishing Cover Buku*  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)



Gambar 9: *Finishing Isi Buku*  
(Sumber: Hasil Olahan Pribadi Penulis)

## d) Penerapan

Pada tahap implementasi atau penerapan, media perancangan yang telah dikembangkan diuji coba secara nyata melalui penerapan dari media edukasi yang dibuat (Branch, 2009). Tahap ini dilakukan penulis dengan cara mengimplementasikan rancangan yang sudah dibuat dengan uji coba *prototype* kepada target audiens.

Penerapan merupakan tahapan implementasi yang dilakukan dengan cara menyebarkan *prototype* kepada beberapa sampel audiens usia 15-22 tahun sebagai bentuk tes terkait penilaian audiens mengenai buku ilustrasi yang dibuat. Tanggapan dari audiens kemudian dicatat dan dijadikan bahan untuk evaluasi pada tahapan yang selanjutnya. Tahapan uji audiens menggunakan kuesioner yang berupa jawaban singkat dan pertanyaan dengan skala 1-5, serta berhasil mendapatkan total 36 responden dari generasi muda yang berusia 15-22 tahun.



#### e) Evaluasi

Proses evaluasi mencakup penilaian mengenai kualitas dari media edukasi dengan melakukan revisi pada kekurangan (Branch, 2009). Pada tahap evaluasi, dievaluasi lagi terkait relevansi konten dalam buku ilustrasi yang dibuat, baik itu secara visual maupun narasi dalam kontennya. Pada tahapan ini, terlihat seberapa tinggi tingkat efektivitas perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai gangguan afektif bipolar dan terapinya bagi masyarakat dengan rentang usia sekitar 15-22 tahun.

Terkait evaluasi, penulis mendapatkan beberapa tanggapan yang berupa saran dari hasil uji pakar dan uji coba audiens. Pada uji audiens, media visual secara keseluruhan mendapat respon positif, hanya butuh sedikit revisi agar lebih nyaman saat dibaca. Untuk hasil uji pakar, didapatkan beberapa saran untuk menambahkan materi dan halaman agar bisa lebih banyak dan dinikmati masyarakat awam secara keseluruhan.

### 3. PEMBAHASAN

Penelitian mengenai gangguan afektif bipolar ini dilakukan sebagai sebuah upaya dalam menjawab urgensi mengenai tingginya stigma dan kebutuhan edukasi pada masyarakat usia 15-22 tahun terkait topik kesehatan jiwa. Rumusan masalah

utama pada penelitian ini adalah menemukan solusi terbaik untuk mengedukasi masyarakat terkait pengetahuan mengenai gangguan afektif bipolar. Literasi kesehatan jiwa adalah pilihan terbaik dalam menjawab permasalahan tersebut.

Alternatif literasi yang dipilih oleh penulis adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi yang dibuat penulis merupakan jenis buku cetak berwarna yang memiliki ukuran A5 dan berjumlah 32 halaman. Media buku ilustrasi dipilih sebagai media kreatif utama karena media berbentuk visual yang menonjolkan ilustrasi dan warna lebih mudah dicerna bagi target audiens yang berada dalam lingkup generasi muda.

Berikut ini adalah hasil dan pembahasan yang didapatkan oleh penulis dari penelitian ini.

#### 3.1. Diskusi Permasalahan

Berdasarkan hasil dari analisis SWOT yang dilakukan oleh penulis, Peluang (*opportunity*) dari buku ini adalah minimnya literasi kesehatan jiwa berbahasa Indonesia yang berbentuk buku baik fisik maupun nonfisik, terutama yang topiknya berupa gangguan afektif bipolar. Dibuatnya perancangan buku yang berbasis narasi visual dapat menjadi sebuah upaya pendekatan edukasi yang menyenangkan karena buku berisi ilustrasi dan teks tidak terlalu banyak. Hal ini dapat menjadi

sebuah pengalaman membaca yang baru bagi pembaca, dengan menyajikan informasi klinis lewat simbolisasi yang mudah dipahami dan ilustrasi yang sesuai dan menarik.

Dampak yang dirasakan oleh audiens setelah membaca buku ilustrasi ini terangkum dengan jawaban yang hampir sama. Responden yang berasal dari kalangan masyarakat awam yang awalnya merasa asing dengan gangguan psikologis seperti gangguan afektif bipolar pun merasa terbantu dalam memahami gangguan afektif bipolar, mulai dari tanda-tanda gangguan yang harus diwaspadai, hingga faktor penyebab, penanganan, dan rintangan yang harus dilalui seorang penyintas bipolar. Beberapa responden pun berkomentar bahwa buku ini membantu mereka untuk lebih peduli pada kesehatan mental diri mereka sendiri dan juga orang sekitar. Hal yang paling utama adalah, responden dapat bersimpati dan memahami, sedikit banyaknya rintangan yang dialami oleh penyintas bipolar.

Buku ilustrasi ini juga telah dikonsultasikan, baik kepada pakar media maupun pakar dalam ranah psikologi dan psikiatri sebagai penguji validitas visual dan informasi yang ada dalam buku ilustrasi. Pakar media mengatakan bahwa secara keseluruhan, buku ilustrasi ini memiliki visual ilustrasi yang menarik, di

mana konsep visual cenderung bold dan memiliki gaya ilustrasi yang unik dan berciri khas. Sementara pakar dari pihak psikologi mengatakan bahwa konten dan informasi yang disampaikan sangat bermanfaat karena mencakup informasi penting yang wajib diketahui masyarakat, seperti halnya mencantumkan nomor darurat atau memberi informasi bahwa pasien dapat mengklaim BPJS untuk berobat ke psikiater secara gratis. Pakar dari kedokteran pun mengatakan bahwa buku ini dapat berdampak positif, tidak hanya dalam upaya edukasi, tetapi juga untuk mengurangi stigma negatif masyarakat awam terhadap penyintas bipolar karena penyajian materinya cukup mudah dipahami.

## **4. KESIMPULAN**

### **4.1. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapatkan melalui pengumpulan data, dapat disimpulkan bahwa hasil akhir dari buku ilustrasi dapat menjadi sebuah media yang efektif dalam upaya edukasi mengenai gangguan afektif bipolar bagi generasi muda, terutama pada generasi muda yang berasal dari kalangan masyarakat awam dan tidak memiliki latar belakang psikologi atau kedokteran. Karya ini telah menjalani tahapan uji coba pada audiens dan berhasil mendapatkan 36 responden dari kategori

usia 15-22 tahun. Responden memberikan tanggapan bahwa karya ini mampu mengemas topik mengenai kesehatan jiwa yang bersifat klinis dan rumit menjadi sebuah bacaan ringan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga edukatif dan dapat dipahami dengan mudah. Mayoritas berpendapat bahwa narasi yang disampaikan di dalam buku sangat informatif dan membantu masyarakat awam untuk lebih memahami mengenai gangguan afektif bipolar secara ringkas.

Berdasarkan hasil uji coba, baik itu pada pakar maupun target audiens, dapat disimpulkan bahwa buku ini mampu memberi manfaat dan dampak yang positif bagi generasi muda. Buku ilustrasi ini memiliki peluang yang positif dalam upaya mengedukasi masyarakat mengenai gangguan afektif bipolar dan berkontribusi dalam kemajuan informasi dan literasi di bidang kesehatan jiwa.

#### **4.2. Saran**

Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi mengenai gangguan afektif bipolar ini terbukti efektif sebagai sebuah literatur kesehatan jiwa yang informatif bagi generasi muda. Namun, karya ini tentu tidak terlepas dari berbagai keterbatasannya.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, saran yang diberikan untuk dapat melengkapi kekurangan tersebut untuk

peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut: Pertama, perlu ada bentuk perancangan yang mengangkat topik mengenai gangguan kesehatan jiwa yang lain sebagai bentuk kesadaran akan pentingnya kepedulian akan kesehatan jiwa diri sendiri dan orang lain. Kedua, apabila hendak membuat buku ilustrasi, ada baiknya jika mempertimbangkan keselarasan antara struktur narasi dan gambar, sehingga pembaca merasa nyaman dalam membaca buku ilustrasi tersebut.

Terakhir, selain diujikan pada pakar ahli, komunitas, dan penyintasnya langsung, ada baiknya agar mengadakan juga diskusi terbuka dengan teman sejawat yang sedang menempuh pendidikan atau sudah berpengalaman dalam topik psikologi dan kedokteran agar dapat melihat sudut pandang lain terhadap karya yang tidak bersifat bias dan selalu update dengan isu-isu kesehatan jiwa yang terkini.

#### **REFERENSI**

Brooks, H., James, K., Irmansyah, I., Keliat, B. A., Utomo, B., Rose, D., Colucci, E., & Lovell, K. (2018). Exploring The Potential Of Civic Engagement To Strengthen Mental Health Systems In Indonesia (Ignite): A Study Protocol. *International Journal Of Mental Health Systems*. <https://doi.org/10.1186/S13033-018->

- 0227-X
- Mataram, S., & Faizal, D. (2024).  
Perancangan Buku Bahasa Lampung Dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Anak Usia 5 Sampai 7 Tahun. Askara: Jurnal Seni Dan Desain, 3(1), 36-44. <https://doi.org/10.20895/Askara.V3i1.1360>
- Mataram, S., & Nanprahita, L. (2024).  
Perancangan Media Edukasi Menggunakan Augmented Reality Mengenai Pakaian Tari Bedhaya Sukaharja. Askara: Jurnal Seni Dan Desain, 3(1), 45-57. <https://doi.org/10.20895/askara.v3i1.1361>
- Methiw Purba, P., & Mataram, S. (2024).  
Perancangan Komik Bertema 'Dance K-Pop ' Sebagai Media Edukasi Kesehatan Bagi Mahasiswa. Tuturupa, 6 (1), 7-14. [Doi:https://doi.org/10.24167/Tuturupa.V6i1.10728](https://doi.org/10.24167/Tuturupa.V6i1.10728)
- American Psychiatric Association. (2013).  
Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders) (5<sup>th</sup> Ed.). Washington, DC : American Psychiatric Publishing.
- Branch, R. M. (2010). Instructional Design: The Addie Approach. In *Instructional Design: The Addie Approach*. New York : Springer.
- Maramis M Margarita. (2022). *Gangguan Bipolar Dan Psikoedukasi*.
- Maslim, R. (2019). Diagnosis Gangguan Jiwa, Rujukan Ringkas Dari PPDGJ-III, DSM-5, ICD-11. Jakarta : Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK Unika Atma Jaya.
- Sadock, B. J., Sadock, V. A., & Ruiz, P. (2018). Kaplan & Sadock's Concise Textbook Of Psychiatry. In *The Journal Of Clinical Psychiatry*.