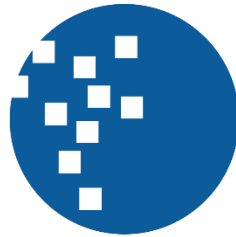


**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI
DIALECTICAL BEHAVIOR THERAPY UNTUK *BORDERLINE*
PERSONALITY DISORDER BAGI USIA 18 – 24 TAHUN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Celline Christina

0000044373

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI
DIALECTICAL BEHAVIOR THERAPY UNTUK *BORDERLINE*
PERSONALITY DISORDER BAGI USIA 18 – 24 TAHUN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Celline Christina

0000044373

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Celine Christina

Nomor Induk Mahasiswa : 00000044373

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI DIALECTICAL
BEHAVIOR THERAPY UNTUK BORDERLINE PERSONALITY
DISORDER BAGI USIA 18 – 24 TAHUN**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Celine Christina)

U M M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI *DIALECTICAL
BEHAVIOR THERAPY* UNTUK *BORDERLINE PERSONALITY
DISORDER* BAGI USIA 18 - 24 TAHUN**

Oleh

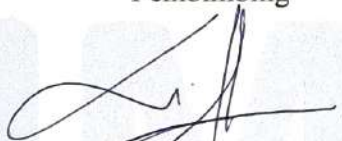
Nama : Celine Christina
NIM : 00000044373
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah disetujui untuk diajukan pada

Sidang Ujian Tugas Akhir Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 20 Mei 2024

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI *DIALECTICAL BEHAVIOR THERAPY* UNTUK *BORDERLINE PERSONALITY DISORDER* BAGI USIA 18 – 24 TAHUN

Oleh

Nama : Celine Christina
NIM : 00000044373
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 29 Mei 2024

Pukul 13.45 s.d 14.30 dan dinyatakan

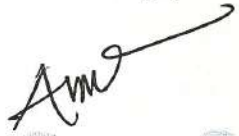
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

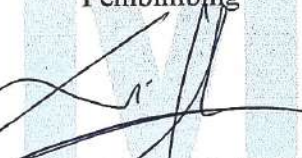
Ketua Sidang


Dedy Arpan, S.Des., M.Ds.
0324018607/076482


Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/069425

Pembimbing


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH MAHASISWA**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Celine Christina
NIM : 00000044373
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/S1/S2
Judul Karya Ilmiah :

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI *DIALECTICAL
BEHAVIOR THERAPY* UNTUK *BORDERLINE PERSONALITY DISORDER*
BAGI USIA 18–24 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

Memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.

Saya tidak bersedia, dikarenakan:

Dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance***).

Tangerang, 20 Mei 2024



(Celine Christina)

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama 6 bulan kedepan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan tugas akhir berjudul “Perancangan Pameran Interaktif Mengenai *Dialectical Behavior Therapy* untuk *Borderline Personality Disorder* bagi usia 18 - 24 tahun” yang dilakukan untuk kebutuhan pra-sidang tugas akhir Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Grace Indrawati, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai *Borderline Personality Disorder* dan psikoterapi *Dialectical Behavior Therapy*.
6. Sonny Tirta Luzanil, M.Psi., sebagai narasumber yang telah memberikan informasi mengenai *Borderline Personality Disorder* dan psikoterapi *Dialectical Behavior Therapy*.
7. Teman – teman yang telah membantu mengisi dan menyebarkan kuesioner untuk mencari dari Tugas Akhir.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karena

itu, penulis memohon maaf dan sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun untuk karya yang lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap agar laporan ini dapat membantu sebagai sumber pengetahuan, informasi, dan menjadi motivasi bagi para pembaca.

Tangerang, 12 Juni 2024



(Celine Christina)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**PERANCANGAN PAMERAN INTERAKTIF MENGENAI
DIALECTICAL BEHAVIOR THERAPY UNTUK *BORDERLINE
PERSONALITY DISORDER* BAGI USIA 18 – 24 TAHUN**

(Celline Christina)

ABSTRAK

Borderline Personality Disorder (BPD) adalah gangguan kepribadian yang mempengaruhi perasaan dan cara berpikir penderitanya. Kondisi ini ditandai dengan perubahan suasana hati yang intens dan tidak stabil serta perilaku impulsif. Bahkan, penderita BPD juga memiliki kecenderungan menyakiti diri sendiri maupun orang lain. Faktor penyebab BPD adalah faktor genetik, peristiwa traumatis pada masa kecil, dan kelainan pada otak. Komunitas support group untuk BPD di Indonesia hanya terdapat satu, yaitu komunitas BPD Indonesia yang menjadi tempat penyebaran informasi tentang BPD, namun informasi yang disediakan masih kurang komunikatif dan tidak interaktif serta visualisasi informasi juga kurang menarik sehingga konten tidak dipahami secara efektif. Maka dari itu, untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap BPD di Indonesia, perlu dirancang sarana media informasi interaktif yang mudah diakses, lengkap, dan menggunakan interaktif untuk mendorong interaksi antar pengguna. Dalam merancang media informasi interaktif, penulis menggunakan metode perancangan Human Centered Design dari IDEO, yaitu Inspiration, Ideation, dan Implementation. Semoga dengan perancangan ini, tingkat kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang BPD dan pengobatan terapi BPD dapat meningkat dan informasi tentang BPD dapat diakses dengan mudah.

Kata kunci: Borderline Personality Disorder, Dialectical Behavior Therapy, Media informasi interaktif, edukasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

***DESIGN OF INTERACTIVE EXHIBITION REGARDING
DIALECTICAL BEHAVIOR THERAPY FOR BORDERLINE
PERSONALITY DISORDER FOR AGES 18 – 24 YEARS***

(Celline Christina)

ABSTRACT (English)

Borderline Personality Disorder (BPD) is a personality disorder that affects the sufferer's feelings and way of thinking. This condition is characterized by intense and unstable mood swings and impulsive behavior. In fact, BPD sufferers also have a tendency to hurt themselves and others. Factors that cause BPD are genetic factors, traumatic events in childhood, and abnormalities in the brain. There is only one support group community for BPD in Indonesia, namely the Indonesian BPD community which is a place for disseminating information about BPD, however the information provided is not communicative and not interactive and the information visualization is also not attractive so the content can't be understood effectively. Therefore, to increase public understanding of BPD in Indonesia, it is necessary to design interactive information media facilities that are easy to access, complete, and use interactive tools to encourage interaction between users. In designing interactive information media, the author uses the Human Centered Design design method from IDEO, namely Inspiration, Ideation, and Implementation. Hopefully with this design, the level of public awareness and understanding about BPD and BPD therapy treatment can increase and information about BPD can be accessed easily.

Keywords: *Borderline Personality Disorder, Dialectical Behavior Therapy, Informative Interactive media, education*

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.1.1 Warna	7
2.1.2 Tipografi	21
2.1.3 Layout & Grid	24
2.1.4 Ilustrasi	28
2.2 Media Informasi	29
2.2.1 Jenis Media Informasi	30
2.2.2 Exhibition	31
2.2.3 Interaction Design	32
2.3 Borderline Personality Disorder	34
2.3.1 Gejala BPD	34
2.3.2 Penyebab BPD	35
2.3.3 Pengobatan BPD	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	37
3.1 Metodologi Penelitian.....	37
3.1.1 Metode Kualitatif.....	37
3.1.2 Studi Eksisting	44
3.1.3 Studi Referensi.....	46
3.1.4 Metode Kuantitatif	47
3.2 Metodologi Perancangan	55
3.2.1 <i>Inspiration</i>	55
3.2.2 <i>Ideation</i>	56
3.2.3 <i>Implementation</i>	57
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	58
4.1 Strategi Perancangan	58
4.1.1 Tahap <i>Inspiration</i>	58
4.1.2 Tahap <i>Ideation</i>	61
4.1.3 Tahap <i>Implementation</i>.....	88
4.2 Analisis Perancangan	90
4.2.1 Analisis Desain <i>Interactive Storytelling</i>	90
4.2.2 Analisis Desain Media Sekunder.....	96
4.2.3 Analisis <i>Beta Test</i>	100
4.3 <i>Budgeting</i>	104
BAB V PENUTUP.....	106
5.1 Simpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	cx
LAMPIRAN.....	cxiii

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Video Psych2Go	45
Tabel 3.2 Tabel Data Umum Responden	48
Tabel 3.3 Tabel Data Pengetahuan Responden Tentang BPD	49
Tabel 3.4 Tabel Data Pengetahuan Responden Tentang DBT	52
Tabel 3.5 Tabel Data Media <i>Behavior</i> Responden	53
Tabel 4.1 Hasil Feedback Alpha Test Analisis Visual Design	81
Tabel 4.2 Hasil Feedback Alpha Test Analisis Konten	83
Tabel 4.3 Hasil Feedback Alpha Test Analisis <i>Interactivity</i>	84
Tabel 4.4 Hasil Feedback Beta Test Analisis Desain Visual	101
Tabel 4.5 Hasil Feedback Beta Test Analisis Konten	102
Tabel 4.6 Hasil Feedback Beta Test Analisis <i>Interactivity</i>	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Additive Colors</i>	8
Gambar 2.2 <i>Subtractive Colors</i>	9
Gambar 2.3 <i>Hue</i> Warna.....	10
Gambar 2.4 <i>Value</i> Warna.....	10
Gambar 2.5 <i>Saturation</i> Warna	11
Gambar 2.6 Monokromatik Poster.....	12
Gambar 2.7 <i>Analogous</i> Ilustrasi.....	13
Gambar 2.8 <i>Complementary</i> Infografis	14
Gambar 2.9 <i>Triadic</i> Infografis	15
Gambar 2.10 <i>Split Complementary</i> Infografis	16
Gambar 2.11 <i>Tetradic</i> Poster	17
Gambar 2.12 Elemen <i>Grid</i>	24
Gambar 2.13 <i>Single-column grid</i>	26
Gambar 2.14 <i>Two-columns grid</i>	26
Gambar 2.15 <i>Multi-column grid</i>	27
Gambar 2.16 <i>Modular grid</i>	27
Gambar 2.17 <i>Hierarchical grid</i>	28
Gambar 3.1 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog Grace Indrawati... 38	
Gambar 3.2 Foto Dokumentasi Wawancara dengan Psikolog Sonny Tirta..... 41	
Gambar 3.3 <i>9 Things About Borderline Personality Disorder You Need to Know</i>	45
Gambar 3.4 Lobby Umum Animalium	47
Gambar 4.2 <i>User persona</i> primer	60
Gambar 4.3 <i>User persona</i> sekunder.....	60
Gambar 4.4 <i>Mindmap</i> Perancangan	62
Gambar 4.5 <i>Stylescapes</i> Perancangan.....	64
Gambar 4.6 <i>Typeface</i> Perancangan.....	65
Gambar 4.7 <i>Typeface</i> Perancangan Iterasi Kedua.....	65
Gambar 4.8 Komposisi Tipografi pada <i>Headline</i>	66
Gambar 4.9 Skema Warna Perancangan.....	67
Gambar 4. 10 Referensi Gambar Asli	68
Gambar 4.11 Referensi Gaya Visual Karakter.....	68
Gambar 4.12 Sketsa dan Digitalisasi Karakter	69
Gambar 4.13 Susunan <i>Grid</i> Perancangan	70
Gambar 4.14 <i>Information Architecture</i> Perancangan	71
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i> Perancangan.....	71
Gambar 4.16 Aset Visual Ilustrasi	72
Gambar 4.17 <i>Wireframing</i> perancangan	73
Gambar 4.18 <i>Exhibiton</i> Poster	74
Gambar 4.19 <i>Mockup Exhibition</i> Poster	75
Gambar 4.20 <i>Exhibition Banner</i>	76

Gambar 4.21 <i>Mockup Exhibition Banner</i>	77
Gambar 4.22 Dinding Sticker	78
Gambar 4.23 <i>Mockup Dinding Sticker</i>	79
Gambar 4.24 Sebelum Perbaikan (Kiri) dan Setelah Perbaikan (Kanan)	86
Gambar 4.25 Sebelum Menambah Konten (Kiri) dan Setelah Menambah Konten (Kanan).....	87
Gambar 4.26 Sebelum Perbaikan Background (Kiri) dan Setelah Perbaikan Background (Kanan)	87
Gambar 4.27 Sebelum Perubahan Font (Kiri) dan Setelah Perubahan Font (Kanan)	88
Gambar 4.28 <i>Main Menu 9 Dunia Kacau BPD</i>	91
Gambar 4.29 Halaman Informasi 9 Dunia Kacau BPD	93
Gambar 4.30 <i>Main Menu 4 Skills DBT</i>	94
Gambar 4.31 Halaman Informasi 4 Skills DBT.....	96
Gambar 4.32 Hasil Final <i>Exhibition Poster</i>	97
Gambar 4.33 Hasil Final <i>Exhibition Banner</i>	98
Gambar 4.34 Hasil Final Dinding Sticker.....	99



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Data Administratif	cxiii
Lampiran B Data Terkait Perancangan	cxiv
Lampiran C Hasil Kuesioner Alpha Test	cxvii
Lampiran D Hasil Pengecekan Turnitin	cxlviii
Lampiran E Transkrip Wawancara	cxv
Lampiran F Hasil Karya Perancangan	clxxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA