

Designing Motion Comic to Reduce Community Stigma Against Schizophrenic Patients

Perancangan *Motion Comic* untuk Meluruskan Stigma Masyarakat terhadap Penderita Skizofrenia

Umi Kulsum, Mitra Istiar Wardhana*, Arif Sutrisno

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 26-12-2021; revised: 29-3-2022; accepted: 1-4-2022

Abstract

Schizophrenia is a severe mental disorder whose main symptoms are hallucinations and the appearance of delusions. Currently, there are quite a lot of people with schizophrenia in Indonesia, namely 6.7 percent of the entire population. Although the number of patients is already large, it turns out that public knowledge about schizophrenia is still low. This causes the patients to receive a bad stigma from the community so that it is difficult for patients to get cured and live a decent life. This paper aims to design comics to reduce the stigma of society towards people with schizophrenia. The method used is the ADDIE (Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation) model. The results of this product design produce a final product in the form of an mp4 format video which has a duration of 3 minutes 29 seconds. This product has been published through the YouTube website. Based on the results of a survey with 20 respondents through google form which was processed using the Likert scale method, it showed that, as many as 91.6 percent of respondents welcomed this motion comic. In addition, it shows that this motion comic can be a medium of information about schizophrenia which is expected to reduce the stigma.

Keywords: motion comic, schizophrenic, stigma

Abstrak

Skizofrenia merupakan salah satu gangguan jiwa berat yang memiliki gejala utama berupa halusinasi serta munculnya waham atau delusi. Saat ini penderita skizofrenia di Indonesia cukup banyak yaitu sebanyak 6,7 persen dari seluruh penduduk. Walaupun jumlah penderita sudah banyak ternyata pengetahuan masyarakat tentang skizofrenia masih rendah. Hal itu menyebabkan penderita menerima stigma buruk dari masyarakat sehingga penderita sulit untuk mendapatkan kesembuhan dan hidup layak. Tulisan ini bertujuan untuk merancang komik untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia. Metode yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Developed, Implementation, Evaluation*) model. Hasil dari perancangan produk ini menghasilkan produk akhir berupa video berformat mp4 yang memiliki durasi sebanyak 7 menit 5 detik. Produk ini sudah dipublikasikan melalui situs web youtube. Berdasarkan hasil survey dengan responden sebanyak 20 orang melalui google form yang diolah menggunakan metode skala Likert menunjukkan bahwa, sebanyak 91,6 persen responden menyambut baik *motion comic* ini. Selain itu hal tersebut menunjukkan bahwa *motion comic* ini bisa menjadi media informasi tentang skizofrenia yang diharapkan bisa meluruskan stigma.

Kata kunci: motion comic, skizofrenia, stigma

1. Pendahuluan

Skizofrenia merupakan gangguan jiwa yang mempengaruhi pemikiran, perasaan dan perilaku. Penyakit ini seringkali muncul pada masa remaja akhir sampai dewasa muda yaitu pada umur 18-25 tahun. Menurut Bleuler (1978) gejalanya dibagi menjadi 2 yaitu gejala primer dan sekunder. Gejala sekunder yaitu gangguan proses berpikir, parathimi (hal yang membuat senang malah menimbulkan rasa sedih), paramimi (penderita merasa senang namun ia malah

menangis), ambivalensi dan autisme. Gejala sekunder yaitu munculnya waham atau delusi, halusinasi, ilusi, depersonalisasi (penderita merasa dirinya mengalami perubahan signifikan), negativisme (selalu menolak dan melakukan sesuatu yang berkebalikan dengan perintah yang diberikan), otomatisasi (perilaku yang dilakukan dengan sendirinya), echolalia (suka meniru suara atau perkataan orang lain), mannerism (suka melakukan perbuatan dengan cara seremonial atau ritual), stereotipi (melakukan tindakan berulang-ulang), fleksibilitas cerea (sering mempertahankan posisi tubuh yang aneh atau kosong dalam waktu lama), benommenheit (perkembangannya lambat) dan katapleksi (kehilangan kekuatan otot sementara yang dipengaruhi emosi) (Sovitriana, 2019).

Penderita lebih suka menikmati khayalan bersifat aneh dan tidak wajar yang sebenarnya tidak nyata. Akibatnya mereka tidak bisa membedakan kenyataan dan khayalannya. Mereka mengira objek yang muncul dipikirkannya merupakan bagian dari kenyataan. Mereka sering kali terlihat berbicara dengan objek yang sebenarnya tidak ada (Ariananda, 2015). Mereka juga merasa ada kekuatan supranatural yang mengontrol pemikiran dan perilakunya dengan cara yang seringkali tidak masuk akal. Biasanya halusinasi terutama yang berupa audio sering memberikan komentar tentang perilaku dan pemikirannya.

Penyebab utama skizofrenia belum diketahui secara pasti sampai saat ini. Teori paling lama menyebutkan bahwa ada gangguan aktivitas neuron dopaminergik pada penderita skizofrenia. Selain itu ada beberapa faktor yang diduga bisa memicu seseorang terkena skizofrenia. Faktor genetik sangat berperan dalam kemunculan skizofrenia (Taylor, 2006). Penelitian yang dilakukan pada kembar tipe monozigot menunjukkan ada resiko sebesar 40-50% kembarannya akan terkena skizofrenia jika kembarannya juga menderitanya. Jika kembarannya bertipe dizigot resikonya menurun sebesar 10-15%. Faktor infeksi juga berperan penting. Ibu hamil yang terkena infeksi bisa mempengaruhi perkembangan otak bayi. Hal ini terjadi ketika respon imun dari ibu yang disalurkan ke calon bayi memicu gangguan pada sawar darah otaknya karena reaksi silang dengan protein sawar darah otak. Faktor inflamasi juga diduga ikut berperan. Alasannya karena ditemukan peningkatan kadar sitokin pro-inflamasi. Zat ini diduga ikut mempengaruhi gangguan struktural dalam otak (Yudhantara & Istiqomah, 2018)

Skizofrenia adalah penyakit jiwa yang paling sering diderita oleh manusia. Menurut WHO (2022) ada sebanyak 24 juta penduduk dunia yang mengalami skizofrenia. Menurut survei yang dilakukan oleh Riskesdas (2018), prevalensi di Indonesia cukup tinggi yaitu sebanyak 6,7 %. Paling banyak Bali sebanyak 11,1 % dan paling sedikit Riau sebanyak 2,8%. Sebanyak 70% Pasien rumah sakit jiwa di Indonesia merupakan penderita skizofrenia.

Walaupun jumlah penderita tidak sedikit pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang skizofrenia masih minim. Hal ini menyebabkan munculnya berbagai macam stigma negatif pada penderita skizofrenia. Stigma dalam konteks skizofrenia ini merupakan sudut pandang masyarakat dalam memandang atau memperlakukan para penderita skizofrenia seperti manusia yang sudah rusak atau cacat (Hawari, 2001). Akibat yang ditimbulkan dari stigma ini sangat merugikan bagi penderita maupun orang disekitarnya. Penderita akan mendapat diskriminasi yang bisa menghambatnya untuk mendapatkan hak-haknya. selain itu penderita juga akan merasa rendah diri, kehilangan kepercayaan diri, sering merasa cemas bahkan ketakutan. stigma akan selalu menjadi teror bagi penderita dan menghantui pikiran, perasaan dan

tindakannya. Penderita juga akan rentan terjangkit penyakit fisik seperti hipertensi, stroke, gagal ginjal ataupun jantung koroner (Ariananda, 2015).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nasriati (2017) di Desa Nambangrejo sebanyak 52% penderita mengalami stigma negatif. Stigma yang diterima adalah perilaku-perilaku buruk seperti diskriminasi, diasingkan, dijauhi, menjadi bahan tertawaan, diremehkan, dihina bahkan dipasung. Menurut riset yang telah dilakukan oleh Riskesdas (2018) ada sebanyak 14,3 % dan 14% RT yang mempunyai anggota keluarga yang dipasung. Angka tertinggi terjadi di daerah pedesaan yaitu sebanyak 18,2% di tahun 2013 dan 17,7% di tahun 2018. Pemasungan seringkali dilakukan di tempat terpencil dan tidak layak untuk dihuni manusia. Melalui tindakan pemasungan masyarakat merasa lebih aman dan tenang. Hal ini dikarenakan Mereka berpikir bahwa penyakit ini berbahaya. Alasannya karena biasanya penderita terlihat berperilaku kasar, nekat, memberontak dan bahkan tidak segan untuk menyakiti atau membunuh orang lain. Sehingga masyarakat menganggap semua penderita akan selalu berperilaku sama. Padahal hanya sebagian kecil saja penderita yang berperilaku seperti itu.

Menurut Nasriati (2017), hingga saat ini masih ada masyarakat yang masih beranggapan bahwa skizofrenia diakibatkan oleh gangguan supernatural seperti guna-guna ataupun roh jahat. Sehingga banyak keluarga yang memilih untuk membawa mereka ke paranormal ataupun pondok pesantren daripada ke rumah sakit jiwa. Di sana penderita menerima pengobatan yang tidak rasional. Misalnya dipaksa mandi pada jam 12 malam. Anggapan seperti ini ikut mempengaruhi stigma negatif yang diterima penderita.

Para penderita tidak semestinya mendapatkan perlakuan seperti itu. Mereka masih pantas diberikan hidup layak seperti orang manusia normal. Karena dengan penanganan yang tepat para penderita bisa sembuh dan mampu berfungsi normal di dalam kehidupan bermasyarakat. Beberapa terapi untuk penderita yaitu terapi farmakologi, psikososial, rehabilitasi dan intervensi keluarga. Terapi farmakologi merupakan terapi menggunakan bantuan obat-obatan antipsikotik. Tujuan terapi ini untuk mengurangi perilaku aneh penderita ketika aktif dalam episode skizofrenianya. Jenis antipsikotik yang sering digunakan adalah risperidol, haloperidol dan klorpromazin. Cara kerja obat tersebut adalah dengan memblokir reseptor dopamine di otak sehingga gejala simptom positif seperti halusinasi dan delusi akan berkurang (Ariananda, 2015).

Terapi psikososial merupakan terapi untuk mengembalikan kemampuan untuk melakukan hubungan sosial yang rusak akibat skizofrenia. Terapi ini menggunakan metode terapi *behavioral*. Terapi ini terdiri dari *reinforcement*, *token* ekonomi dan pelatihan keterampilan sosial. *Reinforcement* adalah terapi memberi perhatian pada perilaku penderita yang sesuai dan pengacuan Tindakan yang tidak sesuai. Pada terapi *token* ekonomi penderita akan diberikan hadiah jika tindakannya sesuai. Terapi keterampilan sosial merupakan pelatihan keterampilan yang bersifat sosial. Penderitanya akan diajak untuk ikut serta dalam kegiatan sosial seperti bermain peran secara berkelompok dan berdiskusi (Ariananda, 2015).

Rehabilitasi diterapkan pada penderita skizofrenia yang sering kambuh dan parah. Pada terapi ini penderita akan disiapkan untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat. Durasi terapi ini berlangsung selama 3-6 bulan. Biasanya penderita akan diajak untuk melukis, menyanyi, membuat kerajinan tangan dan keterampilan lainnya. Lokasi tempat terapi berlangsung berada di bagian khusus dalam rumah sakit jiwa (Ariananda, 2015).

Terapi intervensi keluarga merupakan terapi yang ditujukan pada anggota keluarga penderita skizofrenia. Terapi ini terdiri dari pemberian pengetahuan tentang skizofrenia, mengajarkan cara berhubungan dengan penderita, membantu mencari solusi untuk permasalahan dalam keluarga dan permasalahan yang berkaitan dengan keluarga (Ariananda, 2015). Terapi ini adalah terapi paling penting setelah terapi farmakologi. Biasanya keluarga yang tidak melakukan terapi ini dengan baik akan membuat penderita menjadi sering kambuh atau bahkan membuat kondisinya semakin parah. Ada banyak faktor penyebab gagalnya terapi ini yaitu rendahnya tingkat pendidikan, kondisi ekonomi dan lamanya kondisi penderita (Nasriati, 2017).

Di sisi lain, menurut McCloud (1998) komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukestaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Gambar dalam komik merupakan media komunikasi yang unggul. Gambar mampu menyampaikan pesan lain yang bukan bagian dari cerita. Sedangkan kata-kata digunakan untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam gambar. Kata-kata ini ditampilkan dalam gelembung atau balon yang dibuat sedemikian rupa sehingga cocok dengan gambar. Gelembung ini berisi perkataan, pikiran karakter dan deskripsi singkat tentang suatu hal.

Komik merupakan media yang sederhana dan mudah dipahami sehingga bersifat informatif dan edukatif. Melalui komik suatu informasi dapat lebih mudah dipahami. Objek yang berbahaya, terlalu kecil dan tidak mungkin untuk dikunjungi bisa ditampilkan melalui komik. Komik juga bisa meningkatkan motivasi belajar. Komik mampu menambah minat membaca Bahkan untuk orang yang tidak suka membaca. Namun terlepas dari kelebihan diatas komik juga memiliki kelemahan. Komik bisa menghilangkan imajinasi pembaca. Penyampaiannya terlalu sederhana sehingga untuk topik yang berat perlu penyusunan yang baik (Dahlan, 2015).

Motion comic merupakan gabungan antara komik dengan unsur-unsur animasi. *Motion komik* bisa dinikmati seperti video animasi karena memiliki format video. Gambar dalam komiknya diberi Gerakan serta unsur visual lainnya seperti balon kata. Selain itu *motion comic* biasanya diberi efek audio pendukung seperti background music, efek suara ataupun dialog para tokoh dalam komik.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis memutuskan untuk membuat *motion comic* yang diharapkan bisa dinikmati oleh masyarakat serta dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Tujuan yang ingin didapatkan dari perancangan perancangan *motion komik* untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia adalah memberikan pengetahuan serta memberikan pandangan baru tentang skizofrenia kepada masyarakat. Dengan dibuatnya *motion comic* ini diharapkan masyarakat bisa mengubah stigma buruknya kepada penderita skizofrenia dan memperlakukan penderita dengan lebih baik.

Sudah ada penelitian serupa tentang skizofrenia yang telah menghasilkan produk-produk yang bisa dinikmati masyarakat. Namun jumlahnya masih sedikit dibandingkan dengan produk bertema lainnya. Berikut adalah beberapa penelitian tersebut. Pertama ada penelitian yang dilakukan oleh Santoso, Kuntjara, dan Sutanto (2019) dari Universitas Kristen Petra dengan judul “Perancangan Karya Seni Fotografi Konseptual Tentang Skizofrenia”. Penelitian itu bertujuan untuk mengenalkan skizofrenia yang sudah terjadi selama ini kepada masyarakat, memberikan kesadaran kepada masyarakat tentang skizofrenia serta mengembangkan empati masyarakat untuk para penderita skizofrenia. Penelitian itu menghasilkan

produk berupa kumpulan karya fotografi yang merepresentasikan secara simbolis dari gejala utama skizofrenia. Selain itu ada beberapa puisi yang menggambarkan perasaan para penderita skizofrenia (Santoso dkk., 2019).

Kedua ada penelitian yang dilakukan oleh Janifer dan Napitupulu (2021) dari Universitas Methodist Indonesia dengan judul “Perancangan Animasi 2D Fiksi Guna Mempelajari Penyakit Skizofrenia dengan Judul Split Mind”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang skizofrenia serta membuka pandangan masyarakat bahwa skizofrenia sudah sering terjadi. Penelitian itu menghasilkan produk berupa animasi teaser atau promosi animasi berupa potongan adegan dari animasi yang memiliki judul Split Mind. Animasi tersebut bercerita tentang kehidupan seorang anak yang terkena skizofrenia karena ayahnya mengalami skizofrenia juga. Setelah meneliti kedua produk diatas bisa disimpulkan bahwa produk yang akan diproduksi oleh penulis. Produk ini menggunakan karya motion komik dengan format *file* MP4 sebagai media komunikasi untuk menyelesaikan masalah yang muncul.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan komik untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia adalah ADDIE model. Model tersebut memiliki 5 tahap yaitu *analysis, design, development or production, implementation or delivery* dan *evaluations*. Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan-tahapan diatas.

Analisis (analysis)

Analisis merupakan tahapan untuk melihat seberapa diperlukannya produk yang akan dirancang, menganalisa kelayakan dan syarat perancangan produk. Perancangan dimulai dengan munculnya masalah. Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data dari jurnal penelitian, buku biografi penderita skizofrenia dan video dari penderita skizofrenia. Dari hasil pengumpulan data ditemukan gambaran kehidupan para penderita skizofrenia yang sangat berat karena menanggung beban hidupnya sekaligus stigma buruk dari masyarakat. Hasil tersebut akan dianalisis dan dijadikan ide cerita dari komik.

Perancangan (design)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan ide dan isi dari produk. Hasil yang didapatkan dari tahap ini masih bersifat abstrak dan nantinya digunakan sebagai landasan untuk proses selanjutnya. Pada tahap perancangan penulis membuat naskah untuk membuat jalan cerita, karakter dan background. Setelah itu dibuat desain karakter serta background sesuai naskah. Setelah itu dibuat storyboard untuk menentukan sudut pengambilan gambar dan pembagian adegan.

Produksi (development or production)

Pada tahap ini dilakukan perealisasi perencanaan produk dari tahap sebelumnya. Tahapan ini harus sesuai dengan rencana dari tahap sebelumnya dan tidak boleh keluar dari ide. Tahap ini penulis membuat komik secara digital dengan bantuan laptop serta pen tablet. Software yang digunakan adalah paint tool sai dan clip studio paint untuk membuat aset visual serta adobe after effects untuk menggabungkan semua aset.

Implementasi (implementation or delivery)

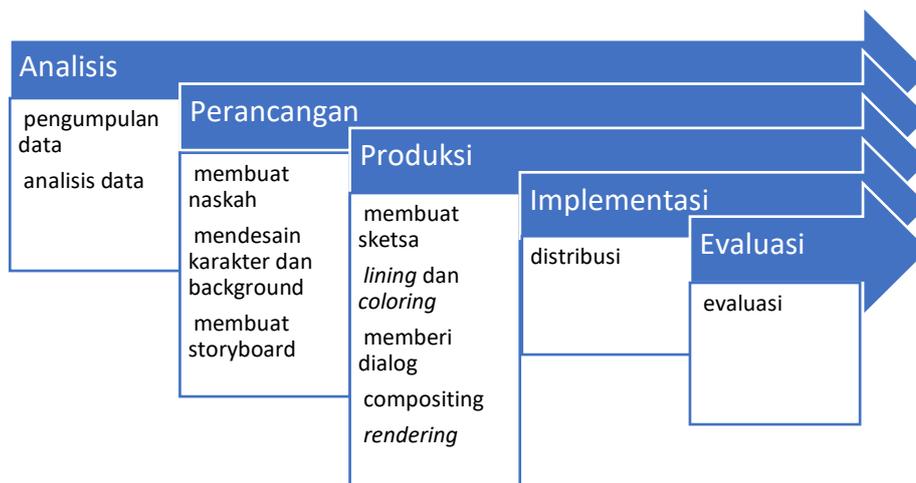
Tujuan tahapan ini adalah untuk memperoleh tanggapan dari masyarakat tentang produk yang telah dibuat. Tanggapan bisa didapatkan dengan cara mengajukan pertanyaan terkait produk. Pada tahapan ini penulis menyebarkan komik yang telah diproduksi di sosial media seperti facebook, Instagram dan youtube. Selain itu penulis akan menyebarkan kuesioner melalui google form.

Evaluasi (evaluations)

Tahapan ini dilakukan sebagai bentuk tanggapan penulis terhadap tanggapan yang telah dikeluarkan oleh masyarakat. produk akan diperbaiki supaya bisa lebih baik lagi dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan acuan untuk tahap ini didapatkan dari tahap sebelumnya.



Gambar 1. Tahapan Metode ADDIE



Gambar 2. Tahap Perancangan Motion Comic

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis

Analisis dilakukan untuk melihat seberapa diperlukannya produk yang akan dirancang serta permasalahan terkait tujuan yang ingin dicapai dari perancangan produk. Analisis menggunakan berbagai macam sumber data terkait masalah yang dihadapi. Sumber yang digunakan oleh penulis berasal dari jurnal penelitian ilmiah, buku biografi penderita skizofrenia serta video kisah hidup dari penderita skizofrenia. Hasil yang didapatkan selanjutnya diolah sebagai acuan untuk tahap perencanaan produk.

Berdasarkan jurnal penelitian diketahui bahwa jumlah penderita skizofrenia masih sangat banyak. Namun, pemahaman dan pengetahuan yang dimiliki masyarakat tentang

skizofrenia masih minim. Hal ini mengakibatkan stigma buruk pada penderita skizofrenia. Stigma ini muncul dalam bentuk diskriminasi, pengucilan, dibuat menjadi bahan ejekan, dijauhi bahkan dipasung di tempat yang tidak layak dan terpencil. Menurut penelitian yang dilakukan Nasriati (2017) di Desa Nambangrejo menunjukkan bahwa sebagian besar keluarga penderita masih memberikan dukungan yang buruk pada penderita. Hal itu mengakibatkan banyak penderita yang mengalami skizofrenia dalam waktu yang lama atau bahkan seringkali terjadi kekambuhan. Selain itu ada penderita yang terkena skizofrenia dalam jangka waktu yang lama. Hal ini terjadi karena tingkat Pendidikan yang rendah, penghasilan yang rendah dan masih adanya anggapan bahwa penyebab munculnya skizofrenia diakibatkan oleh gangguan roh jahat, kekuatan supranatural ataupun guna-guna. Karena alasan tersebut keluarga lebih memilih mencari pengobatan ke dukun, ahli supranatural atau pemuka agama.

Berdasarkan hasil analisis dari buku biografi dan video dari penderita skizofrenia dapat diketahui pengalaman hidup mereka selama menjadi penderita skizofrenia. Salah satu penderita mengungkapkan bahwa ia terkena skizofrenia akibat mendapat tekanan hidup yang sangat berat. Hal itu lambat laun membuatnya stress dan sering sakit kepala. Timbul keinginan untuk mengakhiri hidupnya. Namun, suatu hari ia didatangi sosok halusinasinya yang memberikan informasi bahwa ia adalah sosok ratu adil. Ada seseorang yang kedudukannya tinggi setingkat dewa yang merupakan pasangan sejatinya ingin menikahinya. Setiap hari ia semakin terobsesi dengan sosok halusinasinya dan makin melupakan kehidupannya. Keluarganya yang prihatin melihat kondisinya memutuskan untuk membawanya ke rumah sakit jiwa namun tidak membuatnya berubah. lalu keluarganya memutuskan untuk memasukkannya ke pesantren dengan membawa harapan ia segera sembuh. Namun keadaannya malah semakin parah walaupun sudah berkali-kali pindah pesantren. Akhirnya mereka memutuskannya membawanya ke rumah sakit jiwa. Di sana keadaannya lambat laun makin membaik ia mulai Kembali ke kehidupan normalnya. Tapi ia tidak tahan kesepian karena ditinggal sosok halusinasinya. Ia mencoba mengakhiri hidupnya dengan meminum beberapa obat sekaligus. Namun ia masih selamat dan mendapat dukungan dari keluarganya.

Berdasarkan permasalahan diatas perlu dibuat media informasi tentang skizofrenia. Tujuannya untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang skizofrenia yang mampu membuka pandangan baru kepada masyarakat. Sehingga stigma buruk yang diterima oleh penderita akan berubah. Media yang akan dibuat adalah *motion comic* atau komik bergerak yang bercerita tentang kehidupan salah satu penderita skizofrenia.

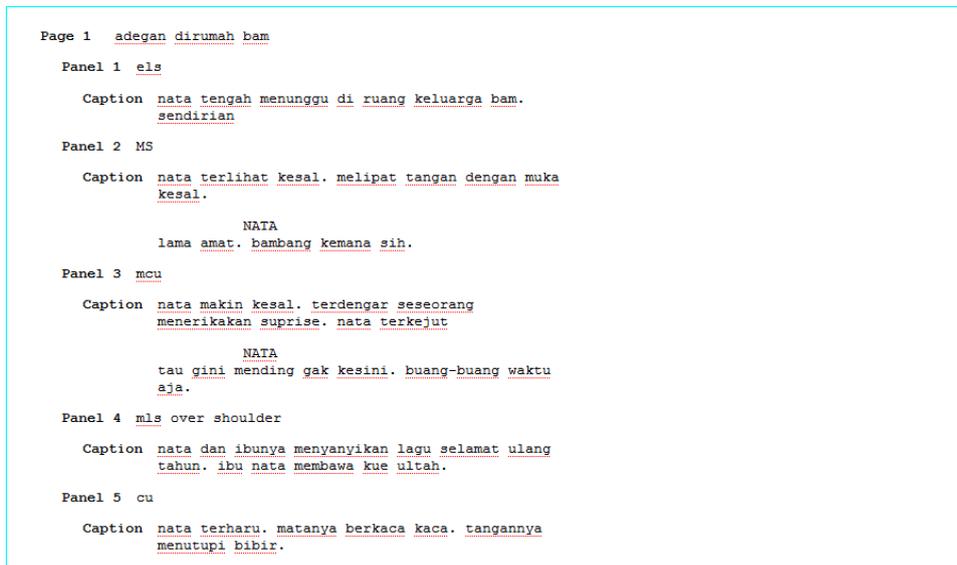
3.2. Perancangan

Perancangan merupakan proses paling awal dari proses perancangan *motion comic*. pada tahap ini dilakukan perumusan ide dan perancangan desain. Tahap ini sebagai acuan dalam proses produksi supaya tidak keluar dari jalur. Tahap ini terbagi menjadi beberapa tahap yaitu pembuatan naskah, pembuatan desain karakter dan background dan pembuatan storyboard.

Pembuatan naskah

Naskah merupakan tulisan yang berisi alur cerita, tempat, tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita, dialog setiap karakter yang disusun sedemikian rupa untuk menjadi acuan proses produksi. Naskah juga bertujuan untuk mengingatkan penulis supaya tidak lupa dengan akhir

cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Naskah disusun berdasarkan analisis data dan referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya.



Gambar 3. Naskah Scene 1

Naskah yang dibuat bercerita tentang kehidupan dari seorang penderita skizofrenia bernama Nata. Tokoh Nata digambarkan sebagai siswa SMA yang rajin, pintar dan berprestasi namun haus oleh perhatian dan kasih sayang dari orang tuanya terutama ibunya. Semenjak diberi kejutan ulang tahun oleh ibu dari sahabatnya ia menjadi sering berpikir tentang perilaku ibunya. Ia merasa ibunya tidak pernah menyayanginya. Suatu waktu ia didatangi oleh sosok misterius yang mengaku utusan dari ibu kandungnya yang tinggal di negeri yang jauh. Sosok itu selalu menemaninya setiap hari. Ia merasa kehidupannya menjadi lebih bahagia. Namun ayahnya mulai menyadari hal aneh pada anaknya itu. Nata sering terlihat berbicara sendiri, sering tidak fokus saat pelajaran, menolak mengerjakan tugas sekolah dengan alasan yang tidak jelas bahkan hampir bunuh diri dengan cara meminum racun serangga. Akhirnya ayahnya membawanya ke fasilitas Kesehatan jiwa. Di sana psikiater menjelaskan kondisi Nata pada ayahnya. Psikiater juga memberikan anjuran untuk memberikan perhatian dan perlakuan yang baik pada Nata. Akhir cerita ditutup dengan ayahnya Nata dan Bambang sahabat Nata berjanji untuk selalu mendampingi Nata serta membantunya kembali pada kehidupan normalnya.

Pembuatan desain karakter

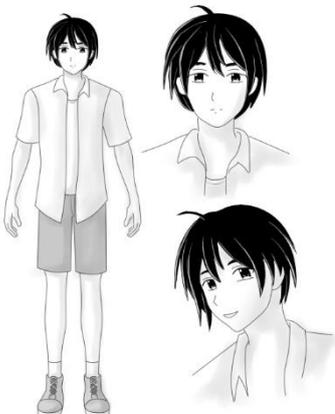
Setelah pembuatan naskah tahap selanjutnya adalah pembuatan karakter sesuai naskah yang telah dibuat. Proses pembuatannya mulai pembuatan konsep, pengumpulan referensi dan pembuatan desain. Dalam *motion comic* ini Ada beberapa karakter yang muncul yaitu Nata sebagai tokoh utama, Mollis sebagai objek halusinasinya Nata, Bambang sebagai sahabat Nata, Rosa sebagai ibu dari Bambang dan Andriko sebagai ayah dari Nata. Munculnya tokoh sahabat dan ayah untuk memberi penggambaran bahwa penderita skizofrenia butuh sosok yang mendukung dan menemaninya supaya penderita cepat sembuh dan tidak mudah kambuh. Sedangkan sosok ibu dari bambang sebagai pemicu pemikiran nata bahwa selama ini ibunya tidak pernah memberi perhatian lebih padanya. Referensi visual menggunakan gaya animasi dari jepang karena saat ini banyak masyarakat dari kalangan remaja dan dewasa muda lebih

menyukai karya animasi dan sejenisnya yang menggunakan gaya animasi dari Jepang. Tabel berikut ini adalah tahapan pembuatan desain karakter.

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Desain Karakter

No	Tahapan	Deskripsi
1	 <p>Sumber: MyAnimeList.Net</p>  <p>Sumber: shopee.co.id</p>  <p>Sumber: Pinterest.com</p>	<p>Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan referensi dari berbagai sumber. Referensi visual yang dipakai adalah shigure kitami dari komik watashi ni xx shinasai. Tokoh dalam <i>motion comic</i> yang akan dibuat adalah siswa laki-laki berusia 16 tahun yang memiliki rambut hitam dan mempunyai sifat yang pendiam. Pakaian yang digunakan nantinya adalah baju seragam sekolah, baju kasual berupa kaos putih, kemeja lengan pendek serta celana pendek selutut dan piyama berlengan pendek.</p>
2	 <p>Sumber: <i>Paperman</i> (Reed & Kahrs, 2012)</p>	<p>Tahapan selanjutnya adalah menentukan gaya visual. Referensi gaya yang digunakan diambil dari animasi pendek karya Walt Disney Animation Studios yang berjudul <i>Paperman</i>. Pemilihan warna yang digunakan adalah monokrom hitam putih. Hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran kehidupan penderita skizofrenia yang terasa tidak berwarna dan suram.</p>

Tabel 1. Tahapan Pembuatan Desain Karakter (Lanjutan)

No	Tahapan	Deskripsi
3		<p>Tahapan selanjutnya adalah pembuatan sketsa dari referensi yang sudah dikumpulkan. <i>Software</i> yang digunakan paint tool SAI. <i>Tool</i> yang digunakan adalah pencil dengan warna abu-abu.</p>
4		<p>Tahapan selanjutnya adalah penintaan dan pewarnaan. Penintaan bertujuan untuk menegaskan garis yang telah dibuat supaya gambar terlihat lebih tjelas software yang digunakan adalah paint tool SAI. Tool yang digunakan adalah pen dengan warna hitam. Jenis pewarnaan yang digunakan adalah monokrom hitam putih.</p>

Selain membuat desain karakter membuat desain *background* atau latar tempat adalah hal yang penting. Latar tempat merupakan tempat berlangsungnya cerita. Selain itu latar tempat menjadi dunia tempat tinggal para tokoh cerita serta menjadi identitas dari tokoh dalam cerita. Tabel berikut ini adalah proses pembuatan desain background.

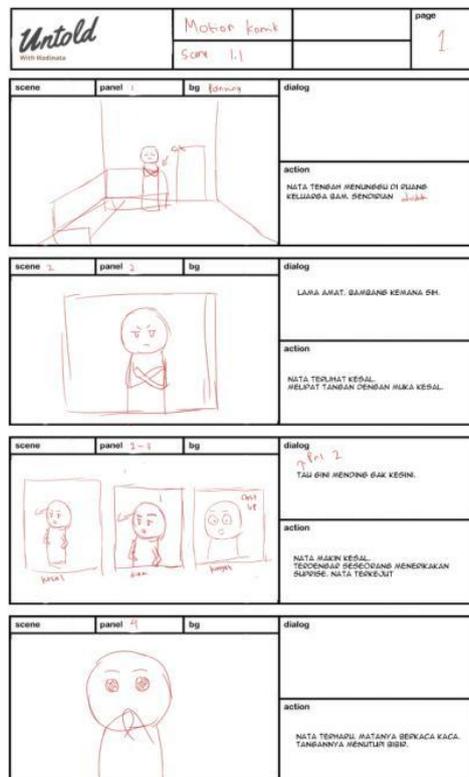
Tabel 2. Tahapan Pembuatan Desain Background

No	Tahapan	Deskripsi
1		<p>Tahapan pertama adalah pencarian referensi yang sesuai. Referensi dikumpulkan dari berbagai sumber.</p>

Sumber: Pinterest.com

Tabel 2. Tahapan Pembuatan Desain *Background* (Lanjutan)

No	Tahapan	Deskripsi
2		Tahapan selanjutnya adalah pembuatan desain mengikuti referensi yang telah dikumpulkan sebelumnya. <i>Software</i> yang digunakan adalah sketchup 2016.
3		Tahapan selanjutnya adalah penintaan dan menyiapkan background sesuai adegan yang dibutuhkan dalam cerita. Selain itu background akan diberi warna dengan warna monokrom hitam putih. <i>Software</i> yang digunakan adalah paint tool SAI.



Gambar 4. Storyboard

Pembuatan storyboard

Tahap selanjutnya adalah pembuatan storyboard. Tahap ini dibuat berdasarkan isi dari naskah. Storyboard berbentuk kumpulan gambar yang disusun berurutan sehingga menjadi satu cerita yang utuh. Storyboard berfungsi untuk menentukan sudut pengambilan gambar dan penempatan adegan dalam cerita. Storyboard biasanya masih berbentuk sketsa kasar. Dalam *motion comic* ini ada 9 scene. Mulai scene awal cerita sampai akhir cerita. Setiap scene terdiri dari 2-8 gambar. Dalam storyboard ada 3 latar waktu yaitu siang hari, sore hari, malam hari. Latar tempatnya yaitu ruang tamu rumah bambang, ruang kelas, kamar nata, ruang tamu rumah nata dan ruang konsultasi psikiater serta lahan kosong dalam pikiran nata.

3.3. Produksi

Produksi merupakan tahapan perealisasiian dari perancangan produk. Pada tahap ini semua referensi, data yang dikumpulkan serta desain yang telah dibuat diproses lebih lanjut supaya menjadi produk yang bisa diambil manfaatnya. Tahapan ini terdiri pembuatan sketsa, penintaan dan pewarnaan, pemberian balon kata, *compositing* dan *rendering*. Semua tahapan dilakukan dengan bantuan software paint tool SAI, clip studio paint dan adobe after effect.

Pembuatan sketsa

Sketsa merupakan gambaran atau lukisan yang kasar, ringan, semata-mata garis besar atau belum selesai. Kadang kala hanya digunakan sebagai pengingat-ingat saja, sketsa mengarah ke gambar kasar yang bersifat sementara baik diatas kertas maupun diatas kanvas, sehingga suatu saat dapat berupa wujud lukisan atau gambaran sesungguhnya (Purhita, 2018). Sketsa dibuat sebagai kerangka awal dari penempatan panel, pose dari setiap karakter hingga ekspresi dari karakter. Software yang digunakan adalah paint tool sai. Ukuran kanvas yang digunakan sebesar 1280 x 720 piksel. Tool yang digunakan adalah pensil dengan warna merah. Pemilihan warn ini bertujuan untuk menghindari kebingungan dalam proses lining. Karena jika warna yang digunakan sama ditakutkan akan terjadi kesalahan.



Gambar 5. Sketsa

Lining dan coloring

Setelah proses sketsa selesai diperlukan proses menebali garis dari gambar supaya gambar lebih mudah dilihat dan rapi. Karena komik ini menggunakan gaya gambar monokrom hitam putih, untuk mewarnai karakter dan background hanya perlu warna hitam, putih dan abu-abu pemilihan warna tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran kehidupan

penderita skizofrenia yang seringkali terasa tidak berwarna. Namun untuk bagian scene akhir ada bagian yang diberi warna. Hal ini bertujuan untuk memberi gambaran bahwa kehidupan penderita bisa berubah jika mendapat penanganan yang baik dan dukungan baik dari keluarga dan orang-orang terdekatnya.



Gambar 6. Penintaan dan Pewarnaan

Pemberian balon kata

Proses selanjutnya adalah pemberian balon kata. Balon kata merupakan tempat khusus untuk meletakkan dialog karakter atau narasi pada komik. Pada proses ini hanya akan dibuat balon kata yang berisi dialog dan pemikiran dari para karakter.



Gambar 7. Pemberian Balon Kata

Compositing

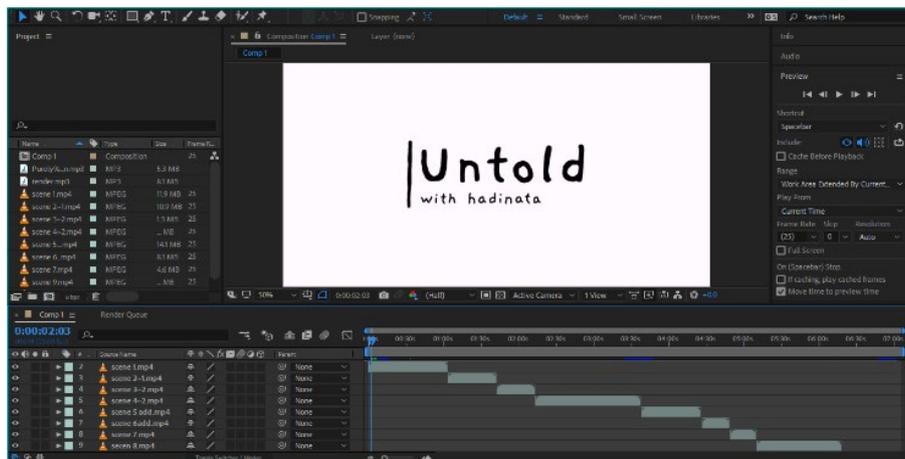
Compositing adalah proses penggabungan beberapa format file seperti gambar, video dan audio menjadi satu tampilan file yang utuh. Dalam tahap ini juga akan dilakukan proses pemberian Gerakan sederhana seperti zoom dan panning, zoom adalah gerakan kamera yang mendekati atau menjauhi objek. Sedangkan panning adalah Gerakan kamera secara horizontal dari kiri atau kekanan atau sebaliknya. Biasanya objek yang digunakan menggunakan panning adalah objek yang ukurannya memanjang kesamping. Objek-objek yang digabungkan dalam tahap ini adalah gambar dan balon kata. Selain proses diatas ada juga proses timing yaitu penentuan waktu lamanya sebuah scene akan berlangsung. Hal ini bertujuan supaya tidak ada scene yang terasa terlalu cepat atau lambat sehingga penyampaian cerita bisa dimengerti oleh masyarakat software yang digunakan adalah adobe after effect.



Gambar 8. Compositing

Rendering

Rendering adalah proses membangun sebuah gambar dari model dengan menggunakan aplikasi pada komputer. sederhananya adalah proses membuat gambar akhir dari sebuah desain mentah yang masih terpisah, masih belum bersih, tidak menentu dan lain sebagainya melalui rendering, bisa diketahui hasil akhir dari sebuah model atau desain yang sudah di buat (Safri, t.t.). Rendering dilakukan dengan software adobe after effect. Pada tahap ini semua elemen visual, musik, efek suara dan efek lainnya digabungkan menjadi produk akhir yang bisa diambil manfaatnya. Hasil akhir tahap ini adalah video berformat MP4 yang memiliki durasi 7 menit 5 detik dengan resolusi 720 p.



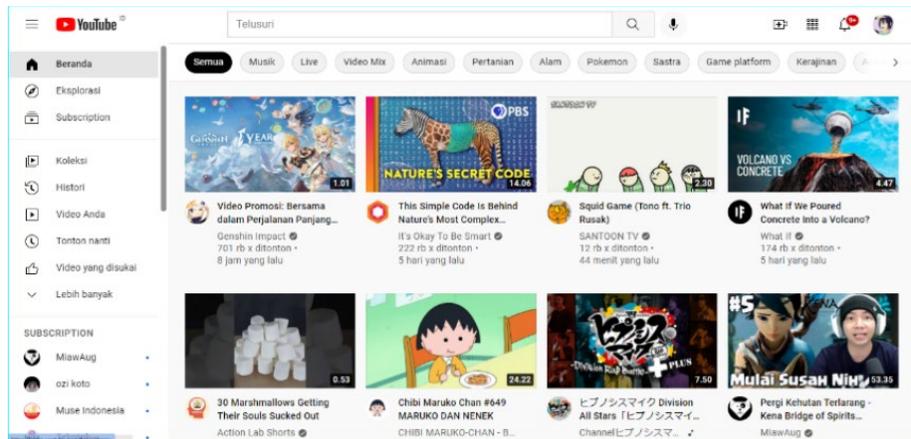
Gambar 9. Rendering

3.4. Implementasi

Tahap implementasi produk dilakukan dengan menerapkan produk kedalam realita sebenarnya sehingga menghasilkan produk yang bisa dinikmati masyarakat. Hasil akhir produk yang telah dibuat berupa video berformat MP4. MP4 merupakan singkatan dari MPEG-4 bagian 14. Mp4 merupakan format file yang dapat memuat audio, video, gambar, tulisan dan jenis data lainnya. Durasi dari produk ini adalah 7 menit 5 detik.

Produk akan dipublikasikan melalui situs *web* youtube dalam chanel yang bernama Umi Kulsum. Produk memiliki judul Untold with Hadinata. Pemilihan judul sesuai dengan ide cerita yaitu cerita yang tidak tersampaikan dari penderita skizofrenia. Selain melalui youtube perancang akan mempublikasikan produk melalui media sosial seperti Instagram, facebook

dan twitter. Hal ini bertujuan untuk menjangkau lebih banyak orang sehingga lebih banyak yang mendapatkan informasinya. Selain itu juga memudahkan munculnya kritik dan saran yang bisa meningkatkan kualitas produk.



Gambar 8. Situs Youtube

Selain itu akan dilakukan penyebaran kuesioner kepada masyarakat. Tujuannya untuk melihat respon masyarakat terkait *motion comic* yang telah dibuat. Survey dilakukan dengan bantuan google form. Targetnya adalah masyarakat berumur 13-30 tahun sebanyak 20 orang.

3.5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengolahan data dari hasil penyebaran kuesioner kepada masyarakat. Pengolahan data diambil dari hasil responden sebanyak 20 orang. Penulis menggunakan metode skala Likert. Skala Likert digunakan untuk menghitung pendapat dari responden terhadap suatu peristiwa berdasarkan pernyataan yang telah ditentukan sebelumnya (Rahardja, Lutfiani, & Rahmawati, 2018). Terdapat 3 pernyataan dari kuisioner yaitu:

No	Pernyataan	KB	CB	B
1	Pemahaman Jalan cerita		9	11
2	Visual dari <i>motion comic</i>		5	15
3	<i>motion comic</i> bisa menambah pengetahuan		1	19

Berikut ini adalah tabel perhitungan nilai skala.

Skala jawaban	Nilai skala
KB	1
CB	2
B	3

Keterangan:

- KB : kurang baik
- CB : cukup baik
- B : baik

Dibawah ini adalah interpretasi Skor Perhitungan

Y = skala tertinggi Likert x jumlah responden

X = skala terendah Likert x jumlah responden

Jumlah skala tertinggi untuk item “Baik” adalah $3 \times 60 = 180$, sedangkan skala terendah untuk item “Sangat Tidak Setuju” adalah $1 \times 60 = 60$.

Berikut adalah kriteria interpretasi skornya berdasarkan interval.

- Angka 40% - 59,99% = kurang baik
- Angka 60% - 79,99% = cukup baik
- Angka 80% - 100% = baik

Berikut ini adalah tabel hasil jawaban yang telah diperoleh.

Skala jawaban	Frekuensi
KB	0
CB	15
B	45

Berikut ini adalah tabel perhitungan dengan rumus $T \times P_n$

Skala jawaban	$T \times P_n$	Hasil
KB	0×1	0
CB	15×2	30
B	45×3	135

Dari hasil diatas maka total perhitungan skornya adalah $0+30+135=165$

Dibawah ini merupakan perhitungan akhir dari hasil survey menggunakan rumus indeks.

$$\begin{aligned} \text{Rumus index} &= \text{total skor} / Y \times 100 \\ &= 165 / 180 \times 100 \\ &= 91,6\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas didapatkan hasil sebanyak 91,6% yang masuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa para responden menyambut baik produk yang telah dibuat. Selain itu hal ini menunjukkan bahwa produk sudah bisa menjadi media yang mampu memberikan pengetahuan tentang skizofrenia yang bisa diterima oleh masyarakat.

4. Simpulan

Perancangan motion comic untuk meluruskan stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia menghasilkan produk akhir berupa video berformat mp4 yang memiliki durasi sebanyak 7 menit 5 detik. produk ini sudah dipublikasikan melalui situs web youtube. Proses perancangan memiliki beberapa tahap yaitu analisis data, perancangan, produksi, implementasi dan evaluasi. Berdasarkan hasil survey melalui google form yang diolah menggunakan metode skala Likert menunjukkan bahwa sebanyak 91,6% responden menyambut baik *motion comic* ini. Selain itu hal tersebut menunjukkan bahwa *motion comic* ini bisa menjadi media informasi tentang skizofrenia yang diharapkan bisa meluruskan stigma. Kendala yang ditemui selama pengerjaan yaitu terbatasnya waktu pengerjaan serta kurangnya pemahaman tentang *motion comic*. Selain itu karena pengerjaan dilakukan sendirian maka kualitas yang bisa dibuat masih terbatas. Saran untuk perancangan selanjutnya adalah memperbaiki kendala saat ini dan perlu memperhitungkan yang matang untuk memutuskan seberapa banyak scene yang diperlukan supaya pesan dalam cerita bisa tersampaikan dengan baik.

Daftar Rujukan

Ariananda, R. E. (2015). *Stigma masyarakat terhadap penderita skizofrenia* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang, Semarang). Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/21871/>

- Bleuler, M. (1978). The schizophrenic disorder. In *Long Term Patient and Family Studies*. New Haven: Yale University Press.
- Dahlan, A. (2015). *Komik sebagai media pembelajaran*. Retrieved from <https://eurekapendidikan.com/komik-sebagai-media-pembelajaran>
- Hawari, D. (2001). *Skizofrenia: Pendekatan holistik bio-psiko-sosial-spiritual*. Jakarta: Badan Penerbit FKUI.
- Janifer & Napitupulu, J. (2021). Perancangan animasi 2D fiksi guna mempelajari penyakit skizofrenia dengan judul Split Mind. *Methodika: Jurnal Teknik Informatika & Sistem Informasi*, 7(1), 62–66. Retrieved from <https://ejurnal.methodist.ac.id/index.php/methodika/article/view/427>
- McCloud, S. (1998). Understanding Comics: The Invisible Art. *IEEE Transactions on Professional Communications*, 41(1), 66–69. doi: 10.1109/TPC.1998.661632
- Nasriati, R. (2017). Stigma dan dukungan keluarga dalam merawat Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ). *Medisains: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Kesehatan*, 15(1), 56–65. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/medisains/article/view/1628>
- Purhita, E. J. (2018, November 3). *Kuliah lapangan sketsa*. Retrieved from <https://stekom.ac.id/site/infoakademik/a8baa56554f96369ab93e4f3bb068c22/KULIAH-LAPANGAN-SKETSA>
- Rahardja, U., Lutfiani, N., & Rahmawati, R. (2018). Persepsi mahasiswa terhadap berita pada website APTISI. *Sisfotenika*, 8(2), 117–127. doi: <http://dx.doi.org/10.30700/jst.v8i2.400>
- Reed, K. (Producer), & Kahrs, J. (Director). (2012). *Paperman* [Short motion picture]. USA: Walt Disney Animation Studios.
- Riset Kesehatan Dasar. (2018). *Laporan Nasional RISKESDAS 2018*. Retrieved from http://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan_Nasional_RKD2018_FINAL.pdf
- Safri. (n.d.). *Pengertian render, rendering dan contohnya*. Retrieved from <https://www.grafis-media.website/2017/05/pengertian-rendering-dan-contohnya.html>
- Santoso, N. O., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2019). Perancangan karya seni fotografi konseptual tentang skizofrenia. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8621>
- Sovitriana, R. (2019). *Dinamika psikologis kasus penderita skizofrenia*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Taylor, D. M. (2006). *Schizophrenia in focus*. London: Pharmaceutical Press.
- World Health Organization. (2022, 10 January). *Schizophrenia*. Retrieved from <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>
- Yudhantara, D. S., & Istiqomah, R. (2018). *Sinopsis skizofrenia*. Malang: Universitas Brawijaya Press.