

PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL UNTUK MENGEDUKASI  
BAHAYA SELF DIAGNOSE KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA  
GENERASI Z

Not What  
You Think?

Oleh :

Kirana Gusti Sri Maharani - 21420100004



# LEMBAR PENGESAHAN

"Perancangan Komik Strip Digital Untuk Mengedukasi  
Bahaya Self Diagnose Kesehatan Mental Pada Remaja Generasi Z"

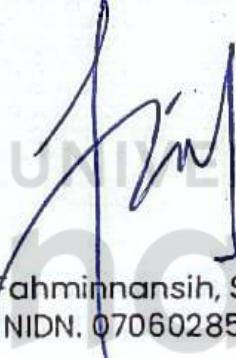
Telah diperiksa, Diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji

Dosen Pembimbing 1



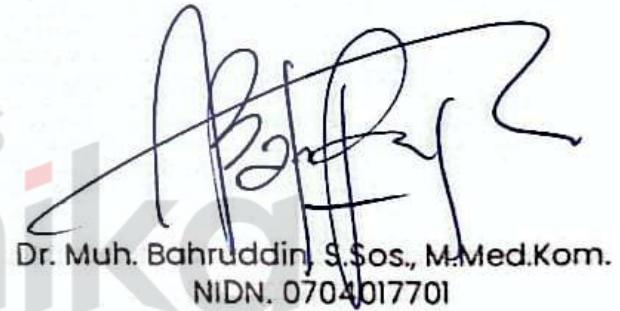
Darwin Yuwono Riyanto, S.T., M.Med.Kom.,ACA  
NIDN. 0716127501

Dosen Pembimbing 2



Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.  
NIDN. 0706028502

Dosen Penguji



Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.  
NIDN. 0704017701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif



Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Karsam, MA., Ph.D.  
NIDN. 0705076802



# DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	i
Daftar Isi .....	ii
Kata Pengantar .....	1
Latar Belakang Perancangan Karya .....	3
Konsep Karya .....	4
1. Tipografi .....	5
2. Colour Pallete .....	6
3. Logo "Not What You Think" .....	7
4. Karakter .....	8
Deskripsi Penjelasan Karya "Not What You Think" .....	13
Sinopsis Karya "Not What You Think" .....	14
Media Pendukung .....	16
Merchandise .....	18
QR Code Instagram .....	24
Biodata .....	25

# KATA PENGANTAR



Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan anugerah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan komik strip digital berjudul "Not What You Think", sebagai bentuk Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Komik Strip Digital untuk Mengedukasi Bahaya Self-Diagnose Kesehatan Mental pada Remaja Generasi Z."

Karya ini lahir dari keprihatinan terhadap maraknya self-diagnose di kalangan remaja, yang sering terjadi akibat informasi yang tidak utuh dari internet. Melalui pendekatan visual yang ringan dan dekat dengan kehidupan Gen Z, saya berusaha menghadirkan media edukasi yang tidak menggurui, tetapi tetap bermakna dan berdampak.

Saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan arahan selama proses ini berlangsung. Semoga karya ini tidak hanya memenuhi kewajiban akademik, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran dan pengingat bahwa memahami kesehatan mental adalah proses yang butuh empati, bukan asumsi.

UNIVERSITAS  
Dinamika







# LATAR BELAKANG PERANCANGAN KARYA

Generasi Z hidup di era digital yang membuat akses informasi, termasuk isu kesehatan mental, menjadi sangat mudah. Sayangnya, kemudahan ini juga mendorong munculnya fenomena self-diagnose, yaitu kecenderungan remaja menentukan gangguan mental seperti depression, bipolar, dan anxiety hanya berdasarkan informasi dari internet tanpa konsultasi dengan tenaga profesional. Fenomena ini diperkuat oleh algoritma media sosial, bias konfirmasi, dan pencarian validasi yang berlebihan, yang dapat memicu kebingungan, kecemasan, hingga tindakan berisiko. Di sisi lain, masih banyak remaja yang enggan berkonsultasi ke psikolog karena hambatan biaya, stigma, atau tidak tahu cara mengakses layanan kesehatan mental.

Sebagai solusi edukatif, diperlukan media yang mampu menyampaikan informasi secara ringan namun berdampak. Oleh karena itu, dirancanglah komik strip digital interaktif yang mengangkat isu depression, bipolar, dan anxiety, serta bahaya self-diagnose di kalangan Gen Z. Komik ini dilengkapi dengan motion comic dan disebarluaskan melalui Instagram agar mudah diakses oleh target remaja. Dengan pendekatan visual yang relevan, karya ini bertujuan mendorong remaja untuk lebih sadar diri, berhenti mendiagnosa sendiri, dan mulai terbuka terhadap bantuan profesional.





# KONSEP KARYA

## KEYWORD

Berdasarkan Analisis STP, SWOT dan USP keyword yang ditemukan adalah "Fascinating"

Makna dari keyword "Fascinating" dalam perancangan ini adalah menciptakan media edukatif yang menarik perhatian dan membangkitkan rasa penasaran Gen Z terhadap bahaya self-diagnose.

Melalui komik strip dan motion comic yang dikemas dengan visual menarik sesuai preferensi Gen Z, informasi yang sensitif dapat disampaikan secara ringan, mudah diakses, dan menyentuh secara emosional.

Harapannya, daya tarik ini tidak hanya menghibur, tetapi juga mendorong Gen Z untuk memahami kondisi mental mereka secara lebih bijak dan mencari bantuan profesional bila diperlukan.





# TIPOGRAFI

## CC WILD WORDS

AA BB CC DD EE FF GG  
HH II JJ KK LL MM NN  
OO PP QQ RR SS TT UU  
VV WW XX YY ZZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
(!?)\$/{}/%

Typeface **Caveat Brush** digunakan untuk elemen dekoratif seperti judul dan informasi tambahan dalam komik strip \*Not What You Think\*. Gaya tulisan tangan yang dinamis membuat font ini terlihat ekspresif dan personal,

## Poppins

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg  
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn  
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu  
Vv Ww Xx Yy Zz  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
(!?)\$/{}/%



Typeface yang digunakan untuk balon kata utama dalam komik "Not What You Think" adalah **CC Wild Words**, jenis sans serif yang sering digunakan dalam komik karena tampilannya ekspresif dan mudah dibaca.

## Caveat Brush

Aa	Bb	Cc	Dd	Ee	Ff	Gg			
Hh	Ii	Jj	Kk	Ll	Mm	Nn			
Oo	Pp	Qq	Rr	Ss	Tt	Uu			
Vv	Ww	Xx	Yy	Zz					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
(!?)\$/{}/%									

Font **Poppins** digunakan sebagai font tambahan untuk memberikan kesan yang lebih formal dan profesional, sehingga tetap menjaga keterbacaan dan keseimbangan visual di antara elemen desain yang bernuansa edukatif dan ramah Gen Z.



# COLOUR PALLETE

Color palette ini memakai warna pastel cool tone yang dipilih berdasarkan preferensi target



**Soft Midnight Blue** (#32465B):  
Melambangkan ketenangan dan rasa percaya diri dalam menghadapi masalah mental.



**Muted Lavender** (#4A5574):  
Mewakili ketenangan batin dan harapan untuk pulih.



**Sage Green** (#7D998B): Simbol keseimbangan, penyembuhan, dan harapan.



**Dusty Rose** (#B4797B):  
Menggambarkan kehangatan dan kedulian dari lingkungan sekitar.



**Warm Beige** (#231F20):  
Menyiratkan kenyamanan, kehangatan, dan pendekatan lembut terhadap isu sensitif.



**Sky Coral** (EF7F6D):  
Mewakili energi positif, semangat, dan keberanian untuk mencari bantuan profesional.



# LOGO “Not What You Think”



Logo “Not What You Think” memiliki makna sebagai ajakan untuk berpikir ulang dan tidak langsung percaya pada asumsi awal, terutama terkait self-diagnose dan kesehatan mental. Secara desain, logo ini menggunakan tipografi bergaya kartun yang ramah untuk Gen Z, dengan ikon lampu pada huruf “i” sebagai simbol ide dan kesadaran, serta dua pilihan warna: dusty rose & warm beige yang memberi kesan hangat dan supportif, dan soft midnight blue yang menghadirkan nuansa tenang dan modern.





# KARAKTER

## 1. Zizi

Latar Belakang:

Zizi adalah remaja dari keluarga sederhana yang mulai sering menyendiri sejak ibunya meninggal dua tahun lalu. Dengan ayah yang sibuk bekerja dan harus mengurus adik, ia tumbuh dalam kesepian dan menggantungkan harapan pada seni sebagai satu-satunya pelarian.

Kepribadian:

Ia pendiam dan cenderung memdam perasaan, terlihat tenang di luar namun menyimpan tekanan emosional yang terus menumpuk. Dalam diamnya, ia sangat sensitif dan mudah merasa gagal jika harapan kecil saja tidak tercapai.



# KARAKTER



## 2. Dito

Latar Belakang:

Dito dibesarkan oleh neneknya setelah orang tuanya bercerai dan jarang hadir dalam hidupnya. Sejak kecil, ia percaya bahwa membuat orang tertawa adalah satu-satunya cara agar tidak ditinggalkan.

Kepribadian:

Ia terlihat ceria, humoris, dan dikenal sebagai badut kelas, tapi itu hanya tameng dari rasa takutnya untuk tidak dianggap. Di balik candaanya, ia menyimpan emosi yang tak pernah ia berani ungkapkan, dan mulai mempertanyakan kondisi mentalnya sendiri.





# KARAKTER

## 3. Naya

Latar Belakang:

Naya adalah anak tunggal dari keluarga mapan yang dibesarkan dengan ekspektasi tinggi dan sedikit afeksi. Ia terbiasa menjadi "anak baik" yang harus selalu kuat, pintar, dan membantu orang lain.

Kepribadian:

Ia perfeksionis, ramah, dan terlihat menguasai banyak hal, tapi sebenarnya mudah cemas dan terus merasa harus menjaga semuanya tetap stabil. Rasa takut gagal membuatnya menyangkal bahwa dirinya pun sedang kelelahan secara emosional.



# KARAKTER



## 3. Raka

### Latar Belakang:

Raka berasal dari keluarga militer yang keras, dengan ayah yang selalu menuntut disiplin dan membandingkannya dengan kakaknya. Karena merasa tak pernah cukup, ia mulai bersikap berantakan sebagai bentuk perlawanan terhadap ekspektasi yang tak sesuai dengan dirinya.

### Kepribadian:

Ia terlihat cuek, kasar, dan sarkastik, tapi diam-diam sangat peka dan perhatian pada sekitar. Meski tak suka menunjukkan emosi, Raka mampu membaca suasana dan jadi yang paling dulu menyadari jika ada temannya yang tidak baik-baik saja.





# KARAKTER

## 2. Bu Hannah

Latar Belakang:

Bu Hana adalah psikolog sekolah yang pernah mengalami depresi saat kuliah karena tekanan dari keluarga konservatif yang meremehkan isu mental health. Pengalaman itu membentuknya menjadi sosok dewasa yang mengerti perasaan remaja tanpa menghakimi."

Kepribadian:

Ia bijak, sabar, dan tidak suka menggurui, lebih suka memberi pertanyaan daripada jawaban agar anak-anak belajar memahami diri mereka sendiri. Dengan pendekatan yang hangat dan realistik, ia menjadi sosok yang dipercaya para siswa untuk bicara.



# DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA

## "Not What You Think"



Komik ini mengangkat topik utama berupa fenomena self-diagnose dalam isu kesehatan mental yang marak terjadi di kalangan remaja Gen Z, khususnya dalam mengenali kondisi seperti depresi, bipolar, dan gangguan kecemasan (anxiety). Banyak remaja yang langsung mengklaim dirinya mengidap gangguan mental hanya berdasarkan informasi dari internet, tanpa pemahaman yang mendalam atau bantuan profesional. Hal ini dapat menyebabkan salah pengertian, ketakutan berlebihan, bahkan memperburuk kondisi emosional mereka.

"Not What You Think" hadir sebagai media edukatif berbentuk komik strip digital yang menceritakan proses bertahap dalam mengenali kondisi mental secara lebih sehat dan tepat. Komik ini mengajak pembaca untuk berpikir ulang, menyadari bahwa apa yang mereka rasakan belum tentu berarti gangguan mental, dan mengarahkan mereka pada pemahaman diri yang lebih jujur dan realistik.

Topik ini disampaikan melalui cerita Zizi, Dito, dan Naya, tiga remaja dengan latar belakang berbeda yang mengalami tekanan mental, krisis identitas, dan kesalahpahaman terhadap diri sendiri. Dengan dukungan teman dan bimbingan psikolog sekolah bernama Bu Hana, mereka perlahan menyadari bahwa jalan menuju pemulihan bukan dimulai dari label, tetapi dari kesadaran dan kejujuran terhadap perasaan sendiri.





## SINOPSIS KARYA

### "Not What You Think"

"Not What You Think" menceritakan tentang perjalanan tiga remaja—Zizi, Dito, dan Naya—yang menjalani kehidupan sekolah dengan tekanan emosional dan kesalahpahaman terhadap kondisi mental mereka. Zizi merasa dirinya mengalami depresi, Dito mulai mencurigai dirinya bipolar, dan Naya berusaha terlihat kuat dengan memaksakan diri untuk memahami semua isu kesehatan mental.

Di tengah kebingungan itu, hadir sosok Raka, teman sekelas yang dikenal cuek dan frontal, namun diam-diam peduli. Raka menjadi penengah yang jujur dan peka, menyadari lebih dulu bahwa ketiga temannya sebenarnya tidak baik-baik saja. Ia dengan tegas mendorong mereka untuk berhenti menekan diri dan mulai mencari bantuan profesional.

Didampingi oleh Raka dan psikolog sekolah bernama Bu Hana, mereka perlahan menyadari bahwa yang mereka alami bukanlah diagnosa medis, melainkan bentuk kelelahan emosional, tekanan sosial, dan kebutuhan akan validasi. Dengan proses yang pelan dan penuh refleksi, mereka mulai mengenal diri sendiri, mempraktikkan teknik pengelolaan emosi, serta belajar untuk tidak langsung percaya pada informasi dari media sosial.

Melalui dukungan teman dan arahan yang tepat, mereka akhirnya mengalami perkembangan positif secara mental dan emosional—tanpa harus memberi label keliru terhadap diri sendiri.





## Isu 1 : zizi - Depression Part 1

Zizi merasa kecewa dan sedih saat mengetahui dirinya tidak menang lomba menggambar. Ia mulai menyalahkan diri sendiri, merasa semua usahanya sia-sia, dan menarik diri dari lingkungan sosial karena merasa tidak ada yang bisa memahami perasaannya. Kesedihan yang menumpuk membuat Zizi merasa tidak berharga, hingga akhirnya ia mengasingkan diri dari teman-temannya.

ISU 1: ZIZI - Depression P1

Nat what You Think

PERNAH GA SIH,  
NGERASA KALAH DI PERLOMBAAN

Mohon maaf, Anda  
belum berhasil  
memenangkan  
lomba kali ini.  
Jangan pasrah,  
masih banyak  
kesempatan  
lain di event  
lainnya.  
Usaha beharaplah  
dan selalu  
berhasil.

DAN NGERASA SEMUA YANG DILUSAHAIN  
SIA - SIA, SEKAN KATA  
"USAHA TAK MENGHIANATI HASIL"  
HANYALAH OMONG KOSONG

RASA SEDIH NUMPLIK,  
MENYALAHKAN DIRI SENDIRI  
KARENA TIDAK SESUAI EKSPEKASI

AKU MULAI MENJALIH DARI ORANG ORANG.  
MERASA GA BERHARGA.  
MIKIR MEREKA GA BAKAL NGERTI  
PERASAAN KU





## Isu 1 : zizi - Depression Part 2

Dalam kesepiannya, Zizi mencoba mencari jawaban lewat tes online dan mendapat hasil bahwa dirinya mengalami depresi. Namun, teman-temannya menyadari perubahan sikap Zizi dan mencoba mendekat. Bersama Naya, Zizi akhirnya berkonsultasi dengan Bu Hana dan menyadari bahwa self-diagnose dari internet bisa menyesatkan. Ia mulai mengenal dirinya lewat journaling, menulis afirmasi positif, dan perlahan belajar menerima diri, hingga akhirnya bisa kembali berbaur dan terbuka pada orang-orang di sekitarnya.

ISU 1: ZIZI - Depression P2

Né Wah You Trace

HINGGA AKU MENCARI VALIDASI APAPUN TENTANG DIRIKU

Diagnosis Result  
Chronically  
The diagnostic results for depression indicate depression.

90%  
Depression  
Close

TANPA DIKETAHUI, SIFATKU YANG MENGUCILKAN DIRI, DI NOTICE OLEH TEMANKU, NAYA

KENAPA SIH.. AKU SELALU GAGAL DALAM HAL APAPUN?

TIDAK APA ZIZI, JANGAN MEMERLAKUKAN DIRIMU SENDIRI AKU MEMANDI TUSIA BISA KEMBALI BARANG KAMU KEMBALI, MULAI SEKALIAN KEBU HANA DUTUH MENGEDUKASI SOLUSI!

DARI OBROLAN ITU, AKU MENGERTI... SELF DIAGNOSE DARI INTERNET ITU TAK SELALU BENAR. TAPI... ADA CARA YANG LEbih SEHAT BUAH KENAL DIRI SENDIRI, YAITU JOURNALING HARIAN

LEWAT JOURNALING, AKU BELAJAR NERIMA PERASAN DIRI SENDIRI BELAJAR PELAN-PELAN BUAH G& MENYALAHKAN DIRI SENDIRI. TERNYATA MENGERTI DIRI SENDIRI G& HARUS LEWAT LABEL DIAGNOSIS. TETAPI LEWAT KEBERANIAN BUAH JUJUR SAMA DIRI SENDIRI DAN TERBUKA SAMA ORANG YANG PEDULI DENGAN KITA





# MEDIA PENDUKUNG

Sebagai media pendukung dari komik strip digital Not What You Think, ditambahkan format motion comic yang disajikan dalam bentuk video pendek dengan elemen animasi ringan dan suara latar. Motion comic ini hadir untuk menarik perhatian Gen Z yang terbiasa dengan konten visual dinamis di media sosial seperti Instagram Reels. Melalui pergerakan panel dan teks yang halus, pesan tentang pentingnya memahami kondisi mental secara tepat menjadi lebih mudah dicerna dan lebih emosional. Kehadiran motion comic juga memperluas jangkauan kampanye ini, agar pesan edukatif bisa sampai ke audiens dengan berbagai preferensi media.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**





# MERCHANDISE

## Sticker



# MERCHANDISE



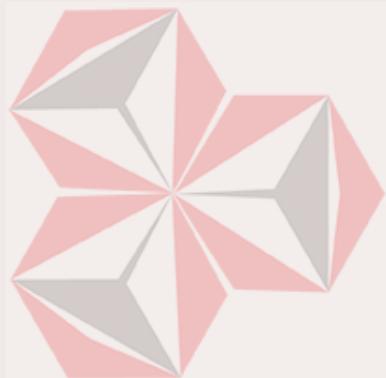
## Bookmark





# MERCHANDISE

Totebag



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# MERCHANDISE



Tumblr



Pen



UNIVERSITAS  
Dinamika





# KONSEP KARYA

## Keychain



22



# MERCHANDISE

## Notebook





## QR CODE INSTAGRAM “Not What You Think”



Komik Digital "Not What You Think" dapat diakses langsung melalui Instagram "notwahtyouthink.id" atau dengan scan QR Code diatas ini.





# HELLO

Nama saya Kirana Gusti Sri Maharani. Saya seorang mahasiswa jurusan desain komunikasi visual di Universitas Dinamika. Saya pandai berbicara di depan umum, berorganisasi dengan baik, dan dapat beradaptasi dengan berbagai lingkungan dan situasi. Desain dan ilustrasi adalah salah satu minat saya. Dengan hasrat untuk berkreasi, saya senang mencoba berbagai gaya visual yang memicu kegembiraan.

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

+62 878 1493 8498

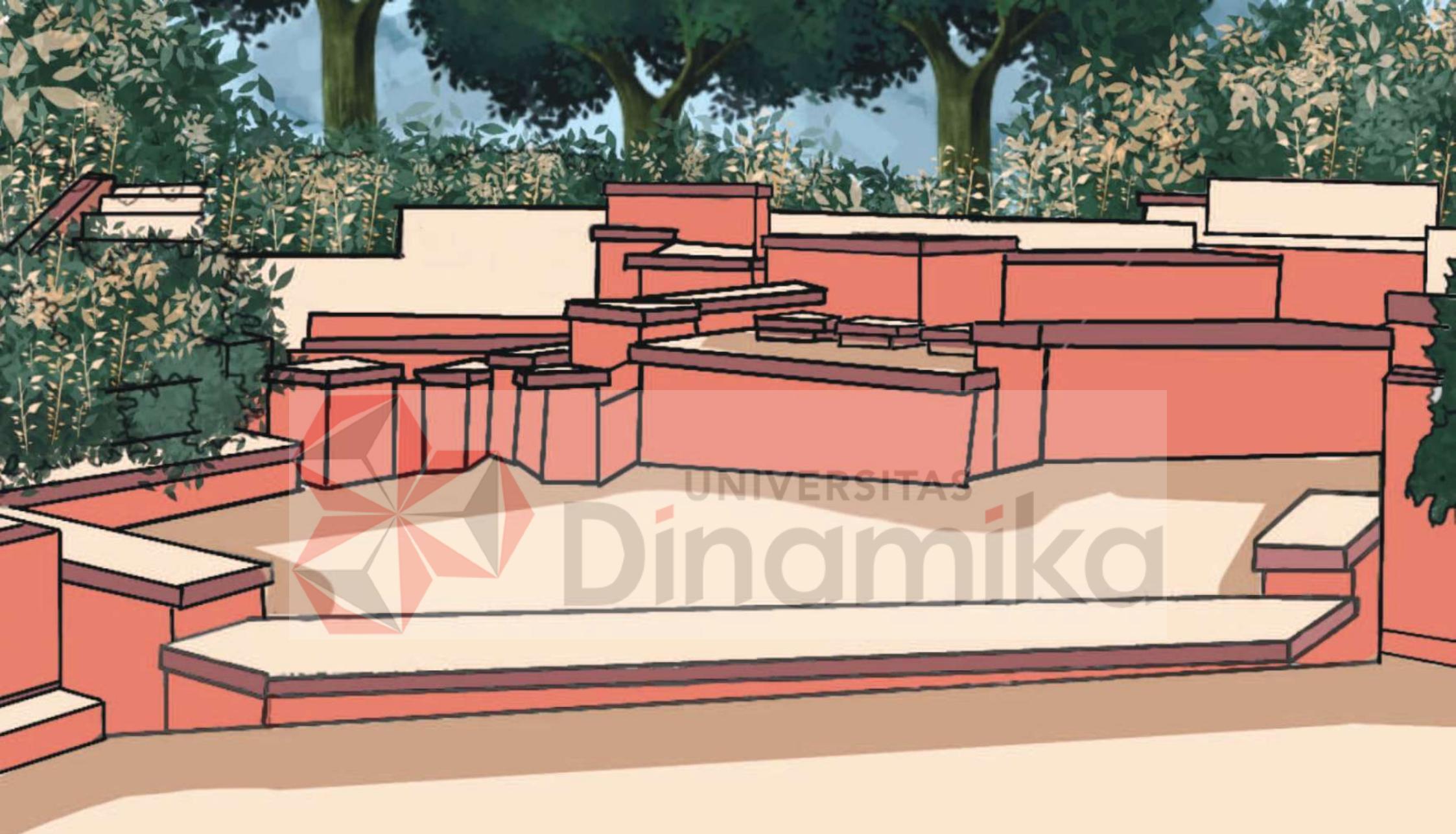
Surabaya, Indonesia

kirana.gusti05@dinamika.ac.id

**Bē** KiranaGusti



25





UNIVERSITAS  
Dinamika



FDIK



DKV  
UNDIKA

