PERANCANGAN BUKU KOMIK PENANGANAN *ANXIETY DISORDER* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG KESEHATAN MENTAL

TUGAS AKHIR

Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:
BAYU AJI SAMUDRA
16420100052

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

PERANCANGAN BUKU KOMIK PENANGANAN *ANXIETY DISORDER* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG KESEHATAN MENTAL

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain

UNIVERSITAS Dinamika

Oleh:

Nama	**: Bayu Aji Samudra**
NIM	**: 16420100052**
Program Studi	**: S1 Desain Komunikasi Visual**

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021

Tugas Akhir

PERANCANGAN BUKU KOMIK PENANGANAN *ANXIETY DISORDER* SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL TENTANG KESEHATAN MENTAL

Dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Aji Samudra

NIM: 16420100052

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Rabu, 03 Februari 2021

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

I. Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0720048905

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2021.02.06 12:55:03 +07'00'

II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2021.02.06 14:47:34 +07'00'

Pembahas:

Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2021.02.08 08:10:48 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

Digitally signed by Universitas Dinamika
Date: 2021.02.08 13:05:58 +07'00'

Dr. Jusak

NIDN: 0708017101

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA

MOTTO

"Do. Or do not. There is no try."

UNIVERSITAS Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

"Teruntuk Keluarga dan Sahabat yang berharga"

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama	: Bayu Aji Samudra
NIM	: 16420100052
Program Studi	: S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya	: Laporan Tugas Akhir
Judul Karya	: Perancangan Buku Komik Penanganan *Anxiety Disorder* Sebagai Media Kampanye Sosial Tentang Kesehatan Mental

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right)* atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data *(database)* untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Februari2021

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL 10000 55AEAAJX017637401

Bayu Aji Samudra

NIM: 16420100052

UNIVERSITAS Dinamika

ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan pengidap gangguan jiwa tertinggi di Asia Tenggara. Jenis gangguan kejiwaan yang paling tinggi adalah kecemasan (*anxiety disorder*). Tingginya kasus gangguan kejiwaan di Indonesia saat ini belum bisa ditangani dengan baik, karena jumlah fasilitas kesehatan dan tenaga kesehatan (psikiater) sangat terbatas. Keterbatasan sarana kesehatan dan tenaga kesehatan yang menangani gangguan kejiwaan dapat diatasi dengan cara meningkatkan pengetahuan kepada masyarakat tentang gangguan kesehatan jiwa, khususnya tentang *anxiety disorder* melalui kampanye sosial yang dibuat dalam komik. Komik merupakan media bergambar yang memudahkan masyarakat dalam memahami *anxiety disorder*. Berdasar kondisi tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang buku komik penanganan anxiety disorder sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental. Tugas akhir ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan komik bergaya manga dengan tema anxiety disorder. Pengembangan menggunakan metodologi kualitatif dan teknik pengumpulan data melalui wawancara dan studi literatur. Komik *anxiety disorders* dibuat dengan *story genre slice of life* memiliki *layout sequence* dan bergaya *silence manga*. Berdasar hasil evaluasi dari 23 responden, dapat disimpulkan bahwa hasil tugas akhir berupa komik anxiety disorder termasuk dalam kategori baik. Tugas Akhir ini diharapkan dapat membrikan dampak atau memengaruhi masyarakat untuk lebih mendukung, peduli, dan sadar akan penderita gangguan kecemasan, spesifiknya *Anxiety Disorder*.

Kata kunci: *Buku Komik, Anxiety Disorder, Kampanye Sosial, Kesehatan Mental*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini merupakan salah satu matakuliah wajib ditempuh di Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Dengan selesainya Tugas Akhir ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Orang Tua yang telah memberikan dorongan dan bantuan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat menempuh dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Yang terhormat Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Yang terhormat Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. Selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika, yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Yang terhormat Bapak Karsam, MA., Ph.D. dan Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberi masukan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman seperjuangan Desain Komunikasi Visual dan semua pihak yang terlibat, terutama Tegar Tri Laksono, Hilfi M. Haidi, atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan hingga tersusunnya Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya kepada semua pihak yang telah memberi bantuan maupun bimbingan dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini.

Dalam menyusun laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran agar Tugas Akhir ini bisa lebih baik lagi untuk ke depannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 03 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **vii**

KATA PENGANTAR ..... **viii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR TABEL ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Batasan Masalah 3

1.4 Tujuan Perancangan 3

1.5 Manfaat 3

BAB II LANDASAN TEORI **5**

2.1 Penelitian Terdahulu 5

2.2 Definisi Buku 6

2.3 Komik 6

2.3.1 Anatomi Komik 7

2.3.2 Manga 8

2.4 Karakter 9

2.4.1 Karakter Utama 11

2.4.2 Karakter Sampingan 11

2.5 Panel 12

2.6 Story 12

2.7 Layout 15

2.8 Warna 15

2.9 Anxiety 17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN **20**

3.1 Metodologi Penelitian 20

3.2 Unit Analisis 20

UNIVERSITAS Dinamika

3.2.1 Objek Penelitian 20
3.2.2 Subjek Penelitian 21
3.2.3 Lokasi Penelitian 21
3.3 Teknik Pengumpulan Data 21
3.3.1 Wawancara 21
3.3.2 Observasi 22
3.3.3 Studi Literatur 22
3.4 Teknik Analisis Data 22
3.4.1 Reduksi Data 22
3.4.2 Penyajian Data 22
3.4.3 Penarikan Kesimpulan 23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 24
4.1 Hasil Pengumpulan Data 24
4.1.1 Hasil Wawancara 24
4.1.2 Hasil Observasi 27
4.1.3 Hasil Studi Literatur 28
4.2 Analisa Data 34
4.2.1 Reduksi Data 34
4.2.2 Penyajian Data 37
4.2.3 Kesimpulan Data 38
4.3 Konsep atau Keyword 38
4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP) 38
4.3.2 Unique Selling Proposition (USP) 39
4.3.3 Analisis SWOT 39
4.3.4 Deskripsi Konsep 41
4.4 Konsep Perancangan Karya 42
4.4.1 Konsep Perancangan 42
4.4.2 Tujuan Kreatif 42
4.4.3 Strategi Kreatif 42
4.5 Perancangan Komik 46
4.6 Implementasi Karya 48
BAB V PENUTUP 54
5.1 Kesimpulan 54
5.2 Saran 54

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA **55**
BIODATA PENULIS **57**
LAMPIRAN **58**

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Contoh Shonen Manga 8
Gambar 2. 2 Contoh *Shojo Manga* 9
Gambar 2. 3 Contoh Panel Komik 12
Gambar 4. 1 Wawancara tentang komik 24
Gambar 4. 2 Wawancara tentang Manga 26
Gambar 4. 3 Contoh buku Komik 28
Gambar 4. 4 Contoh Karakter manga 29
Gambar 4. 5 Kaitan Komik, Manga, Remaja Dewasa, dan Anxiety Disorder 37
Gambar 4. 6 Keyword 41
Gambar 4. 7 Warna 43
Gambar 4. 8 Font 43
Gambar 4. 9 Karakter 45
Gambar 4. 10 Sketsa Komik 48
Gambar 4. 11 Cover Komik 53
Gambar 4. 12 Merchandise 53

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Unsur-unsur penciptaan karakter 9
Tabel 2. 2 Pembentukan elemen karakter 10
Tabel 4. 1 Gejala Anxiety Disorder 29
Tabel 4. 2 Penanganan Anxiety Disorder 31
Tabel 4. 3 Ciri khas perkembangan remaja..... 33
Tabel 4. 4 Reduksi data hasil wawancara dan studi literatur 34
Tabel 4. 5 Analisis SWOT 39
Tabel 4. 6 Implementasi karya 48

UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir 58
Lampiran 2 Kartu Seminar 59

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam paparan Mental *Health Action Plan* 2013-2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebut bahwa belum adanya sistem jaminan pelayanan pasien yang mengalami gangguan mental emosional dimana pun. Menyebabkan angka orang-orang yang tertangani dan antara orang yang membutuhkan penanganan masalah kejiwaan terjadi kesenjangan yang tinggi.

Dalam catatan WHO 76-85% orang dengan gangguan mental berat di negara berpendapatan rendah dan menengah tidak mendapat penanganan semestinya. 96,5% penderita skizofrenia di Indonesia tidak mendapat perawatan medis yang memadai, artinya kurang dari 10% penderita mendapat pelayanan difasilitas kesehatan. Hingga 2018 Kementrian Sosial menunjukkan data di Indonesia hanya ada 48 rumah sakit jiwa. 32 Rumah sakit adalah milik pemerintah dan 16 lainnya milik swasta.

Dari 1.678 Rumah Sakit Umum hanya sekitar 2% yang memiliki layanan kesehatan Jiwa dengan 7.500 tempat tidur yang dilokasikan untuk pasien psikiatrik di Indonesia. Pada tahun 2000, layanan kesehatan mental pertama kali diperkenalkan ke Puskesmas, namun dari 9000 puskesmas hanya 7% yang dapat memberi layanan kejiwaan. Belum lagi persebarannya belum merata.

Dari 34 (tiga puluh empat) provinsi di Indonesia, ada delapan yang sama sekali tidak memiliki rumah sakit jiwa. Antara lain yakni Kepulauan Riau, Banten, Sulawesi Barat, Maluku Utara, Gorontalo, NTT, Papua Bara, dan Kalimantan Utara. Padahal ada beberapa tempat angka pengidap gangguan jiwa cukup tinggi seperti di Gorontalo, NTT, dan Banten. Tenaga medis untuk Kesehatan jiwa atau psikiatris dengan jumlah yang minim. Di Indonesia hanya memiliki 800 psikiater dari 247 juta jiwa penduduk. Artinya, cakupan seorang psikiater sekitar 1 banding 300.000-400.000 orang. Padahal, WHO menetapkan standar pelayanan untuk tenaga psikiater dengan penduduk adalah satu banding 30.000 orang.

Satu orang di dunia bunuh diri setiap 40 detik, usia paling banyak (melakukan) bunuh diri 15 sampai 29 tahun. Pada 2016, Organisasi Kesehatan

Dunia (WHO) menyebut 79% kasus bunuh diri terjadi di negara menengah ke bawah. Di Indonesia ada 27,3 juta orang yang mengalami masalah kejiwaan yang ditunjukkan Survei *Global Health Data Exchange* tahun 2017. Berarti satu dari sepuluh orang mengidap gangguan kesehatan jiwa di negara ini. Di Asia Tenggara, negara dengan pengidap gangguan jiwa tertinggi adalah Indonesia. Kecemasan (*anxiety disorders*) menjadi gangguan kejiwaan paling tinggi.

Lebih dari 8,4 juta jiwa mengidap *anxiety*. Selain itu, sekitar 6,6 juta jiwa mengalami depresi. 2,1 juta orang mengalami gangguan prilaku. Pada tahun 2013, Data Riset Kesehatan Dasar Kementrian Kesehatan menyebut prevalensi gangguan jiwa berat seperti *skizofrenia* mencapai 1,2 per seribu orang penduduk. Artinya, setiap 1.000 penduduk ada 1-2 orang penderita *skizofrenia*. Sementara gangguan mental emosional hanya tercatat 6% pada tahun 2013 (Nailufar, 2019).

Menurut data yang didapat dari Dinas kesehatan Surabaya, dari 63 puskesmas yang ada di Surabaya, hanya ada 4 puskesmas yang memiliki poli psikologi, yaitu puskesmas di Balongsari, Peneleh, Putat jaya, dan Rangkah. Sementara itu ada beberapa rumah sakit yang menyediakan layanan psikologi, yaitu RSJ Menur, RS Husada Utama, RSUD Dr. Soetomo, RS Premiere Surabaya, dan RS Darmo.

Keterbatasan sarana kesehatan dan tenaga kesehatan yang menangani gangguan kejiwaan dapat diatasi dengan cara meningkatkan pengetahuan kepada masyarakat tentang gangguan kesehatan jiwa, khususnya tentang *anxiety disorder.* Kampanye sosial dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kepedulian masyarakat terhadap *anxiety disorder.* Kampanye lebih baik dibuat dalam bentuk media bergambar agar audiens lebih memahami apa yang akan disampaikan, media tersebut dapat berupa media yang interaktif sehingga dapat mengedukasi serta memberikan pengalaman, seperti buku komik.

Komik adalah perwujudan utama gejala sastra gambar, berupa media gambar bercerita melalui susunan gambar-gambar sehingga membentuk sebuah narasi (Susanto, 2002). Selain sebagai bacaan hiburan di dalam komik juga terdapat pesan-pesan yang mengedukasi. Saat ini komik sudah menjadi bagian hidup bagi pembaca di Indonesia. Lebih dari 100 judul komik asli Indonesia rilis di berbagai aplikasi dan media sosial. Pertumbuhan pembaca diperkirakan bisa mencapai

hingga 20% populasi Indonesia pada 2025, khususnya usia 15-35 tahun (Suaramerdeka.com, 2018).

Tugas Akhir ini berjudul Perancangan Buku Komik Penanganan *Anxiety Disorder* Sebagai Media Kampanye Sosial Tentang Kesehatan Mental dengan menggabungkan elemen Visual dan Psychology, diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat melalui kampanye tentang *anxiety disorder* dan cara menghadapi *anxiety disorder*. Selain itu buku komik ini diharapkan dapat menjadi buku edukasi yang interaktif untuk mahasiswa psikologi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu "bagaimana merancang buku komik penanganan *anxiety disorder* sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental".

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam melakukan perancangan ini, yaitu:

1. Merancang buku *komik* dengan karakter bergaya manga.
2. Merancang buku *komik* dengan tema *anxiety disorder.*
3. Buku komik untuk remaja-dewasa umur 15-29 tahun.
4. Media pendukung berupa *poster illustrasi.*

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pada perumusan masalah di atas, maka tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini, yaitu menghasilkan buku komik penanganan *anxiety disorder* sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental.

1.5 Manfaat

Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Menjadi referensi dan menambah wawasan bagi mahasiswa terutama Prodi S1 Desain Komunikasi Visual dan *Psychology* yang terkait dengan perancangan *Komik* serta pengetahuan akan mental illness, spesifiknya *Anxiety Disorder.*

UNIVERSITAS Dinamika

2. Menjadi buku bacaan yang memberi pengetahuan sehingga dengan adanya komik yang telah dirancang peneliti dapat membuat masyarakat, medukung, peduli dan sadar akan penderita gangguan kecemasan.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu telah dibuat oleh seorang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang bernama Geraldi Giovanni pada tahun 2017 dengan judul Perancangan Buku Komik Tentang Cara Menghadapi Penolakan Sosial Untuk Remaja. Adapun tujuan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah untuk menghasilkan rancangan buku komik tentang penolakan sosial untuk remaja, membantu audiens lebih memahami tentang apa itu penolakan sosial serta cara menghadapinya. Rancangan ini ditujukan bagi remaja, karena banyak remaja yang mengalami penolakan sosial dan memberikan luka emosional yang mendalam, karena remaja sangat rentan karena masih dalam proses pembentukan dan mencari jati diri.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, bahwa jika di dalam penelitian Geraldi Giovanni, peneliti merancang buku *komik* tentang cara menghadapi penolakan sosial untuk remaja. Peneliti sebelumnya meneliti tentang sebuah perilaku penolakan sosial pada remaja. Penelitian saat ini adalah perancangan penanganan *anxiety disorder* yang diwujudkan dalam bentuk buku komik sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental, dengan tujuan agar masyarakat luas terutama masyarakat Jawa Timur semakin mengenal dan paham akan gangguan mental berupa gangguan kecemasan. Persamaan perancangan penelitian yang diusung ini adalah sama-sama menggunakan komik dan penanganan gangguan mental.

Dalam penelitian ini hanya membahas satu bidang ilmu yaitu tentang bagaimana merancang buku komik tentang pencegahan/penanganan *anxiety disorder* tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber acuan dan sumber pembelajaran bagi masyarakat yang ingin mengetahui tentang merancang buku komik penanganan *anxiety disorder* sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode ini menyajikan hasil penelitian yang didapat secara langsung antara peneliti dengan

responden. Karena menggunakan metode penelitian kualitatif maka data yang akan diperoleh diharuskan lebih mendalam, jelas, dan lebih spesifik. Penelitian ini menggunakan sumber data yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, dan *focus group discussion.*

Pada penelitian ini, yang dilakukan adalah perancangan buku *komik* tentang berbagai macam jenis *anxiety disorder* dan cara menghadapinya sebagai bacaan yang mengedukasi, buku komik *anxiety disorder* juga ingin mengedepankan kepedulian terhadap penderita *anxiety disorder*.

2.2 Definisi Buku

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan bahwa buku merupakan lembar kertas yang dijilid, dapat berupa tulisan maupun kosong. Fungsi utama buku adalah sebagai sumber informasi, seperti halnya dinyatakan Rustan tentang fungsi sebuah buku yaitu untuk menyampaikan informasi yang dapat berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Jumlah halaman pada sebuah buku menunjukkan jumlah informasi yang dikandung pada buku tersebut (Rustan, 2013).

2.3 Komik

Kamus *Kata-kata Serapan Asing Dalam Bahasa Indonesia*, menjabarkan kata komik sebagai cerita yang dilukiskan dengan gambar, dan di bawah gambar dituliskan ceritanya. Sedangkan dalam *Kamus Umum Berbahasa Indonesia*, kata komik secara umum diartikan sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar.

Dalam dunia komik, komik memiliki banyak gaya atau aliran gambar yang beraneka ragam. Jepang memiliki gaya atau aliran komik Manga, dimana penggambaran karakter berbeda dengan komik Amerika dan Eropa. Selera masyarakat Indonesia sendiri lebih pada gaya atau aliran komik Manga.

Dibalik pembuatan komik ada seorang Illustrator atau lebih dikenal sebagai Komikus, yang bertugas untuk merancang susunan kata menjadi visual gambar yang menarik untuk dilihat. Komikus membuat suatu gambar menurut idealismenya yang didasarkan dari banyak ide, dari superhero, percintaan, maupun komedi.

UNIVERSITAS Dinamika

Komik adalah medium penyampaian pendapat, cerita dan gaya visual yang diatur oleh penciptanya dengan tujuan untuk mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita melalui susunan sekumpulan gambar (McCloud, 1993). Kedudukan komik dapat ditingkatkan dengan cara menghubungkan antar gambar sehingga gambar-gambar tersebut membentuk urutan tertentu dalam pembacaannya (Einser, 2008).

Komik dengan gambar objek visual yang tepat dan jelas membuat pembaca merasa memiliki hubungan emosional dan terlibat dalam cerita tersebut. Penulis komik dituntut memiliki pengetahuan atau pengalaman sesuai dengan cerita serta penguasaan teknik menggambar yang baik agar dapat memilih gambar objek visual yang tepat untuk mengomunikasikan sebuah pesan (Einser, 2008).

2.3.1 Anatomi Komik

Menurut Sishertanto dan Widhyatmoko (2016) istilah dan anatomi komik terdiri atas:

1. *Balloon,* mewakili sumber suara dalam komik, disimbolkan dengan lingkaran yang memiliki ekor dan mengarah pada sumber suara.
2. *Tail,* merupakan ekor dari *balloon* berupa bidang runcing yang menunjuk pada sumber suara
3. *Burst,* variasi lain dari balloon dengan ujung bidang bergerigi representasi dari teriakan atau suara yang keras.
4. *Whisper,* variasi lain dari *balloon* dengan bidang garis putus putus representasi dari bisikan atau suara halus
5. *Caption,* narasi yang terletak dalam bidang kotak dari sudut pandang orang pertama atau ketiga
6. *Gutter,* jarak antar panel komik
7. *Panel,* sebuah area untuk menggambar ilustrasi komik.
8. *Sound effect,* merujuk pada representasi suara non-vokal.
9. *Splash,* digunakan untuk membuka cerita dalam bentuk ilustrasi satu halaman.
10. *Spread,* ilustrasi dengan ukuran lebih dari satu halaman komik
11. *Writer,* adalah orang yang bertanggung jawab pada penulisan cerita, dialog dan petunjuk panel cerita komik.

UNIVERSITAS Dinamika

12. *Penciller,* bertanggung jawab dalam membuat sketsa awal komik, termasuk menentukan panel, *figure*, ekspresi wajah, dan latar belakang.
13. *Inker,* bertugas untuk memperjelas garis sketsa yang dibuat *penciller* dengan tinta.
14. *Colorist,* orang yang bertugas memberi warna gambar komik.
15. *Letterer,* bertanggung jawab untuk menuliskan dialog dalam *balloon*, *caption*, *sound effect*, dan judul.

2.3.2 Manga

Manga merupakan medium kreatif yang dapat menyampaikan pesan, mimpi dan harapan dari penulis dan seniman. Manga merupakan medium seni yang mencakup masyarakat luas (McCarthy, 2014). McCloud (2011) menambahkan gaya visual yang khas seperti bentuk mata besar, meskipun demikian setiap artist dapat memberi stereotip visual manga yang menjadi kekuatan. Kemampuan lain dari manga adalah adanya hubungan emosi dari tindakan, interaksi, serta ekspresi karakter dalam cerita sehingga mampu menarik perhatian pembaca. Menurut McCloud (2011) Manga terbagi menjadi dua, yaitu:

1. *Shonen Manga*

   Shonen manga merupakan manga yang ditujukan pada remaja laki-laki baik dari segi cerita maupun visual, dengan penggunaan komposisi halaman dan gerak tubuh karakter yang bertujuan untuk menghasilkan semangat dan ketegangan, berfokus pada adegan aksi sehingga pembaca merasa terlibat dalam aksi tersebut. Gambar 2. 1 adalah contoh dari *Shonen Manga*.

Gambar 2. 1 Contoh *Shonen Manga*
(Sumber: https://static.duniaku.net/2015/03/Bleach-1.jpg)

UNIVERSITAS Dinamika

2. *Shojo Manga*

Shojo manga adalah manga untuk remaja perempuan, dimana konflik emosional ditunjukkan dalam setiap ekspresi karakternya. Untuk memancing reaksi emosional pembaca, cerita dan visual dalam Shojo manga dibuat sedemikian rupa sehingga audiens dapat memasuki alam pikiran karakter dan ikut merasakan apa yang dirasakan karakter. Contoh *Shojo Manga* ditunjukkan pada Gambar 2. 2.

Gambar 2. 2 Contoh *Shojo Manga*
(Sumber: http://gamerdiblog.blogspot.com/2018/01/40-film-kartun-tahun-90-nostalgia.html)

2.4 Karakter

Menurut Tillman (2011) karakter adalah representasi dari cerita yang ingin disampaikan meliputi dunia atau setting dimana cerita tersebut berada. Setiap karakter memiliki latar belakang yang berbeda-beda, hal ini digunakan untuk menggambarkan kemajuan dalam cerita. Fungsi lain dari karakter adalah memberikan gambaran secara menyeluruh dari setting cerita yang berlangsung. Karakter tidak hanya digunakan untuk mewakili manusia, tetapi juga digunakan untuk mewakili hewan, robot, maupun objek-objek lain. Tabel 2. 1 adalah unsur-unsur yang harus dipenuhi dalam proses penciptaan karakter:

Tabel 2. 1 Unsur-unsur penciptaan karakter

No.	Unsur	Keterangan
1.	Archetype	Karakter dengan peran dan sifat yang unik. Sering ditemukan dalam cerita dari berbagai budaya dan memiliki persamaan sifat atau peran dalam cerita.
2.	Story	Cerita yang menggambarkan interaksi antar karakter guna membangun empati terhadap karakter tersebut, dengan harapan pembaca dapat mengetahui lebih dalam tentang karakter dalam cerita tersebut.
3.	Original	Originalitas dibangun dengan cerita latar belakang di balik sebuah karakter,

		dimana karakter akan berkembang dari sisi penampilan maupun karakteristiknya disepanjang cerita. Hal ini diperlukan untuk memberi kesan baru dan daya tarik kepada karakter guna menarik pembaca.
4.	Shape	Bentuk dan tampilan karakter yang diciptakan, digunakan sebagai pembeda fisik dan menonjolkan sifat karakter. Unsur ini berfungsi untuk memisahkan penampilan karakter satu dan lainnya. Sebagai contoh siluet hitam dapat menjadi pembeda yang mendasar dari sebuah karakter. Penggunaan shape dapat mempengaruhi pendapat pembaca.
5.	Referensi	Referensi digunakan sebagai landasan dan insipirasi dalam proses pembuatan karakter yang baru. Hal ini diperlukan untuk mengetahui bagaimana tampilan karakter secara visual.
6.	Aesthetic	membangun simpati atau empati pembaca terhadap sebuah karakter melalui penggambaran hubungan antara satu karakter dengan karakter lainnya. Salah satu contoh adalah hubungan suka dan benci.

McCloud (2011) melengkapi pernyataan tersebut dengan menyatakan bahwa sebuah inner life atau kehidupan pribadi membuat karakter menjadi lebih baik, karakter tersebut memiliki pandangan akan dunia dan keinginan secara pribadi, Audiens akan mudah mengingat karakter dengan visual *distinction* atau perbedaan visual antar karakter dan *expressive traits* yaitu kebiasaan dan sifat unik suatu karakter tersebut. McCloud menambahkan bahwa dalam pembentukan elemen memiliki 4 karakter, seperti dijelaskan pada Tabel 2. 2.

Tabel 2. 2 Pembentukan elemen karakter

No.	Elemen	Keterangan
1.	Ekspresi	Digunakan untuk menggambarkan 6 emosi dasar yang dimiliki manusia yaitu: bahagia, sedih, terkejut, takut, marah, dan terganggu. Ekspresi-ekspresi tersebut harus bisa digambarkan, sehingga pembaca dapat mengetahui pesan dari ekspresi tersebut meskipun tanpa kata-kata yang menyertai.
2.	Bahasa Tubuh	Bahasa tubuh digunakan untuk memperkuat penyampaian ekspresi yang disampaikan melalui muka. Ekspresi dan Bahasa tubuh memiliki hubungan timbal balik dan saling memperkuat. Bahasa tubuh Sebagian besar digunakan untuk menyampaikan kepribadian, kedudukan, dan perasaan.
3.	Sifat	Sifat karakter tercipta secara alami dari interaksi dengan karakter lain. Semua yang dialami dalam hidup karakter, lingkungan, dan kejadian akan membentuk sifat secara alami. Sifat dan informasi yang berhubungan dengan sebuah karakter dijelaskan melalui sebuah *character sheet*.
4.	Penampilan	Penampilan biasanya disampaikan melalui desain kostum, bentuk badan, ukuran, postur, kebiasaan bahasa tubuh, ekspresi muka, pola bicara, dan pose. Elemen ini diharapkan dapat membantu audiens membedakan visual antar karakter dengan mengingat perbedaan penampilannya.

UNIVERSITAS Dinamika

2.4.1 Karakter Utama

Menurut Tillman (2011), karakter yang memiliki sifat positif, penuh harapan dan bersedia menolong teman atau siapapun yang membutuhkan pertolongan adalah yang diangkat menjadi karakter utama. Sifat karakter dipengaruhi latar belakang karakter tersebut, tidak menutup kemungkinan untuk memiliki sifat negative juga. Karakter yang paling berpengaruh dan dipengaruhi oleh cerita adalah karakter utama karena karakter tersebut menjadi inti dalam cerita. Menurut McCloud dimana pembaca bisa menghubungkan dan menempatkan diri melalui kejadian yang terjadi sepanjang cerita dengan mereka adalah karakter utama.

2.4.2 Karakter Sampingan

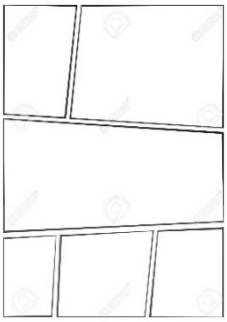
Tillman (2011) berpendapat bahwa *background character* atau karakter sampingan memiliki fungsi untuk mendapingi karakter utama dan membantu memajukan alur cerita, karakter sampingan dapat berupa teman atau musuh dari karakter utama, karakter sampingan tidak boleh memiliki peran melebihi karakter utama yang menjadi fokus dalam cerita, karakter sampingan dibagi menjadi:

1. *The fool*, karakter yang menjadi relief atau karakter jenaka untuk memberi komedi pada audiens, tanpa sepengetahuan dari karakter itu sendiri tindakan yang dilakukan karakter ini dapat merubah cerita. Biasanya karakter ini muncul dalam cerita sebagai pendamping karakter utama.
2. *Anima/animus*, karakter cerminan atau refleksi dari karakter utama, melalui penampilan karakter tersebut digunakan untuk menarik perhatian audiens, biasanya menggabarkan hubungan antar laki-laki dan perempuan dalam cerita.
3. Mentor, karakter dengan pengetahuan dan pengalaman melebihi karakter utama, berfungsi menjadi pembimbing karakter utama mencapai target yang ingin di capai, biasanya penggambaran mentor pada umumnya lebih tua, namun juga tidak memungkinkan digambar berumur sama atau lebih muda dari karakter utama.
4. *Trickster*, karakter yang tidak dapat diprediksi dan memiliki sifat berubah secara konstan, tindakan yang dipilih dilakukan untuk keuntungan sendiri dan tindakan tersebut mempengaruhi cerita.

UNIVERSITAS Dinamika

2.5 Panel

Menurut Einser (2008), panel merupakan serangkaian bingkai yang berfungsi menyatakan cerita, bingkai tersebut disusun untuk mengarahkan alur baca sehingga sebuah cerita dapat tersampaikan ke pembaca. Panel dan border yang jelas dapat menyampaikan cerita dengan baik, karena dalam bingkai terdapat beberapa text dan ilustrasi. McCloud (1993) menambahkan bahwa terdapat dua jenis panel, panel yang terbuka adalah panel yang tidak memiliki garis dapat disebut *Flying panel* dan panel tertutup yang memiliki garis pembatas berfungsi sebagai pemisah antar panel yang disebut juga dengan *Closed panel***.**



Gambar 2. 3 Contoh Panel Komik
(Sumber: https://id.pinterest.com/pin/702631979347094234/)

2.6 Story

Menurut LaPlante (2010) cerita adalah rangkaian kejadian bersambung satu sama lain yang melibatkan karakter, dimana kejadian difokuskan pada karakter dan tujuan yang ingin di capai oleh karakter tersebut.

McCloud (2011) berpendapat bahwa kumpulan kejadian yang berhubungan satu sama lain disebut cerita. Kerangka berpikir yang berasal dari ide dan pesan adalah pengemkembang dari cerita yang akan di sampaikan dalam komik, ide dan pesan yang disampaikan dapat sederhana maupun rumit, jika pembaca dapat memahami cerita yang disampaikan dengan jelas dan menarik pembaca bisa membaca hingga akhir.

Menurut LaPlante (2010) cerita memiliki kerangka yang memberi fase-fase yang harus di lewati cerita, yaitu:

1. *Introduction* atau perkenalan berfungsi sebagai perkenalan karakter serta menjelaskan latar belakang dan mengapa cerita tersebut terjadi.

UNIVERSITAS Dinamika

2. *Rising action* atau pengenalan masalah dalam fase dimana sang karakter mulai dihadapkan dengan konflik yang ada dalam cerita dan bagaimana masalah tersebut dapat diselesaikan.
3. *Climax* atau puncak masalah, fase dimana karakter mengalami konflik secara fisik atau emosional mencapai titik terberat.
4. *Falling Action* atau masalah menurun, fase ini menunjukkan bagaimana karakter mengambil tindakan sebelum mepengaruhi dirinya, hubungan antar karakter lain dan dunia dimana cerita berlangsung.
5. *Resolution* atau resolusi merupakan fase konflik yang dialami telah selesai dan bagaimana masalah terselesaikan yang membuat akhir bahagia *good ending* atau akhir yang buruk *bad ending*.

2.6.1 Story Genre

Cerita dapat dibagi menjadi dua kelas yaitu fiksi dan non fiksi, cerita yang berdasarkan fakta disebut non fiksi, berbalik dengan fiksi yang tidak dengan fakta atau berdasar imajinasi. Cerita fiksi tidak terbatas seperti cerita fiksi, karena imajinasi penciptanya yang membuat cerita fiksi. LaPlante (2010) berkata bahwa cerita fiksi memiliki sub-genre yang di kategorikan menjadi:

1. *Action*

   Cerita ini berfokus pada aktifitas fisik yang dilakukan karakter-karakter yang terlibat dalam cerita yang cenderung memilik banyak adegan aksi atau perkelahian di dalamnya.
2. *Adventure*

   Berfokus pada eksplorasi dan bagaimana karakter-karakter memecahkan masalah yang menghadang mereka dari tujuan mereka, tujuan ini dapat berupa lokasi atau mcguffin yang menjadi pusat cerita dan motivasi karakter.
3. *Comedy*

   Cerita yang berfokus untuk menghibur audiens dengan berbagai cara, dalam cerita maupun tingkah laku karakter memancing tawa dari audiens.
4. *Fantasy*

UNIVERSITAS Dinamika

Dalam *genre* ini terkadang terdapat tempat, karakter, dan kejadian yang tidak ada dalam dunia nyata. Hal ini dimungkinkan karena genre ini sangat bergantung pada tingkat imajinasi dari pembuat cerita.

5. *Horror*

   Cerita horror bertujuan memancing rasa takut pembaca dengan menggunakan kejadian-kejadian seperti pembunuhan, penyiksaan atau menggunakan hal-hal takhayul, mistis, paranormal, urban legend untuk membuat pembaca tidak nyaman. Karakter yang digunakan biasanya dikenal baik oleh masyarakat, tetapi pada genre ini karakter tersebut dikaitkan dengan supernatural sehingga mampu membangun rasa takut pembaca karena kedekatan cerita dengan kehidupan nyata.

6. *Mysteri*

   Fokus pada detil-detil kejadian yang tidak diketahui oleh karakter utama dalam cerita. Puncak cerita adalah saat karakter utama mengetahui kejelasan tentang kejadian tersebut. Misteri yang diangkat seringkali berupa kejadian kriminal atau supernatural.

7. *Romance*

   Cerita yang focus pada hubungan antar dua insan dengan berbagai problematikanya terkait dengan romansa, seperti bagaimana antar karakter tersebut melakukan pendekatan dan munculnya pihak ketiga yang mengganggu hubungan antar dua karakter utama.

8. *Science Fiction (Sci-Fi)*

   Umumnya cerita pada genre ini dibangung dengan menggunakan masa depan sebagai latar belakang waktu dikombinasikan dengan konsep ilmu pengetahuan atau teknologi yang sudah ada maupun yang masih dalam taraf pengembangan. Genre ini pada umumnya menggunakan latar utama teknologi seperti halnya mesin waktu, eksplorasi *deep space,* dan kehidupan luar bumi.

9. *Slice of Life*

   Berfokus pada cerita kehiduapan sehari-hari pada sekelompok karakter, dimana didalamnya tergambar tentang interaksi antar karakter dan bagaimana setiap karakter pada kelompok tersebut saling mempengaruhi.

UNIVERSITAS Dinamika

2.7 Layout

Menurut Rustan (2013), layout merupakan tata letak elemen-elemen desain pada suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Layout yang baik harus memenuhi prinsip-prinsip dasar sebagai berikut:

1. *Sequence,* disebut juga dengan hierarki atau *flow*. Dalam sebuah karya sering kali terdapat lebih dari satu informasi yang ingin disampaikan, untuk itu perlu ditentukan urutan atau prioritas dari informasi yang harus dibaca pertama sampai yang boleh dibaca paling akhir. Dengan adanya *sequence* pandangan mata pembaca secara otomatis akan diarahkan pada urutan sesuai dengan yang diinginkan pengarang dan juga lebih memudahkan bagi para pembaca.
2. *Emphasis Sequence* adalah penekanan urutan yang menggunakan elemen-elemen seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.
3. *Balance,* merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang layout. Pembagian berat yang merata bukan berarti seluruh bidang layout harus dipenuhi dengan elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen sesuai kebutuhan dan meletakkan di posisi yang tepat.
4. *Unity,* Merupakan prinsip kesatuan elemen-elemen desain dalam layout. Tidak hanya dalam hal penampilan tetapi juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

2.8 Warna

Warna memiliki peranan yang sangat penting dalam mempengaruhi persepsi seseorang terhadap suatu pesan yang terdapat pada suatu bidang media. Dalam desain dan seni. menurut Rustan (2013), beberapa sifat yang ditimbulkan oleh warna adalah sebagai berikut:

1. *Merah:* Perayaan, kekayaan, nasib baik (Cina), suci, tulus, perkawinan (India), perkabungan (Afrika Selatan), setan (tradisi modern barat), gairah, kuat, energi, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, sombong, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, menonjol, darah, perang, marah, revolusi, radikal, sosialisme, komunisme, agresi, penghormatan, martir, roh kudus.

UNIVERSITAS Dinamika

2. *Kuning*: Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealisme, kaya (emas), musim panas, harapan, udara, liberalisme, pengecut, sakit (karantina), takut, bahaya, tidak jujur, serakah, lemah, feminin, bergaul, persahabatan, zodiak gemini, taurus, leo, april, bulan September, kematian (abad pertengahan), perkabungan (Mesir), berani (Jepang), Tuhan (kuning emas).
3. *Hijau*: Kecerdasan tinggi, alam, musim semi, kesuburan, masa muda, lingkungan hidup, kekayaan, uang (Amerika), nasib baik, giat, murah hati, pergi, rumput, agresi, dingin, cemburu, malu (Cina), sakit, rakus, narkoba, korupsi (Afrika Utara), abadi, udara, tanah, tulus, zodiak cancer, pembaruan, pertumbuhan, kesehatan, bulan Agustus, keseimbangan, harmoni, stabil, tenang, kreatif, Islam.
4. *Putih*: Rendah hati, suci, netral, tidak kreatif, masa muda, bersih, cahaya, penghormatan, kebenaran, salju, damai, innocence, simpel, aman, dingin, penyerahan, takut, tanpa imajinasi, udara, kematian (tradisi Timur), kehidupan, perkawinan (tradisi Barat), harapan, lemah lembut, kosong, bulan Januari.
5. *Biru*: Laut, manusia, produktif, isi, dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, tenang, percaya, sejuk, kolot, air es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealisme, udara, bijaksana, kerajaan, bangsawan, bumi, zodiak virgo, pisces, aquarius, kuat, tabah, cahaya, ramah, perkabungan (Iran), kebenaran, cinta, keagamaan, mencegah roh jahat, kebodohan, kesialan.
6. Hitam: Klasik, baru, ketakutan, depresi, kemarahan, kematian (tradisi Barat), kecerdasan, pemberontakan, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, elegan, kaya, gaya, kejahatan, serius, mengikuti kecenderungan sosial, anarki, kesatuan, dukacita, profesional.
7. *Ungu*: Bangsawan, iri, sensual, spiritual, kreativitas, kaya, kerajaan, upacara, misteri, bijaksana, pencerahan, sombong, flamboyan, menonjol, perkabungan, berlebihan, tidak senonoh, biseksual, kebingungan, harga diri, zodiak scorpio, bulan Mei, November, romantis, kehalusan, penebusan dosa.
8. *Jingga*: Hinduisme, Buddhisme, kebahagiaan, energi, keseimbangan, panas, api, antusiasme, flamboyan, kesenangan, agresi, sombong, menonjol, emosi

UNIVERSITAS Dinamika

berlebih, peringatan, bahaya, musim gugur, hasrat, zodiak sagitarius, bulan September, kerajaan (Belanda), protestanisme (Irlandia).

9. *Abu-abu*: Dapat diandalkan, keamanan, elegan, rendah hati, rasa hormat, stabil, kehalusan, bijaksana, masa lalu, bosan, kebusukan, renta, polusi, urban, emosi yang kuat, seimbang, netral, perkabungan, formal, bulan Maret.
10. Cokelat: Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, bulan Oktober, zodiak capricorn, scorpio, tabah.
11. *Pink*: Musim semi, rasa syukur/terimakasih, penghargaan, kagum, simpati, feminin, kesehatan, cinta, roman, bulan Juni, perkawinan, sukacita, innocence, kekanakan.

2.9 Anxiety

Kecemasan adalah hal yang wajar dalam kehidupan. Apapun, dimanapun, dan kapan pun pasti terjadi dan menyertai hati manusia. Orang yang tidak mempunyai rasa cemas digolongkan sebagai abnormal, sebab tidak memiliki atau kehilangan rasa yang dianugrahkan. Namun, bila kecemasan tidak terkontrol akan membahayakan kejiwaan dan menghambat kehidupan.

Cemas dalam Bahasa latin *anxius* dan dalam Bahasa jerman *angst* kemudian menjadi *anxiety* berarti kecemasan, salah satu kata yang digunakan oleh Freud untuk menggambarkan suatu efek negatif dan keterangsangan (Jatman, 2000). Kecemasan adalah perasaan campuran berisikan ketakutan dan keprihatinan mengenai masa-masa mendatang tanpa sebab khusus (Chaplin, 2000).

2.9.1 Anxiety Disorder

Gangguan kecemasan adalah sekelompok gangguan mental yang ditandai oleh perasaan cemas dan takut yang signifikan. Kecemasan adalah kekhawatiran tentang peristiwa masa depan, dan ketakutan adalah reaksi terhadap peristiwa saat ini. Perasaan ini dapat menyebabkan gejala fisik, seperti detak jantung yang cepat dan kegoncangan. Ada beberapa gangguan kecemasan, yaitu:

1. *Generalized Anxiety Disorder (GAD)* merupakan gangguan kecemasan ditandai dengan Kecemasan kornis dan rasa khawatir diikuti tegang yang berlebihan

yang berlangsung persisten dan cenderung tidak terkendali. Penderita GAD dapat menibulkan gejala tersebut muncul meski sedang tidak menghadapi situasi menegangkan sama sekali. Rasa khawatir dan tegang berlebihan dapat juga di sertai dengan gejala fisik, antara lain gelisah, sulit konsentrasi, bahkan susah tidur (insomnia).

2. *Obsessive Compulsive Disorder (OCD)* jenis gangguan kecemasan yang satu ini melibatkan pikiran, gambar, atau dorongan (obsesi) yang tidak diinginkan dan mengganggu pikiran penderita. Membuat penderita sangat terobsesi akan suatu hal yang membuat terlibat dalam pengulangan yang berulang-ulang, perilaku atau tidakan mental (kompulsi). Contoh tindakan Obsesif kompulsif yaitu seperti menata pensil dan alat tulis dalam urutan tertentu (missal panjang ke pendek). Namun jika sudah tertata rapi pun, akan tetap mengulang lagi tindakan tersebut. Contoh lain adalah mengecek apakah pintu rumah sudah terkunci atau belum, meski saat meninggalkan rumah sudah mengunci pintu, namun pikiran obsesif bahwa pintu masih belum di kunci dan membuat kembali kerumah untuk mengecek pintu lagi. Penderita akan mengalami penghambatan aktivitas karena Obsessive Compulsive Disorder (OCD).
3. *Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD)* dulu juga disebut sebagai shell shock atau battle fatigue syndrome, adalah kondisi serius yang dapat berkembang setelah mengalami atau menyaksikan peristiwa traumatis atau menakutkan, dimata kerusakan fisik serius terjadi atau diancam. PTSD adalah kensekuensi abadi cobaan traumatis yang menyebabkan ketakutan, ketidak berdayaan atau kengerian yang hebat, seperti kekerasan seksual atau fisik, kematian tidak terduga orang yang dicintai, kecelakaan, perang, atau bencana alam. Keluarga korban dapat mengembangkan PTSD, seperti halnya personel darurat dan pekerja penyelamat yang sering kali menjadi penderita.
4. *Social Anxiety Disorder (SAD)* dikenal juga sebagai Social Phobia, adalah gangguan kecemasan yang ditandai dengan sejumlah besar rasa takut dalam satu atau lebih situasi sosial, membuat tekanan yang cukup dan gangguan ketidak mampuan untuk berfungsi setidaknya dalam beberapa bagian kehidupan sehari-hari. Ketakutan ini dapat ditimbulkan oleh pengamatan yang

UNIVERSITAS Dinamika

cermat atau actual dari orang lain. penderita SAD takut akan evaluasi negative dari orang lain.

5. *Panic Disorder* adalah gangguan kecemasan yang ditandai dengan berulangnya serangan panic yang tidak terduga. Serangan panic adalah periode tiba-tiba rasa takut yang hebat mungkinkan penderita mengalami jantung berdebar, berkeringan, gemetar, sesak napas, mati rasa atau perasaan bahwa sesuatu yang mengerikan akan terjadi. Tingkat maksimal gejala terjadi dalam beberapa menit, mungkin ada kekhawatiran yang berkelanjutan memiliki serangan lebih lanjut dan menghindari tempat-tempat dimana serangan telah terjadi di masa lalu.

Kecemasan yang berlebihan dapat mengganggu kondisi psikis dan mempengaruhi aktivitas kehidupan sehari-hari sehingga produktivitas seseorang akan menurun atau berkurang (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013).

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

Pembahasan yang ada bab ini akan lebih terfokus pada metode yang digunakan untuk merancang buku komik penanganan *anxiety disorders* sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental agar tujuan dalam penelitian ini tercapai.

3.1 Metodologi Penelitian

Metode penelitian adalah serangkaian tata cara atau langkah yang sistematis atau terstruktur dan dilakukan oleh seorang peneliti dengan tujuan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menggunakan metode kualitatif karena untuk memahami fenomena sosial atau masalah-masalah yang ada pada manusia atau sosial menggunakan riset yang memiliki sifat deskriptif diperoleh dari sumber informasi dan nantinya akan menjadi sebuah konsep ide dalam penciptaan karya seperti yang dijelaskan oleh (Bagong 2005)

Data yang akan dinalisis pada penelitian ini bersifat induktif dan kualitatif berdasarkan fakta yang ada di lapangan. Hasil dari penelitian ini lebih ditekankan pada makna dari pada generalisasi seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2014)

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan cara wawancara dan studi literatur. Pendekatan wawancara studi literatur bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang akurat dan berkaitan dengan makna komik, gaya manga, *anxiety disorders*, dan remaja dewasa.

3.2 Unit Analisis

3.2.1 Objek Penelitian

Menurut Suharsini Arikunto (1998) objek penelitian adalah variabel atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, sedangkan subjek penelitian merupakan tempat dimana variabel melekat. Objek penelitian yang akan diteliti adalah makna komik, gaya manga, *anxiety disorders*, dan remaja dewasa. Peneliti

akan mencari informasi terhadap makna komik, gaya manga, *anxiety disorders*, dan remaja dewasa.

3.2.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan seseorang atau hal yang akan diperoleh keterangannya (Amirin, 1989). Subjek penelitian juga membahas karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian, termasuk penjelasan mengenai populasi, sampel dan teknik sampling (acak/nonacak) yang digunakan. Subjek penelitian pada Tugas Akhir ini, meliputi:

1. Psikolog *anxiety disorders*
2. Remaja dewasa
3. Seniman komik/dosen seni

3.2.3 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan secara daring melalui aplikasi Alodokter sebagai representasi dari sebuah rumah sakit untuk mendapatkan informasi tentang *anxiety disorders.* TA ini juga menggunakan komunitas penggiat komik sebagai tempat penelitian untuk mendapatkan informasi tentang komik dan gaya manga.

UNIVERSITAS Dinamika

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam tugas akhir ini dilakukan dengan tiga cara yaitu wawancara, observasi, dan studi literatur. Observasi tidak dapat dilakukan secara optimal, mengingat penelitian ini dilakukan pada masa pandemi Covid-19, sehingga tidak dimungkinkan untuk observasi secara langsung dilapangan.

3.3.1 Wawancara

Cara ini merupakan proses tanya jawab secara lisan dengan tujuan untuk mencari tahu informasi lebih spesifik kepada narasumber yang tepat terkait dengan makna komik, gaya manga, dan *Anxiety disorders*. Wawancara tentang komik dilakukan dengan beberapa penggiat komik, yaitu Eriq Adinugraha, Novian Kurnia, dan Feiruz Rizani. Dan wawancara mengenai *Anxiety disorders* dengan seorang psikolog Hertha Christabelle.

Dari hasil wawancara itu, dapat diketahui permasalahan yang ada untuk dilakukannya perancangan komik tentang *Anxiety disorders.*

3.3.2 Observasi

Observasi dilakukan secara daring untuk mendapatkan data tentang komik dengan tema psikologi. Komik yang diobservasi berjudul IMAGINARIUM karya Fei Rizani.

3.3.3 Studi Literatur

Penelitian ini juga mengumpulkan data melalui studi literatur, dimana studi literatur adalah metode pengumpulan data yang berhubungan dengan topik yang diangkat di dalam penelitian. Literatur yang berhubungan dengan penelitian ini terdiri atas komik, gaya manga, A*nxiety disorders*, dan remaja dewasa.

3.4 Teknik Analisis Data

Data-data yang telah terkumpul melalui wawancara, dan studi literatur selanjutnya diolah dan dianalisis. Pada tahap analisis data, terdapat tiga proses yang dilakukan yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data.

3.4.1 Reduksi Data

Proses dalam bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.

Dalam reduksi data ini, penulis memilah-milah atau memilih data-data yang dianggap sama. Data pencilan/data yang dianggap tidak perlu akan dibuang. Data yang diambil akan ditulis dalam bentuk laporan dan difokuskan untuk menjawab rumusan masalah.

3.4.2 Penyajian Data

Tahap ini merupakan proses penyajian data hasil dari reduksi data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, grafik, ataupun sejenisnya. Penyajian data merupakan penggabungan semua data sehingga

UNIVERSITAS Dinamika

diperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi yang ada. Pada penelitian ini data akan disajikan dalam bentuk tabel dan bagan, agar mudah dibaca.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Tahap selanjutnya adalah penarikan kesimpulan berdasarkan data-data yang telah disajikan. Data yang telah disajikan disusun sebagai kesimpulan sementara. Kesimpulan akhir dari penelitian diperoleh setelah implementasi dan evaluasi terhadap karya dilakukan.

UNIVERSITAS Dinamika

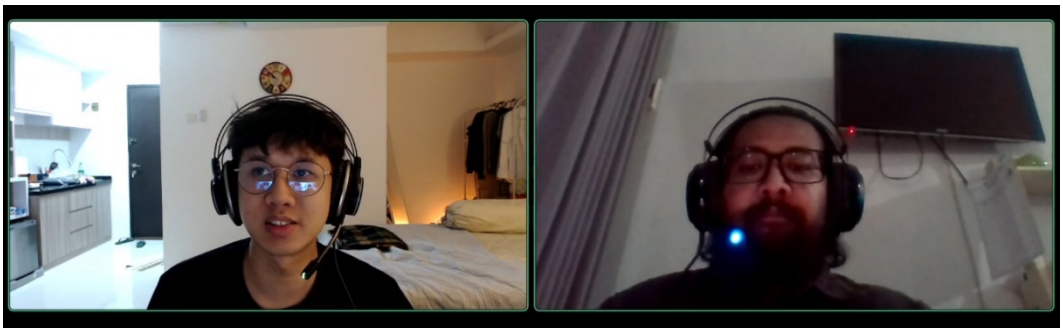
BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan pada setiap tahapan metodologi penelitian yang telah diuraikan pada Bab III. Pemaparan hasil dan pembahasan dimulai dari hasil dan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan, selanjutnya menjelaskan tentang perancangan cerita dan karakter, dan diikuti dengan pembuatan komik. Hasil statistik dekskriptif kuantitatif dan evaluasinya disajikan pada bagian akhir dari bab ini.

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Wawancara

Wawancara tentang komik dilakukan dengan Eriq Adinugraha atau lebih di kenal dengan M.E.A.W., seorang penggiat komik yang pada awal karirnya adalah komikus indie dan sekarang mulai menggeluti dunia *Scrolldown* comic di platform webtoon. Eriq dipilih karena memiliki pengalaman yang cukup lama dalam dunia komik dan salah satu komiknya yang paling popular di Webtoon berjudul "Teman Rasa Pacar". Menurut Eriq komik adalah kumpulan gambar dalam panel ketika di satukan akan menjadi cerita, mirip dengan cerita bergambar namun lebih jelas, jika cergam memiliki satu gambar dan banyak tulisan, maka komik adalah sebaliknya, memiliki banyak gambar dan tulisan yang lebih sedikit, komik itu bisa dibilang sama seperti Film, namun bedanya komik itu still images.



Gambar 4. 1 Wawancara tentang komik

Wawancara tentang komik juga dilakukan dengan Novian Kurnia, Seorang komikus dari Bumi Langit serta salah satu pendiri grup Komunitas Komikus

Generasi Baru. Novian Kurnia sudah lama bergelut dalam dunia komik dan Karya teranyarnya adalah Si Buta dari Gua hantu keluaran Bumi Langit. Menurut Novian peminat komik indonesia beragam, ada pembaca komik yang memang senang dengan komik dari jaman komik cetak, dan ada juga pembaca yang baru tumbuh membaca komik setelah adanya tren komik online yang gratis, hal ini jadi pedang bermata dua dimana di satu sisi audiens komik semakin luas, tapi kebiasaan mereka yang tidak memberikan insentif moneter kepada kreator komik bisa membuat mereka merasa entitled terhadap karya komik yang tidak dibuat dengan gampang, contohnya seperti pembaca webtoon atau komik di media sosial; mereka tidak terbiasa untuk mengeluarkan uang untuk menikmati karya komik, dan itu membuat komikus harus mencari cara lain untuk bisa survive dalam berkarya hanya dari komik. Ini sebabnya banyak komikus yang menjadikan komiknya lebih seperti influencer, dimana mereka menggunakan komiknya sebagai "tokoh" yang mempengaruhi pembaca dengan karyanya, dan rela membuat komik bagi pihak yang mampu membayar mereka.

Untuk mendapat data tentang manga, peneliti melakukan wawancara dengan Feiruz Rizani atau lebih dikenal dengan Fei, salah seorang penggiat *scrolldown comic* pada platform Ciayo!. Fei memiliki karya dengan tema serupa dengan Tugas Akhir ini, karya Fei yang berjudul “IMAGINARIUM” membawa unsur psikologi dalam komiknya dan di bumbui dengan tema action fantasy. Menurut Fei manga juga adalah istilah bagi komik jepang, ya tentunya itu membuat artstyle manga khas, yaitu artstyle yang populer di jepang. untuk tipe cerita dan konten, dipengaruhi oleh sebesar apa kebebasan kreatif di jepang tentunya. karena jepang adalah negara yang relatif bebas dalam mengelola kontennya, banyak tipe cerita yang lebih banyak ditemui di manga (beberapa seinen manga dengan cerita gelap yang sadis contohnya), format pada manga biasanya punya ukuran standar B4 paper, yaitu 250mm x 353mm, atau A5 paper 148mm x 210mm, tergantung dari penerbit atau publisher itu sendiri. Di Indonesia sendiri ada publisher yang memakai kertas ukuran besar seperti A4.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4. 2 Wawancara tentang Manga

Data tentang *Anxiety disorders* diperoleh dari wawancara dengan Hertha Christabelle selaku Psikolog pada Alodokter. Hertha Christabelle menjelaskan bahwa berdasarkan Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition (DSM-5), *Anxiety Disorder* adalah gangguan yang mengeluarkan ketakutan berlebihan dan kecemasan yang berhubungan dengan perilaku mengganggu. Ketakutan adalah respon nyata yang diterima saat berhadapan dengan kejadian langsung, ada berbagai macam jenis gangguan di dalam *Anxiety disorder* mulai dari *separation anxiety disorder*, *selective mutism*, *specific phobia*, *social anxiety disorder* (*social phobia*), *panic disorder*, dll. sedangkan cemas adalah antisipasi ketakutan di masa mendatang.

Setiap individu memiliki dinamika yang berbeda, namun dijelaskan secara umum bahwa seseorang memiliki pengalaman buruk mengenai relasi sosialnya, misalnya dipermalukan di depan umum, dibicarakan di belakang, dll. Namun setiap orang memiliki pemaknaan berbeda, singkatnya "buruk"-nya peristiwa bisa berbeda.

Namun berdasarkan DSM-5, faktor resiko yang meningkatkan seseorang memiliki *social anxiety disorder* adalah temperamen seseorang yang mempengaruhi ia memakai evaluasi negatif dari orang lain. Faktor lainnya adalah lingkungan dan pola asuh dari keluarga sehingga membentuk pengalaman-pengalaman dan kepercayaan dalam dirinya. Faktor lain adalah genetik, yang diturunkan dari garis keturunannya.

UNIVERSITAS Dinamika

Ketakutan berlebihan akan evaluasi negatif dari orang lain seperti dipermalukan, ditolak, atau diserang oleh orang lain. Disituasi sosial sangat cemas / takut sehingga biasanya menghindari untuk bertemu dengan orang lain dan memilih menyendiri, misalnya saat berkumpul dengan teman-teman, naik angkutan umum, acara berkumpul keluarga besar, dll. Hal ini dirasakan lebih dari 6 bulan, jadi bukan hanya karena kejadian tertentu. Ciri-ciri yang biasanya muncul saat cemas seperti detak jantung meningkat, keringat berlebihan, otot tegang, sakit perut, pusing dll. saat situasi sosial.

4.1.2 Hasil Observasi

Pengamatan yang dilakukan pada komik dengan judul "IMAGINARIUM". Komik karya Fei Rizani ini dipublikasikan melalui platform digital "Ciayo!" asal Indonesia. Komik ini menggunakan format *Scroll down comics* dengan gaya gambar manga dan genre *Action-Fantasy*. Tokoh utama pada komik ini adalah seorang anak perempuan bernama Blue dengan kemampuan dapat melihat penyakit mental secara visual, dengan demikian anak ini bisa melihat penyakit mental yang di derita temannya dan orang lain di sekitarnya. Pada komik ini membahas banyak penyakit mental yang digambarkan seperti monster dengan berbagai macam bentuk dan dijuluki sebagai "Psyche". Salah satu contoh adalah penyakit mental bipolar yang digambarkan sebagai psyche dengan muka terbagi dua dimana ada dua ekspresi yang berbeda dalam satu muka. Dalam komik ini juga ada karakter kedua bernama Grey, dimana karakter ini memiliki kemampuan yang sama dengan karakter utama, yaitu dapat melihat psyche, namun karakter ini lebih memiliki pengetahuan dan pengalaman dibandingkan karakter sebelumnya. Grey dapat masuk kedalam "Imaginarium" atau perwujudan pikiran seseorang dan bertarung melawan psyche untuk menyelamatkan orang orang dengan penyakit mental. Komik ini lebih fokus untuk memberitahukan sifat dari kesehatan mental dan apa penyebabnya, tapi tidak memberikan solusi untuk penanganannya. Selain itu genre yang digunakan tidak real atau khayalan.

UNIVERSITAS Dinamika

4.1.3 Hasil Studi Literatur

Untuk mendukung perancangan komik tentang *Anxiety disorders*, peneliti menggunakan beberapa buku sebagai literatur untuk mendapat data lebih lanjut tentang komik, manga, anxiety disorders, dan remaja dewasa.

Data lebih lanjut tentang komik diperoleh dari buku berjudul Understanding comics: The invisible art, karya Scott McCloud dan buku berjudul Comics and sequential art: principles and practices from the legendarist cartoonist, karya Will Einser. Pada literatur tersebut diperloleh data bahwa komik adalah medium penyampaian pendapat, cerita dan gaya visual yang diatur oleh penciptanya dengan tujuan untuk mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita melalui susunan sekumpulan gambar. Selain itu kedudukan komik dapat ditingkatkan dengan cara menghubungkan antar gambar sehingga gambar-gambar tersebut membentuk urutan tertentu dalam pembacaannya.

Gambar 4. 3 Contoh buku Komik

Buku berjudul A brief history of manga, karya Helen McCarthy dan Making comics, karya Scott McCloud digunakan penulis untuk mendapatkan data tentang manga. Manga merupakan medium kreatif yang dapat menyampaikan pesan, mimpi dan harapan dari penulis dan seniman. Manga merupakan medium seni yang mencakup masyarakat luas yang mempunyai gaya visual yang khas seperti bentuk mata besar, meskipun demikian setiap artist dapat memberi stereotip visual manga yang menjadi kekuatan.

Gambar 4. 4 Contoh Karakter manga

Untuk mendapatkan data tentang *Anxiety Disorder* peneliti menggunakan 5 (lima) sumber literatur. Data tersebut seperti tercantum pada Tabel 4. 1. Berdasar tabel tersebut terlihat bahwa gejala yang paling sering ditunjukkan oleh penderita *anxiety disorder* adalah berkeringat, merasa gelisah, gemetaran, merasa khawatir terus menerus dan berlebihan, mempunyai kesulitan dalam berkonsentrasi, menagalami kesulitan tidur, merasa lemah atau lelah, otot-otot tegang, mengalami palpitasi, memiliki ketakutan irasional, dan panik terhadap bahaya atau malapetaka yang belum tentu terjadi, serta memiliki perasaan sesak napas atau tersedak.

Tabel 4. 1 Gejala *Anxiety Disorder*

Gejala	Sumber Data					Skor
	(American Psychiatric Association)	(Julson, 2018)	(Mayo Clinic)	(National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)	(WebMD)	
Berkeringat	1	1	1	1	1	5
Merasa gelisah	1	1	1	1	1	5
Gemetaran	1	1	1	1		4
Kekhawatiran yang terus-menerus dan	1	1	1	1		4

Gejala	Sumber Data					Skor
	(American Psychiatric Association)	(Julson, 2018)	(Mayo Clinic)	(National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)	(WebMD)	
berlebihan						
Kesulitan berkonsentrasi	1	1	1		1	4
Mengalami masalah tidur	1	1	1	1		4
Merasa lemah atau lelah	1	1	1	1		4
Otot-otot tegang	1	1		1	1	4
Palpitasi (jantung berdebar atau detak jantung yang cepat)	1	1		1	1	4
Ketakutan irasional	1	1			1	3
Memiliki rasa panik terhadap bahaya atau malapetaka yang akan datang			1	1	1	3
Perasaan sesak napas atau tersedak	1			1	1	3
Hiperventilasi (bernafas lebih cepat)			1		1	2
Mengalami masalah gastrointestinal (GI)	1		1			2
Menggigil atau hot flashes	1				1	2
Merasa tegang			1	1		2
Pusing	1				1	2
Serangan Panik		1			1	2
Sifat cepat marah dan mudah tersinggung		1		1		2
Ingin menghindari hal-hal yang memicu kecemasan			1			1
Mati rasa atau kesemutan	1					1
Mati rasa atau kesemutan					1	1
Memikirkan masalah berulang-ulang dan tidak bisa berhenti (merenung)					1	1
Menderita kecemasan yang intens terhadap benda dan situasi yang tidak dapat dihindari				1		1
Mengambil langkah				1		1

UNIVERSITAS Dinamika

Gejala	Sumber Data					Skor
	(American Psychiatric Association)	(Julson, 2018)	(Mayo Clinic)	(National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)	(WebMD)	
aktif menghindari objek atau situasi yang ditakuti						
Menghindari situasi sosial		1				1
Merasa gugup			1			1
Merasa terpisah	1					1
Mual	1				1	2
Mulut kering					1	1
Nyeri dada	1					1
Perasaan di luar kendali				1		1
Sangat atau obsesif menghindari benda atau tempat yang ditakuti					1	1
Tidak bisa tetap tenang dan diam					1	1
Total	18	13	13	15	18	77

Penanganan *anxiety disorder* dikategorikan menjadi 3 (tiga) yaitu *medication*, *psychotherapy*, dan *natural ways*. Kategori *medication* dan *psychotherapy* dilakukan melalui pendampingan dan pengawasa tenaga ahli, dalam hal ini adalah dokter, psikiater, atau psikolog. Sedangkan kategori *natural ways* bisa dilakukan dengan atau tanpa pendamping tenaga ahli. Tabel 4. 2 adalah kategori dan jenis penanganan *anxiety disorder* serta sumber datanya.

Tabel 4. 2 Penanganan *Anxiety Disorder*

Kategori	Penanganan	Sumber
Medication	An anti-anxiety medication	(American Psychiatric Association), (Mayo Clinic), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013), (WebMD)
	Antidepressants	(American Psychiatric Association), (Mayo Clinic), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013), (WebMD)
	Other types of medications	(American Psychiatric Association), (Mayo Clinic), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013), (WebMD)
Psychotherapy	Terapi bicara atau konseling psikologis	(American Psychiatric Association), (Mayo Clinic), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)
	Cognitive behavioral therapy (CBT)	(American Psychiatric Association), (Mayo Clinic), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013), (WebMD)

UNIVERSITAS Dinamika

Kategori	Penanganan	Sumber
	Support Groups	(American Psychiatric Association), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)
	Biofeedback	(WebMD)
	psychodynamic psychotherapy	(WebMD)
	supportive-expressive therapy	(WebMD)
Natural Ways	Meditation	(American Psychiatric Association), (Julson, 2018), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013), (WebMD)
	Daily exercise/Exercising often	(Julson, 2018), (WebMD)
	Stress Management Techniques	(American Psychiatric Association), (National Institute of Mental Health (NIMH), 2013)
	Practicing yoga	(Julson, 2018), (WebMD)
	Progressive relaxation	(WebMD)
	Consuming probiotics and fermented foods	(Julson, 2018)
	Eating a healthy diet	(Julson, 2018)
	Quitting smoking	(Julson, 2018)
	Abstaining from alcohol	(Julson, 2018)
	Limiting caffeine	(Julson, 2018)

Berdasar data yang telah dikumpulkan, maka tahap perancangan dibuat berdasarkan gejala yang memiliki skor lebih besar atau sama dengan 3. Sedangkan penanganan diarahkan pada kategori *natural ways*.

Literatur lain menunjukkan bahwa kasus gangguan afektif dengan gejala psikotik terbanyak diderita pria dengan rentang usia berusia 20-29 tahun (Syafwan, Sedjahtera, & Asterina, 2014). Menurut Fidiansyah dalam artikel berjudul "Merefleksikan Joker (3): 1 dari 10 Orang Indonesia Alami Gangguan Jiwa", usia terbanyak yang melakukan bunuh diri adalah generasi milenial berusia antara 15 sampai 29 tahun (Nailufar, 2019).

WHO mengklasifikasikan remaja (*adolescents*) adalah orang pada rentang usia 11 sampai 19 tahun, sedangkan dewasa (*adult*) adalah masyarakat berusia 20 sampai 60 tahun (Harismi, 2020).

Selain sumber di atas, data tentang remaja dewasa diperoleh dari buku karangan Blair & Jones (1964). Tabel 4. 3 menunjukkan sejumlah ciri khas perkembangan remaja menurut buku tersebut.

UNIVERSITAS Dinamika

Tabel 4. 3 Ciri khas perkembangan remaja

No	Ciri perkembangan
1.	Mengalami perubahan fisik (pertumbuhan) paling pesat, dibandingkan dengan periode perkembangan sebelum maupun sesudahnya, pertumbuhan fisik pada permulaan remaja sangat cepat. Tulang-tulang badan memanjang lebih cepat sehingga tubuh nampak makin besar dan kokoh. Demikian juga jantung, pencernaan, ginjal dan beragai organ tubuh bagian dalam bertambah kuat dan berfingsi sempurna
2.	Memiliki energi yang berlimpah secara fisik dan psikis yang mendorong mereka untuk berprestasi dan beraktivitas. Periode remaja merupakan periode paling kuat secara fisik dan paling kreatif secara mentual sepanjang periode kehidupan manusia.
3.	Memiliki fokus perhatian yang lebih terarah kepada teman sebaya dan secara berangsur melepaskan diri dari keterikatan dengan keluarga terutama orang tua. Dalam beberapa aspek, keinginan yang kuat untuk melepaskan diri dari orang tua belum dibarengi dengan kemampuannya untuk mandiri dalam bidang ekonomi.
4.	Memiliki ketertarikan yang kuat dengan lawan jenis. Pada periode ini, remaja sudah mulai mengenal hubungan lawan jenis bukan hanya sekedar sebagai kawan. Akan tetapi, hubungan sudah mulai cenderung mengarah kepada saling menyukai.
5.	Memiliki keyakinan kebenaran tentang keagamaan. Pada masa ini, remaja berusaha menemukan kebenaran yang hakiki. Apabila remaja mampu menemukannya dengan cara yang baik dan benar, maka ia akan memperoleh ketenangan dan sebaliknya bila merasa tidak menemukan kebenaran hakiki, keyakinannya tentang agama akan menjadi goyah.
6.	Memiliki kemampuan untuk menunjukkan kemandirian. Kemandirian remaja, biasanya ditunjukkan pada kemampuan mereka dalam mengambil keputusan terkait dengan kegiatan dan aktivitas mereka.
7.	Berada pada periode transisi antara kehidupan masa kanak-kanak dan kehidupan orang dewasa. Oleh kerena itu, mereka akan mengalami berbagai kesulitan dalam hal penyesuaian diri untuk menempuh kehidupan sebagai orang dewasa. Mereka bingung dalam mengahadapi diri sendiri dan sikap-sikap orang di sekitar mereka yang kadang memperlakukan mereka senagai anak, namun di sisi lain menuntut mereka bertingkah laku dewasa. Kurt Lewin (dikemukakan oleh Blair dan Jones, 1969) berada dalam posisi bingung dalam melakukan peran. Pada waktu tertentu orang tua mereka menganggap mereka terlalu muda untuk terlibat dalam satu kegiatan (misalnya untuk menyetir mobil ke luar kota) namun pada waktu lain mereka diminta berperilaku sebagai orang dewasa, misalnya pengganti ayah. Diyakini bahwa ketidakmenentuan perlakuan orang dewasa terhadap remaja mengalami konflik peran, terombang ambing dalam menentukan peran dan meraka tidak stabil dan sulit diperkirakan tindakan mereka.
8.	Percarian identitas diri. Pencarian identitas diri merupakan suatu kekhasan perkembangan termaja untuk mengatasi periode transisi seperti dikemukakan sebelumnya. Remaja ingin menjadi seorang yang dianggap benar dalam menghadapi kehidupan ini. Oleh kerena itu, remaja memerlukan keyakinana hidup yang benar untuk mengarahkan mereka dalam bertingkah laku. Keyakinan hidup itu disebut filsafat hidup. Remaja butuh filsafat hidup agar dapat memfungsikan dirinya secara sosial, emosional, moral dan intelektual yang dapat menimbulkan kabahagiaan pada dirinya. Remaja membutuhkan suatu keyakinan bertingkah laku sebagai anggota keluarga, (sebagai anak, kakak, atau adik), sebagai pelajar, sebagai bangsa Indonesia dengan nilai dan adat-adat atau budaya yang khas. Semuanya itu dapat dimiliki remaja, jika ia diperkenalkan dengan nilai-nilai filsafat itu, diberikan model dari orang-orang dewasa yang dekat dengan nilai-nilai filsafat itu (orang tua dan guru), dan dikenai dengan tingkah laku yang mengundang nilai-nilai filsafat hidup itu dan mendapatkan sokongan dan penghargaan kalau tingkah laku sesuai dengan nilai-nilai filsafat hidup itu

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi Data

Setelah mendapat data dari wawancara dan studi literatur, selanjutnya dilakukan reduksi data. Hasil reduksi data terdapat pada Tabel 4. 4.

Tabel 4. 4 Reduksi data hasil wawancara dan studi literatur

Materi	Wawancara		Observasi	Literatur	Kesimpulan
	Narasumber 1	Narasumber 2			
Komik	Kumpulan gambar dalam panel ketika di satukan akan menjadi cerita, mirip dengan cerita bergambar namun lebih jelas. Komik bisa di bilang sama seperti Film, namun bedanya komik itu still images.	Peminat komik di Indonesia beragam. Audiens komik semakin luas, tapi tidak memberikan insentif moneter pada komikus. Komik sebagai influencer yang menggunakan komiknya sebagai “tokoh” yang mempenga-ruhi pembaca dengan karyanya.	Komik berjudul Imaginarium karya Fei Rizani dengan format Scroll down comics bergenre Action-Fantasy. Memiliki karakter yang memiliki kemampuan melihat penyakit mental secara visual. Penyakit mental digambarkan dalam bentuk monster. Menitikberat-kan pada memberikan informasi tentang sifat dari penyakit mental dan penyebabnya.	Komik adalah medium penyampaian pendapat, cerita dan gaya visual yang diatur oleh penciptanya dengan tujuan untuk mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita melalui susunan sekumpulan gambar. Kedudukan komik dapat ditingkatkan dengan cara menghubungkan antar gambar sehingga gambar-gambar tersebut membentuk urutan tertentu dalam pembacaannya.	Kumpulan gambar yang bertujuan mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita. Komik dapat berfungsi sebagai influencer yang menggunakan komiknya sebagai "tokoh" yang mempengaruhi pembaca dengan karyanya.
Manga	Manga juga adalah istilah bagi komik jepang, ya tentunya itu membuat artstyle manga khas, yaitu artstyle yang populer di jepang. untuk tipe	-	-	Merupakan medium kreatif yang dapat menyampaikan pesan, mimpi dan harapan dari penulis dan seniman. Manga merupakan medium seni yang mencakup masyarakat luas.	Manga merupakan komik jepang dengan gaya visual yang khas seperti bentuk mata besar dan merupakan medium kreatif yang dapat

Materi	Wawancara		Observasi	Literatur	Kesimpulan
	Narasumber 1	Narasumber 2			
	cerita dan konten, dipengaruhi oleh sebesar apa kebebasan kreatif di jepang tentunya			Memiliki gaya visual yang khas seperti bentuk mata besar, meskipun demikian setiap artist dapat memberi stereotip visual manga yang menjadi kekuatan.	menyampaikan pesan, mimpi dan harapan dari penulis dan seniman serta dapat mencakup masyarakat luas.
Anxiety Disorder	Anxiety Disorder adalah gangguan yang mengeluarkan ketakutan berlebihan dan kecemasan yang berhubungan dengan perilaku mengganggu, ada berbagai macam jenis gangguan di dalam anxiety disorder, dari separation anxiety disorder, selective mutism, specific phobia, social anxiety disorder (social phobia), panic disorder Tiap jenis tentunya berbeda, namun ciri umumnya adalah kecemasan / ketakutan berlebihan	-	-	• gejala yang paling sering ditunjukkan oleh penderita anxiety disorder adalah berkeringat, merasa gelisah, gemetaran, merasa khawatir terus menerus dan berlebihan, mempunyai kesulitan dalam berkonsentrasi, menagalami kesulitan tidur, merasa lemah atau Lelah, otot-otot tegang, mengalami palpitasi, memiliki ketakutan irasional, dan panik terhadap bahaya atau malapetaka yang belum tentu terjadi, serta memiliki perasaan sesak napas atau tersedak. • Terbanyak diderita pria dengan rentang usia	Anxiety Disorder adalah gangguan yang memiliki banyak macam jenis yang berbeda namun ciri umumnya adalah ketakutan berlebihan yang mengakibatkan penderita merasa gelishan, gemetaran, khawatir terus menerus dan berlebihan, mempunyai kesulitan dalam konsentrasi, susah tidur, lelah, otot tegang, dan dapat memicu palpitasi, sesak napas atau tersedak. Gangguan ini banyak diderita oleh pria pada rentang usia 15 sampai 29 tahun.

UNIVERSITAS Dinamika

Materi	Wawancara		Observasi	Literatur	Kesimpulan
	Narasumber 1	Narasumber 2			
				berusia 20-29 tahun. • Rentang usia terbanyak yang melakukan bunuh diri adalah 15 sampai 29 tahun.	
Remaja dewasa	-	-	-	• Merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Dimana pada tahap ini terjadi pertumbuhan fisik yang pesat dan memiliki energi yang besar. Pada fase ini sudah mulai mengurangi keterikatan kepada keluarga untuk menunjukkan kemandirian. Fase ini juga ditandai dengan ketertarikan terhadap lawan jenis, dan bersaha menemukan kebenaran yang hakiki • Remaja Dewasa adalah masyarakat dalam rentang usia 11 sampai 60 tahun	Remaja dewasa cenderung labil karena masa transisi sehingga perlu diarahkan dengan benar. Memiliki rentang usia 11 sampai 60 tahun.

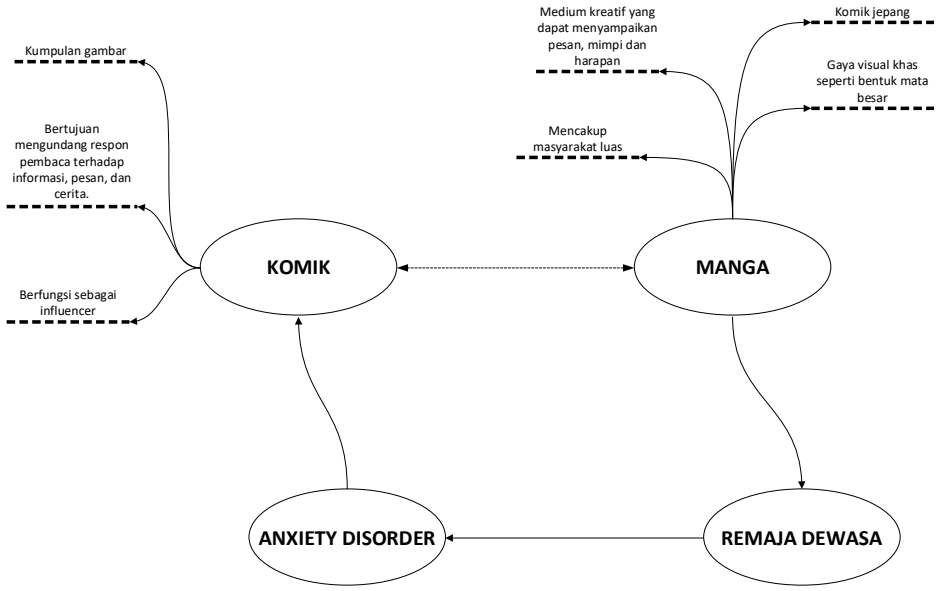
UNIVERSITAS Dinamika

4.2.2 Penyajian Data

Berdasarkan hasil reduksi data pada sub bab sebelumnya, maka data dapat disajikan sebagai berikut:

1. Komik berfungsi sebagai *influencer* dalam bentuk sekumpulan gambar yang bertujuan mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita.
2. Manga adalah komik Jepang dengan gaya visual khas seperti bentuk mata besar. Seperti halnya komik pada umumnya, manga merupakan medium kreatif yang dapat menyampaikan pesan, mimpi, maupun harapan yang mencakup segala usia.
3. *Anxiety disorders* adalah gangguan ketakutan berlebihan yang banyak diderita oleh pria pada rentang usia 15 sampai 29 tahun. Gangguan ini mengakibatkan penderita merasa gelisah, gemetaran, dan khawatir terus menerus secara berlebihan. Anxiety disorders memiliki banyak jenis, namun ciri umumnya adalah penderita mempunyai kesulitan dalam konsentrasi, susah tidur, lelah, otot tegang yang dapat memicu palpitasi, sesak napas atau tersedak.
4. Remaja dewasa mempunyai rentang usia 11 sampai 60 tahun, dimana usia remaja cenderung labil karena masa transisi sehingga perlu diarahkan dengan benar.

Gambar 4. 5 menunjukkan kaitan antara komik, manga, remaja dewasa, dan anxiety disorder yang digunakan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.



Gambar 4. 5 Kaitan Komik, Manga, Remaja Dewasa, dan Anxiety Disorder

4.2.3 Kesimpulan Data

Berdasar hasil penyajian data, dapat disimpulkan bahwa *anxiety disorders* adalah gangguan ketakutan berlebihan yang banyak diderita oleh pria pada rentang usia 15 sampai 29 tahun. Menurut klasifikasi WHO, rentang usia tersebut masuk dalam kategori remaja dewasa. Sebagian besar penderita *anxiety disorder* tidak menyadari jika mereka menyandang gangguan mental.

Sedangkan komik adalah sekumpulan gambar yang bertujuan mengundang respon pembaca terhadap informasi, pesan, dan cerita yang dapat berfungsi sebagai *influencer*. Manga adalah gaya komik Jepang yang banyak dibaca dan disukai oleh remaja dewasa.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang *anxiety disorders* dilakukan melalui komik manga yang berfungsi sebagai *influencer* dikalangan remaja dewasa pada rentang usia 15 sampai 29 tahun.

4.3 Konsep atau Keyword

4.3.1 Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

Dalam perancangan buku komik penanganan anxiety disorder, maka telah ditentukan, terlebih dahulu segmen pasar sebagai berikut:

a. Geografis

Negara	: Indonesia
Teritorial	: Jawa Timur
Distrik	: Surabaya
Ukuran Kota	: Wilayah Perkotaan

b. Demografis

Usia	: 15 – 29 Tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Profesi	: Pelajar, Pekerja swasta, pebisinis

c. Psikografis

1. Mempunyai keinginan untuk memahami anxiety disorder
2. Ingin mengetahui bagaimana menangani anxiety disorder
3. Tertarik dengan topik anxiety disorder

UNIVERSITAS Dinamika

2. Targeting

Berdasarkan segmentasi yang telah diperoleh diatas, maka target dari perancangan buku komik penanganan anxiety disorder ini adalah remaja-dewasa yang berusia 15 – 29 tahun, yang ingin belajar dan memahami penanganan anxiety disorder.

3. Positioning

Dalam perancangan buku komik penanganan anxiety disorder ini diposisikan sebagai buku bacaan bagi remaja-dewasa agar dapat lebih mengenal psikologis seseorang terutama dalam hal anxiety disorders.

4.3.2 Unique Selling Proposition (USP)

Komik tentang anxiety disorder mempunyai unique selling proposition karena sangat jarang ada buku komik yang membahas tentang psikologi manusia terutama dalam hal anxiety disorders.

4.3.3 Analisis SWOT

Analisis SWOT digunakan untuk menentukan strategi dengan melihat kekuatan (Strengths), kelemahan (Weaknesses), Peluang (Opportunities), dan Ancaman (Threats) berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan.

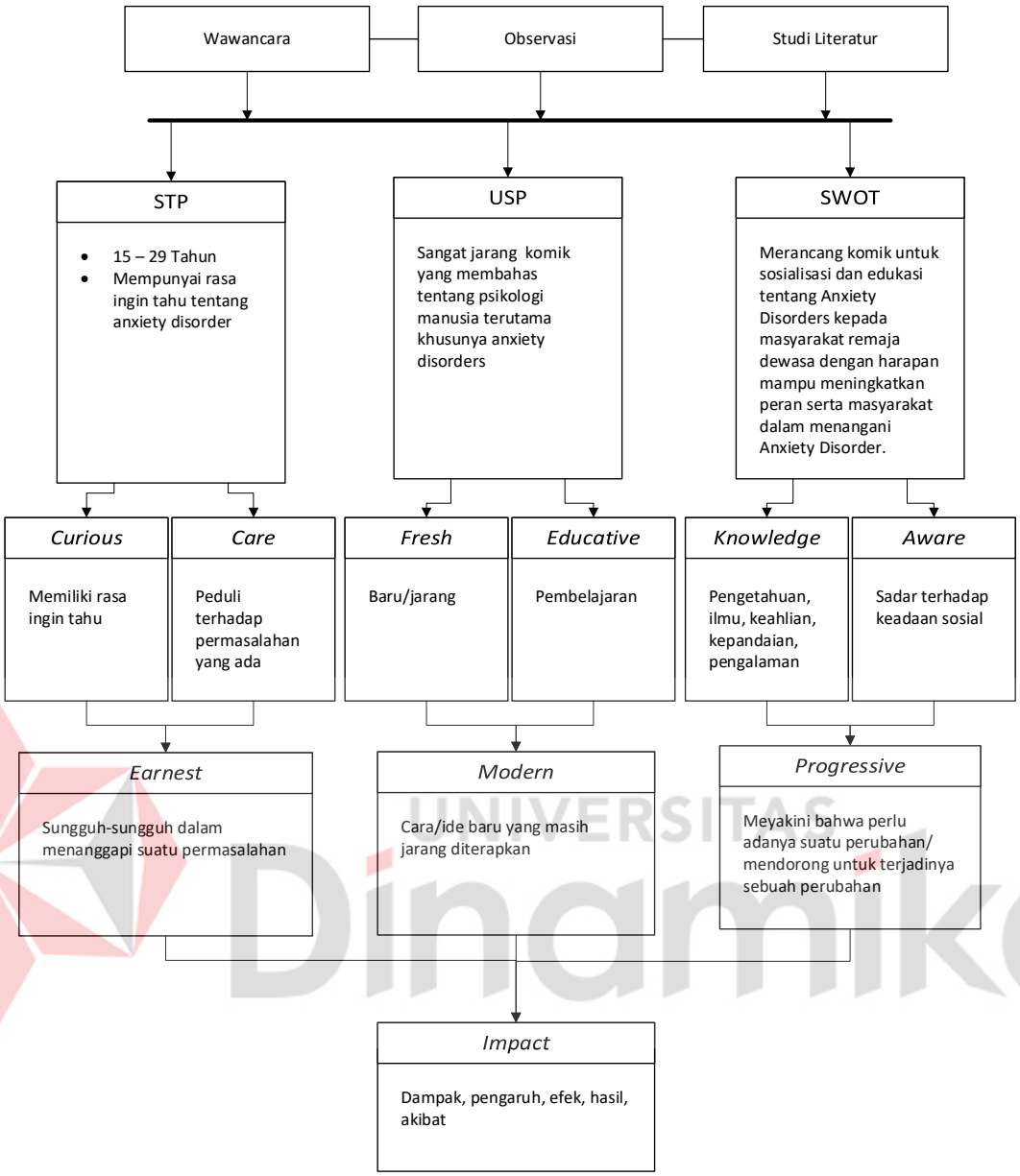
Tabel 4. 5 Analisis SWOT

	STRENGTHS	***WEAKNESSES***
	1. Anxiety disorders dapat disembuhkan. 2. Gejala Anxiety Disorders dapat dilihat secara fisik. 3. Anxiety disorders dapat ditangani melalui 3 (tiga) cara, yaitu *medication*, *psychotherapy*, dan *natural ways*.	1. Anxiety Disorders dapat menurunkan produktivitas seseorang. 2. Penanganan dan perawatan medis untuk penderita dengan gangguan mental kurang memadai. 3. Terbatasnya fasilitas kesehatan (RS dan Puskesmas) yang memberikan layanan kejiwaan. 4. Rasio psikiater dengan penduduk belum memenuhi standar WHO.

UNIVERSITAS Dinamika

OPPORTUNITIES 1. 68,7% Penduduk Indonesia adalah kelompok umur 15-64 tahun (Sumber: https://mediaindonesia.com/read/detail/294301-jumlah-penduduk-usia-produktif-indonesia-jadi-daya-tarik) 2. Sedikitnya buku komik yang mengangkat tema psikologis 3. Komik adalah salah satu bacaan paling di gemari di indonesia	**S - O** Melakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat, khususnya kelompok umur 15 – 64 tahun, menggunakan media komik tentang gejala dan cara penanganan Anxiety Disorders	**W – O** Mengoptimalkan peran serta masyarakat untuk mengatasi keterbatasan sarana dan fasilitas melalui kampanye social menggunakan komik
THREATS 1. Indonesia adalah negara dengan pengidap gangguan jiwa tertinggi di Asia Tenggara. 2. Kecemasan (anxiety disorder) menjadi gangguan kejiwaan paling tinggi. 3. 79% kasus bunuh diri terjadi di negara menengah ke bawah (WHO). 4. Kelompok usia 15 sampai 29 tahun adalah yang paling banyak melakukan bunuh diri. 5. Belum ada sistem jaminan pelayanan pasien yang mengalami gangguan mental emosional	**S – T** Menurunkan jumlah penderita Anxiety Disorders	**W – T** Meningkatkan peran serta masyarakat untuk menangani Anxiety Disorder
STRATEGI UTAMA: Merancang komik untuk sosialisasi dan edukasi tentang Anxiety Disorders kepada masyarakat remaja dewasa dengan harapan mampu meningkatkan peran serta masyarakat dalam menangani Anxiety Disorder.		

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 4. 6 *Keyword*

4.3.4 Deskripsi Konsep

Hasil dari analisis data *Key communication Message* didapatkan *keyword* yaitu *"Impact"* yang akan di gunakan sebagai konsep komik penanganan *Anxiety Disorder.*

Berdasar data dan analisis-analisis di atas menghasilkan *keyword "Impact"*. Dalam https://www.dictionary.com/, "*impact"* memiliki arti dampak, pengaruh, efek, hasil, dan akibat. Pembuatan karya dalam penelitian ini didasarkan pada

keyword tersebut. Dengan konsep *"Impact"* pada perancangan komik penganganan *anxiety disorder* bertujuan untuk menunjukkan bahwa melalui komik penanganan *anxiety disorder* dapat memberikan efek atau pengaruh yang baik pada pembaca komik ini agar lebih mengerti bagaimana menangani penderita *anxiety disorder.*

4.4 Konsep Perancangan Karya

4.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan sebuah rangkaian perancangan yang di dasari oleh konsep yang sudah di tentukan. Konsep yang sudah di tentukan akan digunakan sebagai implementasi karya berupa buku komik serta media pendunkung atau merchandise berupa poster dan gantungan kunci.

4.4.2 Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan komik *anxiety disorders* adalah untuk meningkatkan pengetahuan tentang penyakit anxiety disorders dan cara penanggulangannya dikalangan remaja dewasa.

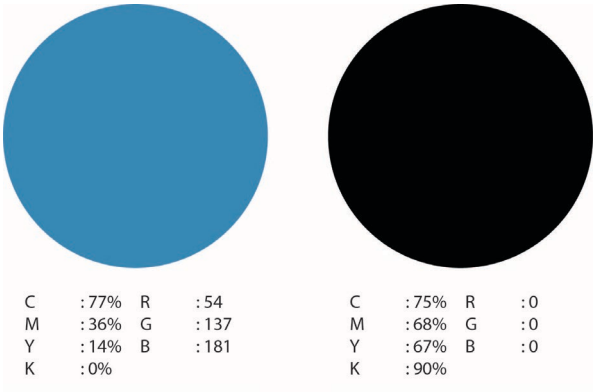
4.4.3 Strategi Kreatif

Perancangan komik menggunakan konsep *impact*, sehingga komik yang dibuat diharapkan dapat memberikan dampak atau pengaruh berupa bertambahnya wawasan pembaca tentang *anxiety disorders*. Strategi kretif pada penelitian ini terdiri atas:

1. Warna

   Pemilihan warna pada *cover* buku komik penanganan *anxiety disorders* "How I See The World" ditentukan dengan konsep perancangan yang menggunakan keyword "Impact". Warna yang dipilih adalah biru dan hitam. Dalam buku Mendesain logo edisi 2017 oleh Surianto Rustan, warna biru dilambangkan sebagai manusia dan damai yang mengartikan kedamaian atau ketenangan karakter utama adalah seorang manusia yang menginginkan ketenangan. Warna hitam melambangkan ketakutan dan depresi yang mengartikan

ketakutan terhadap *anxiety disorders* yang menghantui pikiran karakter utama. Disini terjadi "*impact*" dimana karakter merupakan manusia yang ingin tenang namun selalu dihantui rasa ketakutan karena *anxiety disorders* itu.



Gambar 4. 7 Warna

2. Tipografi

Tipografi yang digunakan pada *cover* menggunakan *font* berjenis serif. "Abril fatlace", *font* ini mewakili sifat modern. Serta pada subjudul menggunakan *font* "Baskerville old face". Kedua *font* tersebut mempunyai tingkat keterbacaan yang mudah.

Gambar 4. 8 Font

UNIVERSITAS Dinamika

3. Cerita

Adapun hal yang perlu di buat sebelum membuat komik, diawali dengan membangun rancangan cerita dan menentukan tokoh utama. Dari *keyword "Impact"* tersebut di gunakan dalam membangun cerita dari komik ini. Rancangan cerita dapat dibaca di bawah ini:

"Seorang mahasiswa yang sedang berkuliah di suatu universitas, dia anak yang terlihat biasa saja tapi dia memiliki gangguan psikologis *social anxiety disorder*. Pada suatu hari, dia pergi ke kampus seperti mahasiswa pada normalnya, namun beberapa saat setelah memasuki gedung kampus dimana banyak mahasiswa lain yang tengah berjalan melewati lorong kampus , dia merasa bahwa mereka sedang melihat kearah dirinya dengan tatapan seperti ingin menghakimi, tanpa disadari orang-orang di sekitarnya mulai berubah jadi sesuatu yang gelap, hitam dan hanya ada mata di sekujur tubuh yang melihat ke arah dirinya, tangannya pun mulai berkeringat dan dia pun memejamkan matanya sebentar lalu semuanya kembali normal, dia pun mencari perlindungan dan bergegas pergi berjalan kembali untuk menuju ruang kelas yang akan dihadirinya. Sesampainya di kelas, dia memandangi kelasnya, ternyata anggota kelas lain dan dosen sudah hadir dalam kelas, kemudian sang dosen berbicara padanya, tapi dia tidak mengerti dan seperti tidak ada suara yang keluar dari mulut sang dosen, tangannya pun mulai berkeringat kembali, jantungnya mulai berdebar-debar, dia mulai melihat semuanya menjadi monster dengan mata di sekujur tubuhnya. Dia pun merasakan tangan mulai bergetar, berkeringat, jantung berdebar kencang, tubuhnya mulai gemetar dan ototnya kaku. Dia pun mulai berlari meninggalkan ruangan penuh mata yang memandanginya tersebut dan berlari ke kamar mandi untuk kabur dari monster-monster itu. Saat di kamar mandipun semua ruangan tetap gelap dan ada tangan yang datang dari kegelapan, rupanya itu adalah temannya yang hendak menolongnya dan tahu akan psikologi dirinya. Dia pun berdiri dengan bantuan tangan temannya dan temannya membantunya untuk tenang kembali.".

4. Karakter

Pada perancangan komik *anxiety disorders* ini dibutuhkan karakter utama, perancangan karakter diawali dengan membuat sketsa. Karakter utama komik digambarkan sebagai seorang pria dengan pakaian modern yang menjadi

UNIVERSITAS Dinamika

mahasiswa pada sebuah perguruan tinggi yang mengidap *social anxiety disorder*

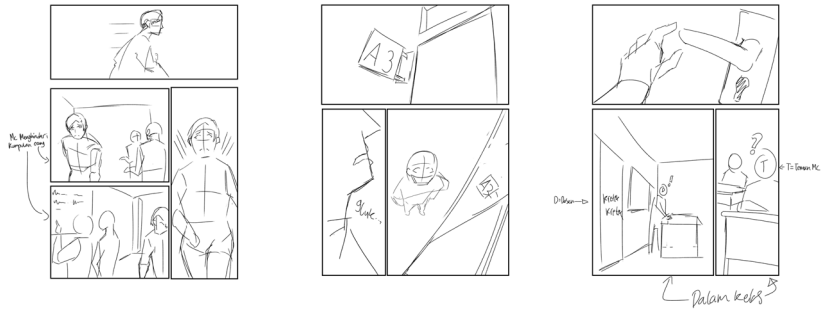
UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4. 9 Karakter

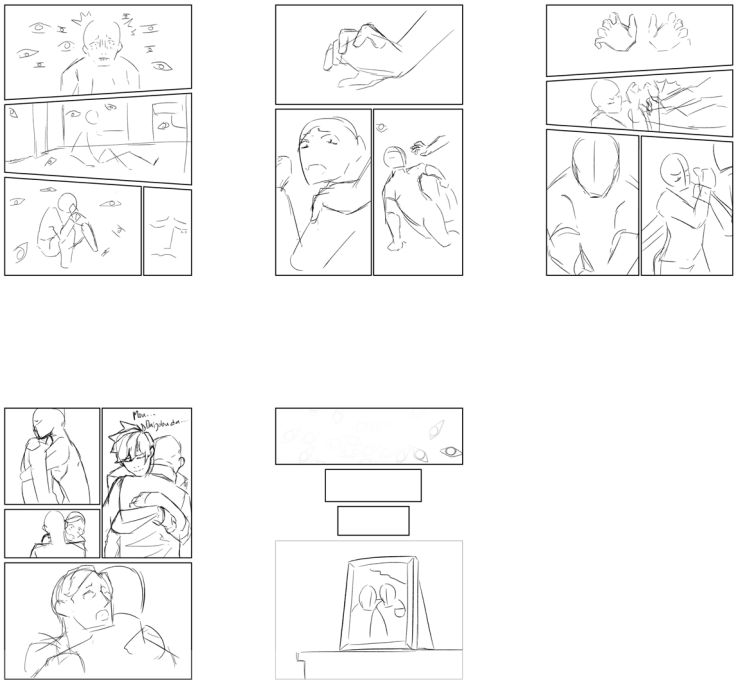
4.5 Perancangan Komik

Perancangan komik diawali dengan membangun rancangan cerita dan di lakukan sketch. Komik ini dirancang dengan gaya *silence manga* yang berarti dalam komik ini tidak ada teks atau sebuah percakapan, tetapi hanya gambar dan ekspresi yang akan membawa pembaca lebih dapat merasakan cerita tersebut. Sketsa di buat sebelum dilakukan inking/lining. Berikut sketsa komik yang telah di buat.

UNIVERSITAS Dinamika



UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 4. 10 Sketsa Komik

4.6 Implementasi Karya

1. Komik

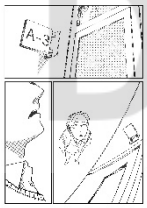
Setelah selesai membuat sketsa, komik di lanjutkan ke tahap inking / lining dimana diberikan penegasan garis pada gambar, setelah itu di lakukan finishing dengan pemberian efek dan tone. Komik di buat dalam ukuran 176mm × 250mm/B5. Berikut komik di jelaskan dengan jelas pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 6 Implementasi karya

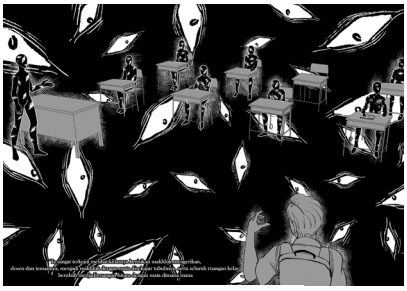
Halaman	Keterangan
	Pada halaman awal menggambarkan karakter utama baru sampai di kampusnya dan ia melihat ponselnya, lalu ia berjalan menuju ke dalam kampus

Halaman	Keterangan
 "Ia melihat kedalam hall kampus , dimana terdapat banyak mahasiswa di sepanjang hall.	Disini karakter utama melihat kedalam hall kampus , dimana terdapat banyak mahasiswa di sepanjang hall.
 "Ia pun mulai berjalan melewati hall akan menuju ke kelas, namun di perjalanannya ia merasa sedang di lihat oleh semua orang disana, ia pun mulai merasa tidak nyaman	Ia pun mulai berjalan melewati hall akan menuju ke kelas, namun di perjalanannya ia merasa sedang di lihat oleh semua orang disana, ia pun mulai merasa tidak nyaman
 "Dan ia pun terkejut ketika merasa tidak nyaman dengan tatapan orang sekitarnya, ia mulai merasa mereka benar benar menatap dirinya dengan tatapan menghakimi dirinya, seketika ia berkeringat, jantungnya berdebar-debar dan tubuhnya kaku.	Dan ia pun terkejut ketika merasa tidak nyaman dengan tatapan orang sekitarnya , ia mulai merasa mereka benar benar menatap dirinya dengan tatapan menghakimi dirinya , seketika ia berkeringat, jantungnya berdebar-debar dan tubuhnya kaku.
 "Disini ia melihat semua orang yang menatap dirinya, perlahan-lahan mereka mulai berubah menjadi suatu makhluk dengan mata di sekujur tubuhnya, dan semua mata itu menatap pada dirinya	Disini ia melihat semua orang yang menatap dirinya , perlahan-lahan mereka mulai berubah menjadi suatu makhluk dengan mata di sekujur tubuhnya, dan semua mata itu menatap pada dirinya
 "Monster itu mengulurkan tangannya ke karakter utama, monster itu berjalan mendekatinya , ia mulai merasa cemas dan ketakutan, seketika monster itu berlari kearahnya sekan mau menangkapnya. Secara spontan ia melindungi dirinya dengan tangannya	Monster itu mengulurkan tangannya ke karakter utama, monster itu berjalan mendekatinya , ia mulai merasa cemas dan ketakutan, seketika monster itu berlari kearahnya sekan mau menangkapnya. Secara spontan ia melindungi dirinya dengan tangannya
 "Ia melindungi dirinya dengan kedua tangannya karena takut akan di tangkap oleh monster mengerikan tersebut , ia memejamkan matanya dan ternyata monster tersebut menghilang.	Ia melindungi dirinya dengan kedua tangannya karena takut akan di tangkap oleh monster mengerikan tersebut , ia memejamkan matanya dan ternyata monster tersebut menghilang.

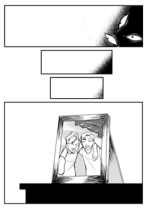
UNIVERSITAS Pinanika

Halaman	Keterangan
	Ia mulai membuka matanya perlahan dan melihat ke hall sekitar , ternyata tidak ada apapun yang terjadi , keadaan normal tanpa ada monster, ia pun menatap tangannya yang masih bergetar dan berkeringat.
	Lalu ia teringat akan jadwal kelas yang akan di hadirinya hari ini , ia merogoh sakunya dan melihat ke arah ponselnya , seketika ia pun berlari menuju ke arah kelas
	Seiring ia berlari menuju kelas yang ia tuju , ia menghindari orang orang yang ada di sekitarnya karena ia masih merasa tidak nyaman dan cemas kalau mereka menjadi monster kembali
	Sesampainya di kelas ia melihat kearah papan nomor kelas dan ia merasa sedikit cemas.
	Tangannya mulai menuju ke daun pintu , sambil mengetok pintu dan ternyata di dalam kelas sudah ada dosen dan temannya.
	Ia pun menggenggam daun pintu tersebut, disini dosen dan teman temannya menunggu seseorang untuk masuk. Dan ia pun membuka pintunya

UNIVERSITAS Dinamika

Halaman	Keterangan
	Saat ia mambuka pintu , ia terkejut , ia sangat cemas sehingga jantungnya berdebar debar, tubuhnya kaku , dan berkeringat. Ia melihat kelas dengan tatapan syok.
	Ia sangat terkejut melihat kelasnya berisikan makhluk mengerikan, dosen dan temannya, menjadi makhluk dengan mata disekujur tubuhnya. serta seluruh ruangan kelas berubah menjadi ruangan hitam dengan mata dimana mana.
	Ia melihat sosok bayangan temannya di balik sosok mengerikan tersebut, tapi ia terlanjur ketakutan , ia pun berteriak dan tidak tahan melihat tatapan mata mata itu kepada dirinya.
	Ia pun berjalan kebelakang , salah satu monster tersebut berdiri dan menjulurkan tangannya seakan menandakan jangan pergi. Namun ia sudah berlari pergi meninggalkan tempat itu , berlari kencang sekencang ia bisa.
	Ia berlari menuju kamar mandi , mengambil air di keran dengan tangannya dan membasuh mukanya untuk menjernihkan pikirannya.
	Teringat akan kejadian sebelumnya , dan selagi ia membasuh mukanya sambil menatap cermin di depannya tapi ia masih merasa cemas sehingga ia kemabali membasuh mukanya, sesaat kemudian ia melihat cermin dan ruangan di belakangnya menjadi gelap dan mata di sekujur ruangan yang tertuju kepadanya.

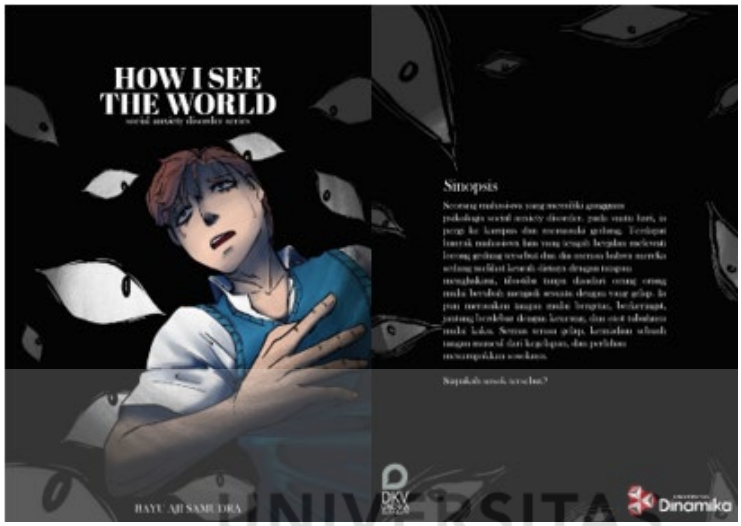
UNIVERSITAS Dinamika

Halaman	Keterangan
	Semakin terkejud akan ruangan yang menjadi monster dengan banyak mata menghakimi tersebut , sontak ia terjatuh karena syok , ia tidak bisa menahan rasa cemas yang menjadi ketakutan bagi dirinya , ia duduk dan menyembunyikan wajahnya.
	Tiba tiba sebuah tangan keluar dari kegelapan tersebut dan menepuk pundaknya, ia terkejut, ia mengibaskan tangan yang menepuk pundaknya.
	Tangan tersebut akan menerkam dirinya , ia melindungi dirinya dengan kedua tangannya dan tanggan tersebut menggenggam tangannya dan mulai menarin dirinya keluar dari kegelapan itu, ternyata tangan tersebut adalah temannya
	Temannya menarik dirinya dan memeluknya dan seakan mengatakan semuanya baik-baik saja, temannya menenangkan dirinya dari anxiety yang di alaminya , ia pun tidak dapat membendung air matanya dan menangis
	Kegelapan *anxiety* tersebut menghilang, memperlihatkan sebuah pigora dengan foto kedua anak dengan wajah yang bahagia, yaitu karakter utama dan temannya
	Pada halaman terakhir berisikan tulisan tentang bagaimana penanganan tentang *anxiety disorder*

UNIVERSITAS Dinamika

2. Cover

Cover depan komik di buat dengan menggunakan keyword “Impact” dimana cover ini menggambarkan efek dari anxiety disorder pada karakter tersebut. Dimana karakter utama sedang berlari dalam kegelapan anxiety itu. Pada cover belakang terdapat synopsis agar pembaca lebih penasaran akan cerita dalam komik.



Gambar 4. 11 Cover Komik

UNIVERSITAS Dinamika

3. Merchandise

Merchandise yang di berikan secara gratis kepada audiens sebagai cindera mata atau buah tangan para audiens. Merchandise yang gunakan berupa poster dan gantungan kunci.

Gambar 4. 12 Merchandise

BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini menghasilkan perancangan buku komik penanganan anxiety disorder sebagai media kampanye sosial tentang kesehatan mental. Cerita yang didapat berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa penggiat komik dan Psikolog, observasi, dan studi literatur. Cerita dalam komik menunjukkan bagaimana seorang penderita *anxiety* melihat dunia dari sudut pandang sang penderita itu sendiri. Hasil perancangan ini diimplementasikan pada buku komik sebagai media utama, merchandise dan media promosi berupa poster sebagai media pendukung.

5.2 Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, berikut ini merupakan saran yang diberikan oleh peneliti berharap perancangan komik penanganan *anxiety disorder* dikembangan oleh pihak lain berupa media lain yang dapat membantu kampanye tentang *Anxiety Disorder* untuk meningkatkan kepedulian tentang penderita *Anxiety Disorder*.

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

American Psychiatric Association. (n.d.). *What are anxiety disorders?* Retrieved Juli 28, 2020, from American Psychiatric Association: https://www.psychiatry.org

Catherine Abbo, e. a. (2013). *Comorbidity and predictors of Anxiety disorders in Children and Adolescent in Rural Nort-Eastern Uganda.*

Chaplin. (2000). *Kamus Lengkap Psikologi.*

Einser, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist.*

Hidayat. (2010). *Penggunaan Metode Dua Menit (M2M) dalam Menentukan Prevalensi Gangguan Jiwa di Pelayanan Primer.*

Jatman, D. (2000). *Psikologi Jawa.*

Julson, E. (2018, April 10). *11 Signs and Symptoms of Anxiety Disorders.* Retrieved Juli 28, 2020, from Healtline: https://www.healthline.com/

LaPlante, A. (2010). *The Making of a Story: A Norton Guide to Creative Writing.* W. W. Norton & Company; Reprint edition.

Mayo Clinic. (n.d.). *Anxiety Disorders - Symptoms and Causes.* Retrieved Jul 28, 2020, from Mayo Clinic: https://www.mayoclinic.org

McCarthy, H. (2014). *A Brief History of Manga.*

McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art.* Kitchen Sink Press.

McCloud, S. (2011). *Making Comics.* New York: Harper Collins.

McLean, C. P. (2009). *Brave men and timid women? A review of the gender differences in fear and anxiety.*

Nailufar, N. N. (2019, October 13). *Merefleksikan Joker (3): 1 dari 10 Orang Indonesia Alami Gangguan Jiwa*. Retrieved from Kompas.com: https://www.kompas.com/tren/read/2019/10/13/100000265/merefleksikan-joker-3-1-dari-10-orang-indonesia-alami-gangguan-jiwa?page=all

National Institute of Mental Health (NIMH). (2013). *Mental Health Information: Health Topics: Anxiety Disorders*. Retrieved 2020, from National Institute of Mental Health (NIMH): https://www.nimh.nih.gov/health/topics/anxiety-disorders/index.shtml

UNIVERSITAS Dinamika

Rustan, S. (2013). *Layout : Dasar dan Penerapannya.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sjahrir. (2008). *Nyeri Kepala dan Vertigo.* Yogyakarta.

Stein, D. (2009). *Textbook of Anxiety Disorder.*

Suaramerdeka.com. (2018, April 25). *Tiap Hari, Pembaca Tembus 13 Juta*. Retrieved from Suaramerdeka.com: https://www.suaramerdeka.com/smcetak/baca/79855/tiap-hari-pembaca-tembus-13-juta

Susanto, M. (2002). *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa.* Yogyakarta.

Syarifuddin, M. H., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. *IT-Edu*, 30-36.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design.* Oxford: Focal Press is an imprint of Elsevier.

Tytton Sishertanto, D. W. (2016). *Latih Gambar Dasar-Dasar Komik.* Jakarta: Grasindo.

WebMD. (n.d.). *Anxiety Disorders: Types, Causes, Symptoms, Diagnosis, Treatments.* Retrieved Juli 28, 2020, from Anxiety Disorders: https://www.webmd.com/

UNIVERSITAS Dinamika