

Perancangan Webtoon mengenai Gangguan Pemusatan Perhatian pada Mahasiswa

Monica Marvel^{1,3}, Heru Dwi Waluyanto², Asnar Zacky³

1. Desain Komunikasi Visual
2. Seni dan Desain
3. Universitas Kristen Petra

Surabaya

Email: monicainsky@gmail.com

Abstrak

Webtoon ini dirancang dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai Gangguan Pemusatan Perhatian. Dengan keseharian dari karakter utama dalam komik yang memiliki Gangguan Pemusatan Perhatian, masyarakat akan lebih cepat mengenali gejala pada Gangguan Pemusatan Perhatian, sehingga lebih sadar akan apa itu Gangguan Pemusatan Perhatian pentingnya kesehatan secara psikologis. Karakter yang dibuat pun sama seperti anak muda pada umumnya dengan tujuan masyarakat lebih merasa tidak sendirian karena seolah-olah dipahami.

Kata Kunci: Gangguan Pemusatan Perhatian, komik, *webtoon*, *slice of life*, *awareness*

Abstract

Title: Webtoon about Awareness of Attention Deficit Disorder in College Students

This webtoon is created with the purpose of awareness about Attention Deficit Disorder to the society. With the daily life of the main character who has Attention Deficit Disorder, the society will easily learn, what Attention Deficit Disorder is and the importance of psychology condition of one. The characters were also made to be relatable to the society so they don't feel alone as if someone is understanding them.

Keywords: Attention Deficit Disorder, comic, webtoon, slice of life, awareness

Pendahuluan

GPP (Gangguan Pemusatan Perhatian) merupakan gangguan mental dengan gejala kurangnya perhatian (mudah teralihkan, mudah lupa atau tidak teratur) pada suatu aktivitas.

Tanda-tanda umum GPP adalah fokus yang berlebihan pada aktivitas yang disukai, terlalu sulit untuk fokus saat mengerjakan tugas yang diberikan, kesulitan untuk terorganisasi, terlalu cepat dalam

mengutarakan ide karena takut lupa, ceroboh, sering merasa tidak bisa masuk dalam pergaulan dan merasa orang lain lebih tahu aturan sosial yang tidak diketahui oleh penderita (Sarkis, 2007). Hal ini yang menyebabkan seorang mahasiswa susah untuk menjalankan kesehariannya.

Dampak-dampak pada mahasiswa yang mengalami GPP yaitu sering mendapat nilai yang jelek karena kesulitan belajar,

kurangnya pergaulan karena tidak percaya diri dalam berteman dan menghambat kesuksesan dalam perkuliahan (Sarkis, 2007).

Awareness untuk GPP perlu ditingkatkan, dengan itu, penanganan pun dapat dilakukan sehingga mempermudah institusi untuk mencari cara lain untuk meningkatkan efektifitas belajar. Mahasiswa pun lebih dapat mengidentifikasi diri, apakah mahasiswa juga mengalami GPP. Karena GPP sangat berhubungan erat dengan kinerja dan prestasi pada perkuliahan. Sedangkan, di perkuliahan, sangat banyak tugas yang memerlukan konsentrasi.

Oleh karena itu, perancang membuat *webtoon* sebagai media pengenalan Gangguan Pemusatan Perhatian yang berisi gejala-gejala Gangguan Pemusatan Perhatian. *Webtoon* atau *web comic* merupakan komik yang diakses dalam *gadget* seperti *smartphone*, *laptop* atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Pada zaman sekarang, mulai banyak *webtoon* yang berisi cerita yang edukatif dan bersifat memperkenalkan suatu hal. Perancang menggunakan media *webtoon* untuk membantu mahasiswa mengenal Gangguan Pemusatan Perhatian dengan cepat. Karena adanya perpaduan antara gambar yang ekspresif dan tulisan yang singkat, tidak terlalu memerlukan fokus yang besar untuk memahami cerita dalam *webtoon* (“Researchers Marvel at Potential of Comics for Learning, 2017, Januari”). Selain untuk memperkenalkan GPP, perancang harus mencantumkan peringatan bahwa tidak semua mahasiswa yang sulit konsentrasi berarti mengalami Gangguan Pemusatan

Perhatian, selain itu, dicantumkan peringatan bahwa untuk mendiagnosa Gangguan Pemusatan Perhatian, diperlukan pemeriksaan langsung dengan psikiater.

Metode Pencarian Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa analisis buku dan artikel mengenai pengenalan GPP, disertai dengan wawancara dari kuisisioner dan pengamatan. Penelitian untuk pengumpulan data menggunakan pendekatan kualitatif.

1. Data Primer

Data primer yang diperlukan untuk perancangan *webtoon* berupa hasil wawancara dengan notulen yang berkaitan dengan Gangguan Pemusatan Perhatian.

2. Data Sekunder

Dalam perancangan *webtoon*, data sekunder yang dibutuhkan berupa buku-buku literatur, artikel (sumber yang tidak langsung).

3. Data Tersier

Data yang mendukung perancangan *webtoon* berasal dari pengalaman perancang yang terkait dengan GPP, sehingga cerita berkesan nyata.

Metode Analisis Data

Analisis data dengan pendekatan 5W + 1H untuk menemukan sumber dari masalah dan solusi untuk masalah.

1. *What*: Gangguan Pemusatan Perhatian merupakan kondisi di mana seseorang memiliki tingkat konsentrasi yang sangat rendah dan perhatian mudah teralihkan.
2. *Who*: mahasiswa berusia 18 – 22 tahun
3. *When*: dari tahun 2018 dan seterusnya
4. *Where*: *online*
5. *Why*: penyebab Gangguan Pemusatan Perhatian adalah pola hidup yang tidak sehat.

6. *How*: dengan merancang *webtoon* pengenalan Gangguan Pemusatan Perhatian.

Konsep Perancangan

Tema komik dalam *webtoon* ini adalah kehidupan sehari-hari. Komik ini menceritakan seorang mahasiswi yang menjalani hari-hari dalam menghadapi Gangguan Pemusatan Perhatian yang dimilikinya.

Judul Buku

High Distraction – Low Focus merupakan judul *webtoon* yang menunjukkan bahwa cerita yang terkandung adalah mengenai seorang karakter yang mudah teralihkan dan sulit fokus dalam aktivitas apapun yang dilakukannya baik yang disukai maupun tidak.

Pembahasan Tujuan Kreatif

Komik, cergam dan *webtoon* memiliki daya bercerita dengan daya tarik gambar. Dengan adanya komunikasi dan informasi yang disampaikan melalui daya tarik gambar, isi pesan komik yang disampaikan lebih mudah didapat. Pada zaman sekarang komik memiliki peluang untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adanya aspek bahasa gambar seperti ekspresi dan emosi membuat pembaca lebih memahami suasana yang ada pada cerita. Selain itu ada juga suara yang ditampilkan dalam daya tarik gambar, seperti efek bunyi, suara, gerak dan dramatisasi atau onomatopoeia dengan tipografis.

Perancang memilih *webtoon* sebagai media pembelajaran karena pada zaman sekarang sudah masuk ke dalam dunia *smartphone*, media internet dekat dengan *target audience* yang berupa mahasiswa berusia 18 sampai 22 tahun, alasannya tidak lain dari aktivitas mahasiswa yang sebagian besar dilakukan dengan bantuan *smartphone* yang dapat mengakses internet. Sulit fokus dalam aktivitas apapun yang dilakukannya baik yang disukai maupun tidak.

Strategi Kreatif

Dalam rangka meningkatkan kesadaran akan GPP pada mahasiswa, perancang membuat *webtoon* yang menyediakan informasi mengenai GPP dalam kehidupan mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat menjalankan perkuliahan dengan lancar dan masyarakat juga lebih memperhatikan kesehatan dari segi psikologis. Karena psikologis memengaruhi bagaimana sikap individu atau mahasiswa dalam menghadapi tantangan dalam kesehariannya, apabila dikaitkan dengan investasi akademis yang merupakan tanggung jawab dari mahasiswa sebagaimana seharusnya, sehingga melalui perancangan *webtoon* ini, mahasiswa lebih bisa menunjukkan bagaimana tingkat kognitif, afektif dan psikomotoriknya. Target audience dari perancang merupakan mahasiswa berusia 18 – 22 tahun atau dewasa. Pada usia tersebut, banyak di antara mereka yang minat dengan kartun, banyak pula kartun yang dibuat khusus untuk penonton dengan usia tersebut dengan konten yang menghibur bagi orang dewasa. Seperti Family Guy, American Dad dan South Park (Adult Cartoons: Why DO We Like Them? The Psychology Behind It All, 2016). *Webtoon* ini diunggah ke sebuah situs khusus *webtoon* yang dikenal LINE Webtoon di mana orang-orang banyak membaca komik dari sana pada zaman sekarang dari pada membaca komik buku. Jenis komik yang dirancang berupa serial strip karena komik menceritakan kehidupan sehari-hari dari seorang mahasiswa. Mahasiswa yang dimaksud adalah mahasiswa yang memiliki Gangguan Pemusatan Perhatian. Dengan merumuskan masalah yang terjadi, solusinya adalah pertama dengan memperkenalkan GPP pada mahasiswa, sehingga mahasiswa yang menderita GPP juga dapat menemukan solusi.

Karakteristik Target Audience

Berikut merupakan karakteristik *target audience* dalam kategori-kategori:

1. Demografis: usia 18 sampai 22 tahun.
2. Geografis: online
3. Psikologis: dekat dengan *gadget* seperti *smartphone* dan sering menggunakan internet.
4. *Behavior*: suka membaca komik, tergantung dengan *smartphone* (nomophobia) dan *sociable*.

Isi Webtoon

Webtoon ini terdiri dari satu prolog dan enam episode.

Prolog: pengenalan karakter utama dengan Gangguan Pemusatan Perhatian

Episode 1: Karakter utama menunjukkan dirinya yang kurang fokus di kelas saat kuliah.

Episode 2: karakter utama berkenalan

Episode 3: Karakter utama berbuat kesalahan pada tugas kuliah

Episode 4: karakter utama merasa dilupakan oleh salah satu temannya

Episode 5: karakter utama berkunjung ke rumah teman yang dia rasa melupakan dirinya.

Episode 6: solusi dan *ending*.

Konsep Dasar Gaya Desain

Target audience dari perancang merupakan mahasiswa berusia 18 – 22 tahun atau dewasa. Pada usia tersebut, banyak di antara mereka yang minat dengan kartun, banyak pula kartun yang dibuat khusus untuk penonton dengan usia tersebut dengan konten yang menghibur bagi orang dewasa. Seperti Family Guy, American Dad dan South Park (Adult Cartoons: Why DO We Like Them? The Psychology Behind It All, 2016).

Orang dewasa suka dengan kartun karena dapat dijadikan sarana refleksi diri, selain untuk menghibur. Jadi, selain anak-anak, kartun juga banyak dinikmati oleh orang dewasa. Karena demikian, tidak ada *rating* pada kartun yang bertuliskan “Untuk Anak-anak”, yang ada *rating* dengan tulisan “Untuk Semua Umur” (Athiraniday, 2017).

Mengetahui hal tersebut, perancang akan membuat gambar karakter dengan bentuk wajah manusia yang didominasi oleh bentuk bulat dan mata yang besar, sedangkan tubuh terlihat fleksibel seperti karet, contohnya ujung siku yang tidak lancip atau berupa lengkungan, layaknya kartun pada umumnya, sehingga pembaca dapat merasa terhibur dan tidak bosan dengan gaya gambar kartun.

Konsep Warna

Pewarnaan yang digunakan oleh perancang dalam pembuatan komik adalah *semi-flat color* dan *pastel*. Warna berupa *pastel* dapat menenangkan pembaca karena sifat warna

tersebut halus. Warna pastel halus karena warna dasar tercampur dengan warna putih sehingga warna terlihat muda. sesuai dengan psikologi warna, sifat warna yang halus membuat pembaca menjadi lebih santai, contoh warna pastel yaitu biru muda, hijau muda, merah muda, ungu muda, kelabu dan warna lainnya yang dicampur dengan warna putih. Sedangkan contoh warna yang mencolok dan membuat *stress* yaitu merah dan *neon color* lainnya (Pangin, 2017).

Gaya Layout

Gaya komik yang dirancang adalah dengan layout yang beragam dan agak dinamis, perancang berencana untuk mendesain layout dengan cara pembacaan dari atas ke bawah karena pada *webtoon* pembacaan dari satu cerita ke cerita selanjutnya adalah menggeser layar ke bawah atau *scroll down*. Ada panel yang tidak menggunakan garis hitam. Dan balon yang didesain keluar dari panel agar terkesan timbul dan tidak *flat*.

Media Pendukung

Media yang digunakan untuk mempromosikan *webtoon* ini berupa barang-barang yang berhubungan atau mendukung orang-orang yang kesulitan fokus dalam membuat jadwal agar mengetahui apa saja yang memerlukan fokus ketika dikerjakan, seperti *notes* dan *reminder*. Media pendukung lainnya berupa stiker dan gantungan kunci. Selain itu ada pula kartu nama perancang untuk mendukung promosi.

Harga

| | |
|---|-----------------|
| Estimasi biaya pendapatan webtoon | |
| Per gambar | Rp 500.000,- |
| Keseluruhan gambar (sekitar 108 gambar) | Rp 54.000.000,- |
| Pendapatan dari | |
| LINE Webtoon | Rp 10.000.000,- |
| Dari sponsor per <i>post</i> | Rp 200.000,- |
| Total pendapatan | Rp 64.200.000,- |

Contoh Hasil Jadi



Gambar 1. Cover Webtoon



Gambar 2. Contoh Prolog



Gambar 3. Contoh Episode 1



Gambar 4. Contoh Episode 4



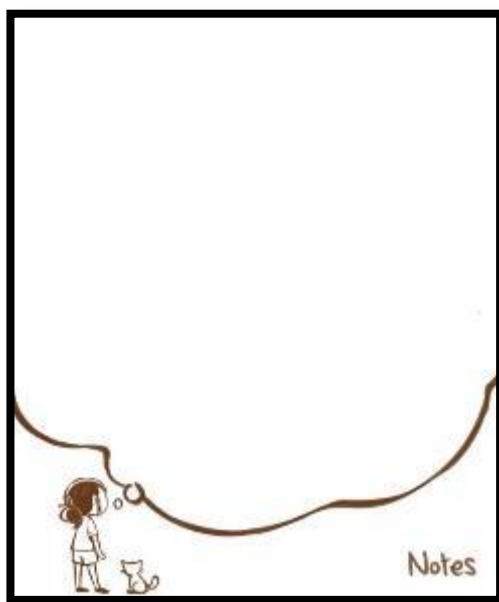
Gambar 5. Contoh Episode 6 (Episode Akhir)



Gambar 6. Contoh Stiker



Gambar 6. Contoh Gantungan Kunci



Gambar 7. Contoh Notes



Gambar 8. Contoh Reminder



Gambar 9. Contoh Kartu Nama



Kesimpulan

Gangguan Pemusatan Perhatian merupakan kondisi yang membuat seseorang merasa kesulitan untuk fokus dan durasi fokus sangat pendek sehingga sulit untuk menyelesaikan apa yang sudah dikerjakannya dengan cepat. Gangguan Pemusatan Perhatian tidak termasuk dalam autisme, tetapi pertumbuhan yang tidak ideal atau *neurodevelopmental* (Morin, 2017). Amen (2013), menyatakan GPP terdiri dari 7 macam, yaitu: GPP Classic, GPP Inattentive, GPP Over-Focused, GPP Temporal Lobe, GPP Limbic, GPP Plus dan GPP Anxious.

Komik, cergam dan *webtoon* memiliki potensi bercerita dengan daya tarik gambar. Dengan adanya komunikasi dan informasi yang disampaikan melalui daya tarik gambar, isi pesan komik yang disampaikan lebih mudah didapat. Pada zaman sekarang komik memiliki peluang untuk digunakan sebagai media pembelajaran, terutama *webtoon* yang pada zaman sekarang banyak diakses oleh para pemuda dan dewasa dalam kalangan apapun.

Daftar Isi

- Athiraniday. (2017). *Refleksi Diri Orang Dewasa yang Menonton Kartun*. Diperoleh 1 April 2018, dari <https://tabloidnyata.com/ra0117-refleksi-diri-menonton-kartun/>
- Inam Sarah Pangin. (2017). *7 Relaxing Colors And How They Affect Your Mood!*. Diperoleh 1 April 2018, dari <https://timesofindia.indiatimes.com/life-style/health-fitness/de-stress/7-relaxing-colors-and-how-they-affect-your-mood/articleshow/46946305.cms>
- Researchers Marvel at Potential of Comics for Learning*. Diperoleh 15 Pebruari 2018, dari <http://www4.shu.ac.uk/mediacentre/researchers-marvel-potential-comics-learning>
- Sarkis, Stephanie. M. (2007). *Making the Grade with ADD: A Student's Guide to Succeeding in College with Attention Deficit Disorder*.

Diperoleh 27 Januari 2018, dari https://books.google.co.id/books?id=5wasjLkzgskC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false