

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan berarti suatu ilmu yang didapat dengan cara mengetahui. Ilmu di kategorikan dalam ilmu pengetahuan murni, yakni pengembangan ilmu secara abstrak. Dan ada pula ilmu pengetahuan terapan, yakni pengetahuan yang diterapkan dalam rangka untuk menggunakan dan menerapkan ilmu dalam masyarakat.¹ Jika melihat dari dua kategori di atas, maka Ilmu Komunikasi dimasukkan dalam ilmu terapan. Karena komunikasi masuk dalam cabang ilmu sosial. Dengan mengaplikasikan konsep-konsep sosiologi, psikologi, ekonomi, politik dan antropologi.

Jadi, dapat dikatakan bahwa ilmu komunikasi juga merupakan ilmu yang bersifat interdisipliner dan multidisipliner. Artinya, ilmu komunikasi memanfaatkan ilmu-ilmu lain yang berada dalam rumpun ilmu-ilmu sosial. Komunikasi sendiri merupakan usaha penyampaian pesan antar manusia. Jadi, Ilmu Komunikasi adalah ilmu yang mempelajari usaha penyampaian pesan antar manusia dengan unsur-unsur pengirim pesan, pesan, dan target penerima pesan.²

Dalam penyampaian pesan antar manusia, terdapat dua jenis proses, yakni langsung dan tidak langsung. Berbeda dengan komunikasi langsung, komunikasi tidak langsung membutuhkan media penghubung sehingga informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator bisa sampai kepada penerima pesan. Media penyampai informasi bisa berupa media cetak, televisi maupun media *digital* seperti sosial media. Salah satu isi dari media tersebut merupakan komunikasi visual.

Komunikasi Visual merupakan Komunikasi yang dilakukan dengan bantuan media visual dan digambarkan sebagai penyampaian ide dan informasi dalam bentuk yang dapat dibaca maupun dilihat. Komunikasi visual bergantung pada daya lihat yang berkaitan dengan

¹ Nurani, Soyomukti. 2012. *Pengantar Komunikasi*, hal. 19.

² Nurani, Soyomukti. 2012 *Pengantar Komunikasi*, hal. 58.

gambar dua dimensi, tanda syarat, *tipografi*, gambar, desain *grafis*, *ilustrasi*, warna dan sumber daya elektronik. Mencakup adanya ide mengenai pesan visual yang memiliki kemampuan besar dalam penyebaran informasi. Komunikasi Visual memiliki banyak manfaat terutama dalam dunia hiburan. Untuk film, komunikasi visual berperan dalam desain poster dari segi *grafis*, maupun unsur pengambilan gambar pada film tersebut. Ada banyak pula film-film animasi yang mengedepankan kesan *artistic*. Kemudian komik atau buku cerita bergambar yang bisa memberikan manfaat praktis bagi penikmatnya.

Dalam dunia akademis, hiburan merupakan topik yang relevan dengan psikologi emosi. Dengan kata lain, media komunikasi hiburan dibangun di atas faktor psikologi emosi dan menerapkan metode psikologi eksperimental bagi studi para pengguna hiburan media. Maka didirikanlah dasar penelitian sistematis yang dipadu oleh teori hiburan media.

Psikologi emosi, memiliki dua jenis. Yakni Emosi positif dan *negative*. Kedua jenis emosi itu, jika diuraikan lagi merupakan kemarahan, kesedihan, kegembiraan, jijik, kejutan dan ketakutan.³ Menurut artikel dari Sainte Anastasie, media hiburan yang memiliki bentuk visual mampu mempengaruhi psikologi emosi. Salah satunya adalah film. Dalam artikel tersebut penulis menjabarkan bagaimana film berjudul “*Inside Out*” mempengaruhi cara berpikir manusia yang selalu menganggap bahwa emosi negatif itu tidak diperlukan. Film *Inside Out* banyak membantu dalam integrasi emosi.⁴

Berkaitan dengan hal tersebut, sedari dulu di setiap belahan dunia permasalahan mengenai psikologi dan kesehatan mental sulit sekali di telaah dengan baik. Dari penyebab maupun akibat. Terdapat banyak sekali kasus gangguan kesehatan mental yang tidak disikapi dengan serius sehingga menimbulkan dampak yang buruk.

Contoh kasus dari kelalaian akan menyikapi gangguan kesehatan mental adalah kasus bunuh diri remaja bernama Evan dari Negara Singapura. Menurut wawancara yang diunggah pada tanggal 4 Juni 2019 oleh sebuah *channel Youtube* bernama *Our Grandfather Story*, Ibu

³ Ekman, P. (1992). *Argumen untuk emosi dasar*. *Kognisi dan Emosi*, 6 (3-4), 169-200.

⁴ Sainte, Anastasie. 2020. *Psikologi, filsafat dan pemikiran tentang kehidupan. Inside Out dan prinsip-prinsip Perhatian*.

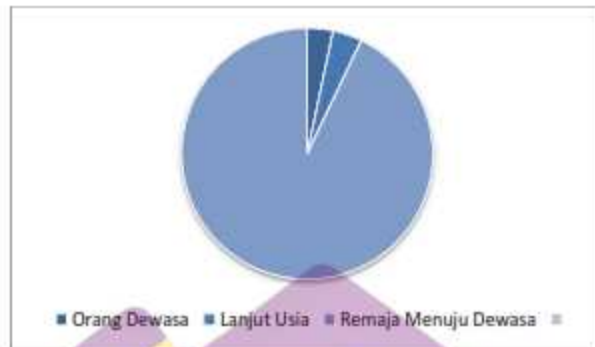
dari Evan mengatakan bahwa ia tidak memahami gejala depresi sang anak, maka ketika Evan sedang dalam fase depresi berat dan berniat menyudahi hidupnya, Ibu dari Evan terlambat untuk menyelamatkannya. Hal tersebut dikarenakan ketidaktahuan orang tua akan gejala depresi dan juga faktor bahwa sang penderita pun tidak tau cara untuk menanggulangi hal tersebut. Usia Evan saat melakukan bunuh diri terbilang masih muda yakni di bawah tujuh belas tahun. Pada usia tersebut, seseorang lebih bisa memproses edukasi terkait kesehatan mental dengan lebih baik menggunakan komunikasi visual. Atau edukasi dalam bentuk gambar, serta mengetahui simbol-simbol terkait kesehatan mental itu sendiri.

Contoh lainnya berasal dari Indonesia sendiri, yakni seorang mahasiswi S2 bernama Desti Nufaliqah yang juga mengakhiri hidupnya karena depresi pada tahun 2019 lalu dilansir melalui Solopos.com. Sebelumnya, Desti merupakan aktivis pencegahan bunuh diri. Namun karena keluarganya menyepelekan gangguan mental tersebut, maka ia pun tidak dapat diselamatkan. Kurangnya kepekaan dalam menghadapi seorang penderita depresi mampu mengakibatkan hal buruk seperti pada kasus tersebut. Kesadaran mengenai bahaya depresi tidak dapat dicerna dengan baik oleh keluarga. Desti Nufaliqah yang juga merupakan aktivis bunuh diri, namun tidak bisa menyelamatkan dirinya sendiri dikarenakan minimnya keinginan untuk menerapkan bagaimana mengatasi masalah depresi yang ia alami. Butuh adanya dukungan moral dalam bentuk visual ilustrasi agar kepekaan akan hal tersebut bisa meningkat, dan menghindari kejadian serupa terulang kembali.

Karena emosi manusia merupakan sesuatu yang kompleks, maka hal tersebut selalu menjadi bagian yang diacuhkan oleh orang lain maupun diri sendiri. Salah satu gangguan mental yang jarang disadari oleh penderitanya sendiri adalah depresi. Hal tersebut di dukung oleh fakta mengenai obat antidepresan yang tercatat memiliki tingkat konsumsi tertinggi di beberapa Negara bagian.⁵

Depresi adalah penyakit umum di seluruh dunia, berikut merupakan diagram mengenai penderita depresi di seluruh dunia :

⁵ Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.6 No.2 (2017)



Gambar 1.1 Diagram Penderita Depresi

Diperkirakan 3,8% dari populasi yang terkena, termasuk 5,0% di antara orang dewasa dan 5,7% di atas usia 60 tahun. Sementara sisanya merupakan remaja yang sedang berada pada pertengahan usia menuju dewasa.⁶ Dulu depresi disebut *melankolia* dan penderitanya jauh lebih sedikit dibandingkan sekarang. Kombinasi depresi dan gangguan kecemasan sangat lazim terjadi, diikuti oleh kecemasan, gangguan stress pasca trauma, depresi murni, gangguan pola makan, gangguan obsesif-kompulsif, dan gangguan panik. Dan sekarang, penderitanya semakin meningkat seiring dengan ketidakpedulian masyarakat mengenai masalah tersebut.

Depresi berdasarkan tingkat penyakit diklasifikasikan oleh organisasi kesehatan dunia, dibagi menjadi:

1. *Minor* Depresi, depresi ringan di mana mood yang rendah datang dan pergi sehingga individu akan merasakan cemas dan juga tidak bersemangat.
2. *Moderate* Depresi, merupakan depresi sedang yang datang ketika seseorang mengalami simtom fisik. Simtom fisik yang di maksud merupakan gejala seperti tubuh yang mudah lelah dan lain sebagainya
3. *Major* Depresi. Depresi berat di mana individu akan mengalami gangguan dalam kemampuan untuk bekerja, tidur, makan, dan menikmati hal yang menyenangkan.

⁶ Matt, Haig. 2018. *World Health Organization, Guardian, Mind, Black Dog Institute*

Major depresi episode biasanya berlangsung selama 2 minggu berturut. Depresi *Major* merupakan depresi paling klasik dan paling banyak terjadi.⁷

Penanggulangan fenomena ini perlu ditingkatkan, salah satunya dengan memberikan pemahaman secara simbolis dengan menggunakan media hiburan digital. Media hiburan merupakan sebuah wadah berbasis telekomunikasi dan multimedia untuk memudahkan masyarakat menikmati suatu hiburan. Terdapat media hiburan digital seperti acara televisi, *platform* sosial media yang menyediakan kebutuhan hiburan, serta buku digital. Terdapat pula media hiburan cetak seperti komik dan novel fiksi.⁸ Karena era global telah memberikan wadah untuk menyampaikan pesan-pesan secara efektif sekalipun pesan yang merupakan interaksi simbolik. Syarat dari pesan efektif ialah bisa diketahui secara verbal maupun non verbal. Contohnya adalah komunikasi antar individu yang dilakukan dengan bahasa yang sopan, misalnya dari dosen ke mahasiswa dalam mengedukasi, sehingga proses penyampaian pesan antara kedua belah pihak berlangsung tanpa adanya *miss communication*. Namun, pesan efektif tak hanya bisa direalisasikan lewat komunikasi langsung. Dengan media pendukung berupa gambar ilustrasi yang dibuat lebih interaktif, tentunya akan meminimalisir kesalahan persepsi dari penyampai pesan ke *audience*.

Ilustrasi merupakan salah satu komunikasi non-verbal yang bisa memberikan bentuk persuasi kepada *audience* dengan tujuan penyampaian makna-makna tertentu. Salah satu komunikasi visual yang mempersuasi selain poster iklan bergambar adalah komik-komik strip anekdot atau karangan cerita lucu yang berisi sindiran. Menurut Scott McCloud dalam buku "*Understanding Comics*" tahun 1993, komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan reaksi estetis kepada penontonnya. Pada penelitian yang dilakukan terhadap siswa di kelas X SMK 1 Sumedang, setelah model pembelajaran dengan komik strip diterapkan, motivasi belajar anak sudah kelihatan. Siswa antusias memperhatikan penjelasan guru, serius mengerjakan tugas, dan aktif di kelompoknya.⁹ Di sini bisa dilihat bahwa ilustrasi bisa mempengaruhi antusiasme individu dalam memproses pesan yang disampaikan. Sehingga kegiatan pembelajaran pun menjadi lebih terarah.

⁷ Dr.Namora, Lumonggalubis. 2016. *Depresi, Tinjauan Psikologi. Jenis-Jenis Depresi*. Hal. 35

⁸ Husnul, Khatimah. 2018. *Posisi dan Peran Media dalam Kehidupan Bermasyarakat*, Volume 16, No. 1

⁹ Hj. Lilis, Mulyati. 2016. *Riksa Bahasa Volume 2, Nomor 2*

Contoh buku atau komik yang berhubungan dengan kesehatan mental adalah buku ilustrasi anak yang dibuat oleh Dr. Katie O'Connell yang berjudul *'Temukan Ketenanganmu'* yang dipublikasikan pertama kali pada tahun 2020. Ilustrasi pada buku itu dibuat oleh Lisa Regan, dengan mengutamakan simbol-simbol yang menggambarkan informasi terkait kesehatan mental sesuai dengan target pasarnya yaitu anak-anak. Contoh lain buku yang berhubungan dengan kesehatan mental yang paling terkenal adalah buku berjudul *'I Want To Die, but I Want to Eat Tteokpokki'* oleh Baek Se Hee yang dipublikasikan pertama kali tahun 2019 lalu. Buku ini menggunakan konsep seperti buku harian mengenai percakapan penulis dan Psikiaternya. Buku ini memiliki tujuan evaluasi diri untuk orang-orang yang merasakan depresi sama seperti penulisnya.

Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, perlu adanya analisis mengenai wujud komunikasi visual yang tentunya memiliki simbol-simbol tersendiri dalam tiap bentuknya. Hal tersebut, menjadikan Interaksi Simbolik sebagai bagian dari komunikasi visual. Interaksi simbolik sendiri merupakan perspektif sosiologis dan psikologi menggunakan pendekatan naratif yang diinformasikan interaksionis untuk mengkaji kehidupan, identitas dan hubungan sosial. Interaksi simbolik bersandar pada asumsi-asumsi dasar sebagai berikut:¹⁰

1. Manusia memperlakukan sesuatu berdasarkan makna sesuatu tersebut untuk dirinya.
2. Makna sesuatu berasal dari proses interaksi sosial.
3. Makna dimodifikasi melalui proses interpretative yang melibatkan salin interaksi di antara individu-individu yang merefleksikan diri secara simbolik.
4. Manusia menciptakan dunia pengalaman yang menghidupkan mereka.

Awalnya, komunikasi bagi mayoritas manusia hanyalah peristiwa penyampaian pesan terhadap satu individu kepada individu lain. Padahal, belum tentu apa yang dipahami penerima merupakan maksud sebenarnya dari komunikan. Namun, semua kemungkinan tersebut jarangkali disadari oleh penyampai pesan karena tidak adanya proses mengevaluasi efektivitas komunikasi yang dilancarkan. Sebagai praktik, komunikasi digunakan untuk menerima dan menyampaikan pesan. Sedangkan secara keilmuan, seperti banyak dikatakan

¹⁰ Jonathan, A. Smith. 2021. *Interaksionisme, Idiografi, dan Studi Kasus*. Hal.10

oleh para ahli mengenai prinsip-prinsip komunikasi yang dapat digunakan untuk mendiagnosis fakta-fakta tersembunyi di balik realitas yang tampak.¹¹

Hakikat dari mempelajari ilmu komunikasi adalah memberikan nilai (*values*) pada realitas empiris-nya. Keterkaitan kekeliruan dalam komunikasi dikarenakan tidak adanya ilmu menerjemahkan isi pesan. Ilmu akan menunjukkan seseorang kepada makna yang hakiki. Dengan kata lain, komunikasi praktik akan lebih baik bila di dasarkan oleh ilmu.¹²

Komunikasi praktik bukan hanya verbal, tapi juga non-verbal. Kajian komunikasi mapan ialah hiburan media yang semakin berkembang. Namun, dalam beberapa waktu hanya terdapat beberapa riset mengenai hiburan media yang telah dikritik oleh Katz dan Foulkes sejak 1962.¹³ Saat ini, arti pentingnya hiburan media bagi masyarakat *modern* tidak bisa terbantahkan. Terdapat kerangka pikir yang diterapkan Katz serta Foulkes dalam kajian komunikasi media hiburan dengan menggabungkan kerangka pikir motivasional bagi konsumsi hiburan. Kerangka pikir merupakan model konseptual akan teori yang saling berhubungan satu sama lain terhadap berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sementara motivasional merupakan penjelasan mengenai seberapa besar keinginan seseorang dalam mencapai tujuannya. Sehingga kerangka pikir motivasional adalah konseptual yang mengidentifikasi intensitas untuk mencapai tujuan. Maka untuk memenuhi konsumsi hiburan diperlukan adanya kerangka pikir yang mengidentifikasi motivasi dari perancang media hiburan.

Gaya belajar mengacu pada gaya belajar yang disukai siswa. Gaya belajar seseorang adalah bagaimana ia menyerap, kemudian mengorganisasikan dan mengolah kombinasi informasi.¹⁴ Secara umum diyakini bahwa gaya belajar seseorang berasal dari variabel seperti kepribadian, pengetahuan, psikologi, latar belakang sosial dan budaya, dan pengalaman pendidikan. Seseorang yang cenderung pada gaya belajar visual lebih mudah mengingat suatu konsep atau materi tertentu dengan mengoptimalkan kemampuan penglihatan. Seperti

¹¹ Charles, R Berger. 2021. *hiburan Media: Handbook Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Nusa Media)

¹² Prof. Deddy, Mulyana. 2005. *Komunikasi Suatu Pengantar*

¹³ Dr. Redi, Panuju, M.Si. 2018. *Pengantar Studi Ilmu Komunikasi*(Jakarta: Kencana)

¹⁴ DePorter (2000)

mengidentifikasi gambar, dan mengingat sesuatu melalui hal-hal yang bisa dilihat wujudnya dengan mata.¹⁵ Contoh dari gaya belajar visual ternyata berhubungan dengan gambar. Misalnya mengidentifikasi buku bergambar, praktek membuat gambar untuk mengasah kreativitas, ataupun belajar melalui video tutorial atau pembelajaran agar lebih mudah dicerna dan diingat.

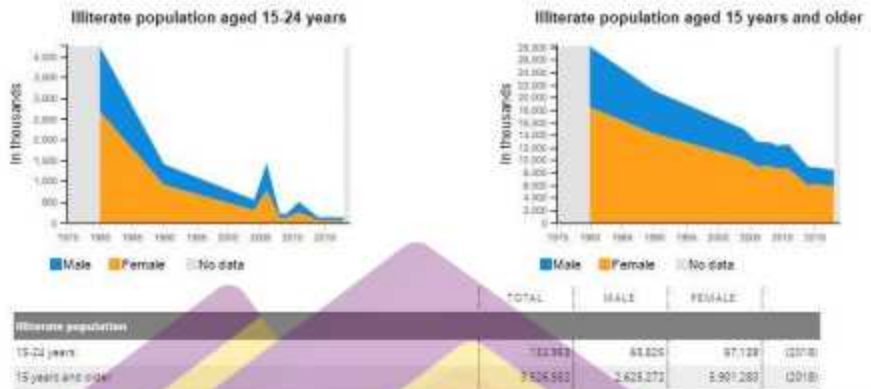
Seperti yang telah dikatakan, bahwa terdapat banyaknya proses penyampaian pesan yang melenceng, maka diciptakannya media hiburan atas fakta bahwa kebanyakan orang lebih cepat mengolah informasi dari komunikasi dalam wujud visual. Terakhir diketahui bahwa gaya belajar visual mendominasi di angka 50%.¹⁶ Gambar dan tulisan yang memiliki cerita merupakan salah satu media hiburan komunikasi yang juga bisa memberikan komunikasi praktik non-verbal dengan lebih menarik. Ilustrasi visual bisa mempersuasi keingintahuan dalam mengonsumsi informasi serta menganalisis interaksi simbolik secara tidak langsung yang terdapat di dalamnya.

1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Meski arti penting hiburan media telah diakui dalam disiplin ilmu komunikasi, definisi hiburan media masih problematis. Problematis di sini mengacu kepada masalah kerancuan atau definisi yang kacau dari hiburan media tersebut. Dikarenakan munculnya berbagai penjelasan yang berbeda mengenai hiburan media. Terdapatnya bermacam-macam bentuk dan isi pesan baik dari perspektif komunikasi maupun perspektif *audience*. Jika media hiburan tidak masuk dalam kategori 'menarik minat' maka karya dalam bentuk apapun dan tujuan apapun akan menjadi sia-sia.

¹⁵ Yusri, Wahyuni. 2017. *Identifikasi Gaya Belajar*. Vol. 10 No. 2

¹⁶ Yusri, Wahyuni. 2017. *Identifikasi Gaya Belajar*. Vol. 10 No.2



Gambar 1. 2 Literasi Indonesia UNESCO

Pada era digital, tak banyak orang yang memiliki literasi tinggi untuk membaca sebuah buku. Menurut UNESCO, setidaknya saat ini ada 750 juta orang dewasa dan 264 juta anak putus sekolah yang minim kemampuan literasi dasar. Data statistik tahun 2021 dari UNESCO, dari total 61 negara, Indonesia berada di peringkat 60 dengan tingkat literasi rendah.¹⁷ Berikut merupakan ranking literasi dunia tahun berdasarkan data tahun 2019 :

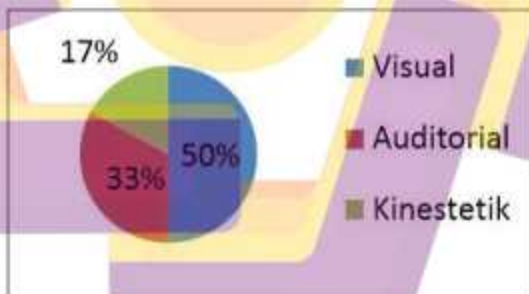
¹⁷ Janan Witanta, *Minat Baca yang Sangat Rendah*, 2018.

HOW NATIONS RANKED

Country	Rank	Country	Rank	Country	Rank
Finland	1	Malta	21	Romania	41
Norway	2	South Korea	22	Portugal	42
Iceland	3	Czech Republic	23	Brazil	43
Denmark	4	Ireland	24	Croatia	44
Sweden	5	Italy	25	Qatar	45
Switzerland	6	Austria	26	Costa Rica	46
United States	7	Russia	27	Argentina	47
Germany	8	Slovenia	28	Mauritius	48
Latvia	9	Hungary	29	Serbia	49
Netherlands	10	Slovak Republic	30	Turkey	50
Canada	11	Lithuania	31	Georgia	51
France	12	Japan	32	Tunisia	52
Luxembourg	13	Cyprus	33	Malaysia	53
Estonia	14	Bulgaria	34	Albania	54
New Zealand	15	Spain	35	Timor	55
Australia	16	Singapore	36	South Africa	56
United Kingdom	17	Chile	37	Colombia	57
Belgium	18	Mexico	38	Morocco	58
Israel	19	China	39	Thailand	59
Poland	20	Greece	40	Indonesia	60
				Botswana	61

Tabel 1.2 Ranking Literasi Dunia 1-101

Berdasarkan presentase data kemampuan belajar, dikatakan bahwa jumlah pembelajaran visual lebih banyak diminati ketimbang auditori dan kinestetik.



Gambar 1.2 Diagram Gaya Belajar

Penelitian tahun 2017 oleh Yusri Wahyuni menjabarkan diagram yang mengemukakan adanya gaya belajar visual sebesar 50%, auditorial 33% dan kinetik sebanyak 17%. Jumlah tersebut hampir sama dengan tahun-tahun sebelumnya. Untuk mewujudkan kepedulian terhadap kesehatan mental sebelum kemungkinan terburuk terjadi, diperlukan adanya media

hiburan yang juga menyelipkan interaksi simbolik berupa ilustrasi yang bisa dipelajari. Namun, praktik komunikasi tersebut seringkali susah untuk ditafsirkan oleh beberapa *audience*.

Dari penjabaran latar belakang, pencarian data serta observasi yang dilakukan, penulis menemukan beberapa permasalahan dalam analisis, diantaranya adalah bagaimana sebuah karya ilustrasi bisa memberikan dukungan kepada masyarakat yang mengalami gangguan depresi, kemudian apa yang mendasari perancangan buku ilustrasi digital tersebut menjadi media hiburan sekaligus berisi informasi yang efektif, dilanjutkan dengan bagaimana bentuk analisis simbol-simbol yang dimaksud pada buku tersebut, dan proses publikasi yang tepat untuk menarik perhatian *audience* terhadap karya ilustrasi tersebut.

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik beberapa poin tujuan dari pembuatan karya ilustrasi ini, yakni menyajikan informasi sesuai dengan studi pustaka dan observasi dalam tahap pengumpulan data. Buku ilustrasi ini juga diharapkan mampu memberikan solusi bagi masyarakat yang mengalami masalah pada kesehatan mental lewat buku ilustrasi, menciptakan komunikasi yang efektif dengan memfokuskan wujud visual yang berkaitan dengan dunia literasi, pemahaman makna dari tiap simbol, serta penyampaian pesan-pesan komunikatif melalui publikasi media untuk mempermudah penerimaan informasi.

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian merupakan seperangkat kegunaan hasil dari penelitian, yang digunakan untuk pengembangan proyek maupun untuk kepentingan ilmiah, yang dianggap penting dan yang tujuan utamanya adalah untuk menginformasikan tindakan, menunjukkan alasan yang ada dan kontribusi untuk mengembangkan pengetahuan di lapangan atau penelitian.

Adapun jenis manfaat yang digunakan dalam penelitian ini adalah manfaat akademis, dan manfaat praktis. Manfaat akademis merupakan hasil penelitian yang diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam penelitian selanjutnya sebagai tambahan ilmu. Sementara manfaat praktis merupakan hasil dari penelitian yang diharapkan dapat digunakan oleh *audience*.

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis merupakan sesuatu yang bisa digunakan untuk ilmu bagi *audience*. Lebih spesifiknya lagi, ilmu yang dimaksud merupakan ilmu sosiologi untuk lebih peka terhadap sekitar, dan juga ilmu psikologi untuk lebih memahami emosi manusia. Terdapat pula Ilmu Komunikasi Simbolik tentang bagaimana manusia memperlakukan sesuatu berdasarkan makna sesuatu tersebut terhadap dirinya. Dengan memasukkan simbol-simbol dan pemahaman mengenai pentingnya kesehatan mental, maka pikiran pembaca akan terbuka lebih luas untuk mencerna informasi makna yang tertera pada simbol-simbol tersebut. Sehingga perjabaran simbol menggunakan ilmu akan menjadi bahan analisis berdasarkan persepsi masing-masing. Informasi mengenai simbol tersebut akan berkaitan dengan teori penggunaan kepuasan untuk melihat apakah buku tersebut sesuai dengan kebutuhan atau kepuasan *audience*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Karena objek dari pembuatan buku ilustrasi ini lebih merujuk kepada orang-orang dengan gangguan kesehatan mental, maka manfaat praktis yang bisa di dapatkan adalah :

1. Sebagai media untuk menambah kualitas diri lewat sebuah cerita dan ilustrasi yang menarik.
2. Menambah *awareness audience* untuk lebih peduli pada kesehatan mental diri sendiri maupun orang lain lewat ilustrasi digital.
3. Memperkenalkan simbol-simbol tertentu sebagai pengetahuan baru, dalam upaya pencegahan semakin banyaknya jumlah penderita depresi yang tidak diperhatikan.

1.5 Metode

1.5.1 Metode Pengambilan Data.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang lebih menekankan pada pengamatan fenomena dan meneliti ke substansi makna dari fenomena tersebut. Sebelum memulai perancangan buku digital ini, diperlukan adanya pengambilan data untuk mendukung ketepatan dan juga untuk menghasilkan sebuah karya yang informatif. Dalam buku ilustrasi ini, penulis menggunakan teknik pengambilan data *library research*, atau studi pustaka. Di mana dikatakan bahwa studi pustaka merupakan teknik pengambilan data yang diperoleh dari kepustakaan seperti buku, majalah dan lain sebagainya. (Mardalis:1999). Berdasarkan hal tersebut, selain menggunakan buku pengetahuan terkait, penulis juga memasukkan tulisan dari buku-buku tulisan esai untuk memberikan informasi yang lebih tepat dan komunikatif.

Selain menggunakan studi pustaka, dilakukan juga pengambilan data observasi yang bersangkutan dengan dunia literasi, terkait kesehatan mental dan bagaimana komunikasi simbolik bekerja. Observasi yang dilakukan berupa analisis peristiwa sebagai bagian dari rumusan masalah. Dalam pengambilan data ini, penulis menanyakan langsung kepada beberapa pihak, baik penderita masalah mental, maupun orang biasa terkait bagaimana pandangan mereka terhadap kesehatan mental.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis data merupakan tahapan proses penelitian di mana data yang terkumpul dikelola untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada. Proses pengolahan data ini disebut analisis data. Tujuan dari analisis data itu sendiri adalah untuk mendeskripsikan data, agar mudah dipahami, kemudian menghasilkan informasi yang

menarik tentang karakteristik populasi data berdasarkan sampel data yang dihasilkan dari hasil pengujian hipotesis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis metode analisis konten. Analisis konten adalah studi tentang pembahasan mendalam mengenai isi informasi tertulis atau tercetak di media massa. Pelopor analisis Konten adalah Harold D. Lasswell, yang memelopori teknik pengkodean simbol, yaitu pencatatan simbol atau informasi secara sistematis dan kemudian menafsirkannya.¹⁸

Konten yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan buku karya ilustrasi yang memerlukan penggambaran karakteristik isi pesan. Karakter isi pesan yang dimaksud adalah simbol-simbol yang tertuang di dalamnya. Analisis konten digunakan untuk melihat informasi tentang *audience* yang berbeda, di sini *audience* adalah pembaca buku ilustrasi. Analisis konten dapat digunakan tidak hanya untuk melihat gambar pesan, namun juga dapat digunakan untuk menarik kesimpulan tentang alasan pesan.



¹⁸ Reyvan, Maulid. 2021. *Mengenal Analisis Konten dalam Analisis Data Kualitatif*. Vol.5, Series.25