

## **Design of *Painting Picture Inside My Head* Comic as A Self-Improvement Media for People In *Emerging Adulthood***

### **Perancangan Komik Berjudul *Painting Picture Inside My Head* sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood***

**Muhammad Benigno Adib Burhan, Pujiyanto\*, Yon Ade Los Hermanto**

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

\*Penulis korespondensi, Surel: pujiyanto.fs@um.ac.id

Paper received: 12-11-2021; revised: 03-1-2022; accepted: 06-1-2022

#### **Abstract**

People in *Emerging Adulthood* are transitional adolescents aged 18-25 years, who are often faced with difficult things such as mental problems, because they are undergoing biological, psychological and social changes from adolescence to adulthood. Difficulties experienced by *Emerging Adults* include blurred self-image and low ability to solve problems. Unaddressed problems in *Emerging Adults* can lead to stress, and if left unchecked can turn into mental disorders such as depression. One way to help teenagers in dealing with problems is bibliotherapy, therapy of reading books. Comics are one of the effective media for reading materials to convey messages and aesthetic values. The comic, which is designed as a medium for self-development and problem solving for emerging adults, is designed using Tim Brown's Design Thinking method. The design stage begins with Empathy, Define, Idea, Prototype and Test. The main media are webcomics with scroll down format.

**Keywords:** comic, self-development, *Emerging Adulthood*.

#### **Abstrak**

Kalangan *Emerging Adulthood* merupakan remaja transisi berusia 18-25 tahun, yang seringkali dihadapkan dengan hal-hal yang menyulitkan hingga masalah mental, dikarenakan mereka sedang mengalami perubahan biologis, psikologis dan sosial dari remaja ke dewasa. Kesulitan yang dialami *Emerging Adult* adalah seperti *self-image* yang kabur, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik. Jika permasalahan pada *Emerging Adult* tidak diatasi, dapat menimbulkan terjadinya stress, dan jika dibiarkan terus menerus dapat berubah menjadi gangguan mental seperti depresi. Salah satu cara untuk membantu remaja dalam menghadapi masalah adalah biblioterapi, yaitu terapi membaca buku. Komik merupakan salah satu media bahan bacaan yang efektif untuk menyampaikan pesan dan nilai estetis. Komik yang dirancang bertujuan sebagai media pengembangan diri dan penyelesaian masalah bagi kalangan *emerging adulthood*, dirancang dengan metode *Design Thinking* milik Tim Brown. Tahap perancangan dimulai Empati, Penentuan, Ide, Prototype, dan Test. Hasil media utama berupa komik web dengan format scroll down.

**Kata kunci:** komik, pengembangan diri, *Emerging Adulthood*.

## **1. Pendahuluan**

Era Post-Modern yang serba pesat menimbulkan banyak perubahan dalam hal baru seperti kemajuan teknologi, mobilisasi tinggi hingga munculnya media sosial, namun hal ini juga membuat masalah baru, seperti perundungan dunia maya, kecanduan internet (Shaw & Black, 2008). Perubahan yang drastis dalam beberapa dekade terakhir, membuat remaja tumbuh dalam budaya yang jauh berbeda dari budaya orang tua mereka. Globalisasi dan teknologi merupakan pengaruh yang meresap dalam kehidupan anak muda saat ini, dan menciptakan berbagai dampak terhadap kehidupan anak muda baik positif maupun negatif (Arnett, 2013). Menurut Barreto et al. (2021) remaja lebih sering merasa kesepian dibanding

orang dewasa dan hal ini berdampak buruk pada kesehatan mental remaja. Gejala kesepian dan krisis eksistensial menurut Para eksistensialis merupakan hal yang meluas dalam kehidupan masa kini, hal ini dikarenakan kehidupan masyarakat modern sekarang sangat cepat dan pesat tidak sesederhana masyarakat pada masyarakat zaman sebelumnya (Koeswara, 1987).

Remaja dalam perjalanannya menuju dewasa merupakan suatu proses hidup yang unik dan menarik, perjalanan penemuan jati diri. Emerging Adulthood merupakan masa transisi remaja menuju dewasa di umur 18 sampai 25 tahun, dimana remaja mengalami perubahan biologis, psikologis, dan sosial (Arnett, 2013:10). Dalam perkembangannya remaja seringkali dihadapkan dengan hal-hal menyulitkan. Kesulitan dalam masa pengembangan diri remaja seperti tingkat stress yang tinggi, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik dapat menimbulkan terjadinya stress, jika tidak ditangani dengan baik dapat menjadi depresi (Nurislami & Hargono, 2014). Remaja dan dewasa muda merupakan kelompok usia yang paling rentan mengidap depresi, ketidaksiapan di masa transisi dapat menimbulkan krisis eksistensial hingga masalah mental seperti depresi. Masalah mental yang parah dapat menimbulkan hal yang serius seperti ide bunuh diri. Menurut Journal of Psychiatry, tingkat ide bunuh diri pada mahasiswa di Yogyakarta setinggi 6,9 persen (Peltzer & Pengpid, 2015), sedangkan jumlah remaja di Indonesia menurut proyeksi penduduk 2015, menyebutkan bahwa seperempat penduduk Indonesia merupakan remaja, atau 66,0 juta dari 255 juta penduduk Indonesia (Bappenas RI, 2019).

Sebuah laporan berjudul Digital 2021: The Latest Insight Into The State of Digital dari We Are Social dan Hootsuite pada Januari 2021 bahwa dari 274,9 juta penduduk Indonesia, 170 juta diantaranya mengakses dan menggunakan media sosial, yang berarti lebih dari setengah penduduk Indonesia menggunakan media sosial, sementara itu aplikasi media sosial yang sering diakses di Indonesia yaitu Youtube, WhatsApp, Instagram, Facebook, lalu Twitter, sedangkan penggunaan media sosial terbanyak didominasi kelompok umur 18-34 dengan presentasi 64,8 persen (Kemp, 2021).

Salah satu cara yang dapat membantu remaja menghadapi masalah pada masa transisi adalah dengan biblioterapi, yang merupakan kegiatan dengan membaca buku sebagai media penambah wawasan, yang dapat membantu mengurangi atau menyelesaikan masalah seseorang (Hynes & Hynes-Berry, 1994). Terdapat berbagai macam media untuk menambah wawasan melalui membaca buku, salah satunya dengan membaca buku komik. Menurut Pak dan Van Lente (2014:22-23) buku komik merupakan sebuah media seni hybrid yang menggabungkan prosa sekaligus gambar untuk menyampaikan informasi, jadi mungkin bagi komikus untuk menggunakan metode cerita yang dilakukan novelis seperti deskriptif atau didaktik. Salah satu media yang efektif dalam proses *storytelling* adalah buku cerita bergambar, komik yang termasuk buku cerita bergambar memiliki kelebihan yang terdapat pada ilustrasinya, dengan ilustrasi informasi yang disampaikan di dalam komik mudah diserap pembaca dan menyenangkan untuk dibaca karena pembaca tidak hanya fokus pada teks, tetapi juga pada ilustrasi (Hermanto, 2019).

Perancang menggunakan rujukan perancangan skripsi maupun buku terdahulu yang relevan. Rujukan pertama merupakan skripsi yang berjudul Perancangan Buku Ilustrasi Motivasi “Wake Up” sebagai Media Pengembangan Diri pada *Millenials*, 2019, Aulia Hanifa Abdillah, Universitas Negeri Malang. Skripsi yang dibuat Aulia Hanifa ini menghasilkan buku

Ilustrasi motivasi berjudul “Wake Up Sloth” yang memiliki ukuran 15 cm x 18,2 cm, dengan jumlah halaman sebanyak 102 halaman dan dijilid dengan tipe hard cover. Buku ini berisi tentang cara anak muda memandang problematika kehidupan. Buku ini memiliki kelebihan dirancang menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti remaja. Dan ilustrasi buku ini menggunakan style ilustrasi minimalis dengan detail serta penggunaan warna yang vibrant. Target pembaca di buku ini yang merupakan generasi *Millenials*, diilustrasikan sebagai binatang kukang yang pemalas dengan warna hitam di area mata yang menggambarkan kebiasaan kurang tidur pada remaja (Abdillah, 2019).

Perancangan Buku Ilustrasi tentang Quarter Life Crisis untuk Dewasa Muda usia 20-30, 2018, Gerhana Nurhayati Putri, Universitas Multimedia Nusantara. Buku yang ditulis Gerhana Nurhayati ini memilih Quarter Life Crisis sebagai topik, karena pentingnya dewasa muda dapat mengatasi masalah dan melewati Quarter life crisis dengan baik. karena masih banyak dewasa muda yang mengalami masa ini tanpa tahu cara mengatasinya (Putri, 2018). Buku ini dibuat dengan ilustrasi untuk memudahkan dewasa muda memahami informasi yang cukup kompleks dengan lebih senang sehingga informasi yang diberikan dapat lebih cepat dipahami.

Perancangan yang dijadikan rujukan selanjutnya adalah buku berjudul Happiness is Homemade. 2018, Puty Puar, Benteng Pustaka. Buku *Self-Help* dengan 164 halaman yang dikemas dengan hardcover ini menceritakan tentang cara memperoleh kebahagiaan, lewat berbagai hal yang sederhana, selain itu Puty Puar juga menyediakan halaman-halaman interaktif yang bisa diisi oleh pembaca, buku ini dikemas dalam ilustrasi sederhana yang menarik (Puar, 2019).

Berdasarkan pemaparan diatas dengan banyaknya stressor yang dialami *Emerging Adult* dibutuhkan media untuk membantu remaja untuk mengembangkan diri mereka agar terhindar dari masalah mental, berdasarkan referensi perancangan terdahulu buku ilustrasi merupakan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan pesan, komik dipilih sebagai media utama perancangan, karena kebermanfaatan komik sebagai media penyampaian informasi yang mudah diserap oleh pembaca. Komik akan dipublikasikan di web comic publisher yaitu *Webtoon* dan sosial media dipilih sebagai media utama biblioterapi karena berdasarkan data yang diperoleh kelompok umur yang dituju yaitu *Emerging Adulthood* termasuk kelompok umur yang terbanyak mengakses Internet dan media sosial di Indonesia.

Perancangan Komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*” sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood* bertujuan sebagai upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah bagi kalangan *emerging adult*. Tema pokok komik yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan yang umum dialami *emerging adult*, Beberapa permasalahan yang dialami dewasa muda lalu akan diselesaikan melalui resolusi atau penyelesaian masalah yang disampaikan melalui buku komik dengan visual dan narasi yang sesuai.

## 2. Metode

### *Teknik Pengumpulan Data*

Tahap pengumpulan data perancangan menggunakan pendekatan kualitatif, pada tahap ini dilakukan dengan mencari data primer dan sekunder. Data primer dilakukan melalui wawancara, dengan teknik wawancara terstruktur, wawancara dilakukan dengan narasumber ahli materi dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan

remaja, dan diperkuat oleh Dra. Ella Faridati Zen, M.Pd selaku kepala P2BKM untuk mengetahui permasalahan pada Dewasa muda dan penyelesaiannya. Sedangkan wawancara ahli media dilakukan secara langsung dengan Kurnia Harta Winata untuk tahap uji coba dan pengembangan *prototype* komik. Selain ahli materi dan ahli media, perancangan ini juga dilakukan dengan membuat beberapa pertanyaan untuk menggali informasi tentang target audiens yaitu remaja berusia 18-25 tahun, pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan permasalahan, minat hingga *behaviour* audiens yang juga merupakan *emerging adult*.

Data sekunder merupakan jenis data yang dikumpulkan secara tidak langsung dari objek yang diteliti, data sekunder diambil dari data yang sudah di olah, kepustakaan merupakan data yang diperoleh dari literatur, buku, karya terdahulu, kepustakaan digunakan untuk menunjang perancangan komik dan media yang sesuai untuk penyelesaian masalah. Data yang diperoleh dari sumber pustaka mengenai prinsip dalam pembuatan komik, yang dimuat di buku berjudul *Comic Making* yang ditulis oleh M.S. Gumelar.

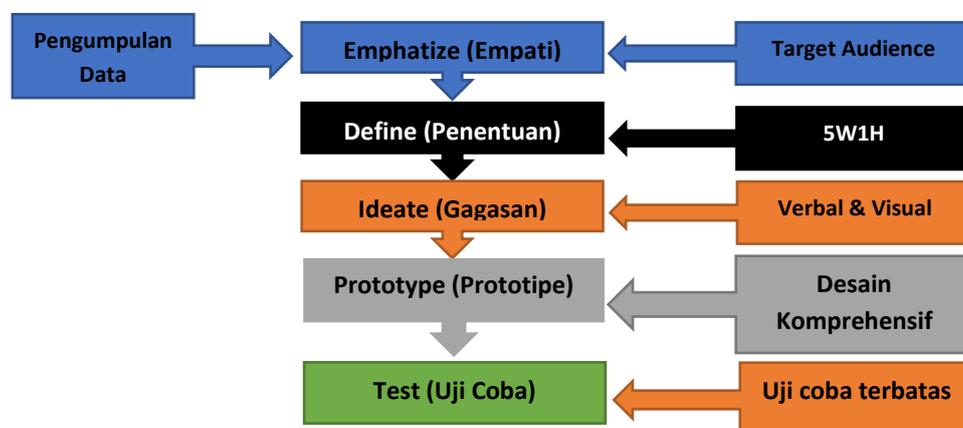
Observasi menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data sekunder apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis, serta dapat dikontrol keandalan (reliabilitas) dan keasliannya (validitasnya), observasi dilakukan langsung dengan mengamati situs komik digital yaitu *webtoon*, sebagai media utama perancangan.

#### Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian di Analisis, yang merupakan proses pemeriksaan, pemilihan dan penyederhanaan data yang bertujuan menemukan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan perancangan. Perancangan menggunakan 5W1H sebagai metode analisis data, 5W1H pada dasarnya merupakan metode untuk mencari jawaban atas pertanyaan guna mendapatkan informasi dengan detail, dengan beberapa pertanyaan, yaitu: apa, siapa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana (Sarwono & Lubis, 2007:54).

#### Metode Perancangan

Perancangan Buku Ilustrasi “Painting a Picture Inside My Head” Sebagai Media Pengembangan Diri Untuk Kalangan *Emerging Adulthood* disusun menggunakan model perancangan prosedural, yaitu perancangan yang disusun secara sistematis dan faktual melalui tahapan-tahapan terperinci (Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah, 2010:47).



Gambar 1. Prosedur Perancangan *Design Thinking*

Dalam merancang komik, perancang menggunakan metode *Design Thinking* milik Tim Brown (Gambar 1). *Design thinking* merupakan cara berpikir kreatif dan praktis untuk memecahkan masalah, metode ini dikenal sebagai proses berpikir yang berkonsentrasi pada penciptaan solusi yang diawali dengan proses empati atas kebutuhan manusia (*human centered*) untuk menemukan solusi dan inovasi dari masalah yang ada (Kelley & Brown, 2018). Dengan dasar yang rasional, *Design Thinking* berupaya menghasilkan pemahaman holistik dan empati tentang masalah yang dihadapi. *Design Thinking* mencoba berempati dengan target audiens dan melibatkan konsep yang subyektif seperti emosi, kebutuhan, motivasi, dan pendorong perilaku. Berikut adalah beberapa tahapan dalam *Design Thinking*:

#### *Empati*

Empati merupakan tahap pertama Design Thinking, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data pada terhadap customer, apa yang diinginkan oleh mereka, bagaimana pengalamannya, fungsi kebutuhannya. Pencarian data pada customer diawali dengan menentukan target audience, setelah itu dilakukan pengumpulan data dengan metode-metode terpilih, seperti observasi, wawancara dan kepustakaan, pengumpulan data bertujuan untuk menjangkau data sehingga perancang menemukan berbagai temuan yang mendukung perancangan.

#### *Define (Penentuan)*

Setelah perancang melakukan proses Empathize, selanjutnya data dianalisis dan disintesis menggunakan 5W1H untuk mencari jawaban atas pertanyaan guna mendapatkan informasi dengan detail sehingga dapat menentukan solusi atas permasalahan yang terjadi.

#### *Ideate (Gagasan)*

Ideate merupakan tahap untuk menghasilkan ide. rumusan masalah pada tahap Define digali agar perancang menemukan gagasan dan solusi untuk memecahkan masalah. Ide yang didapat oleh perancang selanjutnya dituangkan dalam bentuk ide verbal dan visual.

#### *Prototype (Prototipe)*

Pada tahap ini akan dihasilkan desain sementara, yang merupakan implementasi dari tahap sebelumnya, prototype merupakan contoh produk yang serupa dengan produk aslinya nanti, Prototyping berguna untuk mengetahui kekurangan produk yang nantinya dihasilkan.

#### *Test (Uji Coba)*

Uji Coba merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, Hasil Perancangan berupa komik yang selanjutnya diuji ke beberapa target customer dan ahli media mengetahui kekurangan produk sehingga perancang dapat memperbaiki dan mengembangkan produk sesuai tujuan perancangan.

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1. Empathize (Empati)**

Tahap awal dari perancangan ini merupakan, yang juga tahap pengumpulan data, data dalam perancangan ini diperoleh dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer merupakan jenis data yang terkumpul dari sumber asli/utama melalui wawancara, survey, eksperimen, dll. Dalam perancangan ini kuisisioner dan wawancara dipilih untuk

mengumpulkan data primer. Kuesioner dilakukan dengan mencari data tentang minat dan perilaku dari *emerging adult*. Wawancara teknik wawancara terstruktur yang dilakukan secara langsung dengan narasumber ahli dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan remaja, dan diperkuat oleh narasumber ahli Dra. Ella Faridati Zen, M.Pd selaku kepala P2BKM dan dosen bimbingan konseling Universitas Negeri Malang.

Data sekunder merupakan jenis data yang dikumpulkan secara tidak langsung dari objek yang diteliti, data sekunder diambil dari data yang sudah diolah, sumber data sekunder meliputi buku, jurnal, surat kabar, dll. Data sekunder berfungsi sebagai tambahan informasi untuk perancang. Dalam perancangan ini Observasi dan Kepustakaan dipilih untuk mengumpulkan data sekunder, Observasi dilakukan langsung dengan mengamati situs komik digital yaitu webtoon, sebagai media utama perancangan. Kepustakaan merupakan data yang diperoleh dari literatur, buku, karya terdahulu, kepustakaan digunakan mengumpulkan informasi yang menunjang perancangan komik. Data yang diperoleh dari sumber pustaka mengenai prinsip dalam pembuatan komik, yang dimuat di buku berjudul *Comic Making* yang ditulis oleh M.S. Gumelar.

#### *Paparan data Responden Emerging Adulthood usia 18-25 tahun*

Responden yang dipilih sesuai dengan target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun, dimana remaja mengalami perubahan biologis, psikologis, dan sosial. Jumlah responden yang didapatkan sebanyak 132 responden, status responden kebanyakan sedang menjadi mahasiswa aktif, diikuti dengan responden yang sedang bekerja. Mayoritas responden sering menggunakan media sosial dengan mayoritas membuka internet & media sosial lebih dari 4 jam per hari.

Masalah yang paling membuat mereka tertekan adalah masalah pribadi, disusul karir, akademik dan finansial, sebagian besar responden terkadang sulit menentukan untuk menjalani hidup sesuai dengan keinginan diri sendiri atau sesuai dengan tuntutan sosial, sebagian besar responden mempunyai control atas situasi yang mereka alami, dan sebagian lainnya tidak. Sebagian besar mereka mengetahui tujuan hidup mereka beberapa dari mereka belum mengetahui tujuan hidup dan mayoritas responden sering khawatir akan ketidakpastian masa depan.

Mayoritas responden juga sering memendam kegelisahan, beberapa dari mereka sering bercerita kepada teman, Sebagian dari mereka tidak ada tempat untuk bercerita, sedangkan cara mereka untuk mengurangi stress juga bervariasi, kebanyakan dari mereka menonton film, membaca buku, bermain game, mendengarkan video motivasi music, dan juga tidur. Minat mereka, untuk perancangan ilustrasi mayoritas dewasa muda menyukai style ilustrasi semi realistis.

#### *Paparan Data Wawancara Dokter Spesialis Kesehatan Jiwa dan Psikiater Anak dan Remaja Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya*

Menurut dr. Frilya Rachma Putri, permasalahan yang sering terjadi pada masa transisi adalah masalah yang terkait dengan self-image, dan kemandirian. Tuntutan dan tanggung jawab yang dialami oleh dewasa muda menjadi salah satu sumber stress karena dewasa awal tidak lagi mendapat supervisi dari orang tua untuk pengambilan keputusan. dewasa awal harus memutuskan sendiri menentukan otonomi sendiri, dewasa awal yang cenderung

bergantung kepada orang dan yang mempunyai *self-image* kabur cenderung sulit melewati masa transisi.

Sosial media mempunyai dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung kontrol seseorang dalam menggunakannya, media sosial dapat memberikan dampak positif jika penggunaannya diikuti dengan keputusan dan analisis yang tepat.

Menurut dr. Frilya Frilya Rachma Putri, salah satu prinsip untuk menjaga kesehatan mental lebih baik adalah dengan menerima kekurangan diri, dan memaafkan diri jika gagal dalam melakukan sesuatu, karena kegagalan tidak selalu buruk, dan dapat dilakukan evaluasi untuk memperbaiki diri untuk menjadi lebih baik.

Mengenali diri lebih baik, serta mempunyai tujuan hidup dapat membuat *emerging adult* lebih siap untuk menghadapi masa transisi, karena dengan mengetahui kekurangan, *emerging adult* dapat mengkompensasi kekurangannya dengan kelebihan yang dia punya, sehingga dapat menjadi faktor protektif untuk melewati masa transisi secara mature dan adaptif.

Tiga komponen yang sangat penting untuk manajemen stress untuk kesehatan mental yang lebih baik yaitu menetapkan boundaries, melatih kemampuan berempati, dan kemampuan verbalisasi. Menetapkan *boundaries* berarti menentukan batas tegas di antara diri sendiri dan orang lain. Kemudian berempati adalah menempatkan posisi diri sendiri dengan orang lain, dengan tidak langsung judgmental, sedangkan kemampuan verbalisasi adalah kemampuan untuk mengekspresikan perasaan yang tidak menyenangkan, agar bobot emosi seseorang bisa terurai. Menurut dr. Frilya Rachma Putri, memaparkan pentingnya isu-isu kesehatan mental, dalam bentuk yang lebih populer merupakan pendekatan yang efektif.

#### *Paparan Data Wawancara dengan Ahli Bimbingan Konseling Pusat Pengembangan Bimbingan Konseling Karier dan Kompetensi Akademik*

Kondisi stress yang terus menerus, dalam arti tidak segera tertangani, sudah tentu akan mempengaruhi kehidupannya sehari-hari. Stres yang keterusan, bisa menimbulkan depresi, bahkan mungkin lebih buruk lagi, hingga gangguan mental.

Menurut Ibu Ella tidak semua orang dewasa awal rentan atas gangguan mental. Seseorang yang rentan atas gangguan mental di antaranya adalah orang yang mempunyai sikap tertutup, jika mempunyai masalah disimpan sendiri, tidak mau cerita ke orang lain, tidak berusaha mencari solusi atas masalahnya, melihat segala sesuatu suka dari sudut pandang yang negatif, suka mengeluh, pesimis

Masa pencarian diri sebenarnya sudah dimulai saat usia remaja, sehingga pada dewasa awal lazimnya seseorang sudah memiliki jati diri, seseorang yang sudah berhasil memiliki jati diri, maka mampu membuat perencanaan hidup masa depan, sudah memiliki tujuan hidup dengan jelas, akan dapat melewati masa transisi dengan selamat. Dengan kata lain bisa mengadakan penyesuaian diri. Seseorang yang sejahtera, atau sehat mental adalah seseorang yang mampu mengadakan penyesuaian diri, baik panyesuian pada diri sendiri maupun dengan lingkungannya.

Memanfaatkan bahan-bahan bacaan yang bisa menambah kualitas hidup, seperti media penambah wawasan, dapat membantu masalah seseorang, karena bahan-bahan bacaan bisa

menjadi salah satu upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah yang dihadapi. Istilahnya bibliotherapy atau blibioedukasi.

*Paparan Data Observasi Komik Web Webtoon.*

Komik Web merupakan komik yang dipublikasikan di website, komik web umumnya mempunyai format *scroll down*, hal ini dikarenakan web komik dibuat untuk mudah diakses secara *mobile* lewat *smartphone*, Webtoon adalah platform untuk menerbitkan komik secara online, dengan munculnya *smartphone*, webtoon dengan cepat mendapatkan popularitas di seluruh dunia dengan akses yang mudah dan daftar genre yang terus berkembang. Genre yang terdapat di webtoon bervariasi, mulai dari fantasi, kerajaan, komedi, aksi, *slice of life*, romantic, hingga thriller, Konten komik yang dimuat oleh Webtoon mayoritas menceritakan tentang kehidupan remaja.

Webtoon juga menyediakan *Webtoon Canvas*, yang merupakan layanan bagi komikus untuk menerbitkan komiknya secara mandiri, di dalam *Webtoon Canvas* komikus memiliki control untuk mengelola dan merancang komiknya secara bebas. Style gambar komik webtoon beragam, seperti style manga, kartun dan semi realis.

*Paparan Data Prinsip desain dalam membuat komik dari buku berjudul Comic Making karya M.S. Gumelar.*

Komik menurut Gumelar (2011) adalah urutan gambar yang ditata untuk menyampaikan pesan yang diangkat komikus, umumnya diberi lettering sesuai kebutuhan. Prinsip yang diterapkan dalam pembuatan komik merupakan prinsip desain, karena merancang komik sama halnya dengan merancang desain, prinsip desain juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas komik (Gumelar, 2011).

Emphasis/penekanan adalah prinsip desain untuk membuat elemen tertentu menjadi pusat perhatian pembaca, empasis berarti penekanan atau fokus terhadap suatu cerita, satu panel, halaman atau adegan untuk menarik perhatian pembaca terhadap hal yang ditekankan oleh komikus. Emphasis pada komik dilakukan dengan cara, bermain-main pada kontras warna, ukuran, ruang, dan isolasi, sedangkan pada tampilan non gambar, empasis dapat ditekankan pada kepribadian karakter atau cerita,

Komposisi merupakan penempatan unsur-unsur visual agar menjadi suatu kesatuan. Gambar dalam komik dapat memiliki gambar yang simetri maupun tidak simetri, gambar simetri memberikan kesan seimbang, sedangkan gambar asimetri merupakan gambar yang komposisinya tidak beraturan/tidak seimbang, hal ini bukan sesuatu yang harus dihindari, asimetri dapat juga digunakan untuk sebagai penekanan.

*Camera View* merupakan prinsip dalam pembuatan komik yang melibatkan *distance, angle & movement*. *Distance* merupakan jarak pandang yang terdiri dari extreme close up, close up, medium shot, dan long shot. *Angle* adalah sudut pandang yang dapat berguna untuk memberikan kesan tertentu dalam komik, umumnya sudut pandang dalam pembuatan komik terdiri dari eye level, low angle & high angle. *Movement* berfungsi agar gambar yang terdapat di panel terlihat dinamis. *Readability & Clarity* pada teks komik juga merupakan hal yang penting dalam membuat komik, *Readability* adalah teks yang mudah dibaca, sedangkan *Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat, kejelasan berarti kalimat langsung mengenai pada makna yang dimaksud.

### 3.2. Define

#### *Analisa Data*

Analisa data merupakan metode untuk mendapatkan informasi dari kumpulan data yang diperoleh dengan dengan sistematis melalui observasi, kajian Pustaka dan wawancara. Dalam merancang komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri untuk kalangan *emerging adulthood*, digunakan 5W1H untuk menyajikan informasi lebih dalam.

#### 1) *What* (Apa)

Apa latar belakang dibuatnya perancangan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *Emerging Adult*? Latar belakang perancangan ilustrasi ini karena *Emerging Adult* rentan mengalami masalah psikis dan sosial maka dari itu diperlukan media untuk pengembangan diri bagi *Emerging Adult*.

#### 2) *Why* (Kenapa)

Kenapa *Emerging Adult* rentan mengalami masalah psikologis dan sosial? *Emerging Adult* rentan terhadap masalah psikologis dan sosial, karena mereka sedang mengalami masa transisi menuju dewasa dimana *Emerging Adult* tidak lagi mendapat supervisi dari orang tua untuk pengambilan keputusan dan harus menentukan otonomi sendiri, dan dalam proses transisi ini *emerging adult* sering dengan hal-hal menyulitkan. Kesulitan dalam masa pengembangan diri remaja seperti *self-image* yang kabur, dan kemampuan menyelesaikan masalah yang belum cukup baik, jika tidak diatasi dapat menimbulkan terjadinya stress, jika dibiarkan terus menerus dapat berubah menjadi gangguan psikis seperti depresi.

#### 3) *Who* (Siapa)

Siapa target audiens dari perancangan ilustrasi pengembangan diri ini? Dewasa muda di umur 18 sampai 25 tahun.

#### 4) *Where* (Dimana)

Dimana hasil perancangan ilustrasi ini nantinya akan ditempatkan atau disebarakan? Perancangan ilustrasi ini nanti akan dijadikan komik yang akan di publish di *webtoon* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh target audiens.

#### 5) *When* (Kapan)

Kapan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” dipublikasikan? Perancangan komik dipublikasikan di *webtoon* setelah prototype komik yang jadi sudah di uji dan diperbaiki.

#### 6) *How* (Bagaimana)

Bagaimana proses perancangan komik berjudul “Painting Picture Inside My Head” sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *emerging adulthood*? Dalam merancang buku ilustrasi, perancang menggunakan metode *Design Thinking* milik Tim Brown. Perancangan dimulai dengan, pengumpulan data, penentuan target audiens, dilanjutkan dengan, berempati yaitu dengan memahami tujuan perancangan memahami emosional dan psikologis audiens, setelah mendapatkan pernyataan masalah yang jelas, perancang menentukan apa saja solusinya. Lalu perancang mengerjakan solusi potensial yang akan diubah menjadi desain

nyata berupa komik, dalam pembuatannya komik menggunakan prinsip desain, hingga akhirnya prototipe komik akan diuji kepada target audiens untuk mendapatkan umpan balik. Setelah komik diperbaiki, komik akan dipublikasikan di situs web komik yaitu webtoon.

### 3.3. Idea

Ideasi merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Rumusan masalah pada tahap penentuan digali agar perancang menemukan gagasan dan solusi untuk memecahkan masalah. Menurut Pujiyanto, Sarjono, dan Pramono (2017) dalam proses ideasi, untuk menemukan ide dimulai dengan konsentrasi pada permasalahan dengan brainstorming, dalam mengeksplorasi ide, biarkan pikiran mengalir, jangan menghambat ide yang datang walaupun ide yang datang terasa kurang bagus atau sederhana, ide yang sederhana bisa dikembangkan menjadi menarik, ide harus dieksplorasi dan dikembangkan secara terus menerus sampai produk final dipilih. Menciptakan karya dapat diartikan juga menciptakan karya desain komunikasi visual yang berguna untuk kita dan orang lain, kata “berguna” tidak hanya menekankan pada “keuntungan/manfaat” tetapi juga pada kepuasan audiens, proses penciptaan karya adalah proses memvisualisasi ide menjadi karya nyata (Pujiyanto et al., 2017).

Berdasarkan pemaparan diatas perancang memulai ideasi dengan berkonsentrasi terhadap permasalahan yang akan menghasilkan tema pokok, baik verbal maupun visual, yang selanjutnya dikembangkan menjadi naskah dan visualisasikan menjadi karya nyata pada tahap selanjutnya.

#### *Ide Verbal*

##### 1) Tema Pokok

Tema pokok komik yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan yang umum dialami *emerging adult* seperti self-image yang kabur, kemandirian yang kurang, pola pikir yang pesimis, selalu berpikir negatif, melihat dirinya tidak mampu. Beberapa permasalahan yang dialami dewasa muda lalu akan diselesaikan melalui resolusi atau penyelesaian masalah. sebagai salah satu upaya untuk mencegah munculnya masalah maupun untuk terapi atas masalah yang dihadapi.

##### 2) Struktur Cerita

Struktur cerita berisi berbagai tahapan yang membentuk suatu cerita utuh, menurut (Gumelar, 2011), cerita mempunyai dinamika dimana melibatkan banyak konflik agar pembaca tertarik dan hanyut dalam cerita, dinamika menceritakan perjalanan karakter atau tokoh dalam hidupnya, yang biasanya melibatkan kesengsaraan, perjuangan, konflik dan ending. *Dan Harmon Story Circle* adalah struktur cerita yang dibagi menjadi delapan bagian yang dihadapi oleh tokoh utama, dalam struktur cerita ini tokoh utama digambarkan mengejar tujuan melalui delapan tahap (Studiobinder, 2020)

Pada perancangan ini, pesan yang diangkat menjadi cerita terkait dengan permasalahan dan penyelesaian masalah yang umum dialami *emerging adult* seperti menemukan self-image yang kabur, meningkatkan kemandirian, menanamkan pola pikir yang positif, meningkatkan kepercayaan diri serta semangat pada *emerging adult* Dalam pembuatan narasi cerita, perancang menggunakan struktur pembuatan cerita *Dan Harmon Story Cycle* dengan delapan

poin yang ringkas dan mudah dipahami sebagai acuan membuat narasi cerita, cerita dibagi menjadi tiga episode, dengan permasalahan berbeda-beda pada tiap episode.

Konsep yang telah dipaparkan kemudian disusun menjadi cerita, berikut merupakan susunan cerita dalam ilustrasi "*Painting a Picture Inside My Head*"

**Tabel 1. Struktur Cerita *Painting a Picture Inside My Head***

1. <i>A character is in a zone of comfort,</i>	Cerita dimulai dengan pengenalan karakter, pada awal cerita karakter utama mengentas dari masa kecil.
2. <i>But they want something</i>	Karakter utama menuju perkotaan, karakter utama ingin mencari pengalaman.
3. <i>They enter an unfamiliar situation</i>	Karakter utama memasuki situasi yang tidak familiar, karakter berada di perkotaan yang serba cepat dan dinamis
4. <i>Adapt to it</i>	Karakter utama memasuki situasi yang tidak familiar, karakter berada di perkotaan yang serba cepat dan dinamis
5. <i>Get what they wanted,</i>	Karakter utama menyesuaikan diri dengan arus hidup di perkotaan, karakter utama ingin menyenangkan semua orang, takut ketinggalan tren.
6. <i>Pay a heavy price for it</i>	Karakter utama kelelahan karena dia terus menyenangkan orang lain sementara dirinya lelah, selain itu karakter utama kelelahan karena terus-terusan mengikuti tren.
7. <i>Then return to their familiar situation,</i>	Karakter utama menyadari, terlalu menuntut diri demi penilaian orang lain membuat batin terkekang dan tertekan, karakter utama berhenti menjadi <i>people pleaser</i> , dan ingin melakukan hal yang bermanfaat untuk dirinya.
8. <i>Having changed.</i>	Karakter utama berubah menjadi lebih baik, karakter utama siap untuk menghadapi tantangan selanjutnya,

Tahap pertama tokoh utama berada di zona nyaman, lalu tahap kedua tokoh utama menginginkan sesuatu, pada tahap ketiga karakter memasuki situasi yang tidak familiar, tahap keempat tokoh utama beradaptasi pada situasi yang, dan pada fase kelima memperoleh hal yang diinginkan, pada fase keenam tokoh utama mendapat ganjaran setelah mendapatkan yang ia inginkan, fase ketujuh tokoh utama merenungkan dan mendapatkan solusi hingga tokoh utama menjadi familiar dengan situasi yang baru, pada fase kedelapan tokoh utama berubah menjadi lebih baik.

#### *Ide Visual*

##### 1) Style Desain

Dalam memilih style gambar, menurut Pak dan Van Lente (2014), komikus sukses mempunyai style gambar yang berbeda satu dengan lainnya, mulai dari kartun lucu sampai style modern photorealistic, bagaimana untuk memutuskan, style gambar yang cocok tergantung dari keputusan komikus itu sendiri.

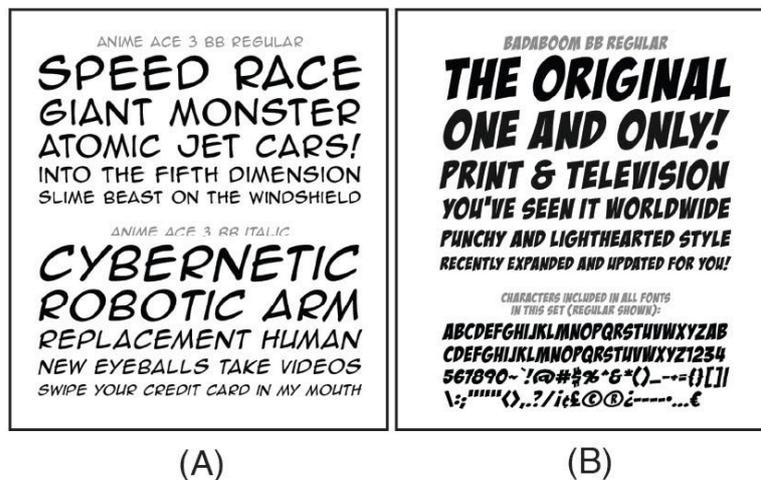
Ilustrasi cerita dirancang dengan style semi realis, hal ini dikarenakan mayoritas *emerging adult* yang diteliti menyukai style ilustrasi semi realis. Menurut Gumelar (2011) semi realis merupakan gabungan gambar realis dan kartun, karikatur merupakan contoh gambar semi-realis, tetapi gaya gambar semi-realis juga mempunyai banyak variasi, tergantung dari

kemampuan gambar realis dan kartun yang digabungkan, yang merupakan tingkatan skill dari komik artist itu sendiri.

## 2) Tipografi

Tipografi merupakan ilmu yang mempelajari tentang desain huruf, dan aplikasinya terhadap kebutuhan desain melalui metode penataan layout, bentuk ukuran dan sifatnya (Putra, 2021). Dalam memilih huruf, tidak hanya estetika yang harus diperhatikan, selain dapat mendekorasi dan memperindah, tipografi juga dapat menjadi medium untuk penyampaian informasi yang praktis, misalnya melalui emphasis (Felici, 2012). Dalam perancangan ini font yang dipilih disesuaikan dengan fungsinya, yaitu sebagai narasi pada komik, pemberi keterangan, serta sound effect, pemilihan font juga mempertimbangkan prinsip desain.

Font yang digunakan dalam komik berjenis *script*, yang merupakan jenis *typeface* yang mempunyai gaya tulisan tangan manual, dalam perancangan ini font yang dipakai adalah *Anime Ace*, dan *Badaboom* (Gambar 2.) yang merupakan font khusus untuk narasi buku komik, font *Anime Ace* (Gambar 2A) dipilih karena tingkat *readability* dan *clarity* yang baik. Menurut Gumelar (2011) unsur *Readability* dan *Clarity* pada teks merupakan hal penting dalam pembuatan komik, *Readability* adalah teks yang mudah dibaca, sedangkan *Clarity* adalah kejelasan makna pada kalimat, kejelasan berarti kalimat langsung mengena pada makna yang dimaksud. Font *Badaboom* (Gambar 2B.) dipilih untuk memberikan penekanan pada suatu adegan, seperti efek suara.



Gambar 2. Font Anime Ace, A. Badaboom, B. (Sumber: Blambot)

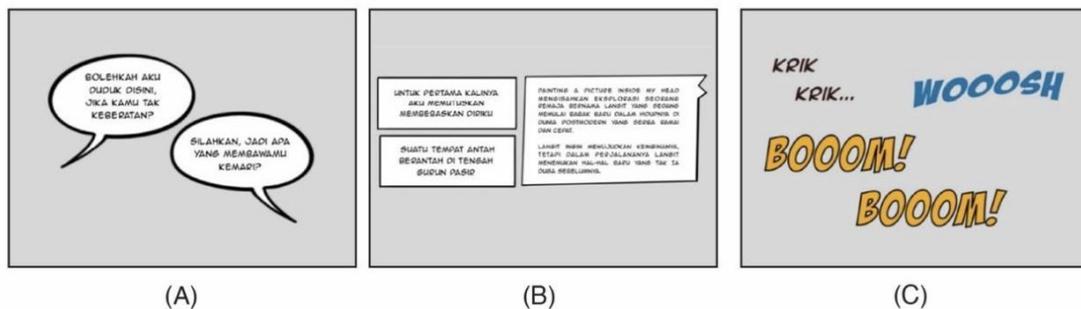
## 3) Lettering Style

Pemberian lettering dalam komik bertujuan untuk memberikan pengalaman membaca yang lancar, yang mencakup pembuatan balloons/ bubble, keterangan, efek suara, dan semua text yang terdapat di dalam buku komik (Pak & Van Lente, 2014).

Narasi pada komik yang berupa dialog yang disimbolkan lewat bubble text (Gambar 3A.), monolog disimbolkan oleh text box (Gambar 3B.) bahkan pengganti sound effect dapat digambarkan melalui splash (Gambar 3C.). Menurut (Gumelar, 2011) pemberian lettering mempunyai beberapa tujuan, seperti sebagai cara untuk karakter mengungkapkan perasaan seperti dialog, monolog dan *yelling*.

Pembatas teks untuk mengungkapkan perasaan dalam komik biasanya disimbolkan dengan *bubble text* (Gambar 3A.) Pemberian *bubble text* bertujuan sebagai simbol untuk membedakan narasi, pada perancangan ini *bubble text* dikhususkan untuk dialog. Lettering sebagai simbol keterangan, biasanya digunakan untuk menunjukkan lokasi, caption, dan juga bisa untuk mengungkapkan pikiran internal dari karakter, dalam komik biasanya disimbolkan dengan *text box* (Gambar 3B.), dalam perancangan ini *text box* dikhususkan untuk monolog atau pikiran internal dari tokoh utama.

Pemberian splash (Gambar 3C.) dapat berguna untuk pengganti sound effect sebagai pendukung suasana cerita, splash dibuat dengan tujuan agar pembaca komik dapat merasakan suasana yang ada di dalam komik. Teks juga dapat diberikan warna dan bentuk yang berbeda agar dapat memberikan *emphasis*, pemberian teks disesuaikan dengan tujuan dari makna yang disampaikan, pemberian text dapat juga berfungsi sebagai pengganti efek suara, seperti bunyi ledakan dan lain-lain sesuai kebutuhan (Gumelar, 2011).

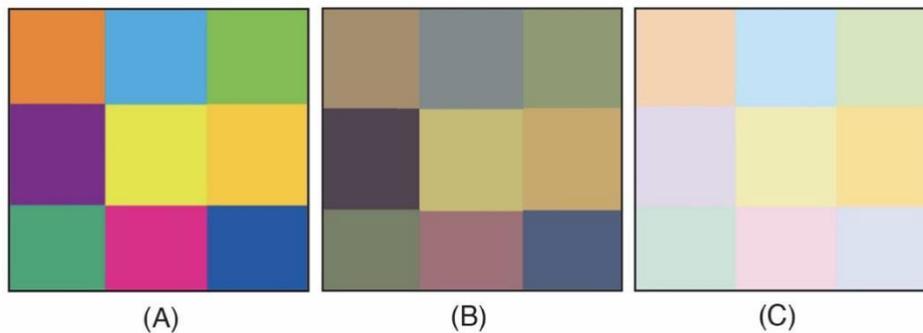


**Gambar 3. Bubble Text, (A). Text Box, (B). Splash, (C).** (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### 4) Warna

Proses berikutnya adalah menentukan warna, dalam merancang komik, perancang menggunakan psikologi warna sebagai penunjang nuansa emosi yang akan disampaikan. Psikologi warna dapat dipengaruhi tingkat kontras, kecerahan dan rona (Hornung, 2012). Warna mempunyai banyak jenis untuk mendukung berbagai kebutuhan komunikasi, warna dengan kontras tinggi digunakan untuk adegan dengan nuansa ceria, warna redup untuk adegan kelam dan warna cerah untuk menunjukkan kesan lembut. Menurut MCleod (1994) komik hitam putih dan komik berwarna mempunyai perbedaan yang sangat luas dan mendalam yang mempengaruhi setiap level dalam kepuasan membaca. Psikologi warna dapat dipengaruhi tingkat kontras, kecerahan dan rona (Hornung, 2012).

Gambar rona dengan kontras tinggi (Gambar 4A.) terdiri dari sembilan warna prisma dengan rona yang beragam dan kontras yang tinggi. mereka memiliki energi yang menggembirakan dan ceria. Palet jenis ini sering dikaitkan dengan anak-anak. Gambar dengan warna redup (Gambar 4B.) menggunakan pengaturan rona yang sama, tetapi dengan tingkat kontras dan saturasi yang diturunkan. Perubahan ini menciptakan kesan warna yang jauh lebih tenang dan kelam. Gambar warna cerah (Gambar 4C) menggunakan pengaturan rona yang sama. Dengan kontras yang rendah dan *brightness* yang tinggi dan menghasilkan kumpulan warna yang sangat bercahaya. Dibandingkan dengan dua contoh sebelumnya, warna ini menunjukkan kesan yang lembut, feminis.



**Gambar 4. Warna kontras tinggi (A). Warna redup (B). Warna Rona Cerah (C).** (Sumber: Hornung, 2012:126).

### 5) Desain Karakter

Karakter merupakan hal penting dalam menyajikan cerita, karakter dapat membuat cerita menjadi menarik, karakter menuntun audiens untuk berpetualang bersama sampai cerita selesai, menurut Kuntjara dan Almanfaluthi (2021), sebuah karakter tidak berarti jika tidak dirancang dengan tujuan, yang mencakup alur cerita konflik dan suasana. Dalam perancangan komik ini karakter yang dibuat bertujuan untuk merepresentasikan *emerging adult*, digambarkan dengan karakter boneka kayu (Gambar 5.), penggambaran karakter ini dipilih untuk mencerminkan dewasa muda, boneka kayu dipilih sebab mereka tidak punya control atas dirinya, hal ini serupa dengan dewasa muda yang seringkali tidak punya control atas dirinya, dan belum punya tujuan.

Desain karakter merupakan gabungan dari tampilan fisik, pakaian, dan kepribadian yang diberikan komikus terhadap tokoh yang dibuat (Gumelar, 2011). Karakter boneka kayu yang bernama Langit digambarkan menjadi tokoh utama (Gambar 5A.) dan tokoh pendukung bernama Jeanne (Gambar 5B.).



**Gambar 5. Tokoh Utama, A. Tokoh Pendukung, B.**

### 3.4. Prototype

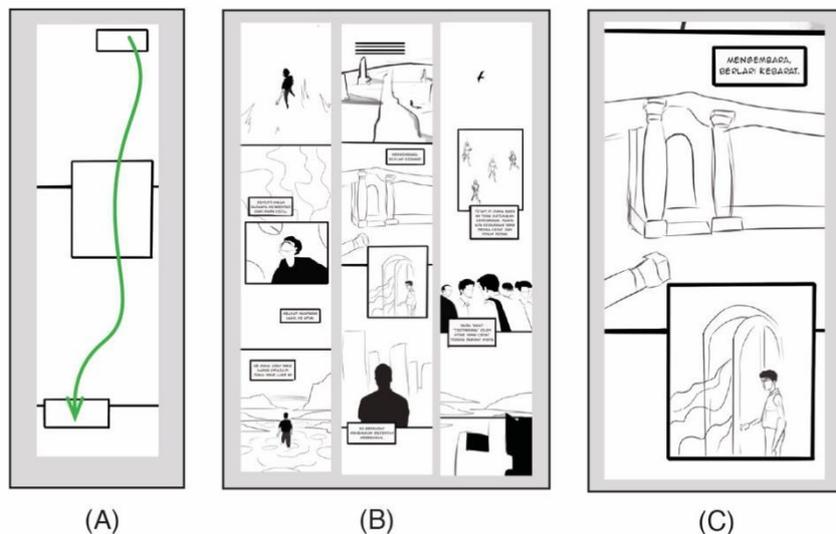
*Prototype* atau purwarupa merupakan hasil implementasi dari tahap sebelumnya, hasil dari prototype nantinya akan diuji untuk mengevaluasi dan perbaikan produk sehingga produk dapat memenuhi tujuan dengan tepat. Media utama perancangan merupakan komik digital dengan format *scroll down*, format *scroll down* berfungsi untuk memudahkan pembaca komik

yang akan dibaca di *smartphone*, dimensi komik 800 x 4000px dan perancang menggunakan Teknik *digital painting*.

Media bertujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan ke target audiens yang dituju, supaya komik berjudul “Painting a Picture Inside My Head” dikenal luas dan dapat bermanfaat sebagai media pengembangan diri kalangan *emerging adulthood*. Tahap pembuatan komik dimulai dengan menggambar sketsa kasar dan mengatur panel dengan rujukan cerita yang telah dibuat sebelumnya dilakukan di tahap Ide, tahap selanjutnya adalah *clean up*, Proses selanjutnya adalah *Coloring*, melalui tiga tahap ini dihasilkan suatu komposisi gambar yang sudah mendekati komposisi final. Perancangan komik dilakukan dengan teknik *digital drawing* menggunakan tablet dan aplikasi *Procreate*.

### *Rough Sketch*

Pada tahap ini perancang mengatur panel (Gambar 6A.), panel bertujuan untuk membuat pembaca mudah membaca dan memahami alur cerita, maka dari itu panel dibuat berdasarkan prinsip desain Dengan memperhatikan komposisi, *emphasis*, *readability*, dan *clarity*. Arah baca pada panel menyesuaikan dengan format komik yang dirancang, yaitu komik-web vertikal, panel dirangkai secara berurutan sesuai struktur cerita, pengaturan Panel dapat memberi sentuhan tersendiri dengan cara mengatur panel sesuai kebutuhan (Gumelar, 2011). Pada tahap pembuatan sketsa kasar (Gambar 6B.), sketsa storyboard pada panel bukan merupakan final produk, tetapi merupakan rencana yang dapat menuntun ke final produk (Pak & Van Lente, 2014). Perancang menggambar komik berdasarkan naskah yang telah dibuat, sketsa kasar berfungsi untuk meminimalisir kesalahan dalam membuat komik, Keterampilan penting dalam proses *sketch* adalah empati, yang dapat mengidentifikasi dan menggambarkan yang karakter utama rasakan, dengan jelas namun dinamis (Pak & Van Lente, 2014). (Gambar 6C.)



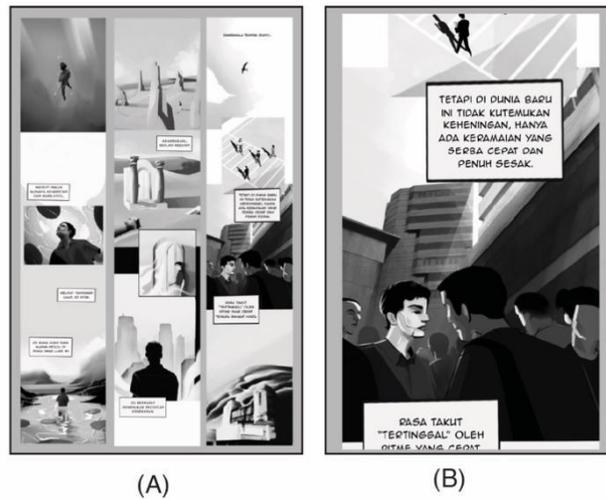
**Gambar 6. Alur panel, A. Sketsa kasar, B. Detail Sketsa, C.**

### *Clean Up*

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *clean up* (Gambar 7A.), sketsa kasar yang telah dibuat sebelumnya akan dirapikan sekaligus dilakukan penintaan, yang berfungsi untuk memberikan detail pada gambar, saat merapikan sketsa gambar perancang memperhatikan

prinsip-prinsip dalam pembuatan komik sebagai rujukan (Gambar 7B), prinsip desain berfungsi untuk meningkatkan kualitas komik. (Gumelar, 2011).

Dalam wawancara terhadap Klaus Janson di dalam buku *Make Comics Like Pros* (Pak & Van Lente, 2014), Klaus menjelaskan bahwa dalam penintaan, penekanan pada depth/kedalaman gambar sangat penting, jadi penekanan tidak hanya terdapat pada perspektif, blocking dan shading, tapi juga dari segi volume.



Gambar 7. Clean Up, A. Detail Inking, B.



Gambar 8. Coloring, A. Detail color pallete redup, B. Detail color pallete cerah, C.

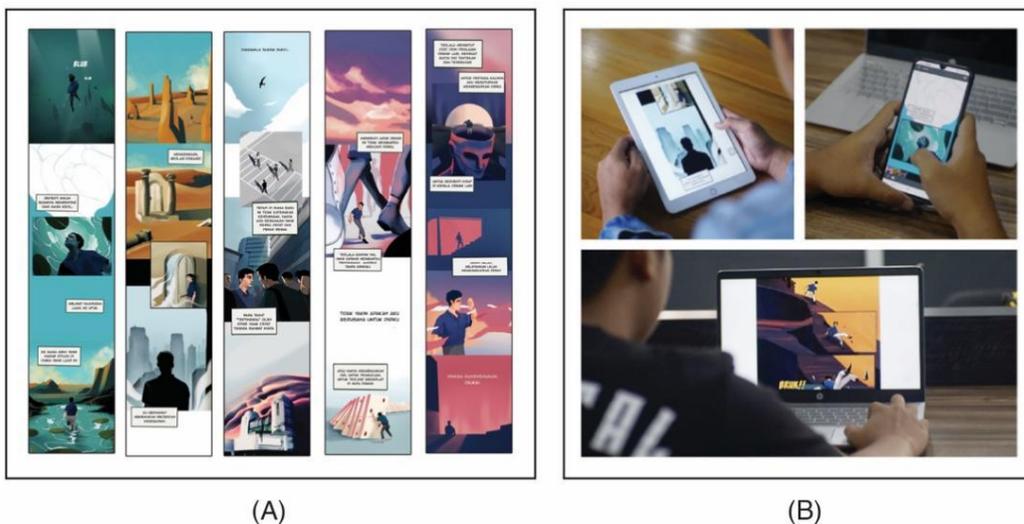
### Coloring

Pada tahap pemberian warna, (Gambar 8A) karena komik yang dirancang mempunyai style semi-realis, perancang menggunakan 3 tone warna, yaitu warna yang lebih muda atau (*lighten*/sebagai arah datangnya sinar), warna utama (*main color*) dan warna gelap (sebagai shading), tujuan shading menggunakan 3 tone warna untuk memberikan kedalaman dan kesan bentuk semi realis yang kuat (Gumelar, 2011). Pemberian warna disesuaikan dengan adegan komik dan psikologi warna, pada (Gambar 8B.) penggunaan paduan warna redup digunakan untuk menciptakan kesan warna kelam, penggunaan paduan warna cerah selain digunakan untuk menciptakan kesan ceria (Gambar 8C).

Dalam wawancara terhadap Jordi Bellaire di dalam buku *Make Comics Like Pros* (Pak & Van Lente, 2014), tahap pewarnaan juga penting untuk menggambarkan setting waktu kapan adegan tertentu terjadi, seperti saat malam, digambarkan dengan warna gelap, sore yang cerah bisa digambarkan dengan warna-warna hangat, atau saat pagi cerah digambarkan dengan warna biru muda.

### *Komprehensif*

Tahap selanjutnya dalam *prototyping* adalah membuat layout komprehensif (Gambar 9A.), hasil perancangan komik yang sudah dirancang akan disajikan dalam bentuk purwarupa (Gambar 9B.) purwarupa komik kemudian akan uji coba untuk mendapatkan umpan balik dari ahli media, pemateri dan target audiens.



Gambar 9. Komprehensif, A. Pengaplikasian Komik, B.

### 3.5. Test (Uji Coba)

Uji Coba merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, pada tahap ini komik di uji coba ke ahli media, ahli materi, target audiens, serta uji coba aplikasi web-comic Webtoon, untuk mengetahui kekurangan produk sehingga perancang dapat memperbaiki dan mengembangkan produk sesuai tujuan perancangan. Pada tahap uji coba, perancang menggunakan beberapa instrumen yaitu wawancara, kuesioner dan observasi. Wawancara dilakukan dengan ahli media Kurnia Harta Winata dan ahli materi Dr. Frilya Rachma Putri. Kuesioner diuji ke responden merupakan target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun. Uji coba selanjutnya perancang melakukan observasi media utama perancangan yaitu Webtoon, sebagai media penerbitan komik digital.

#### *Hasil Uji Coba*

##### 1) Hasil uji coba dengan Komikus Kurnia Harta Winata

Uji coba dilakukan dengan ahli media komik Kurnia Harta Winata, ahli media menyampaikan bahwa komik *Painting Picture Inside My Head* sesuai dengan tema yang diangkat. Narasi dalam wujud teks maupun visual cukup jelas. teks dalam bahasa Inggris yang muncul tiba-tiba terasa mengganggu, tidak terasa fungsinya bagi cerita. Keselarasan perpaduan warna pada komik warna sudah baik. Bisa maksimal lagi dengan menggunakannya

sebagai penunjang nuansa emosi yang hendak disampaikan, ketepatan/kesesuaian tata letak layout pada komik Tata letak terasa dinamis dan runtut. Tidak ada masalah dengan arah baca. Ketiadaan parit panel dan bentuk panel hanya kotak-kotak saja membuat kerja membaca terasa melelahkan, seperti membaca artikel panjang tanpa pembagian paragraph. Keseluruhan desain komik Eksplorasi medium yang dilakukan komik ini menarik, pun tema yang dipilih terasa penting, perancangan komik telah memiliki konsep yang jelas. Di awal, komikus berusaha merelasikan narasi komik dengan masalah-masalah target pembaca, untuk kemudian memberikan resolusi di akhir. Di bagian akhir komik perancangan dirasa berusaha memaparkan resolusi terasa begitu minim dan terburu-buru. Menurut Kurnia Harta Winata sebaiknya komikus menginvestasikan usaha yang lebih di bagian ini. Selain itu, komik akan jauh lebih kuat apabila komikus mampu memberikan kontras pada emosi dengan memainkan unsur-unsur komik, seperti tata letak, gestur, warna, pacing, sehingga mampu menghadirkan resolusi yang lebih menyentuh target pembaca.

2) Hasil uji coba dengan ahli materi dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K)

Uji coba selanjutnya ditujukan kepada narasumber ahli dr. Frilya Rachma Putri, Sp.KJ (K), dokter spesialis kedokteran jiwa anak dan remaja, uji coba dengan ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kebermanfaatan materi dari *prototype* komik yang telah dirancang. Menurut Frilya, komik yang dirancang sesuai dengan tema yang diangkat, Frilya memaparkan ia merasa terhubung dengan narasi yang dipaparkan penulis. Untuk kejelasan teks dan narasi, seseorang yang membaca harus mempunyai kemampuan abstraksi yang baik, teks pada narasi komik menggambarkan tingkat kecerdasan penulis, jangkauan komik ini segmented, namun eksklusif menunjukkan penulis dan komik tertuju untuk segmen berkelas. Menurut Frilya, Penggunaan webtoon sebagai media utama perancangan komik juga mudah diakses, dan keseluruhan perancangan komik spektakuler.

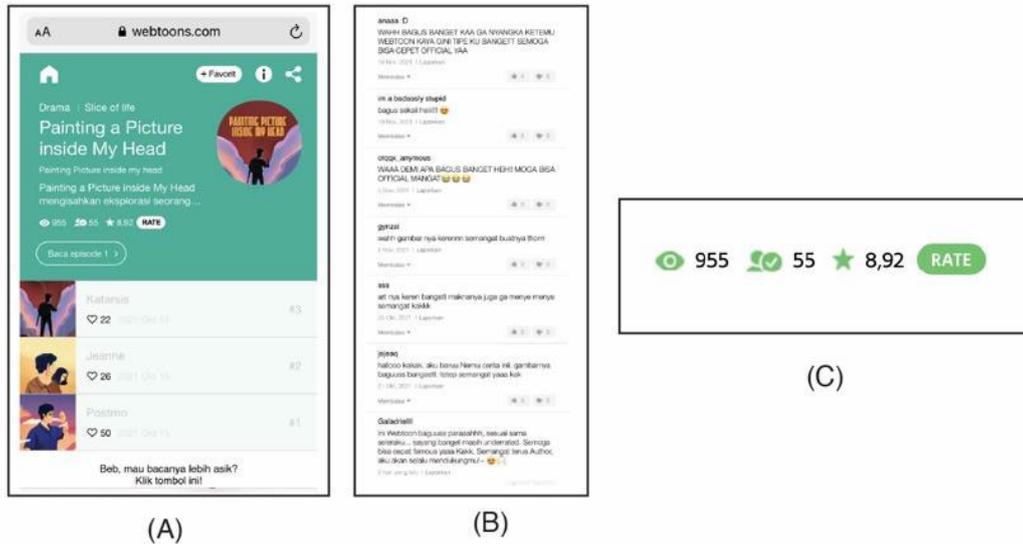
3) Hasil uji coba dengan target audiens

Responden yang dipilih untuk uji coba adalah target audiens dari perancangan yaitu *Emerging Adult* dengan rentang usia 18-25 tahun. menurut target audiens, kesesuaian komik *Painting Picture Inside My Head* terhadap tema yang diangkat sesuai, Narasi dan Kalimat yang dipakai mudah dipahami, pesan dapat disampaikan dengan baik, pemilihan kata dalam narasi bagus, layout narasi dalam komik sudah harmonis, namun ada beberapa penulisan yang kurang sesuai dengan eyd, menurut target audiens penggunaan webtoon sebagai media utama perancangan komik sangat mudah untuk diakses, keseluruhan perancangan komik narasi dan gambar cukup menggambarkan dan mudah dipahami sebagai kaum awam, narasi juga mudah diterima karena sesuai dengan kejadian di masa kini, tema yang unik tapi dekat dengan keseharian remaja untuk dijadikan komik dan setiap ilustrasinya menggambarkan situasi yang dialami karakter utama, memberikan gambaran nyata sesuai dengan apa yang dirasakan pembaca.

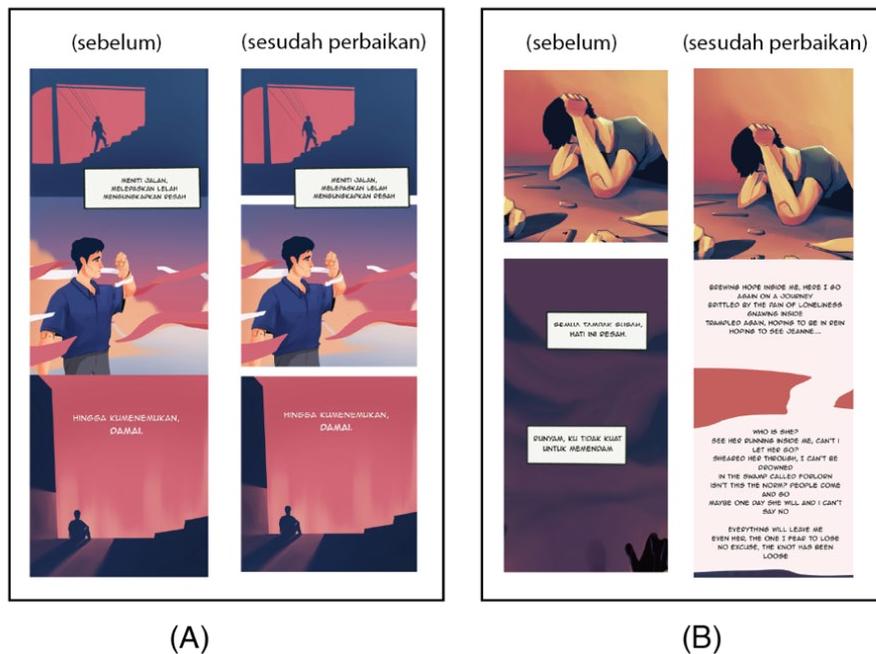
4) Hasil uji coba observasi web komik Webtoon

Uji coba selanjutnya yang dilakukan adalah observasi dari media utama perancangan yaitu Webtoon (Gambar 10A.), media penerbitan komik digital. Pendaftaran akun mudah dilakukan, karena semua proses dapat dilakukan secara online. Perancang selanjutnya menentukan kategori komik, mengisi detail komik dan mengunggah komik, setelah itu perancang menerbitkan komik web. Pada tahap uji coba, komik yang dirancang memperoleh sebanyak 955 pembaca, 55 pengikut komik, dan rating 8,92/10 (Gambar 10C.). Komik yang

dirancang juga mendapat respon positif dari pembaca (Gambar 10B.), yang berarti komik yang dirancang sesuai dengan segmen pengguna webtoon.



Gambar 10. Web Komik Webtoon

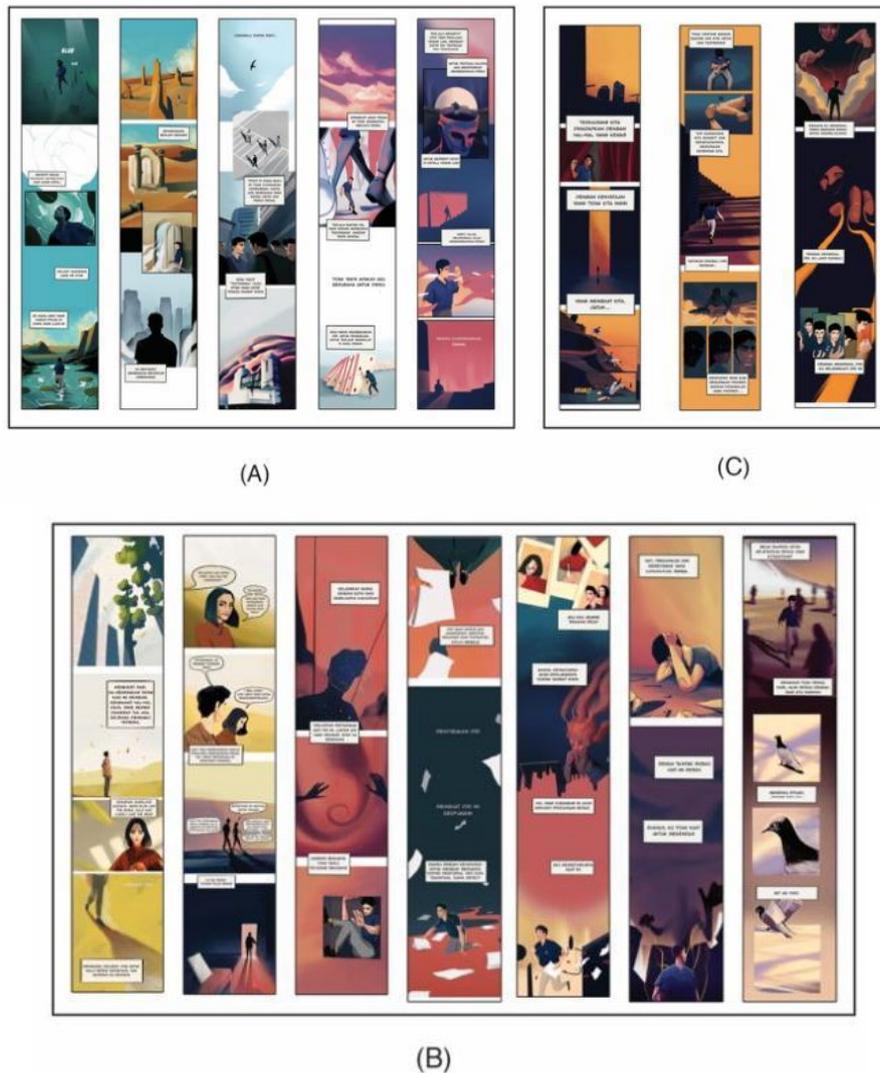


Gambar 11. Penyempurnaan panel komik, A. Penyempurnaan narasi komik, B.

*Hasil Komik setelah uji Coba*

Setelah menerima masukan dari pakar ahli media, dilakukan perbaikan dari prototype yang telah dirancang, perancang memperbaiki panel komik dan gaya bahasa pada narasi, menurut ahli media, ketepatan/kesesuaian tata letak layout pada komik dan tata letak terasa dinamis dan runtut, tetapi ketiadaan parit panel (Gambar 11A.) membuat komik terasa melelahkan untuk dibaca, disini perancang memperbaiki parit panel agar mata pembaca tidak kelelahan saat membaca komik. Selain parit panel perancang juga memperbaiki gaya bahasa dan peletakan narasi, menurut ahli media Kurnia Harta Winata teks dalam bahasa Inggris yang

muncul tiba-tiba (Gambar 11B) dirasa mengganggu dan tidak terasa fungsinya bagi cerita. Sedangkan menurut salah satu audiens beberapa penulisan yang kurang sesuai dengan eyd, dan diksi juga ada yang dirasa kurang tepat, disini perancang mengganti beberapa kalimat dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia, dan memperbaiki beberapa kata yang kurang tepat. Prototype komik yang telah diperbaiki, kemudian ditata ulang menjadi hasil final, dan di uji-coba, tahap test merupakan tahap akhir dari model lima tahap design thinking, perancangan ini menghasilkan komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*”. yang terdiri dari tiga episode, episode pertama dengan episode berjudul *Postmo* (Gambar 12A.), episode kedua berjudul *Jeanne* (Gambar 12B.) dan episode ketiga berjudul *Katarsis* (Gambar 12C.).



Gambar 12. Episode pertama, A. Episode kedua, B. Episode ketiga, C.

#### 4. Simpulan

Perancangan Komik Berjudul “*Painting a Picture Inside My Head*” sebagai Media Pengembangan Diri Bagi Kalangan *Emerging Adulthood*, yang dirancang dengan lima tahap metode design thinking, yaitu *empathy*, *define*, *idea*, *prototype* dan *test*, menghasilkan tiga episode web-komik yang dipublikasikan di situs *Webtoon*, hasil *test* yang ditujukan ke ahli media, ahli materi dan target audiens, menunjukkan bahwa komik yang dirancang sesuai

dengan tema yang diangkat, komik juga mendapat respon baik dari pengguna *Webtoon*. Hasil komik berjudul "*Painting a Picture Inside My Head*" diharapkan pada perancangan selanjutnya dapat mendapat audiens yang lebih luas dan dapat tetap berlanjut sebagai media pengembangan diri bagi kalangan *Emerging Adult*.

## Daftar Rujukan

- Abdillah, A. H. (2019). *Perancangan buku ilustrasi motivasi "Wake Up" sebagai media pengembangan diri pada millennials* (Unpublished undergraduate thesis, Universitas Negeri Malang).
- Arnett, J. J. (2013). *Adolescence and emerging adulthood: A cultural approach*. New York City: Pearson. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=Fb1nMAECAAJ>
- Bappenas RI. (2019). Indeks Pembangunan Pemuda Indonesia: Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN). Retrieved from [https://www.bappenas.go.id/files/3516/1582/2931/Laporan\\_IPP\\_2019.pdf](https://www.bappenas.go.id/files/3516/1582/2931/Laporan_IPP_2019.pdf)
- Barreto, M., Victor, C., Hammond, C., Eccles, A., Richins, M. T., & Qualter, P. (2021). Loneliness around the world: Age, gender, and cultural differences in loneliness. *Personality and Individual Differences*, 169. doi: <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110066>
- Felici, J. (2012). *The complete manual of typography: A guide to setting perfect type*. San Francisco: Peachpit Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=HU9dYgECAAJ>
- Gumelar, M. S. (2011). *Cara membuat komik*. Jakarta: PT Indeks.
- Hermanto, Y. A. L. (2019). Visual storytelling in folklore children book illustration. *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 1(1), 62–70. Retrieved from <https://myjms.mohe.gov.my/index.php/ajress/article/view/7107>
- Hornung, D. (2012). *Colour* (2nd ed.). London: Laurence King. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=GFdCzQECAAJ>
- Hynes, A. M. C., & Hynes-Berry, M. (1994). *Biblio/poetry therapy - The interactive process: A handbook*. Clearwater: North Star Press. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=zTAIAAAACAAJ>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to design thinking. *Institute of Design at Stanford*. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kemp, S. (2021, January 27). Digital 2021: Global overview report. *Data Reportal*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>
- Koeswara, E. (1987). *Psikologi eksistensial: Suatu pengantar*. Bandung: P.T. Eresco.
- Kuntjara, H., & Almanfaluthi, B. (2021). Character design in games analysis of character design theory. *Journal of Games, Game Art, and Gamification*, 2(2), 42–47. doi: <https://doi.org/10.21512/jggag.v2i2.7197>
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. New York City: HarperCollins.
- Nurislami, N. R., & Hargono, R. (2014). Kekerasan dalam pacaran dan gejala depresi pada remaja. *Jurnal Promkes*, 2(2), 173–185. Retrieved from <http://journal.unair.ac.id/JPROM@kekerasan-dalam-pacaran-dan-gejala-depresi-pada-remaja-article-9391-media-54-category-.html>
- Pak, G., & Van Lente, F. (2014). *Make comics like the pros: The inside scoop on how to write, draw, and sell your comic books and graphic novels*. New York City: Clarkson Potter/Ten Speed. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=0xAcAwwAAQBAJ>
- Peltzer, K., & Pengpid, S. (2015). Depressive symptoms and social demographic, stress and health risk behavior among university students in 26 low-, middle- and high-income countries. *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice*, 19(4), 259–265. doi: <https://doi.org/10.3109/13651501.2015.1082598>
- Puar, P. (2019). *Happiness is homemade* (Republish). Yogyakarta: Bentang Belia. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=ZeSsDwAAQBAJ>

- Pujiyanto, Sarjono, & Pramono, A. (2017). 'Punakawan' local character as a creativity idea in designing visual communication. *Asian Journal of Social Sciences & Humanities*, 6(3), 148–154. Retrieved from [http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.6\(3\)/AJSSH2017\(6.3-17\).pdf](http://www.ajssh.leena-luna.co.jp/AJSSHPDFs/Vol.6(3)/AJSSH2017(6.3-17).pdf)
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Yogyakarta: Penerbit Andi. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAAQBAJ>
- Putri, G. N. (2018). *Perancangan buku ilustrasi tentang quarter-life crisis untuk dewasa muda usia 20-30 tahun* (Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang). Retrieved from <https://kc.umn.ac.id/7814/>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management. *CNS Drugs*, 22(5), 353–365. doi: 10.2165/00023210-200822050-00001
- Studiobinder. (2020). *How the Dan Harmon story circle can make your story better*. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>
- Tim Penyusun Pedoman Karya Tulis Ilmiah. (2010). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Edisi Kelima). Malang: Universitas Negeri Malang.