

BAB IV

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

4.1 Analisis Permasalahan

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, penulis dapat menyimpulkan bahwa gangguan kesehatan mental merupakan kondisi dimana penderita dapat mengarahkan pada berbagai kondisi yang akan memengaruhi pikiran, perasaan, suasana hati, dan perilaku seseorang. Proses penyembuhan pada penderita penyakit ini juga memerlukan proses yang Panjang dan juga memerlukan dampingan dari orang-orang atau juga di lingkungan sekitar. Usaha pada pembuatan komik ini di buat menjadi dua macam tahap yaitu secara informatif dan persuasif. Komik ini membahas tentang interaktif terhadap pendertita, penyampaian edukasi seputar depresi dan *acute stress disorder*, dan juga menyampaikan berita-berita mengenai penderita. Tidak hanya itu, ada juga media pendukung berupa media social berupa Instagram dan twitter.

Adapun hasil dari wawancara, dapat diperoleh bahwa permasalahan yang dialami oleh penderita ini adalah kurang-nya mendapat tanggapan positif dari masyarakat. Sehingga terkadang sulit-nya penderita dalam melakukan proses penyembuhan. Permasalahan yang ditemukan oleh para penderita dalam tahap penyembuhan terjadi karena kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai penyakit acute stress disorder sehingga masih banyak-nya tanggapan-tanggapan negatif mengenai penderita gangguan mental.

4.2 Konsep Komunikasi

4.2.1 Sasaran Pembaca

Berdasarkan dari analisis permasalahan yang ditemukan oleh penulis, maka target pembaca dalam perancangan buku komik yaitu:

- a. Geografis

Berada atau bertempat tinggal di daerah Jabodetabek

b. Demografis

- Profil: Anak Remaja, Siswa/i.
- *gender*: Laki-laki dan Perempuan
- Usia: Masyarakat yang berusia 13-16 tahun.
- Kelas Sosial: Masyarakat dengan *Middle* dan *Upper Class*.

c. Psikografis

- Gaya Hidup: Memiliki kekhawatiran terhadap teman dan keluarga sekitar, memiliki rasa ingin tahu terhadap penyakit mental.
- Kepribadian: Memiliki rasa ingin tahu, berjiwa sosial, dan peduli pada orang lain.

d. Positioning

Target yang ditujukan pada buku komik adalah anak remaja berusia 13-16 tahun yang tertarik untuk mencari tahu apa itu penyakit *acute stress disorder* yang terjadi di lingkungan keluarga dan bagaimana menjadi *support* bagi orang-orang terdekat yang sedang mengalaminya. Buku komik ini dengan harapan masyarakat akan paham pentingnya mengetahui *acute stress disorder* dan tidak menganggap remeh penderita.

4.2.2 Strategi Pesan

4.2.2.1 Tema Komik

Perancangan pada komik interaksi ini dibuat untuk memberikan pengetahuan mengenai *acute stress disorder* dan bagaimana menjadi *support* atau penyemangat karena penderita dari *acute stress disorder* tidak bisa sembuh secara 100% dan memerlukan orang-orang dekat agar dapat membantu penderita dalam menyembuhkan penyakit *acute stress disorder*. Adapun penyampaian dari cerita dipilih dengan bahasa yang sederhana dengan tujuan agar pembaca dapat mudah memahami dari isi informasi dan cerita. Dengan adanya perancangan komik interaksi ini penulis berharap agar remaja dapat mengerti tentang perasaan dari penderita *acute stress disorder* dan dapat menjadi *support* serta memahami kondisi dari penderita sehingga penderita

lebih merasa tidak sendirian dalam menangani gangguan mental yang sedang dialami.

4.2.2.2 Judul Komik

Perancangan pada komik interaktif, penulis memilih judul yaitu “My Friend Maya”. Alasan penulis memilih judul ini karena pada cerita komik akan menunjukkan pandangan karakter utama yaitu Viona tentang teman-nya yang Bernama Maya. Komik ini sendiri mengajak masyarakat memahami penderita *acute stress disorder* dan tidak menganggap remeh penyakit ini. “My Friend” pada judul dimaksudkan adalah teman si tokoh utama dan Pada “Maya” pada judul yang dimaksudkan adalah nama dari teman tokoh utama yang sekaligus penderita *acute stress disorder*.

4.2.2.3 Struktur Buku

Pada perancangan pada komik interaktif ini, adanya struktur pada komik yaitu:

1) Sampul Komik

Sampul komik yang akan ditampilkan berisi judul komik, nama perancang, dan Ilustrasi berupa karakter pada komik. Adapun judul komik pada tipografi-Nya akan diberikan jenis font yang berbeda dengan font pada isi komik dengan tujuan akan menarik perhatian masyarakat untuk membaca komik interaksi.

2) Sub Bab

Pada halaman awal akan ada beberapa isi berupa kata pengantar, dan juga daftar isi. Tujuan adanya daftar isi untuk memudahkan pembaca jika ingin mengulang cerita dan memilih pilihan yang berbeda.

3) Isi Komik

Pada komik ini dapat terbagi menjadi beberapa bab yaitu:

a. Bab Pertama : Saat pertama kali aku bertemu dengan-Nya

Pada bab pertama menampilkan awal cerita dimana “pembaca” yang sebagai karakter utama bertemu dengan “dia” yang sebagai penderita *mental illness*. Latar belakang waktu yang diambil adalah lingkungan

sekolah yaitu saat karakter utama pertama kali masuk sekolah. Setiap pilihan yang diambil oleh pembaca dapat mengarahkan pembaca pada bab selanjutnya ataupun meloncati bab (seharusnya bab kedua menjadi loncat ke bab ketiga dan seterusnya).

b. Bab Kedua : Aku merasa dia “**Berbeda**”

Pada bab kedua ini berisi bagaimana “pembaca” merasa adanya keanehan perilaku dari penderita. Pada pilihan yang diambil akan mempengaruhi seberapa peduli karakter utama terhadap penderita.

c. Bab Ketiga : Konflik antara kami

Pada bab ketiga cerita bisa saja berubah menjadi konflik dan pertengkaran antara karakter utama dengan penderita tergantung dari apa yang dipilih pembaca. Pada saat konflik ini, pembaca diberikan pilihan yang akan menentukan akhir cerita dengan apa yang akan terjadi dengan penderita.

d. Bab Empat : Sudah Berakhir

Pada bab kelima, pembaca akan mendapatkan dua *ending* tergantung pada pilihan dari bab-bab sebelumnya. Pada akhir *ending* terdapat opini dari penulis dan juga informasi mengenai kasus-kasus penderita gangguan mental yang diperlakukan hampir sama seperti pilihan yang diambil oleh pembaca. Tujuan penulis menampilkan kasus tersebut untuk memberitahukan kepada pembaca apakah pilihan yang dia ambil benar atau salah.

e. Bab Kelima : Tentang dia

Pada bab ini, karakter yang akan diperankan oleh pembaca adalah si penderita. Cerita yang ditampilkan pada bab ini menampilkan apa yang dialami oleh penderita dilingkungan keluarga. Pilihan yang diambil pada pembaca pada bab enam kali ini tidak mempengaruhi cerita melainkan memberikan gambaran pada pembaca seperti apa posisi yang dialami oleh penderita.

f. Bab Akhir : Mendukung dia

Pada bab akhir, pembaca tidak diberikan pilihan alur cerita tetapi, pada bab akhir akan diberikan *ending* yang tergantung dari pilihan pembaca dari bab-bab sebelumnya. Pada akhir cerita, penulis menambahkan opini dari hasil pilihan yang diambil oleh pembaca.

4) Bagian Penutup

Pada bagian penutup pada komik berisi profil penulis.

4.3 Konsep Visual

Dari analisis konsep pesan diatas, penulis menentukan untuk membuat desain Ilustrasi pada komik nantinya akan mengambil gaya visual berupa kartun. Pada komik interaksi ini, interaksi yang digunakan seperti gaya visual novel yang memberikan pembaca untuk memilih jalan cerita. Visual Ilustrasi pada komik sendiri menggunakan gaya Ilustrasi digital untuk memberikan kesan yang rapi dan menarik untuk dibaca.

4.3.1 Format Buku

Komik ini dibuat jika buku terbuka maka ukuran menjadi 21 x 29,7 cm dengan tambahan di sisi kiri dan kanan 2 cm untuk penanda halaman. Untuk cover pada komik dibuat dengan ukuran 25 x 29,7 cm.

4.3.2 Panel

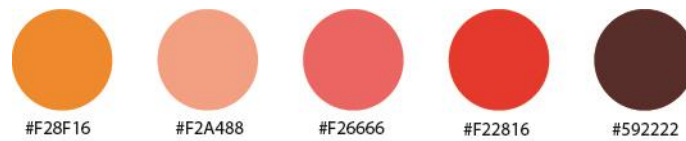
Panel pada perancangan komik interaksi ini menggunakan jenis panel kombinasi. Penggunaan panel kombinasi bertujuan untuk menyesuaikan panel dengan isi cerita agar terlihat lebih teratur dan menarik.

4.3.3 Warna

Pada pemilihan warna pada komik, terdapat dua jenis pemilihan warna yaitu:

1. Warna Cover Komik

Pada warna yang digunakan dalam cover komik interaksi memiliki warna yang terang dan warna yang gelap. Warna yang dipilih disesuaikan dengan karakter pada komik.



gambar 4 1 warna cover komik interaksi

2. Warna Isi Komik

Warna yang digunakan pada isi komik menggunakan warna-warna terang. alasan penulis menggunakan warna-warna terang karena penulis ingin memunculkan setiap karakter dengan warna-warna-nya.



gambar 4 2 contoh warna isi komik interaksi

4.3.4 Tipografi

Pada perancangan komik interaksi ini, penulis menggunakan dua font yang nantinya akan digunakan untuk cover judul dan isi komik. Sebelumnya penulis telah melakukan observasi pada buku-buku komik cetak. Dari hasil observasi yang dilakukan, maka penggunaan font comic sans font bold style dengan ukuran pada font sebesar 13.

Comic Sans Font Bold Style

A a B b C c D d E e F f G g
H h I i J j K k L l M m N n
O o P p Q q R r S s T t U u
V v W w X x Y y Z z
! ? ! " £ \$ % ^
& * () _ - = + [] { }
; : ' @ # ~ , < . > / ?
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

gambar 4 3 font comic sans bold

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	()	@	

gambar 4 4 font Wash Your Hand

4.4 Penerapan Desain

Pada penerapan hasil desain, penulis memulai dengan sketsa karakter, penggambaran dan pewarnaan pada karakter, menentukan font, membuat cover komik. Berikut dari proses perancangan komik interaktif:

4.4.1 Karakter

Penulis pertama membuat sketsa untuk setiap karakter. Setelah membuat sketsa pada setiap karakter, selanjutnya memindahkan hasil sketsa ke gambar digital dan dilakukan proses pewarnaan. Setelah selesai selanjutnya penulis menambahkan biodata pada karakter dan *background* dari karakter.

1. Viona (karakter Utama)



gambar 4 5 karakter Viona

Karakter utama pada komik ini adalah Viona. Viona merupakan seorang pelajar di sekolah Mentari dalam cerita komik. Karakter dari Viona akan bergantung dari pilihan pembaca. Saat ini Viona berumur 14 tahun, yang berada di kelas 3 SMP. Arti dari nama Viona sendiri yaitu Wanita dengan kepribadian baik dan menyenangkan.

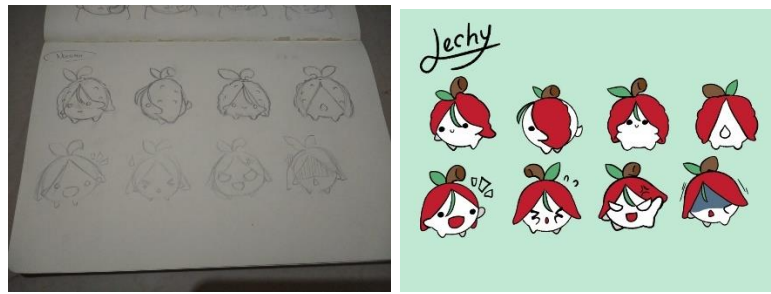
2. Maya (Penderita)



gambar 4 6 karakter maya

Maya merupakan karakter penderita *acute stress disorder* pada komik interaksi ini. Maya memiliki karakteristik baik, anggun, mudah cemas, gugup, dan sulit untuk mengendalikan emosi. Saat ini seperti Viona, Maya juga saat itu duduk di kelas 3 SMP. Walaupun terlihat baik dan anggun, maya terkadang suka bergumam sendiri dan mudah merasa panik pada hal kecil. Arti dari nama Maya sendiri adalah hasil yang sempurna.

3. Lechy (sebagai narrator atau pendamping)



gambar 4 7 karakter lechy sebagai narrator

Berbeda dengan karakter lain, Lechy adalah karakter pendamping yang bertugas untuk memberikan masukan dan komentar untuk karakter utama yaitu “pembaca”. Lechy sendiri memiliki sifat ceria, ramah, namun ceroboh. Lechy sendiri memiliki arti yaitu kebahagiaan.

4.4.2 Storyline

Alur cerita pada komik ini diambil dari observasi penulis terhadap para penderita *acute stress disorder* dan mengubahnya dalam bentuk cerita dengan perspektif kita yaitu masyarakat terhadap penderita *acute stress disorder*. Cerita diawali dengan pertemuan pertama antara Viona (Pembaca) dengan Maya saat pertama kali masuk sekolah. Pada tahap ini, pembaca di berikan pilihan apakah ingin berteman dengan Maya atau mengabaikannya. Jika Viona berbincang dan mau berteman dengan Maya, maka cerita dilanjutkan dengan waktu saat ini yaitu kelas 3 SMP. Saat dua tahun berlalu, Maya terlihat berbeda dari biasanya seperti, emosi yang mudah berubah di waktu yang singkat, gugup, khawatir, dan menarik diri dari pergaulan. Dari sini pembaca (Viona) diberikan pilihan untuk tidak atau menegur. Singkat cerita Viona berhasil membuat Maya menceritakan tentang apa yang terjadi di lingkungan keluarganya. Seperti bagaimana Bapak-Nya bersikap, Ibu-Nya yang terlalu mekekang Maya, hingga pendapat Maya yang tidak pernah didengar. Pada *good ending*, Viona mendukung pendapat Maya dan Maya tidak mau lagi mendengarkan keinginan orang tua dan mengikuti pilihan yang diinginkannya. Namun pada *true ending*, Viona merasa ada yang salah pada Maya dan membawa-Nya ke psikolog dan membicarakan permasalahan Maya sendiri dengan orang tua Maya. Orang tua Maya merasa cara mereka salah dan Bersama

dengan Viona mereka saling *support* Maya dalam proses penyembuhan gangguan kejiwaan yang dialami oleh Maya.

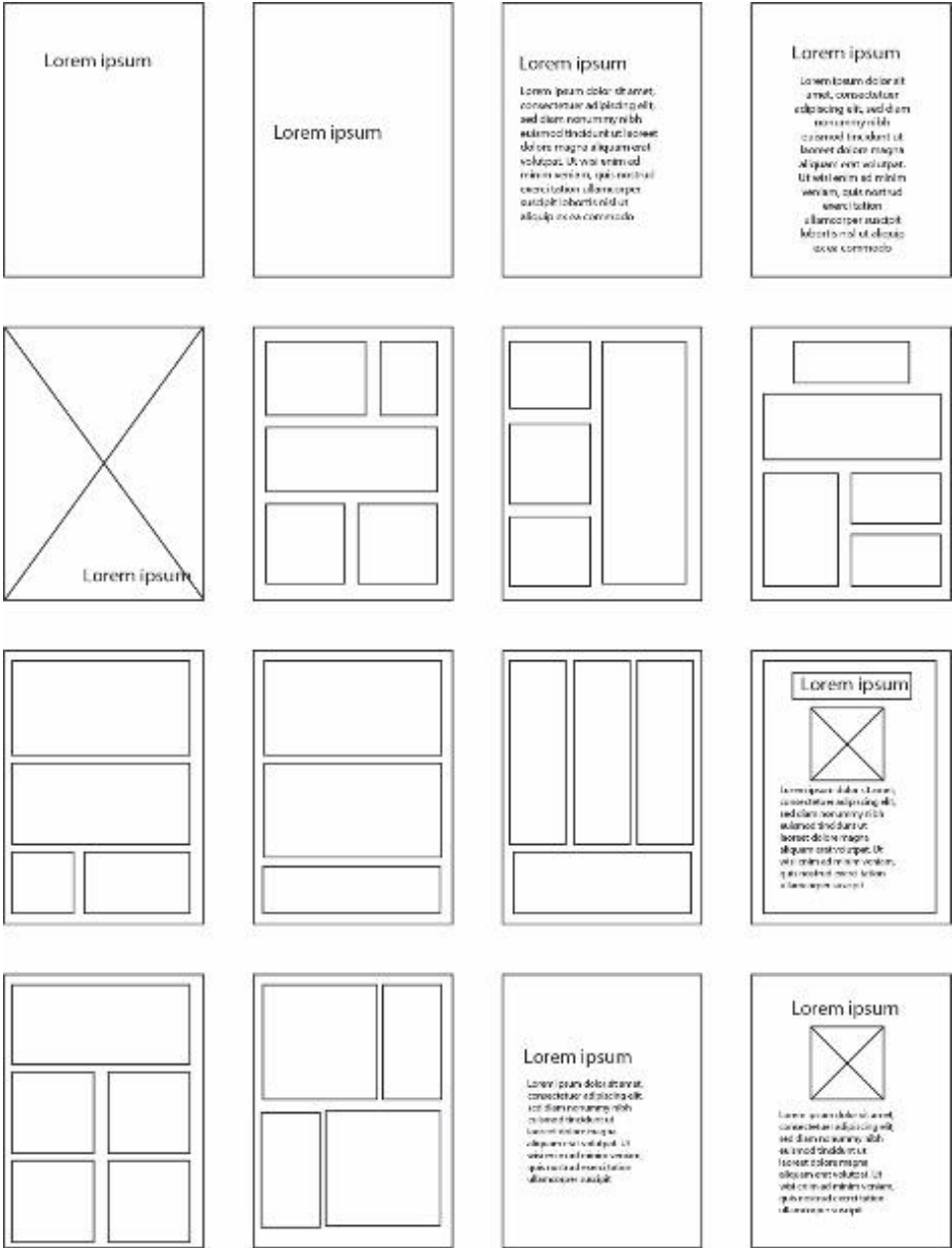
4.4.3 Storyboard



gambar 4 8 sketsa komik my friend maya

4.4.4 Layout

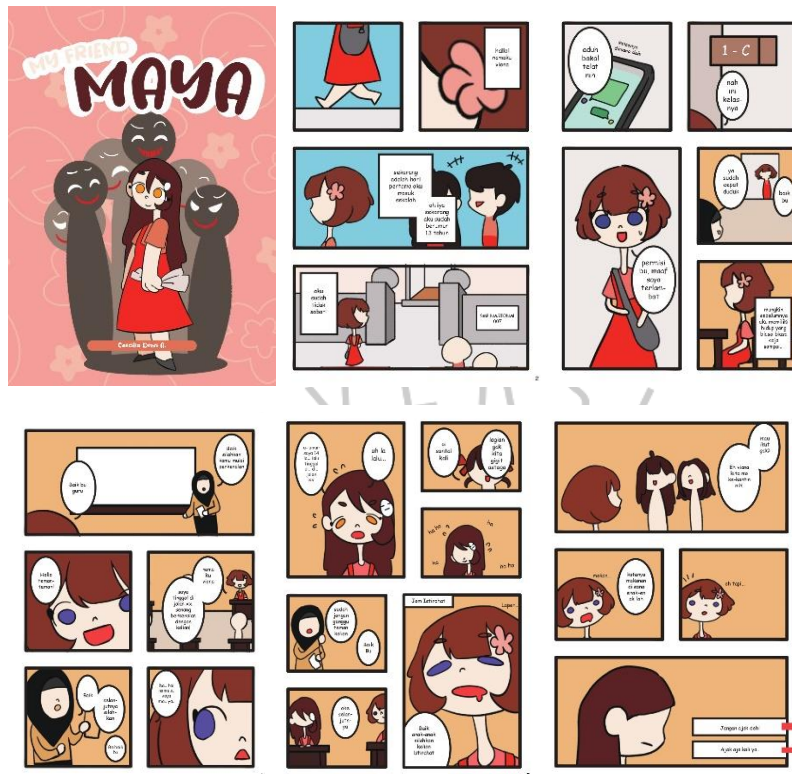
Penulis memilih dan membuat sketsa layout isi dari komik interaksi.



gambar 4 9 sketsa layout isi komik

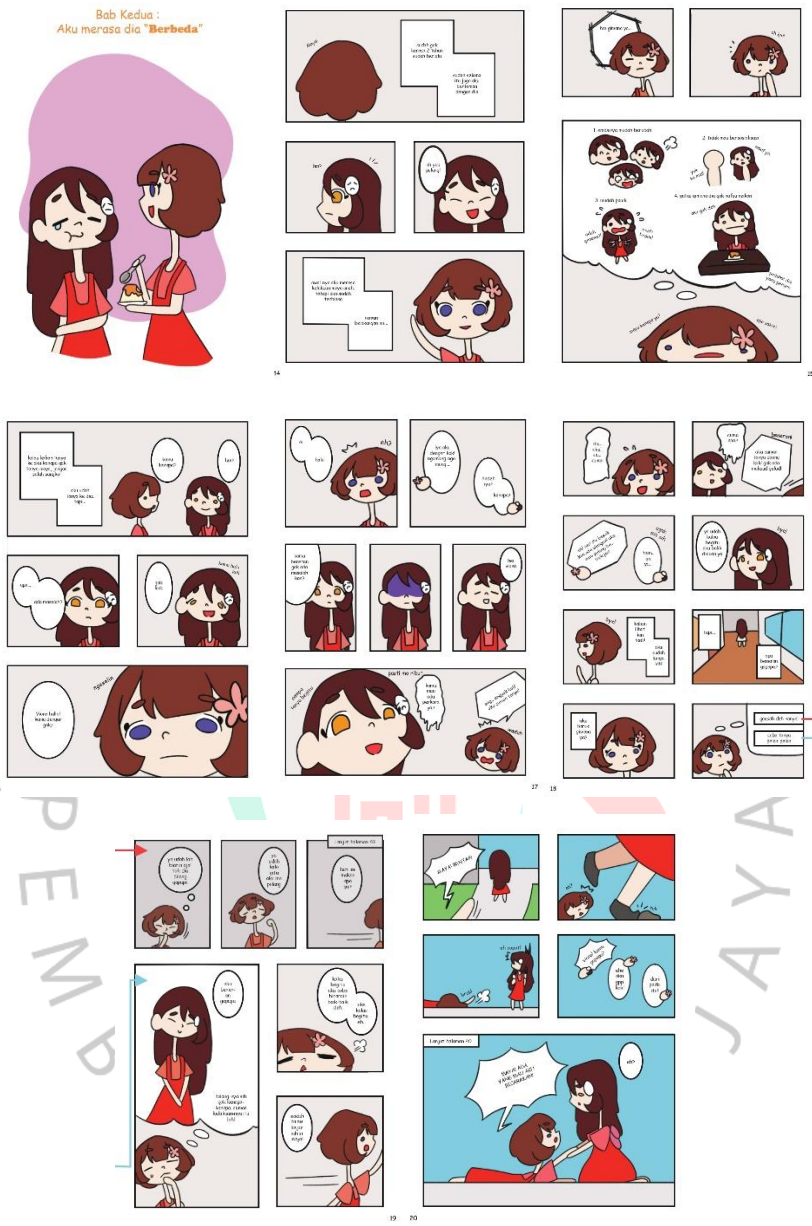
4.5 Hasil Karya

4.5.1 Hasil Komik



gambar 4 10 hasil karya komik

Berikut ini adalah hasil dari komik interaktif My Friend Maya. Pada isi buku mulanya terdapat gambar seperti di cover. Setelah itu dilanjutkan pada kata pengantar dan juga daftar isi yang bertujuan untuk mengarahkan pada bab dari komik. Setelah itu dilanjutkan pada pengenalan salah satu karakter yang akan mengomentari pembaca pada akhir cerita nanti. Setelah itu cerita dimulai pada bab I dan terus dilanjutkan pada akhir cerita. Pada akhir dari cerita karakter lyche mengomentari pilihan yang di ambil oleh pembaca dan ditambahkan artikel terkait penderita *acute stress disorder*. Pada halaman selanjutnya setelah bab terakhir, karakter Lyche akan menjelaskan keterangan mengenai jepitan dari karakter penderita, setelah itu ditutup oleh profil penulis.



gambar 4 11 karya komik bab II

sedangkan interaksi pada komik, penulis membuat interaksi pada cerita berupa pemilihan cerita yang akan diberikan arahan oleh simbol panah. Alasan penulis memilih panah sebagai simbol untuk menentukan kelanjutan cerita karena penulis ingin memberikan arahan yang mudah sehingga pembaca dapat mengerti bagaimana melanjutkan cerita.



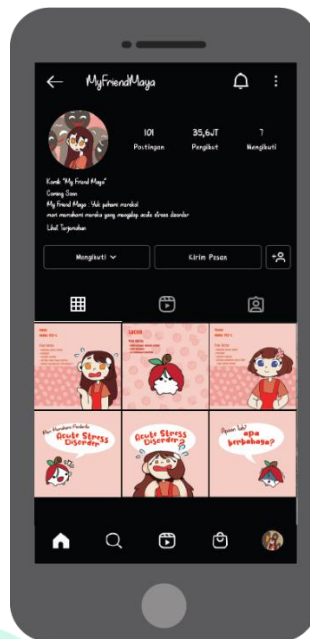
gambar 4 12 mockup komik

pada sampul komik depan terdapat Ilustrasi karakter perempuan yang sedang dibayang-bayangi oleh siluet orang-orang. Ilustrasi tersebut menggambarkan penderita yang membayangkan kata-kata dari orang-orang sekitarnya. Karakter perempuan sendiri dibuat seperti tersenyum ragu yang melambangkan penderita yang berusaha terlihat normal di sekitar masyarakat. Sementara pada belakang sampul terdapat Ilustrasi kedua perempuan yang terlihat dekat. Ilustrasi pada sampul belakang menggambarkan karakter dari komik interaktif.

Pada sampul komik sendiri memiliki warna pink dengan tulisan judul komik berwarna merah dan cokelat. Pada warna pink dalam psikologi warna melambangkan kepedulian, warna merah dalam makna Chinese melambangkan keselamatan dan keberuntungan, dan warna coklat Menurut psikologi warna melambangkan keselamatan dan keamanan. Jadi warna yang dipakai pada sampul komik dapat diartikan untuk memberikan kepedulian pada para penderita sehingga dapat memberikan keberuntungan dan terciptanya keamanan dan keselamatan dari penderita *acute stress disorder*.

4.5.2 Media Pendukung

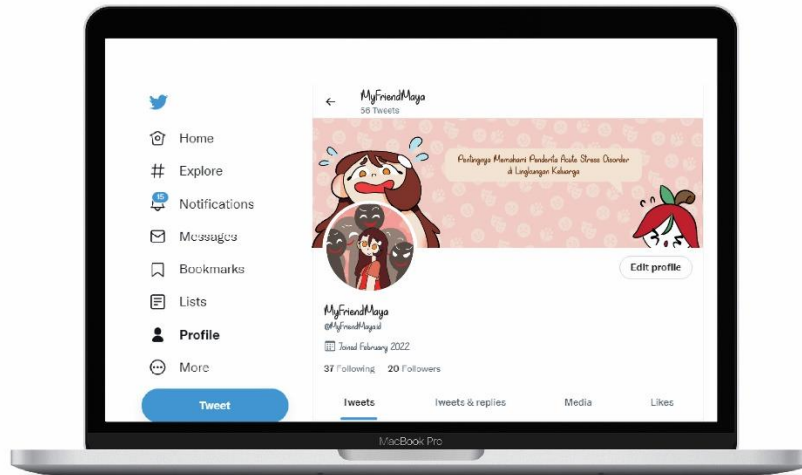
1. Instagram



gambar 4 13 desain feed Instagram

untuk mempromosikan komik interaktif yang mengajarkan pentingnya peduli kepada penderita *acute stress disorder*, dibutuhkan media yang dapat menyebarkan informasi kepada masyarakat khususnya target penulis. Dalam promosi pada media Instagram, penulis menggunakan fitur feed pada Instagram. Alasan penulis memilih Instagram sebagai salah satu media pendukung karena Menurut riset dari Indonesia baik.id, sebanyak kurang lebih 93,5% dari generasi milenial memiliki akun media sosial.

2. Twitter



gambar 4 14 mockup twitter

selain feed pada Instagram, penulis juga mempromosikan komik melalui media social berupa twitter. Tahapan promosi yang dilakukan adalah mengunggah informasi terkait perilisan komik. Menurut riset dari twitter, menurut data dari demografi pengguna twitter di Indonesia, pengguna twitter bergender laki-laki sebanyak 53 % dan juga pengguna perempuan sebanyak 47 %. Sementara untuk segi usia, untuk pengguna dengan umur 13-24 tahun merupakan yang mayoritas menggunakan platformnya. Maka dari hasil riset yang ada, penulis memutuskan untuk menggunakan twitter sebagai media pendukung komik.

3. Sticker



gambar 4 15 bonus sticker

bonus stiker yang diberikan kepada pembaca sebagai *merchandise*. Stiker ini akan dibagikan bersamaan dengan komik. Stiker ini sendiri berisi ilustrasi karakter pada komik dan beberapa percakapan untuk mengingatkan para pembaca untuk lebih memahami penderita. Stiker ini dicetak dengan ukuran a6 atau 10.5 x 14.8 cm. stiker juga dibuat dengan model *kiss cut* dan menggunakan bahan stiker kromo dengan tujuan agar gambar tidak mudah mengelupas.

4. Pin *button*



gambar 4 16 desain pin button



gambar 4 17 mockup hasil pin button

Selain stiker, penulis juga akan memberikan *giveaway* kepada 100 pembeli pertama pada perilisan komik interaktif. Pin ini berisi ajakan untuk lebih mengerti perasaan penderita *acute stress disorder*. Pin ini dicetak dengan berdiameter 5,8 cm. pin dicetak dengan bahan plastic permukaan alumunium dan dilaminasi dengan varian glossy.

5. Mug



gambar 4 18 desain untuk mug



gambar 4 19 mockup mug

selain memberikan pin sebagai *giveaway* kepada 100 pembeli pertama, akan di adakan juga *giveaway* melalui media social dan diumumkan kepada orang secara acak. Besar mug sendiri berukuran 9,4 x 8 cm dengan area desain 6 x 6 cm. proses cetak mug sendiri menggunakan jenis print dan tidak menggunakan sablon karena banyaknya warna yang digunakan pada desain.

6. Totebag



gambar 4 20 desain untuk totebag



gambar 4 21 mockup totebag

selain pemberian pada 100 pembeli pertama menggunakan pin, tidak lupa juga pembeli akan diberikan totebag sebagai edisi terbatas. Totebag yang digunakan adalah dengan ukuran 30 x 30 cm dengan lebar desain 17 x 17 cm. bahan yang digunakan pada totebag menggunakan bahan kanvas dengan warna *broken white*.