

**Perancangan Komik Digital tentang *Anxiety Disorder* untuk  
meningkatkan *Awareness***

Disusun Oleh :

Jihan Khairani Salma

1601160156

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi *Designpreneur*



**Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Industri Kreatif**

**Telkom University**

**2020/2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Komik Digital tentang *Anxiety Disorder* untuk meningkatkan  
*Awareness*

Disusun Oleh :

Jihan Khairani Salma

1601160156

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi Designpreneur



Disetujui,

Tgl. .... , 20....

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Rendy Pandita Bastari, S.Ds., M.Sn.

Adya Mulya Prajana, S.Ds., M.Ds.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa Tugas Akhir berjudul “Perancangan Komik Digital tentang *Anxiety Disorder* untuk meningkatkan *Awareness*“ ini sesungguhnya adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan dalam bentuk apapun, kecuali melalui pengutipan sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Saya bersedia menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan pada saya apabila ditemukan pelanggaran etika keilmuan dalam tugas akhir saya.

Bandung, ..... 2021

Jihan Khairani Salma

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir berjudul **“Perancangan Komik Digital tentang *Anxiety Disorder* untuk meningkatkan *Awareness*“** ini. Adapun tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

Penyusunan laporan ini tak lepas dari dukungan berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rendy Pandita Bastari, S.Ds., M.Sn. selaku pembimbing 1 yang telah membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan laporan serta pembuatan karya,
2. Adya Mulya Prajana, S.Ds., M.Ds. selaku pembimbing 2 yang telah membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan dan penulisan laporan,
3. I Alit Dwija Putra, S.Sn., M.Ds. selaku penguji 1,
4. Siti Hajar Komariah, S.Pd., M.M. selaku penguji 2,
5. Pihak Misfitopia selaku mitra yang menyediakan data dan informasi serta menginspirasi penulis untuk merancang karya ini,
6. Auliya Ulil Irsyadiyah, S.Psi, M.Psi dan Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds selaku narasumber yang telah berbagi pengetahuan serta pengalaman,

Penulis menyadari bahwa laporan ini jauh dari kesempurnaan, maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun amat diharapkan agar penulisan laporan ini dapat lebih baik lagi. Semoga laporan dan karya ini dapat membawa manfaat yang baik.

Bandung, ..... 2021

Jihan Khairani Salma

## ABSTRAK

*Anxiety disorder* atau gangguan kecemasan adalah salah satu gangguan mental yang umum dijumpai di Indonesia, terutama pada kalangan anak muda. Namun, gangguan ini seringkali disepelekan di kalangan masyarakat luas, bahkan dianggap memalukan. Karena stigma buruk ini, para anak muda seringkali merasa enggan untuk mencari pertolongan profesional dan mendapatkan perawatan serta penanganan yang mereka butuhkan, banyak dari mereka bahkan merasa enggan membicarakannya. Meski begitu, berbagai media kini gencar menyuarakan isu kesehatan mental melalui berbagai *platform*. Komik digital adalah salah satu media yang digemari banyak kalangan, dengan jutaan pembaca aktif dari seluruh dunia. Memperhatikan kesehatan mental amat penting karena gangguan mental jika tidak ditangani dengan baik dapat membahayakan diri sendiri dan lingkungan. Media edukasi yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif dengan memanfaatkan aspek keakraban atau *relatability* dengan audiens.

Melalui perancangan komik digital ini, didukung dengan data yang dikumpulkan melalui metode kuantitatif dan studi pustaka serta analisis matriks perbandingan, diharapkan anak-anak muda dan masyarakat luas bisa lebih sadar akan isu kesehatan mental sehingga anak-anak muda tidak lagi ragu untuk mencari pertolongan.

Kata kunci : Komik digital, *anxiety disorder* / gangguan kecemasan, *awareness*.

## **ABSTRACT**

*Anxiety disorders are one of the most common mental disorders in Indonesia, especially among young people. However, it is often underestimated in the wider community, even considered lightly. Because of this bad stigma, young people often feel reluctant to seek professional help and get the care and treatment they need, many of whom hesitate to even talk about it. Even so, various media are now actively voicing mental health issues through various platforms. Digital comics are one of the most popular media, with millions of active readers from all over the world. Paying attention to mental health is very important because mental disorders if not handled properly can endanger themselves and the environment. Good educational media are media that can convey messages effectively by utilizing aspects of familiarity or relatability with the audience.*

*Through the design of this digital comic, supported by data collected through quantitative methods and literature studies as well as comparison matrix analysis, it is hoped that young people and the wider community will be more aware of mental health issues so that young people will no longer hesitate to seek help.*

*Keywords: Digital comics, anxiety disorders, awareness.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi masalah.....	3
1.5 Tujuan rancangan .....	4
1.6 Cara pengumpulan dan analisis data .....	4
1.7 Kerangka penelitian.....	6
1.8 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Komik.....	8
2.1.1 Sejarah singkat komik .....	8
2.1.2 Anatomi Komik.....	11
2.1.3 Jenis Komik.....	13
2.1.4 Penggayaan dalam komik .....	14
2.1.5 Komik Digital .....	19
2.2 Tipografi.....	20
2.3 Warna .....	23
BAB III DATA DAN ANALISIS DATA .....	26
3.1 Data .....	26
3.1.1 Data Institusi .....	26
3.1.2 Data Khalayak.....	28
3.1.3 Data Wawancara .....	29
3.1.4 Data Kuesioner.....	32
3.1.5 Analisis data proyek sejenis .....	43

3.2	Analisis Data .....	46
3.2.1	Analisis data kuesioner .....	46
3.2.2	Analisis perbandingan proyek sejenis .....	47
3.3	Kesimpulan.....	48
3.4	Kesimpulan akhir .....	49
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....		50
4.1	Konsep pesan.....	50
4.2	Konsep Kreatif .....	52
4.3	Konsep Visual .....	52
4.4	Konsep Media.....	57
4.5	Proses Perancangan .....	57
4.6	Hasil Perancangan .....	61
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....		74
LAMPIRAN.....		76

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Pilihan gaya gambar.....	42
Tabel 3.2 analisis perbandingan proyek sejenis.....	47
Tabel 3.3 Kesimpulan analisis .....	48
Tabel 4.1 Analisis AISAS untuk strategi pesan .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	8
Gambar 2.2 .....	9
Gambar 2.3 .....	9
Gambar 2.4 .....	10
Gambar 2.5 .....	11
Gambar 2.6 .....	12
Gambar 2.7 .....	12
Gambar 2.8 .....	13
Gambar 2.9 .....	14
Gambar 2.10 .....	14
Gambar 2.11 .....	15
Gambar 2.12 .....	15
Gambar 2.13 .....	16
Gambar 2.14 .....	17
Gambar 2.15 .....	17
Gambar 2.16 .....	18
Gambar 2.17 .....	18
Gambar 2.18 .....	20
Gambar 2.19 .....	21
Gambar 2.20 .....	21
Gambar 2.21 .....	22
Gambar 2.22 .....	22
Gambar 2.23 .....	23
Gambar 2.24 .....	23
Gambar 2.25 .....	24
Gambar 2.26 .....	25
Gambar 3.1 .....	26
Gambar 3.2 .....	32
Gambar 3.3 .....	32
Gambar 3.4 .....	33
Gambar 3.5 .....	34
Gambar 3.6 .....	35
Gambar 3.7 .....	36
Gambar 3.8 .....	37
Gambar 3.9 .....	38
Gambar 3.10 .....	39
Gambar 3.11 .....	40
Gambar 3.12 .....	40
Gambar 3.13 .....	41
Gambar 3.14 .....	43
Gambar 3.15 .....	44

Gambar 3.16.....	45
Gambar 4.1.....	52
Gambar 4.2.....	53
Gambar 4.3.....	53
Gambar 4.4.....	54
Gambar 4.5.....	54
Gambar 4.6.....	55
Gambar 4.7.....	56
Gambar 4.8.....	59
Gambar 4.9.....	60
Gambar 4.10.....	61
Gambar 4.11.....	62
Gambar 4.12.....	63
Gambar 4.12.....	64
Gambar 4.13.....	65
Gambar 4.14.....	66
Gambar 4.15.....	66
Gambar 4.16.....	67
Gambar 4.17.....	67
Gambar 4.18.....	68
Gambar 4.19.....	68
Gambar 4.20.....	69
Gambar 4.21.....	69
Gambar 4.22.....	70
Gambar 4.23.....	70
Gambar 4.24.....	71
Gambar 4.25.....	72

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

. Masyarakat masih menganggap gangguan kejiwaan atau mental sebagai hal yang memalukan, bahkan dianggap aib bagi keluarga penderita. Hal ini menyebabkan banyaknya salah kaprah dan berujung diskriminasi dan perlakuan tidak menyenangkan dari masyarakat. Banyak masyarakat Indonesia yang menganggap pengidap gangguan kejiwaan layak dikucilkan karena mereka tidak bisa disembuhkan. Menurut Nadira Lubis dalam jurnalnya "Pemahaman Masyarakat Mengenai Gangguan Jiwa dan Keterbelakangan Mental" (2015 : 388), pemahaman masyarakat akan gangguan jiwa dan penyakit mental masih minim. Hal ini juga didukung dengan pernyataan dari Kementerian Kesehatan Indonesia, “sebagian besar masyarakat Indonesia masih mempercayai gangguan kesehatan jiwa disebabkan oleh hal yang tidak rasional maupun supranatural, misalnya pengidap skizofrenia disebabkan karena sihir, kemasukan setan, kemasukan roh jahat, melanggar larangan, dan lain-lain. Dengan adanya stigma ini masyarakat menanganinya dengan non medis (ahli spiritual)”. Padahal, gangguan kejiwaan adalah masalah yang serius, bahkan bisa mengancam nyawa. Menurut Pusdatin (Pusat Data dan Informasi) Kementerian Kesehatan Indonesia, Salah satu ukuran beban penyakit adalah *Disability Adjusted Life Year (DALYs)* yang dihitung dari penjumlahan kematian prematur dan tahun hidup dengan kondisi disabilitas. Menurut data perhitungan DALY tahun 2017, Gangguan Kejiwaan yang umum dialami penduduk Indonesia di antaranya adalah gangguan depresi, gangguan kecemasan, skizofrenia, gangguan perilaku lainnya yang tidak dijelaskan, gangguan bipolar, autisme, gangguan perilaku makan, cacat intelektual, serta *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*.

Gangguan kecemasan adalah gangguan kejiwaan yang memiliki ciri kecemasan berlebih atau ketakutan yang tidak realistis, irrasional, dan tidak ditampilkan secara jelas dengan intensif. (Wiramihardja, 2005). National Institute of Mental Health (NIMH) menyatakan “Gangguan kecemasan melibatkan lebih

dari sekedar kekhawatiran atau ketakutan sementara. Bagi seseorang dengan gangguan kecemasan, kecemasan tersebut tidak kunjung hilang dan bisa menjadi lebih buruk dari waktu ke waktu. Gejala yang dialami dapat mengganggu aktivitas sehari-hari penderita seperti prestasi kerja, tugas sekolah, bahkan hubungan penderita. Ada beberapa jenis gangguan kecemasan, di antaranya gangguan kecemasan umum, gangguan panik, dan berbagai gangguan terkait fobia.”

Meski tanggapan mayoritas masyarakat akan gangguan kejiwaan masih buruk, muncul banyak *support group* dan komunitas di jejaring sosial yang menjadi tempat aman bagi para penderita gangguan kejiwaan untuk saling berbagi cerita dan mendukung satu sama lain, atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai isu kesehatan mental. Misfitopia adalah salah satu media yang menyediakan berbagai konten untuk menyuarakan isu ini. Melalui platformnya, Misfitopia menjangkau kalangan anak muda yang

Media sosial pada era digital ini berkembang seiring dengan industri kreatif di Indonesia. Berbagai media kreatif digunakan sebagai sarana untuk hiburan, edukasi, bahkan promosi. Salah satu media yang tengah meroket popularitasnya adalah *webtoon* atau komik digital. Menurut Lestari (2020 : 135), komik digital adalah satu bentuk revolusi industri baca yang sudah menerapkan digital reading. Aggleton (2018) mendefinisikan komik digital sebagai “komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya”. Menurut Rahman dan Triadi (2019 : 2) , komik digital adalah salah satu bentuk penyesuaian media yang berkembang dari media komik analog. Media komik digital banyak penggunanya, terutama kalangan berusia 17-24 tahun, dan karena ini komik digital mampu menjadi sarana edukasi, publikasi dan wadah informasi sesuai dengan minat audiensnya.

Platform komik digital mengizinkan penulis mempublikasikan karyanya dan berinteraksi dengan pembaca melalui kolom komentar. Platform komik digital juga fokus pada tujuan publikasi komik, sehingga fitur disesuaikan untuk publikasi. Salah satu platform komik digital yang populer adalah LINE Webtoon milik Naver Corporation. Dikutip dari situs Naver, “Webtoon adalah perpaduan kata dari ‘web’

dan ‘cartoon’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk website. LINE Webtoon adalah layanan di mana webtoon-webtoon terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi.”. Dilansir portal berita Naver, LINE Today, LINE Webtoon memiliki dua juta pengguna aktif di Indonesia dan 60 juta pengguna aktif secara global per 2020.

Popularitas Webtoon yang meroket ini membuat Webtoon memiliki potensi sebagai media edukasi yang dapat menjangkau masyarakat luas. Perancangan komik digital ini sendiri bertujuan untuk meningkatkan *awareness* dan mengedukasi masyarakat tentang gangguan kecemasan, dengan harapan stigma buruk yang meliputi kesehatan mental bisa berkurang dan penderita tidak lagi ragu untuk berkonsultasi. Dengan adanya media penyampaian informasi yang lebih populer, mudah diterima masyarakat dan mudah diakses ini, penulis berharap karya komik digital bisa menjadi sarana edukasi yang tepat untuk tujuan ini.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

- a) Stigma buruk yang ditanamkan masyarakat atas pengidap gangguan kejiwaan menyebabkan banyaknya diskriminasi terhadap pengidap, sehingga banyak anak muda yang tidak berani atau malu untuk memeriksakan kesehatan mental.
- b) Media komik memiliki potensi sebagai media edukasi dan penyampai pesan yang efektif melalui karya visual, namun *platform* komik digital ini tidak memiliki banyak konten edukatif sehingga media ini dianggap belum dimanfaatkan secara maksimal.

### **1.3 Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah:

Bagaimana rancangan komik digital sebagai media edukasi yang tepat agar pesan tersampaikan dengan baik untuk meningkatkan *awareness* akan gangguan kecemasan khususnya pada anak muda?

### **1.4 Ruang lingkup**

Fokus laporan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Rancangan komik digital sebagai upaya meningkatkan kesadaran akan gangguan kecemasan serta komunitas Misfitopia sebagai media.
- 2) Hasil rancangan akan diterapkan menjadi komik digital yang akan dipublikasikan.
- 3) Target audiens dari komik digital yang akan dirancang adalah remaja dan masyarakat penggemar komik dan ilustrasi digital pengguna berbagai *platform* media sosial.

### **1.5 Tujuan rancangan**

Tujuan utama dari perancangan komik digital ini antara lain untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) anak muda akan akan *anxiety disorder* dan pentingnya mendapat pertolongan yang benar dari profesional melalui media komik digital serta mudah diakses segala kalangan tanpa adanya batasan privasi, sehingga anak muda lebih teredukasi mengenai topik kesehatan mental khususnya *anxiety disorder*.

### **1.6 Cara pengumpulan dan analisis data**

#### **1.6.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuantitatif melalui kuesioner serta wawancara terstruktur. Adapun instrumen yang digunakan berupa studi pustaka sebagai penguat teori.

### **Kuesioner**

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan suatu hal atau bidang yang harus diisi oleh responden, yakni orang yang mengisi pertanyaan yang peneliti ajukan. Kuesioner adalah cara yang efektif untuk memperoleh data dari banyak orang dalam waktu yang singkat. (Soewardikoen, 2019:60).

### **Wawancara terstruktur**

Wawancara terstruktur menggunakan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan sesuai suasana saat wawancara. Poin pertanyaan bisa sama untuk narasumber berbeda, namun urutan pertanyaan dapat disesuaikan. (Soewardikoen, 2019:58)

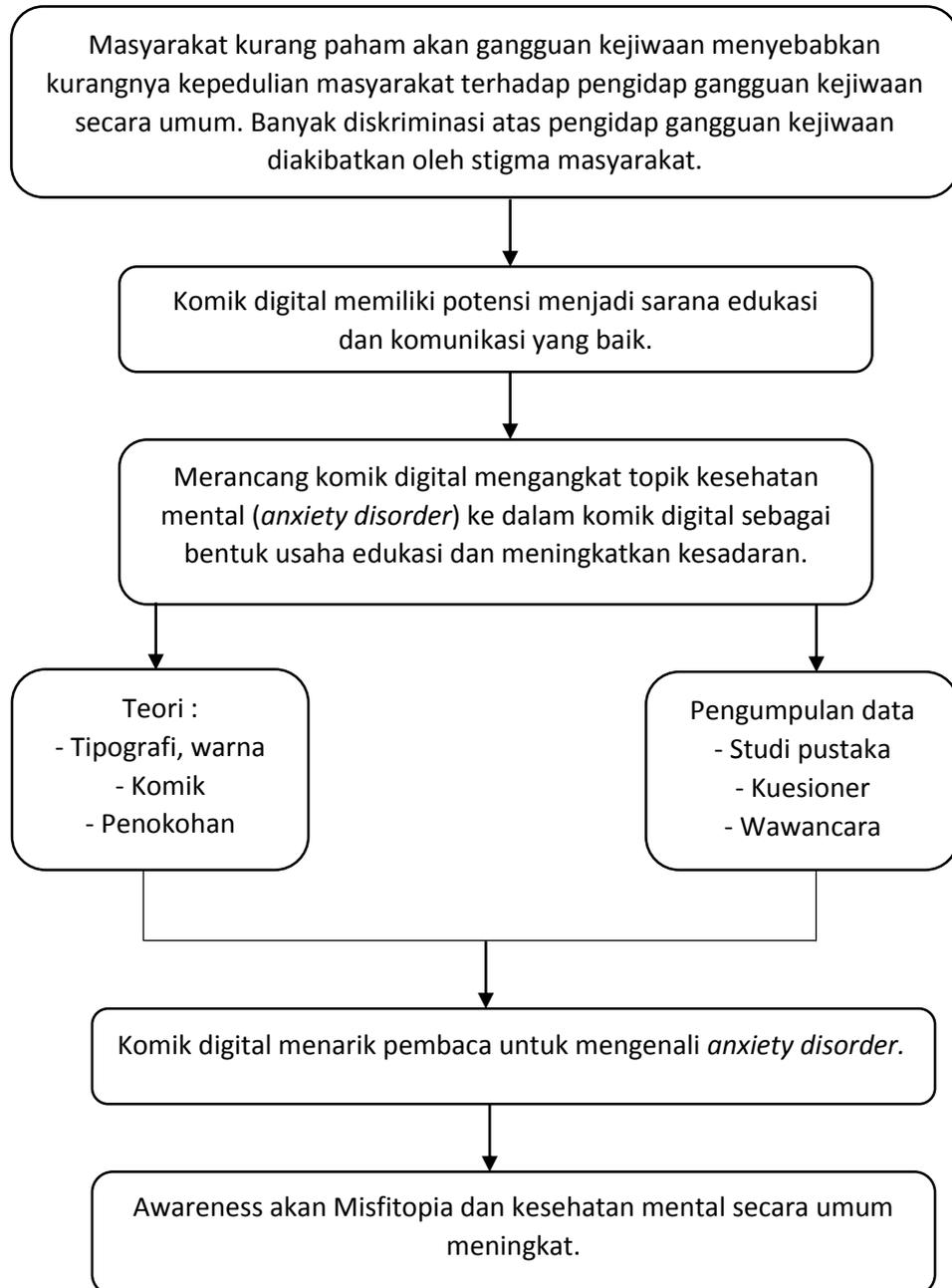
### **Studi pustaka**

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan, dan laporan yang sudah ada, yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan dipecahkan. (Nazir, 2013)

#### **1.6.2 Metode Analisis**

Metode matriks perbandingan digunakan untuk menganalisa dan menarik kesimpulan dari data. Menurut Soewardikoen (2019:204), matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi berbeda untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan.

## 1.7 Kerangka penelitian



## **1.8 Pembabakan**

### **BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan latar belakang singkat mengenai gangguan kecemasan di Indonesia dan peran Misfitopia, serta latar belakang media komik digital. Bab ini juga menjelaskan identifikasi dan rumusan masalah, metode analisis serta kerangka penelitian.

### **BAB II Landasan Teori**

Menjelaskan dasar teori relevan yang mendasari penelitian rancangan.

### **BAB III Data dan Analisis Data**

Menjabarkan analisis data yang telah dikumpulkan dari kuesioner serta observasi, data institusi Misfitopia, data khalayak, serta hasil analisis dan pengolahan data.

### **BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan**

Berisi konsep kreatif, konsep visual, konsep media dan hasil perancangan karya dari sketsa hingga bentuk karya komik digital.

### **BAB V Penutup**

Bab ini menutup laporan dengan kesimpulan dan saran serta daftar pustaka.

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Komik

McCloud (1993:9) Mendefinisikan komik sebagai “serangkaian gambar-gambar dan *pictorial* yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca”. Menurut Gumelar (2011:7), komik cenderung diberi *lettering* atau tulisan yang diperlukan sesuai kebutuhan.

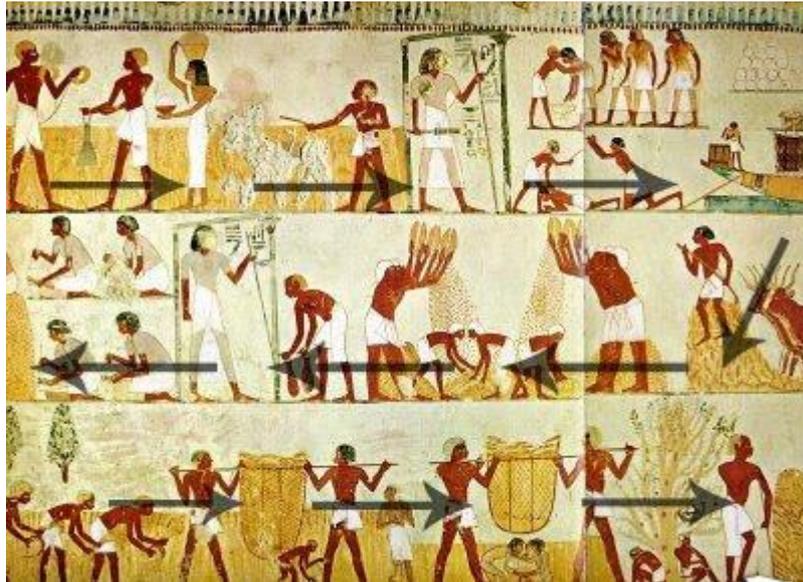
#### 2.1.1 Sejarah singkat komik

Menurut McCloud (1993:12), salah satu gambar yang saling berdampingan dan berurutan pertama yang dapat ditemukan adalah *hieroglyph* Mesir Kuno. Meskipun *hieroglyph* lebih berfungsi sebagai huruf ketimbang sebagai ilustrasi, kata kunci “*pictorial*” membuat McCloud memasukkan hieroglyph dalam kategori gambar berurut.



*Gambar 2.1 Hieroglyph Mesir Kuno*  
*Sumber : “Understanding Comics : the invisible art” Scott McCloud*

Adapun lukisan pada dinding-dinding Makam Menna yang juga berasal dari Mesir Kuno. Gambar-gambar ini mengisahkan bagaimana kaum Mesir Kuno melakukan berbagai kegiatan seperti memancing ikan, memanen padi, menggiling dan mengolah padi, hingga gambaran kegiatan politik seperti mencatat pajak dan mengukur luas lahan. Semua gambar ini berdampingan dan peristiwa yang digambarkan berurutan. (McCloud, 1993:21-22)



Gambar 2.2 Lukisan pada Makam Menna dengan alur membacanya  
Sumber : <http://www.ancient-egypt.info/2013/09/the-tomb-of-menna.html>

Di Indonesia, bentuk gambar yang berurut ini juga terdapat pada relief candi seperti pada Candi Borobudur yang mengkisahkan kejadian-kejadian di masa lalu. Ada pula cerita wayang yang dianggap cikal bakal dari komik di Indonesia. (Soedarso, 2015:498)



Gambar 2.3 Relief pada Candi Borobudur  
Sumber : <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bkborobudur/alat-musik-di-relief-candi-borobudur/>

Menurut Bonnef (dalam Soedarso, 2015:499), pada tahun 1931-1954 komik di Indonesia dipengaruhi oleh budaya Barat dan Tiongkok. Komik seperti “Flippie Flink” karya Clinge Doorebos dimuat dalam surat kabar harian berbahasa Belanda, De Java Bode (1938) dalam rubrik anak-anak. Lalu ada komik “Flash Gordon” dalam surat kabar mingguan De Orient.

Setelah masa kemerdekaan, komik strip populer dari Amerika seperti Rip Kirby (Alex Raymond), Phantom (Wilson Mc Coy), Jonny Hazard (Frank Robbins), mulai populer di masyarakat Indonesia. Buku komik pertama di Indonesia yang memuat komik-komik strip tersebut pun diterbitkan oleh Gapura dan Keng Po di Jakarta serta Perfectas di Malang. (Bonnef, 1998 dalam Soedarso, 2015:499)



Gambar 2.4 Komik Rip Kirby

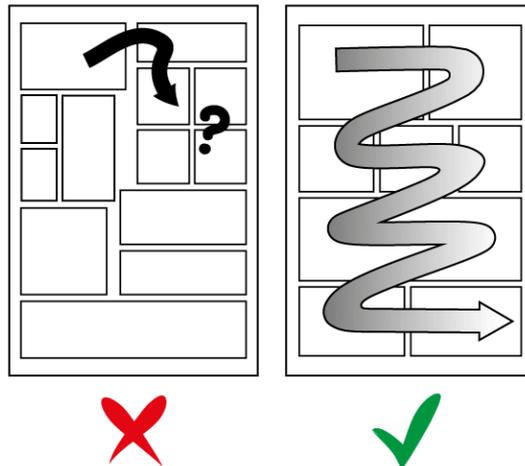
Sumber : <http://patinantique.blogspot.com/2016/04/komik-strip-rip-kirby-brick-bradford.html>

### 2.1.2 Anatomi Komik

Menurut Sishertanto (2016:6), beberapa bagian dari komik adalah:

#### **Panel**

Panel adalah ruang, bidang, atau area tempat aksi komik digambarkan.

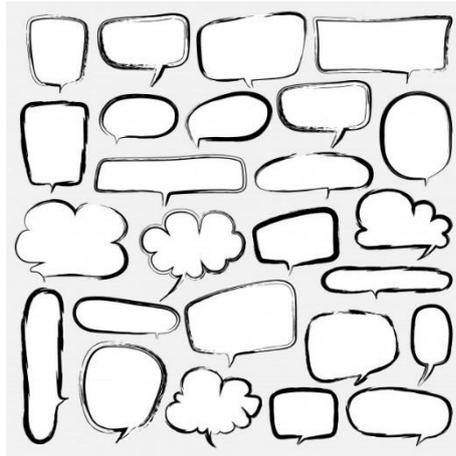


Gambar 2.5 Panel komik

Sumber : <https://design.tutsplus.com/id/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179>

#### **Balloon**

*Balloon* adalah bidang berbentuk lingkaran dengan ujung ekor yang mengarah ke objek yang sedang berbicara atau sumber suara, dimana teks atau dialog diletakkan.

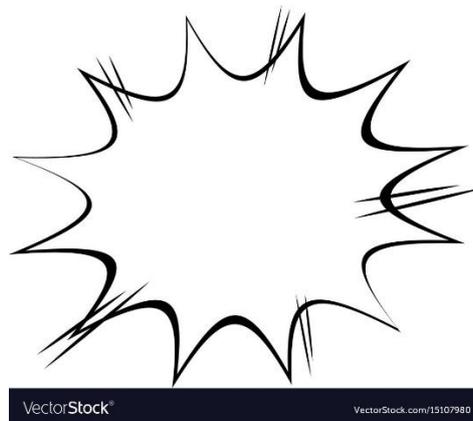


Gambar 2.6 Balloon dalam komik

Sumber : [https://www.freepik.com/premium-vector/bubbles-set-doodle-style-comic-balloon\\_3762243.htm](https://www.freepik.com/premium-vector/bubbles-set-doodle-style-comic-balloon_3762243.htm)

### ***Burst***

*Balloon* dengan bentuk bidang yang bergerigi tempat memvisualkan teriakan atau jeritan.



Gambar 2.7 Burst dalam komik

Sumber : <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/comic-burst-icon-vector-15107980>

### ***Caption***

Bidang kotak yang berisi teks narasi dengan sudut pandang orang pertama atau ketiga



Gambar 2.8 Caption

Sumber : <https://blambot.com/pages/comic-book-grammar-tradition>

### ***Gutter***

Area di antara panel. Berfungsi untuk memisahkan antara panel dan memberikan kesan *sequential* atau berurutan.

### ***Sound effect (SFX)***

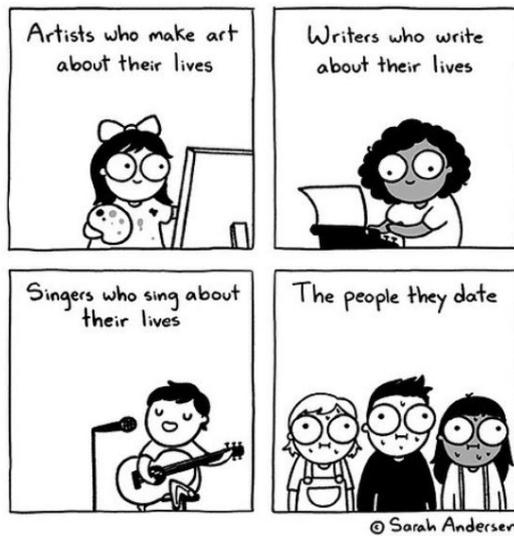
Kata-kata yang menggambarkan suara non-vokal.

## **2.1.3 Jenis Komik**

Ada dua jenis komik menurut Bonnef (1998) :

### **Komik Strip**

Komik strip adalah rangkaian komik singkat yang bersambung dan berseri di setiap edisinya secara teratur. Pembaca diarahkan agar penasaran dengan kelanjutan ceritanya.



Gambar 2.9 Contoh komik strip

Sumber : <https://www.instagram.com/sarahandersencomics/>

### Buku komik

Buku komik adalah cerita bergambar yang terlepas dari komik strip, yang dicetak dalam buku tersendiri. Di Indonesia, buku komik juga akrab dengan istilah cergam, sejenis komik atau gambar yang diberi teks.



Gambar 2.10 Contoh buku komik

Sumber : <https://jw-webmagazine.com/10-best-japanese-manga-to-read-in-english-a24bcaff8905/>

### 2.1.4 Pengayaan dalam komik

Ada empat jenis aliran penggambaran gambar dalam komik (Gumelar, 2011:10) :

### 1. Kartun

Kartun atau *cartoon* berarti gambar yang lucu. Jenis gaya gambar ini dapat bervariasi tergantung *artistnya* dan dari negara mana kartun berasal. Contohnya, gambar berikut adalah penggambaran kartun animasi Adventure Time (2010) dari AS.



Gambar 2.11 Gaya kartun AS, Adventure Time (2010)

Sumber : <https://www.teenvogue.com/story/adventure-time-finale-empowerment>

Adapun komik strip digital asal Indonesia yang juga bergaya kartun, Mindblowon.



Gambar 2.12 Gaya kartun Indonesia, Mindblowon

Sumber : <https://www.instagram.com/tahilalats/>

## 2. *Semi-cartoon* atau *semi-realism*

Gaya gambar gabungan antara gaya kartun dan gara realis. Karikatur adalah salah satu contoh paling khas dari gaya ini. Seperti komik, gaya gambar ini dapat bervariasi.

Berikut adalah contoh gambar bergaya karikatur karya GM Sudarta.



Gambar 2.13 Gaya karikatur karya GM Sudarta.  
Sumber : <https://www.instagram.com/tahilalats/>

Jepang terkenal dengan animasi dan komiknya yang memiliki gaya khas. Kebanyakan gaya *anime* atau *manga* Jepang juga termasuk dalam gaya penggambaran semi-realism. Contohnya adalah *anime* *To Your Eternity* (2021).



*Gambar 2.14 Gaya semi-realis dalam anime To Your Eternity (2021).  
Sumber : <http://jurnalotaku.com/2020/01/10/manga-fumetsu-no-anata-e-dapatkan-adaptasi-anime/>*

Hampir serupa dengan komik Jepang, komik Korea atau *manhwa* juga banyak yang memiliki gaya ilustrasi semi-realis. Banyak *webcomic* atau *webtoon* Korea mengadaptasi gaya ilustrasi ini, salah satunya pada *webtoon* Dice (2014).



*Gambar 2.15 Gaya semi-realis dalam webtoon Dice (2014).  
Sumber : <https://luckyinksblog.wordpress.com/2015/10/09/webtoon-recommendation-dice/>*

### 3. Realis

Gaya gambar yang mengikuti anatomi dan fisiologi semirip mungkin dengan kenyataan. Gaya gambar ini cenderung dipengaruhi dari mana *comic artist* atau pembuat komik berasal, karena mereka cenderung mengikuti fisiologi ras yang ada di sekitar mereka sendiri. Komik Marvel adalah salah satu contoh pengayaan ilustrasi realis yang populer.



Gambar 2.16 Gaya ilustrasi realis pada komik Marvel.

Sumber : <http://movienewsroom.com/news/10-best-avengers-team-rosters-in-marvel-comics/182597>

### 4. Fine art

Gaya gambar yang timbul tanpa melihat latar belakang kesenian *artist*, dan hasil gambar cenderung dekoratif atau abstrak. Tujuan utama gaya gambar ini adalah untuk menonjolkan rasa seninya itu sendiri tanpa terikat gaya ataupun aturan yang ada.



Gambar 2.17 Gaya ilustrasi fine art karya Marumiyani.

Sumber : <https://marumiyani.com/>

### **2.1.5 Komik Digital**

Menurut Lestari (2020:135), komik digital adalah satu bentuk revolusi industri baca yang sudah menerapkan digital reading. Aggleton (2018) mendefinisikan komik digital sebagai “komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya”.

Menurut Rahman dan Triadi (2019:2), komik digital adalah bentuk penyesuaian dari media analog buku komik. Seiring berkembangnya teknologi komunikasi, berbagai media menyesuaikan dengan perangkat dan audiens yang ada saat ini.

## 2.2 Tipografi

David Crystal secara singkat menjelaskan bahwa Tipografi adalah kajian dari fitur-fitur grafis dari lembar halaman. (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:51). Tipografi diklasifikasikan dalam beberapa kelompok berdasarkan latar belakang sejarah perkembangannya, diambil dari momentum penting dalam penciptaan dan perkembangan bentuk huruf. (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:58) Klasifikasi huruf-huruf tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. *Serif*

Jenis huruf yang mempunyai kaki atau sirip disebut *serif*, yang berbentuk lancip pada ujungnya. Jenis huruf ini memiliki kontras yang baik antara ketebalan dan ketipisannya sehingga jenis huruf ini memiliki *readability* atau kemudahan baca tinggi. *Serif* dapat memberi kesan klasik, resmi dan elegan, dan banyak digunakan dalam surat-surat resmi, buku, surat kabar, dan lain-lain.



Gambar 2.18 contoh huruf serif, Garamond  
Sumber : dokumentasi pribadi

### 2. *Sans serif*

Huruf jenis ini tidak memiliki sirip atau *serif*, dan ketebalan hurufnya hampir sama. Huruf jenis ini berkesan sederhana, lugas, dan futuristik, sehingga cocok dimasukkan ke dalam karya yang berkesan modern dan simpel. Tidak seperti *serif*, huruf jenis *sans serif* lebih banyak digunakan

pada layar komputer karena lebih mudah dibaca pada media tersebut dibanding huruf jenis *serif*.



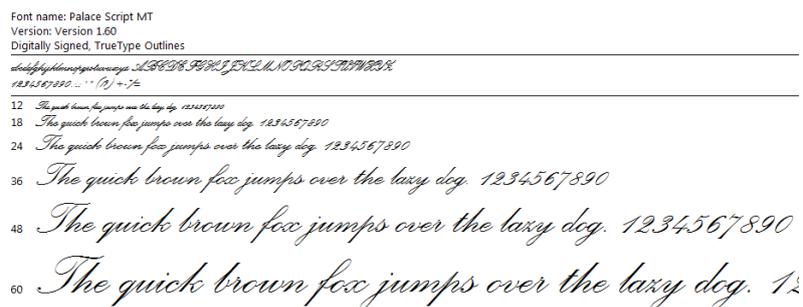
Gambar 2.19 contoh huruf sans serif, Arial  
Sumber : dokumentasi pribadi

### 3. Script

Huruf ini menyerupai goresan tangan menggunakan alat pena, kuas atau pensil tajam dan umumnya miring ke kanan. Ada dua jenis huruf *script*, formal dan *casual*.

#### Formal

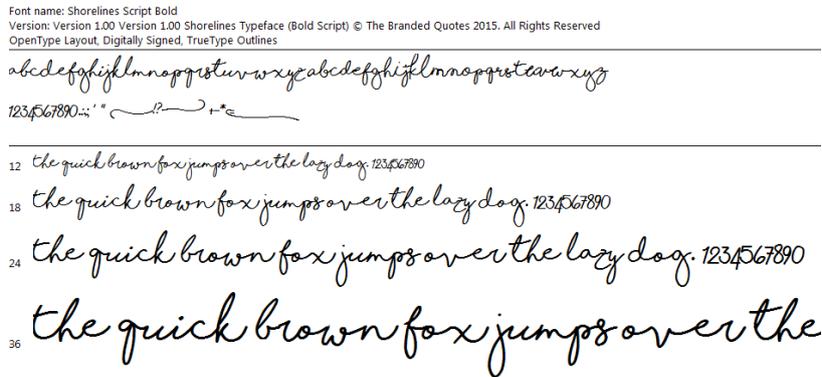
Menyerupai tulisan tangan menggunakan pena klasik. *Script* jenis ini banyak digunakan pada undangan dan media yang bersifat formal.



Gambar 2.20 contoh huruf formal script, Palace Script MT  
Sumber : dokumentasi pribadi

## Casual

Digunakan pada media yang bersifat lebih santai atau non-formal seperti menu, iklan, dll. *Script* jenis ini lebih menyerupai tulisan tangan menggunakan kuas atau pensil, sehingga lebih berkesan akrab dan pribadi.



Gambar 2.21 contoh huruf casual script, Shorelines Script  
Sumber : dokumentasi pribadi

## 4. Dekoratif

Pengembangan dari bentuk huruf yang sudah ada, berupa penambahan hiasan dan ornamen atau garis-garis dekoratif. Huruf ini berkesan dekoratif dan ornamental sehingga keterbacaannya kurang, karena itu tidak disarankan untuk digunakan pada *body text*.



Gambar 2.22 contoh huruf dekoratif, Jokerman  
Sumber : dokumentasi pribadi

### 2.3 Warna

Warna adalah unsur yang menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan dalam sebuah karya, baik dalam penyampaian pesan maupun untuk membedakan sifat. Warna juga dapat digunakan untuk membangun *mood* dan menarik perhatian audiens. (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:37)

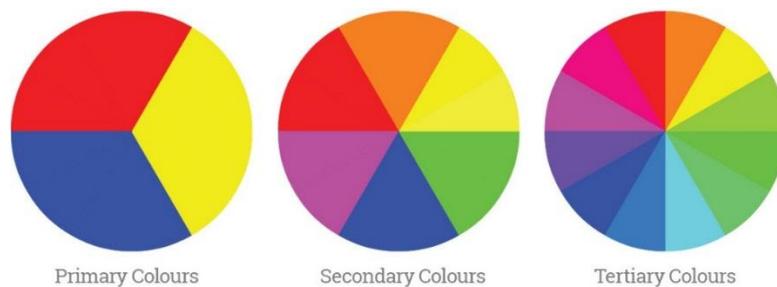
Menurut Moloney (2018) dalam studinya mengenai film *Schindler's List* (1993) dimana film tersebut ditayangkan dengan warna hitam-putih, warna monokromatik menggambarkan perspektif individu yang muram akan dunia, dimana kebahagiaan sulit digambarkan tanpa warna.



Gambar 2.23 warna dalam film *Schindler's List* (1993)

Sumber : <https://www.thesun.co.uk/living/3032377/remember-the-little-girl-in-the-red-coat-in-schindlers-list-this-is-what-she-looks-like-now/>

Teori Brewster mengelompokkan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:39) :



Gambar 2.24 Warna menurut teori Brewster

Dari kiri ke kanan : warna primer, warna sekunder, dan warna tersier

Sumber : <https://www.vancouverwebsitedesign.ca/graphic-design-and-the-use-of-colors/>

### **Warna Primer**

Warna dasar yang bukan merupakan hasil campuran warna-warna lain. Warna-warna primer adalah merah, kuning dan biru.

### **Warna Sekunder**

Hasil pencampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1. Contohnya, warna hijau adalah campuran kuning dan biru, ungu adalah campuran biru dan merah, dan sebagainya.

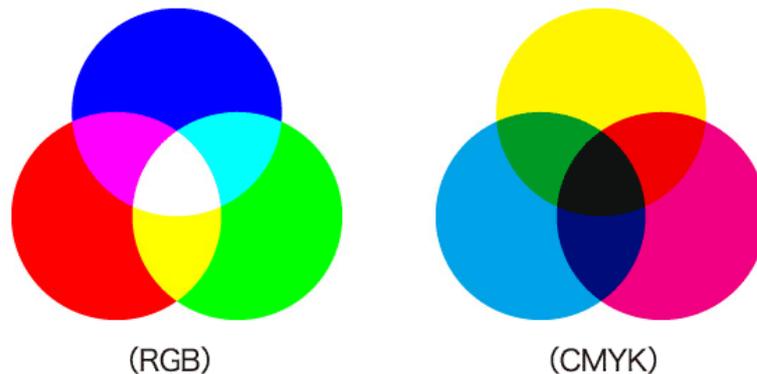
### **Warna Tersier**

Campuran warna primer dengan sekunder. Contohnya, warna coklat adalah campuran warna kuning, merah dan biru.

### **Warna Netral**

Hasil pencampuran warna-warna primer dengan perbandingan 1:1:1. Warna ini muncul sebagai penyeimbang warna di alam. Jika dicampur dengan tepat, biasanya akan menghasilkan warna hitam.

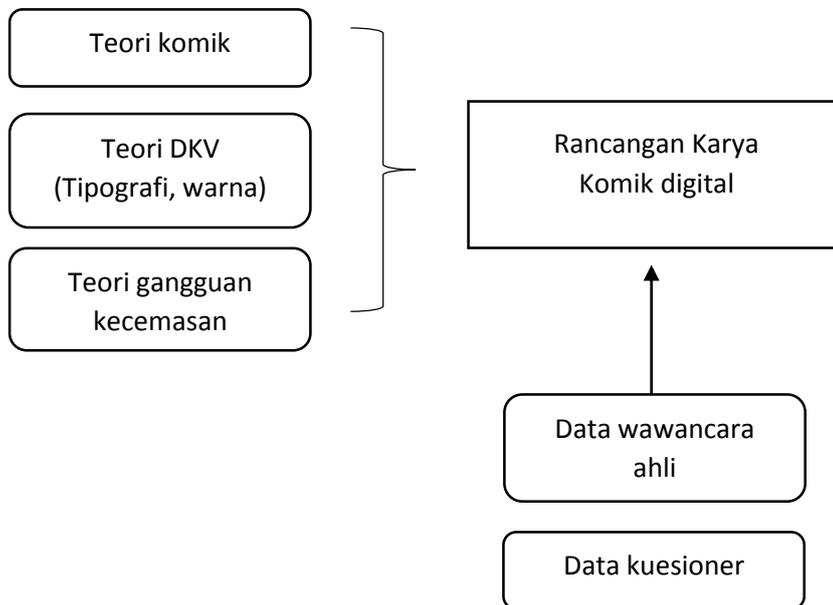
Dalam penggunaannya, warna dibagi menjadi dua jenis:



*Gambar 2.25 Warna berdasarkan penggunaannya  
Sumber : <https://cmykcolor.info/colors/primary-colors.html>*

**Additive / RGB** adalah warna yang ditimbulkan karena sinar. Jenis ini digunakan pada layar monitor, lampu, televisi, dan sebagainya. Sedangkan **Subtractive / CMYK** dihasilkan menggunakan tinta atau cat. Warna jenis ini digunakan dalam proses percetakan.

## 2.4 Kerangka Teori



*Gambar 2.26 Kerangka teori  
Sumber : dokumen pribadi*

## 2.5 Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah bahwa untuk merancang karya komik digital diperlukan dasar ilmu teori komik, teori DKV dan penelitian mengenai gangguan kecemasan itu sendiri. Kemudian dibutuhkan data dari ahli dan data dari khalayak melalui kuesioner untuk menganalisa situasi di kehidupan nyata serta memastikan data valid agar pesan yang disampaikan benar. Dengan begitu, rancangan komik dapat mencapai tujuan perancangannya dengan baik dan efektif.

## **BAB III**

### **DATA DAN ANALISIS DATA**

#### **3.1 Data**

##### **3.1.1 Data Institusi**



*Gambar 3.1 Logo Misfitopia*

<b>Nama Institusi</b>	: Misfitopia
<b>Alamat</b>	: -
<b>Kontak</b>	: misfitopia2020@gmail.com
<b>Alamat web</b>	: <a href="https://www.instagram.com/misfitopia/">https://www.instagram.com/misfitopia/</a>

Misfitopia adalah salah satu akun yang menyediakan berbagai informasi mengenai isu kesehatan mental melalui podcast dan konten Instagram mereka. Baru didirikan 2020 silam, Misfitopia ditemukan oleh psikolog klinis Devi A. Susilo, M.Psi., dan advokat kesehatan mental Nathan Santoso.

Misfitopia dimulai dari komunitas bernama Radjoet Asa yang ditemukan oleh Nathan, dimana ia dan Devi bertemu. Sama-sama memiliki latar belakang gangguan mental dan memiliki tujuan yang sama, Nathan dan Devi membangun Misfitopia sebagai komunitas dan media kesehatan mental. Menurut Devi, nama Misfitopia sendiri berasal dari kata *misfit* yang ia deskripsikan sebagai individu yang “nyentrik”, berbeda, dan sulit membaaur dengan masyarakat, sebagaimana Devi menggambarkan dirinya sendiri. Dengan pandangan tersebut, Devi ingin membuat wadah dimana para “*misfit*” seperti nya dapat menemukan satu sama lain untuk saling berbagi dan mendukung satu sama lain.

### **Visi**

Membangun komunitas yang *welcoming* bagi pengidap gangguan mental dan mengarahkan info psikologi melalui media social dan podcast, serta menyediakan jasa kesehatan mental di masa depan.

### **Misi**

- Memberikan bantuan psikologi yang *judgement-free* atau tanpa menghakimi.
- Mengubah persepsi “keanehan” menjadi “kekuatan”.
- Membangun komunitas dimana seetiap individu bisa merasa diterima.
- Merayakan keunikan setiap individu.

### **3.1.2 Data Khalayak**

#### **A. Geografis**

Khalayak untuk komik digital ini tersebar di seluruh Indonesia dimana internet dan media sosial dapat diakses.

#### **B. Demografis**

Berikut adalah data demografis khalayak komik digital ini berdasarkan kuesioner:

- a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita
- b. Usia : 18-24 tahun
- c. Status ekonomi sosial : Golongan menengah

#### **C. Psikografis**

Anak muda yang gemar membaca komik digital, aktif di sosial media, tertarik dengan isu kesehatan mental dan ingin meningkatkan *awareness* akan isu gangguan kecemasan atau isu kesehatan mental secara umum.

### 3.1.3 Data Wawancara

Berikut adalah hasil wawancara dengan beberapa narasumber ahli.

#### a. Narasumber 1

Nama : Auliya Ulil Irsyadiyah, S.Psi, M.Psi

Pekerjaan : Clinical psychologist

Waktu dan tempat : Minggu 2 Mei 2021 pukul 09:00 WIB, via WhatsApp

Menurut Ibu Ulil, yang membedakan gangguan kecemasan dengan kecemasan sehari-hari adalah gejala dan tingkat pengaruhnya pada lingkungan. Ada empat kriteria dalam gangguan jiwa : *Disfunction* (mengganggu aktifitas sehari-hari), *Distress* (menimbulkan stress bagi lingkungan maupun pengidap), *Deviance* (menyimpang dari norma), *Dangerous* (membahayakan bagi lingkungan maupun pengidap). Namun, kecemasan sehari-hari dapat menimbulkan gangguan kecemasan. Umur remaja hingga young adult (18-25 tahun) banyak mengalami atau merasa mengidap gangguan kecemasan karena pada umur ini banyak hal yang tidak pasti menanti, seperti berkaitan dengan karir, finansial, relasi, dan sebagainya.

Self-diagnosing adalah fenomena yang umum pada zaman sekarang karena teknologi dan informasi yang mudah diakses. Seringkali, informasi yang salah bisa beredar luas atau informasi disalahgunakan oleh pihak yang kurang ahli. Padahal, yang berhak memberikan diagnosa pada pasien hanya psikolog atau psikiater yang berwenang dan memiliki surat izin praktek dan telah menjalankan asesment yang panjang. Jika seseorang mendiagnosa dirinya atau orang lain seara sembarangan, kesalahan diagnosa dapat berakibat pada salah penanganan pada pasien atau yang bersangkutan.

Perlakuan dan stigma buruk pada pengidap memang masih umum terjadi, bahkan di lingkungan keluarga pengidap sendiri. Akibatnya, banyak pasien yang merasa takut berobat karena malu atau takut dihakimi. Padahal, setiap psikolog professional dibekali dengan kode etik dimana tenaga medis

ahli tidak boleh menghakimi atau menyakiti pasiennya. Menurut pengalaman Ibu Ulil, masyarakat dari strata sosial ekonomi rendah, generasi yang lebih tua dan masyarakat pedalaman umumnya masih tertutup akan isu kesehatan mental. Karena itu, edukasi mengenai isu ini sangat penting bagi masyarakat.

Ibu Ulil berpendapat masyarakat seharusnya dapat lebih menerapkan *active listening* atau mendengarkan tanpa menghakimi dan terburu-buru memberikan saran. *Support group* dan komunitas juga penting dalam membangun lingkungan yang baik dan suportif bagi kesehatan mental. Selain itu, Ibu Ulil berharap masyarakat bisa lebih mengandalkan pertolongan ahli dengan edukasi yang baik jika dirasa tidak bisa mengatasi masalah kesehatan mental. Pengidap pun harus memiliki awareness yang baik dan tidak menolak bantuan profesional jika memang dibutuhkan.

Ibu Ulil berharap masyarakat Indonesia tidak mudah mendiagnosa dirinya dan tidak mudah termakan informasi yang tidak benar. Dalam hal ini, awareness perlu ditingkatkan agar masyarakat lebih melek pada isu kesehatan mental. Dan terakhir, Ibu Ulil berharap masyarakat dapat membangun lingkungan yang lebih suportif akan isu kesehatan mental. Masyarakat juga sebaiknya lebih menerapkan *active listening*.

## **b. Narasumber 2**

Nama : Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds

Pekerjaan : Dosen Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

Waktu dan tempat : Senin 3 Mei 2021 pukul 15:30 WIB, via Gmeets

Menurut Bapak Yanuar, efektif atau tidaknya komik tergantung pada siapa khalayak. Menentukan audiens adalah tahapan paling penting dalam menulis komik karena dengan begitu, komikus dapat menyesuaikan premis dan gaya ilustrasi yang menarik sesuai dengan audiens. Storytelling yang kuat juga menjadi kunci agar audiens dapat merasakan empati, sehingga pesan cerita tersampaikan dengan baik.

Sangat penting bagi komikus untuk mengevaluasi komiknya dengan memperhatikan respons audiens, dalam artian audiens memahami baik alur cerita komik hingga audiens dapat menceritakan kembali premis cerita. Selain itu, komik harus bersifat immersif, dalam artian audiens merasa tenggelam dalam “dunia” cerita tersebut dan merasa dapat berempati, memahami emosi dalam cerita itu sendiri dengan baik.

Komik strip adalah salah satu bentuk komik yang bisa dikatakan efektif bila segmentasi audiens adalah generasi muda (gen Y-Z). Menurut Bapak Yanuar, semakin baru sebuah generasi semakin mereka bersifat visual. Contohnya, generasi baby boomer lebih menikmati bentuk media yang tekstual dibanding generasi Z yang medianya serba visual.

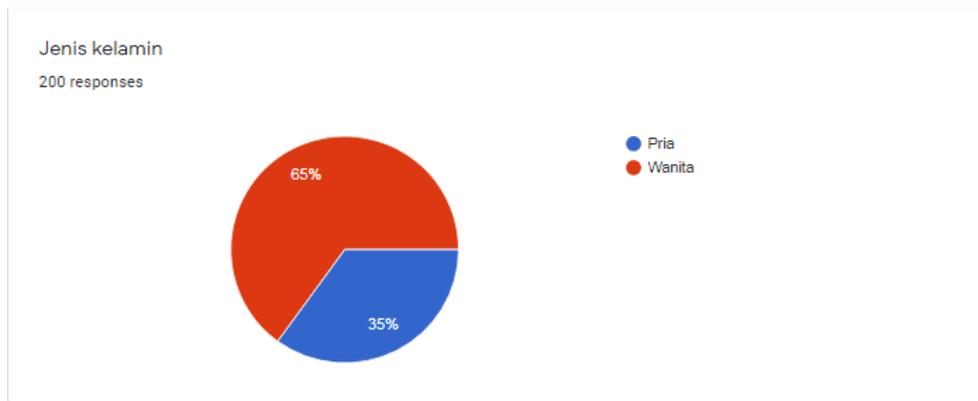
Komik bisa menjadi sarana edukasi yang baik jika ditulis dengan baik. Jika memperhatikan hal-hal seperti storytelling dan cerita yang baik, pesan akan tersampaikan pada audiens.

### 3.1.4 Data Kuesioner

Berikut adalah data hasil kuesioner melalui Google Forms yang dijawab oleh 200 responden. Kuesioner ini dibagi menjadi 4 bagian, dengan satu bagian khusus.

#### a. Segmentasi

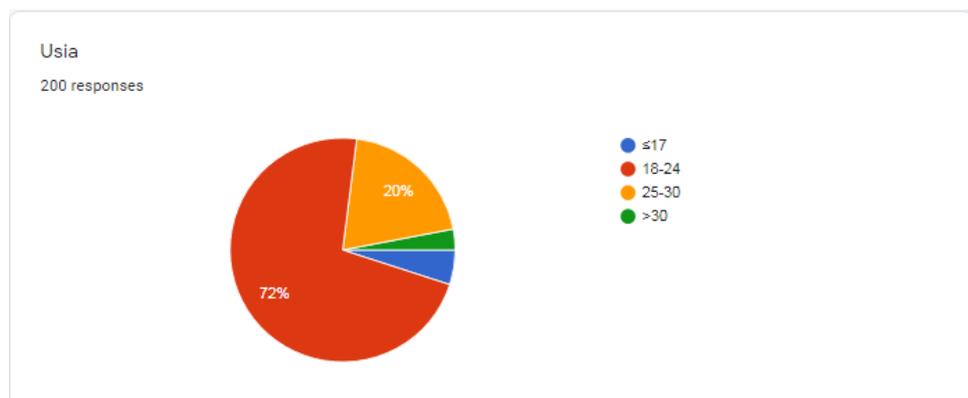
##### Jenis Kelamin



Gambar 3.2 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

Sebanyak 65% responden adalah wanita, dan 35% adalah pria.

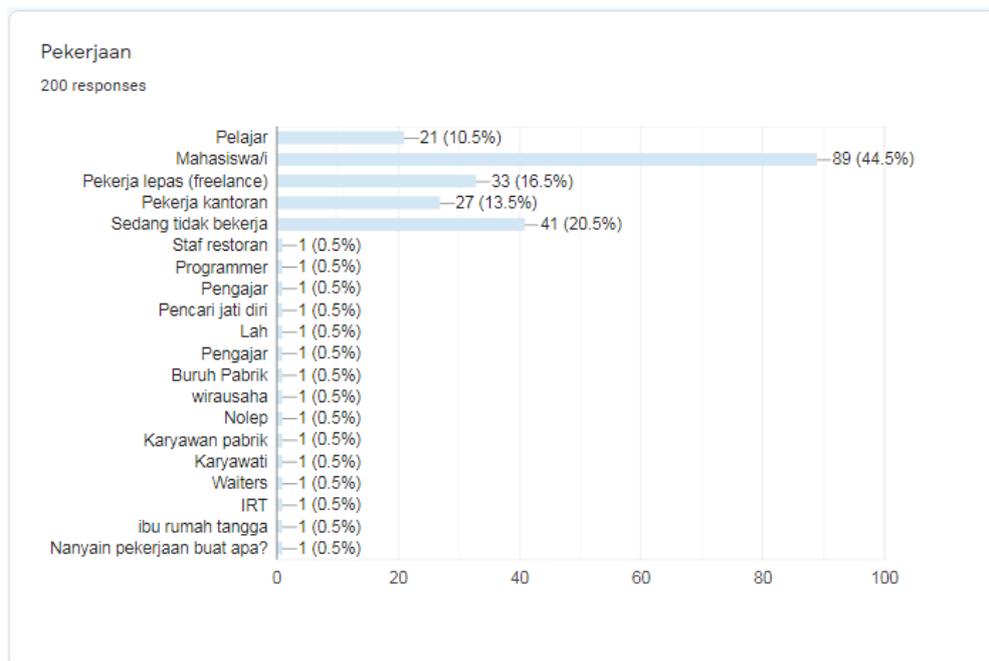
##### Usia



Gambar 3.3 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

Mayoritas dari responden sebanyak 72% berada di rentang usia 18-24 tahun. Adapun 20% dari responden berusia 25-30 tahun, 5% berusia di bawah 17 tahun dan hanya 3% berusia di atas 30 tahun.

### Pekerjaan

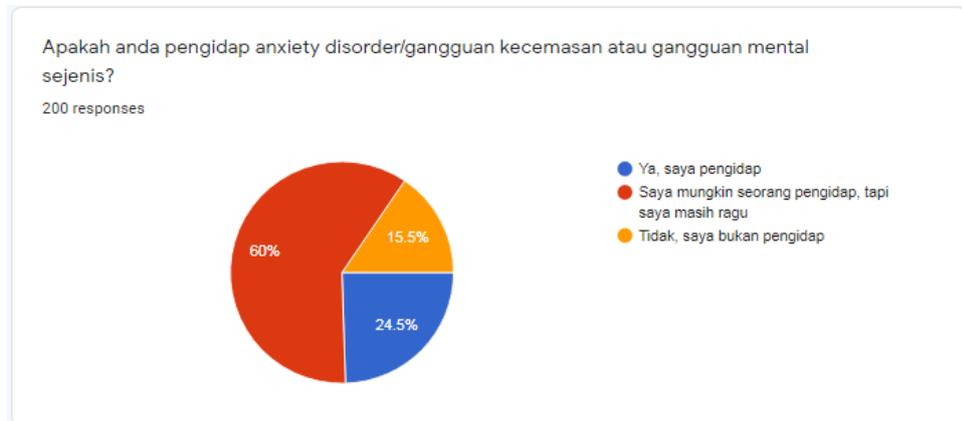


Gambar 3.4 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

Penulis menyediakan enam kolom pilihan untuk pertanyaan ini: Pelajar, Mahasiswa/i, Pekerja lepas (freelance), Pekerja kantor, Sedang tidak bekerja, dan kolom kosong yang dapat diisi sendiri oleh responden.

Dari data yang telah dikumpulkan, sebanyak 10,5% dari responden adalah pelajar, mayoritas sebanyak 44,5% dari responden merupakan mahasiswa/i, sebanyak 16,5% pekerja lepas (*freelancer*), 13,5% pekerja kantor, 20,5% sedang tidak bekerja dan 7,5% dari responden menggunakan kolom kosong.

## Pengidap anxiety



*Gambar 3.5 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

Sebanyak 60% responden menjawab ragu, sementara 24,5% responden adalah pengidap dan 15,5% responden bukan pengidap. Dari pertanyaan ini, jika responden menjawab “Ya, saya pengidap” atau “Saya mungkin seorang pengidap, tapi saya masih ragu”, responden akan diarahkan ke bagian khusus berikut.

**b. Bagian khusus mengenai *Anxiety***

Jika responden menjawab “Ya, saya pengidap” atau “Saya mungkin seorang pengidap, tapi saya masih ragu” pada pertanyaan sebelumnya, responden akan diarahkan ke bagian ini. Sebanyak 169 dari 200 responden menjawab bagian ini. Data dari bagian ini mayoritasnya akan digunakan untuk perancangan alur cerita dari komik yang akan dibuat.

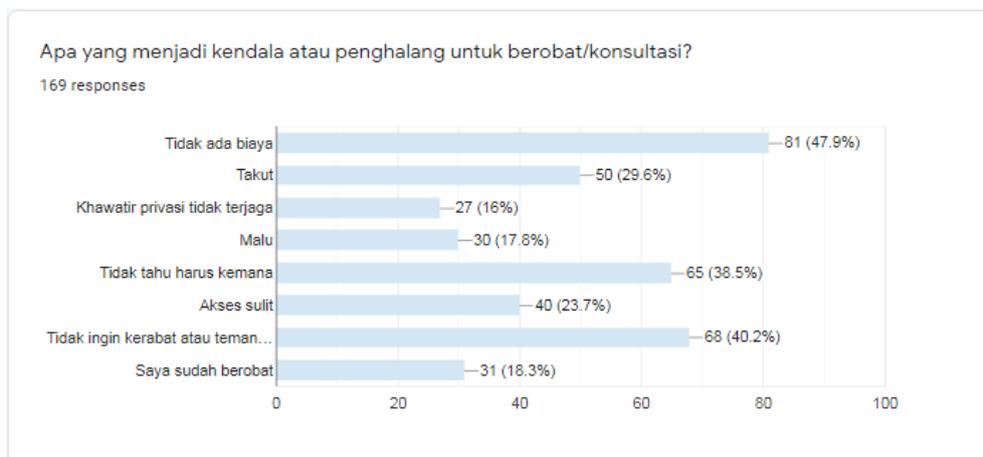
**Pengalaman berobat ke tenaga medis ahli**



*Gambar 3.6 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

Mayoritas responden sebanyak 47,9% menjawab ingin berobat, tapi belum melakukannya. 27,8% sudah berobat, sementara 24,3% belum pernah berobat.

**Kendala dalam berobat**



*Gambar 3.6 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

Penulis mengizinkan responden untuk dapat memilih lebih dari satu jawaban dari delapan pilihan jawaban yang disediakan penulis.

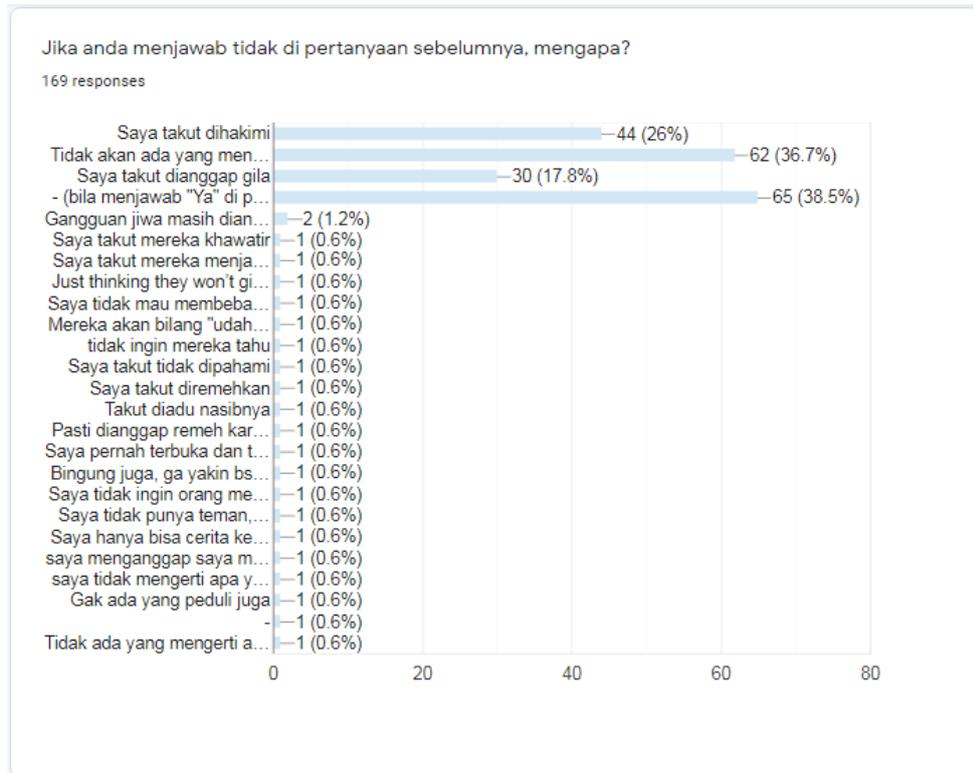
### **Keterbukaan pada keluarga dan kerabat**



*Gambar 3.7 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

Sebanyak 58% responden menjawab tidak bisa terbuka pada kerabat dan teman, sementara 42% merasa bisa leluasa membahas masalah kesehatan mental.

## Mengapa responden tidak bisa terbuka pada teman dan kerabat



Gambar 3.8 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

Penulis menyediakan enam kolom pilihan untuk pertanyaan ini: “Saya takut dihakimi”, “Tidak akan ada yang mengerti saya”, “Saya takut dianggap gila”, dan kolom kosong yang dapat diisi sendiri oleh responden.

## Tentang pengidap dari orang lain

Apa hal yang paling sering anda dengar dari orang lain mengenai anxiety atau gangguan jiwa pada umumnya?

93 responses

- Kurang sholat, kurang bersyukur, hal yang wajar.
- Lebay, terlalu baperan, nethink terus,
- Itu bukan penyakit, hanya perasaan
- its just your thought. let it be.
- Gila, kurang ibadah, ga pernah bersyukur, sekadar pencari perhatian, hanya orang tertentu yang boleh sakit jiwa
- Gila, kurang bersyukur
- Halah gitu doang, semua orang juga pernah
- "Lebay" "terlalu melebih lebihkan" "Alasan"
- "aa usah terlalu dipikirkan"

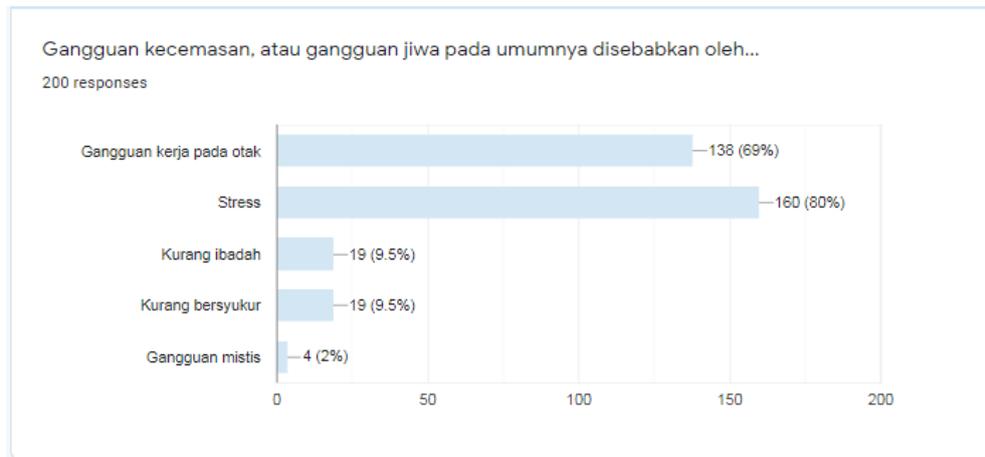
*Gambar 3.9 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

Pada pertanyaan ini, penulis secara opsional meminta responden untuk menjabarkan secara tertulis hal-hal yang mereka dengar dari orang lain mengenai gangguan kecemasan atau gangguan jiwa pada umumnya.

**c. Gangguan jiwa di masyarakat**

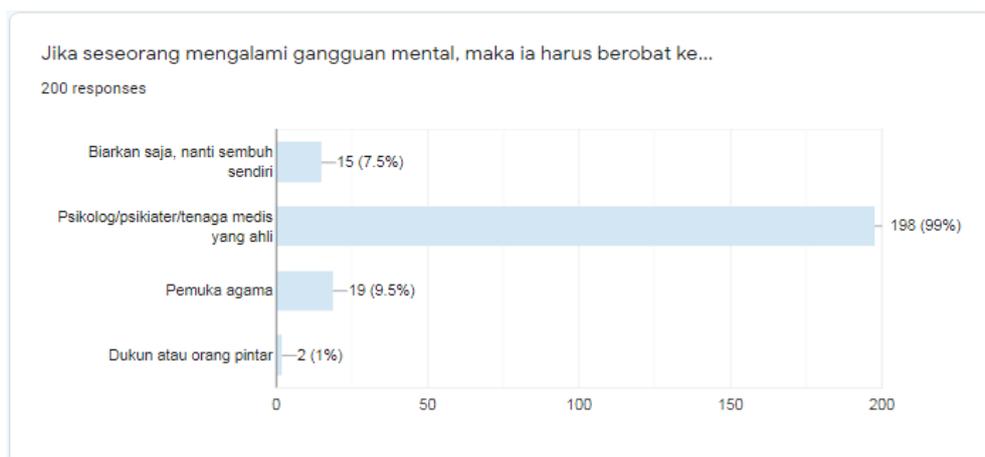
Pada bagian ini, responden diminta untuk memilih jawaban/pernyataan yang menurutnya paling sesuai. Bagian ini adalah untuk melihat pandangan masyarakat akan gangguan kejiwaan. Responden dapat memilih lebih dari satu jawaban.

**Penyebab gangguan jiwa**



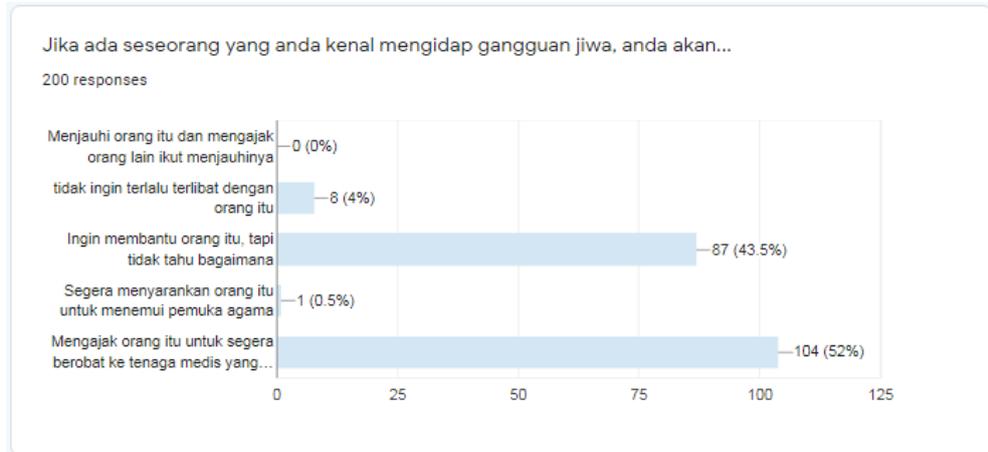
*Gambar 3.9 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

**Kemana harus berobat**



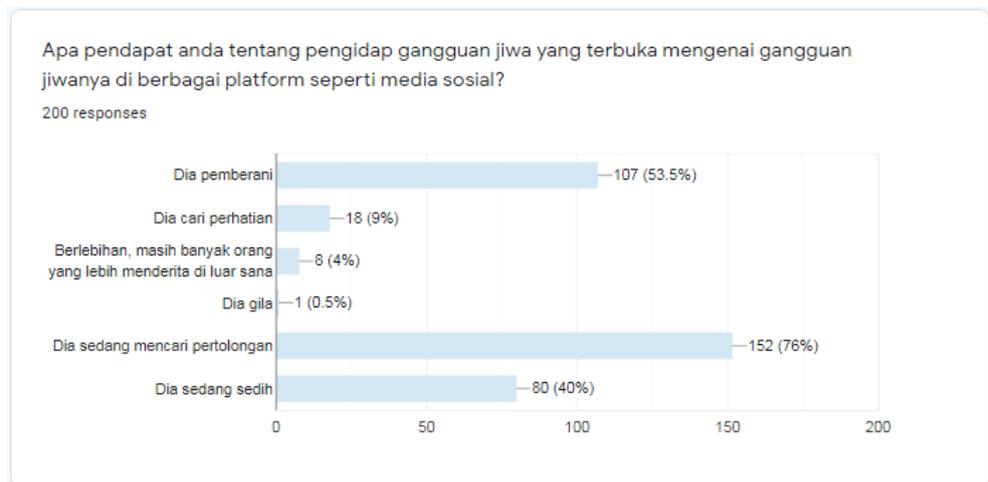
*Gambar 3.10 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

### Sikap responden terhadap pengidap gangguan jiwa



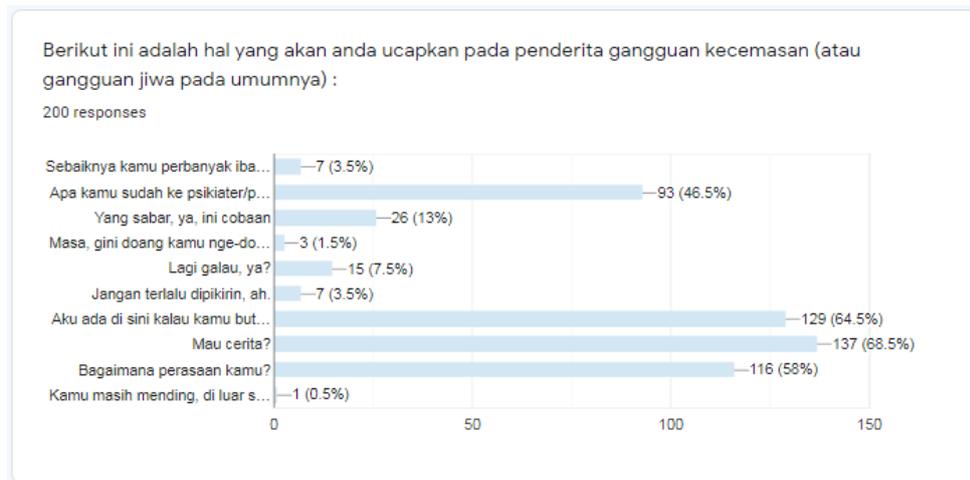
Gambar 3.11 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

### Sikap responden terhadap orang yang berbicara terbuka mengenai gangguan jiwa



Gambar 3.12 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi

## Apa yang akan responden ucapkan pada pengidap



*Gambar 3.13 hasil kuesioner  
sumber : dokumen pribadi*

d. **Perancangan komik**

Bagian berikut adalah pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan perancangan komik.

**Gaya visualisasi komik**

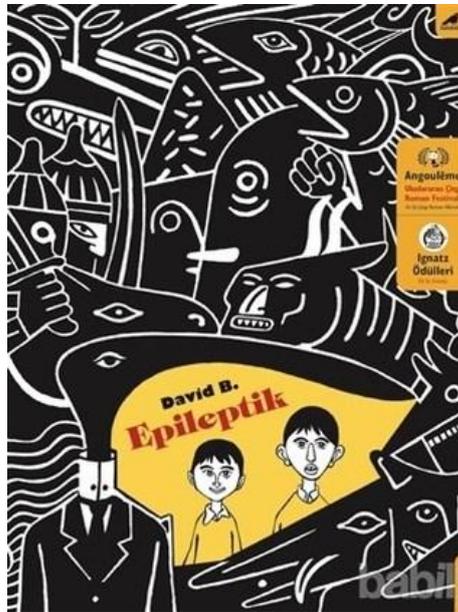
*Tabel 3.1 Pilihan gaya gambar*

		
<p>Gambar 1 ("Epileptic", David B.)</p>	<p>Gambar 2 ("Annarasumanara", Ilkwon Ha)</p>	<p>Gambar 3 ("Komik #WorldMentalHealthDay Doni", PDSKJI)</p>

Pada pertanyaan ini, penulis mengizinkan responden untuk memilih lebih dari satu jawaban. Mayoritas responden sebanyak 53,5% lebih tertarik dengan visual Gambar 2 (Annarasumanara) dan Gambar 3 (Komik #MentalHealthDay Doni) sebanyak 52,5%. Hanya 13% dari responden tertarik dengan Gambar 1 (Epileptic).

### 3.1.5 Analisis data proyek sejenis

#### a. Epileptic



Gambar 3.14 Cover komik *Epileptic*

Sumber : <https://www.goodreads.com/book/show/39916.Epileptic>

Judul : Epileptic (Inggris), L'Ascension du Haut Mal (Prancis)

Pengarang : David B.

Epileptic adalah buku komik grafis yang mengisahkan pengalaman David B. Yang memiliki saudara lelaki yang mempunyai kondisi epilepsi. Epileptic menggambarkan perasaan dan emosi seorang pengidap epilepsi melalui ilustrasi surealis dan dekoratif. Komik ini berwarna hitam putih dengan gaya ilustrasi perpaduan antara kartun dan *fine art*.

## b. Annarasumanara



*Gambar 3.15 Annarasumanara*

*Sumber : [https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title\\_no=77](https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title_no=77)*

Judul : Annarasumanara

Pengarang : Ilkwon Ha

Annarasumanara adalah komik digital yang dipublikasikan sebagai serial di Naver Webtoon. Komik ini mengisahkan tentang Yun Ai, seorang gadis miskin yang pernah bercita-cita menjadi seorang pesulap. Suatu hari, Yun Ai bertemu dengan seorang pesulap misterius yang mengaku dapat mengabulkan permintaannya.

Komik ini tidak eksplisit menggambarkan tema psikologi yang terkandung di dalamnya. Melalui perspektif Yun Ai, pembaca dibawa memandang dunia Annarasumanara yang monokrom dan gelap.

c. #WorldMentalHealthDay



Gambar 3.16 Komik strip #WorldMentalHealthDay PDSKJI  
Sumber : [https://www.instagram.com/pdskji\\_indonesia/](https://www.instagram.com/pdskji_indonesia/)

Judul : -

Pengarang : PDSKJI (Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia)

Serial komik strip ini adalah serangkaian komik strip yang *diposting* oleh PDSKJI dalam rangka memperingati Hari Kesehatan Mental Dunia pada tahun 2020 lalu. Serangkaian komik strip ini menceritakan depresi dari berbagai sudut pandang beberapa tokoh. Komik strip ini hanya dipublikasi di web dan instagram milik PDSKJI.

## **3.2 Analisis Data**

### **3.2.1 Analisis data kuesioner**

Dari data yang dikumpulkan melalui kuesioner, didapati bahwa target sasaran adalah wanita dan pria berusia 18-29 tahun. Target utama adalah kalangan mahasiswa/i dan pekerja. Target pasar mencakup masyarakat umum, namun ditujukan terutama pada pengidap gangguan kecemasan. Responden cukup sadar dengan isu kesehatan mental, namun tidak banyak yang tahu bagaimana harus bersikap dalam menghadapi isu tersebut.

Responden pengidap gangguan kecemasan cenderung mengalami pengalaman buruk dari masyarakat dan enggan berobat, umumnya dengan alasan takut dihakimi dan malu. Sebagian dari responden tahu dengan adanya konsultasi daring yang lebih mudah diakses ketimbang harus datang ke rumah sakit atau klinik.

Responden lebih memilih komik strip sebagai jenis komik yang mudah dipahami. Gaya penggambaran dari komik “Annarasumanara” dan “#WorldMentalHealthDay” paling digemari responden.

### 3.2.2 Analisis perbandingan proyek sejenis

Berikut adalah analisis matriks perbandingan pada tiga proyek sejenis.

Tabel 3.2 analisis perbandingan proyek sejenis

Judul	Epileptic	Annarasumanara	#WorldMentalHealthDay
Visual			
Gaya visual	Perpaduan <i>fine art</i> dan kartun	Gaya <i>manhwa</i> Korea semi-realis, terkadang diselipkan gambar realis atau foto	Gaya kartun
Warna	Monokromatik (hitam-putih)	Monokromatik (hitam-putih) namun ada sedikit sentuhan warna di saat tertentu.	Berwarna
Jenis komik	Buku komik cetak	Komik digital serial webtoon	Komik digital strip
Genre	<i>Psychological</i>	<i>Psychological, fantasy</i>	<i>Psychological, slice of life</i>
Panjang komik	6 Volume	7 Chapter	3 Chapter
Penerbit	Fantagraphics, Pantheon	LINE Naver Webtoon	PDSKJI
Media	Cetak	Digital (webtoon)	Digital (media sosial)
Minat responden / audiens berdasarkan hasil kuesioner	Kurang diminati	Diminati	Diminati

### 3.3 Kesimpulan

Tabel 3.3 Kesimpulan analisis

<b>Data</b>	<b>Hasil Analisis</b>
<b>Kuesioner</b>	<p>Kebanyakan responden berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa, dan mayoritasnya adalah pengidap atau merasa mengidap gangguan kecemasan.</p> <p>Mayoritas dari responden merasa enggan berbicara mengenai kesehatan mentalnya sendiri, bahkan pada keluarga. Yang menjadi faktor yang paling umum adalah perasaan malu atau ragu untuk berobat, dan takut dihakimi atau salah dipahami.</p>
<b>Wawancara</b>	<p>Masyarakat sudah cukup sadar dengan isu kesehatan mental, namun masih perlu media edukasi agar tidak ada misinformasi. Stigma buruk umumnya sudah hilang di antara generasi baru, namun masih banyak salah kaprah di antara generasi yang lebih tua dan masyarakat kurang terpelajar yang akses edukasinya terbatas. Karena itu, generasi muda butuh diingatkan bahwa memperhatikan kesehatan mental itu penting.</p> <p>Komik digital bisa menjadi media edukasi yang efektif jika dikemas dengan baik dan memperhatikan target sasaran. Dengan target sasaran yang ada (usia 17-24 tahun), komik digital memiliki potensi sebagai media penyampaian pesan yang baik.</p>
<b>Matriks perbandingan</b>	<p>Komik dengan visual semi-realis seperti manhwa lebih diminati target sasaran. Selain itu, komik dengan visual monokromatik juga lebih diminati ketimbang yang berwarna.</p> <p>Faktor media digital juga dianggap berpengaruh dalam penyebaran informasi.</p> <p>Semua komik memiliki genre yang sama, <i>psychological</i>.</p>

### **3.4 Kesimpulan akhir**

Perancangan akhir akan mengacu pada pengayaan komik yang terinspirasi dari komik Annarasumanara. Rancangan akhir akan dipublikasikan di media sosial Instagram dengan khalayak utama anak muda 18 hingga 24 tahun yang mana mayoritasnya adalah pelajar atau mahasiswa yang memang rentan terhadap gangguan kecemasan.

## **BAB IV**

### **KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

#### **4.1 Konsep pesan**

Berdasarkan analisis data yang penulis dapat dari narasumber dan kuesioner, banyak remaja hingga dewasa muda yang mengidap gangguan kecemasan atau memiliki gejalanya, namun enggan mencari pertolongan profesional atau bahkan enggan membicarakannya dengan keluarga sendiri. Hal ini disebabkan stigma buruk masyarakat yang melekat pada gangguan kejiwaan secara umum dimana gangguan jiwa dianggap aneh, bahkan memalukan. Akibatnya, banyak anak muda yang tidak mendapat pertolongan dan perhatian yang sesuai; menyebabkan anak-anak muda tersebut berpotensi membahayakan diri dan lingkungan sekitarnya. Karena itu, pesan moral yang ingin penulis sampaikan adalah “bahwa memiliki gangguan kecemasan itu bukanlah hal yang memalukan, bukan hal yang membuat penderita pantas dikucilkan, dan konsultasi kesehatan mental pada yang ahli itu penting”.

#### **Big Idea**

Big idea yang ingin disampaikan melalui rancangan ini adalah “Meyakinkan anak muda bahwa gangguan kecemasan bukan hal yang aneh atau memalukan, bahwa mereka tidak sendirian dan mereka selalu punya tempat berada”.

#### **Tujuan Pesan**

Dalam rancangan komik ini penulis tidak akan secara gamblang menyampaikan pesan, namun melalui ilustrasi penulis ingin menyampaikan (*to inform*) betapa serius dan pentingnya isu kesehatan mental, serta mengajak (*to persuade*) pembaca untuk lebih memperhatikan kesehatan mental, baik kesehatan diri sendiri maupun orang-orang di sekitarnya, dan bersama-sama mengubah pandangan masyarakat tentang kesehatan mental dengan

menormalisasi perbincangan kesehatan mental. Kemudian cerita ini diharapkan dapat mengingatkan (*to remind*) pembaca bahwa gangguan mental bukanlah hal yang memalukan, dan untuk tidak terbawa dengan stigma buruk lama masyarakat.

### Strategi pesan

Pesan disampaikan secara visual melalui penggambaran karakter, suasana, dan pengayaan dalam ilustrasi. Untuk saat ini, komik akan ditulis dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan khalayak pembaca.

Adapun analisis AISAS untuk strategi pesan sebagai berikut :

*Tabel 4.1 Analisis AISAS untuk strategi pesan*

Attention	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melihat <i>post</i> komik di Media sosial</li> <li>- Melihat judul komik di LINE Webtoon</li> <li>- Melihat poster promosi Arunika di media sosial</li> </ul>
Interest	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tertarik dengan visual komik</li> <li>- Tertarik dengan sinopsis</li> </ul>
Search	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mencari karya di media sosial atau LINE Webtoon</li> </ul>
Action	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membaca komik di media sosial atau LINE Webtoon</li> </ul>
Share	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membagikan karya di media sosial</li> <li>- Menceritakan soal karya pada kenalan dan kerabat</li> </ul>

## 4.2 Konsep Kreatif

Pesan disampaikan secara visual melalui penggambaran karakter, suasana, dan pengayaan dalam ilustrasi. Komik akan digambar dengan warna monokrom sepanjang hampir seluruh cerita untuk membangun suasana yang muram. Kemudian beberapa karakter digambarkan bermata biru menyiratkan karakter-karakter tersebut “berbeda” dari yang lain.

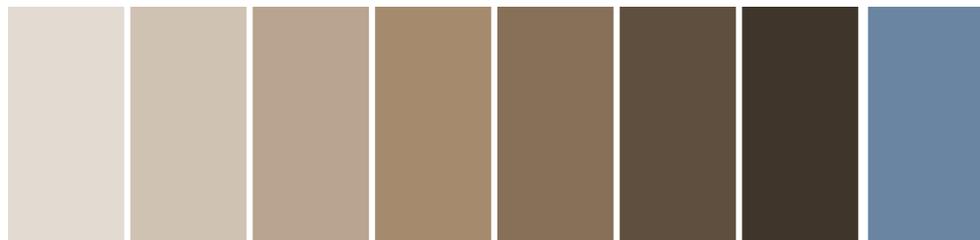
Pendekatan emosional digunakan dengan cerita yang mengangkat topik kesehatan mental dan drama dalam keseharian yang bisa dipahami pembaca sehingga ada aspek *relatability* untuk memberikan efek kedekatan pada pembaca, dengan harapan karya ini dapat mengubah sikap pembaca.

## 4.3 Konsep Visual

Berikut adalah beberapa referensi visual untuk perancangan komik :

### 1. Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna monokromatik.



*Gambar 4.1 Referensi warna monokromatik*

*Sumber : <http://khairunysarts.blogspot.com/2015/07/task-3-research-on-monochrome-color.html>*

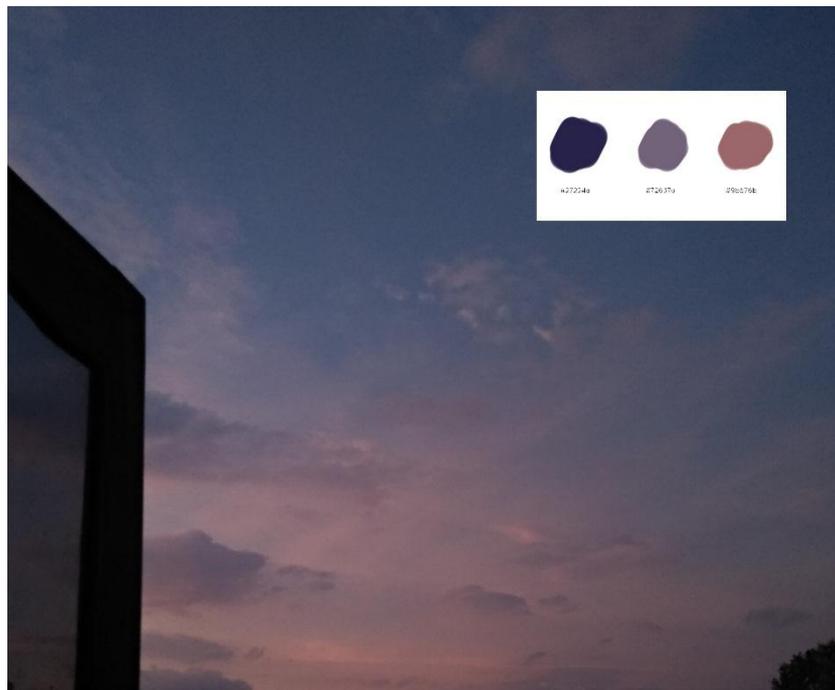
Warna monokromatik digunakan untuk membangun suasana yang muram dan dingin sebagai representasi dari pandangan tokoh utama akan dunia yang muram. Warna tidak dibuat sepenuhnya *greyscale* untuk tidak memberikan kesan yang terlalu gelap.



*Gambar 4.2 Referensi warna monokromatik dari Schindler's List (1993)*

*Sumber : <https://www.thesun.co.uk/living/3032377/remember-the-little-girl-in-the-red-coat-in-schindlers-list-this-is-what-she-looks-like-now/>*

Adapun warna-warna dasar yang digunakan terinspirasi dari warna langit pada saat matahari terbit.



*Gambar 4.3 Referensi dan palet warna*

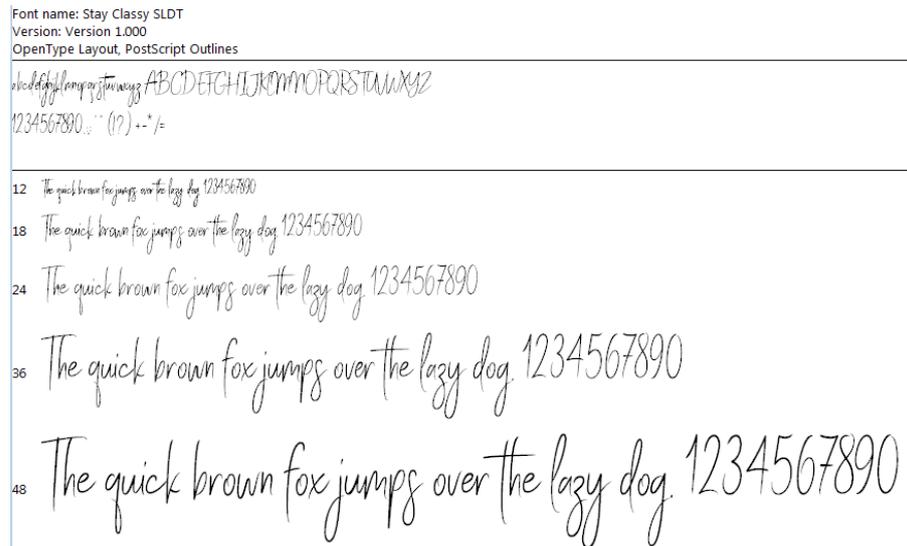
*Sumber : dokumen pribadi*

## 2. Logotype

The image shows the word "Arunika" written in a dark brown, cursive script font. The letters are connected and have a slightly irregular, hand-drawn appearance.

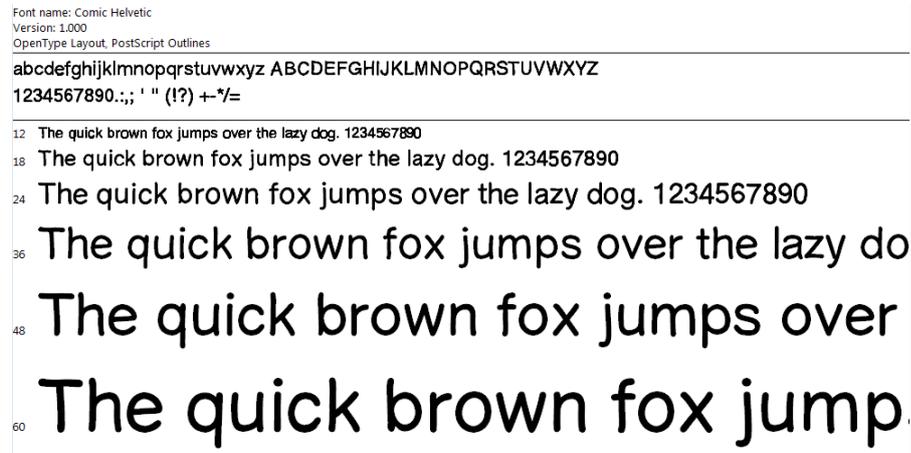
*Gambar 4.4 logotype judul Arunika  
Sumber : dokumen pribadi*

Logotype Arunika menggunakan font Stay Classy SLTD yang berupa font jenis casual script untuk memunculkan kesan personal dan akrab.



*Gambar 4.5 logotype judul Arunika  
Sumber : dokumen pribadi*

Adapun font Comic Helvetic digunakan sebagai body text dalam karya. Font jenis serif ini digunakan karena keterbacaan atau *readability* tinggi dari font ini pada media digital. Selain itu, font ini memberikan kesan akrab.



*Gambar 4.6 font Comic Helvetic  
Sumber : dokumen pribadi*

### 3. Pengayaan

Pengayaan gambar semi-realis *webtoon* atau *manhwa* Korea digunakan dalam komik ini karena gaya ini paling diminati di antara target sasaran. Pengayaan ini dengan warna monokromatik menangkap suasana kelim dengan baik.



Gambar 4.7 Referensi Pengayaan dari webtoon Annarasumanara  
Sumber : [https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/ep-1/viewer?title\\_no=77&episode\\_no=2](https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/ep-1/viewer?title_no=77&episode_no=2)

Selain itu, gaya gambar yang ditampilkan merupakan gaya yang penulis kembangkan selama masa kuliah, dimana pengayaan dipengaruhi gaya penggambaran semi-realis khas *manga* Jepang.

#### 4.4 Konsep Media

##### Media Utama

Komik digital dapat menjadi media edukasi yang tepat karena media visual cenderung lebih mudah diterima oleh khalayak remaja hingga dewasa muda. Selain itu, komik digital dapat menjangkau lebih banyak pembaca karena lebih mudah disebarluaskan, konten lebih mudah diakses dan konten dapat diakses secara gratis.

##### Media Pendukung

Adapun media pendukung untuk mendukung media utama mencapai tujuannya:

- Keychain dan poster merchandise
- Poster digital sebagai media promosi di berbagai media sosial
- Poster digital untuk Instagram story

#### 4.5 Proses Perancangan

##### Judul

“**Arunika**” diambil dari kata sansekerta yang berarti “cahaya matahari terbit”. Secara etimologis, kata ini berasal dari kata *aruṇa* yang berarti matahari, dan *aruṇīkṛta* atau *aruṇīkṛ* yang berarti “menjadi kemerahan” juga diperkirakan menjadi asal mula kata ini.

Judul ini diambil untuk merepresentasikan harapan baru yang terbit. Warna tidak terlihat tanpa adanya cahaya, karena itu matahari terbit digunakan sebagai analogi dunia yang tercerahkan.

##### Genre

Komik ini mengangkat tema gangguan kecemasan dalam kehidupan sehari-hari anak muda. Karena itu, genre komik ini adalah *drama* dan *slice of life*.

### **Premis dan plot**

*“Arunika menceritakan kisah para orang-orang yang dianggap berbeda, yang berusaha menemukan tempat mereka berada.”*

Dikisahkan Asha adalah seorang gadis SMA di sebuah kota besar di Indonesia yang memiliki gangguan kecemasan. Sejak kelas 11, ia mengalami gejala-gejala gangguan kecemasan yang membuatnya sering panik, menyakiti dirinya sendiri, dan hal-hal lainnya yang membuatnya dianggap aneh, gila dan berlebihan. Karena itu, orang-orang mulai menjauhi Asha dan bahkan merundungnya. Asha pun menjadi pribadi yang lebih pendiam dan tertutup.

Suatu hari, Asha pergi ke sekolah meski khawatir ia akan diolok-olok lagi oleh kawan-kawan sekelasnya, dan sempat enggan berangkat. Dan benar saja, di sekolah, kawan sekelas Asha, Rani dan gengnya mulai menghina Asha. Kedua teman dekat Asha, Putri dan Elya berusaha mengalihkan pikirannya dan mengajak Asha pergi bersama saat istirahat. Namun, Rani dan gengnya tidak kunjung berhenti menghina Asha. Asha yang panik pergi ke UKS karena merasa sesak, kemudian perawat menyarankan Asha untuk pergi menemui psikolog. Asha awalnya ragu karena ia takut semakin dikatai, ditambah orang tuanya yang bersikeras Asha baik-baik saja. Namun setelah melihat konten psikologi di media sosial yang dikirim Putri, ia mulai mempertimbangkan kembali untuk memeriksakan diri lagi.

Akhirnya, Asha pun pergi berobat dengan bantuan Rei, kakaknya. Rei pun mengaku senang Asha akhirnya mau meminta pertolongan dan mempercayai kakaknya itu, karena Rei sendiri ternyata memiliki gangguan kecemasan juga. Rei pun meyakinkan

Asha bahwa pergi konsultasi tidak berbeda dengan berobat pada dokter pada umumnya.

### **Sinopsis**

Gangguan mental bukanlah hal yang sepele, namun bukan pula hal yang paling mengerikan dan harus ditakuti. Asha, seorang gadis SMA, mendapati dunianya berubah ketika ia mengalami gangguan kecemasan. Akankah Asha pulih dan kembali menemukan harapannya?

### **Cover**



*Gambar 4.8 cover Arunika menampilkan karakter utama, Asha  
Sumber : dokumen pribadi*

Cover untuk komik ini menampilkan ilustrasi karakter utama, Asha, memegang setangkai bunga *Helleborus niger* atau bunga Hellebore. Bunga ini dianggap melambangkan kecemasan, atau rasa ingin lepas dari rasa cemas, karena itu bunga ini digunakan untuk menyiratkan tema utama komik ini, gangguan kecemasan.

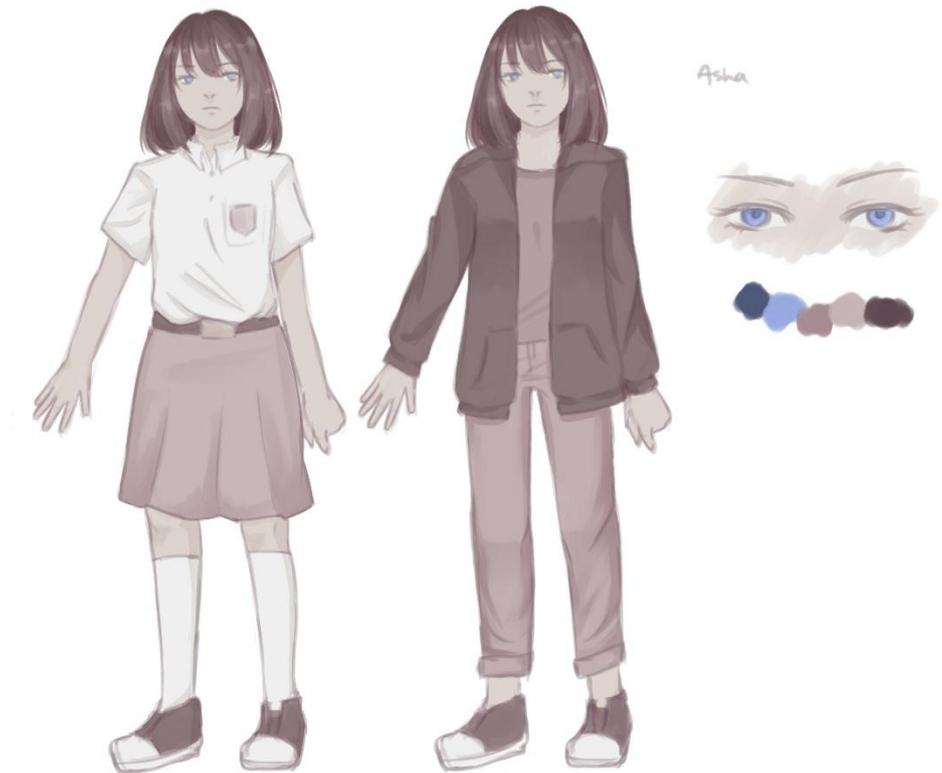


*Gambar 4.9 bunga Helleborus niger*  
*Sumber : <https://www.atzflowers.com/flower/helleborus/>*

## 4.6 Hasil Perancangan

### 1. Perancangan Karakter

#### Asha Ekavira



Gambar 4.10 Desain karakter Asha  
Sumber : dokumen pribadi

Usia : 17 tahun (kelas 3 SMA)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 155 cm/47 kg

Karakter protagonis utama. Menderita gangguan kecemasan sejak kelas 11 SMA, dan sejak itu pula Asha yang dulunya ceria dan optimis menjadi tertutup dan pendiam. Dekat dengan kakaknya, Rei, yang juga menjadi panutannya.

## Aditya Reinaldi / Rei



*Gambar 4.11 Desain karakter Rei  
Sumber : dokumen pribadi*

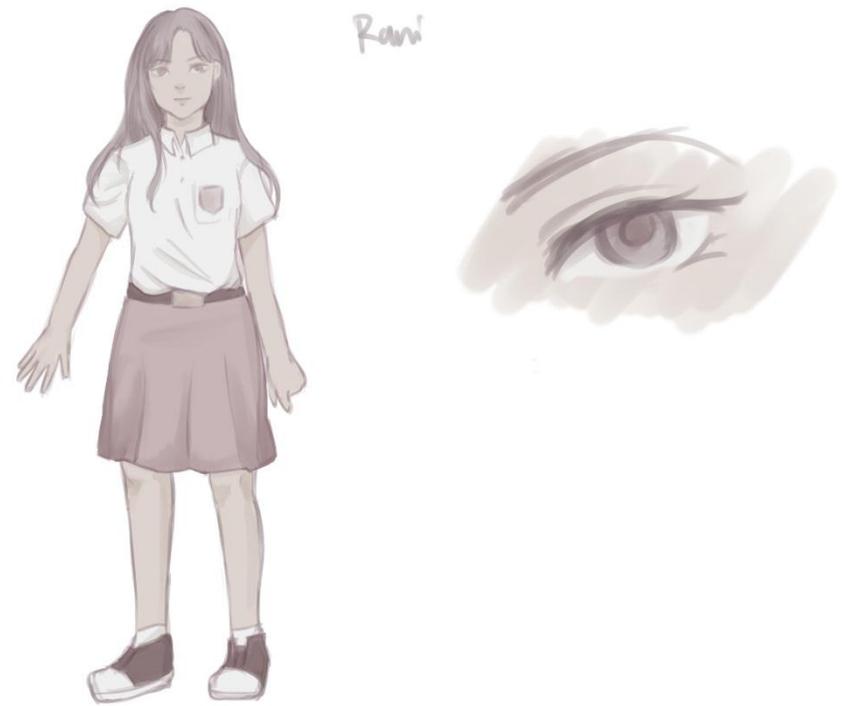
Usia : 20 tahun (kuliah semester 5, mahasiswa sastra)

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tinggi/berat : 170 cm/65 kg

Karakter protagonis sampingan. Rei adalah pribadi yang pandai, peduli sesama, selalu optimis dan dihormati banyak orang karena kegigihannya itu—sehingga tidak banyak orang menyadari kalau Rei juga mudah cemas. Sangat menyayangi adiknya, Asha, dan selalu ingin yang terbaik untuknya. Ia sangat sedih saat Asha mulai menutup diri.

## Rani



*Gambar 4.12 Desain karakter Rani  
Sumber : dokumen pribadi*

Usia : 16 tahun (kelas 3 SMA)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 152 cm/38 kg

Antagonis utama yang ditampilkan. Dulunya adalah teman Asha, namun sejak Asha sering sakit, ia mulai menjauhi Asha dan bahkan mengajak teman-temannya ikut merunding Asha di sekolah.

## Putri



*Gambar 4.13 Desain karakter Putri  
Sumber : dokumen pribadi*

Usia : 17 tahun (kelas 3 SMA)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 160 cm/45 kg

Teman dekat Asha dan Elya. Anak yang periang dan perhatian, dia tidak pernah menganggap Asha aneh, namun sangat khawatir setiap Asha tidak masuk sekolah dan menutup diri.

## Elya



*Gambar 4.14 Desain karakter Elya  
Sumber : dokumen pribadi*

Usia : 17 tahun (kelas 3 SMA)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 165 cm/45 kg

Teman dekat Asha dan Elya, sekaligus teman sebangku Asha. Si juara kelas yang bertampang dingin, namun sangat peduli pada teman-temannya. Tidak segan membela yang benar.

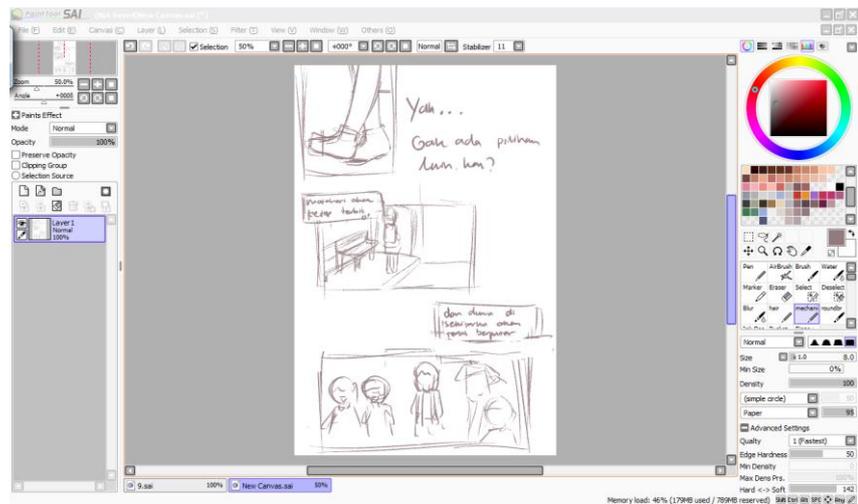
## 2. Proses Kreatif

### Komik

Berikut adalah proses pembuatan karya secara digital :

#### 1. Sketsa kasar

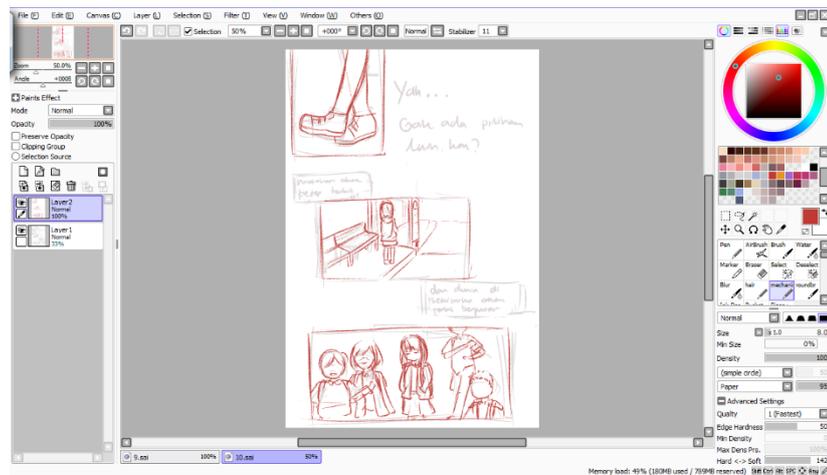
Proses sketsa awal. Pada proses ini juga dibuat naskah awal untuk membantu penempatan panel dan dialog.



Gambar 4.14 Sketsa kasar awal  
Sumber : dokumen pribadi

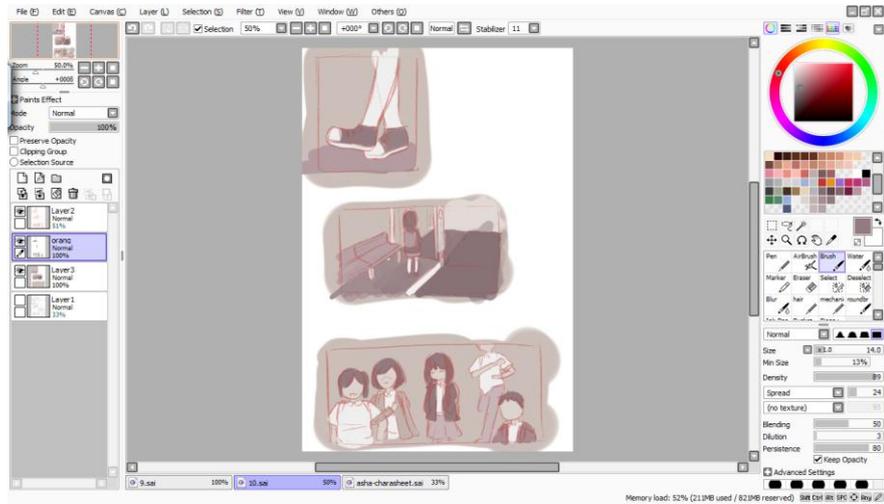
#### 2. Sketsa

Pada tahap ini, sketsa kasar diperhalus agar lebih mudah membuat *outline* gambar.



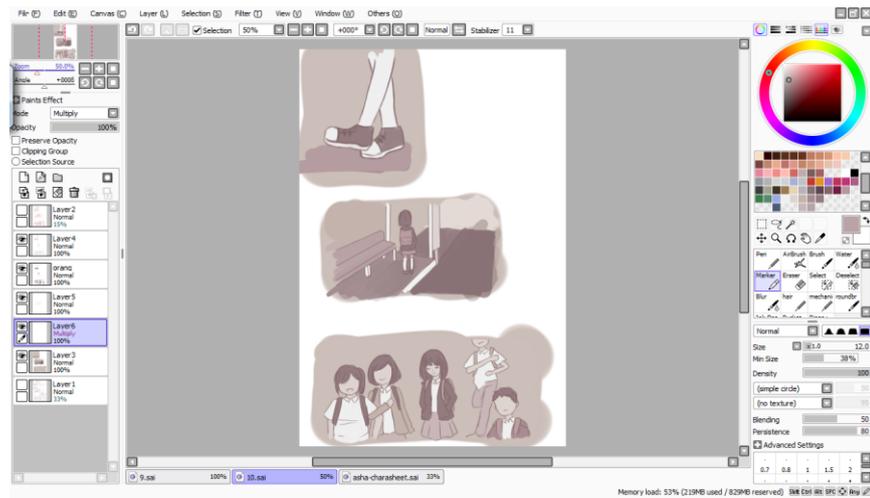
Gambar 4.15 Sketsa digital  
Sumber : dokumen pribadi

### 3. Warna dasar



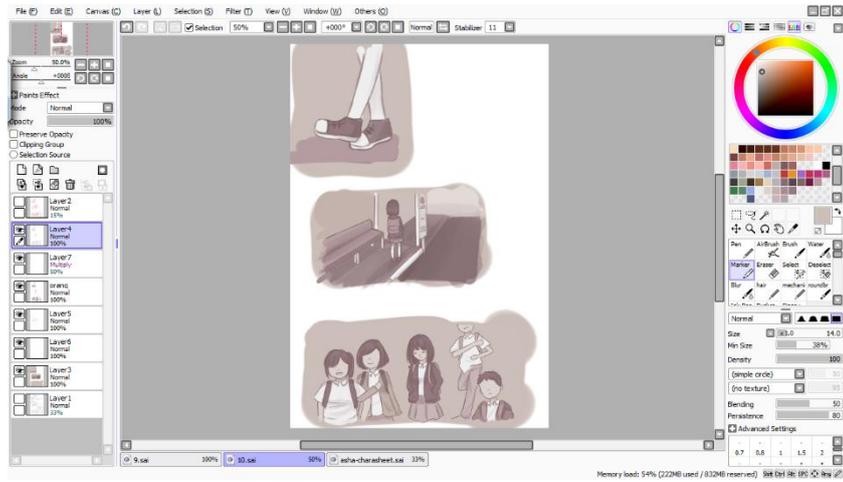
Gambar 4.16 Sketsa digital yang sudah diberi warna dasar  
Sumber : dokumen pribadi

### 4. Outline



Gambar 4.17 Outline  
Sumber : dokumen pribadi

## 5. Penambahan Detail

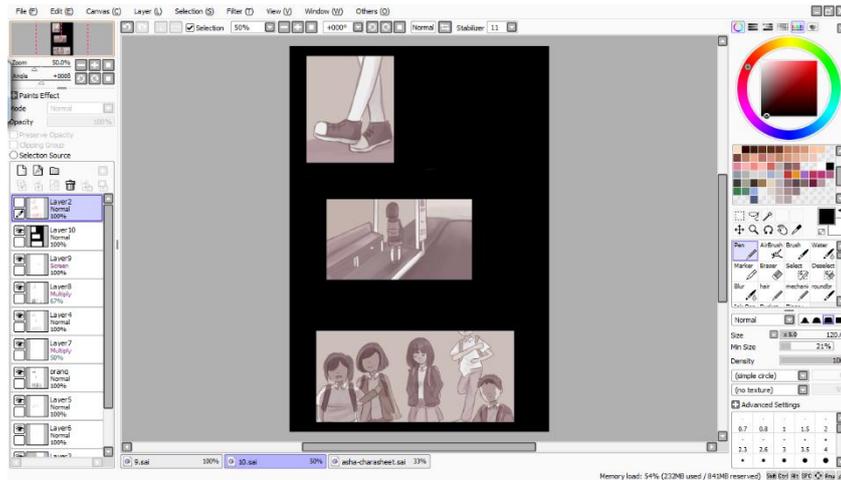


*Gambar 4.18 Penambahan detail  
Sumber : dokumen pribadi*



*Gambar 4.19 Detail  
Sumber : dokumen pribadi*

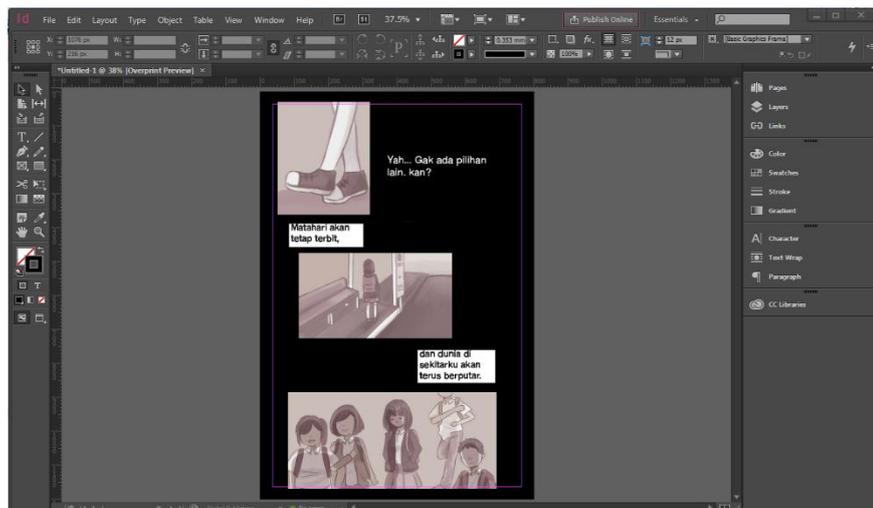
## 6. Layouting panel



Gambar 4.20 Layout panel  
Sumber : dokumen pribadi

## 7. Penambahan teks di Adobe InDesign CC 2015

Teks dialog dan narasi ditambahkan menggunakan Adobe InDesign.



Gambar 4.21 Penambahan teks di InDesign  
Sumber : dokumen pribadi

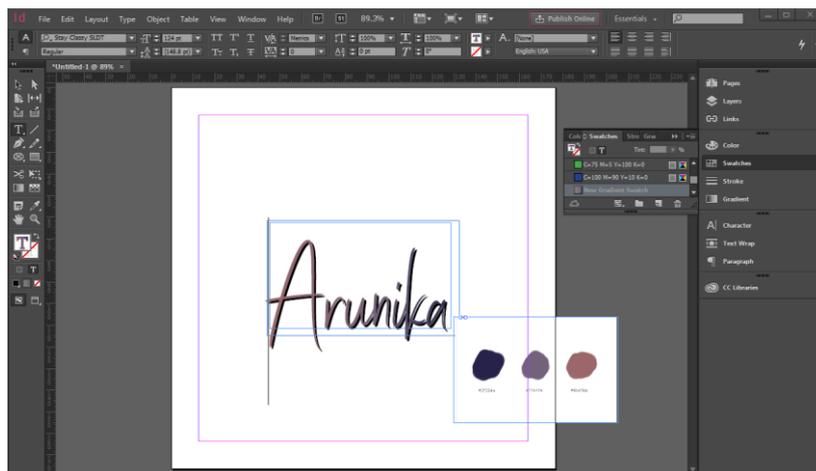
Berikut adalah salah satu contoh hasil akhir halaman komik.



Gambar 4.22 Hasil akhir  
Sumber : dokumen pribadi

### 3. Logotype

Perancangan logotype dilakukan langsung di InDesign dengan menggunakan palet warna sesuai referensi.



Gambar 4.23 Perancangan logo  
Sumber : dokumen pribadi

#### 4. Media Pendukung

Berikut adalah beberapa hasil rancangan media pendukung dari komik.

##### 1. *Keychain*

Desain *keychain* atau gantungan kunci sebagai *merchandise*.



*Gambar 4.24 Desain merchandise  
Sumber : dokumen pribadi*

## 2. Instagram *story*



*Gambar 4.25 Instagram story  
Sumber : dokumen pribadi*

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dapat disimpulkan bahwa memperhatikan kesehatan mental amat penting karena gangguan mental jika tidak ditangani dengan baik dapat membahayakan diri sendiri dan lingkungan. Media edukasi yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif dengan memanfaatkan aspek keakraban atau *relatability* dengan audiens. Komik digital adalah salah satu bentuk media yang tepat untuk tujuan ini.

#### **5.2 Saran**

Banyak masukan dan saran yang penulis dapatkan selama merancang karya ini. Salah satu yang paling ditekankan adalah untuk memperdalam penelitian, terutama dalam *anxiety disorder* itu sendiri dan penanganan yang tepat untuk setiap jenisnya. Penelitian visual juga disarankan untuk lebih diperdalam lagi untuk mengulas setiap pengayaan dan kekurangan serta kelebihan dari masing-masing gaya, karena pengayaan visual sifatnya subjektif. Selain itu, urgensi dari penggunaan media komik belum cukup terlihat dari hasil observasi penelitian ini.

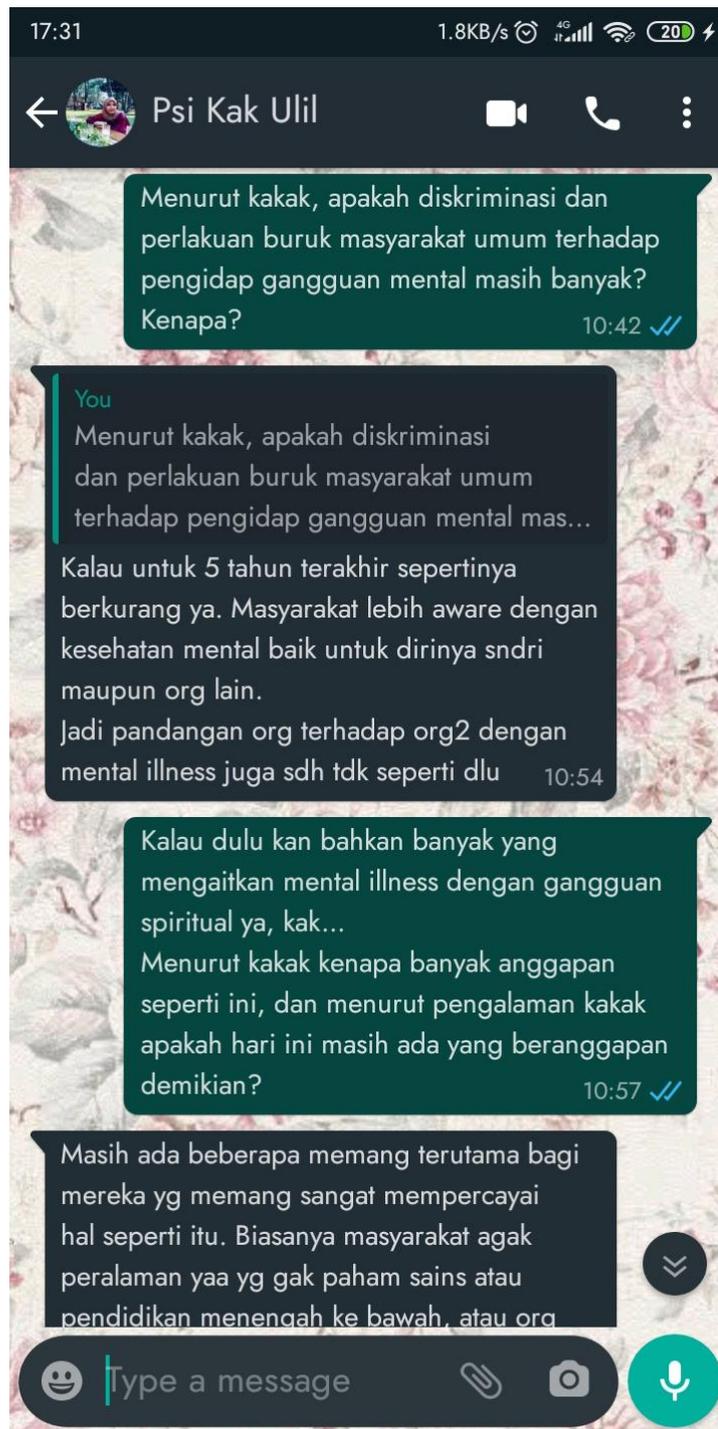
Dalam karya, cerita dapat dikembangkan lebih jauh lagi untuk menampilkan lebih banyak sisi dari penderita *anxiety disorder*, serta kisah para karakter dalam dunia Arunika agar pembaca lebih bersimpati pada karakter-karakter lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- "Line Webtoon Miliki Dua Juta Pengguna Aktif Di Indonesia | Indotelko.Com / LINE TODAY". 2021. LINE TODAY. <https://today.line.me/id/v2/article/azY3OP>.
- "NAVER HELP". 2021. M.Help.Naver.Com.  
<https://m.help.naver.com/support/contents/contentsView.help?contentsNo=3325&lang=id#:~:text=Webtoon%20adalah%20perpaduan%20kata%20dari,dinikmati%20online%20dalam%20bentuk%20website>.
- "NIMH » Anxiety Disorders". 2021. Nih.Nih.Gov.  
<https://www.nimh.nih.gov/health/topics/anxiety-disorders/index.shtml>.
- "Situasi Kesehatan Jiwa di Indonesia". 2019. Pusdatin.Kemkes.Go.Id.  
<https://pusdatin.kemkes.go.id/article/view/20031100001/situasi-kesehatan-jiwa-di-indonesia.html>.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual; DasarDasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Bolton, D. (2008). *What is mental disorder?: An essay in philosophy, science, and values*. Oxford: Oxford University Press.
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making: Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.  
<https://sanskritdictionary.com/aru%E1%B9%87a/4347/4>  
<https://viewcomics.me/epileptic/issue-tpb-part-4>  
[https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title\\_no=77](https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title_no=77)
- Lestari, Annisa. 2020. "LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL". *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6 (2): 134-148.  
<http://180.250.41.45/jsourc/article/view/1609>.
- Lubis, Nadira, Hetty Krisnani, and Muhammad Fedryansyah. 2015.  
"PEMAHAMAN MASYARAKAT MENGENAI GANGGUAN JIWA DAN

- KETERBELAKANGAN MENTAL". Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2 (3). <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13588>.*
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics : the invisible art*. HarperCollins.
- Moloney, Jenna. *Schindler's List (1993): An Analysis of Color vs. Black & White Filter, Music vs. Silence, and the Overall Political and Moral Themes*. 2018. UMass Boston. <https://blogs.umb.edu/cinemastudies/2018/03/06/schindlers-list-1993-an-analysis-of-color-vs-black-white-filter-music-vs-silence-and-the-overall-political-and-moral-themes/>
- Monier-Williams, M. (1851). *A dictionary: English and Sanscrit*. London: W.H. Allen and Co.
- Nazir, Moh. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 4(01), 1 - 15. doi:10.25124/demandia.v4i01.1968
- Singarimbun Masri dan Efendi Sofran. (1995). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Sishertanto, Tytton. (2016). *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soedarso, Nick. 2015. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. *Humaniora* 6 (4): 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019) *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. DIY Yogyakarta: PT Kansius.
- Wiramihardja, Sutardjo A. *Pengantar Psikologi Abnormal*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2005.

## LAMPIRAN



Lampiran 1

Wawancara dengan narasumber ahli, Auliya Ulil Irsyadiyah, S.Psi, M.Psi



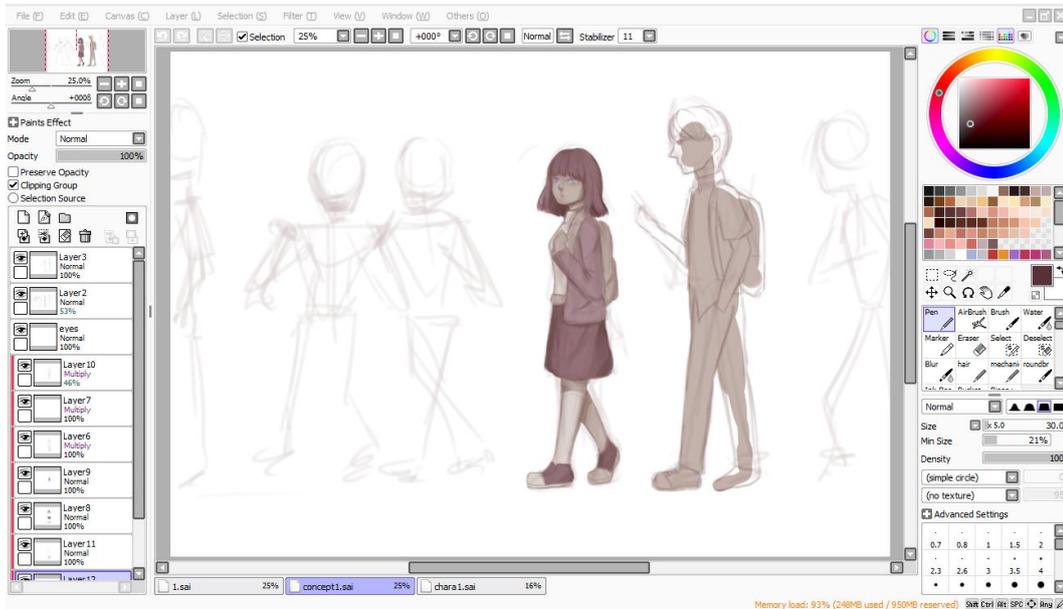
Lampiran 2  
Wawancara dengan narasumber ahli, Yanuar Rahman, S.Ds., M.Ds



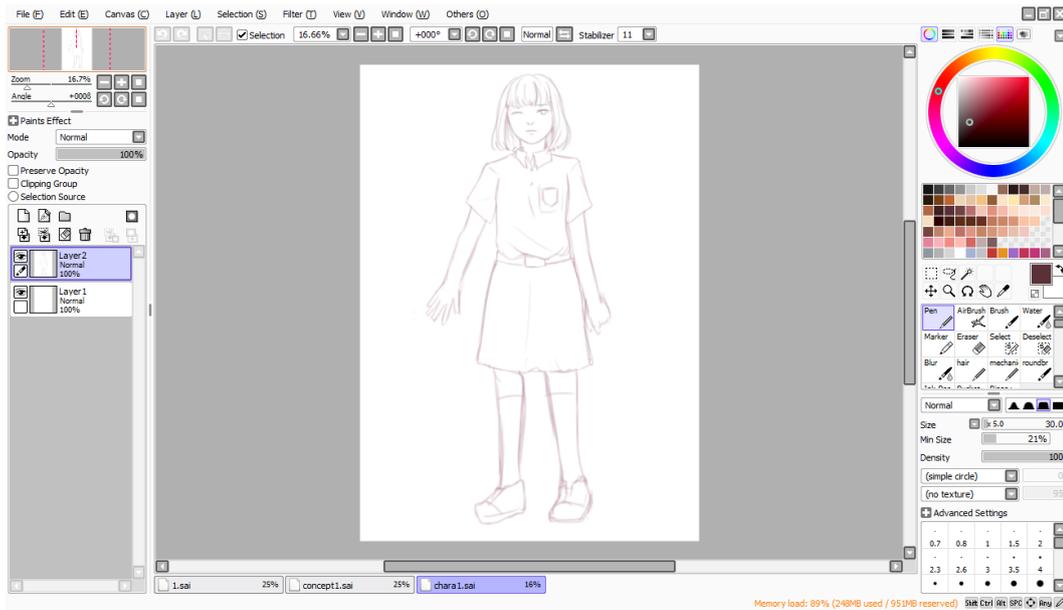
Lampiran 3  
Desain karakter awal Asha



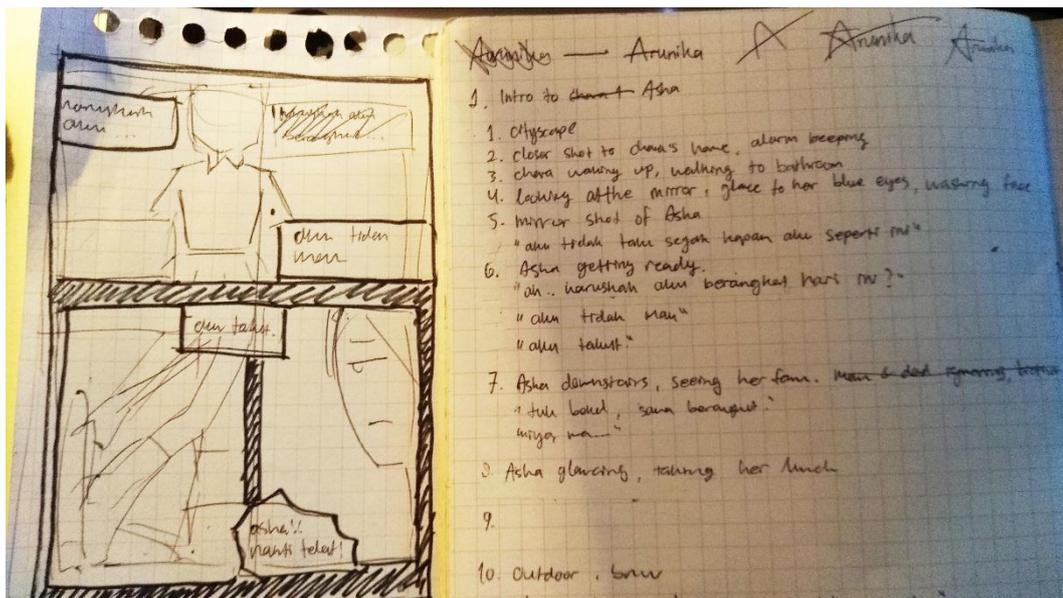
Lampiran 4  
Desain karakter awal Rei



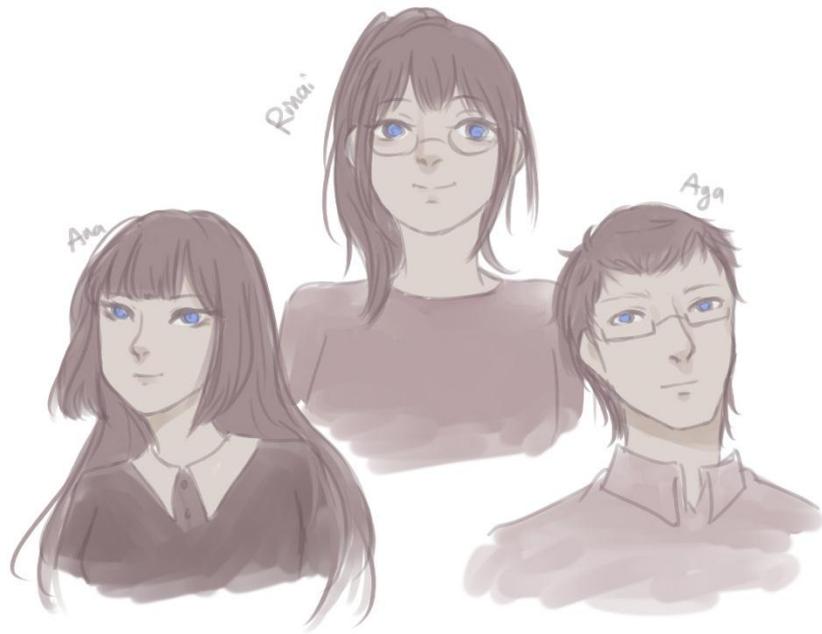
Lampiran 5  
Sketsa Concept art



Lampiran 6  
Proses sketsa karakter Asha



Lampiran 7  
Sketsa kasar manual dan narasi



**Rinai Alka Agnia**

Usia : 20 tahun (kuliah semester 5, mahasiswi seni)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 159 cm/47 kg

**Rhyana Aleta Shahina / Ana**

Usia : 19 tahun (kuliah semester 5, mahasiswi teknik)

Jenis Kelamin : Perempuan

Tinggi/berat : 152 cm/38 kg

**Rafi Triyoga / Aga**

Usia : 20 tahun (kuliah semester 5, mahasiswa bisnis)

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tinggi/berat : 177 cm/55 kg

Lampiran 7  
Desain karakter sampingan