

## Perancangan Cerita Interaktif sebagai Media untuk Meningkatkan Awareness tentang *Maternal Depression*

Ivena Valentine Ferischa

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
ivena.valentine@student.umn.ac.id

Lalitya Talitha Pinasthika

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Multimedia Nusantara  
lalitya.talitha@umn.ac.id

Diterima: Oktober, 2023 | Disetujui: November, 2023 | Dipublikasi: Juli, 2024

### ABSTRAK

Kondisi depresi tidak lepas dari gender, wanita, apalagi seorang ibu rentan mengalaminya, serta bagi dirinya yang sedang mengandung hingga mempunyai anak. Efeknya berdampak pada pola pengasuhan pada anak, dan ketidakmampuan dirinya merawat diri sendiri maupun keluarga. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa, masa setelah melahirkan merupakan masa dimana ibu sangat dependan dengan keluarganya. Maka, dukungan sosial begitu penting bagi ibu dalam bentuk afirmasi positif, serta kehadiran pihak terdekatnya, supaya bisa membantu menanggulangi gangguan perasaan yang dialami seorang ibu tersebut. Bentuk dukungan dapat diperoleh lewat wawasan edukasi, tidak hanya dari pihak ibu saja tetapi keluarga dan terdekatnya juga perlu terlibat tentang kesehatan mental dan *motherhood* sebagai upaya capaian pemahaman kedua belah pihak. Dalam perancangan ini, penulis menggambarkan *what-if* solution berupa media interaktif dengan pendekatan *transmedia* yang bisa membangun partisipasi ibu sebagai audiens, dan ikut melibatkan pihak terdekat ibu sebagai *support system*. Ditambahkan dengan *storytelling* yang mampu memberi informasi edukasi, serta pemahaman yang mendidik dan *personal*.

**Kata Kunci:** Depresi, Ibu, Dukungan Sosial, *Storytelling*

### PENDAHULUAN

Menurut riset yang dikeluarkan oleh Riskesdas 2018, dikutip dari prosiding Wurisastuti dan Mubasyiroh (2020), bahwa depresi di Indonesia memiliki prevalensi 6,1%, wanita yang berusia 10-54 tahun menunjukkan bahwa yang mengalami depresi memiliki prevalensi 5,8%. Wurisastuti dan Mubasyiroh (2020), menyatakan bahwa gangguan yang paling umum terjadi adalah depresi setelah wanita melahirkan, baik pertama kali ataupun di kehamilan berikutnya, sekitar 10-15% wanita akan terbawa pengaruh dari depresi pascapersalinan ini. Salah satu kasus depresi yang dapat terjadi pada calon ibu bahkan pernah diliput di artikel BBC Indonesia pada 14 April 2021 lalu, dengan seorang narasumber yang kehilangan pihak terdekatnya selama masa kehamilannya, jatuh pada masa depresi yang mengakibatkan keinginannya untuk untuk menghentikan hidup dirinya sendiri dan anak dalam kandungannya berkali-kali. Tetapi, hal tersebut terhindari dengan konseling dan kehadiran keluarga narasumber.

*Maternal depression* adalah istilah yang mencakup gangguan perasaan yang terjadi pada seorang ibu. Kendall-Kendall-Tackett (2017) mengungkapkan bahwa, bahkan anak dari ibu yang mengalami depresi juga akan terpengaruh hingga masa dewasa awalnya. Anak yang sudah beranjak dewasa dengan orangtua yang depresi memiliki tiga kali risiko mengidap tingkat depresi major dan gangguan kecemasan daripada anak yang orangtuanya tidak mengalami depresi.

Menurut Sulistyaningsih dan Wijayanti (2020), masa *postpartum* (pascapersalinan) menunjukkan sikap sensitif pada ibu yang dapat membuatnya tenggelam dalam kesedihan, sehingga di periode ini juga dukungan keluarga, apalagi dari suami, dapat menenangkan batin dan munculnya rasa senang untuk ibu. Kehadiran suami merupakan bentuk dukungan yang optimal selama masa kehamilan hingga persalinan dalam bentuk perhatian terkait perubahan fisik dan mental seorang ibu (Handini dan Puspitasari, 2021).

Wawasan mengenai kesehatan mental bagi ibu menjadi bagian pembelajaran yang tidak hanya dipilah untuk ibu saja, tetapi juga bagi pihak keluarga dan terdekatnya, seperti contohnya kisah pengalaman seorang ibu yang juga dapat dieksplorasi lewat media-media lain dalam bentuk buku cerita, aktivitas, dan panduan. Dengan media informasi edukasi yang biasa membahas mengenai kehamilan sebagai persiapan bagi ibu yang dikeluarkan instansi kesehatan, media lisan seperti itu saja tak cukup intens, tetapi juga perlu penggambaran visualnya (Ariesya, 2018). Selain itu, dalam penyampaian informasi dalam bentuk bercerita, media mampu memberi wawasan edukasi yang dapat menunjukkan keterlibatan dan membuahkannya empati antar pihak terlibat (Pinasthika, 2022).

Merujuk pada uraian fenomena di atas, perancangan ini diajukan untuk menjawab pertanyaan desain mengenai bagaimana perancangan cerita interaktif sebagai media untuk meningkatkan *awareness* tentang *maternal depression*. Perancangan ini dibuat dalam bentuk *storytelling* dengan pendekatan *transmedia* yang mampu memberi informasi mengenai depresi maternal dan dinamika pengalaman bagi perempuan, ibu, dan pihak terdekatnya lewat *channel* yang berbeda.

## **KAJIAN TEORI**

*Substance Abuse and Mental Health Service Administration* atau SAMHSA menjelaskan bahwa depresi melebihi rasa sedih untuk beberapa, depresi bisa menjadi penyakit serius yang terkadang disebut sebagai *mood disorder*, apalagi dampaknya signifikan yang mempengaruhi kemampuan ibu menjadi orang tua. Ketika orang tua mengalami depresi, kerutinan akan sulit untuk dijalankan, serta anak juga tidak mendapatkan perawatan dan kepedulian yang ideal. Seorang ibu mungkin mengalami kesulitan untuk membicarakan bahwa ia memiliki pikiran tersebut, padahal pemikiran tersebut umum terjadi bagi seorang wanita yang menjadi ibu baru (Haring, et. al., 2011).

Faktor psikologis dapat meningkatkan risiko depresi bagi ibu atau meningkatkan resiliensinya, faktor tersebut termasuk ekspetasinya mengenai rasanya menjadi ibu, *selfesteem*, serta kompetensinya menjadi orang tua, hal tersebut dapat merubah bagaimana seorang ibu bisa melihat dengan lingkungan sekitarnya. Adanya ekspektasi dari faktor sosial juga dapat menolong ibu dengan bantuan untuk diri dan anaknya lewat dukungan emosional dari sekitarnya (Kendall-Tackett, 2017).

Pembahasan media mengenai depresi ini biasanya digunakan sebagai bentuk persiapan, salah satunya media pendidikan selama kehamilan ibu hadir dalam instansi kesehatan guna mempersiapkan kehamilan, sementara media berbentuk lisan tidak cukup intensif dan membutuhkan media tertulis dan bergambar guna memantau informasi gejala depresi sejak dini (Ariesya, 2018). Kesadaran akan pengetahuan tersebut bisa disampaikan oleh

petugas kesehatan, suami, atau dibagikan di media sosial, ibu harus bisa menyaring informasi dengan baik, sehingga informasi yang diperoleh tidak menjadi beban (Handini dan Puspitasari, 2021).

Selain pembahasan mengenai depresi maternal, perancangan ini akan merujuk pada kajian teori mengenai media *interaction design* dan *storytelling*. Interaction Design Foundation (2018), menjelaskan bahwa *interaction design* adalah komponen penting dalam mendesain *user experience (UX)*. *Interaction design* dapat disimpulkan sebagai cara mendesain suatu interaksi antara *user* dan produk yang bertujuan untuk suatu produk tersebut bisa tersedia supaya *user* bisa meraih *goal* dengan cara sebaik.

Miller (2014), menyatakan bahwa dalam konten narasi, audiens bisa mengeksplor dan mempengaruhi konten dalam berbagai cara, serta konten tersebut akan menghasilkan respon. Interaktivitas juga membantu dalam memberikan pengalaman yang awalnya pasif menjadi audiens yang dapat berpartisipasi aktif dengan peran yang sudah diberikan, interaktivitas pun memberikan audiens pengalaman imersif yang mendalam dari perspektif yang berbeda.

Selain itu, terdapat konsep *transmedia* yang memberikan audiens pengalaman baru mengeksplorasi suatu naratif secara mendalam yang bisa disamakan dengan pengalaman nyata dengan menggabungkan bermacam media *platform*. *Transmedia storytelling* memberikan eksplorasi emosional dari momen ke momen dengan bercerita lintas beberapa *platform*, konten yang dihasilkan menjadi luas, kohesif, dengan pengalaman yang bermanfaat. *Transmedia storytelling* pun mampu menempatkan audiens di tengah pengalaman tersebut dengan *immersion* sebagai salah satu karakteristik dari konsep *transmedia* ini (Pratten, 2015).

Pratten (2015) menjelaskan bahwa karakter merupakan pelengkap dari keterlibatan audiens dengan bermacam platform. Dalam sebuah cerita, audiens merasakan pengalaman antara cerita dan kehidupan nyata seolah-olah mereka adalah hal yang sama, dan disinilah mengapa cerita bisa memuaskan kebutuhan audiens yang karena koneksi karakter secara fiksi juga bisa diinterpretasikan sebagai orang sungguhan. Dalam tahapan setelah penulisan cerita, dilakukan analisis tentang karakter yang dibuat hingga karakter tersebut bisa terkesan hidup dan three dimensional. Pertanyaan yang dapat dilontarkan mengenai perancangan adalah pembaca membaca dari *point of view (POV)* karakter siapa di skenario ini, atau apa yang dapat dirasakan karakter dari *POV* ini, objektif, karakteristik, dan monolog yang dibawakan seperti apa dalam perancangan karakter tersebut.

Pratten (2015) menggambarkan tahapan atau *stages of engagement* yang terdiri dari *discovery* atau penemuan, *experience*, dan *exploration* atau pengalaman untuk mengukur keikutsertaan audiens. Di dalamnya terdapat konten yang berisi informasi tahapan untuk meningkatkan *engagement*, yaitu: *attention* dengan tujuan untuk menemukan konten, *evaluation* sebagai bentuk audiens mengkonsumsi konten tersebut, *affection*, *advocacy* sebagai partisipasi audiens menyebarkan konten, dan kontribusi yang mendukung audiens untuk menciptakan konten.

Sementara dalam merancang narasi, terdapat pula *kernels* dan *satellites*. Menurut León (2016), *kernels* merupakan bagian utama dari objek naratif yang mencakup konflik atau tujuan utama, dan *satellites*, yang dikutip dari Chatman oleh León, berupa komponen dari objek naratif tersebut tetapi bukan bagian utama dari narasinya sendiri. *Satellites* terhubung dengan *kernel* yang dibutuhkan untuk menjelaskan efek dari suatu peristiwa.

## METODOLOGI

Metodologi penelitian dalam perancangan ini menggunakan metode *hybrid* yang mencampurkan metode kuantitatif dan kualitatif. Untuk memperoleh data kuantitatif, penulis melaksanakan kuesioner yang disebarakan secara *online* lewat Google Form untuk audiens yang dicapai, yaitu bagi ibu berumur 25-35 tahun yang memiliki pekerjaan wiraswasta, karyawan, atau ibu rumah tangga sebagai target primernya, serta pihak terdekat ibu sebagai sekundernya. Total responden yang dicapai adalah 100 responden, yaitu 67 responden ibu dan 33 responden pihak terdekatnya. Dari kuesioner yang dibagikan untuk ibu, terdapat 51% responden ibu yang pernah *familiar* dengan istilah depresi maternal, sementara 36% pihak terdekat ibu tidak mengetahuinya sama sekali.

Untuk memperoleh data metode kualitatif, dilakukanlah wawancara dan *Focus Group Discussion (FGD)* secara *online* supaya mendapatkan wawasan mengenai topik permasalahan. Wawancara dilaksanakan pada 26 Februari 2023 dengan Anisa Cahya Ningrum selaku psikolog dan penasihat di MotherHOPE Indonesia dengan pembahasan mengenai *perinatal depression* dan upaya pencegahan serta penanganannya. Berdasarkan wawancara, depresi maternal cakupannya lebih luas dan berpengaruh pada setiap ibu, dengan gejala, faktor, dampak, juga mempunyai aspek yang sama seperti bermacam depresi yang dialami ibu lainnya, serta dengan upaya ventilasi emosi dan *journaling*, juga manajemen waktu yang baik, ibu dan calon ibu dapat meminimalisasi adanya depresi, terlebih dengan menanamkan edukasi sebagai bentuk persiapan kebutuhan *motherhood*.

Pelaksanaan *FGD* juga dilakukan pada 8 Maret 2023 dengan berdiskusi bersama lima narasumber ibu berusia 27-34 tahun yang membahas mengenai dinamika pengalaman narasumber menjadi ibu. Berdasarkan diskusi tersebut, ekspektasi menjadi ibu berbeda dari realita dimana kesulitan tersebut diperoleh dari beratnya memenuhi kebutuhan anak dan keluarga, beban tersebut akan terasa ringan jika kehadiran *support system* selalu ada untuk ibu.

Selain itu, dilaksanakan juga studi eksisting sebagai inspirasi penulisan cerita dari literatur yang mengisahkan tentang *motherhood*, depresi dan bentuk dukungan yang dapat diberikan. Kemudian, dilaksanakan studi referensi dengan mengumpulkan media untuk dianalisis aspek visual dan interaktivitasnya, serta *transmedia storytelling* dari sebuah *franchise*.

Dalam tahap perancangan, digunakanlah metode dari *Human-Centered design* oleh IDEO. Metode ini dibedakan menjadi tiga tahapan, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation* yang akan dijabarkan ke beberapa metode. Pada tahap *inspiration*, metode yang dilakukan adalah *Frame Your Design Challenge* untuk membingkai solusi, hambatan dan manfaat perancangan terhadap topik depresi maternal. Kemudian, metode berikutnya adalah *Expert* dan *Group Interview* sebagai upaya memperoleh informasi tentang *motherhood*, serta *Conversation Starters* yang membicarakan gambaran kasar untuk mendapat opini dari narasumber tentang media perancangan. Metode *Inspiration* yang lain adalah *Secondary Research* yang terdiri dari memperoleh data dari kuesioner dan literatur, serta metode *Define Audience* untuk menentukan target perancangan.

Pada tahap *Ideation*, metode yang dilakukan adalah untuk merancang dari ide dan konsep desain. Dalam *Download Your Learning* hingga *How Might We*, data yang diperoleh diulik kembali dan diambil wawasannya, kemudian dibuatlah persona sebagai bentuk representasi audiens. Metode selanjutnya adalah *Brainstorming* yang dimulai dari *mindmap* untuk menyusun kata kunci perancangan yang akan dijabarkan dalam proposition big idea dari keuntungan emosional dan fungsionalnya. Penentuan *Big Idea* diperoleh dari aspek *proposition* berikut:



Gambar 1 Big Idea Proposition

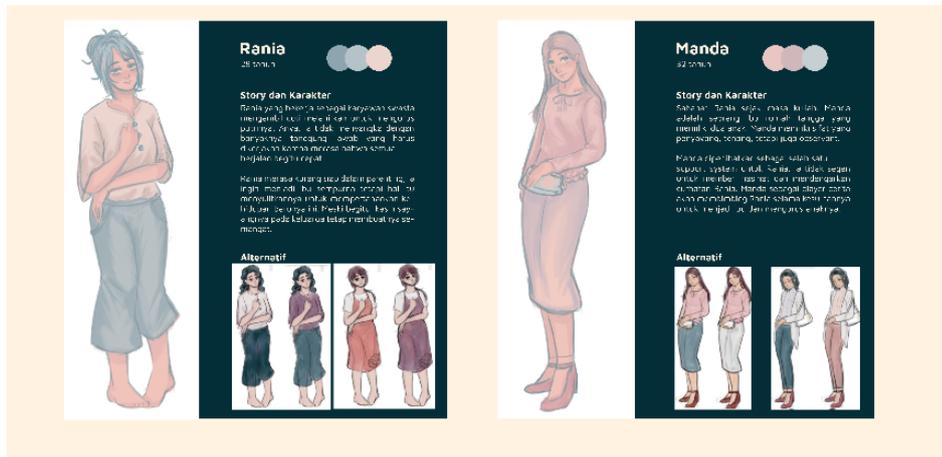
Dari *proposition* di atas, kata-kata yang terpilih dalam kata kunci sebelumnya ditentukan untuk kalimat big idea. Kata-kata kunci tersebut adalah *involved*, *connected*, *consequential*, dan *companionship*. *Big Idea* yang dirancang adalah “*Providing Companionship within the Struggle of Motherhood*”. Lewat *Big Idea* tersebut, ditentukanlah *tone of voice* yaitu *familiar*, *heartfelt*, dan *earnest*.

Sebagai *manner of speaking*, kata tersebut dipakai lewat pendekatan *storytelling* dalam menyampaikan cerita untuk membawakan pesan yang serius dan jujur tentang isu motherhood, serta mencerminkan emosi dari cara berbicara lewat dialog. Setelah *tone of voice*, kemudian disusunlah *moodboard* dan palet warna yang akan mendukung look dari perancangan dan referensi visual ilustrasi. Dalam *moodboard* di bawah, penekanan visual ada pada gestur tangan dan badan yang menunjukkan persahabatan. Tidak hanya itu, terdapat warna-warna natural yang dingin dan hangat dari visual tersebut, seperti biru (percaya diri, tenang, depresi), ungu (inspirasi dan sensitif), merah (kenyamanan dan kasih sayang), hijau (harmoni dan seimbang).



Gambar 2 Moodboard dan Referensi

Pada metode *Create A Concept*, hal yang dilakukan adalah menyusun konsep *transmedia storytelling* dan aspek visual serta *planning* untuk *interactive story* yang akan dibuat menjadi prototype. Rencana *transmedia* dibuat menggunakan metode *AISAS* dan diimplementasikan ke *stages of engagement* dalam *transmedia storytelling*, media dalam *stages of engagement* membantu sebagai media sekunder dalam perancangan ini, sementara *media interactive story* akan menjadi media utamanya. Penyusunan cerita ditentukan lewat *flowchart* sebagai pendukung jalannya cerita, opsi yang dapat dipilih, dan *multiple ending* yang bisa diperoleh. Selama penyusunannya juga dirancang dua karakter utama yaitu, Rania, seorang ibu yang merasa belum siap dalam *parenting*, serta Manda yang akan dimainkan oleh *user* dan juga sahabat Rania. Perancangan kedua karakter tersebut dibuat dahulu alternatif desainnya, hingga ditentukan desain dan warna secara final.



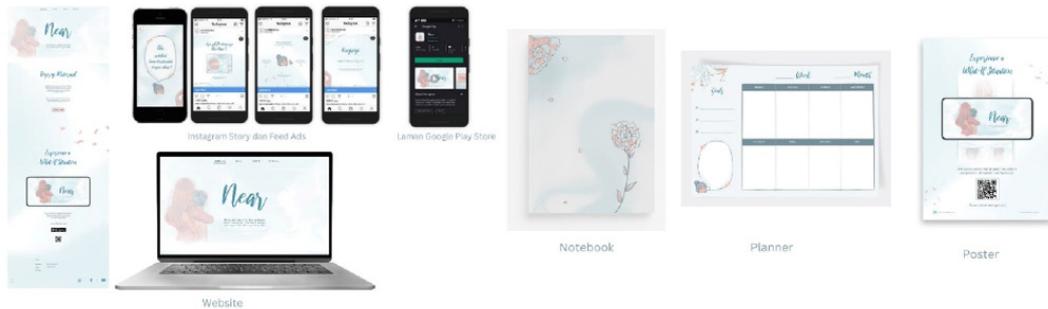
Gambar 3 Overview Karakter

Judul cerita interaktif perancangan adalah *Near*, memaknai kedekatan dan *familiarity* yang ingin ditunjukkan dari hubungan persahabatan kedua karakter ibu. Penentuan tipografi pada judul menggunakan *font* Raustilla untuk memberi kesan *handwritten* dan *bold*, sementara *font* yang digunakan untuk *body text* adalah Comfortaa Reguler berukuran 16 px. Perancangan layout menggunakan *grid* kolom (4 kolom) dengan ukuran *frame* horizontal sebesar 800 x 360 px, tetapi karena bentuk perancangan ini adalah *long-strip*, ukuran tinggi *frame* diperpanjang sesuai dengan kebutuhan panjang *canvas*. Pembuatan ilustrasi dirancang di aplikasi Paint Tool SAI, sementara implementasi aset ilustrasi dan *button* hingga interaktivitasnya dilanjutkan di Figma. Hasil *mockup high-fidelity prototype* yang diperoleh adalah seperti gambar di bawah.



Gambar 4 Interactive Story Mockup

Selain *interactive story* sebagai media utama, dari rencana *transmedia* sebelumnya pun kemudian dirancang media pendukungnya yang ditentukan dalam fase *attention* berupa Instagram *story ads* dan poster untuk menarik perhatian berisi ilustrasi untuk mengingatkan ibu supaya rehat, dan dalam poster berupa *teaser* dari media utama. Sementara dalam fase *search* berupa Instagram *feed ads* berisi informasi lebih lanjut dari *story* sebelumnya, salah satu kontennya berisi info mengenai *me-time* dan manfaatnya bagi ibu. Berlanjut pada interest berisi informasi mendalam tentang depresi maternal lewat *website*, kemudian fase *action* untuk mengunduh aplikasi *interactive story* di Google Play Store. Fase terakhir yaitu *share* dengan tujuan *user-generated content*, sementara dari pihak penulis adalah *merchandise* yaitu *notebook* dan *planner*.



**Gambar 5 Mockup Media Sekunder**

Tahap terakhir setelah *Ideation* adalah *Implementation* lewat peluncuran berupa *testing* dengan metode *Live Prototyping*, yaitu pelaksanaan *alpha test* pada *event Prototype Day* sehingga *user* dapat mencoba *prototype* secara langsung. *Feedback* yang diperoleh kemudian dikumpulkan dan dijadikan pertimbangan revisi dan melakukan iterasi hingga *prototype* bisa lebih ditingkatkan kembali sampai tahap berikutnya yaitu *beta test* yang akan dicoba kembali sesuai dengan target audiens perancangan.

## PEMBAHASAN

### Analisis *Prototype*

Palet warna yang dirancang dalam *prototype* ini menggunakan *tone* warna yang dingin sebagai *background* dan *environment*, sementara *tone* warna hangat dipakai dalam ilustrasi karakter. Penggunaan warna biru menjadi dominan pada ilustrasi, range warna yang tertera juga mengambil warna biru hingga *tosca* dengan *tone* yang *light* hingga *dark*. Warna biru tersebut digunakan untuk *background*, *lineart*, *environment* dan objek, *color palette* Rania, serta tipografi judul. Sementara pemakaian berbagai *shade* dari warna pink kemerahan hingga ungu merupakan warna sekunder, tetapi menjadi mencolok diantara warna biru yang mendominasi ilustrasi. *Range* warna tersebut penulis pakai untuk *button panel* dan *speech bubble*, objek dan *environment*, serta *color palette* untuk karakter Manda.



**Gambar 7 Penggunaan Warna dalam *Prototype***

Dalam penyusunan *high-fidelity, prototype* ini memiliki tiga *ending* yang dapat dimainkan *user* lewat opsi dan rute yang sudah ditentukan. Pada halaman awal, terdapat instruksi untuk menampilkan layar secara horizontal dan transisi menuju halaman *cover*, *user* akan diminta untuk *swipe up* supaya bisa memulai cerita. Cerita terdiri atas dialog antara kedua sahabat, Manda yang berkunjung ke rumah temannya, Rania, sesama ibu, karena mengkhawatirkan kondisinya yang sudah lama tidak terdengar kabarnya setelah melahirkan. Dari situ, terkuak kesulitan yang dialami oleh Rania dalam mengurus anak. Di rute *ending* 1, skenario yang terjadi adalah Rania yang mulai perlahan membuka diri mengenai rasa bersalahnya ketika harus menitipkan anak pada orang tuanya dan tidak mampu memenuhi ekspektasi keluarga. Manda dapat memilih untuk mendengarkan curhatannya dan memberikan saran mengenai rekomendasi aktivitas yang dapat meningkatkan produktivitas Rania.



**Gambar 8 Rute Ending 1**

Jika ingin memilih rute *ending* yang lain, *user* dapat memulai untuk memilih bertanya tentang perasaan Rania saat diberikan opsi ketika Manda masih berada dalam rumah Rania. *User* mengambil opsi untuk menanyakan perasaan Rania dan ketika Rania menangis, *user* memilih untuk menghentikan tangisannya. Saat Rania tidak ingin diajak ke psikolog, *user* memilih untuk menjawab kalau pilihannya adalah yang untuk Rania. *Ending* yang diperoleh menunjukkan keretakan hubungan persahabatan dan kondisi Rania yang memburuk. Alternatif lainnya adalah selepas dari saran Manda untuk mengajak Rania ke psikolog, *user* dapat memilih untuk mendengarkan alasan Rania dan menunjukkan keinginan Manda untuk mendukung Rania dengan opsi manapun.

Untuk mendapatkan *ending* 3, yaitu *ending* yang lebih baik dari *ending* lainnya, ketika *user* bertanya mengenai perasaan Rania dan melihatnya menangis, *user* memilih untuk diam dan mendengar hingga Rania membuka diri mengenai situasi kesibukan dan perasaan sedihnya. Opsi ini akan menceritakan pengalaman kedua karakter menjalani *motherhood* hingga keinginan Manda untuk terus berada di sisi Rania sebagai *support system*.



**Gambar 9 Rute Ending 2 dan 3**

**Beta Test**

Beta test ini dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner Google Form secara *online* ke target perancangan, didapatkan 8 responden ibu dengan *range* usia 26-32 tahun dengan salah satu responden yang domisilinya paling jauh adalah di kota Batam. *User* menilai dari aspek visual, konten cerita, dan interaktivitas. Perhitungannya menggunakan skala Likert dengan menghitung total skor keseluruhan, penulis mengkalikan Y (40) dengan angka 5 pada rumus, yang mengindikasikan angka 5 sebagai jumlah pertanyaan yang tertera pada analisis, sehingga rumus yang diperoleh adalah:

$$Indeks\% = \frac{Total\ Skor}{Y \times 5} \times 100$$

**Tabel 1 Tabel Beta Test Analisis Visual**

No	Pertanyaan	Skor					Total Jumlah responden x skor	Indeks%
		1	2	3	4	5		
1	Apakah tipografi judul selaras dengan konten cerita?	0	0	1	5	2	33	82,5%
2	Apakah jenis <i>font</i> yang dipakai sesuai dengan narasi?	0	0	0	6	2	34	92,5%
3	Apakah teks mudah dipahami dan dibaca?	0	0	2	4	2	32	80%

4	Apakah ilustrasi karakter dalam cerita nyaman untuk dilihat dan menarik untuk Anda?	0	0	0	7	1	33	82,5%
5	Apakah warna dalam seluruh ilustrasi yang dipakai sesuai dengan <i>mood</i> cerita dan nyaman untuk dilihat?	0	0	0	6	2	34	92,5%
<b>Total skor</b>							166	83%

Indeks persentase total skor dari tampilan visual mendapatkan nilai 83% yang interpretasinya menunjukkan bahwa elemen visual berupa aspek warna pada *mood* cerita, tipografi dalam judul dan *body text*, dan ilustrasi secara keseluruhan sudah sangat sesuai dan nyaman untuk konten cerita perancangan. Selain dari skor tersebut, terdapat pertanyaan mengenai kerapihan *layout*. Untuk *layout final prototype* ini, terdapat 4 responden yang sudah menganggap *layout* ilustrasi dan teks sudah cukup rapi, sementara 2 responden menjawab untuk *layout* teks yang tak rapi karena tidak menggunakan *align justify*.

**Tabel 2** Tabel *Beta Test* Analisis Konten Cerita

No	Pertanyaan	Skor					Total Jumlah responden x skor	Indeks%
		1	2	3	4	5		
1	Apakah cerita secara keseluruhan mudah dipahami?	0	0	0	7	1	33	82,5%
2	Apakah Anda nyaman dengan peran karakter dalam cerita?	0	0	1	3	4	34	85%
3	Apakah <i>pacing</i> cerita cukup untuk menyampaikan permasalahan yg diusung?	0	0	2	5	1	31	77,5%
4	Apakah pesan dalam konten sebagai media edukasi mengenai <i>motherhood</i> sudah tersampaikan bagi Anda?	0	0	0	5	3	35	87,5%
5	Apakah teknik bercerita sudah membuat Anda merasa terlibat?	0	0	0	6	2	34	85%
<b>Total skor</b>							167	83,5%

Skor yang diperoleh secara keseluruhan adalah 83,5% yang menunjukkan konten cerita sudah sangat sesuai dari aspek pesan perancangan dalam memahami kebutuhan dan kehadiran *support system* bagi ibu, peran karakter, serta *storytelling* yang bisa memunculkan keterlibatan *user* dalam cerita. Terdapat pula, *feedback* yang diberikan salah satu *user* berupa pemberian konsekuensi ketika memilih opsi yang lebih mengena.

**Tabel 3 Tabel Beta Test Analisis Interaktivitas**

No	Pertanyaan	Skor					Total Jumlah responden x skor	Indeks%
		1	2	3	4	5		
1	Apakah <i>button</i> dan <i>icon</i> mudah dipahami dan diakses?	0	0	1	6	1	32	80%

Skor untuk pemahaman dan kemudahan akses *button* serta *icon* adalah 80% yang menunjukkan bahwa *user* sudah paham mengenai elemen interaktivitas tersebut. Tetapi, masih ada kendala yang dialami ketika *user* mengakses *prototype*. Sementara kendala interaktivitas masih ada dalam komentar yang diutarakan *user* bahwa kurang halus transisi ke halaman baru, serta komentar *user* lainnya yang ketika memilih opsi di bagian *ending* pertama terakhir, opsi yang dipilih kurang tepat dengan cerita.

Selain melakukan *beta test* pada ibu sebagai target audiens, dilakukan juga pengecekan konten *prototype* oleh narasumber psikolog Anisa Cahya Ningrum. Saran yang didapat adalah untuk menambahkan pemberitahuan atau *disclaimer* mengenai manfaat aplikasi, serta menuliskan kalimat keterangan dari tiap *ending* yang didapat. Kalimat keterangan tersebut dinyatakan supaya memastikan *user* sudah berusaha mencoba menjadi teman yang baik bagi karakter Rania (jika diterapkan dalam dunia nyata, karakter Rania adalah seorang ibu), dan jika memilih *ending* yang kurang baik, dapat menyadari kesalahannya dan mencoba opsi yang lebih baik.

### SIMPULAN & REKOMENDASI

Depresi maternal mencakup gangguan perasaan yang dapat terjadi pada seorang ibu dan calon ibu dalam periode apa pun. Pada periode pasca persalinan menjadi periode dimana seorang ibu akan *dependant* dengan *support system* mereka, sehingga dibutuhkan pemahaman bagi kedua pihak sebagai bentuk persiapan. Maka dari itu, penulis merancang media cerita interaktif ini lewat penggambaran *what-if solution* mengenai dinamika perjalanan seorang ibu selama *motherhood* untuk edukasi dan membangun empati.

Perancangan cerita interaktif berjudul *Near* ini ingin menunjukkan *closeness* dan *familiarity* dari penyusunan *Big Idea* “*Providing Companionship within the Struggle of Motherhood*”. Pencapaian yang ingin diraih dalam karya ini adalah untuk menunjukkan effort seseorang yang telah mencoba menjadi teman dan *support* bagi seorang Ibu dengan jalan yang dipilih masing-masing.

Saran yang dapat penulis berikan ketika ingin merancang media interaktif dengan topik permasalahan yang sama, yaitu untuk lebih terbuka dengan topik yang diangkat, serta melakukan riset secara mendalam dan menyaring informasi yang relevan, terlebih ketika akan mengimplementasikannya ke dalam konten

cerita maupun karakter supaya aspek dari cerita, karakterisasi, dan konsekuensi yang diperoleh dapat dirasakan ketika *user* mencoba karya tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Haring, M., Smith, J. E., Bodnar, D., & Ryan, D. (2011). *Coping with depression during pregnancy and following the birth: A cognitive-behaviour therapy-based self-management guide for women*. The BC Reproductive Mental Health Program.
- IDEO.org. (2015). *The field guide to human-centered design* (1st ed.). Design Kit. <https://www.designkit.org/resources/1>
- Interaction Design Foundation. (2018). *The basics of user experience design*. Interaction Design Foundation.
- Kendall-Kendall-Tackett, K. A. (2017). *Depression in new mothers: Causes, consequences and treatment alternatives* (3rd ed.). Taylor & Francis Group.
- Miller, C. H. (2014). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment* (3rd ed.). Focal Press.
- Pratten, R. (2015). *Getting started with transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

### Jurnal

- Ariesya, T. M. (2018). Perancangan media informasi bagi calon ibu dan ayah tentang pentingnya baby blues syndrome. *e-Proceeding of Art & Design*, 5(2), 737-738. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/6682>
- Handini, T. S., & Puspitasari, N. (2021). Differences in postpartum maternal depression levels based on characteristics of maternal age and husband support. *The Indonesian Journal of Public Health*, 16(1), 125-131. [https://www.researchgate.net/publication/351149282\\_DIFFERENCES\\_IN\\_POSTPARTUM\\_MATERNAL\\_DEPRESSION\\_LEVELS\\_BASED\\_ON\\_CHARACTERISTICS\\_OF\\_MATERNAL\\_AGE\\_AND\\_HUSBAND\\_SUPPORT](https://www.researchgate.net/publication/351149282_DIFFERENCES_IN_POSTPARTUM_MATERNAL_DEPRESSION_LEVELS_BASED_ON_CHARACTERISTICS_OF_MATERNAL_AGE_AND_HUSBAND_SUPPORT)
- León, C. (2016). An architecture of narrative memory. *ELSEVIER*, 21. [https://www.researchgate.net/publication/301756442\\_An\\_architecture\\_of\\_narrative\\_memory](https://www.researchgate.net/publication/301756442_An_architecture_of_narrative_memory)
- Pinasthika, L. T. (2022). Let's talk about infertility!: Interactive storytelling as immersive medium for educational content. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 15(1), 17-18. [https://www.researchgate.net/publication/361601238\\_Let%27s\\_Talk\\_About\\_Infertility\\_Interactive\\_Storytelling\\_As\\_Immersive\\_Medium\\_For\\_Educational\\_Content?enrichId=rgreq-9907d3b9540dbf29379f9a849fe3591b-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM2MTYwMTIzODtBUzoxMTcyMTgw](https://www.researchgate.net/publication/361601238_Let%27s_Talk_About_Infertility_Interactive_Storytelling_As_Immersive_Medium_For_Educational_Content?enrichId=rgreq-9907d3b9540dbf29379f9a849fe3591b-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM2MTYwMTIzODtBUzoxMTcyMTgw)
- Sulistyarningsih, D., & Wijayanti, T. (2020). Hubungan dukungan keluarga dengan tingkat depresi postpartum di RSUD I.A Moeis Samarinda. *Borneo Student Research*, 1(3), 1644. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/view/1026>

### Website

- Saputra, Y. (2021). *Kesehatan mental: Depresi perinatal, pembunuh senyap yang mengintai*

### de-lite:

*Journal of Visual Communication*

*Design Study & Practice*

**Vol. 4 No. 1 July 2024**



*keselamatan jiwa ibu dan anaknya*. BBC News Indonesia. Diakses pada 24 Juni 2023, dari <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-56714093>

### **Prosiding**

Wurisastuti, T. & Mubasyiroh, R. 2020. *Prevalensi dan prediktor depresi pasca persalinan: Data komunitas riskesdas 2018*. Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat 2020. 148-149

### **Lain-Lain**

Substance Abuse and Mental Health Services Administration (SAMHSA). (n.d.). *Depression in mothers: More than the blues*. Diakses pada 16 Maret 2023, dari <https://store.samhsa.gov/sites/default/files/d7/priv/sma14-4878.pdf>