

Desain Karakter *Webkomik* Tentang *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) Untuk Usia 16-24 Tahun

Insan Annisa Nugraini¹, Restu Ismoyo Aji² dan Aileena Solicitor C. R. E Chidtian³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur,
Jln. Rungkut Madya No.1, Kec. Gn. Anyar, Surabaya
Email Korespondensi : 20052010085@student.upnjatim.ac.id¹

ABSTRACT

Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) is a mental health disorder that occurs after a person experiences or witnesses a traumatic event which can cause sufferers to experience excessive anxiety, flashbacks, nightmares and significant emotional disturbances. Based on this problem, the author is interested in raising the theme of designing PTSD in the context of adolescents aged 16-24 years. The main focus is depicting the main character's experiences and struggles in dealing with PTSD, as well as including messages of awareness and support for the target audience. This research uses qualitative methods and is supported by sources and data from interviews with experts, namely psychologists, official Webtoon comic artists, PTSD survivors themselves and is also strengthened by other supporting sources such as books or journals. Meanwhile, for the quantitative method, it is taken from the results of a questionnaire which shows the quantity for certain data collection needs. A problem-solving plan through comic character design that integrates artistic elements to support the narrative, including color, facial expressions, and body gestures, in creating emotional depth and reader engagement. It is hoped that the resulting comic will provide inspiration, support and enlightenment for individuals who may be experiencing PTSD or have friends and family who are affected. Thus, it is hoped that this design will be the first step in building public awareness of mental health problems among teenagers and early adults through media that is accessible and of interest to them.

Keywords: *Webkomik, Desain Karakter, Character Design, Post-Traumatic Stress Disorder*

ABSTRAK

Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) adalah gangguan kesehatan mental yang terjadi setelah seseorang mengalami atau menyaksikan peristiwa traumatis yang dapat menyebabkan penderita mengalami kecemasan berlebihan, kilas balik (flashback), mimpi buruk, dan gangguan emosional yang signifikan. Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik mengangkat tema perancangan PTSD dalam konteks remaja usia 16-24 tahun. Fokus utama adalah menggambarkan pengalaman dan perjuangan karakter utama dalam menghadapi PTSD, serta menyelipkan pesan-pesan penyadaran dan dukungan bagi target audiens. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan didukung oleh sumber dan data dari wawancara dengan para ahli, yaitu psikolog, komikus Webtoon official, penyintas PTSD itu sendiri dan juga diperkuat dengan sumber pendukung lainnya seperti buku atau jurnal. Sedangkan, untuk metode kuantitatif, diambil dari hasil kuesioner yang menunjukkan kuantitas untuk kebutuhan pengambilan data tertentu. Rencana pemecahan masalah melalui desain karakter komik yang mengintegrasikan elemen-elemen artistik untuk mendukung narasi, termasuk warna, ekspresi wajah, dan gestur tubuh, dalam menciptakan kedalaman emosional dan keterlibatan pembaca. Hasil komik ini diharapkan mampu memberikan inspirasi, dukungan, dan pencerahan bagi individu yang mungkin mengalami PTSD atau memiliki teman serta keluarga yang terpengaruh. Dengan demikian, perancangan ini

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

diharapkan mampu menjadi langkah awal untuk membangun kesadaran masyarakat terhadap masalah kesehatan mental di kalangan remaja hingga dewasa awal melalui media yang dapat diakses dan diminati oleh mereka.

Kata Kunci : *Webkomik, Desain Karakter, Post-Traumatic Stress Disorder*

PENDAHULUAN

Kesehatan mental yang baik adalah kondisi ketika batin seseorang berada dalam keadaan tenang dan tenang, sehingga memungkinkan seseorang untuk menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang lain di sekitar (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) kesehatan mental itu sendiri merupakan suatu kondisi kesejahteraan yang disadari oleh individu, yang di dalamnya terdapat berbagai kemampuan mengelola stres dalam kehidupan untuk bekerja secara produktif, menghasilkan, dan berperan serta di komunitasnya. Menurut riset, kelompok usia 16-24 tahun adalah periode kritis untuk kesehatan mental remaja dan anak muda di Indonesia. Usia tersebut merupakan sebuah transisi dari masa remaja menuju ke dewasa, yang mana seseorang berhadapan dengan berbagai tantangan dan pengalaman baru. Menurut laman Kompas.id (Arif, 2023), survei terbaru I-NAMHS (*Indonesia National Adolescent Mental Health Survey*) tahun 2022 menemukan, sekitar 1 dari 20 atau 5,5 persen remaja usia 10-17 tahun didiagnosis memiliki gangguan mental dalam 12 bulan terakhir, biasa disebut orang dengan gangguan jiwa (ODGJ). Sementara, sekitar sepertiga atau 34,9 persen memiliki setidaknya satu masalah kesehatan mental atau tergolong orang dengan masalah kejiwaan (ODMK). Survei ini merupakan kerja sama para peneliti FKMK-UGM dengan The University of Queensland, Australia, dan Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health, Amerika Serikat.

Post Traumatic Stress Disorder (PTSD) dapat diartikan sebagai gangguan yang terjadi pada seseorang setelah mengalami suatu peristiwa/kejadian maupun pengalaman yang menyakitkan seperti kematian anggota keluarga, mengalami kecelakaan, mengalami perkosaan, bencana alam, kekerasan dan lainnya sehingga timbul perasaan trauma terhadap suatu hal (Aprily, 2022). Adanya media penyampaian yang menarik dan relevan dengan remaja saat ini mengenai kesadaran kesehatan mental, tentu diperlukan. Salah satu contohnya adalah mengambil media webkomik yang berisikan pesan kuat mengenai kesadaran kesehatan mental khususnya PTSD, melalui alur cerita yang disajikan. Komik adalah bagian dari *Intellectual Property* (IP) atau kekayaan intelektual yang merupakan bagian yang tak terpisahkan bagi setiap pelaku industri kreatif. IP tepatnya mengacu pada kemampuan berpikir intelektual manusia yang meliputi segala hal mengenai teknologi, ilmu pengetahuan, seni, maupun sastra. Menurut Rahmatullah dalam Ersyidyandhi (2019), *Intellectual Property* (IP) atau kekayaan intelektual merupakan kekayaan dari segala hasil produksi daya pikir seperti teknologi, seni, pengetahuan, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur, dan sebagainya. Salah satu IP dalam dunia desain atau industri kreatif adalah desain karakter (Harmandito & Ramadhani, 2019). Desain karakter merupakan visualisasi suatu pemeran atau tokoh yang ditampilkan

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

dalam cerita. Proses kreatif desain karakter ini disesuaikan dengan tema dan dunia dalam cerita.

Menurut Meliana dkk. (2020:16) gaya gambar semi realis memiliki keunikan tersendiri di setiap ilustrator mulai dari goresan garis hingga warna, setiap ilustrator memiliki gaya garis yang berbeda dengan ilustrator lainnya begitu juga dengan tone warnanya, jam terbang yang berbeda dan referensi yang dianut mempengaruhi karya. Gaya gambar semi realis cukup fleksibel untuk digunakan pada komik dengan tema cerita yang kompleks maupun yang cukup santai. Perbedaannya dengan komik gaya gambar realis, pada semi realis jarang menggunakan arsiran yang kompleks dan cenderung menggunakan screentone sebagai detail pada bayangan dan kesan tekstur yang diberikan pada objek. Contoh Manga yang menggunakan gaya ini adalah *Mobile Suit Gundam Thunderbolt*, *Psycho-Pass*, *Death Note*, dan masih banyak lagi. Dalam Webtoon sendiri banyak pula yang menggunakan gaya gambar ini dikarenakan fleksibilitasnya untuk match dengan banyak genre seperti Action, Drama, Sci-Fi, dan lain-lain. Contoh Webtoon dengan gaya gambar berikut adalah *Eggnooid*, *304th Study Room*, *Flawless*, *Arum Daun*, *Girl's World*, dan sebagainya. Selain itu, dalam mendesain karakter terdapat hal yang harus diperhatikan seperti anatomi tubuh. Anatomi atau bagian-bagian tubuh cukup penting karena jika telah dimengerti, modifikasi anatomi jadi lebih mudah. Dapat dimulai dengan mempelajari otot dan tulang manusia, lalu berlanjut kepada fitur muka dan badan atau anggota tubuh (Rori, 2022). Anatomi tubuh tidak terlepas dari proporsi masing-masing bagiannya yang juga harus diperhatikan, dikarenakan akan memengaruhi struktur dan wujud keseluruhan dari karakter yang didesain.

Desain Karakter yang diangkat dalam penelitian ini adalah desain karakter utama bernama Faylin dan beberapa karakter pendampingnya. Namun, yang menjadi fokus pada pembahasan ini adalah desain karakter utama (Faylin). Desain karakter tersebut dikembangkan sebagai IP dalam komik digital atau webkomik pada sebuah portal komik populer bernama *Webtoon*. Platform *Webtoon* dikenal dengan beragam judulnya yang memiliki pendekatan *art style* yang bervariasi, salah satunya yang paling digandrungi adalah *art style* adaptasi *Manga* atau *Anime*. Gaya gambar ini sangat disukai khususnya pada judul-judul dengan kategori genre yang cukup berisi seperti drama, fantasi, dan sebagainya yang cenderung menggambarkan proporsi karakter yang mendekati realistis. Lain halnya dengan kategori *genre* komedi ataupun *slice of life* yang berfokus menggunakan gaya gambar minimalis, sederhana, dan lucu untuk menarik audiens. Pada komik digital dengan bertemakan PTSD atau *Post-Traumatic Stress Disorder*, digunakanlah gaya gambar yang menunjang keseriusan temanya, yaitu semi kartun/semi realis dengan mengadaptasi gaya visual *Manga* dengan ciri khas penulis sendiri. Penggunaan gaya gambar *Manga* juga dirasa sesuai dengan perkembangan *trend* sehingga lebih mudah diterima masyarakat, khususnya kalangan anak-anak muda yang menyukai hal-hal tersebut.

Oleh karena itu, dalam perancangan desain karakternya, menggunakan pendekatan metode *Manga Matrix*. Menurut Prasetya (2022: 187) terdapat metode penting yang digunakan untuk mendesain karakter, yaitu metode analisis *Manga*

Matrix yang diungkapkan oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006: 14-15) sebagai teknik perancangan sebuah karakter berdasarkan elemen- elemen visual yang ada kemudian disederhanakan dalam bentuk sebuah diagram matematis. Desain karakter dibuat dengan menyilangkan berbagai elemen dalam matriks tersebut sesuai dengan arah konsep yang dikehendaki sehingga dari metode ini, peluang untuk merancang sebuah karakter orisinal sangat luas. Mulai dari karakter berwujud manusia, makhluk rekaan yang kompleks, hewan, hingga makhluk yang terinspirasi dari wujud elemen yang ada di alam.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain karakter untuk webkomik sebagai sebuah IP dalam industri kreatif khususnya di bidang komik digital bertema *psychological-PTSD* melalui pendekatan metode *Manga Matrix*. Adapun segmen pasar yang dituju adalah kalangan muda mulai dari remaja hingga kuliah (16-24 tahun). Hal ini dikarenakan konten cerita yang diangkat adalah seputar permasalahan psikologis yang kompleks pada usia remaja dan banyak terjadi di kalangan mereka sehingga relevan dengan remaja saat ini.

METODE

Metode perancangan adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan oleh seseorang berbeda-beda berdasarkan kebutuhannya. dalam perancangan webkomik tentang PTSD ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Definisi metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006).

Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang dimanfaatkan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Metode kualitatif dalam perancangan ini, adalah metode yang diambil dari wawancara dengan ahli, yaitu psikolog, komikus *Webtoon official*, juga seorang penyintas PTSD itu sendiri. Selain itu, diperkuat dengan sumber pendukung misalnya buku atau jurnal. Sedangkan, untuk metode kuantitatif, diambil dari hasil kuesioner yang menunjukkan kuantitas untuk kebutuhan pengambilan data tertentu.

Adapun teknik perancangan dan desain karakter, menggunakan metode *Manga Matrix*. Menurut Tenma dalam Adelina (2020), metode yang dikemukakan oleh Tsukamoto ini merupakan sebuah teknik perancangan suatu desain karakter yang bersifat tanpa batas menggunakan matriks. Terdapat tiga tahap pembuatan karakter menurut *Manga Matrix* yaitu 1) *Form Matrix* yang mengacu pada struktur dan bentuk tubuh dari sebuah karakter. Elemen apapun yang ada di bumi dapat digunakan sebagai material untuk membentuk tubuh karakter. Mengkombinasikan elemen-

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

elemen ini dapat melahirkan makhluk hidup baru. 2) *Costume Matrix* yaitu karakter dapat mengenakan pakaian apapun dan memegang atau membawa suatu benda. Kategori kostum adalah pakaian, penutup/alas kaki, ornamen, rias, lilitan/bungkusan/ikatan, barang bawaan. 3) *Personality Matrix* menggunakan enam klasifikasi kepribadian sebagai parameternya. Klasifikasi kepribadian tersebut adalah kebiasaan, status, profesi, posisi, lingkungan biologis, atribut spesial, kelemahan, maupun hasrat atau keinginan dari karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Desain Karakter Utama Faylin

Menurut Mubarat dalam (Utami, 2022) Ide merupakan suatu aspek yang dapat dieksplorasi tiada habisnya. Ide tidak dapat terlahir begitu saja, ide diperoleh melalui proses berpikir yang kreatif, tentunya dengan berbagai eksplorasi dan eksperimen serta perlu adanya tinjauan terhadap karya-karya sejenis sebagai upaya untuk menciptakan karya seni yang inovatif. Terdapat suatu unsur yang disebut kesatuan atau *unity* dalam desain. Kesatuan (*unity*) yaitu penyusunan atau pengorganisasian dari pusatperhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmonis (Yeni, 2023). Perlu adanya keselarasan untuk menjadikannya desain yang baik. Desain Karakter Faylin dengan nama lengkap Faylin Serafina adalah desain karakter fiktif seorang pemuda Indonesia generasi masa kini atau yang umum dikenal dengan sebutan Gen Z (Generasi Z) yang kini telah menginjak fase dewasa awal. Di usia 20 tahunan ini ia harus menghadapi kondisi mental yang disebut *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD) yang merupakan gejala yang sebenarnya sudah menumpuk sesama hidupnya.

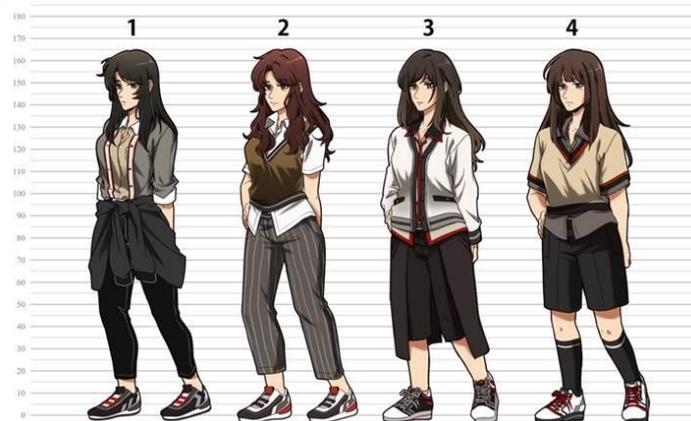
Perancangan karakter ini didasarkan pada sebuah cerita sebuah perjalanan hidup seorang mahasiswi asal Indonesia yang tidak ingin disebutkan identitasnya, dan bersedia kisahnya diangkat ke dalam sebuah komik digital atau webkomik pada platform *Webtoon* dengan judul "*Spectrum of (In)sanity*" yang menceritakan tentang masalah kesehatan mental dan seputar pengalaman psikologis seseorang dalam menjalani awal kehidupan dewasa yang penuh dengan *struggle*, serta krisis identitas. Desain karakter dibuat dengan menggambarkan perawakan sang karakter seperti seorang mahasiswi pada umumnya yang menginjak usia hampir pertengahan 20 tahun. Faylin memiliki postur tubuh yang cukup tinggi dengan tinggi 165 cm dan rambut panjang berwarna hitam yang menjadi ciri khasnya. Ia menyukai warna-warna *earth tone* atau *warm tone* yang menjadikannya cenderung sering mengenakan pakaian berwarna netral-hangat seperti coklat dan abu-abu kecoklatan. *Color palette* tersebut sekaligus menggambarkan *personality* pada karakter Faylin bahwa ia adalah seorang yang tidak suka mencolok, menyukai ketenangan, serta seseorang yang pendiam.

Gaya visual yang digunakan dalam proses desain karakter Faylin ini mengadaptasi gaya gambar animasi Jepang atau yang akrab disebut dengan Anime. Gaya gambar ini juga umum diterapkan pada serial komik Jepang atau yang biasa disebut Manga, yang membedakan hanyalah penggunaan media saja. Gaya gambar

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Anime yang khas dari setiap ilustrator tentunya berbeda, Masing-masing memiliki khas goresan, penggambaran detail, dan elemen yang mencirikan gaya gambar ilustrator tersebut. Namun, ada sebuah kesamaan visual yang menjadikan sekumpulan gaya gambar tersebut disebut sebagai gaya gambar Anime secara keseluruhan. Anime memiliki gaya gambar yang khas seperti penggambaran pada proporsi tubuh yang semi realistis, detail, tetapi memiliki mata yang cenderung besar dan digayakan (*stylized*), warna rambut yang bervariasi, serta ekspresi wajah yang dramatis dan unik. Sementara gaya kartun memiliki gambar yang lebih sederhana dan cenderung mengandalkan humor visual, Lihat gambar 1, 2 dan 3.



Gambar 1 Alternatif Desain Karakter Faylin
(sumber foto: Nugraini, 2024)



Gambar 2 Desain karakter Faylin yang terpilih
(sumber foto: Nugraini, 2024)



Gambar 3 Ekspresi karakter Faylin pada komik
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Perancangan Desain Karakter dengan Metode Manga Matrix

Form Matrix menurut Supandi, dkk (2017) adalah sebuah metode dalam mendesain karakter menggunakan metode matriks dalam menentukan parameter bentuk. Parameter bentuk ini dapat dibuat dengan mencampurkan beberapa bentuk untuk dikombinasikan atau dijadikan satu bentuk karakter desain. Sebagai contoh karakter Pegasus yang dibuat dari penggabungan bentuk kuda dan burung. Namun, pada desain karakter Faylin tersebut berwujud dari satu bentuk saja yaitu manusia. Berdasarkan *form table* pada tabel 1, desain karakter Faylin mengacu pada tipe tubuh yang termasuk *body fixed form* yaitu desain karakter berwujud manusia, karakter tidak diberi tambahan atau modifikasi, dan tidak dikombinasikan anatomi serta proporsi tubuhnya dengan unsur apapun. Secara jelas, dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 *Form Table* desain karakter Faylin yaitu *Fixed Form* berwujud manusia (*Human*)

Form Table	Human	Doll	Machine	Other Elements
Fixed Form	Human			
Non-fixed Form	Doll			
Mechanical Form	Machine			
Combination	Other Elements			

(Sumber: Nugraini, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Bentuk tubuh manusia pada karakter Faylin tampak pada unsur kepala, badan, anggota gerak seperti tangan dan kaki, sesuai dengan anatomi tubuh manusia pada umumnya. Tidak ada tambahan atau kombinasi anggota tubuh wujud lain. Karakter Faylin adalah contoh desain karakter seorang dewasa muda yang memiliki penguatan di *personality*. Jenis gaya visual yang digunakan adalah *style Anime* dengan sentuhan gaya gambar penulis sendiri, serta pendekatan semi realistis yaitu penggambaran karakter yang menyerupai manusia di dunia nyata, lihat tabel 2.

Tabel 2 *Form Matrix* desain karakter Faylin

			Mata lebar dengan satu tahlilal di bawah mata kiri
			Hidung cukup mancung
			Bentuk wajah tirus dengan bibir yang kecil dan dagu lancip
			Badan tampak proporsional dengan pinggul yang langsing
			Kaki yang tampak jenjang untuk menggambarkan tinggi badan karakter yang ideal untuk seorang perempuan dewasa muda.

(Sumber: Nugraini, 2024)

Bentuk visual pada tabel 2 di atas adalah penggambaran desain karakter Faylin secara *form matrix* untuk menunjukkan visual perempuan muda yang berparas rupawan dengan tubuh proporsional dan memiliki ciri khas pada bentuk rambut panjang yang dinamis beserta tahlilal di bawah mata, untuk menunjukkan Faylin sebagai karakter utama atau protagonis yang menjadi fokus dalam komik.

Costume Matrix merupakan metode mengembangkan desain kostum. Dalam hal ini kostum yang digunakan karakter sangat mencerminkan ciri, selain dipakai untuk melindungi tubuh kostum juga dipakai sebagai bagian dari aksesoris yang membantu karakter (Supandi dkk, 2017). Kategori kostum adalah pakaian (*body wear*), penutup/alas kaki (*covering/footwear*), ornament (*ornament*), rias (*make-up*), lilitan/bungkusan/ikatan (*wrap/tie*), dan barang bawaan (*carry-on item*). Konsep kostum dari desain karakter Faylin lebih kepada kategori pakaian, penutup/alas kaki dan *make up*, lihat tabel 3.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Tabel 3 Dress-Up Table desain karakter Faylin

Dress-Up Table	
Body wear	
Covering/Footwear	
Ornament	
Make Up	
Wrap/Tie	
Carry-on Item	

(Sumber: Nugraini, 2024)

Pakaian atau *body wear* yang dikenakan oleh karakter Faylin pada tabel 3 di atas adalah jenis pakaian yang termasuk dalam kategori *casual formal* mengingat ia adalah seorang mahasiswi dan khususnya sedang menjalankan magang di kantor atau praktik profesi. Faylin memakai kemeja lengan panjang berwarna coklat muda dengan aksent warna putih pada bagian kerah dan ujung lengan. Dilengkapi dengan *cardigan outer* warna abu2 bergaris merah dan putih tulang, serta jaket abu-abu tua di pinggangnya untuk ia kenakan sewaktu-waktu (seperti saat mengendarai motor).

Celana yang dikenakannya ialah celana formal kain katun *drill* berwarna hitam. Warna pakaian Faylin merupakan kombinasi warna netral hangat yang terdiri dari coklat, abu, hitam, sedikit unsur merah dan putih. Kemudian, pada kategori alas kaki, Faylin memakai sejenis sepatu *sneakers* yang populer digunakan di kalangan anak muda umumnya, yang mengutamakan kemodisan dan kenyamanan. *Sneakers* yang dimilikinya berwarna selaras dengan pakaiannya, yaitu hitam abu-abu dengan kombinasi putih dan sedikit warna merah.

Pada kategori *Make-Up* pada *Costume Matrix*, Faylin memiliki ciri khas rambut lurus sampai belakang punggung dengan potongan sedikit *trap* atau *layered cut*, dilengkapi dengan poni samping (*side bangs*) yang mengembang disertai beberapa helai yang menonjol. Tidak luput juga rambut di samping wajah, atau yang disebut *sidelocks* melengkapi penampilannya. Rambut dari karakter utama ini cenderung terlihat dinamis dan bervolume dikarenakan ciri khas pada bagian tertentu yang ditonjolkannya. Faylin juga memiliki pupil mata berwarna coklat seperti orang Asia pada umumnya, dengan satu tahi lalat di bawah mata kiri sebagai ciri khas wajahnya, lihat tabel 4.

Tabel 4 *Costume Matrix* desain karakter Faylin

			Make-Up: Penggunaan model rambut lurus panjang berwarna hitam kecoklatan dengan potongan <i>ber-layer</i> sehingga tampak dinamis, bervolume.
			Body wear (atas): Kemeja kasual formal berwarna coklat muda kombinasi putih dengan luaran <i>cardigan</i> abu-abu bergaris merah pada bagian sisi kancing.
			Bodywear (bawah): Celana panjang formal <i>slim-fit</i> berwarna hitam yang umumnya berbahan katun <i>drill</i> dan ideal digunakan dalam situasi formal maupun non formal. Cocok dengan sabuk maupun tidak.
			Footwear: Sepatu <i>sneakers</i> tanpa tali berwarna hitam kombinasi merah-putih.

(Sumber: Nugraini, 2024)

Personality Matrix dalam perancangan ini sebagai penguat sifat dari desain karakter dengan pendekatan *personality hexagon* yang mencakup: atribut special (*special attributes*), kelemahan (*weakness*), status/profesi/posisi (*Status/Profession/Position*), lingkungan asal (*Biological Environment*), keinginan (*desire*), dan tingkah laku (*behavior*) (Supandi dkk, 2017). *Personality Matrix* untuk desain karakter Faylin adalah sebagai berikut:

1. *Special Attributes*

Special attributes berarti kekuatan atau kelebihan yang dimiliki oleh sang karakter. Karakter Faylin memiliki kelebihan sebagai seseorang yang cepat mempelajari sesuatu (*fast learner*) dan tergolong seorang yang ambisius dan terbiasa melakukan beberapa pekerjaan dalam satu waktu sekaligus. Hal ini dikarenakan dia memiliki keinginan kuat dan tak kalah oleh tekanan.

2. *Behavior*

Behavior berarti merujuk pada tingkah laku dan sifat yang menonjol dari seorang karakter. Dalam hal ini karakter Faylin memiliki sifat perfeksionis, independen, analitis, berkemauan keras serta tekun. Namun, di sewaktu-waktu sedikit egosentris (kurang peka/kurang dapat berpikir logis dalam mengambil perspektif orang lain), dan temperamental. Meski begitu ia adalah orang tulus pada seseorang yang dekat dengannya.

3. *Desire*

Desire berarti Hasrat atau keinginan utama yang dimiliki oleh karakter. Faylin yang merupakan seorang mahasiswa biologi ini memiliki keinginan tersendiri untuk menjadi seorang peneliti atau ilmuwan riset yang sukses. Meski hal tersebut bertolak belakang dengan keinginan orang tuanya bersikeras menginginkannya menjadi seorang dokter bedah, Faylin yang telah mencoba

menuruti keinginan orang tuanya namun gagal itu pun bertekad untuk meniti jalan impiannya sendiri untuk kali ini.

4. *Weakness*

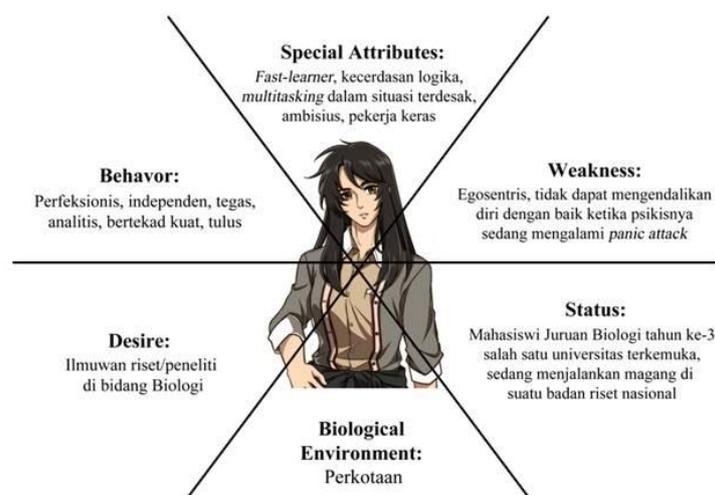
Weakness berarti kelemahan yang dimiliki oleh karakter tersebut. Sifat independen dan idealisme Faylin yang tinggi terkadang membuat orang di sekitarnya menjadi tidak nyaman bahkan menjauhinya. Hal ini dikarenakan Faylin kurang bisa menerima masukan orang lain ataupun memposisikan diri dari perspektif orang lain sebelum mengambil jalan tengah. Kelemahan lainnya ialah tentu berkaitan dengan psikologis mentalnya. Dikarenakan ia belum selesai dengan trauma masa lalu, depresi, dan *anxiety*-nya, maka apabila terdapat hal yang memicu psikisnya, ia akan bereaksi

5. *Status, Profession, Position*

Status, profession, position berarti merujuk pada status, profesi, atau jabatan yang dimiliki oleh seorang karakter. Faylin merupakan mahasiswa jurusan biologi tahun ke-3 yang sedang merantau, menjalankan magang di sebuah badan riset nasional (internship). Di sana, ia didampingi oleh pembimbing atau research assistant.

6. *Biological environment*

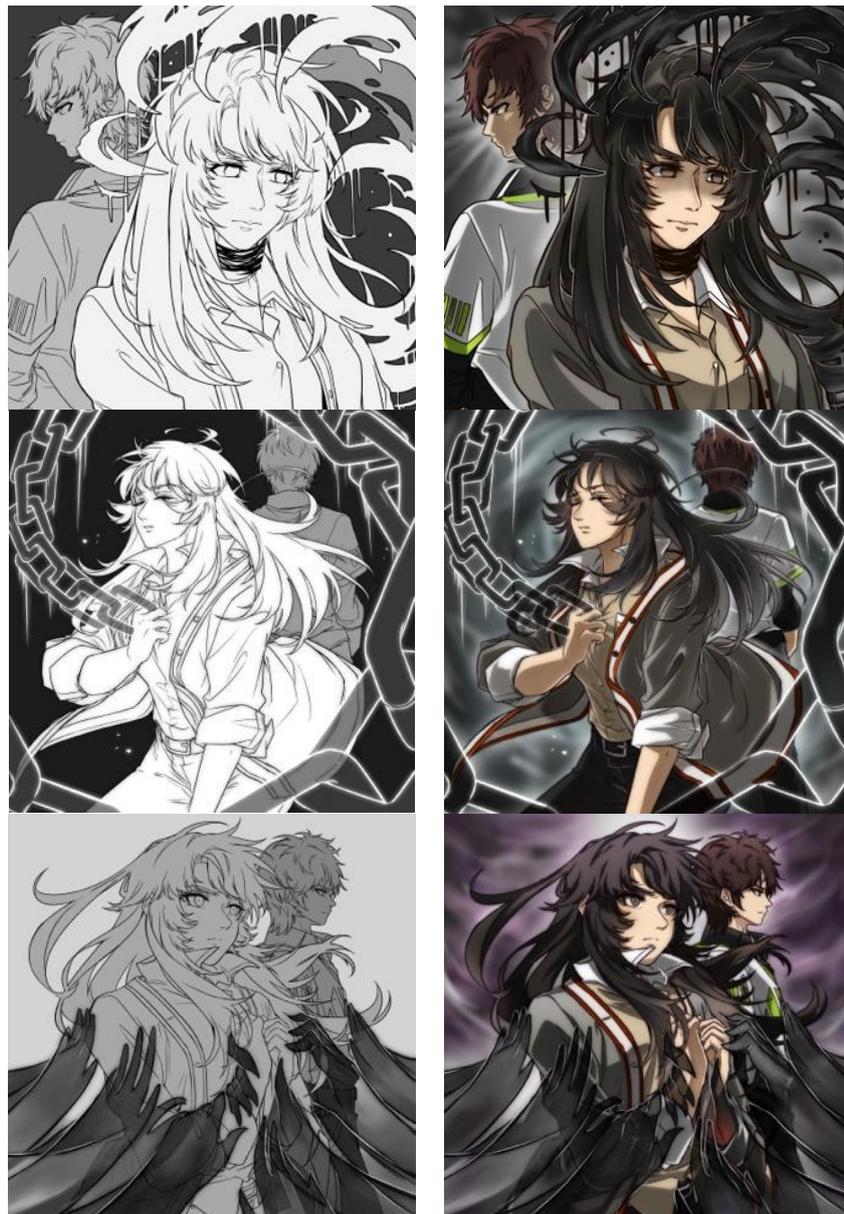
Biological Environment merupakan latar belakang karakter berasal, dilahirkan, dan lingkungan kehidupan sang karakter. Faylin sendiri merupakan seorang manusia biasa yang tinggal dan lahir di perkotaan zaman modern, mahasiswa sains salah satu universitas terkemuka di Indonesia. Secara aneh seperti panik, keringat dingin, dan sebagainya yang akan membuatnya kesulitan mengontrol dirinya sendiri di tempat umum. Keseluruhan *personality matrix* dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4 *Personality Matrix* desain karakter Faylin (sumber foto: Nugraini, 2024)

Implementasi Desain Karakter Faylin

Berdasarkan perancangan desain melalui pendekatan metode *Manga Matrix*, selanjutnya karakter Faylin diimplementasikan ke dalam perancangan komik digital atau yang disebut webkomik. Hal ini ditujukan untuk menunjukkan penokohan karakter Faylin bukan semata-mata hanya sebagai desain karakter secara visual. Berikut adalah contoh implementasi desain karakter Faylin dalam thumbnail beserta komik, dengan format layout *webkomik platform Webtoon*, untuk melihat lebih jelas desain karakter faylin, lihat gambar 5 dan 6.



Gambar 5 Karakter Faylin dalam thumbnail webkomik
(Sumber foto: Nugraini, 2024)

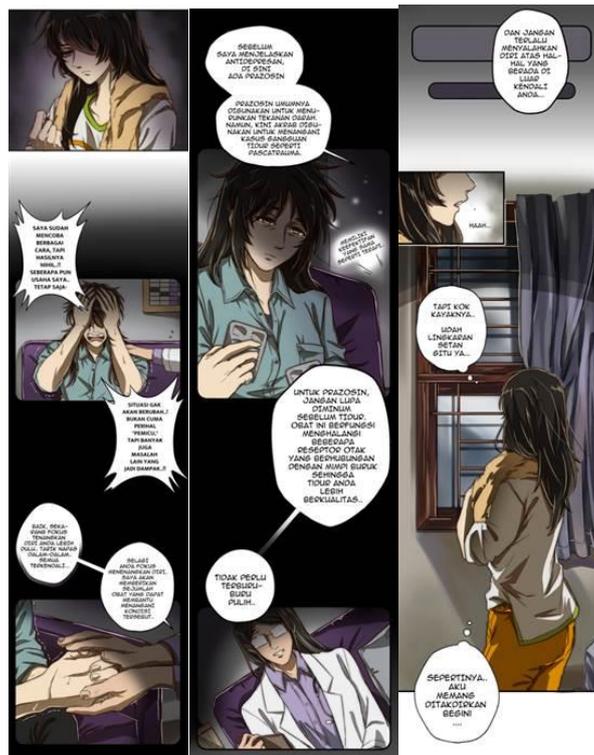
Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 6 Lembar Karakter Fayin
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Berdasarkan karakter Fylin pada gamabr 5 dan 6 di atas dapat dijelaskan bahwa karakter ini mampu mewakili sosok remaja yang mengalami traumatik, sehingga pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik oleh target *audiens*. Berikut adalah contoh implementasi desain karakter Faylin dalam panel pada webkomik sebagai *preview* akan gambaran adegan yang akan ditampilkan, lihat gambar 7, 8 dan 9.



Gambar 7 Implementasi karakter pada komik I
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 8 Implementasi karakter pada komik I
(sumber foto: Nugraini, 2024)



Gambar 9 Implementasi karakter pada komik II
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Selain itu, terdapat pula kebutuhan implementasi lain seperti pada media pendukung, contohnya yaitu *merchandise* seperti gantungan kunci akrilik, stiker, kaos, maupun *tote bag* yang masih dalam tahap proses desain, hingga konten untuk *post* pada *feeds Instagram*. Berikut adalah contoh dari implementasi visualnya, lihat gambar 10, 11 dan 12.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 10 Contoh Implementasi visual konten *Instagram*
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Terdapat akun *Instagram* yang dibuat khusus untuk webkomik "*Spectrum of (In)Sanity*" tersebut, guna sebagai wadah mengisi konten seputar topik webkomik sehingga dapat menarik audiens dan menghidupkan komik itu sendiri. Akun *Instagram* akan diisi dengan konten *jokes* seputar komik, ilustrasi karakter dan serpihan kisah di daamnya, serta *wallpaper smartphone* yang dapat diunggah di bagian sorotan *Instagram*.



Gambar 11 Contoh desain *merchandise* gantungan kunci
(sumber foto: Nugraini, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 12 Contoh *mockup* awal *merchandise* gantungan kunci
(sumber foto: Nugraini, 2024)

SIMPULAN

Dalam perancangan desain karakter webkomik beserta komik yang menjadi media utamanya itu sendiri, dapat disimpulkan bahwa pentingnya memperhatikan setiap aspek desain, latar belakang, sifat karakter, beserta dunia dalam komik itu sendiri agar saling berkesinambungan. Pentingnya membuat suatu karakter yang memiliki 'kedekatan' dengan audiens sehingga audiens merasa *relatable* hingga seolah merasakan apa yang dirasakan oleh karakter tersebut, begitu pula *struggle* yang dialami sang karakter cerita. Tak kalah penting pula pemilihan tema gaya gambar atau *art style* yang cocok dan bersesuaian dengan kategori (*genre*) cerita yang dikehendaki.

Audiens para anak muda khususnya mulai remaja 16 tahun hingga dewasa awal atau sekitar 24 tahun, di zaman ini menyukai hal-hal yang praktis, contohnya seperti *smartphone* yang mudah dibawa kemana-mana, memiliki banyak fitur, hingga bisa mengakses hiburan apa saja tanpa harus mengeluarkan sepeser pun. Maka dari itu, dengan adanya *platform Webtoon* sebagai sarana hiburan yang memadai dan banyak disukai audiens beberapa tahun belakangan ini, tentu menjadikannya alternatif media yang tepat bagi para kreator khususnya komik untuk dapat berkarya dengan bebas dan terus berkembang. Webkomik akan diunggah dengan format *infinite canvas* yang merupakan format khusus untuk webkomik dengan konsep *endless scrolling* pada layar.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih ditujukan kepada Psikolog Ibu Bonny Dewayanti S.Psi selaku psikolog dan narasumber yang membantu riset sekaligus pendalaman tema cerita untuk webkomik ini dari sisi psikologi secara ilmiah dan teoritis, juga kepada narasumber yang telah berbagi pengalamannya dari sudut pandang penyintas khususnya mengenai Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD) sehingga menjadi bekal penulis dalam merancang karakter beserta konflik batinnya yang merepresentasikan seseorang dengan kondisi mental yang sama secara akurat hingga dapat memberikan gambaran kepada pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Adelina, I. R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 Berdasarkan Pendekatan Archetype Dan Manga Matrix. *Jurnal Desain dan Seni Narada*, 7(1).
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Harmandito, F. A., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Karakter Utama Serial Animasi " Little Bird" dengan Mengadaptasi Burung Endemik Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2), 183-188.
- Utami, Sonia Anisah (2022). Proses Kreatif Penciptaan Tari Rahim Sungai Musi di Sungai Ogan Kampung 15 Ulu Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*. Vol. 7(2). 168.
- Yeni, Ni Putu Ryani P. (2023). Analisis Elemen Desain Pada Metafora ArwanaMerah Dalam Busana Bergaya *Sexy Dramatic*. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*. Vol. 8(2). 131.
- Supandi, F. P., Mansoor, A. Z., & Ramadina, S. P. (2017). Kajian Desain Karakter dalam Game Overwatch dalam Kerangka Metode Perancangan Manga Matrix. *Jurnal Wimba*.
- Prasetya, Xenanta F.S. dkk. (2022). Analisis Visual Desain Karakter Xiao dalam Game Genshin Impact. *Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 4(2): 185-198. Universitas Negeri Surabaya.
- Aprily, Nuraly Masum, dkk. (2022). Analisis Kecemasan Post Traumatic Stress Disorder (Ptsd) Pada Peserta Didik Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal PAUD, Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol. 6(2), 221.
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.
- Rori, Rebecca A.Y. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra*.
- Kompas.id. (2023). Krisis Kesehatan Mental Menghantui Generasi Z Indonesia. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/09/krisis-kesehatan-mental-menghantui-generasi-z->

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4783 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

indonesia?status=sukses_login%3Fstatus_login%3Dlogin&loc=hard_paywall&status_login=login

Tsukamoto, hiroyoshi. (2006). Manga Matrix: Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System. Harper Paperbacks. 14-15.