

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI SARANA KAMPANYE DAMPAK ORANG TUA ABUSIVE TERHADAP PERKEMBANGAN KESEHATAN MENTAL REMAJA DI DENPASAR

Anak Agung Chika Amadhea Sukmana¹, I Putu Dudyk Arya Putra², Ramanda Dimas Surya Dinata³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: chika@gmail.com¹, putududyk@gmail.com², ramanda@std-bali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : April, 2021
Accepted : Mei, 2021
Publish online : Mei, 2021

ABSTRACT

The method of educating children which is accompanied by abusive behavior and its impact on the mental health development of adolescents is still underestimated by most people, especially for parents themselves. This causes adolescents who have experienced violence in their parents' education to experience trauma which can interfere with their social life. If left untreated, later trauma can develop into mental health disorders, thus normalizing abusive behavior as a habit that can be passed on by adolescents to the next generation. In writing this thesis, the writer uses primary and secondary methods in his research. Primary methods include observation, interviews and questionnaires. Observations were made through social networks, interviews were conducted with a psychologist and survivors from abusive families, while the questionnaire was conducted through Google Form. Secondary methods include literature and online searches. Based on interviews and questionnaires, respondents who were adolescents stated that the abusive behavior they had experienced had played a big role in their current mental health development. In this regard, the author is interested in delivering a campaign with comic strip main media, which aims to make the public, especially adolescents, aware of abusive behavior and its impact on mental health development so that later they do not repeat this behavior to their future successors.

Key words: mental health, abusive, comic strip, campaign

ABSTRAK

Metode mendidik anak yang disertai dengan perilaku abusive serta dampaknya pada perkembangan kesehatan mental remaja bagi sebagian besar masyarakat masih dianggap remeh, terutama bagi orang tua itu sendiri. Hal ini menyebabkan para remaja yang pernah mengalami tindak kekerasan dalam didikan orang tuanya mengalami trauma yang dapat mengganggu kehidupan sosialnya. Apabila tidak ditangani, nantinya trauma dapat berkembang menjadi gangguan kesehatan mental, hingga menormalisasikan perilaku abusive sebagai sebuah kebiasaan yang dapat diturunkan oleh remaja pada generasi berikutnya. Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode primer dan sekunder dalam penelitiannya. Metode primer meliputi observasi, wawancara dan kuesioner. Observasi dilakukan melalui jejaring sosial, wawancara

dilakukan kepada seorang psikolog dan para penyintas yang berasal dari keluarga abusive, sementara kuesioner dilakukan melalui Google Form. Metode Sekunder meliputi kepustakaan dan penelusuran online. Berdasarkan wawancara dan kuisisioner, para responden yang merupakan remaja menyatakan bahwa perilaku abusive yang sudah mereka alami ternyata berperan banyak dalam segi perkembangan kesehatan mental mereka saat ini. Terkait hal tersebut, penulis berminat untuk menyampaikan sebuah kampanye dengan media utama komik strip, yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat, khususnya remaja mengenai perilaku abusive dan dampaknya terhadap perkembangan kesehatan mental agar nantinya tidak mengulangi perilaku tersebut kepada penerus mereka di masa mendatang.

Kata Kunci: Kesehatan mental, abusive, komik strip, kampanye.

PENDAHULUAN

Sejak dahulu, metode untuk mendidik serta mendisiplinkan anak yang disertai perilaku abusive merupakan hal yang lumrah digunakan di dalam masyarakat. Perilaku abusive adalah perilaku yang tidak tepat terhadap suatu hal, seringkali disertai dengan kekerasan, yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan secara tidak adil atau tidak pantas. Pada umumnya, orang tua percaya apabila mendidik anak dengan kekerasan dirasa lebih efektif untuk menempa kekuatan mental anak agar nantinya tumbuh menjadi orang dewasa yang tangguh dan memenuhi ekspektasi mereka dibandingkan dengan mendidik dengan cara memanjakan mereka. Kekerasan yang paling sering ditemukan di dalam metode mendidik anak di lingkungan keluarga adalah kekerasan fisik dan kekerasan verbal. Contohnya, apabila anak melakukan suatu kesalahan, orang tua akan mengoreksi kesalahan si anak dengan cara memukul, mencubit atau memberi tekanan secara psikologis dengan menghina, yang bertujuan agar nanti si anak tidak akan mengulangi kesalahan yang sama. Padahal pada kenyataannya, perilaku abusive yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak serta kurangnya dukungan dan kasih sayang orang tua dapat memicu trauma yang nantinya dapat berpengaruh terhadap kesehatan mental anak di masa remaja.

Kesehatan mental tidak bisa dipungkiri merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia, sama pentingnya dengan kesehatan fisik pada umumnya. Dengan sehatnya mental seseorang, maka segala aspek kehidupan tentunya dapat bekerja dengan lebih maksimal. Namun sayangnya, di dalam masyarakat, kesehatan mental merupakan hal yang diabaikan. Umumnya, gangguan kesehatan mental dialami di masa

peralihan anak-anak ke orang dewasa. Menurut data kesehatan yang dipublikasikan oleh childtrends.org di tahun 2013, setidaknya 1 dari 5 orang remaja didiagnosa mengalami gangguan mental. Jenis gangguan ini ditandai seperti depresi, kecemasan berlebih, gangguan spektrum autisme, sampai gangguan kepribadian dan perilaku.

Melihat keadaan di sekitar penulis, dimana kebanyakan merupakan remaja yang sama-sama tumbuh dan berkembang dari lingkungan dengan didikan yang disertai dengan perilaku abusive dan tekanan dari sang orang tua, remaja cenderung tumbuh menjadi pribadi yang tertutup dan tidak percaya diri. Tidak jarang, dampaknya para remaja ini malah menormalisasikan perilaku abusive, seperti terhadap sekitarnya saat tumbuh menjadi remaja, baik terhadap teman atau pasangannya, bahkan kepada anak mereka. Ada juga yang terjerumus ke dalam pergaulan bebas sebagai pelarian (*escapism*) dari emosi yang mereka tahan selama ini. Dari hasil wawancara dengan Reizqita Vadika, S.Psi, M.Psi, seorang psikolog klinis dari Rumah Sakit Adi Husada Wetan, remaja yang berasal dari keluarga yang mendidik dengan perilaku abusive kebanyakan menyimpan trauma yang menyebabkan mereka tumbuh menjadi individu yang tertutup. Trauma yang telah dialami oleh remaja lewat didikan yang disertai tindakan abusive dari orang tua haruslah segera ditangani, apabila tidak, maka remaja akan memiliki potensi untuk mengikuti langkah orang tua mereka dan meneruskan pola didik abusive yang dilakukan orang tua mereka di masa depan kepada penerusnya.

Kurangnya kesadaran mengenai kesehatan mental, menyebabkan masyarakat awam dengan mudahnya “melabeli” para penderita gangguan kesehatan mental (berikutnya akan disebut sebagai penyintas) sebagai “orang gila” dan menolak untuk berinteraksi sehingga mereka merasa terasingkan. Akibat stigma tersebut, alih-alih penyintas mendapatkan penanganan khusus dari para ahli kejiwaan, mereka lebih memilih untuk percaya pada artikel yang bisa dengan mudah diakses melalui internet dan melakukan diagnosa terhadap diri sendiri (self-diagnose) yang tidak baik bagi penyintas untuk kedepannya karena jika tidak ditangani dengan benar, nantinya gangguan kesehatan mental yang dialami malah berpotensi menjadi semakin parah.

Menanggapi permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan perancangan komik strip serta media pendukungnya untuk menyampaikan kampanye mengenai dampak perilaku abusive orang tua terhadap perkembangan kesehatan mental remaja. Kampanye adalah serangkaian tindakan komunikasi yang terencana dengan tujuan menciptakan efek tertentu kepada sejumlah besar khalayak yang dilakukan secara berkelanjutan pada kurun waktu tertentu (Venus, 2004: 7).

Untuk menumbuhkan kesadaran mengenai gangguan kesehatan mental akibat keluarga abusive kepada remaja, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan sarana teknologi informasi seperti media sosial dalam menyampaikan pesan kampanye dengan tepat dan menyenangkan. Komik strip merupakan media yang dekat dengan remaja dan mudah diakses melalui media sosial. Komik adalah gabungan gambar dan teks yang dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi. Gambar di dalam sebuah komik diartikan sebagai gambar-gambar statis yang tersusun secara berurutan dan saling berkaitan antara gambar yang satu dengan gambar yang lain sehingga membentuk sebuah cerita. Komik strip ini nantinya akan berisi cerita-cerita pendek dari para karakternya yang berkaitan dengan para remaja yang tumbuh dengan latar belakang orang tua abusive. Adapun tujuan dari diciptakannya komik strip ini adalah untuk mengajak para remaja, baik yang merupakan penyintas maupun yang berteman dengan para penyintas untuk saling merangkul dan bangkit dari traumanya serta mengedukasi masyarakat tentang kesadaran akan kesehatan mental dengan cara yang menyenangkan.

METODE PENELITIAN

a. Metode Observasi

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang akan diselidiki (Achmadi & Narbuko, 1999: 70). Dalam hal ini penulis menggunakan metode observasi partisipan yang merupakan pengamatan dengan ikut mengambil bagian dengan kehidupan orang yang akan diobservasi. Metode ini bekerja dengan mencatat kejadian atau peristiwa yang dialami oleh diri sendiri maupun lingkungan sekitar berdasarkan pengalaman. Adapun yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian ini adalah beberapa penyintas dari keluarga abusive, baik yang penulis temukan melalui media luring maupun daring (*online*), yaitu media sosial *Facebook* dan *Twitter*.

b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data primer yang menggunakan pertanyaan lisan dan tertulis. Metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan subjek penelitian agar diperoleh data yang diperlukan. Metode

wawancara dianggap efektif karena sebagian besar keterangan yang dibutuhkan bagi riset sosial maupun ekonomi dapat diperoleh secara langsung dari responden melalui jawaban-jawaban yang bersifat langsung pula (Dajan, 1984:33) Dalam hal ini penulis mewawancarai langsung seorang psikolog klinis yaitu Reizqita Vadika, S.Psi, M.Psi dan seorang penyintas yang bernama Runa (nama disamarkan atas alasan privasi) mengenai orang tua abusive dan dampaknya terhadap perkembangan kesehatan mental remaja.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dengan mempelajari perilaku, pendapat, karakteristik orang sekitar dengan memberikan daftar pertanyaan tertulis (Noor, 2011:139). Terkait hal tersebut, untuk mempermudah proses pengumpulan data, penulis menggunakan situs Google Form dan disebar ke masyarakat di wilayah Denpasar dengan target responden remaja hingga dewasa awal berusia 16 hingga 25 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Faktual

a. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi penulis di media sosial, penulis menarik kesimpulan bahwa mayoritas remaja, terutama milenial, tumbuh dan sudah terbiasa dengan perilaku *abusive* orang tua dalam mendidik anak. Ini dibuktikan dengan beberapa berupa cuitan di Twitter yang mengedukasi, dan beberapa menuangkan kekecewaannya melalui lelucon atau *meme* yang penulis temukan. dr. Jiemi adalah seorang psikiater yang juga merupakan instruktur hipnoterapi nasional. Secara rutin, beliau menggunakan media sosialnya untuk mengedukasi masyarakat tentang kesehatan mental. Beliau menyayangkan karena trauma yang ditimbulkan dari kesalahan pola didik orang tua, para remaja tidak bisa dengan leluasa mengekspresikan emosinya. Bahkan saat kesehatan mentalnya terganggu, kebanyakan remaja memilih untuk diam dan menahan (*suppressing*) emosinya daripada berkonsultasi kepada ahli.

Dalam cuitan di Twitternya, dr. Jiemi juga mengajak para remaja untuk sembuh dan menghentikan perilaku *abusive* ini dengan cara meminta para remaja untuk tidak melakukan hal yang sama kepada anak mereka nantinya. Menurut beliau, perilaku merendahkan ini sudah cukup dialami oleh banyak orang, tidak perlu menambah korban lagi, baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

b. Hasil Wawancara

Menurut Reisqita Vadika, S.Psi, M.Psi, Psikolog, seorang psikolog klinis dari Rumah Sakit Adi Husada Wetan, edukasi tentang perilaku *abusive* sebagai pola didik anak sangatlah penting untuk disampaikan ke masyarakat, khususnya bagi para orang tua dan remaja yang sebentar lagi akan berkeluarga. Mayoritas masyarakat Indonesia masih awam tentang pola didik anak, begitu pula dampaknya terhadap perkembangan kesehatan mental anak. Bagi sebagian orang tua, pola didik dengan kekerasan dianggap wajar dan dapat dijadikan motivasi untuk menjadi sukses serta acuan untuk berpikiran maju. Bahkan ada yang merendahkan anaknya dengan pembenaran agar si anak memiliki mental yang kuat saat dewasa. Namun hal yang sebenarnya terjadi adalah, pola didik yang salah dapat menyebabkan *inner child* yang setiap individu memiliki merasa tidak puas dan tentunya akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk menjadi pribadi dewasa yang matang. *Inner child* merupakan bagian dari alam bawah sadar setiap individu yang terbentuk dari pengalaman di masa lalu (Taylor, 2009). *Inner child* ini adalah sisi kekanak-kanakan dari diri individu, bagian yang tidak serta merta lenyap saat individu beranjak dewasa.

Ketika seorang anak mengalami perilaku *abusive*, maka ada beberapa kebutuhan-kebutuhan anak yang menjadi gagal untuk dipenuhi. Seperti contohnya adalah kebutuhan anak untuk didengarkan dan diperhatikan, diterima dan diberikan kasih sayang, merasa aman dan dapat mengekspresikan dirinya apa adanya. Anak-anak yang beranjak remaja dan *inner child*-nya tidak terpuaskan cenderung memiliki perasaan terluka, merasa tidak puas, dan serba kekurangan. Menurut beliau, remaja yang tumbuh dalam keluarga yang memiliki pola didik *abusive* rentan memiliki gangguan kejiwaan. Namun, karena stigma dari masyarakat tentang orang dengan gangguan jiwa (ODGJ), kebanyakan remaja memilih untuk mengurungkan niatnya berkonsultasi ke para ahli seperti psikolog maupun psikiater. Alih-alih melakukan konsultasi, para remaja ini lebih memilih untuk bergantung pada artikel-artikel tentang gejala gangguan kesehatan mental yang tersebar di daring. Dengan memanfaatkan perkembangan media sosial yang pesat, mendiagnosis dirinya sendiri dengan masalah kejiwaan, atau *self-diagnosis*, mudah dilakukan oleh para remaja. *Self-diagnosis* ini dapat menimbulkan masalah bagi diri sendiri maupun orang lain.

Seseorang dengan *self-diagnosis* secara tidak langsung akan melabeli dirinya sendiri dengan kondisi yang tidak sehat tanpa tahu apa yang sebenarnya terjadi pada dirinya. *Self-diagnosis* juga dapat membawa dampak yang lebih parah, contohnya adalah kesalahan diagnosis yang akan berimbas pada kesalahan penanganan dan nantinya malah akan memperburuk

keadaan. Semisal seorang individu merasa sedih, lalu dengan bermodalkan artikel di internet ia bisa saja mendiagnosa dirinya memiliki gangguan kesehatan mental, hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap sikap dan perilakunya. Alangkah baiknya jika individu tersebut cepat mengkonsultasikan masalahnya kepada ahli agar segera mendapat penanganan.

c. Hasil Kuisiner

Kuisiner ini penulis lakukan dengan memanfaatkan situs *Google Form* yang bisa diakses dengan menggunakan media sosial penulis. *Google Form* dipilih karena selain mudah diakses, remaja lebih suka objek yang serba praktis. Kuisiner dilakukan pada remaja dengan target rentang umur 16 sampai 25 tahun. Yang dimana merupakan umur remaja akhir dan dewasa awal. Pada hasil kuisiner terdapat sejumlah 100 responden dari Denpasar yang memberi tanggapan. Kesimpulan dari hasil kuisiner yang sudah diisi oleh para remaja yang menjadi responden, perilaku *abusive* sebagai pola didik merupakan hal lumrah yang bisa ditemui dalam keluarga mereka sendiri dan masyarakat di Indonesia pada umumnya. Tidak sedikit pula yang menyatakan bahwa perilaku *abusive* yang sudah mereka alami ternyata berperan banyak dalam segi

perkembangan kesehatan mental mereka saat ini. Sebagian besar para remaja mendiagnosis dirinya memiliki gangguan kesehatan mental dan kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain akibat dari pola didik orang tua yang salah. Mereka menyatakan bahwa memaafkan perilaku abusive masih susah dan memutuskan untuk tidak menggunakan pola didik yang sama seperti yang dilakukan oleh orang tua mereka. Meski hanya sedikit, beberapa responden juga memilih untuk memaafkan perilaku yang salah dan bergerak maju.

STRATEGI KREATIF

a. Pesan

Pesan yang disampaikan dalam kampanye ini bersifat informatif yaitu memberi pengetahuan tentang perilaku abusive di keluarga sebagai cara mendidik anak serta dampaknya pada kesehatan mental. Selain itu, edukatif dan persuasif yaitu menginformasikan dan membujuk masyarakat secara halus agar mau melakukan sesuatu, karena tujuan dari kampanye ini bersifat ajakan, agar audiens dapat merangkul para penyintas gangguan kesehatan mental. Bahasa yang digunakan sederhana dan tidak terlalu formal, mengingat wujud media dari kampanye ini ditujukan untuk remaja.

b. Strategi Visual

Strategi visual yang digunakan menggunakan ilustrasi gambar tangan yang dikerjakan secara digital, dengan gaya gambar campuran antara *manga* dan kartun serta memadukan warna-warna *soft* dalam unsur visual untuk memberikan kesan yang manis dan ringan agar lebih disukai oleh remaja. Ilustrasi akan dikerjakan secara digital dengan file berupa gambar dengan format *bitmap*. Menggunakan jenis tipografi jenis *script* agar mempunyai kesan yang santai dan tidak kaku bagi audiens.

c. Gaya

Gaya visual memakai tampilan ilustrasi dengan style *chibi*. *Chibi* diadaptasi dari bahasa Jepang yang berarti anak kecil. Karakteristik gaya *chibi* biasanya ditandai dengan gambar ala karikatur, dimana biasanya sebuah karakter dibuat dengan kepala yang besar dan badan yang kecil. Meskipun dikerjakan secara digital, penulis akan memberikan sentuhan manual di ilustrasinya.

Nantinya ilustrasi akan dikerjakan dengan menggunakan brush pensil untuk memberikan kesan *sketchy* dan finishing-nya akan dilakukan dengan brush *watercolor* dengan teknik *wet-on-wet*. *Watercolor* dipilih karena dalam dunia psikologi, *watercolor* biasa digunakan sebagai media terapi bagi para penyintas. *Watercolor* dapat menimbulkan efek *calming*. Warna yang akan digunakan juga merupakan warna yang memberikan efek *mellow* dan *serene*.

d. Positioning

Tidak seperti kesehatan mental secara umum, kampanye mengenai perilaku abusive dan dampaknya terhadap kesehatan mental masih tergolong baru di masyarakat, maka melalui kampanye ini diharapkan agar masyarakat terutama remaja menjadi lebih terbuka pandangannya mengenai kesehatan mental agar dapat merangkul para penyintas. Visual akan ditampilkan dengan ilustrasi yang *colorful* dan berbentuk *chibi* sehingga dapat menarik banyak audiens untuk membacanya. Pesan yang disampaikan di komik strip ini akan berbeda dari komik strip lain yang kebanyakan mengangkat tema humor dan komedi. Di dalam komik strip ini akan menjelaskan tentang pola didik serta informasi mengenai kesehatan mental.

KONSEP DESAIN



Gambar 1. Brainstorming (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

Dalam perancangan konsep, diperlukan *brainstorming* untuk menemukan kata kunci sehingga mendapatkan konsep yang sesuai dengan perancangan yang dibuat. *Keyword* berpedoman pada kata *painting* (lukisan), *pastel*, dan *support* (dukungan). Dari ketiga kata ini lahirlah nama konsep "*Dream Painting*" yang secara harfiah berarti lukisan mimpi. Mimpi di sini merujuk dari kata *pastel* yang identik dengan palet yang biasa digunakan untuk menyimbolkan mimpi indah dan berkesan *dreamy*. Penulis ingin menyampaikan pada masyarakat bahwa para penyintas meskipun saat ini sedang terpuruk,

mereka juga bisa bermimpi, dan berharap untuk bisa dirangkul dan sembuh dari traumanya.

Dalam konsep ini, yang ingin ditonjolkan adalah desain kartun *chibi* dengan palet *soft* yang terlihat ringan dan manis. Diharapkan dengan mengusungkan konsep ini, penulis dapat

merancang komik strip serta media penunjangnya yang baik, edukatif, tepat sasaran, serta dapat mempresentasikan pola didik yang baik sehingga target audiens tertarik dan dapat memahami informasi yang disampaikan melalui komik strip yang berjudul Berhenti di Kamu ini.

Visualisasi Desain

1. Video Motion Graphic



Gambar 3. Tampilan Video Motion Graphic “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

2. Komik Strip dan Konten Media Sosial



Gambar 2. Tampilan Akun *Instagram* “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

3. Maskot



Gambar 4. Tampilan Maskot Karakter Komik “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

4. Booth



Gambar 5. Tampilan *Booth* “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

5. Merchandise



Gambar 6. Tampilan Kaos “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

6. Sticker



Gambar 7. Tampilan Sticker “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

7. Poster



Gambar 8. Tampilan Poster “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

8. X-Banner



Gambar 9. Tampilan x-banner “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

9. Brosur



Gambar 10. Tampilan Brosur “Berhenti di Kamu” (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2020)

KESIMPULAN

Setelah melalui berbagai macam tahapan-tahapan dalam perancangan desain media utama dan media pendukung dari komik strip kampanye “Berhenti di Kamu”, maka berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Konsep yang digunakan pada perancangan komik strip kampanye “Berhenti di Kamu” adalah Dreamy Painting. Konsep ini mewakili 3 kata yang ingin ditonjolkan pada komik strip ini yaitu painting yang berarti lukisan, pastel yaitu warna muda yang terkesan ceria dan penuh harapan yang juga merupakan warna yang merepresetasikan mimpi, serta support yang berarti dukungan. Dengan begitu komik strip ini diharapkan dapat memberikan dukungan dan informasi berguna bagi para remaja, baik penyintas atau bukan, mengenai perilaku *abusive* orang tua dan pengaruhnya terhadap perkembangan kesehatan mental dengan media yang menyenangkan bagi audiens.

b. Perancangan desain menggunakan teknik ilustrasi *digital painting* dengan gaya ilustrasi yang merupakan kombinasi antara gaya ilustrasi *manga* dan kartun yang berupa ilustrasi *chibi*. Selain karakter yang unik, gaya ilustrasi dibuat semirip mungkin dengan ilustrasi tradisional meskipun menyamakan kesan yang diberikan dari terapi seni bagi penyintas serta memberikan kesan ceria bagi audiens agar komik strip yang penulis rancang tidak terkesan terlalu kaku. Selain dari segi desain dan ilustrasi, pemilihan kalimat yang penulis gunakan pada komik strip ini memberikan pesan yang bersifat persuasif dan informatif kepada remaja. Hal tersebut dimaksudkan agar memberi kesan dekat sehingga tercipta empati yang kuat dari para audiens.

c. Sentuhan karakter maskot *chibi* yang manis di setiap media yang penulis buat diyakini dapat memiliki nilai jual yang tinggi serta dapat menarik minat remaja untuk membaca komik strip tersebut. Media yang penulis buat diantaranya berupa komik strip “Berhenti di Kamu”, video slideshow, dan konten media sosial yaitu Instagram dan Facebook. Selain itu media pendukungnya juga dibuat secara informatif dan komunikatif agar memberikan informasi yang relevan terkait penyebaran komik strip. Media pendukung tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Achmadi, Abu. & Narbuko, Cholid. (2013). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Alwi, Hasan.. (2002). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- [3] Ananda, Maya. (1978). Seluk Beluk Reklame Dalam Dunia Perdagangan. Jakarta: Mutiara
- [4] Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [5] Barker, Robert L. (2003) The Social Work Dictionary, Fifth Edition. Washington DC. NASW Press.
- [6] Dajan, Anto. (1984). Pengantar Metode Statistik Jilid IT. Jakarta: LP3ES.
- [7] Dameria, Anne. (2007). Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika. Jakarta: Link & Match Graphic
- [8] Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] McCloud, Scott. (1993). Understanding Comics. London: William Morrow Paperbacks
- [10] Poerwadarminta. Et al. (2000). Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- [11] Pujiriyanto. (2005). Desain Grafis Komputer: Teori
Grafis Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
- [12] Supriyono, Rachmat. (2010). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta. Andi.
- [13] Tinarbuko, Sumbo. 2010, Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra.