

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang dikumpulkan melalui pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif, ditemukan bahwa mayoritas laki-laki di usia dewasa muda yang pernah atau sedang menjalin hubungan sering merasa kelelahan dalam menjalin hubungan di usia dewasa muda mereka. Di sisi lain, mayoritas perempuan sering mengalami ditandai dengan tingkat *mood swings* yang cukup tinggi, merasa kurang mampu dalam meregulasi emosi, merasa takut ditinggalkan, dan sering menguji rasa sayang pasangannya dalam hubungan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas perempuan lebih menunjukkan kecenderungan memiliki karakteristik yang berhubungan dengan gejala-gejala BPD dibandingkan laki-laki. Namun, nyatanya masih banyak dari dewasa muda yang tidak menyadari bahwa dinamika hubungan yang mereka bangun sudah mengarah ke pola yang tidak sehat dan menunjukkan karakteristik yang berhubungan dengan gejala-gejala dari gangguan kepribadian BPD. Sejalan dengan hal ini, ditemukan bahwa media informasi yang membahas mengenai dinamika BPD dan cara menghadapinya dalam hubungan hanya tersedia dalam bentuk buku dan jurnal penelitian dalam bahasa Inggris.

Selain itu, penulis juga menemukan permasalahan mengenai BPD yang terlalu tercerai berai antara pemahaman, dinamika hubungan yang melibatkannya, dan cara menghadapinya. Hal inilah yang membuat audiens memiliki pemahaman yang cukup minim mengenai BPD dan masih tidak tahu mengenai dinamikanya dalam hubungan. Jika tidak ditangani, hal yang menjadi kekhawatiran adalah resiko terjadinya naiknya angka perceraian dari pasangan yang memutuskan untuk menikah dikarenakan kurangnya kematangan psikologis dan pemahaman mengenai BPD bagi pasangan yang menghadapinya. Maka, perancangan *interactive graphic novel* ini dirancang dengan tujuan membuat media informasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai BPD dengan gambaran yang lebih empatik dan

interaktif sehingga dapat menarik perhatian audiens untuk meningkatkan pemahaman kondisi psikologis terhadap pasangannya.

Dalam melakukan pembuatan karya, penulis menggunakan metode perancangan *10 Development Checklist* yang tertulis dalam buku berjudul, “*Digital Storytelling 4E: A Creator’s Guide to Interactive Entertainment*” oleh Miller yang dapat digunakan dalam membantu proses perancangan media *interactive storytelling*. Di mana dalam metode ini penulis diharuskan untuk berfokus pada pembuatan konsep utama, tujuan *storytelling*, target audiens, struktur narasi, *character design*, dan mekanisme interaktivitas yang akan digunakan dalam perancangan *user experience* dari media yang hendak disajikan. Proses perancangan ini diawali dengan pengumpulan data mengenai BPD dan dinamika dalam hubungan yang terdiri dari *expert interview*, wawancara pasangan dengan BPD untuk memahami perspektif keduanya secara mendalam, FGD dengan pasangan laki-laki yang berada dalam hubungan tanpa dinamika BPD bersama dengan pasangan yang memiliki BPD dan mini FGD dengan pasangan perempuan yang memiliki BPD, serta kuisioner untuk mendapatkan pengalaman dan wawasan para dewasa muda yang pernah atau sedang menjalin hubungan secara lebih luas mengenai BPD.

Dikarenakan hasil riset secara primer dan sekunder menunjukkan data bahwa pasangan yang memiliki kecenderungan menunjukkan karakteristik BPD adalah perempuan yang menjadi representasi dari individu yang memiliki BPD dalam *graphic novel* ini adalah karakter perempuan. Sedangkan, karakter laki-laki akan digambarkan sebagai pasangan yang menghadapinya dan diposisikan sebagai tokoh utama karena target audiens dari perancangan ini juga laki-laki. Konsep utama yang diangkat dalam perancangan *graphic novel* ini berhubungan dengan bagaimana pasangan perempuan menyembunyikan kondisinya dengan BPD dengan gambaran *inner child* yang belum dipertemukan dengan empati untuk merasa disayangi dan menghindari rasa ditanggalkan. Namun untuk memberikan rasa keterhubungan, penulis membuat ilustrasi dan narasi yang diawali dengan bagaimana tokoh laki-laki menunjukkan kehidupannya yang cukup kesepian hingga

akhirnya bertemu secara tiba-tiba dengan sosok tokoh perempuan. Seperti cerita cinta pada umumnya, dalam *graphic novel* ini akan ditunjukkan bagaimana mereka jatuh cinta seperti di *film-film* hingga akhirnya dipertemukan dengan realita dari perspekti tokoh perempuan bahwa ia memiliki kondisi psikologis yang tidak stabil dan akhirnya mengarahkan *user* dengan konflik komunikasi pasif-agresif.

Pada tahap ini, *user* akan diberikan kebebasan memilih untuk melanjutkan atau mengakhiri hubungan ini. Namun, kedua rute dihadapkan dengan informasi mengenai alasan dibalik reaksi pasangan perempuan yang menunjukkan gejala-gejala BPD. Jika *user* yang sudah memutuskan untuk mengakhiri ingin mencoba mempertahankan hubungan ini mereka akan dipertemukan dengan *inner child* dan menelusuri alasan dibalik reaksinya hingga cara menghadapi kondisii BPD pasangannya. Hal ini bertujuan untuk menyediakan ruang refleksi bagi pasangan yang menghadapi dinamika hubungan ini mengenai kapasitas dan keinginan diri mereka dalam menghadapi dianmika hubungan yang naik turun ini. Setelah menyelesaikan penyusunan konsep narasi dan interaktivitas untuk menunjukkannya, penulis memasuki tahap visualisasi dan akhirnya membuat *prototype* dari *graphic novel* berbasis *website* ini.

*Prorotype* ini akhirnya diuji coba pada tahap *alpha test* untuk mendaprkan pendapat dari *user* yang bukan merupakan target audiens dari perancangan ini. Setelah mendapatkan data dan melakukan revisi, akhirnya hasil perancangan yang sudah sepenuhnya selesai diuji kembali melalui *beta test*. Hasil dari *beta test* menunjukkan bahwa narasi dan interaktivitas dari *graphic novel* ini sudah cukup meningkatkan pemahaman mengenai BPD dan cara menghadapinya dalam hubungan dengan cara yang menarik. Salah satu bagian paling mengesankan bari para target audiens adalah penggunaan ilustrasi *inner child* yang berhasil menyampaikan pesan mengenai pentingnya empati dan keinginan dari kedua pasangan untuk dapat membangun hubungan yang memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana ketiga narasumber dapat menangkap inti cerita dan isi konten yang disampaikan mengenai BPD dan cara menghadapinya. Gaya bahasa dan visualisasinya pun sudah dapat dikatakan cukup mendukung dan sesuai dengan

preferensi target audiens. Namun, jika ingin memaksimalkan perancangan karya ini terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan berdasarkan dua narasumber seperti penambahan alur cerita yang menunjukkan sisi manusia pasangan laki-laki yang juga memiliki keterbatasan dan tidak sempurna pada *storytelling*-nya.

## 5.2 Saran

Setelah menjalankan seluruh proses perancangan dan pengeerjaan karya ini, penulis hendak menulis beberapa saran yang didapatkan dari tantangan dan pengalaman berharga yang telah dilewati bagi para calon penulis atau peneliti lain yang ingin mengangkat topik atau merancang media yang serupa. Saran ini akan dimasukkan ke dalam dua kategori, yaitu saran teoritis yang berhubungan dengan teori dan ilmu pengetahuan dari topik yang hendak dirancang. Diikuti dengan saran praktis yang berhubungan dengan proses atau hasil perancangan media yang tentunya tidak sepenuhnya berjalan mulus dan tidak dapat diselesaikan dengan sempurna karena adanya keterbatasan dan kendala yang muncul.

### 1. Saran Dosen / Peneliti

Dalam melakukan pengumpulan data dan menentukan preferensi subjek perancangan, peneliti ke depannya dapat memperluas opsi media dalam pengumpulan data melalui FGD dan kuisioner. Hal ini dilakukan dengan tujuan memperluas jawaban *user* dan menghindari penggiringan opini terhadap media yang hendak dirancang. Selain itu, dari sisi pengembangan perancangan atau karya serupa terdapat beberapa masukan yang dapat dijadikan pertimbangan ke depannya. Di mulai dari kemungkinan merancang pendekatan yang lebih *personalized* untuk menyesuaikan pengalaman *user* yang berbeda-beda, perancangan aset yang *feasible* dari sisi resolusi dan spesifikasi visual, mempertimbangkan alternatif *copywriting* untuk tombol “start” dalam *onboarding page* menjadi pesan yang lebih mengajak *user* dalam melakukan *action* untuk memulai pengalaman membaca *interactive graphic novel*, dan melakukan perbaikan pada bagian teknis elemen-elemen visualnya, seperti

anatomi yang kurang proporsional pada Jay di *onboarding page* dan tangan Rissa yang sedang menangis.

Dikarenakan topik yang diangkat menyangkut bidang ilmu lainnya, di mana pada perancangan ini adalah psikologis, pastikan untuk melakukan riset secara mendalam mengenai topik yang hendak diangkat. Hal ini bertujuan agar informasi yang akan dijadikan narasi dan isi konten dalam karya, sesuai dengan ilmu dan kondisi realistis orang-orang yang mengahadapinya agar tidak menyebarkan misinformasi mengenai gangguan psikokologis ini. Selain itu, dalam mengangkat topik yang mengangkat topik dua perspektif penting bagi desainer untuk melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam untuk dapat menampilkan visualisasi yang representatif terhadap dua perspektif tanpa mejatuhkan satu dan yang lainnya.

Perlu diingat sebagai mahasiswa desain ada batasan dalam perancangan media yang mengangkat topik mengenai kesehatan mental dari seorang ahli, psikolog dan dosen. Di mana beliau berpesan untuk tidak membuat media yang dapat membantu mengubah pola perilaku melainkan sebatas menyebarkan informasi untuk meningkatkan *awareness* saja. Hal ini dikarenakan merubah perilaku atau membantu menyembuhkan kondisi psikologis seseorang bukanlah tanggung jawab dan di luar kapasitas seorang desainer. Dalam proses pengumpulan data, mengumpulkan narasumber yang dibutuhkan sesuai dengan topik yang dibawa bisa menjadi tantangan yang cukup sulit. Namun, dengan adanya sosial media penulis dapat menemukan target yang sesuai dengan topik perancangan dikarenakan adanya konten yang membahas mengenai BPD dan hubungan dengan pasangan yang memiliki BPD. Untuk dapat meyakinkan bahwa waktu yang dimiliki cukup dalam melakukan riset dan mengumpulkan data hal terpenting pada tahap ini adalah langsung menghubungi para calon narasumber dari jauh hari untuk menghindari kewalahan dalam mengejar *timeline* pra sidang.

Memasukkan tahapan perancangan karya, perlu diingat bahwa *graphic novel* memiliki dua komponen utama seperti narasi dan ilustrasi. Untuk dapat membuat ilustrasi yang memuaskan pastikan untuk melakukan

eksplorasi yang lebih luas mengenai gaya visual yang lebih sesuai dengan ekspektasimu dan preferensi audiens. Selain itu, berdasarkan hasil *beta test* penulis juga mendapatkan beberapa saran, seperti membuat rute alternatif *ending* tidak mempejuangkan hubungan dengan *storytelling* lebih kompleks menggambarkan sisi manusia pasangan laki-laki agar tetap terlihat seperti manusia yang dapat merasa marah atau kelelahan dalam menghadapi pasangannya.

## **2. Saran Universitas**

Dalam penulisan bab 2 mengenai teori yang dijadikan landasan dalam perancangan karya ini, penulis menemukan kesulitan dalam mencari informasi mengenai teori mengenai perancangan *graphic novel* dan komik dalam edisi terbaru. Di sisi lain, penulis juga menemukan kesulitan untuk mencari buku mengenai *visual storytelling* yang relevan dengan topik perancangan karya ini. Sejalan dengan hal ini, perpustakaan kampus menyediakan buku mengenai perancangan komik oleh McCloud dan *visual storytelling* oleh Caputo. Namun, dikarenakan pilihan buku yang sangat terbatas mengenai *storytelling* dan komik, penulis berharap ke depannya akan ada buku-buku lain yang dapat membantu mahasiswa atau calon peneliti yang hendak merancang karya yang serupa sehingga para calon peneliti dapat merancang karya yang lebih relevan dan inovatif sesuai dengan perkembangan media di sekitarnya. Selain itu, dalam perancangan narasi dan cerita untuk *graphic novel* ini penulis sempat mengalami kebingungan karena tidak ada mata kuliah yang mengajarkan cara menuliskan narasi atau membuat cerita. Maka, penulis berharap di kemudian hari para calon peneliti diberi kesempatan dalam mendapatkan teori mengenai cara membuat sebuah cerita yang baik agar dapat merancang sebuah media *storytelling* yang lebih baik.