

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG *INSECURITY* PADA KEHIDUPAN SOSIAL KEPERIBADIAN INTROVERT BAGI REMAJA USIA 15-21 TAHUN

Devi Meliana, Bing Bedjo Tanudjaja, Daniel Kurniawan S
 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
 Universitas Kristen Prtra
 Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia
 Email: devimeliana2301@gmail.com

Abstrak

Setiap orang pasti pernah merasa *insecure*, namun remaja dengan kepribadian introvert sering merasa *insecure* yang berlebihan. Remaja introvert akan sulit terbuka kepada orang lain mengenai masalahnya, sehingga mereka sering tenggelam dalam pikiran negatif. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk mengubah pemikiran remaja introvert yang kerap kali merasa *insecure* yang berlebihan. Perancangan komik digital ini menggunakan metode 5W+1H. Komik digital ini terdiri dari 7 episode yang akan di-*upload* di Webtoon Canvas dan menggunakan gambar semi realis yang menggambarkan keseharian anak remaja sehingga mudah dipahami oleh pembaca.

Kata kunci: *Insecurity*, Introvert, Kepribadian, Komik digital, Komik

Abstract

Everyone feels insecure at some point, but teenagers with introverted personality often feel excessively insecure. Introverted teenagers will find it hard to open up about their problems, so they often sink into negative thoughts. Therefore, this design aims to change the thinking of introverted teenagers who often feel excessive insecure. This design uses 5W+1H method. This digital comic consists of 7 episodes which will be uploaded on Webtoon Canvas that use semi-realist style about daily life of teenagers so it is easier for the readers to understand.

Keywords: Insecurity Introvert, personality, digital comic, comic

Pendahuluan

Menurut Cattel (Suryabrata, 1990: 350) kepribadian adalah persoalan mengenai segala aktivitas individu, baik yang tampak maupun yang tidak tampak. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kepribadian sangat mempengaruhi perilaku individu.

Menurut tokoh psikologi Carl Gustav Jung (Suryabrata, 2006: 70), kepribadian digolongkan menjadi dua tipe, yaitu ekstrovert dan introvert. Dimana kepribadian ekstrovert memiliki sifat yang terbuka, mudah bergaul, suka bersosialisasi, dan mudah mengungkapkan isi hatinya. Sedangkan kepribadian introvert memiliki sifat yang sebaliknya, yaitu cenderung pendiam, tertutup pada orang lain, dan lebih suka menyendiri.

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) remaja adalah mereka yang berada di rentan usia 10-24 tahun dan belum menikah. Masa remaja adalah masa perubahan dari anak

menuju dewasa, sehingga pada masa ini manusia akan mengalami perkembangan pesat baik itu pada fisik maupun mental, sehingga remaja dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori yaitu Pra Remaja yaitu usia 11-14 tahun, Remaja Awal yaitu usia 14-17 tahun, dan Remaja Lanjut yaitu usia 17-21 tahun.

Ketika seseorang sedang memasuki fase Remaja Awal hingga Remaja Lanjut, perubahan fisik maupun mental akan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Pada masa ini seseorang akan mulai mencari identitas diri mereka dan mulai bertindak sesuai keputusan sendiri. Lingkungan mereka tinggal juga akan mempengaruhi kepribadian dan perilaku mereka, mereka mulai mempedulikan perkataan orang-orang di sekitar terhadap dirinya. Tidak sedikit juga dari mereka yang merasa *insecure* karena mereka memiliki kepribadian yang berbeda dengan kebanyakan orang di sekitarnya.

Perasaan *minder* tersebut dapat dirasakan oleh setiap orang dengan kepribadian apapun. Perasaan tersebut

memang sangat wajar jika muncul, namun setiap orang memiliki cara yang berbeda untuk menanggapi perasaan tersebut. Sebagai pribadi introvert, seseorang akan cenderung menginginkan banyak waktu untuk *re-charge* dirinya saat ia sedang tidak dalam *mood* yang baik. Jika seseorang merasa *insecure* terus-terusan, maka mereka akan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk *re-charge* dirinya. Dengan demikian, mereka akan cenderung menghindari orang lain dan menyendiri, bahkan bisa berdampak buruk bagi kehidupan mereka.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer diperoleh dengan cara survei dengan membuat kuisioner untuk remaja berusia 15-21 tahun melalui google form, serta melakukan wawancara dengan seorang psikolog tentang kepribadian introvert dan *insecurity* pada remaja.

Data sekunder diperoleh dengan mencari dan mengumpulkan informasi atau teori melalui buku, berita, jurnal, dan menggunakan fasilitas media *internet* untuk mengumpulkan data.

Metode Analisis Data

Menggunakan analisis data 5W+1H sebagai berikut:

1. **What (Apa)**
 - a. Apa yang dimaksud dengan *insecurity*?
 - b. Apa itu kepribadian introvert?
2. **Who (Siapa)**
 - a. Siapa saja yang bisa mengalami *insecure* dalam bersosialisasi?
3. **When (Kapan)**
 - a. Kapan seorang introvert harus mengetahui penyebab *insecurity*-nya?
4. **Where (Dimana)**
 - a. Di lingkungan seperti apa yang menjadi pemicu remaja introvert mengalami *insecurity*?
5. **Why (Kenapa)**
 - a. Mengapa remaja introvert bisa merasa *insecure* dalam lingkungan sosial?
 - b. Mengapa *insecurity* bisa muncul?
6. **How (Bagaimana)**
 - a. Bagaimana kebiasaan remaja introvert saat merasa *insecure* dalam bersosialisasi?
 - b. Bagaimana penanganan yang harus dilakukan saat remaja introvert mengalami *insecure* di lingkungan sosial?

Identifikasi dan Analisis Data

Komik

Komik adalah gambar yang berisi cerita atau mengungkapkan suatu pesan yang disampaikan dalam

Oleh karena itu, penulis ingin membuat suatu karya yang dapat memberikan solusi kepada remaja introvert yang sering mengalami *insecure* di kehidupan sosialnya. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu remaja introvert agar dapat berdamai dengan dirinya sendiri sehingga seiring berjalannya waktu, perasaan *insecure* tersebut dapat hilang.

berbentuk gambar atau kartun secara cepat dan ringkas untuk memberikan informasi atau hiburan kepada pembacanya. Istilah komik berasal dari bahasa Yunani yaitu komikus. Sedangkan dalam bahasa Perancis dikenal dengan *comique*, serta bahasa Inggris, yaitu *Comic*. Komik berarti lucu atau menggelikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik berarti cerita bergambar yang dimuat dalam bentuk buku dan media lainnya yang umumnya bersifat mudah dicerna dan lucu. Gambar dalam komik biasanya berbentuk kartun. Bersifat sederhana dan memiliki alur cerita yang memuat pesan yang besar namun disajikan secara ringkas sehingga mudah dicerna atau dipahami. Komik biasanya berisi cerita-cerita yang sederhana, mudah dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Berikut definisi dan pengertian komik dari beberapa sumber buku:

Menurut Sudjana dan Rivai (2015), komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya.

Menurut Gumelar (2011), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan ceria tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Menurut Elmy dkk (2010), komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter yang memerankan cerita dalam urutan yang erat dan merupakan berita-berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan kadangkala bersifat humor.

Menurut Sadiman, dkk (2010), komik adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Menurut McCloud (1993), komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Sejarah Perkembangan Komik di Indonesia

Indonesia memiliki julukan tersendiri untuk Komik, yaitu Cerita Bergambar atau yang biasa disingkat dengan Cergam. Istilah ini diungkap oleh pengamat budaya,

Arswendo Atmowiloto. Menurut Marcell Boneff, Cerita Bergambar ini merupakan akronim dari Cerita Pendek atau cerpen. Namun, karena memang komik memiliki ciri khas sendiri, yaitu gambar yang mendukung teks yang diungkapkan, karenanya dalam istilah komik klasik Indonesia, cerita bergambar tak lagi bergantung kepada adanya cerita tertulis, karena gambar sendiri sudah cukup mengekspresikan cerita tersebut.

Sejarah perkembangan komik di Indonesia dibagi menjadi 3 Generasi, yaitu Generasi 1940-1950, Generasi 1951-1989, dan Generasi 1990-2000

1. Generasi 1940-1950

Pada generasi ini, Indonesia mulai mendapatkan pasokan komik dari Amerika. banyak komik-komik dari Amerika yang disisipkan sebagai suplemen mingguan surat kabar. Diantaranya adalah komik seperti Tarzan Rip Kirby, Phantom and Johnny Hazard dan sebagainya. Komik-komik tersebut kemudian oleh media penerbit seperti Gapura dan Keng po dari Jakarta, atau Perfects dari Malang, dikumpulkan menjadi sebuah buku komik dewasa.

Popularitas dari para penulis komik yang berasal dari luar dengan karyanya yang terus dimuat serta di pasarkan di Indonesia ini mendorong upaya mentransformasikan beberapa karakter pahlawan super itu ke dalam selera lokal. Banyak akhirnya penulis komik local yang mulai mencoba untuk membuat yang serupa, mengimplementasikan apa yang terjadi di hal-hal sekitar untuk kemudian di kirimkan kepada surat kabar untuk bisa diterbitkan dan dibaca oleh para pembaca, dari sanalah tercetus istilah “komik pojok” pada beberapa surat kabar harian.

R.A. Kosasih, yang kemudian dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia, memulai karirnya dengan mengimitasi Wonder Woman menjadi pahlawan wanita bernama Sri Asih. Terdapat banyak lagi karakter pahlawan super yang diciptakan oleh komikus lainnya, diantaranya adalah Siti Sahara, Puteri Bintang, Garuda Putih dan Captain Comet, yang mendapatkan inspirasi dari Superman dan petualangan Flash Gordon

2. Generasi 1951-1989

Bermunculannya penulis-penulis komik local dengan beberapa karya mereka yang sedikit banyak merupakan adaptasi dari komik asing dalam komik Indonesia mendapatkan tanggapan dan kritikan dari kalangan pendidik dan pengkritik budaya. Namun hal tersebut tidak membuat para komikus local menyerah untuk tetap mengembangkan karya mereka.

Media penerbit seperti Melodi dari Bandung dan Keng Po dari Jakarta mulai membantu para komikus ini untuk mencari orientasi baru dalam pembuatan komik, dengan tak lagi berpatokan kepada komik-

komik Amerika. Mereka memutuskan untuk mencari tahu dan menggali lebih dalam khazanah kebudayaan nasional.

Penulis komik local dan juga media penerbit kemudian memutuskan untuk mengadaptasi kisah-kisah rakyat, yang kebanyakan diambil dari wayang Sunda dan Jawa, dengan menjadikan tema-tema kisah rakyat tersebut untuk diprioritaskan pembuatannya pada penerbitan komik selanjutnya. R.A. Kosasih, merupakan salah satu penulis komik yang berhasil membawakan kisah Mahabarata dari perwayangan ke dalam media buku komik dan memperkenalkan komik nusantara dalam taraf yang lebih baik dan lebih berbobot serta orisinal. Karenanya, R.A. Kosasih menjadi salah satu penulis komik asal Indonesia pertama yang terkenal atas karya yang brilian tersebut. Selain itu, R.A Kosasih juga sempat merilis komik Majapahit dan mendapatkan kesempatan untuk dicetak dalam bentuk buku.

Sementara itu dari Sumatra, terutamanya di kota Medan, terdapat pionir-pionir komikus berketrampilan tinggi seperti Taguan Hardjo, Jas, dan Zam Nuldyn, yang menyumbangkan estetika dan nilai filosofi ke dalam seni komik. Para penulis komik tersebut mempelajari, mengeksplorasi serta mengangkat cerita rakyat Sumatra yang kemudian menjadi tema komik yang sangat digemari dari tahun 1960-an hingga 1970-an.

Namun kisah-kisah rakyat tersebut lambat laun mengalami penurunan peminat dan pojok komik di surat kabar kembali dikuasai oleh komikus luar, seperti dari Amerika, Eropa, dan Tiongkok, dengan tema yang paling diminati ialah pewayangan, superhero, dan humor-kritik.

3. Generasi 1990-2000

Pada generasi ini, komikus mendapatkan kesempatan semakin banyak dalam mengeksplorasi serta menelaah gaya penulisannya masing-masing, untuk semakin mengembangkan dan kreatifitas mereka. Informasi lebih mudah diakses dan didapatkan, membuat mereka semakin mudah dalam mendalami setiap karya komikus-komikus luar.

Disamping itu maraknya pembajakan komik di zaman itu membuat bayaknya komik luar berhasil dengan mudah masuk ke Indonesia dan diakses dengan mudah. Namun, beberapa komikus besar tetap tenang, bahkan lebih aktif lagi dalam mengembangkan kreatifitasnya, serta memberikan wadah bagi komikus muda muda untuk mengubah image komik Indonesia yang selama ini terkesan terlalu serius menjadi lebih segar dan muda.

Komik digital dapat dengan mudah melampaui definisi komik pada umumnya yaitu dapat mengandung gambar bergerak, diiringi dengan

audio trek, atau bahkan dinarasikan dalam multimedia. Keunggulan dari komik digital ialah jangka waktu pemeliharannya yang lebih lama. Dalam laju kemajuan komik digital tidak harus terikat dengan ritme seluruh narasi.

Jenis-Jenis Komik

a. Kartun/karikatur (Cartoon)

Komik kartun/karikatur ini berisi humor (banyol) dan editorial (kritikan) atau politik (sindiran). Komik ini biasanya hanya berupa satu tampilan saja, dimana di dalamnya bisa terdapat beberapa gambar yang dipadu dengan tulisan-tulisan. Komik kartun/karikatur atau komik satu panel (single panel cartoon) biasa dilihat dalam surat kabar ataupun majalah, jenis komik ini menampilkan gambar kartun/karikatur dari tokoh tertentu yang mempunyai fungsi sebagai kritikan dan sindiran bahkan terkadang dikemas dengan lucu serta menghibur.

b. Komik Potongan (Comic Strip)

Komik strip adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Komik strip biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel. Komik strip ditulis dan digambar oleh kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyol atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat.

c. Komik Tahunan (Comic Annual)

Bila pembuat komik sudah dalam skup penerbit yang serius, si penerbit akan secara teratur/berkala (misalkan setiap tahun atau setiap beberapa bulan sekali) akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

d. Komik Online (Web Comic)

Komik online adalah komik yang menggunakan media internet sebagai sarana dalam mempublikasikan komik. Dengan menggunakan media internet, jangkauan pembacanya lebih luas daripada media cetak. Selain itu, biaya yang digunakan pun relatif lebih murah. Komikus tidak perlu penerbit untuk mempublikasikan komiknya, begitu juga dengan pembaca yang dapat membaca komik tanpa harus membeli komik. Salah satu contoh komik online yaitu Webtoon.

e. Buku Komik (Comic Book)

Buku komik (*comic book*) merujuk pada alunan gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam bentuk sebuah buku (terdapat sampul dan isi). Buku komik dapat disebut juga sebagai komik cerita pendek maupun cerita bersambung yang terbit setiap bulannya. Biasanya berisikan 32 halaman, ada juga 48 bahkan 64 halaman.

f. Komik Ringan (Simple Comic)

Komik jenis ini terbuat dari hasil cetakan fotokopian dan penjilidan manual (buatan tangan). Cara ini digunakan oleh para komikus pemula untuk mengantisipasi biaya yang terbatas sehingga mereka dapat menciptakan komik.

g. Buku Instruksi dalam Format Komik (Instructional Comic)

Komik yang memuat sebuah panduan atau instruksi, sehingga memudahkan pembaca agar cepat mengerti bila melihat alunan gambar daripada harus membaca prosedur-prosedur dalam bentuk tulisan. Selain itu, dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan apabila dibaca.

Insecurity

Insecurity merupakan perasaan tidak aman yang biasanya muncul saat merasa bersalah, merasa kekurangan, dan merasa tidak mampu melakukan sesuatu. Perasaan tersebut membuat seseorang menilai diri lebih rendah dari pada orang lain, padahal kenyataannya belum tentu benar. *Insecurity* merupakan perasaan yang wajar yang dapat dialami oleh siapa saja. Perasaan ini biasanya muncul karena seseorang kurang mengenali dirinya sendiri, namun faktor lingkungan juga dapat menjadikan seseorang merasa *insecure* yang berlebihan.

Dampak dari *Insecurity*

Dampak dari *insecurity* menurut yang tertulis pada situs halodoc adalah merasa rendah diri, mengalami takut berlebihan, tidak mau keluar dari zona nyaman, dan sering membandingkan diri dengan orang lain secara berlebihan. Tentu ada banyak dampak buruk lainnya yang dapat terjadi, tergantung bagaimana seseorang menanggapi perasaan tersebut.

Introvert

Carl Gustav Jung mengkonsepkan tipe kepribadian menjadi 2 bagian besar, yaitu ekstrovert dan introvert. Kepribadian introvert memiliki kecenderungan karakteristik yang lebih tertarik dengan pikiran dan perasaannya sendiri, cenderung pendiam dan memiliki sedikit teman namun memiliki koneksi yang dalam, menyukai konsentrasi dan kesunyian, dan tidak suka dengan kunjungan yang tidak diharapkan. Seseorang dengan kepribadian introvert akan lebih suka melakukan aktivitas yang dilakukan secara individu, seperti membaca buku, menulis, melukis, dan kegiatan individu lainnya daripada kegiatan yang dilakukan secara berkelompok.

Behavioral Introvert

Menurut yang tertulis pada situs Healthline, seorang yang memiliki kepribadian introvert memiliki

kecenderungan untuk lebih menikmati waktu sendiri, muda lelah ketika melakukan interaksi sosial, lebih suka bekerja saat sendirian, sering melamun dan berpikir, lebih bisa merasakan sesuatu lebih dalam daripada seorang ekstrovert. Oleh karena itu, seorang introvert biasanya cenderung lebih bisa merasa *insecure* karena mereka terlalu banyak berpikir tentang pendapat orang lain. Saat merasa *insecure*, seorang introvert cenderung akan lebih diam dan memendam perasaannya.

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan dari perancangan komik digital ini adalah untuk mengkomunikasikan pesan yang hendak disampaikan kepada *target audience* dengan cara mengajak mereka untuk sedikit menengok ke masa depan, sehingga mereka sadar bahwa ketakutan yang mereka rasakan hanya bersifat sementara, dan sebenarnya ada jalan untuk mereka dapat keluar dari pemikiran yang negatif tentang dirinya sendiri itu. Dengan demikian *target audience* diharapkan akan dapat lebih berdamai dengan dirinya sendiri meskipun saat mereka sedang menyendiri.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif dari perancangan ini adalah membuat komik digital dengan gaya bahasa yang mudah dipahami oleh *target audience*. Komik digital ini akan diupload pada webtoon, yang merupakan platform komik digital yang digemari anak muda.

Target Audience

1. Demografis
 - a. Remaja berusia 15-21 tahun
 - b. Jenis kelamin perempuan
 - c. SES A-B
2. Geografis
 - a. Bertempat tinggal di daerah perkotaan
3. Psychographic
 - a. Suka penasaran
 - b. Menyukai komik atau ilustrasi
4. Behaviour
 - a. Suka mengakses sosial media
 - b. Suka mencari informasi yang berkaitan dengan diri sendiri
 - c. Tidak suka berkomunikasi secara langsung

Jenis Komik

Jenis komik yang dirancang adalah *webcomic*, yang akan menggunakan aplikasi LINE Webtoon.

Isi dan Tema Cerita Komik

Tema cerita yang digunakan adalah cerita fantasi dengan menceritakan kisah seorang anak remaja yang selalu

merasa *insecure* pada lingkungan sekitarnya. *Genre* komik digital ini adalah *slice of life*.

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah pada komik digital ini menggunakan bahasa Indonesia, bahasa sehari-hari, bahasa informal yang menyesuaikan dengan *target audience*.

Gaya Visual/Grafis

Gaya gambar yang digunakan pada komik digital ini adalah gaya pribadi yang terinspirasi dari ilustrasi karya Carson Ellis yang menggunakan gaya ilustrasi watercolor dan semi realis.



Gambar 1. Contoh referensi gaya visual
Sumber: Ellis, C. Carson Ellis. (2020, 21 Agustus).
Retrieved from <https://www.carsonellis.com/>

Teknik Pengerjaan

Proses pengerjaan akan dilakukan secara manual pada kertas berupa *sketch* yang akan di *scan* dan di gambar melalui proses digital. Setelah proses *scan* akan dilakukan proses penggambaran *outer line* lalu akan dilakukan *blocking* yaitu memberikan warna dasar pada tiap-tiap bagian. Kemudian akan ditambahkan *shading* dan detail-detail lainnya yang dibutuhkan. Setelah proses gambar selesai baru akan dilanjutkan ke proses *layout*, dimana akan menggabungkan teks dan gambar. Kemudian dilanjutkan dengan proses publikasi pada internet.

Format dan Ukuran Komik

Ukuran komik digital dibuat sesuai ukuran *canvas* pada Webtoon, yaitu 700 px x 1000 px secara vertikal (atas ke bawah). *File* akan dibuat dengan ukuran maksimal 2 MB dan disimpan dengan opsi *save for Web*, JPG. Sedangkan untuk *cover* komik akan dibuat dengan ukuran 436 px x 436 px dengan ukuran maksimal 200 KB dan disimpan dalam format JPG. Untuk *thumbnail* per episode akan menggunakan ukuran 151 px x 161 px, dengan ukuran maksimal 500 KB dalam format JPG.

Judul

Judul yang akan digunakan adalah "Dear Old Self"

Sinopsis

Komik digital ini akan menceritakan tentang Nami, seorang anak kuliah yang hobi menggambar digital, dan ingin karyanya dikenal seperti tokoh-tokoh ilustrator lainnya. Ia suka meluangkan waktunya sendirian dan kerap sering merasa *insecure* saat berada di lingkungan sosial, terutama dengan teman-teman yang memiliki hobi yang sama dengannya. Suatu hari Nami menemukan hal yang aneh saat ia sedang bercermin, ia melihat sisi dirinya sendiri namun dari masa depan yang kemudian membantunya untuk lebih percaya diri.

Storyline

Prolog

Cerita dimulai dengan memperkenalkan tokoh Nami yang sedang *overthink* di malam hari. Saat Nami bangun keesokan harinya, ia melihat sosok dirinya dari masa depan, namun dengan penampilan yang berbeda dan percaya diri.

Isi

Nami tidak mudah percaya dengan sosok di cermin kamarnya itu, ia masih merasa *insecure* saat bersama dengan teman-temannya. Ketika Nami membuka *group chat*, Jess, teman Nami, meminta Mira untuk membantunya dalam sebuah *project* bersama temannya. Jess meminta Mira karena ia tahu portfolio ilustrasi yang dimiliki Mira cukup banyak dan bagus. Namun Mira menolaknya karena ia sudah ada *project* lain, dan menyarankan untuk meminta bantuan pada Nami saja, tapi Jess menolak secara halus karena ia tahu Nami belum memiliki portfolio yang jelas. Hal ini membuat Nami semakin merasa minder akan kemampuannya sendiri.

Di malam hari sebelum tidur, Nami membuka sosial media dan tidak sengaja melihat postingan karya Mira di sosial media. Nami langsung mengingat kejadian di *group chat* tadi. Nami terus melihat sosial media dan menemukan postingan karya tokoh ilustrator yang terkenal. Nami hanya membayangkan kalau dirinya tidak akan pernah bisa menjadi seperti itu, dan terus membandingkan dirinya dengan tokoh itu.

Saat tidak sengaja melihat ke arah cermin, Nami kembali berbicara dengan dirinya di masa depan itu. Kali ini Nami mendapat banyak pesan dari dirinya di masa depan, sekaligus mendapatkan motivasi untuk tetap berpikiran positif dan memulai sesuatu tanpa terlalu memikirkan pendapat orang lain.

Ending

Pada akhirnya Nami memutuskan untuk membuat karya ilustrasi yang akan diposting di akun sosial medianya. Melihat beberapa komen positif dari teman-temannya, Nami mulai menyadari bahwa hal yang selama ini ia takutinya belum tentu terjadi. Nami akhirnya berhasil

berdamai dengan dirinya sendiri dengan bantuan sosok Nami dari masa depan yang terus berusaha memotivasi Nami.

Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

- Nami adalah seorang anak remaja berusia 20 tahun yang menyukai ilustrasi dan mempunyai mimpi menjadi ilustrator sukses, namun ia selalu tidak percaya diri dan suka membandingkan dirinya dengan orang lain.
- Jess adalah teman dekat Nami di kampus. Jess memiliki sifat yang agak cuek, kurang peduli, dan *straightforward*.
- Mira adalah teman dekat Nami di kampus. Mira adalah orang yang ramah dan rajin.

Gaya Layout/Panel/Balon Kata

Gaya layout yang akan digunakan adalah gaya desain yang bebas, tanpa garis, tidak sempurna, tanpa *outline* dan sedikit bertekstur. Gaya ini menyesuaikan dengan gaya gambar yang dipakai pada komik digital ini.



Gambar 2. Contoh gaya panel

Sumber: Carroll, E. *Em Carroll*. (2020, 21 Agustus).
Retrieved from <http://emcarroll.com>

Tone warna

Menggunakan warna-warna *muted* yang sangat digemari anak muda. Warna yang digunakan cenderung gelap untuk menyesuaikan mood pada cerita dalam komik digital ini.

| | | | | | |
|--|--------------------------|--|--------------------------|--|--------------------------|
| | R: 86 G: 88 B: 100 | | R: 172 G: 91 B: 87 | | R: 120 G: 93 B: 72 |
|--|--------------------------|--|--------------------------|--|--------------------------|

Gambar 3. Pemilihan warna

Sumber: Dokumen pribadi

Tipografi

Font teks dan narasi akan menggunakan font *Segoe Print Regular* dengan ukuran font 20 pt.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 ?!

Gambar 4. Font *Segoe Print Regular*
Sumber: Dokumen pribadi

Hasil Perancangan

Desain Karakter

Karakter tokoh utama adalah seorang anak perempuan muda berusia 20 tahun yang memiliki sifat *insecurity* yang cukup tinggi, terutama pada lingkungan sosial sehingga *target audience* dapat lebih mudah menangkap isi pesan yang disampaikan pada komik digital ini.

Nami menggambarkan anak muda pendiam dan kurang percaya diri. Nami berpenampilan *casual*, dengan rambut pendek, dan memiliki gaya sedikit *nerd*.



Gambar 5. Gambar karakter Nami
Sumber: Dokumen pribadi

Sosok Nami di masa depan sedikit berbeda dengan Nami. Nami di masa depan terlihat lebih peduli dengan penampilan diri sendiri dan *fashion*. Dengan gaya rambut pendek tidak berponi dan terlihat lebih dewasa.



Gambar 6. Gambar karakter Nami dewasa
Sumber: Dokumen pribadi

Mira adalah teman Nami. Mira memiliki pembawaan karakter yang kalem, ramah, dan terlihat *innocent*.



Gambar 7. Gambar karakter Mira
Sumber: Dokumen pribadi

Jess adalah teman Nami. Jess memiliki pembawaan yang tegas dan terlihat *fashionable*. Jess memiliki tatapan mata yang tajam, serta bentuk wajah yang ideal.



Gambar 8. Gambar karakter Jess
Sumber: Dokumen pribadi

Thumbnail Webtoon

Thumbnail tiap episode komik diambil dari salah satu adegan dalam episode masing-masing yang cocok untuk menggambarkan seluruh isi episode.



Gambar 9. Thumbnail episode webtoon
Sumber: Dokumen pribadi

Layout Komik

Layout komik memanjang secara vertikal yang dibaca dengan cara *scrolling*. Komik diotong dalam ukuran 800 x 1280 pixel dengan format gambar JPG.

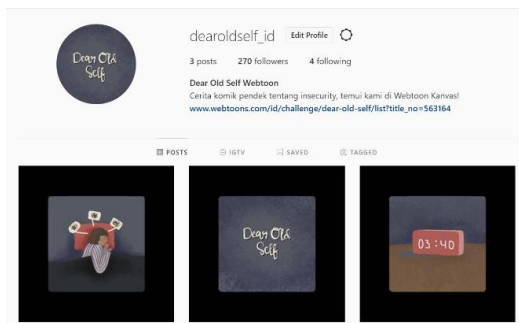


Gambar 10. Layout komik setelah dipotong
Sumber: Dokumen pribadi

Media Pendukung

Instagram

Akun Instagram digunakan untuk mempromosikan komik digital ini, serta memberikan beberapa informasi yang berkaitan dengan topik yang dibahas pada perancangan ini.



Gambar 11 Akun instagram @dearoldself_id
Sumber: Dokumen pribadi

Poster

Media pendukung lainnya adalah poster. Poster yang diprint digunakan untuk mempromosikan komik digital secara offline



Gambar 12. Desain poster
Sumber: Dokumen pribadi

Kelengkapan Karya



Gambar 13. Desain poster konsep
Sumber: Dokumen pribadi

Kesimpulan

Ketika memasuki usia remaja, manusia akan mulai mencari identitas dirinya. Di dalam pertumbuhan ini, mereka akan banyak dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tinggal. Ketika seseorang belum mengenal dirinya sendiri, mereka akan merasa minder ketika melihat orang lain yang lebih hebat dari dirinya. Perasaan ini sangat normal dialami oleh remaja, namun jika perasaan ini muncul secara berlebihan, maka akan mempengaruhi aktivitasnya. Kebanyakan remaja introvert kurang mau terbuka terhadap masalah yang dialaminya ini, sehingga mereka hanya memendam sendiri.

Dengan adanya masalah tersebut, maka penulis membuat suatu karya komik digital yang membahas topik tersebut. Cerita dalam komik digital diambil dari sudut pandang seorang introvert yang sering mengalami *insecure* yang berlebihan serta caranya menanggapi masalah diambil dari sudut pandang seorang introvert. Komik digital ini hanya sebagai pengingat untuk meningkatkan *awareness* pembaca agar dapat memandang hidupnya dari sudut pandang baru. Dengan adanya karya ini, diharapkan target audience yang memiliki masalah serupa dapat lebih terbuka pikirannya dan tidak merasa *insecure* yang berlebihan lagi.

Daftar Pustaka

Anugrahadi, Saiful. (2019). Mengenal Remaja Generasi

- Z (Dalam Rangka Memperingati Hari Remaja Internasional). Retrived 9 Juli 2020. <http://ntb.bkkbn.go.id/>
- Hertanto, Yudhi. (2018) Memahami “Cattell-Traits Theory”. Retrived 9 Juli 2020. <https://www.kompasiana.com/>
- Grita Ratriana Melinda. (2017). Kontrol Emosi Pada Mahasiswa yang Memiliki Tipe Kepribadian Introvert di Yokyakarta. Retrived 9 Juli 2020. <https://core.ac.uk/>
- Nursyahrurahmah. (2017). Hubungan antara Kepribadian Introvert dan Kelekatan Teman Sebaya dengan Kesepian Remaja. Retrived 9 Juli 2020. <https://media.neliti.com/>
- Amita Diananda. (2018). Psikologi Remaja dan Permasalahannya. Retrived 21 Agustus 2020. https://www.researchgate.net/journal/1979-2824_Journal_ISTIGHNA
- Jamaludin, Amal. (2008). Komik. Retrived 21 Agustus 2020. Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta (UNINDRA) PGRI. Jakarta.
- Nydia, Resha Puspa. (2014). Analisis Pneggunaan Komputer pada WebToon Challenge di LINE WebToon. Sekolah Tinggi Teknologi Bandung, Program Studi Informatika. Bandung. Retrived 10 Oktober 2020. <https://dlscrib.com>
- Imanda, Tito. (2002). ‘Komik Indonesia itu Maju’; Tantangan Komikus Underground Indonesia. Antropologi Indonesia, vol. 69. Retrived 10 Oktober 2020. <http://journal.ui.ac.id>
- Amalia, Lovy Zahrotul. 15 Pengembangan Komik Online Berbasis Website sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Keterampilan Membaca (*Maharoh Qiro'ah*) di Madrasah Aliyah Kelas X. Retrived 10 Oktober 2020. <http://prosiding.arab-um.com>
- Budiawan, Dika., & Setiawan, Wawan. (2019). Perancangan Komik Strip Sebagai Media Pendamping Pengajaran Guru “Tegur Sapa Dalam Bahasa Sunda”. Retrived 21 Agustus 2020. <http://repository.unpas.ac.id>
- Ellis,C. *Carson Ellis*. Egg Sisters. Retrived 21 Agustus 2020. <https://www.carsonellis.com/>
- Carroll,E. *Em Carroll*. (2010) Dream Comics. Retrived 21 Agustus 2020. <http://emcarroll.com>