

WEBTOON MENGENAI KESEHATAN MENTAL PADA MASA PANDEMI COVID-19 BAGI ANAK MUDA

Qory Latiffah¹, Patra Aditia²

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom
Divisi RISTI-Telkom, Bandung
qorylatiffah@student.telkomuniversity.ac.id, patraditia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi COVID-19, kontak antar manusia harus dibatasi untuk mengurangi jumlah penyebaran virus, sehingga kebijakan pembatasan sosial diberlakukan oleh pemerintah. Hal ini menyebabkan berbagai anak muda merasa terisolasi dari lingkungan sekitarnya sehingga memengaruhi kesehatan mentalnya. Golongan usia anak muda mengalami peningkatan kecemasan berlebih, depresi, hingga stres pasca trauma pada masa pandemi, yang bila dibiarkan akan memberikan dampak buruk baik kepada individu maupun masyarakat. Dalam mengumpulkan data terkait kesehatan mental anak muda, dilakukannya juga penelitian dengan berbagai metode yaitu studi pustaka, observasi, wawancara dan kuesioner, sementara metode analisis yang digunakan adalah matriks perbandingan. Perancangan ini ditujukan untuk meningkatkan kesadaran anak muda akan kesehatan mentalnya selama masa pandemi COVID-19, sementara media *webtoon* sendiri dipilih karena kepopulerannya di kalangan anak muda.

Kata Kunci : Anak muda, kesehatan mental, *webtoon*

Abstract

During the COVID-19 pandemic, contact between humans must be limited to reduce the spread of the virus, thus the government enforces various social restriction policies. This causes young adults to feel isolated from their surroundings, which affects their mental health. Young adults experience an increase in anxiety, depression, and post-traumatic stress disorder during the pandemic, which if left untreated will have a negative impact on both the individuals and society. In collecting data related to young people's mental health, various research methods will be used, such as: literature study, observatories, interviews and questionnaires, while the analytical method used was matrix comparison. This design project intends to raise young people's awareness of their mental health during the COVID-19 pandemic, while the webtoon media itself was chosen because of its popularity among young people.

Keywords : *Young people, mental health, webtoon*

1. Pendahuluan

Pada masa pandemi COVID-19, kontak antar manusia secara langsung harus dibatasi untuk mengurangi angka penularan dari virus tersebut dalam setiap harinya. Berbagai fasilitas umum ditutup dan pemerintah menerapkan kebijakan pembatasan sosial, sehingga seluruh aktivitas haruslah dilakukan dari rumah. Pemberlakuan kebijakan tersebut menyebabkan banyaknya orang merasa terasingkan dari lingkungan sekitar, hingga kesehatan mentalnya terpengaruh. Salah satu golongan usia yang memiliki kemungkinan terbesar terkena atau terpengaruh gangguan mental selama masa pandemi tersebut adalah anak muda. Mengutip dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Megatsari, dkk terhadap 8.031 orang responden, ditemukan bahwa kelompok usia 20-29 tahun mengalami kecemasan lebih tinggi sebesar 4,33 kali dibanding kelompok usia 50 tahun. (Megatsari dkk, 2020)

¹ Mahasiswa Program Studi DKV Telkom University

² Pengajar Program Studi DKV Telkom University

Meskipun persentase gangguan kesehatan mental di Indonesia cukup tinggi, tingkat kesadaran akan kesehatan mental di Indonesia masih dapat terbilang rendah. Terbukti dari data yang mencakup tentang pengobatan penderita depresi, di mana hanya sebesar 9% dapat melakukan pengobatan kepada pihak profesional (KEMENKES RI, 2019 melalui Ridlo, 2020). Meskipun topik mengenai kesehatan mental mulai banyak dibahas, sayangnya kesehatan mental sendiri masih dianggap sebagai stigma bagi banyaknya orang, hingga akhirnya membuat mereka mengurungkan diri untuk mendapatkan bantuan. Menurut Benny Prawira (Tuasikal, 2019), koordinator dari komunitas Into the Light, stigma tersebut dapat dihilangkan dengan adanya pendidikan dan peningkatan kesadaran terkait kesehatan mental dan gangguan mental.

Peningkatan kesadaran ini sangatlah penting, karena jumlah penderita gangguan mental sendiri terus naik setiap tahunnya dan jika dibiarkan akan memberikan dampak buruk. Dalam menyampaikan edukasi terkait, berbagai media dapat digunakan untuk menyampaikan edukasi tersebut. Media tersebut idealnya dapat diakses dengan mudah melalui internet, karena selama masa pandemi di Indonesia sendiri pemakaian internet meningkat sebesar 30% hingga 40% (Prasetyani melalui kompas.com, 2021).

Salah satu jenis media daring yang kini banyak digemari oleh anak muda di Indonesia adalah *webtoon*, yang bahkan hanya pada platform LINE Webtoon saja telah memiliki jumlah pembaca aktif sebesar 2 juta orang pada tahun 2020 (indotelko.com). Meskipun *webtoon* sendiri termasuk ke dalam kategori media hiburan (*entertainment*), hal tersebut tidak mencegah berbagai kreator untuk menggunakan *webtoon* sebagai kanal untuk menyampaikan pengetahuan mengenai kesehatan mental, beberapa contoh diantaranya adalah Lars the Awkward Yeti karya Nick Seluk, *How to Love* karya Dorris McComics, dan *The World Where I Belong* karya GMWOW.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian dan perancangan ini adalah metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Metode observasi secara visual merupakan kegiatan mengamati dan mencatat unsur pada karya visual, agar dapat diteliti dan diolah lebih lanjut hingga merangkai suatu informasi (Soewardikoen, 2019). Observasi dilakukan dengan mengamati berbagai *webtoon slice of life* yang sudah dipublikasikan di platform LINE Webtoon. Metode wawancara merupakan percakapan bertujuan mengenai suatu topik tertentu (Soewardikoen, 2019). Wawancara dilakukan kepada Fika Dian dari I Smile 4 You, berbagai komikus *webtoon*, dan pembaca *webtoon*. Kuesioner merupakan cara memperoleh data dengan singkat, dengan cara partisipan harus menjawab berbagai pertanyaan yang telah disediakan (Soewardikoen, 2019). Kuesioner akan disebarluaskan kepada anak muda usia 17-24 tahun, mengacu kepada penelitian CDC yang dilakukan pada tahun 2020, yang tinggal di kota-kota besar dengan jumlah perkiraan 90 responden. Studi pustaka merupakan analisis bahan dokumentasi yang dikaji lebih lanjut (Soewardikoen, 2019), metode ini digunakan untuk mencari referensi serta berbagai data yang tidak dapat diperoleh dari ketiga metode penelitian lainnya.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis matriks dan kuesioner. Analisis kuesioner dilakukan dengan menghitung jawaban dari kuesioner yang telah disebarluaskan, sehingga terlihat jawaban mana saja yang umum dipilih maupun tidak oleh responden (Soewardikoen, 2019). Data dari kuesioner diperlukan sebagai acuan dalam melakukan proses perancangan karya. Analisis matriks sendiri merupakan analisa dengan cara membandingkan data yang telah dikumpulkan dalam suatu tabel (Soewardikoen, 2019). Dalam melakukan analisis ini, berbagai gaya gambar dan paneling dari komik akan dibandingkan dan di analisa.

3. Kajian Teori

Komik

Komik merupakan kumpulan gambar serta lambang dengan posisi berdekatan dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis pembacanya (McCloud, 1993). Komik merupakan media yang berorientasi pada penyampaian cerita secara visual dan penyampaiannya dapat dilakukan melalui berbagai media. (Aditia, P., 2019)

Komik memiliki berbagai elemen di dalamnya, seperti cerita yang merupakan keterampilan bicara untuk menyampaikan informasi (Tarigan 1981:35), ilustrasi yang merupakan pesan dalam bentuk gambar yang digunakan untuk mendapatkan informasi (Kusmiati, A.R., dkk dalam Aditia, P dan Noviyanti, R. 2019), karakter yang merupakan orang yang berperan dalam suatu cerita dan memiliki elemen spiritual, fitur pembeda, dan

ekspresi (Koesoemadinata dan Aditya dalam Koesoemadinata, 2018), panel yang merupakan batasan pada komik, dialog yang merupakan grafis untuk menampung teks dalam komik, dan teks atau efek yang bermaksud untuk memunculkan elemen suara.

Tipografi

Tipografi merupakan pembentukan dan kreasi huruf untuk menggambarkan citra dan estetika tertentu. Dalam menerapkan tipografi, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu: keterbacaan, kejelasan, dapat dilihat, dan kemudahan. (Wibowo, 2015)

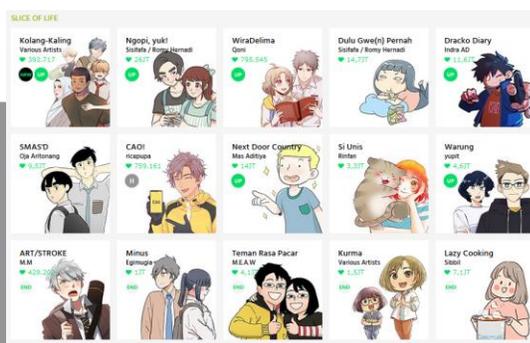
Warna

Warna secara objektif merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, sementara secara subjektif warna merupakan pengalaman dari indra penglihatan (Sanyoto dalam Swasty, 2010). Respon dan preferensi dari warna terhadap seseorang ditentukan secara psikologis, fisiologis, dan dapat dipengaruhi pula oleh kebudayaan (Triedman dalam Swasty, 2017).

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis Observasi

Berdasarkan data dari observasi yang telah dilakukan dilakukan, *webtoon slice of life* yang populer rata-rata menggunakan gaya penggambaran yang sederhana, menggunakan warna-warna pastel, dan memiliki panel yang terjukstaposisi dengan posisi dari atas-bawah.



Gambar 1. (Webtoon terpopuler dari genre slice of life)
Sumber : LINE Webtoon

Hasil Analisis Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 4 narasumber, yaitu Fika Dian yang merupakan *Executive Director* dan *Founder* dari I Smile 4 You, Celestina Garcia atau Celartbox dan Nucky Artha yang merupakan komikus *webtoon*, dan Celine yang merupakan penggemar *webtoon*. Dalam membuat *webtoon* mengenai kesehatan mental, desainer harus mengetahui pemilihan kata, cerita, dan pembuatan karakter yang tepat, agar dapat lebih dirasa *relatable* oleh target pembaca yang diharapkan. Dalam membuat cerita yang *relatable*, desainer bisa mengambil inspirasi cerita atau karakter dari kejadian atau orang di sekitarnya dan agar pesannya tersampaikan dengan baik, pemilihan kata harus sesuai dengan target audiens yang dipilih dan tidak terkesan menggurui. Selain itu, anatomi, gaya pewarnaan, penempatan panel dan dialog yang efektif pun perlu diperhatikan agar pembaca dapat tetap fokus dengan jalan ceritanya. *Webtoon* tersebut lebih baik juga diunggah pada *platform* khusus agar bisa mencapai audiens yang lebih luas dengan format yang banyak digemari anak muda.

Hasil Analisis Kuesioner

Berdasarkan dari data yang didapatkan dari kuesioner, hampir seluruh responden yang berasal dari kota-kota besar sudah mengetahui tentang kesehatan mental. Beberapa responden juga menyatakan bahwa pandemi memengaruhi kesehatan mental mereka dan banyak dari mereka yang masih belum melakukan tindakan apapun terhadap kondisi kesehatan mentalnya. Banyak responden membaca *webtoon* dan beranggapan bahwa format tersebut dapat dijadikan sebagai media edukasi mengenai kesehatan mental selama masa pandemi. Dari proses pengambilan suara yang sudah dilakukan, terlihat responden menyukai *webtoon* dengan *genre* komedi, fantasi,

dan *slice of life*. Untuk mencocokkan dengan tema terkait kesehatan mental, *genre slice of life* dipilih dalam merancang *webtoon*.

Hasil Analisis Matriks Perbandingan

Tabel 1. (Tabel analisis matriks perbandingan)

<p>Gambar</p>	 <p>Sumber: karya Sibbil melalui LINE Webtoon</p>	 <p>Sumber: karya Ishikawa Emi melalui myanimelist dan tatsukida.blogspot.com</p>	 <p>Sumber: karya Ellie melalui ellievsbear.com</p>	 <p>Sumber: karya 232 melalui LINE Webtoon</p>
---------------	--	--	---	---

Berdasarkan contoh gaya gambar yang telah dipilih oleh responden kuesioner, gaya gambar pertama cukup baik untuk digunakan dalam media *webtoon*. Panelnya yang terjukestaposisi secara jelas dalam format strip panjang, dapat menyampaikan informasi, dan dapat mencapai tanggapan estetis dari pembacanya dengan gaya gambar yang sederhana.

5. Konsep Perancangan

Konsep Pesan

Berdasarkan simpulan dari analisis yang telah dilakukan, ide utama dari perancangan ini adalah berbagai gangguan mental yang umum selama masa pandemi dan cara mengatasinya.

Tujuan dari perancangan ini adalah meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental selama masa pandemi bagi anak muda.

Penyampaian pesan akan mengacu kepada hasil wawancara, yaitu penyampaian dan pengemasan pesan dalam bentuk cerita sehari-hari yang mudah diikuti dan dipahami.

Judul yang dipilih untuk *webtoon* ini adalah “*A Break in the Clouds*” yang menggambarkan kehadiran harapan diantara rasa keputusasaan akibat pandemi.

Konsep Kreatif

Mengacu kepada hasil kesimpulan dari wawancara yang telah dilakukan, perancangan akan memanfaatkan penggambaran berlebihan untuk menyampaikan emosi dari karakter pada pembaca, dengan cerita yang mengangkat konflik dan kejadian sehari-hari sehingga pembaca dapat merasakan empati kepada karakter-karakter yang ada.

Konsep Visual

Ilustrasi

Berdasarkan analisis kuesioner yang telah dilakukan, ilustrasi dari *webtoon* ini menggunakan gaya kartun sederhana, yang dapat menjelaskan ekspresi karakter dan mudah untuk dilebih-lebihkan.

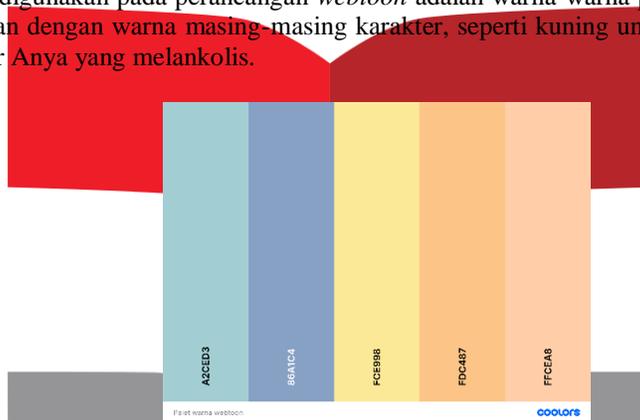


Gambar 2. (Referensi gaya ilustrasi)

Sumber : karya Toki melalui Twitter, karya Sibbil melalui Instagram

Warna

Warna yang akan digunakan pada perancangan *webtoon* adalah warna-warna pastel. Warna-warna tersebut juga akan menyesuaikan dengan warna masing-masing karakter, seperti kuning untuk karakter Rara yang ceria dan biru untuk karakter Anya yang melankolis.



Gambar 3. (Warna yang digunakan)

Sumber : Dokumentasi pribadi

Tipografi

Jenis huruf yang digunakan pada perancangan ini adalah huruf *sans serif* karena keterbacaannya yang mudah. Huruf yang digunakan sebagai teks dalam komik adalah Komika, sementara teks efek ditulis menggunakan huruf Badaboom.



Gambar 4. (Dari kiri huruf Komika, kanan huruf Badaboom)

Sumber : fontsquirl.com, blambor.com

Konsep Media

Berdasarkan data dari kuesioner, media utama yang digunakan untuk publikasi *webtoon* ini adalah situs dan aplikasi LINE Webtoon. Platform ini merupakan yang paling diminati dan banyak digunakan oleh anak muda, karena kemudahan aksesnya dan memiliki servis gratis.

Pembuatan media pendukung seperti e-poster dan *merchandise* fisik pun dilakukan untuk membantu promosi *webtoon*. E-poster dan tautan menuju *webtoon* disebarakan melalui Twitter, Instagram, dan Facebook untuk mencapai pembaca yang lebih banyak, sementara *merchandise* fisik yang akan dicetak berupa buku jurnal, pembatas buku, dan stiker jurnal.

Konsep Bisnis

Webtoon yang telah dirancang dipublikasikan melalui menu Webtoon Canvas di LINE Webtoon, karena banyaknya jumlah pembaca aktif yang ada. Selain melakukan publikasi secara daring, penjualan *merchandise* pun akan dilakukan dengan estimasi sebagai berikut:

Tabel 2. (Estimasi biaya dari *merchandise*)

Jenis barang	Harga cetak	Harga jual (30%)	Estimasi keuntungan
Buku jurnal	Rp. 50.500	Rp. 65.650	Rp. 15.150
Stiker	Rp. 12.250	Rp. 15.925	Rp. 3.675
Pembatas buku	Rp. 550	Rp. 715	Rp. 165

6. Hasil Perancangan

Karakter



Gambar 5. (Desain karakter untuk *webtoon*)

Sumber : Dokumentasi pribadi

Merchandise



Gambar 6. *Mockup buku jurnal dan pembatas buku*
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 7. *Mockup stiker jurnal*
Sumber : Dokumentasi pribadi

E-Poster



Gambar 8. *Contoh e-poster*
Sumber : Dokumentasi pribadi

Cuplikan Dari Komik



Gambar 9. Cuplikan dari bagian pertama
Sumber : Dokumentasi pribadi



Gambar 10. Cuplikan dari bagian kedua
Sumber : Dokumentasi pribadi

7. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini berdasar pada permasalahan anak muda yang kesehatan mentalnya terganggu selama pandemi, tetapi tidak melakukan apapun untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu juga, berbagai stigma mengenai kesehatan mental yang ada pun menjadi salah satu faktor yang menghalangi anak muda untuk mendapatkan bantuan dari gangguan mental yang dialaminya. Maka dari itu, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dibutuhkan media yang populer di kalangan anak muda dan dapat memberikan informasi tentang hal terkait.

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, media *webtoon* dipilih karena kepopulerannya di kalangan anak muda dan kemudahannya dalam menyampaikan cerita kepada audiens. *Platform* yang dipilih untuk *webtoon* ini adalah LINE Webtoon, karena aksesnya yang mudah dan dapat mencapai audiens yang lebih besar dibanding *platform* sejenisnya. Promosi dari *webtoon* ini juga dilakukan melalui media sosial seperti Facebook, Instagram, dan Twitter dalam bentuk penyebaran e-poster dan tautan menuju situs yang memuat *webtoon* tersebut. Selain itu juga, penulis merancang media pendukung dalam bentuk *merchandise* seperti buku jurnal, pembatas buku, dan stiker. Melalui perancangan media *webtoon* ini, diharapkan anak muda dapat lebih sadar akan kesehatan mentalnya selama masa pandemi dan dapat menyebarkan informasi terkait kesehatan mental tersebut ke lebih banyak orang.

Referensi

- [1] Aditia, Patra & Noviyanti, Rahma. (2019). Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy. *6th Bandung Creative Movement 2019*, 356-360.
- [2] Aditia, Patra. (2019). Postmodernism Representation in Manungsa Comic 2016. *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018*.
- [3] IndoTelko.com. (2020, January 24). *Line Webtoon miliki dua juta pengguna aktif di Indonesia*. Retrieved from <https://today.line.me/id/v2/article/azY3OP>
- [4] Koesoemadinata, Mohammad Isa Pramana. (2018). Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *MUDRA Journal of Art and Culture Vol. 33 No. 3 September 2018*, 401 – 408.
- [5] Megatsari, Hario. Laksono, Agung Dwi, Ibad, Mursyidul, Herwanto, Yeni Tri, Sarweni, Kinanty Putri, Geno, Rachmad Ardiansyah Pua & Nugraheni, Estiningtyas, 2020. The community psychosocial burden during the COVID-19 pandemic in Indonesia. *Heliyon Volume 6*, 1-5.
- [6] Prasetyani, Yussy Maulia (2021, April 4). *Internet Sudah Jadi Napas Baru Kehidupan di Tengah Pandemi*. Retrieved from <https://nasional.kompas.com/read/2021/04/04/09020061/internet-sudah-jadi-napas-baru-kehidupan-di-tengah-pandemi>
- [7] Ridlo, Ilham Akhsanu (2020, November 17). *Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental Indonesia di Masa Pandemi*. Retrieved from <https://fkm.unair.ac.id/tantangan-kebijakan-kesehatan-mental-indonesia-di-masa-pandemi/>
- [8] Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius
- [9] Swasty, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior: Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi
- [10] Tarigan, Henry Guntur. 1981. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- [11] Tuasikal, Rio (2019, October 16). *Kesehatan Jiwa: Indonesia Makin Sadar tapi Terganjil Stigma*. Retrieved from <https://www.voaindonesia.com/a/kesehatan-jiwa-indonesia-makin-sadar-tapi-terganjal-stigma/5125203.html>
- [12] Swasty, Wirania and Adriyanto, A.R. Does Color Matter on Web User Interface Design?, *CommIT (Communication & Information Technology) Journal 11(1) 2017*, 17–24.
- [13] Wibowo. Ibnu T. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Notebook.