

PERANCANGAN KOMIK BAHAYA DEPRESI YANG BERUJUNG BUNUH DIRI UNTUK REMAJA

Mochamad Ardianzah¹, Hendro Aryanto²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: mochamadardianzah@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Pada era ini, tidak sedikit para remaja yang mengalami depresi bahkan berakhir pada kematian. Depresi sendiri merupakan salah satu penyakit mental, seseorang yang depresi cenderung mengalami rasa putus asa, tidak berharga dan rasa cemas yang berkepanjangan. Sayangnya depresi masih dianggap hal sepele oleh masyarakat di Indonesia, terutama pada remaja. Melalui perancangan komik tentang kepedulian terhadap depresi ini diharapkan mampu mengedukasi apa itu depresi. Mulai dari pengertian, penyebab atau faktor, hingga cara penanganan. Komik ini dikemas dengan cara penyampaian yang mudah dipahami dan menarik bagi para remaja. Hasil dari perancangan komik ini sangat diharapkan dapat meningkatkan kewaspadaan bahwa depresi bukan sesuatu yang bisa disepelekan..

Keywords: komik, komik digital, depresi, kesehatan mental

Abstract

In this era, many teenagers are experinced depression and even leading to death. Depression is a mental illness, someone with depression will feeling desperate, worthless, and anxiety in a long-term. Today, unfortunately, depression is still considered trivial by Indonesian society, foremost if it occurs in teenagers. Through the comic about the awareness of depression is expected to be able to educate what depression is. Moreover, it conveys about depression from the aspect definition, causes or factors, and how to take the treatment. The comic is easy to understand with interesting artwork for teenagers. The results of this comic is expected to increase the awareness in society, that depression is not something can be overlooked.

Keywords: comic, web comic, depression, mental health

PENDAHULUAN

Masa remaja adalah masa transisi dan kritis bagi perkembangan. Pada saat remaja terjadi perubahan yang sangat cepat baik fisik, kognitif serta psikososial (Papalia, 2009 dalam Shaffer et al. , 2013). Sejalan dengan perubahan-perubahan yang terjadi, pada saat remaja juga dihadapkan pada tugas-tugas yang berbeda dibandingkan pada saat masih kanak-kanak (Retnowati, 2001). Tugas-tugas perkembangan seperti menjalin hubungan dengan teman, mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi interpersonal serta kemandirian emosional merupakan suatu kunci dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dan jika tugas tersebut berhasil diselesaikan akan memberikan dampak positif bagi individu yang

berupa suatu kebahagiaan serta keberhasilan penyelesaian pada tugas yang selanjutnya. Apabila suatu individu mengalami kegagalan, maka akan memberikan dampak ketidakbahagiaan, mengalami gangguan psikososial, ketidakstabilan emosi atau bahkan bisa saja memunculkan gangguan depresi (Arnett, 1999 dalam Anindyajati 2013)

Dalam DSM V, American Psychiatric Association (2013) mendefinisikan, bahwa depresi sebagai gangguan mental yang dimana memunculkan perasaan seperti hampa, sedih, serta putus asa atau kehilangan minat pada hal apapun selama dua minggu atau lebih. Gangguan depresi merupakan masalah yang sangat serius

yang umumnya terjadi pada saat remaja (Papalia et al., 2009 dalam Hasmi, 2013). Data dari *World Health Organization* atau WHO menunjukkan bahwa depresi yang dialami remaja merupakan penyebab ketiga kematian terbesar (WHO, 2014). Dari data tersebut menunjukkan bahwa saat ini semakin banyak remaja yang mengalami depresi.

Dalam beberapa tahun terakhir, prevalensi remaja yang mengalami depresi meningkat. Hasil penelitian Mojtabai, Olfson, dan Han (2016) terhadap 172.495 remaja dengan rentang usia 12-17 tahun di Amerika Serikat, menunjukkan prevalensi terjadinya depresi pada remaja meningkat di tahun tahun terakhir, pada tahun 2005 hanya 8,7% dan meningkat menjadi 11,3% pada tahun 2014. Dan berdasarkan penelitian Vardanyan (2013) yang menggunakan 713 siswa di Armenia menunjukkan bahwa kemungkinan terjadinya depresi sekitar 16,7%, yang diantaranya 6,2% adalah laki-laki dan 21,6% adalah perempuan.

Karl Peltzer peneliti dari *University of Limpopo* Afrika Selatan dan Supa Pangpid peneliti dari *Mahidol University* Thailand, melakukan penelitian jumlah keseluruhan depresi di Indonesia. Mereka mengkaji data yang didapat melalui Survei Kehidupan Keluarga Indonesia tahap kelima (*Indonesian Family Life Survey fifth wave*) survei ini dilakukan dengan cara memilih warga Negara Indonesia secara acak dari berbagai provinsi, sebanyak 31.447 masyarakat Indonesia yang berusia 15 tahun ke atas juga menjadi partisipan pada survei ini. Dalam survei ini juga menggunakan angket penelitian yang salah satunya merupakan alat ukur depresi. Alat ukur depresi yang digunakan adalah *Centers for Epidemiologic Studies Depression Scale (CES-D 10)*. Hasil keseluruhan dari penelitian tersebut 21,8% responden yang berusia 15 tahun keatas menyatakan mengalami depresi sedang atau berat. Jumlah keseluruhan berdasarkan usia ditemukan bahwa tingkat depresi tertinggi ditemukan pada rentang usia remaja (15-19 tahun).

Depresi pada remaja tidak mendapat perhatian yang cukup serius hingga mendapat pertolongan yang mendukung bahkan tidak terdeteksi oleh keluarga maupun lingkungan

sekitar. Seringnya tanda-tanda gangguan depresi pada remaja hanya dianggap sebagai gejala emosional yang wajar terjadi pada remaja. Gangguan depresi pada remaja tidak seharusnya diabaikan dan dibiarkan tanpa adanya penanganan yang serius karena bisa sangat beresiko untuk berkembang menjadi gangguan depresi pada saat dewasa nantinya. Depresi pada remaja sangat memungkinkan berlanjut pada saat usia dewasa dibandingkan depresi pada anak (Hankin, 2006). Hankin (2006) menyatakan bahwa kejadian hidup negatif dan menekan adalah salah satu faktor pemicu depresi pada remaja. Kejadian yang dianggap menekan yakni bersifat negatif, tidak dapat dikendalikan, bersifat ambigu dan terlalu membebani (Taylor, 2006).

Didasari oleh hal tersebut penulis menemukan bahwa usia remaja adalah usia yang paling rentan mengalami depresi. Dan remaja yang mengalami depresi seringkali tidak diketahui oleh keluarga, teman dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu penulis tertarik membuat komik mengenai bahaya depresi pada remaja yang sering dianggap sepele. Penulis berencana menyampaikan informasi mengenai gangguan kesehatan mental depresi mulai dari pengertian, penyebab, gejala, hingga cara penanganan yang disampaikan dan ditujukan untuk para SMP hingga SMA, melalui komik tentang Bahaya Depresi yang Berujung Bunuh Diri pada Remaja (SMP-SMA)

Perancangan komik tentang bahaya depresi yang berujung bunuh diri untuk remaja sebagai solusi untuk menyadarkan masyarakat khususnya remaja dan komik ini bertujuan untuk memberikan informasi dan mengedukasi para remaja SMP-SMA, sejauh mana mereka mengetahui apa itu depresi, dan untuk mengetahui sejauh mana efektifitas penyampaian informasi tentang depresi melalui media komik digital (Webtoon) dan sebagai salah satu solusi untuk memberikan informasi.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan komik ini diperlukan sejumlah data pendukung untuk menunjang perancangan, proses pengumpulan data berasal dari data primer dan data sekunder. Data Primer meliputi :

- 1) Wawancara dilakukan dengan target *audience* perancangan mengenai sejauh mana target *audience* paham mengenai depresi.
- 2) Kuisisioner. Sama halnya dengan wawancara, kuisisioner dilakukan demi mengetahui apakah target *audience* mengetahui tentang depresi dan apakah komik bisa dijadikan alat penyampaian pesan yang efektif khususnya komik digital.

Data sekunder meliputi :

- 1) Studi Literatur, untuk memperdalam materi lebih lanjut yang berkaitan dengan perancangan ini penulis melakukan pencarian literatur dan buku. Hal ini berguna membantu penulis untuk menganalisis data yang berhubungan dengan perancangan.
- 2) Dokumentasi. Peneliti dapat memperoleh data dan variabel yang ada dari hal-hal berupa catatan, artikel, buku, gambar, maupun data visual jika ada dan dibutuhkan.

Setelah menyebarkan kuisisioner pada remaja SMP hingga SMA mengenai komik, 10 dari 15 responden beranggapan bahwa komik bisa menjadi salah satu media penyampaian pesan yang efektif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media penyampaian pesan yang efektif terutama untuk kalangan remaja. Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode analisis 5W1H (*What, Who, When, Where, Why, How*).

Metode ini umumnya digunakan untuk mengumpulkan informasi lalu menganalisis sebuah kebutuhan dari permasalahan yang terjadi hingga dapat menemukan solusi. Berikut beberapa pertanyaan yang perlu dijawab meliputi:

- 1) *What*. Apa yang menjadikan alasan komik mengenai depresi ini dirancang?
- 2) *Who*. Siapa target *audience* perancangan komik mengenai depresi?
- 3) *When*. Kapan komik mengenai bahaya depresi ini dipublish?
- 4) *Where*. Dimana komik mengenai bahaya depresi ini akan dipublish?
- 5) *Why*. Mengapa komik mengenai bahaya depresi menggunakan format *webtoon* atau komik digital?
- 6) *How*. Bagaimana komik tentang bahaya depresi ini bisa menarik minat para pembaca

khususnya remaja (SMP-SMA) ?

KERANGKA TEORETIK

Komik

Buku komik adalah bentuk aksi dari media komunikasi. Mereka ada karena seseorang memiliki ide-ide untuk dibagikan dan ide tersebut berkembang ketika pembaca mengambil sebuah pesan atas ide tersebut, Duncan (2009:7).

Komik lebih menekankan pada gambar gerak yang juga disertai dengan tulisan yang menggambarkan suatu adegan. Komik adalah salah satu bentuk seni rupa yang menggunakan gambar-gambar yang disusun sehingga membentuk sebuah cerita. Komik termasuk bagian dari Desain Komunikasi Visual (DKV) karena komik tidak hanya dinikmati sekedar sebagai bacaan tetapi juga bisa berfungsi sebagai media penyampaian pesan dari penulis kepada pembaca.

Komik merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi secara efektif dan mudah dimengerti menurut Dewi Trisnawati, Eri Satria dan Yudhistira Adinugraha (2016).

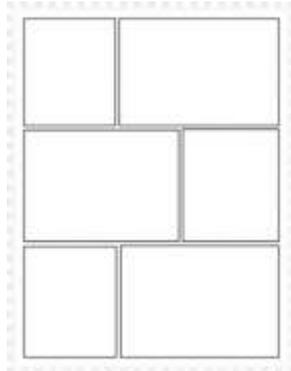
Komik Digital

Komik digital adalah komik sederhana yang disajikan menggunakan media tertentu. Dapat dikatakan bahwa komik digital adalah suatu cerita bergambar yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik (Lamb & Johnson, 2009).

Elemen Dasar dalam Komik

Komik memiliki banyak elemen pembentuk yang saling mendukung satu sama lain agar sebuah cerita dapat tersampaikan dengan baik dan jelas.

- 1) Panel adalah kotak yang nantinya berisi ilustrasi dan teks yang akan membentuk sebuah alur cerita. Panel juga bisa disebut *frame* atau representasi dari kejadian utama atau cerita yang ada di dalam komik. Menurut McCloud (2001:99) panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Urutan arah baca dari panel ini seperti membaca pada umumnya, yaitu dari kiri ke kanan atau searah jarum jam.



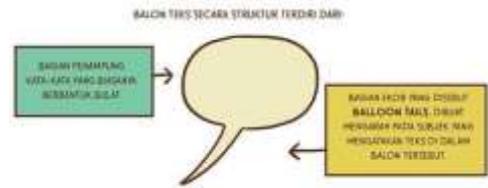
Gambar 1. Panel dalam komik (Sumber : favpng.com)

- 2) Parit, istilah ini merujuk pada ruang diantara panel dan merupakan jantung dari sebuah komik. Parit ini yang berfungsi menumbuhkan imajinasi pembacanya dalam ‘membaca’ cerita dalam komik tersebut. Model dari parit ini tergantung pada kreatifitas komikusnya. Elemen ini sangatlah penting di dalam komik karena dari parit ini inilah kesinambungan cerita antar panel bisa dan akan terwujud menjadi satu cerita utuh. Bisa dikatakan juga bahwa parit merupakan ‘perekat’ cerita. Tetapi keberadaan parit saat ini sudah tidak seperti dulu lagi, komik saat ini tidak lagi memakai garis putih jadi kesan panel panel yang tertata hanya terkesan ditumpuk atau dijejer saja. Sehingga pengertian parit saat ini sebaiknya dipahami sebagai garis imajiner antara satu panel dengan panel yang lain.



Gambar 2. Parit atau *gang* dalam komik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- 3) Balon Kata, merupakan representasi dari pembicaraan atau narasi dari peristiwa atau keadaan yang sedang terjadi. Balon kata juga disebut sebagai balon ucapan.



Gambar 3. Balon Ucapan (Sumber: Instagram @Kosmiknetwork)

- 4) Ilustrasi, dari ilustrasi inilah tautan cerita dalam komik akan terbentuk secara utuh. Ilustrasi merupakan elemen yang paling penting dalam komik selain teks karena melalui ilustrasi maka aspek cerita akan terwujud dan tergambar secara jelas. Bahkan terdapat *silent comic* yang merupakan komik yang hanya menggunakan ilustrasi dan tanpa teks sedikitpun. Hal inilah yang membuktikan bahwa ilustrasi yang memegang peranan paling penting dalam terwujudnya komik secara utuh. Senada dengan itu, ilustrasi juga dikatakan sebagai “bahasa universal” yang mampu menembus rintangan yang disebabkan oleh perbedaan bahasa maupun kata-kata.



Gambar 4. Ilustrasi dalam salah satu halaman komik X-Men (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Depresi

Depresi adalah perasaan dimana seseorang mempunyai mood yang sangat buruk, hampir tidak lagi memiliki ketertarikan dengan hidup atau putus asa, merasa tidak berharga, dan merasa sangat lelah dengan keadaan. Depresi biasanya terjadi pada saat berat yang baru saja dialami di dalam hidup seseorang seperti kehilangan orang yang dicintai atau kehilangan pekerjaan. Depresi biasanya berkaitan dengan gangguan psikologis lainnya seperti serangan panic, penyalahgunaan

obat, gangguan seksual, serta gangguan kepribadian (Davison & Neale, 2001)

Depresi berbeda dengan perasaan sedih biasa pada umumnya. Karena kesedihan adalah hal yang wajar dan akan hilang dalam waktu dekat, sedangkan depresi bisa sampai paling tidak 2 minggu atau lebih. Depresi adalah penyakit yang sangat umum tetapi sangatlah serius. Setiap orang yang sedang mengalami depresi harus mendapatkan penanganan yang serius dan profesional.

1) Penyebab Depresi,

Depresi disebabkan dari kombinasi beberapa faktor. Apabila seseorang di dalam riwayat kesehatannya memiliki keluarga yang juga mengalami depresi, maka ada kecenderungan untuk mengalami depresi juga (Kaplan, 2002). Faktor – faktor penyebab depresi dibagi atas faktor biologi, faktor psikologi atau kepribadian, dan faktor sosial. Tiga faktor tersebut saling mempengaruhi satu sama lain.

a) Faktor Biologi. Perubahan hormon pada wanita dihubungkan dengan kelahiran anak dan menopause juga bisa meningkatkan resiko terjadinya depresi. Penyakit fisik yang berkepanjangan yang menyebabkan munculnya stress dan bisa menyebabkan depresi.

b) Faktor Sosial

- Kehilangan seseorang atau orang yang dicintai dan kegagalan dalam hal pekerjaan.
- Mengalami bencana atau setelah mengalami musibah.
- Melahirkan.
- Memiliki masalah keuangan.
- Ketergantungan narkoba dan alkohol.
- Trauma masa kecil.
- Terisolasi secara sosial
- Usia dan gender
- Tuntutan dan peran sosial misalnya dituntut untuk menjadi tentara, mendapatkan nilai yang baik.

c) Faktor Psikologi atau Kepribadian

Pemikiran irasional, seperti menyalahkan diri sendiri atas kesalahan dan ketidakberuntungan. Sehingga seorang individu yang mengalami depresi cenderung menganggap bahwa dirinya adalah suatu sumber kesalahan dan tidak dapat

mengendalikan kondisi dirinya. Hal ini dapat memunculkan pesimisme dan apatis.

2) Gejala Depresi

Sejalan dengan semakin memburuknya depresi, suatu individu akan kehilangan minat pada banyak hal dan pada akhirnya individu bisa saja kehilangan minat terhadap makan, minum bahkan seks (Carr, 2001).

Ada tiga macam gejala depresi, yaitu gejala fisik, gejala psikis, dan gejala sosial.

a) Gejala Fisik

- Mengalami gangguan pola tidur. Insomnia atau tidur berlebihan.
- Hilangnya minat dan kesenangan pada hobi atau aktivitas yang sebelumnya menyenangkan.
- Hilangnya nafsu makan atau makan yang berlebihan.
- Munculnya gejala penyakit fisik yang berkelanjutan, seperti sakit kepala, diare dan nyeri kronis.
- Kekurangan energy dan mudah kelelahan.
- Sulit dalam hal konsentrasi.

b) Gejala Psikis

- Munculnya perasaan sedih, cemas yang terus menerus
- Pesimis dan putus asa.
- Munculnya rasa bersalah atas segala hal, dan rasa tidak berharga dan tidak berguna.
- Sensitif dan Mudah tersinggung.
- Munculnya pikiran untuk bunuh diri.
- Hilangnya rasa percaya diri.

c) Gejala Sosial

- Menarik diri dari masyarakat, keluarga dan teman, menyendiri, dan malas.
- Tidak memiliki motivasi dalam hal apapun.
- Hilangnya hasrat akan hidup dan berpikir untuk mengakhiri hidup.

3) Penanganan Depresi

Depresi bisa ditangani dengan mengubah pola hidup, terapi psikologi, dan dengan pengobatan (obat antiretroviral/ARV). Depresi sangat tidak dianjurkan untuk mengobati sendiri dengan alkohol, merokok

atau bahkan narkoba, karena zat yang terkandung di dalamnya sangat berbahaya dan dapat meningkatkan gejala dari depresi dan menimbulkan masalah yang lain.

Remaja

Menurut Piaget (Hurlock, 1991) mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah usia dimana seseorang memburu ke dalam masyarakat dewasa, usia yang dimana anak merasa tidak berada di bawah tingkat orang yang lebih dewasa melainkan sejajar.

Line Webtoon

Line Webtoon merupakan salah satu platform komik *online* yang berasal dari Korea Selatan yang merupakan salah satu akar dari komik *online* dari penjuru Asia hingga Eropa. Meskipun didominasi oleh gaya dan genre Asia, terdapat berbagai macam *genre* komik yang ada di Line Webtoon. Adanya opsi pilihan bahasa menjadikan Line Webtoon situs komik *online* yang mengglobal hingga saat ini.

Line Webtoon juga sangat efisien, selain dapat dibaca menggunakan komputer atau laptop Line Webtoon juga bisa diakses melalui perangkat seluler atau HP, hanya dengan mendownload aplikasi Line Webtoon pengguna android dan iOS dapat membaca berbagai macam komik secara gratis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan komik tentang Bahaya Depresi ini menggunakan metode analisis 5W1H. Berikut merupakan hasil analisis data menggunakan metode 5W1H.

- 1) *What*. Apa yang menjadikan alasan komik mengenai depresi ini dirancang?
Minimnya pengetahuan atau informasi tentang bahaya dari depresi dan masih banyaknya masyarakat di Indonesia khususnya remaja yang menganggap depresi adalah hal sepele adalah alasan kuat dibuatnya komik ini.
- 2) *Who*. Siapa target *audience* perancangan komik mengenai depresi?
Target *audience* dari komik ini adalah para remaja SMP hingga SMA dengan rentang usia 12-19 tahun.
- 3) *When*. Kapan komik mengenai bahaya

depresi ini dipublish?

Komik ini akan dipublish pada tahun 2020 yang juga merupakan tahun perancangan komik ini dibuat.

- 4) *Where*. Dimana komik mengenai bahaya depresi ini akan di-*publish*?

Komik ini akan dipublish pada media digital menggunakan platform *web-comic* yaitu webtoon.

- 5) *Why*. Mengapa komik mengenai bahaya depresi menggunakan format webtoon atau komik digital?

Komik ini dipublish menggunakan media digital atau *web-comic* pada platform komik online webtoon karena webtoon merupakan salah satu aplikasi baca komik digital nomor 1 pada *smartphone* yang banyak digunakan oleh remaja.

- 6) *How*. Bagaimana komik tentang bahaya depresi ini bisa menarik minat para pembaca khususnya remaja (SMP-SMA)?

Komik ini dirancang dengan menggunakan gaya gambar kartun dengan teknik digital yang berwarna serta menggunakan bahasa penjelasan mengenai depresi yang tidak baku agar mudah dipahami oleh para remaja.

Fokus pada komik ini membahas mengenai bahaya depresi yang menjadi faktor utama seseorang melakukan bunuh diri, terutama dikalangan remaja. Saat ini, banyak sekali kasus bunuh diri dengan korban yang masih remaja. Ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai depresi yang sebelumnya tidak diketahui oleh para remaja dan sering dianggap sebagai hal tidak berbahaya untuk diberikan pertolongan. Oleh sebab itu, penulis membuat komik ini dengan tema depresi untuk mengedukasi para remaja akan bahaya depresi.

KONSEP PERANCANGAN

Media untuk komik tentang bahaya depresi menggunakan media komik digital yang akan diunggah pada platform komik *online* yaitu webtoon. Karena target *audience* dari komik ini adalah para remaja media komik digital dipilih karena webtoon merupakan salah satu aplikasi baca komik online yang sering digunakan oleh para remaja di Indonesia. Webtoon memiliki sekitar 2 juta pengguna aktif di Indonesia.

Komik ini merupakan komik bersambung yang dibagi menjadi 4 episode dan 1 prolog. Dalam komik ini terdapat pesan penting dari masalah yang ada di cerita lanjutan tersebut.

Komik ini menggunakan gaya gambar kartun dan berwarna yang digabung dengan tulisan yang dimasukkan kedalam balon kata selayaknya komik pada umumnya yang merupakan visualisasi dari dialog tokoh dalam komik. Teknik visualisasi mulai dari sketsa hingga tahapan berikutnya seperti *lineart* dan pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan bantuan perangkat lunak grafis.

Komik strip ini disebarakan melalui media *online*, media *online* menjadi media yang sangat efektif karena lebih mudah diakses dan dapat dijangkau oleh banyak orang khususnya remaja. Media *online* yang digunakan adalah *webtoon* karena saat ini *webtoon* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh para remaja sesuai dengan target *audience* dari komik ini.

Dalam cerita komik ini mengangkat tema depresi yang terjadi pada remaja hingga melakukan bunuh diri yang dipadukan dengan memberikan informasi mengenai depresi. Menggunakan bahasa yang tidak baku agar dapat tersampaikan dengan baik sesuai dengan target *audience* remaja.

Komik ini dibuat *full color* dengan ukuran dimensi 700px x 1000px sesuai dengan ketentuan upload *webtoon*. Menggunakan *line art* tipis seperti gaya gambar kartun pada umumnya.

Tujuan dari komik ini tidak lain adalah untuk membantu dan memberikan informasi pada target *audience* untuk memahami bahwa depresi bukanlah sesuatu yang bisa disepelekan.

Pada konsep kreatif perancangan, gaya gambar dan *colouring* menggunakan referensi komik yang juga dari Indonesia yaitu Matahari ½ Lingkar karya Chairunnisa Puspasari dan komik *Love Bird Diary* karya Sweta Krtika. *Colouring* pada 2 komik tersebut menggunakan gaya gambar dan *colouring* yang simpel dan hangat.



Gambar 5. Komik Matahari ½ Lingkar *Love Bird Diary* (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Melalui penjaringan ide, perancang memaparkan konsep tokoh utama yang diharapkan bisa menjadi penguat dalam komik.



Gambar 6. Sketsa, *lineart* hingga pewarnaan karakter 1 dan juga sebagai tokoh utama. (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7. Sketsa, *lineart* hingga pewarnaan karakter 2 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Judul dari komik ini adalah “Depression is not a joke”.

Target *audience* dari komik ini adalah:

- 1) Geografis seluruh Indonesia
- 2) Demografis
 - Umur : 12-19 Tahun (Usia Remaja)
 - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan : SMP hingga SMA

3) Behavior

- Menggunakan aplikasi *Line Webtoon*
- Menyukai komik
- Psikografis
- Semua kelas sosial
- Suka membaca komik baik *online* maupun cetak
- Menghabiskan waktu luang dengan membaca komik

Komik ini berisi 4 episode dan 1 episode prolog, antara lain :

1) Prolog

Komik ini dibuka dengan prolog seorang remaja yang juga tokoh utama duduk di café dan membaca berita mengenai remaja di Surabaya yang bunuh diri.

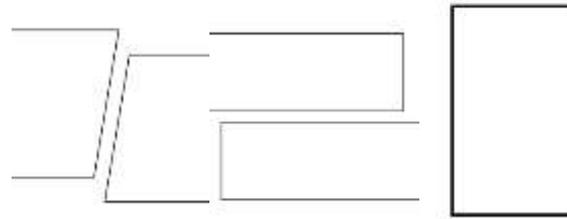
- 2) Pada episode 1 berisi penjelasan tentang depresi secara singkat oleh tokoh utama.
- 3) Pada episode 2 dilanjutkan dengan faktor yang bisa menyebabkan munculnya depresi
- 4) Episode 3 berisi tentang gejala umum yang dialami seseorang yang depresi.
- 5) Episode 4 dan yang terakhir berisi tentang cara penanganan untuk depresi.

Sinopsis

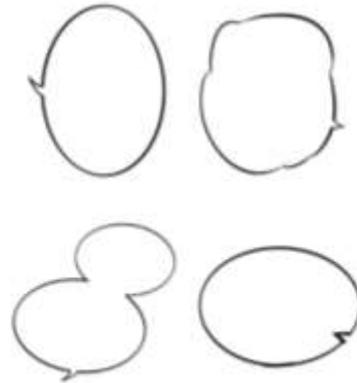
Seorang remaja SMA bernama Andri dan temannya yang bernama Dika. Andri adalah remaja yang merasa prihatin dan miris dengan depresi karena saudaranya dahulu juga meninggal dengan cara bunuh diri yang ternyata mengalami depresi tetapi tidak diketahui oleh orang lain serta setelah kehilangan ayahnya Andri juga mengalami depresi karena merasa kepergian ayahnya adalah salahnya. Di sisi lain, temannya, Dika menganggap depresi adalah masalah yang sepele dan karena temannya itu Andri mulai menjelaskan dan memberikan informasi mengenai depresi.

Setting cerita dalam komik ini ada di dalam café dimana Andri dan Dika melakukan diskusi mengenai depresi.

Gaya balon kata yang digunakan bervariasi sesuai dengan ekspresi dari karakter. Layout panel dalam komik juga bervariasi dan tidak monoton menggunakan persegi.



Gambar 8. Beberapa Panel yang digunakan dalam komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9. Balon kata yang digunakan dalam komik
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam perancangan komik terdapat teks atau tulisan yang berguna dan membantu memberi keterangan pada gambar. Berikut font yang digunakan dalam perancangan ini.

Tipografi Judul.

DEPRESSION
is not a joke

Tipografi yang digunakan untuk judul adalah **Depressionist v1.0** dan **manic-depressive**.

Tipografi sub-judul

atau tidak agar kita tidak sekedar menganggap kalau orang yang mengalami depresi lalu memilih bunuh diri hanya karena kurang iman. Tokoh utama kembali memberikan informasi mengenai gejala yang dialami seseorang yang sedang mengalami depresi yang umumnya seseorang yang mengalami depresi terlihat murung, sedih, dan putus asa.

cenderung menyembuyikan atau disimpan sendiri dan tidak mau memberi tahu orang lain bahkan keluarga.

Media Pendukung

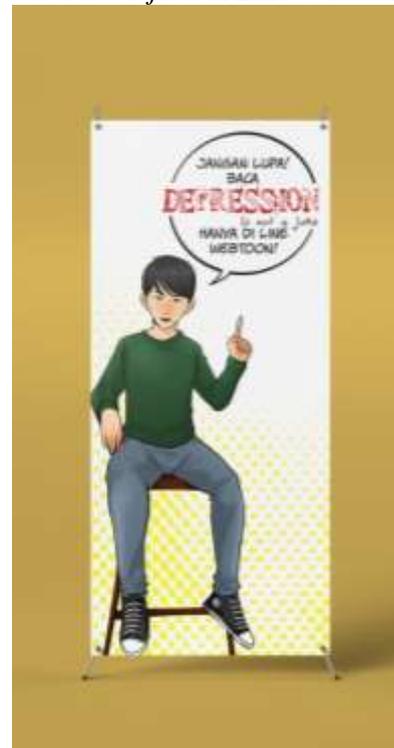
X-Banner ini berfungsi sebagai media promosi dan ajakan untuk membaca komik *Depression is not a joke* di Line Webtoon.

Bisa sembuh atau tidak?



Gambar 15. Panel komik tentang bahaya Depresi chapter 4 “penanganan depresi”
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Cuplikan panel adegan cerita pada episode 4 adalah memberikan informasi mengenai penanganan apa saja yang bisa dilakukan pada seseorang yang sedang mengalami depresi karena teman dari tokoh utama menganggap bahwa depresi tidak bisa disembuhkan, dengan antusias tokoh utama menjelaskan cara penanganan pada seseorang yang mengalami depresi akan tetapi temannya masih memiliki rasa penasaran, mengapa seseorang yang mengalami depresi



Gambar 16. Media pendukung berupa X-banner.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Desain kaos bagian depan memunjukkan tokoh utama, dan dibagian belakang merupakan judul dari komik. Selain sebagai media promosi komik kaos juga bisa digunakan untuk beraktifitas sehari-hari.



Gambar 17. Media pendukung berupa kaos.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Desain totebag hanya berupa judul dari komik. Sama halnya dengan kaos, totebag selain sebagai media untuk promosi juga bisa digunakan untuk beraktivitas sehari-hari sebagai mana mestinya sebuah tas totebag.



Gambar 18. Media pendukung totebag.
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

KESIMPULAN

Depresi bukanlah hal yang sepele dan bisa dianggap enteng, terutama depresi yang dialami remaja. Namun, masih banyak masyarakat yang menganggap depresi pada remaja merupakan hal yang wajar. Remaja sangat rentan mengalami depresi karena pada masa remaja seseorang dihadapkan dengan hal-hal baru yang sebelumnya belum pernah dilalui pada masa kanak-kanak.

Di Indonesia sendiri tidak sedikit remaja yang mengalami depresi akan tetapi karena masyarakat masih menganggap depresi pada remaja adalah hal yang wajar hal itu tidak terdeteksi oleh orang tua, keluarga maupun teman. Remaja yang depresi memilih untuk memendam dan menyembunyikannya sendiri. Jika depresi tidak ditangani secara profesional bisa jadi berakibat fatal seperti bunuh diri.

Diharapkan melalui perancangan komik digital yang membahas tentang bahaya depresi pada remaja ini dapat meningkatkan kewaspadaan tentang bahaya depresi pada remaja, serta tidak menganggap enteng apa itu depresi dan mendapatkan edukasi tentang depresi mulai dari gejala, faktor penyebab, dan penanganan.

REFERENSI

Angraini, D.I. 2014. Hubungan Depresi dengan Status Gizi. *Medula*, 2(2).

Boneff & Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Dianovinina, K. 2018. Depresi pada Remaja: Gejala dan Permasalahannya. *Journal Psikogenesis*, 6(1).

Dirgayunita, A. 2016. Depresi: Ciri, Penyebab, dan Penanganannya. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 1(1).

Fausiah, F., & Widury, J. 2005. *Psikologi Abnormal Klinis Dewasa*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.

Lumongga, N. 2016. *Depresi Tinjauan Psikologis*. Jakarta: Kencana.

McCloud & Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: KPG.

Pravitasari, T.A., Adib, A., & Wahyudi, A.T. 2017. Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial pada Remaja Wanita Di Surabaya.

Indotelko. (21 Agustus 2020). Line Webtoon miliki dua juta pengguna aktif di Indonesia. Diunduh pada tanggal 12 Agustus 2020, dari <https://www.indotelko.com/read/1579568811/line-webtoon>

Shelavie, T. (14 Januari 2020). Pelajar SMK Bunuh Diri, Tinggalkan Surat Wasiat Berisi 'Aku Sudah Tak Punya Cita-cita Lagi. Diunduh pada tanggal 20 Mei 2020, dari <https://www.tribunnews.com/regional/2020/01/14/pelajar-smk-gantung-diri-tinggalkan-surat-wasiat-berisi-aku-sudah-tak-punya-cita-cita-lagi>

Sugiamto, D. (28 Agustus 2018). Menilik Prevalensi Gejala Depresi di Indonesia. Diunduh pada tanggal 20 Mei 2020, dari <https://www.intothelightid.org/2018/08/28/menilik-prevalensi-gejala-depresi-di-indonesia/>

Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto. (Juli 2020). Belajar Akuntansi melalui Komik Digital. Diunduh pada 12 Agustus 2020, dari <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital>

