



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

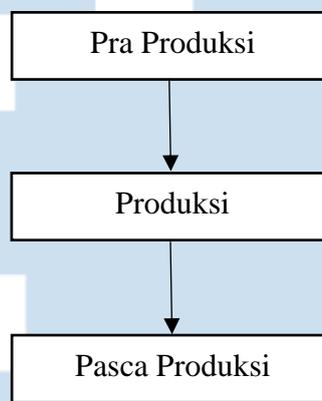
## BAB III

### RANCANGAN KARYA

#### 3.1 Tahapan Pembuatan

Pada karya ini, penulis membaginya ke dalam empat tahap pembuatan, yaitu

Tabel 3.1 Tahapan Produksi



##### 3.1.1 Pra Produksi

###### 3.1.1.1 Penentuan Tema dan Ide Karya

Dalam penentuan tema ini, penulis mengambil ide dari sebuah artikel yang menceritakan tentang *anxiety disorder*. Dari artikel tersebut membuat penulis berpikir untuk mengambil tema tentang isu tersebut. Karya ini dikemas menggunakan format *multimedia storytelling* yang menceritakan mengenai gangguan kesehatan mental dan lebih dikhususkan untuk gangguan kecemasan. Setelah mendapatkan ide atau topik besarnya, penulis melakukan riset mengenai topik tersebut dan menentukan angle yang penulis angkat dalam karya ini.

Riset yang penulis lakukan berupa riset melalui internet dan juga buku-buku tentang gangguan mental. Berdasarkan hasil riset tersebut, penulis mengambil topik mengenai gangguan kecemasan atau *anxiety disorder*. Dan yang terakhir adalah membuat *storyboard* sesuai dengan apa yang sudah di riset. Dengan demikian, dalam karya ini penulis membuat isu mengenai *anxiety disorder* dengan format *multimedia storytelling*.

### **3.1.1.2 Pengumpulan Data dan Informasi**

Menurut Sugiyono (2009, p. 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Setelah menentukan tema dan ide karya yang digunakan dalam karya ini, penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa narasumber untuk mendapatkan data dan informasi sesuai topik penulis yaitu gangguan kecemasan atau *anxiety disorder*.

Penulis mendapatkan narasumber yang berprofesi sebagai psikolog bernama Syazka Kirani Narindra, M.Psi., Psikolog. Untuk kontak, penulis mendapatkan dari salah satu sahabat penulis yaitu Audrie Safira. Narasumber kedua merupakan mantan Direktur Pencegahan dan Pengendalian Masalah Kesehatan Jiwa dan NAPZA Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang sekarang menjabat sebagai Direktur Pelayanan Kesehatan Rujukan, Siti

Khalimah, Sp.KJ., M.A.R.S., penulis mendapatkan kontak dokter Siti dari salah satu wartawan Kompas. Penulis juga mendapatkan empat penyintas gangguan kecemasan yaitu, Kevin Lauren, Besty Juliana, Cecilia Siman, dan satu narasumber yang tidak boleh disebutkan namanya.

Untuk kontak Kevin Lauren dan Cecilia Siman, penulis dapatkan dari saudari penulis. Besty Juliana merupakan kerabat dari penulis sehingga penulis mendapatkan kontak secara langsung. Narasumber yang tidak dapat diberitahukan namanya merupakan teman penulis sehingga penulis mewawancarai dirinya melalui aplikasi Whatsapp. Penulis juga mewawancarai Wahyu Widayat yang merupakan salah satu pendiri IMAJI atau Inti Mata Jiwa. IMAJI merupakan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang berfokus pada Kesehatan jiwa. Penulis mendapatkan kontak Wahyu dari penelusuran penulis di Google mengenai LSM yang berfokus pada Kesehatan Jiwa.

Selain narasumber, penulis juga sudah bekerjasama dengan ilustrator dari alumni mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yaitu, Eileen Honora. Penulis memilih Eileen Honora sebagai ilustrator karena sebelum pembuatan skripsi berbasis karya ini penulis sudah janji terlebih dahulu kepada Eileen untuk menjadikannya sebagai ilustrator penulis dan juga Eileen berkerja

dibidang animasi. Dalam pembuatan *website* penulis bekerjasama dengan Danny Ferian sebagai *web developer*. Penulis memilih Danny Ferian karena ia merupakan salah satu teman penulis yang bekerja di bidang Teknologi Informasi (TI) dan sudah berpengalaman dalam membuat *website*. Selain data atau informasi dari narasumber, penulis juga mencari data-data sesuai dengan yang dibutuhkan. Berikut data-data yang penulis butuhkan:

1. Pengertian mengenai gangguan mental dan gangguan kecemasan
2. Faktor penyebab gangguan kecemasan
3. Bantuan dari asuransi atau pemerintah mengenai kasus gangguan kecemasan
4. Cara untuk mengatasi gangguan kecemasan
5. Jumlah ahli jiwa di Indonesia
6. Stigma masyarakat tentang gangguan mental
7. Masalah kesehatan mental di Indonesia
8. Pelayanan konseling online maupun offline

Berikut list beberapa narasumber serta pertanyaan:

Tabel 3.2 List Pertanyaan Untuk Narasumber

Narasumber	Pertanyaan
<p>Penyintas Gangguan Kecemasan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut anda apa itu anxiety disorder/ gangguan kecemasan?</li> <li>2. Kapan pertama kali anda mengetahui bahwa diri anda mengidap gangguan kecemasan? Bisakah untuk menceritakan awal anda mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>3. Bagaimana tanggapan keluarga atau lingkungan mengenai diri anda setelah mengetahui bahwa anda mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>4. Pada saat kambuh, apa kondisi paling parah yang pernah anda alami?</li> <li>5. Apakah ada obat-obat tertentu yang harus dikonsumsi secara rutin?</li> <li>6. Bagaimana cara anda melewati/ mengatasi gangguan kecemasan?</li> <li>7. Apa pesan yang ingin anda sampaikan kepada orang yang memiliki gangguan kecemasan?</li> </ol>
<p>Lembaga Swadaya Masyarakat</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menurut Bapak sendiri apa itu gangguan kecemasan?</li> <li>2. Menurut Bapak, mengapa sekarang ini ada beberapa anak muda yang mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>3. Apa faktor yang menyebabkan anak muda mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>4. Sekarang ini beberapa anak muda yang self-diagnose atau mendiagnosa diri sendiri tanpa berkonsultasi dengan dokter ahli, menurut Bapak</li> </ol>

	<p>apa yang menyebabkan hal itu terjadi? Apakah di Imaji ada kasus yang serupa?</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. Mengapa ada beberapa orang tua yang tidak acuh tak acuh terhadap kesehatan mental anak-anaknya?</li> <li>6. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai stigma masyarakat tentang gangguan mental terutama tentang gangguan kecemasan?</li> <li>7. Apakah ada pesan untuk para penyintas gangguan kecemasan?</li> <li>8. Apakah ada pesan untuk orang tua para penyintas gangguan kecemasan?</li> </ol>
<p>Psikolog atau Psikiater</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa itu gangguan kecemasan?</li> <li>2. Apakah gangguan kecemasan memiliki beberapa jenis atau tipe? Jika ada, apa yang membedakan dari setiap jenis atau tipe tersebut?</li> <li>3. Bagaimana cara membedakan kecemasan dengan depresi?</li> <li>4. Apa faktor yang menyebabkan anak muda mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>5. Tanda-tanda apa saja yang muncul ketika seseorang mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>6. Dampak apa saja yang dirasakan oleh mereka yang terindikasi mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>7. Mengapa ada beberapa anak muda yang mengklaim dirinya mengidap gangguan kecemasan / self-diagnose tanpa berkonsultasi dengan dokter ahli? Apa yang menjadi penyebab mereka melakukan itu?</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Perawatan apa saja yang perlu dilakukan kepada anak muda yang mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>9. Selain tindakan medis, apakah ada yang dibutuhkan pasien gangguan kecemasan dalam menjalani perawatannya?</li> <li>10. Apakah gangguan kecemasan dapat sembuh sepenuhnya atau sembuh total?</li> <li>11. Apakah dokter ada saran ataupun pesan untuk mereka yang mengidap gangguan kecemasan? atau untuk keluarga pasien?</li> <li>12. Apa ada pesan untuk mereka yang melakukan self diagnose tanpa melakukan penanganan lebih lanjut dengan psikolog atau psikiater?</li> </ol>
<p style="text-align: center;">Kementerian Kesehatan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa itu gangguan mental?</li> <li>2. Apakah ada perbedaan antara gangguan mental dengan gangguan jiwa?</li> <li>3. Gangguan mental apa yang paling banyak dialami di Indonesia?</li> <li>4. Apa yang dimaksud dengan gangguan kecemasan?</li> <li>5. Ada berapa banyak orang yang mengidap gangguan kecemasan pada 5 tahun terakhir?</li> <li>6. Rentan usia berapa yang paling banyak mengidap gangguan kecemasan?</li> <li>7. Apa faktor yang menyebabkan anak muda mengidap gangguan kecemasan?</li> </ol>

	<p>8. Bagaimana pemerintah dalam menanggulangi permasalahan gangguan mental terutama gangguan kecemasan?</p> <p>9. Daerah manakah yang memiliki angka prevalensi tertinggi mengenai gangguan kecemasan?</p> <p>10. Apakah asuransi seperti BPJS dapat mengcover orang yang mengidap gangguan kecemasan?</p> <p>11. Apakah sudah banyak rumah sakit di seluruh Indonesia yang memiliki layanan psikiatri?</p> <p>12. Untuk masyarakat ekonomi kebawah, apakah ada bantuan dari pemerintah untuk biaya konseling dan obat-obatan?</p> <p>13. Disaat pandemic seperti sekarang ini, apakah data orang yang mengalami gangguan kecemasan bertambah atau menurun?</p> <p>14. Apakah literasi mengenai gangguan mental pada sekarang ini lebih meningkat atau menurun?</p> <p>15. Bagaimana pandangan masyarakat mengenai gangguan mental? Apakah stigma masyarakat terhadap gangguan mental masih bertambah?</p> <p>16. Apakah ada upaya pencegahan guna menanggulangi masalah kesehatan jiwa di Indonesia?</p>
--	--

### 3.1.1.3 Persiapan

Persiapan merupakan proses terakhir pada tahapan pra produksi karya ini. Pada proses ini, penulis menyiapkan

perlengkapan yang dibutuhkan seperti laptop dan beberapa software untuk mengedit. Untuk segi persiapan waktu penulis menghubungi pihak psikiater atau psikolog, LSM, Kementerian Kesehatan, dan penyintas untuk diwawancarai melalui aplikasi Zoom, Email, atau aplikasi Whatsapp. Penulis juga menyiapkan diri secara fisik dan mental untuk melaksanakan pembuatan karya ini dan juga menyiapkan anggaran sesuai dengan yang dibutuhkan.

### **3.1.2 Produksi**

Dalam proses produksi ini penulis merealisasikan apa yang sudah dibuat atau disusun saat tahapan pra produksi. Seperti yang dijelaskan oleh Yusuf (2016, p. 103) tahapan produksi adalah tahapan untuk menyatukan semua bahan dan gagasan yang sudah direncanakan dalam tahap pra produksi.

Sebelum membuat website interaktif, penulis melakukan wawancara dengan berbagai narasumber. Beberapa narasumber yang penulis wawancara adalah psikiater, psikolog, Kementerian Kesehatan RI, Lembaga Swadaya Masyarakat, dan penyintas gangguan kecemasan. Wawancara dilakukan secara online karena terhambat oleh situasi pandemi yang terjadi di Indonesia. Wawancara dilakukan melalui aplikasi Zoom, Email dan Whatsapp. Setelah melakukan wawancara, selanjutnya penulis mulai melakukan proses persiapan pembuatan *website interactive*.

Pada proses ini penulis telah membentuk tim untuk membantu dalam pembuatan website interactive. Tim yang sudah dibentuk adalah web

developer dan illustrator. Eileen Honora merupakan illustrator yang penulis ajak untuk membantu dalam pembuatan situs ini. Pertama, penulis memberitahu kepada Eileen mengenai konsep dan ide penulis untuk ilustrasi yang akan dipakai pada website. Setelah itu, penulis mencari warna yang akan dipakai untuk digunakan pada situs. Penulis memberikan bahan yang akan dipakai kepada Eileen untuk membuat komik dan beberapa contoh animasi yang akan digunakan. Setelah penulis memberikan bahan kepada Eileen, dalam dua minggu Eileen sudah memberikan beberapa hasil kepada penulis.

Setelah persiapan untuk ilustrasi sudah selesai, penulis mulai untuk memberitahukan kepada web developer yang telah penulis rekrut untuk kerjasama. Sebelumnya penulis sudah pernah merekrut salah satu web developer tetapi karena ada masalah dalam pembuatannya, penulis mengganti dengan web developer baru. Setelah menemukan web developer baru, penulis memberikan bahan dan juga gambaran website yang diinginkan penulis. Sesudah memberikan gambaran dan juga bahan dari penulis, Danny sebagai web developer mulai membuat layout website.

Setelah beberapa hari, ternyata Danny mengatakan bahwa dirinya tidak dapat membuat website dengan codingan sehingga Danny menyarankan untuk menggunakan website Wix.com. Setelah menyarankan untuk menggunakan Wix.com, Danny memberikan hasil yang sudah dirinya buat, tetapi menurut penulis belum mendekati desain yang penulis inginkan.

Oleh karena itu, penulis belajar cara menggunakan Wix.com dan bertanya kepada teman penulis yaitu, Steven Surya.

Penulis menggunakan platform Wix.com sebagai media pembuatan website interaktif penulis. Penulis akan menjabarkan langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Wix.com.

1. Buka situs resmi Wix.com pada search engine
2. Daftar sebagai *user* atau pengguna terlebih dahulu dengan klik *sign up*. Jika sudah memiliki akun, langsung saja klik *log in*
3. Untuk pengguna baru, isi data sesuai dengan instruksi
4. Setelah memiliki akun, pengguna dapat membuat website sesuai dengan yang pengguna inginkan atau dapat juga menggunakan template yang sudah disediakan
5. Jika sudah memilih, pengguna dapat mengklik *edit site* untuk mengubah atau menambahkan konten
6. Setelah selesai, klik *preview* untuk melihat hasilnya
7. Apabila masih ada yang kurang, klik *back to editor* untuk memperbaikinya
8. Setelah sudah sesuai dengan yang pengguna inginkan, klik *publish*
9. Walaupun sudah di *publish*, *user* tetap dapat mengeditnya lagi.

Pada tahapan produksi juga penulis memastikan semua yang dibutuhkan tidak terlewat dan tercukupi seperti audio, video, gambar, grafik, dan teks dari hasil wawancara. Penulis menargetkan untuk membuat

teks cerita semenarik mungkin sehingga pembaca tidak bosan. Dalam mengedit video, penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere dan untuk membuat infografis penulis menggunakan aplikasi Canva.

### 3.1.3 Pasca Produksi

Dalam tahapan ini penulis memilah dan menyunting semua bahan yang sudah didapatkan dari proses produksi. Pemilahan diperlukan agar dapat memisahkan bahan yang layak dan tidak layak untuk diangkat. Dalam proses ini juga penulis bersama dengan web developer bekerja sama untuk membangun website interaktif dengan desain yang sudah direncanakan sebelumnya.

Penulis mengkoordinasikan semua hal yang diinginkan kepada web developer dan illustrator agar sesuai dengan yang penulis inginkan. Setelah semua sudah sesuai dengan yang direncanakan di awal dan juga telah melewati tahap pengecekan, penulis melanjutkan ke tahap terakhir yaitu publikasi.

Tabel 3.3 Tim Produksi

No.	Nama	Jabatan
1	Eileen Honora	Ilustrator
2	Lystia Wynne Zaneta	Produser, Penulis, Editor Video/Audio, dan Web Developer
3	Danny Ferian	Web Developer
4	Steven Surya	Web Developer

### 3.2 Anggaran

Dalam proses pembuatan *interactive multimedia storytelling* ini, penulis memberikan estimasi anggaran yang perlu dikeluarkan. Anggaran diperlukan agar semua tahapan seperti pra-produksi, produksi, pasca produksi, hingga publikasi berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan di awal. Berikut uraian anggaran yang diperlukan penulis dalam tabel berikut:

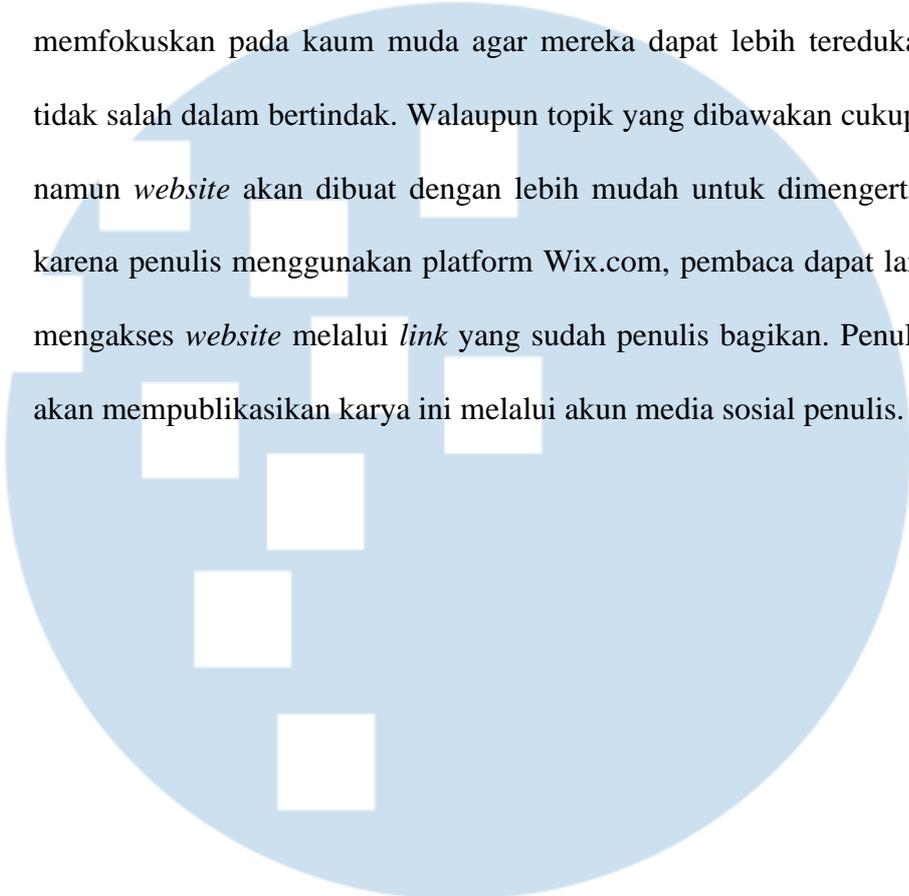
Tabel 3.4 Rincian Anggaran Pengeluaran Dana

No.	Keterangan	Biaya
1	Web Developer	Rp. 300.000
2	Illustrator	Rp. 500.000
3	Canva Pro	Rp. 95.000
4	Adobe Premiere Pro	Rp. 396.500
<b>Total</b>		Rp. 1.291.500

### 3.3 Target Luaran/ Publikasi

Karya yang penulis buat adalah dalam bentuk *Interactive Multimedia Storytelling* dan dikemas dan dipublikasikan dalam sebuah *website* yang dapat diakses oleh setiap orang. Dengan tema gangguan kecemasan ini diharapkan menggapai banyak audiens dari segala usia, tetapi penulis lebih memfokuskan karya ini kepada kaum muda di Indonesia karena sekitar 20% anak-anak dan remaja di dunia memiliki kondisi kesehatan mental dan bunuh diri menjadi penyebab kematian kedua di antara usia 15-29 tahun. Oleh karena itu, penulis ingin karya ini lebih

memfokuskan pada kaum muda agar mereka dapat lebih teredukasi dan tidak salah dalam bertindak. Walaupun topik yang dibawakan cukup berat, namun *website* akan dibuat dengan lebih mudah untuk dimengerti. Oleh karena penulis menggunakan platform Wix.com, pembaca dapat langsung mengakses *website* melalui *link* yang sudah penulis bagikan. Penulis juga akan mempublikasikan karya ini melalui akun media sosial penulis.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA