

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Graphic Novel*

Graphic novel merupakan salah satu media *storytelling* serupa dengan komik yang diciptakan untuk target audiens dengan usia yang lebih dewasa dengan tema cerita yang lebih kompleks (Williams, 2022, h.103). McCloud (dalam Sinurat & Sihite, 2023, h.1) menyatakan bahwa komik atau *graphic novel* merupakan sebuah media yang terdiri dari kata-kata, gambar, dan *storytelling* yang dirancang untuk menyampaikan sebuah cerita pada audiens (h.6). Dengan kata lain, *graphic novel* adalah sebuah media yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan cerita atau pesan dari pencipta bagi para audiens dengan menggunakan visualisasi dan narasi yang dapat menarik para audiensnya. McCloud (dalam Sinurat & Sihite, 2023, h.2) menyatakan terdapat beberapa hal yang perlu dipahami untuk dapat merancang sebuah *graphic novel* atau komik, seperti :

2.1.1 *Character Design*

McCloud (dalam Josephine & Heryanto, 2021, h.41) menyatakan bahwa *character design* berhubungan dengan bagaimana seorang desainer menciptakan karakter dengan keunikan dan kepribadiannya masing-masing. Dalam bukunya, “*Making Comics*” terdapat tiga komponen yang perlu diperhatikan untuk dapat menciptakan karakter dalam perancangan sebuah *graphic novel* yang baik, seperti *inner life*, *visual distinction*, dan *expressive traits* (Josephine & Heryanto, 2021, h.41). McCloud (2006) menyatakan bahwa *character design* dapat disesuaikan dengan *art style* yang diinginkan pencipta dan tidak ada peraturan atau batasan khusus dalam membuatnya (h.63). Konsep ini juga diterapkan dalam penelitian Josephine dan Heryanto (2021) yang menunjukkan bahwa metode desain karakter McCloud dapat digunakan untuk menonjolkan identitas dan karakteristik dari karakter dalam komik cerita rakyat Nenek Pakande.

1. *Inner Life*

Menurut McCloud (dalam Josephine & Heryanto, 2021 h.42) *inner life* berhubungan dengan masa lalu, pandangan, dan keinginan karakter terhadap dunia yang diciptakan. McCloud (2006) menyatakan bahwa penggambaran *inner life* yang baik, dapat membuat para audiensnya merasakan keterikatan secara emosional dengan cerita bahkan karakter yang disajikan (h.65). Hal ini dapat dilakukan dengan cara menentukan konflik internal dan keinginan terdalam yang dapat menggambarkan tujuan masing-masing karakter serta menjadi latar belakang dari setiap tindakan yang dilakukan oleh tiap karakter (h.67). Teori ini diterapkan pula oleh Josephine dan Heryanto (2021) yang menyatakan bahwa dengan adanya *inner life* penulis dapat memiliki prediksi terhadap aksi yang akan dilakukan oleh karakternya (h.42).

2. *Visual Distinction*

Menurut McCloud (dalam Josephine & Heryanto, 2021 h.43) *visual distinction* berhubungan dengan visualisasi karakter yang berbeda-beda sesuai dengan dunia internal yang sudah dirancang sebelumnya. McCloud (dalam Josephine & Heryanto, 2021 h.43) menyatakan bahwa penggambutan tipe badan dan wajah yang berbeda untuk tiap karakter dapat membuat audiens menyadari perbedaan karakteristik yang dimiliki oleh tiap karakter. Dalam melakukan visualisasi karakter yang telah dirancang, seorang desainer dapat menggunakan *model sheet* yang menunjukkan keseluruhan atau muka karakter dari *angel* yang berbeda-beda (McCloud, 2006, h.74).

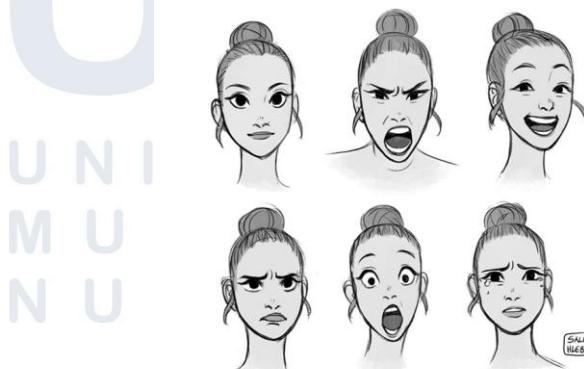
3. *Expressive Traits*

Menurut McCloud (dalam Josephine & Heryanto, 2021, h.43) *expressive traits* berhubungan dengan bahasa tubuh (*body language*), ekspresi wajah (*facial expression*), gaya berbicara (*speech pattern*), dan keunikan pribadi tiap karakter yang telah dirancang. McCloud (2006) menyatakan tahapan ini adalah waktunya seorang desainer untuk menggambarkan dua atau tiga ekspresi utama atau pose unik yang

dimiliki oleh seorang karakter (h.76). Penggambaran *expressive traits* juga dapat dihubungkan dengan kepribadian tiap karakter (h.77). Penerapan konsep ini terlihat dalam penelitian Josephine dan Heryanto (2021) yang menunjukkan bagaimana metode ini dapat memperkuat keunikan karakter (h.43).

a. *Facial Expression*

Facial expression berhubungan dengan penggambaran ekspresi pada karakter dalam *graphic novel* yang dapat membantu memengaruhi emosi para audiens saat membaca cerita yang ingin disampaikan (McCloud, 2006, h.81). McCloud (2006) menyatakan bahwa kekurangan sebuah *graphic novel* atau komik adalah tidak adanya audio yang dapat mendorong pembaca dalam merasakan emosi yang hendak disampaikan. Maka dari itu, *facial expression* merupakan salah satu cara seorang pencipta dapat mengkomunikasikan emosi yang dirasakan oleh karakter dalam *graphic novel* atau komik pada audiensnya (h.82). McCloud (2006) juga menekankan bahwa terdapat enam emosi dasar yang semua manusia dapat rasakan apa pun ras dan latar belakangnya, seperti rasa marah, jijik, takut, gembira, sedih, dan kaget (h.82).

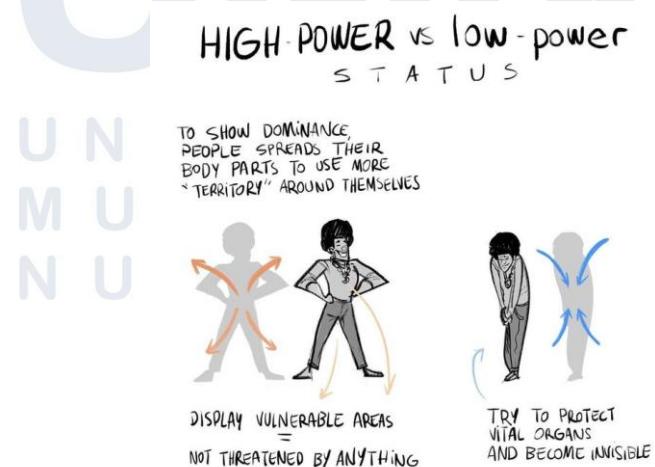


Gambar 2.1 Contoh *Facial Expression* oleh Salihleb
Sumber : <https://cdn.dasauge.net/portfolios/h/5c36/10c594137.jpeg>

Di atas ini adalah contoh dari *facial expression* yang dibuat oleh Salihleb untuk karakter ciptaannya. Di mana dapat dilihat bahwa Salihleb menggambarkan enam emosi dasar manusia yang digambarkan lewat raut wajah karakter tersebut. Hal ini dapat menimbulkan perasaan keterikatan dan kedekatan pada karakter karena dapat membuat audiens merasakan emosi yang mereka kenal sebagai manusia.

b. *Body Language*

Sama halnya dengan *facial expression*, *body language* adalah salah satu alat penyampaian pesan untuk para audiens (McCloud, 2006, h.102). Namun, berbeda dengan *facial expression* yang digambarkan berdasarkan emosi manusia, penggambaran *body language* yang baik didasari oleh situasi (h.103). McCloud (2006) juga menekankan bahwa hal ini dapat dilakukan melalui penggambaran *body language* menggunakan bayangan yang sederhana dengan mempelajari posisi tangan, kepala, dan pinggang karakter (h.103). Fungsi dari mempelajari dan penggambaran *body language* yang baik dapat mengkomunikasikan kedudukan atau status, jarak dan hubungan, ketidakseimbangan atau ketidakpuasan, dan komunikasi atau tindakan antar karakter (h.104).



Gambar 2.2 *Body Laguage* oleh Joakm Riedinger
Sumber : [https://scontent.fcgk29-1.fna.fbcdn.net/...](https://scontent.fcgk29-1.fna.fbcdn.net/)

Di atas ini adalah contoh dari *body language* yang dibuat oleh Joakim Riedinger. Di mana dapat dilihat bahwa karakter dengan *body language* yang terbuka dan menunjukkan area *vulnerability*-nya, membuat mereka terlihat lebih percaya diri dan berkuasa. Di sisi lain, karakter yang memiliki *body language* menutupi diri, terlihat lebih tidak percaya diri dan memiliki ketakutan atau *insecurities*.

2.1.2 Penggunaan Kata dan Narasi

Menurut McCloud erancangan *graphic novel* atau komik yang baik dapat dilihat dari gabungan visualisasi dan penggunaan kata yang sesuai untuk dapat menyampaikan cerita pada audiensnya (McCloud, 2006, h.128). McCloud (2006) juga menyatakan bahwa gabungan dari penggunaan gambar dan kata yang baik dapat meningkatkan pengalaman membaca yang terus terhubung sehingga audiens dapat mendalami cerita yang mereka baca (h.129). Dalam bukunya, McCloud (2006) mencantumkan bahwa terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk menggambarkan penggunaan kata dalam sebuah *graphic novel*, seperti :

1. *Word Balloons*

Word balloons atau balon kata merupakan satu alat yang dapat digunakan untuk memberikan suara pada karakter dalam sebuah *graphic novel* atau komik (McCloud, 2006, h.129). Dengan adanya penggunaan balon kata, audiens juga dapat mendengar percakapan yang sedang terjadi antar karakter (h.130). Dalam bukunya, Piekos (2021) menyatakan bahwa walau terdapat beberapa jenis *word balloons* yang disesuaikan dengan tokoh dan situasi yang terjadi, terdapat beberapa anatomi yang perlu diperhatikan dalam pembuatan word ballons, seperti *negative space*, *join*, *tail*, *stroke*, *balloon connecter*, dan *off-panel tail* (h.81).

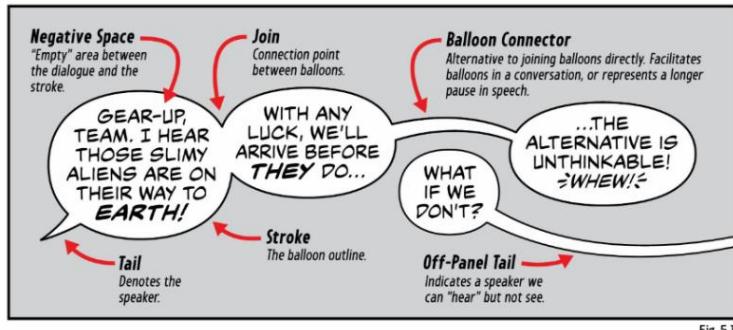


Fig. 5.1

Gambar 2.3 Anatomi dalam Sebuah *Word Balloons*

Sumber : Piekos (2021, h.81)

Berdasarkan Piekos (2021) berikut adalah arti dari tiap anatomis yang ada pada *word balloons* (h.81). *Negative space* merupakan area yang kosong antara tumpukan dialog dan garis pada *balloon* (*stroke*). *Tail* merupakan garis keluar yang digunakan untuk menandakan siapa karakter yang mengeluarkan dialognya. *Join* adalah titik temu yang menjadi koneksi antar *balloons* untuk menunjukkan kesambungan dialog. *Balloon connector* adalah alternatif lainnya untuk penggunaan *join* yang dapat digunakan jika desainer ingin menggambarkan percakapan yang memiliki jeda. Terakhir, off-panel tail merupakan tail yang dapat digunakan untuk menggambarkan suara dapat didengar oleh audiens tetapi tidak bisa dilihat (Piekos, 2021, h.81). Dalam bukunya, Piekos (2021) membagi *word balloons* menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsi penggambaran situasi pembicarannya sebagai berikut :

a. *Dialogue Balloons*

Dialogue balloons merupakan salah satu elemen utama dalam sebuah komik atau *graphic novel* (Piekos, 2021, h.81). Seperti namanya, *dialogue balloons* adalah jenis *word balloons* yang digunakan untuk menggambarkan dialog atau percakapan secara verbal antar karakter. Dalam pembuatan sebuah *dialogue balloons*, Piekos (2021) mencantumkan bahwa ada dua bentuk *balloons* yang sering digunakan, yaitu *balloon* dengan sisi melengkung dan sisi yang menyerupai segi empat (h.83).

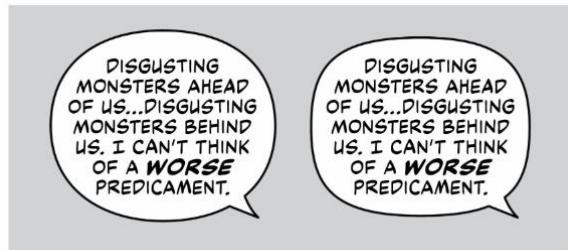


Fig. 5.9

Gambar 2.4 *Dialogue Balloons*

Sumber : Piekos (2021, h.83)

Walau keduanya memiliki kegunaan yang sama, Piekos (2021) menyatakan bahwa dua bentuk *dialogue balloons* ini memiliki keunggulan yang berbeda (h.83). *Dialogue balloons* dengan sisi melengkung seperti yang terletak di sisi kiri gambar di atas lebih umum digunakan untuk berbagai bentuk tumpukkan tulisan karena adanya *negative space* yang berada di sekitar teks. Sedangkan, *dialogue balloons* dengan sisi yang lebih menyerupai segi empat lebih cocok digunakan untuk tumpukkan teks yang tersusun lebih rapih (Piekos, 2021, h.83).

b. *Shout Balloons*

Shout balloons adalah jenis *word balloons* yang digunakan saat ada karakter yang berteriak atau menggunakan suara yang lantang saat seorang karakter berbicara (Piekos, 2021, h.109). Piekos (2021) menyatakan bahwa untuk menggambarkan suara lantang, teriakan, atau ekspresi kaget dari karakter, penggunaan *shout balloons* dapat diikuti dengan penulisan teks yang diberikan *italic* dan *bold* (h.109).



Fig. 5.9

Gambar 2.5 *Shout Balloons*

Sumber : Piekos (2021, h.109)

Untuk menggambarkan sebuah *shout balloons* terdapat tiga bentuk yang dapat dipilih oleh desainer, yaitu *scalloped burst*, *classic burst*, dan *double outline* (Piekos, 2021, h.109). Piekos (2021) menyatakan bahwa ketiga bentuk *shout balloons* ini memiliki fungsi yang sama. Namun, untuk menggambarkan seberapa besar emosi atau suara yang dikeluarkan, desainer dapat mencoba menggunakan ukuran teks yang lebih besar dan *bold* (h.109).



Fig. 5.110

Gambar 2.6 Teks yang Keluar dari *Balloon*
Sumber : Piekos (2021, h.113)

Piekos (2021) menyatakan jika ingin menunjukkan dialog yang dikatakan dengan suara yang sangat lantang, desainer dapat menggunakan metode teks yang keluar dari *balloon* (h.113). Metode ini dapat membantu mengekspresikan suara yang sangat besar atau lantang hingga dialog yang dikatakan oleh karakter terlihat keluar dari *balloon*-nya (Piekos, 2021, h.113).

c. *Thought Balloons*

Thought balloons adalah jenis *word balloons* yang dikenal untuk menunjukkan *inner monologue* atau isi pikiran dari seorang karakter dalam sebuah komik atau *graphic novel* (Piekos, 2021, h.116). Penggambaran *tought balloons* dapat dilakukan dengan menyatukan beberapa bentuk elips atau lingkaran menjadi satu kesatuan menyerupai bentuk awan. Selain itu, bentuk dari *tail* pada *thought ballons* juga berbeda dengan word ballons pada biasanya karena menggunakan beberapa lingkaran (h.116).

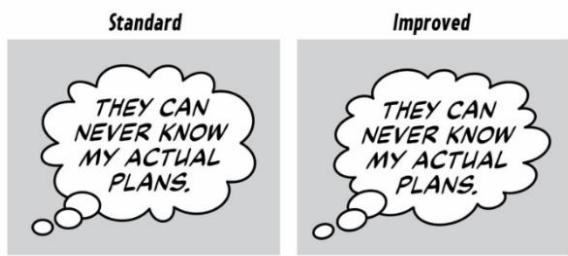


Fig. 5.134

Gambar 2.7 *Thought Balloons*

Sumber : Piekos (2021, h.118)

Dalam bukunya, Piekos (2021) menunjukkan bentuk standar *thought balloons* yang umum digunakan seperti pada gambar di sebelah kiri. Desainer juga dapat menjadikan bentuk *thought balloons* pada sebelah kanan sebagai referensi untuk penggambaran yang lebih menarik secara visual (h.118). Namun, Piekos (2021) menekankan bahwa penggambaran *thought balloons* ini dapat disesuaikan berdasarkan skenario yang ditunjukkan (h.117).

d. *Whisper Balloons*

Whisper balloons adalah *word balloons* yang digunakan untuk menggambarkan dialog karakter dengan suara yang lembut atau kecil (Piekos, 2021, h.125). Piekos (2021) menyatakan bahwa dalam membuat *whisper balloons*, terdapat dua *style* yang dapat digunakan. Kedua *style* tersebut terdiri dari *dashed whisper balloons* seperti pada gambar sebelah kiri atau *small text/big balloons* pada gambar sebelah kanan (h.125).

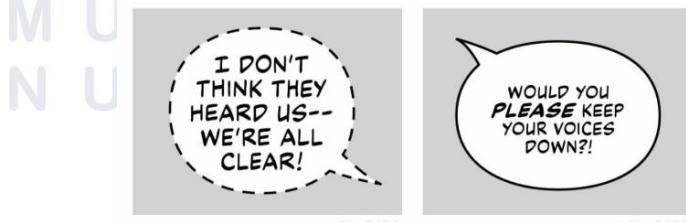


Fig. 5.158

Fig. 5.159

Gambar 2.8 *Whisper Balloons*

Sumber : Piekos (2021, h.125)

Piekos (2021) menyatakan bahwa dased whisper balllons memiliki ciri *stroke* putus-putus, sedangkan small text/big balllons memiliki ciri teks kecil di dalam *balloon* yang besar (h.125). Kedua jenis whisper balloons ini memiliki fungsi yang sama dan desainer dapat memilih penggunaannya sesuai dengan preferensi *art style* yang diharapkan (h.125).

e. *Wavy Balloons*

Wavy balloons adalah *word balloons* yang digunakan untuk menggambarkan kondisi karakter yang sedang merasa sakit, sekarat, atau dalam keadaan mabuk (Piekos, 2021, h.114). Seperti namanya, Piekos (2021) untuk dapat menggambarkan *wavy balloons*, desainer dapat membuat *stroke* dan *tail* menggunakan garis melengkung (h.114). Untuk meningkatkan level perasaan pusing atau tidak sehat yang dialami seorang karakter, desainer dapat mencoba menggunakan efek pada teks yang membuatnya seakan-akan bergelombang (h.114).



Fig. 5.116

Gambar 2.9 *Wavy Balloons*
Sumber : Piekos (2021, h.116)

Selain untuk menggambarkan kondisi sakit atau mabuk, *wavy balloons* dapat digunakan untuk menggambarkan dialog yang disampaikan dengan cara telepati (Piekos, 2021, h.121). Jenis *word balloon* ini dikenal dengan nama, “*wavy telepathy balloon*” (h.124). Berbeda dengan *wavy balloons* pada umumnya, *wavy telepathy* balloon memiliki keunikan pada bagian *stroke* dengan bentuk

seakan-akan terdaapat dua *wavy balloons* yang bertabrakan dan dijadikan satu kesatuan seperti gambar di bawah ini.



Fig. 5.157

Gambar 2.10 *Wavy Telepathy Balloons*
Sumber : Piekos (2021, h.124)

Piekos (2021) menyatakan bahwa penggunaan warna pada *wavy telepathy balloons* berfungsi untuk mengidentifikasi karakter siapa yang memiliki kemampuan telapti tersebut (h.124). Hal ini dilakukan dengan tujuan memberikan kejelasan dan tidak membuat pembaca kebingungan (Piekos, 2021, h.124).

2. Sound Effects

Sound effect dalam perancangan sebuah komik tidak berhubungan dengan suara yang dapat didengar oleh telinga audiens, melainkan digambarkan dengan kata menggunakan jenis *typeface* yang sesuai dengan suara yang ingin disampaikan (McCloud, 2006, h.146). McCloud (2006) juga menyatakan bahwa penggunaan *sound effect* dapat membantu meningkatkan pemahaman audiens terhadap cerita yang ingin dibawakan tanpa memerlukan *effect* gambar yang berlebihan (h.147).



Gambar 2.11 Penggunaan *Sound Effect* dalam Panel Komik
Sumber : <https://womenwriteaboutcomics.com>

Sejalan dengan hal ini, Piekos (2021) menyatakan bahwa untuk dapat membuat *sound effect* yang efektif dalam komik seorang desainer harus memerhatikan sumber suaranya terlebih dahulu (h.169). Piekos (2021) juga menekankan pentingnya untuk memanipulasi teks dalam pembuatan *sound effects* dalam komik (h.171). Sebagian besar *sound effect* dibuat menggunakan ukuran teks yang kecil dan tidak terlalu mencolok tetapi dalam situasi mencekam, bentuk *sound effect* yang dinamis seperti memebrikann efek keluar dari sumber suara dapat menjadi perimbangan (Piekos, 2021, h.171).



Fig. 7.2

Gambar 2.12 Memanipulasi Teks Menjadi *Sound Effect* yang Dinamis
Sumber : Piekos (2021, h.171)

Setelah melakukan manipulasi teks menjadi bentuk dan ukuran yang lebih dinamik langkah selanjutnya adalah menambahkan warna. Dalam bukunya, Piekos (2021) menyatakan bahwa pemilihan warna pada *sound effect* dapat disamakan dengan *color palette* atau nuansa halaman tersebut tanpa adanya aturan khusus (h.173). Piekos (2021) menambahkan untuk memberikan karakteristik lebih pada *sound effect* tersebut, desainer dapat membuat efek *drop shadow* dengan menggunakan *outline* (h.174).



Gambar 2.13 Penggunaan Warna dan *Drop Shadow* untuk *Sound Effect*
Sumber : Piekos (2021, h.171)

Setelah mengetahui cara memanipulasi teks, desainer dapat memilih *typeface* yang sesuai untuk membuat *sound effect* yang dapat menggambarkan sumber surara tersebut (Piekos, 2021, h.169). Berikut

adalah beberapa teknik pembuatan efek visual untuk *sound effect* yang efektif berdasarkan sumber suaranya menurut Piekos (2022).

a. *Multiple Offset Path*

Walau Piekos (2021) menyatakan bahwa tidak ada peraturan khusus dalam pembuatan sebuah *sound effect*, dalam membuat *sound effect* yang dapat menggambarkan elemen energi dari alam, desainer dapat menggunakan teknik *multiple offset path* (h.175). Di mana tahap ini dapat dimulai dengan pilihan jenis *typeface* dengan tampilan *crackly* untuk melambangkan energi listrik, api, dll. (Piekos, 2021, h.175). Selanjutnya, desainer dapat memanipulasi penempatan huruf pada *sound effect* agar terlihat lebih dinamis (h.175).



Fig. 7.18

Gambar 2.14 *Sound Effect* yang Menggambarkan Energi
Sumber : Piekos (2021, h.175)

Piekos (2021) melanjutkan setelah memanipulasi bentuk teks pada *sound effect*, desainer dapat menggunakan teknik *multiple offset path* dengan cara menambahkan beberapa *outline* dengan warna komplementer yang disesuaikan dengan warna utamanya (h.175). Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan menyala atau hidup pada *sound effect* yang dibuat (Piekos, 2021, h.175).

b. *Thin /Thick Offset Path*

Thin/thick offset path adalah teknik yang membuat huruf pada *sound effect* saling tumpang tindih (Piekos, 2021, h.176). Piekos (2021) menyatakan bahwa penggunaan teknik ini ditujukan untuk menggambarkan sumber suara yang berhubungan dengan mekanis atau mesin (h.176). Tahap ini dapat dimulai dengan memilih jenis *typeface* sans serif yang terlihat *bold*.



Fig. 7.23

Gambar 2.15 *Sound Effect* yang Menggambarkan Mekanis
Sumber : Piekos (2021, h.176)

Setelah menempatkan huruf dengan posisi saling tumpang tindih, desainer dapat merealisasikan teknik thin/thick offset dengan cara membuat outline di luar teks *sound effect* terlihat lebih tebal dibandingkan dengan *outline* pada huruf yang terlihat saling tumpang tindih (Piekos, 2021, h.176). Seperti yang dapat dilihat pada contoh *sound effect*, “choom” di atas di mana outline pada bagian luar terlihat sangat tebal. Hal ini dilakukan dengan tujuan membuat tampilan *sound effect* terlihat lebih seimbang, rapih, dan menonjol (h.176).

c. *Hollow Sound Effect*

Hollow sound effect adalah teknik yang digunakan jika panel atau halaman pada komik yang dibuat sudah penuh dengan detail tetapi desainer masih memerlukan *sound effect* yang besar (Piekos, 2021, h.179). Piekos (2021) menyatakan bahwa *hollow sound effect* dapat dilakukan dengan menggunakan *outline* saja pada teks dan membuat isiannya kosong (h.179).

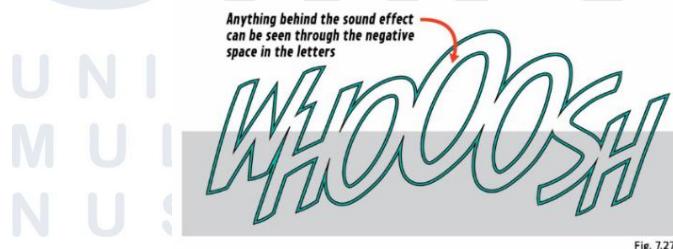


Fig. 7.27

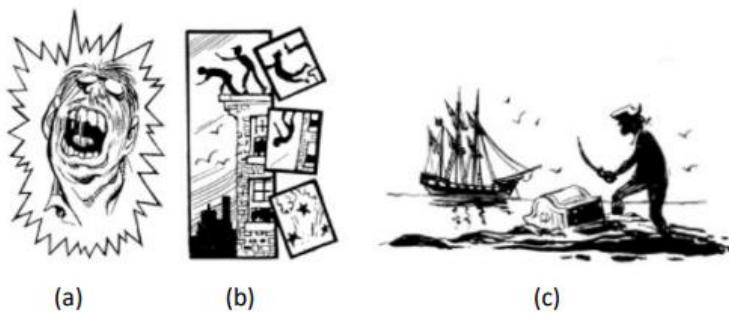
Gambar 2.16 *Hollow Sound Effect*
Sumber : Piekos (2021, h.179)

Hal ini dilakukan dengan tujuan meminimilaisir kebingungan untuk para audiens terutama saat membaca halaman atau panel komik. Dengan menggunakan *hollow sound effect*,

desainer tetap dapat memberikan efek pada pembaca tanpa adanya *visual stress* (h.179).

2.1.3 Panel

Panel merupakan garis yang digambarkan untuk membagi waktu atau ruang dalam sebuah komik atau *graphic novel* (McCloud, 2006, h.164). Hal ini didukung oleh Duncan dalam (Faisal & Pramesti, 2018, h.152) yang menyatakan bahwa panel dalam sebuah komik atau *graphic novel* dapat memiliki peran untuk menyajikan pesan dari cerita yang ingin dibawakan dengan cara membungkus ruang dan waktu yang dibatasi oleh proses kreatif penciptanya. Panel juga merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menggambarkan pergerakan secara visual dalam beberapa segmen (Faisal & Pramesti, 2018, h.152).



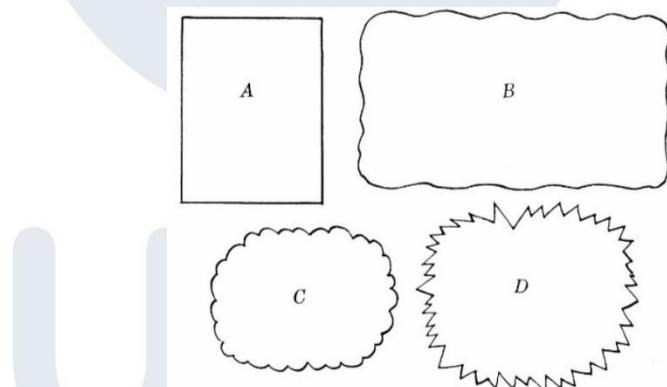
Gambar 2.17 Variasi Bentuk Panel Menurut Eisner
Sumber : Faisal & Pramesti (2018, h.152)

Menurut Eisner (dalam Faisal & Pramesti, 2021, h.152) terdapat tiga variasi bentuk panel yang terdiri dari, panel tidak beraturan, panel vertikal, dan *open panel*. Ketiga bentuk panel ini memiliki kesan dan perannya masing-masing. Di mana panel tidak bertauran seperti pada gambar (a) memiliki fungsi untuk menunjukkan emosi yang ingin dikeluarkan dalam halaman, panel svertikal pada gambar (b) memberikan kesan ruang yang tinggi, dan *open panel* pada gambar (c) adalah bentuk panel yang tidak dibatasi oleh garis atau kotak yang dapat memberikan kesan ruang tidak terbatas (Faisal & Pramesti, 2021, h.152). Untuk lebih memahami cara menentukan bentuk panel yang diperlukan

dalam pembuatan *graphic novel*, berikut adalah penjelasan yang lebih mendalam mengenai bentuk panel beserta fungsinya menurut Eisner (2000).

1. *The Language of Panel Border*

Eisner (2000) menyatakan bahwa dalam pembuatan panel, bentuk dari *border* atau garis pada panel sendiri dapat memiliki definisi yang berbeda-beda (h.44). Perlu diingat bahwa fungsi utama dari panel adalah sebagai alat penempatan aksi atau objek dalam sebuah komik tetapi bentuk *border* dari panel juga dapat menjadi sebuah bahasa nonverbal untuk menyampaikan pesan bagi para pembaca (Eisner, 2000, h.44). Dalam bukunya, Eisner (2000) membagi bentuk border pada panel menjadi tiga kategori, yaitu panel untuk menggambarkan masa kini (panel dengan garis lurus), masa lalu (panel dengan garis bergelombang), dan mengespresikan emosi (panel tidak beraturan) (h.44).



Gambar 2.18 Jenis dan Fungsi Border pada Panel
Sumber : Eisner (2000, h.44)

a. Panel dengan Garis Lurus

Jenis panel pertama adalah panel berbentuk segi empat dengan garis lurus seperti panel A pada Gambar 2.17. Eisner (2000) menyatakan bahwa panel segi empat dengan *border* garis lurus adalah jenis panel yang digunakan untuk menunjukkan *moment* atau kejadian yang terjadi saat ini pada karakter dalam dunia yang digambarkan (h.44). Panel dengan garis lurus adalah salah satu jenis

panel yang paling umum digunakan dalam menunjukkan kejadian secara berurutan (Eiser, 2000, h.44).



Gambar 2.19 Panel dengan Garis Lurus
Sumber : <https://scontent.fcgk12...>

Di atas ini adalah salah satu contoh penggunaan panel dengan garis lurus pada komik Snoppy. Di mana dapat dilihat bahwa panel segi empat dengan garis lurus di atas menunjukkan runtutan aksi dan kejadian yang terjadi pada masa kini. Walaupun tidak banyak menggunakan dialog dan narasi, dengan adanya aksi yang ditunjukkan pada tiap panel para pembaca dapat memahami cerita yang ingin disampaikan.

b. Panel dengan Garis Bergelombang

Jenis panel kedua adalah dengan garis bergelombang seperti panel B dan C pada Gambar 2.17. Panel dengan garis bergelombang biasanya digunakan untuk menunjukkan *flashback* atau masa lalu (Eisner, 2000, h.44). Selain menunjukkan masa lalu, Eisner (2000) juga menyatakan bahwa dengan mengubah bentuk garis pada panel menjadi bergelombang seperti panel C atau bergelombang seperti panel B, desainer dapat menandakan bahwa terjadi pergeseran waktu pada halaman yang sedang dibaca oleh para audiens (h.44).



Gambar 2.20 Panel dengan Garis Bergelombang
Sumber : Eisner (2000, h.47)

Berbeda dengan penggunaan panel dengan garis lurus, panel dengan garis bergelombang dapat memberikan kesan bahwa aksi dalam panel merupakan sebuah bayangan atau kejadian yang terjadi pada *timeline* yang berbeda (Eisner, 2000, h.47). Seperti pada gambar yang terdapat dalam bukunya di mana Eisner (2000) menyatakan bahwa panel menyerupai awan dengan garis bergelombang ini dapat mengomunikasikan kepada audiens bahwa aksi yang terjadi pada panel merupakan bagian dari ingatan atau bayangan seorang karakter pada komik (h.47).

c. Panel dengan Garis Tidak Beraturan

Jenis panel ketiga adalah panel dengan garis tidak beraturan seperti panel D pada Gambar 2.17. Eisner (2000) menyatakan bahwa bentuk panel dengan garis tidak beraturan dapat menjadi salah satu alat untuk memvisualisasikan suara atau ledakan emosi dari karakter pada komik (h.44). Selain itu, Eisner (2000) juga menyatakan bahwa penggunaan garis tidak beraturan pada dapat menggambarkan suasana yang tegang (h.46).



Gambar 2.21 Panel dengan Garis Tidak Beraturan
Sumber : <https://cdn.mos.cms.futurecdn.net...>

Salah satu contoh penggunaan panel dengan garis tidak berturan adalah pada salah satu skenario komik Harley Quinn di atas. Di mana dapat dilihat pada gambar di atas bahwa ilustrator Riley Rossmo menggunakan elemen pecahan kaca untuk menggambarkan panel dengan garis tidak beraturan. Hal ini membuat para pembaca dapat merasakan emosi karakter dari aksi menegangkan yang digambarkan.

2.1.4 Ilustrasi untuk Dewasa Muda

Pereira (2024) menyatakan bahwa dalam menciptakan sebuah ilustrasi untuk target audiens dalam rentan usia dewasa muda, seorang ilustrator dapat menarik perhatian target audiensnya dengan membuat ilustrasi yang memiliki makna atau nuansa lebih dalam dengan mengangkat tema yang memiliki unsur kedalaman emosional dan *personal growth*. Terdapat beberapa hal yang dapat diperhatikan untuk menciptakan ilustrasi yang cocok untuk para dewasa muda seperti detail-detail kecil yang dapat memberikan makna lebih dalam terhadap karya dan gaya visual yang sesuai dengan nuansa dari *genre* cerita yang ingin disampaikan (Pereira, 2024). Dengan kata lain dalam pembuatan *graphic novel*, ilustrasi bagi para dewasa muda memiliki fungsi untuk membangkitkan emosi, rasa kedekatan dengan topik atau cerita yang dibawakan, dan mengomunikasikan pesan dengan suasana sesuai cerita yang ingin dibawakan. Berikut adalah empat gaya ilustrasi yang akan menjadi pertimbangan penulis dalam membuat perancangan *graphic novel* untuk para dewasa muda.

1. *Surrealism*

Surrealism adalah gaya ilustrasi yang melampui kenyataan dengan menggunakan konsep ide abstrak, dunia mimpi, dan dunia fantasi untuk menyampaikan sebuah pesan dengan filosofis (Fijalkowski & Richardson, 2016, h.1). Fijalkowski & Richardson (2013) menyatakan bahwa dalam konteks seni, *surrealism* dapat dikatakan cocok untuk

meningkatkan kreativitas dengan melampaui batas imajinasi dan sisi emosional penikmatnya (h.2).



Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi *Surrealism Modern* Karya Jana Brike
Sumber : <https://share.google/images/kut1nnB2BMZ1HYBxU>

2. *Minnimalism*

Minimalism adalah salah satu konsep gaya visual yang berhubungan dengan simplifikasi dalam segala aspek (Gumber, 2023, h.357). Gumber (2023) menyatakan bahwa simplifikasi gaya visual minimalism dapat dilihat dari bentuk geometri yang dibuat sederhana, penggunaan warna yang terbatas, dan penggunaan *white space* dalam pembuatan karya (h.358). Penggunaan minamilism dalam desain dapat dikatakan salah saatu gaya visual yang efektif untuk mengkomunikasikan sebuah cerita atau informasi karena dapat dicerna oleh audiens dengan cepat (h.359).



Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi *Minimalism* Karya Wiwadd
Sumber : [https://www.instagram.com/...](https://www.instagram.com/)

3. *Realism*

Realism adalah gaya visual yang berhubungan dengan penggambaran manusia atau objek sangat menyerupai dengan komposisi

bentuk aslinya di dunia nyata (Susilowati, 2022, h.182). Susilowati (2022) menyatakan bahwa dalam penggunaan gaya visual realism hal yang menjadi teknik dan keunikan utama dari gaya ini adalah penggunaan media yang memiliki tekstur menyerupai kanvas dan cat minyak untuk membuat hasil karya terlihat seperti lukisan (h.182).



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi *Realism Modern* Karya Jessie Willcox Smith
Sumber : [https://i.pinimg.com/1200x/eb/bd/52/...](https://i.pinimg.com/1200x/eb/bd/52/)

4. *Abstract*

Abstract merupakan salah satu gaya visual yang berbanding terbalik dengan realism karena cenderung menggambarkan suatu objek menjauhi bentuk murninya (Barr Jr, 2019, h.11). Walaupun bentuk dari seni ini seperti namanya memiliki kesan “*abstract*”, Barr Jr (2019) menyatakan bahwa kelebihan dari penggunaan gaya visual ini adalah dapat menarik perhatian dengan goresan, bentuk, dan penggunaan warna yang dinamis (h12).



Gambar 2.25 Contoh Ilustrasi *Abstract* Karya Oscar Mitchell
Sumber : <https://www.itsnicethat.com/features...>

Berdasarkan teori-teori tersebut, dapat disimpulkan bahwa *graphic novel* merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengomunikasikan sebuah cerita atau topik yang cukup rumit kepada taret audiens dengan usia yang lebih dewasa melalui visualisasi narasi yang menarik. Untuk dapat menciptakan sebuah *graphic novel* yang dapat mengomunikasikan sebuah cerita atau topik yang efektif bagi audiensnya terdapat beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan. Elemen-elemen penting ini terdiri dari perancangan *character design*, penggunaan kata dan narasi melalui visualisasi dengan memanfaatkan *bubble text*, jenis panel dan fungsinya untuk dapat mengilustrasikan kondisi yang sedang terjadi, serta gaya ilustrasi yang sesuai dengan target usia audiens.

2.2 Visual Storytelling

Visual storytelling merupakan salah satu seni yang digunakan untuk menyampaikan cerita atau pesan hiburan, edukasi, serta komersial dengan menggunakan *sequential imagery* melalui media seperti telivisi, komik atau *graphic novel*, dan *interactive game* (Caputo, 2024, h.5). Dalam bukunya, Caputo mencantumkan bahwa keunggulan dari penggunaan gambar dan tulisan dalam sebuah *visual storytelling* membuat pencipta memiliki kontrol lebih terhadap respon yang diharapkan dari para audiens (h.11). Komik merupakan salah satu media *visual storytelling* yang mengutamakan mata para audiens dalam perancangannya (h.184). Dapat disimpulkan bahwa perancangan sebuah komik atau *graphic novel* yang baik harus dapat meyakinkan, memikat, dan memiliki visual yang dinamis untuk dapat memenangkan hati para audiensya.

2.2.1 Rules dalam Pembuatan *Visual Storytelling*

Dalam bukunya, yang berjudul, “*Visual Storytelling : The Art and Technique (3rd Edition)*”, Caputo (2024) merangkum lima peraturan yang dapat diterapkan untuk dapat membuat *visual storytelling* yang dapat dinikmati oleh para pembacanya, seperti :

1. Clarity

Caputo (2024) menyatakan untuk dapat membuat sebuah *visual storytelling* yang baik audiens tidak boleh merasa kebingungan

atau kehilangan arah dalam proses penyampaian pesan (h.5). *Clarity* atau kejelasan merupakan elemen utama yang mencakup komposisi, tata letak, dan desain sejak awal perancangan *visual storytelling*. Dalam perancangan sebuah komik atau *graphic novel*, *clarity* yang dimaksud berhubungan dengan kejelasan alur mata pemcarera dalam mengikuti panel atau ilustrasi, kejelasan aksi yang ditampilkan, dan memperjelas hal-hal yang ingin ditampilkan dalam cerita (h.189). Pernyataan ini didukung oleh teori dasar pembuatan komik yang diciptakan McCloud (dalam Caputo, 2024, h.188), di mana terdapat lima hal dasar yang perlu diperhatikan untuk dapat menciptakan kejelasan dalam penyampaian *visual storytelling*, seperti :

a. *Choice of Moment*

Pemilihan *moment* adalah langkah pertama yang dapat dilakukan dalam fase perancangan awal pembuatan *visual storytelling* dalam konteks komik atau *graphic novel* yang bertujuan untuk memastikan kejelasan dalam mengomunikasikan alur cerita dengan efisien. Di mana pada tahap ini runutan kejadian dalam sebuah cerita dipecah menjadi beberapa sketsa berbentuk panel berurut yang dapat dibaca atau dipahami dengan mudah oleh audiens (McCloud, 2006, h.12). Dengan melakukan tahapan ini, pencipta dapat memilih panel apa saja yang diperlukan dan tidak diperlukan dalam penggambaran *moment* sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan (h.14).



Gambar 2.26 *Choice of Moment* dalam *Interactive Storytelling Game Florence*
Sumber : <https://adventuregamers.com/games/florence>

b. *Choice of Frame*

McCloud (2006) menyatakan bahwa tahapan yang dilakukan setelah menentukan pilihan *moment* yang tepat adalah melakukan pemilihan *frame*. Pemilihan *frame* berhubungan dengan bagaimana cara pencipta akan menunjukkan detail dalam sebuah aksi yang digambarkan (h.19). McCloud menekankan bahwa tahap *choice of frame* penting untuk memberikan kejelasan mengenai posisi audiens dalam menempatkan diri mereka di dunia cerita yang pencipta buat (h.19). Untuk lebih memahami tahapan ini, McCloud menyarankan untuk membayangkan *frame* sebagai kamera para audiens dalam melihat situasi di dalam cerita (h.21).



Gambar 2.27 *Choice of Frame* yang Digunakan oleh Steve Elli
Sumber : <https://www.clipstudio.net/wp-content/uploads>

c. *Choice of Image*

Selanjutnya adalah pemilihan gambar yang merupakan tahap visualisasi untuk memenuhi *frame* dan menghidupkan cerita yang sudah dirancang (McCloud, 2006, h.26). McCloud (2006) menyatakan bahwa hal terutama dalam pemilihan gambar bukanlah *art style* yang ingin digunakan, melainkan seberapa cepat, jelas, dan menarik ilustrasi yang digambarkan bagi para audiens (h.26). Dalam hal ini McCloud (2006) menekankan pentingnya untuk menggabungkan *art style* yang pencipta hendak sajikan dengan detail kecil dari dunia nyata yang dapat menggambarkan suasana serta karakter dengan jelas bagi para audiens (h.27). Untuk dapat menarik lebih banyak perhatian para audiens, McCloud menyatakan

pentingnya untuk memilih *style* ilustrasi yang lebih komunikatif dalam menyampaikan pesan dari cerita yang dibawakan (h.29).



Gambar 2.28 *Choice of Image* Perubahan Season dalam Florence
Sumber : <https://d2rd7etdn93tqb.cloudfront.net...>

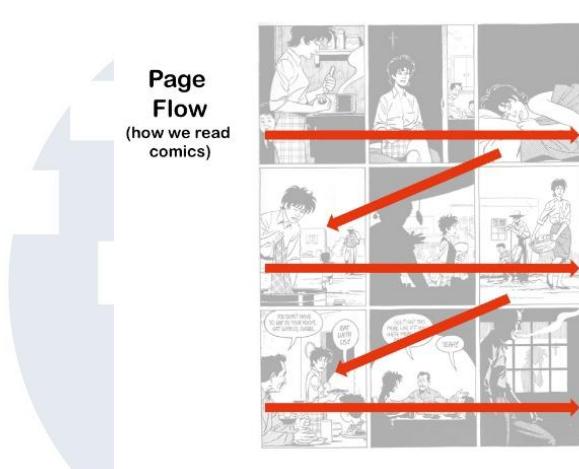
d. *Choice of Word*

Pemilihan kata merupakan tahap yang dapat membantu dalam menentukan apakah para audiens dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan (McCloud, 2006, h.29). Dalam merancang sebuah komik, McCloud (2006) menyatakan bahwa kata-kata dapat digunakan untuk meringkas perubahan besar menggunakan sebuah *caption* seperti yang ditampilkan melalui transisi antar adegan dan tentunya percakapan antar karakter (h.31). Dalam merancang sebuah komik, pencipta perlu memastikan untuk memanfaatkan penggunaan kata dan gambar secara bersamaan dalam mengomunikasikan cerita dengan tujuan tidak memberikan perasaan bingung pada para audiens yang melihatnya secara bergantian (h.31).

e. *Choice of Flow*

Tahapan terakhir setelah menentukan pilihan *moment*, *frame*, gambar, dan kata dalam merancang sebuah komik adalah pemilihan *flow* (McCloud, 2006, h.29). Di mana pada tahap ini pencipta menentukan metode yang digunakan dalam mengarahkan para audiens menelusuri cerita yang ingin disampaikan dari awal hingga akhir (h.32). McCloud (2006) menyatakan bahwa terdapat peraturan tidak tertulis mengenai penggambaran *flow* dalam

merancang sebuah komik, di mana kecenderungan mata manusia untuk membaca panel dari kiri ke kanan terlebih dahulu yang diikuti dari atas ke bawah (h.32). Hal terpenting dalam pemilihan *flow* untuk menghindari kebingungan dalam merancang sebuah komik adalah membuatnya sesederhana mungkin (h.33).



Gambar 2.29 *Choice of Flow* yang Umum Digunakan dalam Komik
Sumber : [https://share.google/images/...](https://share.google/images/)

2. *Realism*

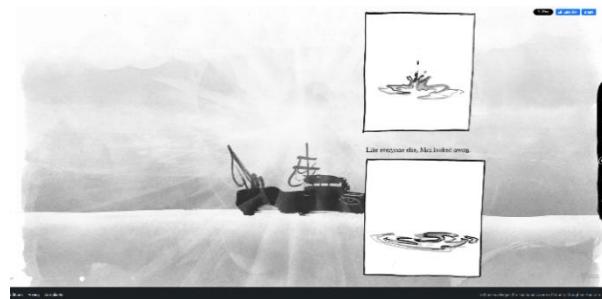
Caputo (2024) menyatakan bahwa *the reality rule* atau *realism* berhubungan dengan membuat nuansa realistik yang bertujuan untuk memberikan rasa kepercayaan pada audiens dalam menanggapi cerita yang dirancang. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan latar, kostum, karakter, dan dialog yang realistik (h.200). Caputo (2024) menekankan bahwa yang dimaksud dengan realistik bukan berarti pencipta harus menggunakan penggambaran yang realistik melainkan memasukkan elemen realistik yang dapat mendukung pengalaman *immersive* para audiens terhadap cerita (h.200). Dalam pembuatan komik, hal ini dapat dilakukan dengan cara menciptakan perasaan *immersive* dengan pendekatan humanistik di mana audiens dapat merasa terhubung secara mendalam dengan cerita dan karakter yang digambarkan (h.200).



Gambar 2.30 *Realism* dalam Latar Tempat Graphic Novel *Lady's Favor*
Sumber : <https://mlpnk72yciwc.i.optimole.com...>

3. *Dynamic*

Dynamic berhubungan dengan menciptakan visual dinamis yang dapat mendukung aspek *storytelling* dan menarik perhatian audiens (Caputo, 2024, h.206). Caputo (2024) menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media yang unik karena dapat menggambarkan sebuah cerita melalui visualisasi yang dramatis dengan menggunakan *sequential illustrations* (h.207). Walaupun ilustrasi atau visualisasi dalam sebuah komik tidak menggambarkan kondisi realita audiens di dunia nyata, ilustrasi dalam komik cenderung berhasil memikat audiens ke dalam dunia yang diciptakan oleh penciptanya (h.207). Dalam bukunya, Caputo (2024) juga menyatakan bahwa salah satu kekurangan komik adalah media dengan gambar yang tidak bergerak tetapi pada realitanya cerita yang disampaikan terjadi di dalam pikiran para audiens sebagai pengalaman interpersonal dan ilustrasi dinamis itulah yang dapat membantu memvisualisasikan imajinasi pembacanya (h.209).



Gambar 2.31 Penggunaan Ilustrasi Dinamis dalam Halaman *The Boat*

4. *Continuity*

Dalam perancangan sebuah visual *storytelling*, sebuah cerita harus disampaikan dengan visualisasi yang jelas untuk para pembacanya (Caputo, 2024, h.210). Caputo (2024) menyatakan bahwa untuk dapat menciptakan sebuah pengalaman *visual storytelling* yang berkesan bagi audiens, penting bagi pencipta untuk tetap konsisten (h.210). *Continuity* adalah peraturan yang menekankan bahwa semua elemen dalam sebuah cerita, seperti karakter, objek, latar belakang, struktur, dll. harus terus terhubung dari awal hingga akhir perjalanan (h.210). Tanpa adanya *continuity*, audiens akan merasakan bingung atau teralihkan dan hal ini dapat membuat para pembaca menarik diri mereka keluar dari *flow storytelling* yang disajikan (h.211).



Gambar 2.32 *Continuity* dalam Komik karya Joel Corcia
Sumber : <https://joelcorcia.tumblr.com/post/...>

5. *Intuitive*

Hal terakhir yang dapat dilakukan oleh seseorang yang hendak menciptakan sebuah karya *visual storytelling* adalah tidak lupa untuk bergerak sesuai intuasinya (Caputo, 2024, h.213). Dalam bukunya, Caputo (2024) menyatakan pentingnya bagi seorang pencipta untuk memulai pembuatan *storytelling* dengan pendekatan yang *intuitive* dan personal bagi mereka (h.213). Dengan melakukan pendekatan menggunakan intuisi dalam membuat sebuah *visual storytelling*, cerita dan gambar yang dibawakan tidak akan terasa kaku untuk para audiens (h.214). Caputo (2024) juga menekankan bahwa memulai dengan intuisi dapat membantu dalam memastikan alur cerita yang hendak disajikan terdengar jelas dan dapat memberikan amunisi efektif dalam merealisasikan visi penciptanya. Untuk menghasilkan karya yang maksimal, pencipta dapat melanjutkan cerita yang diselesaikan menggunakan intuisi dengan mulai memainkan *timing*, *layout*, dan *design* yang sesuai dengan visi yang diharapkan (h.214).

Dalam perancangan sebuah *graphic novel* yang dapat memikat hati audiens diperlukan pemahaman mengenai peraturan utama dalam pembuatan *visual storytelling*. Hal ini dikarenakan *graphic novel* merupakan salah satu media yang mengutamakan mata para audiens. Berdasarkan teori Caputo (2024) terdapat beberapa perturan dalam pembuatan *visual storytelling* yang dapat dijadikan tolak ukur perancangan yang baik. Beberapa peraturan ini mencakup *clarity* yang berhubungan dengan kejelasan baik dari sisi flow membaca, komposisi, dan penggunaan visual. Diikuti dengan *realism* yang berhubungan dengan penciptaan elemen-elemen visual yang memiliki unsur realistik untuk memberikan rasa keterhubungan antara audiens dengan media, *dynamic* yang berhubungan dengan visualisasi dramatis, *continuity* yang berhubungan dengan konsistensi dalam karya, dan *intuitive* yang berhubungan dengan merancang sesuai intuisi untuk dapat menghasilkan *visual storytelling* yang tidak kaku. Dengan memahami penggunaan gambar dan tulisan yang tepat, seorang pencipta dapat memiliki kontrol lebih terhadap respon para audiens.

2.3 Interaktivitas

Interaktivitas dalam sebuah desain interaktif berhubungan dengan hal yang dikembangkan untuk dapat menciptakan pengalaman yang mempermudah *user* dalam menyelesaikan tugasnya sehari-hari (Rogers dkk., 2023, h.10). Dalam merancang sebuah pengalaman interaktif yang dapat memikat *user*, seorang desainer harus memahami tampilan, keinginan, kebutuhan, dan fungsi narasi bagi *user* (h.12). Rogers (2023) juga menekankan pentingnya mengimplementasikan konsep *people-centered design* yang mempelajari pola perilaku, perasaan, dan kepuasaan manusia sebagai *user* (h.14). Dengan kata lain, dalam merancang sebuah desain interaktif yang bermakna bagi *user* seorang desainer harus memahami keinginan dan kebutuhan manusianya sebagai *user* baik dari segi tampilan maupun pengalaman.

2.3.1 User Interface (UI)

User Interface (UI) berhubungan dengan seluruh tampilan digital baik berupa produk atau layanan yang berinteraksi dengan *user* (Chipman, 2022, h.9). Dalam merancang sebuah UI, Chipman (2022) menekankan bahwa tugas seorang desainer adalah untuk memastikan elemen-elemen yang dilihat oleh *user* melalui *device* yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kesukaan audiens (h.11). Dengan demikian, untuk dapat merancang sebuah *visual storytelling* berbasis *website* terdapat beberapa elemen UI yang perlu diperhatikan, meliputi :

1. Warna

Naomi Kuno (2018) menyatakan bahwa warna memiliki peran penting dalam mengambil kontrol emosi audiens (h.2). Seorang dsainer yang berhasil menggunakan warna yang sesuai dengan perasaan dan bisa dirasakan oleh kelima indra manusia dapat membuat karya atau pesan yang ingin disampaikan tertanam diingatan audiensnya (Kuno, 2018, h.2). Oleh karena itu, dalam perancangan *visual storytelling* ini, desainer memilih beberapa *colour palette* yang dapat membantu memberikan

kesan empati, kondisi emosional dalam hubungan, dan reflektif untuk kesehatan mental audiens.

a. Warna untuk Menggambarkan Dinamika Hubungan Romantis dan Emosi yang Intens

Kawaii Decora Fancy merupakan *color palette* yang dirancang oleh Naomi (2018) dengan kata kunci yang dapat menggambarkan perasaan senang (*happy*), manis (*sweet*), dan kelegaan (*airy*) (h.58). Penggunaan warna dengan nuansa *warm tone* pada *color palette* ini cocok untuk menggambarkan emosi, rasa sayang yang intens, dinamika saat hubungan bersama individu dengan BPD terasa sangat bahagia, dan penggambaran rasa kasih sayang yang bisa diberikan pasangan.

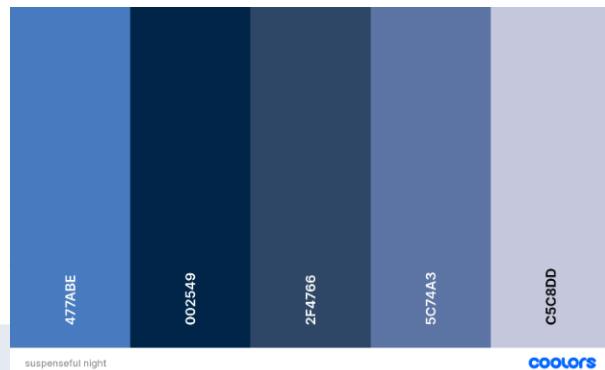


Gambar 2.33 Warna dengan Nuansa *Warm Tone* dari *Kawaii Decora Fancy*

b. Warna untuk Menggambarkan Dinamika Hubungan yang Penuh Rasa Khawatir dan Dingin

Suspenseful Night merupakan *color palette* yang dirancang oleh Naomi (2018) dengan kata kunci yang dapat menggambarkan perasaan gelisah (*anxious*), melelahkan (*frustrating*), dan menakutkan (*frightful*) (h.242). Peggunaan warna dengan nuansa biru gelap dalam *palette* ini cocok untuk menggambarkan situasi dengan atmosfer yang berat. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan beberapa warna dengan *tone* dingin dalam *color palette* ini untuk menggambarkan dinamika hubungan yang melibatkan individu dengan BPD di saat pasangan menjauhkan

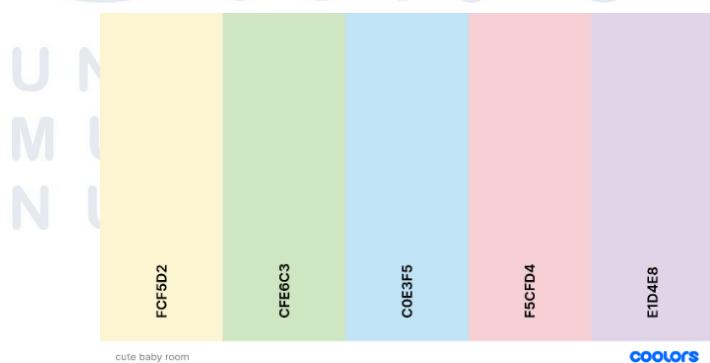
diri, menunjukkan kegelisahan, dan perasaan sakit bagi paangan yang menghadapi dinamikanya.



Gambar 2.34 Warna dengan Nuansa *Cool Tone* dari *Suspenseful Night*

c. Warna untuk Menggambarkan Empati dan *Self Healing*

Cute Baby Room merupakan *color palette* yang dirancang oleh Naomi (2018) dengan kata kunci yang dapat menggambarkan perasaan sehat (*healthy*), damai (*peaceful*), dan bersahabat (*firendly*) (h.10). Penggunaan warna pastel dan hijau dalam *color palette* ini cocok digunakan untuk menggambarkan perasaan berdamai dengan diri sendiri dan memberikan kesan reflektif. Oleh karena itu, penulis akan menggunakan beberapa warna dalam *color palette* ini untuk dapat menyampaikan penggambaran pesan dengan rasa empati yang dapat membantu pasangan dengan BPD menerima pesan yang ingin disampaikan dengan baik.



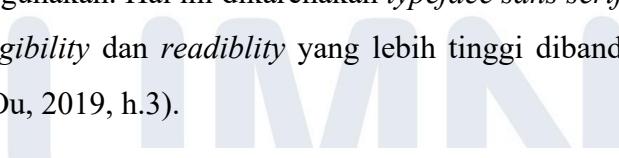
Gambar 2.35 Warna Pastel dengan Nuansa Damai dari *Cute Baby Room*

2. Tipografi

Ou Yufei (2019) menyatakan bahwa tipografi merupakan memegang peranan yang penting dalam sebuah perancangan desain baik cetak maupun digital untuk menyampaikan pesan dan memberikan pemahaman bagi audiensnya (h.1). Dalam pembuatan sebuah karya digital seperti *website*, penggunaan tipografi yang tepat tidak hanya dilihat dari jenis *typeface* yang cocok tetapi harus memastikan juga ukuran yang digunakan dapat dibaca dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan *usernya* (h.10). Berikut ini adalah beberapa aspek yang dapat diperhatikan dalam perancangan tipografi yang efektif dalam pembuatan sebuah *graphic novel* berbasis *website*.

a. Jenis *Typeface* dalam Media Digital

Dalam bukunya, Ou Yufei (2019) menyatakan bahwa terdapat enam jenis *typeface* yang sudah umum dikenali di era digitall ini, seperti *serif*, *sans serif*, *slab serif*, *handwritten*, dan *display* (h.3). Namun, dalam perancangan media digital jenis *typeface* sans serif merupakan *typeface* yang paling ideal untuk digunakan. Hal ini dikarenakan *typeface sans serif* memiliki tingkat *legibility* dan *readiblity* yang lebih tinggi dibanding yang lainnya (Ou, 2019, h.3).



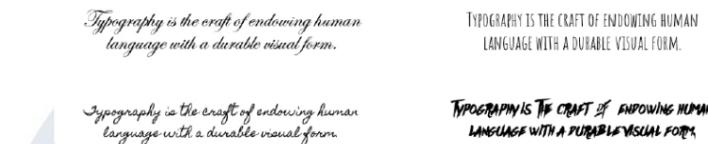
Serif Sans serif

A comparison image showing two words side-by-side. 'Serif' is written in a traditional serif font, where each letter has small vertical strokes (serifs) at the top and bottom of the main stem. 'Sans serif' is written in a modern sans-serif font, where all letters have clean, straight edges with no extra strokes.

Gambar 2.36 Perbandingan *Typeface Serif* dan *Sans Serif*
Sumber : Ou (2019, h.3)

Ou Yufei (2019) mendeskripsikan *serif* sebagai jenis *typeface* yang memiliki ciri khas penambahan garis kecil pada awal atau akhir goresan tiap huruf . Sedangkan, *sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki *serif* atau goresan (h.3). Dapat dilihat dari gambar 2.36, detail bentuk yang sederhana pada jenis *typeface sans*

serif dibandingkan *serif* membuatnya lebih efektif untuk digunakan dalam tampilan layar dengan resolusi yang berbeda-beda. Hal ini berhubungan dengan dapat meningkatkannya kenyamanan membaca bagi *user* (Ou, 2019, h.3).



Gambar 2.37 Contoh *Font Handwritten*
Sumber : Ou (2019, h.4)

Handwritten font adalah salah satu jenis *typeface* yang dapat dikategorikan dalam jenis *script*. Di mana *typeface* *script* memiliki karakteristik seakan-akan ditulis menggunakan tangan dengan pena, kuas, atau kapur (Ou, 2019, h.4). Ou Yufei (2019) menyatakan bahwa walau jenis *typeface* ini terkesan dekoratif dan seringkali terlihat cukup ambigu, *typeface* *script* dapat diimplementasikan untuk membangun suasana atau *mood* tertentu dalam sebuah desain (Ou, 2019, h.5). Namun, Ou Yufei (2019) menyatakan bahwa berdasarkan bentuknya, *typeface* *script* dapat dibedakan sesuai dengan fungsinya, yaitu membuat tulisan *casual*, *caligraphy*, atau komik (h.5).

b. Jenis *Typeface* dalam Komik atau *Graphic Novel*

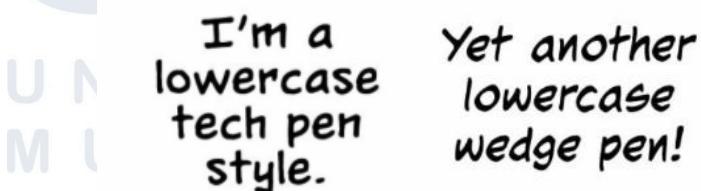
Setiap *website* atau media digital harus memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian target audiens yang sesuai dengan hasil perancangan yang diharapkan (Ou, 2019, h.13). Ou Yufei (2019) menyatakan bahwa dalam merancang tipografi untuk sebuah media digital, penting bagi desainer untuk memilih jenis *typeface* yang memiliki karakteristik dan dapat menggambarkan nuansa tertentu (h.13). Dalam perancangan komik

atau *graphic novel* jenis *typeface* yang umum digunakan adalah *handwriting typeface* yang masih mempertahankan nuansa tulisan tangan (Piekos, 2021, h.58).



Gambar 2.38 *Handwriting Typeface* yang Umum Digunakan dalam Komik
Sumber : Piekos (2021, h.58)

Dalam bukunya, Piekos (2021) menyatakan bahwa secara umum terdapat dua gaya *typeface* utama yang digunakan dalam pembuatan komik yang dirancang oleh *professional letterer*, seperti *Calligraphy Pen Style* yang memiliki ciri garis vertikal yang tipis dan garis horizontal yang lebih tebal dengan ujung yang tajam atau *Tech Pen Style* yang memiliki ciri goresan yang terlihat lebih seragam dengan ujung yang bulat (h.58). Penggunaan huruf kapital dengan *handwriting typeface* merupakan salah satu hal yang menjadi keunikan dan esensi dalam perancangan sebuah komik tetapi di era digital ini mulai muncul *web comic* yang menggunakan huruf kecil tetapi tetap menggunakan *handwriting typeface* (h.66).



Gambar 2.39 Contoh *Handwriting Typeface Style* dengan Huruf Kecil
Sumber : Piekos (2021, h.76)

Piekos (2021) menjelaskan bahwa walau penggunaan huruf kapital memiliki keuntungan, seperti jarak antar baris (*leading*) yang lebih seragam dibandingkan huruf kecil dan dapat

meningkatkan keterbacaan bagi para audiens tetapi di era modern ini huruf kapital dapat disalahartikan sebagai eksrepesi marah atau teriakan. Maka dari itu, penggunaan huruf kecil dengan ukuran *font* yang lebih besar untuk meningkatkan keterbacaan menjadi hal yang umum dalam perancangan digital *storytelling* (h.66).

c. Ukuran *Font*

Dalam perancangan sebuah *website*, penggunaan ukuran *font* yang berbeda-beda merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menciptakan visual hierarki atau kontras yang dapat membedakan isi konten *website* tersebut (Ou, 2019, h.18). Ou Yufei (2019) membagi ukuran-ukuran *font* ke dalam tiga kategori, yaitu judul (*headline*), sub judul (*subheadings*), dan *body text* (h.21). *Headline* merupakan teks yang menggunakan ukuran terbesar dengan tujuan untuk menarik mata audiens dan memberikan gambaran mengenai keseluruhan konten dalam *website* tersebut (h.20). *Subheadings* menduduki level dengan ukuran kedua terbesar yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian tetapi tidak boleh lebih menonjol dibanding headline dan berisi poin-poin penting yang dapat membantu *user* memahami atau mencari informasi. Terakhir adalah *body text* dengan ukuran paling kecil yang mengutamakan keterbacaan karena fungsinya, yaitu memberikan penjelasan atau informasi secara detail untuk para audiensnya (h.21).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Scale Category	Typeface	Weight	Size	Case	Letter spacing
H1	Roboto	Light	96	Sentence	-1.5
H2	Roboto	Light	60	Sentence	-0.5
H3	Roboto	Regular	48	Sentence	0
H4	Roboto	Regular	34	Sentence	0.25
H5	Roboto	Regular	24	Sentence	0
H6	Roboto	Medium	20	Sentence	0.15
Subtitle 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.15
Subtitle 2	Roboto	Medium	14	Sentence	0.1
Body 1	Roboto	Regular	16	Sentence	0.5
Body 2	Roboto	Regular	14	Sentence	0.25
BUTTON	Roboto	Medium	14	All caps	1.25
Caption	Roboto	Regular	12	Sentence	0.4
OVERLINE	Roboto	Regular	10	All caps	1.5

Gambar 2.40 *Material Design Type Scale* oleh Google untuk Typeface Roboto
Sumber : [https://m2.material.io/design/typography/...](https://m2.material.io/design/typography/)

Berikut adalah *Material Design* berisi ukuran *font* yang dibuat oleh Google (dalam Ou, 2019) sebagai panduan bagi para desainer untuk menentukan ukuran *font* dalam perancangan UI/UX sebuah website yang mengutamakan *readibility* bagi *user*. Namun, Ou Yufei (2019) menekankan pentingnya untuk tetap mementukan ukuran yang disesuaikan dengan tampilan typeface yang dipilih (h.18). Seperti ukuran *font* yang biasa digunakan oleh seorang pencipta komik dalam menuliskan dialog dengan huruf kapital menggunakan typeface *Might Makes Right Pro BB* adalah 9.5pt dengan jarak antar baris (*leading*) sebesar 7.5pt (Piekos, 2021, h.65).

3. Grid dan Layout

Grid merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan desain baik untuk media cetak atau digital, seperti *website* (Beaird dkk., 2021,h.29). Beaird (2021) menyatakan bahwa *grid* tidak hanya berfungsi sebagai elemen kotak yang disusun dengan sejajar dalam sebuah halaman *website* melainkan berhubungan dengan proporsi yang seimbang sehingga desain yang dibuat dapat dinikmati oleh para audiensnya (h.29).

Dalam bukunya dinyatakan bahwa dalam proses pembuatan media berbentuk deksop penggunaan *grid* dapat dilakukan dengan cara membuat 12 *coloumn* pada halaman baru untuk mempermudah proses pemindahan sketsa ke dalam *prototype* (Beaird dkk., 2021,h.35).



Gambar 2.41 Implementasi *Coloumn* pada *Graphic Novel* *The Boat*

Dengan mengimplementasikan *coloumn*, desainer dapat bereksperimen dengan layout dari penempatan gambar dan teks pada *graphic novel* yang ingin dirancang. Selain itu, dengan menggunakan *coloumn*, seorang desainer dapat menentukan margin atau batas tepi halaman yang harus dihindari penempatan konten agar tidak menimbulkan ketidaknyamanan bagi *user*. Dapat dilihat pada gambar di atas bahwa area hijau adalah zona yang menjadi batas aman di mana tidak adanya peletakan elemen-elemen visual.

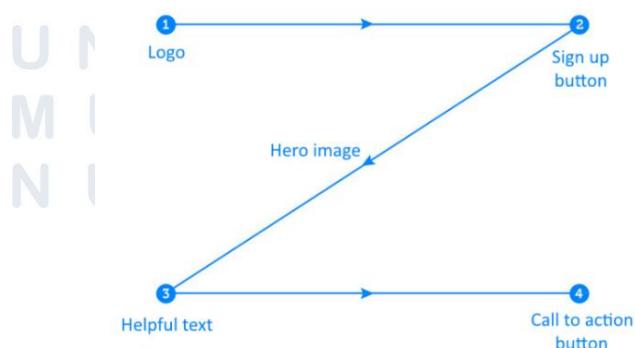


Gambar 2.42 Implementasi *Rule of Thirds*
Sumber : <https://yesimadesigner.com/wp-content...>

Dalam desain, komposisi dan *layout* berhubungan dengan bagaimana seorang desainer mengatur posisi dan penempatan elemen-elemen visual dalam sebuah karya. *Rule of thirds* adalah salah satu *grid* system yang dapat digunakan dalam menciptakan sebuah komposisi yang seimbang dan *aesthetically pleasing* dengan cara membagi suatu bidang menjadi persegi empat 3×3 dengan ukuran yang sama dengan garis lurus (Lidwell, dkk. 2015, h.459). Seperti yang dapat dilihat pada gambar 2.42 di mana cara mengimplementasikan *grid* ini menurut Lidwell, dkk. (2015) adalah dengan meletakkan elemen-elemen utama yang ingin dijadikan *focal point* pada titik perpotongan antar garis. (h.459).

4. Navigation

Dalam perancangan sebuah komik atau *graphic novel* terdapat beberapa macam *layout* penempatan panel yang memudahkan pembaca dalam menavigasi alur cerita yang hendak disampaikan (Cohn dkk., 2015, h.2). Cohn (2015) menekankan bahwa pada umumnya, para pembaca komik atau *graphic novel* menggunakan navigasi *Z-path* dengan urutan membaca dari kiri ke kanan lalu ke bawah (h.2). Cohn (2015) juga menyatakan pentingnya untuk menempatkan panel dan menentukan layout yang tidak terlalu menumpuk atau tidak beraturan agar tidak menimbulkan kebingungan bagi para audiens (h.10).



Gambar 2.43 *Z-Path* Sebagai Pola Navigasi Media Berbasis *Website*
Sumber : <https://miro.medium.com...>

2.3.2 *User Experience* (UX)

User Experience (UX) atau pengalaman pengguna merupakan respon yang *user* rasakan setelah berinteraksi dengan media yang dirancang. (Chipman, 2022, h.12). Chipman (2022) juga menekankan bahwa dalam merancang UX penting bagi desainer untuk memerhatikan bagaimana sebuah media dapat memberikan pengalaman yang dapat memenui kebutuhan *user* dan membantu mereka mencapai tujuan tanpa hambatan (h.15). Maka dari itu, untuk dapat merancang sebuah UX yang baik terdapat beberapa unsur yang perlu diperhatikan, seperti :

1. *Jakob's Law (Familiarity)*

Jakob's Law berhubungan dengan unsur *familiarity* yang membahas mengenai bagaimana *user* akan lebih menyukai penggunaan media yang memiliki kemiripan dengan media yang sudah umum mereka gunakan sebelumnya (Yablonski, 2020, h.1). Yablonski (2020) menyatakan bahwa *familiarity* berfungsi untuk menghindari perasaan bingung, tetap focus, dan efisiensi waktu bagi para *user* dalam mempelajari navigasi media yang disajikan (h.10). Hal ini dapat dilakukan oleh seorang desainer dengan cara menggunakan pola desain yang umum diketahui oleh masyarakat luas dalam perancangan struktur halaman, *flow*, navigasi, dan penempatan elemen-elemen dalam media yang disajikan (h.2).

2. *Fitt's Law (Usability)*

Fitt's Law berhubungan dengan unsur *usability* yang membahas mengenai bagaimana seharusnya sebuah *interface* dirancang dengan tujuan mempermudah *user* dalam memahami dan menavigasi media yang disajikan (Yablonski, 2022, h.13). Unsur *usability* dalam *Fitt's Law* menekankan pentingnya memerhatikan faktor ukuran (h.15). Yablonski (2022) menyatakan bahwa ada tiga hal yang dapat diimplementasikan dengan membuat perancangan UX menggunakan

Fitt's Law, yaitu ukuran *touch target* yang dapat dengan mudah diidentifikasi oleh *user*, jarak yang ideal antara *touch target* yang satu dengan yang lain, dan pemilihan penempatan *touch target* yang dapat dengan mudah dilakukan oleh *user* (h.15).

3. *Hick's Law (Simplifying)*

Hick's Law berhubungan dengan unsur *simplifying* yang memerhatikan waktu diperlukan *user* untuk membuat keputusan akan bertambah dengan semakin banyaknya jumlah dan kompleksitas dari pilihan yang tersedia (Yablonski, 2022, h.23). Yablonski (2022) menekankan bahwa seorang desainer dapat merancang UX yang lebih baik menggunakan unsur *simplifying* dengan menyediakan pilihan yang tepat di waktu yang tepat agar para *user* dapat mengambil keputusan dengan efisien (h.28). Penggunaan *Hick's Law*, menekankan pada melakukan simplifikasi pada *interface* yang dapat membantu *user* untuk menyampaikan tujuan dengan mudah. Selain simplifikasi, hal ini dapat dilakukan dengan cara menghilangkan setiap elemen yang tidak diperlukan (Yablonski, 2022, h.33).

4. *Aesthetic-Usability Effect*

Aesthetic-Usability Effect merupakan unsur yang menyatakan bahwa *user* memiliki kecenderungan dalam berpikir bahwa *design* yang terlihat *aesthetically pleasing* dianggap lebih mudah untuk digunakan (Yablonski, 2020, h.65). Yablonski (2020) menyatakan bahwa pada dasarnya desainer sudah menyadari bagaimana sebuah karya desain harus bisa bekerja dan tidak hanya terlihat *aesthetically pleasing* untuk *user* (h.65). Namun, penting diingat bahwa adanya desain yang bekerja dengan baik diikuti dengan tampilan desain yang *aesthetically pleasing* dapat menghasilkan respons emosional yang positif, meningkatkan kemampuan kognitif *user*, memperluas persepsi terhadap *usability* dan meningkatkan kepercayaan terhadap media atau karya yang disajikan (Yablonski, 2020, h.65).

2.3.3 *Gamification*

Gamifikasi adalah salah satu bentuk dari desain *experience* yang dapat mendorong motivasi dan pembelajaran *user* (Konzack, 2024, h.71). Konzack (2024) menyatakan bahwa adanya pemanfaatan visual dan narasi yang diikuti dengan gamifikasi dapat membantu desainer dalam merancang sebuah media interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi *user* dalam berinteraksi dengan media yang disajikan (h.71). Menurut teori oleh Costikyan (dalam Konzack, 2024, h.3) terdapat beberapa elemen dalam pembuatan *game* yang dapat digunakan untuk perancangan gamifikasi dalam *graphic novel*, seperti :

1. *Interactivity*

Interaktivitas dalam gamifikasi berhubungan dengan bagaimana seorang *user* terlibat secara aktif (Konzack, 2024, h.3). Dengan kata lain, seorang *user* diberikan kesempatan untuk terlibat, membuat pilihan, dan mendapatkan *feedback* secara langsung dengan media digital yang disajikan (h.3). Elemen interaktivitas dapat disajikan melalui UI atau elemen visual yang telah dirancang dalam media digital oleh desainer (h.3).

2. *Structure*

Berhubungan dengan interaktivitas, sebuah permainan dengan sistem interaktif berhubungan dengan aturan dan prosedur yang menjadi batasan atau dorongan dari tindakan yang dapat dilakukan oleh pemain (Konzack, 2024, h.3). Dalam konteks gamifikasi, penerapan sebuah aturan berhubungan dengan struktur dan panduan bagi *user* untuk berinteraksi dengan sistem (Konzack, 2024, h.4). Hal ini dapat dilakukan dengan cara menentukan tujuan dan *behaviour* yang diinginkan dari *user* sehingga dapat tercipta struktur yang jelas dari alur dan keterlibatan *user* terhadap media yang disajikan (h.4).

3. Goals and Objective

Adanya *goals* dan *objective* yang jelas dalam sebuah perancangan sistem gamifikasi dapat memberikan motivasi yang mendorong keterlibatan *user* dalam berinteraksi dengan media yang disajikan (Konzack, 2024, h.4). Hal ini dikarenakan tujuan yang bermakna atau harapan terhadap pencapaian dapat membangun keinginan para *user* untuk melanjutkan perjalanannya (h.4).

4. Endogenous Meaning

Endogenous meaning atau makna internal berhubungan dengan bagaimana *user* memberikan makna personal dari aturan, mekanisme, dan sistem yang ada pada sebuah media (Konzack, 2024, h.4). Dalam perancangan sebuah sistem gamifikasi, seorang desainer dapat menghadirkan elemen *endogenous meaning* dengan membuat elemen gamifikasi yang sesuai dengan tujuan utama dari media yang disajikan (h.4). Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan narasi, tema, atau representasi visual yang terasa dekat dengan *user* (h.4).

Untuk dapat merancang sebuah media interaktif yang dapat memikat atau bermakna bagi *user*, penting bagi seorang desainer untuk mempelajari keinginan serta kebutuhan *user* dari sisi tampilan yang umum dikenal dengan UI dan pengalamannya sebagai manusia yang dikenal dengan UX. UI adalah elemen yang berhubungan dengan tampilan-tampilan yang dapat dilihat oleh *user* dalam media *interactive storytelling* berbasis *website* yang akan dirancang. Beberapa elemen UI yang perlu diperhatikan dalam perancangan media ini adalah warna yang sesuai dengan cerita atau makna yang ingin disampaikan, tipografi yang nyaman dibaca dan cocok dengan media *graphic novel*, serta *grid* dan *layout* untuk membantu menyatukan keseluruhan elemen. Sedangkan, untuk dapat merancang UX yang dapat membantu *user* menyelesaikan perjalanan tanpa hambatan terdapat beberapa unsur yang dapat diperhatikan, seperti *familiarity* yang berhubungan dengan kemiripan terhadap media yang serupa sehingga media yang dirancang tidak membuat *user* merasa kebingungan dalam menggunakannya, *usability* yang berhubungan dengan kemudahan navigasi, *simplifying* yang berhubungan dengan

efektivitas *user* dalam menyelesaikan pekerjaannya, serta *aesthetic-usability effect* yang berhubungan dengan tampilan desain yang baik dapat memberikan dampak yang baik bagi *user*. Dalam perancangan *graphic novel* ini, untuk memotivasi *user* dalam memahami topik tentang cara menghadapi pasangan BPD, dirancang sebuah unsur gamifikasi.

2.4 Borderline Personality Disorder (BPD)

Berdasarkan *American Psychiatric Association's Diagnostic and Statistical Manual, 5th Edition* (APA, 2013, h.663), *Borderline Personality Disorder* (BPD) adalah gangguan kepribadian yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi, perilaku, citra diri, serta impulsivitas yang sulit dikendalikan. Kondisi ini memengaruhi hubungan interpersonal pengidapnya dengan anggota keluarga, teman, rekan kerja, serta pasangan dalam hubungan romantis (h.664). Umumnya, BPD merupakan salah satu gangguan kepribadian yang dapat teridentifikasi pada saat individu mengalami masa transisi dari usia remaja menuju dewasa muda (Lobel, 2022, h.11). Berdasarkan prevalansi diagnostik saja, ditemukan bahwa sekitar 75% dari individu yang didiagnosis dengan BPD adalah perempuan (Bozzatello dkk., 2024, h.2). Dalam DSM-5 dicantumkan bahwa seorang individu berpotensi memiliki diagnosis BPD jika menunjukkan setidaknya lima dari sembilan gejala yang menjadi indikator klinis (Leichsensring, dkk., 2024, h.5). Dengan kata lain, untuk dapat memahami cara menghadapi pasangan yang menunjukkan karakteristik BPD dalam hubungan diperlukan pemahaman mengenai gejala, penyebab, dan dampak dari pola perilaku dari BPD terlebih dahulu.

2.4.1 Gejala-Gejala *Borderline Personality Disorder* (BPD)

Dalam DMS-5 dijelaskan bahwa seseorang dapat memasuki kriteria diagnosis BPD apabila menunjukkan gangguan pada minimal dua aspek fungsi kepribadian manusia, seperti citra diri yang tidak stabil (*identity*), memiliki tujuan dan nilai hidup yang berubah-ubah (*self-direction*), kesulitan dalam memahami perasaan sendiri orang lain (*empathy*), serta menjalani hubungan yang interpersonal penuh dengan konflik (*intimacy*) (Leichsensring, dkk.,

2024, h.5). Sejalan dengan hal ini, Lobel (2022) menyatakan bahwa pola perilaku individu dengan diagnosis BPD dapat berbeda dengan pengidap lainnya walaupun mereka memiliki kombinasi gejala-gejala yang sama (h.11). Berikut ini merupakan sembilan gejala yang menjadi indikator klinis BPD yang tertulis dalam buku *“When a Loved One Has Borderline Personality Disorder: A Compassionate Guide to Building a Healthy and Supportive Relationship”* (Lobel, 2022).

1. Menghindari Kondisi Ditinggalkan yang Nyata maupun Tidak Nyata

Individu dengan BPD akan mengalami tingkat kecemasan yang tinggi saat merasa ditinggal atau berpikir bahwa mereka akan ditinggal. (Lobel, 2022, h.12). Gejala ini dapat dilihat dari perilaku ketergantungan berlebihan pada orang terdekatnya. Lobel (2022) menegaskan bahwa dalam situasi tertentu, individu dengan BPD akan secara berulang memastikan bahwa orang terdekatnya tidak akan meninggalkan mereka atau menuntut respon yang cepat di saat berjauhan (h.12). Lobel (2022) juga menyatakan bahwa saat mereka merasa tidak diprioritaskan, akan mulai timbul perasaan cemas yang intens dan hal ini dapat mengarah pada perilaku menyakiti diri sendiri (h.12).

2. Pola Hubungan Interpersonal yang Intens Ditandai dengan Idealisasi dan Devaluasi Ekstrem

Individu dengan BPD memiliki pola pikir yang tidak stabil serta cenderung melihat segala sesuatu dengan *black and white thinking* (Lobel, 2022, h.12). Lobel (2022) menyatakan bahwa hal ini membuat mereka mengkategorikan pengalaman maupun seseorang ke dalam dua spektrum yang ekstrem, yaitu sangat positif atau sangat negatif (h.12). Dalam konteks hubungan interpersonal terutama hubungan romantis, individu dengan BPD sering melakukan idealisasi pada tahap awal sebuah hubungan yang diikuti dengan fase devaluasi seiring berjalannya waktu (h.12). Dinamika inilah yang dapat menimbulkan perasaan benci

serta afeksi yang intens secara bergantian dan pada akhirnya dapat berpotensi menjadi akar dari pola hubungan yang tidak sehat (Lobel, 2022, h.13).

3. Penggambaran Citra Diri yang Tidak Stabil

Berhubungan dengan idealisasi dan devaluasi, Lobel (2022) menyatakan bahwa individu dengan BPD juga mengalami kesulitan dalam menilai diri dikarenakan pandangan mereka yang cukup ekstrem terhadap orang lain dan diri sendiri (h.13). Kondisi ini membuat individu dengan BPD seringkali berada di fase benci terhadap diri sendiri (*self-loathing*) ketika merasa gagal dan fase kagum yang berlebihan terhadap diri sendiri (*self adoration*) di saat mereka memperoleh sebuah pencapaian atau validasi dari orang-orang sekitarnya. Kecenderungan menaruh nilai diri pada validasi lingkungan sosialnya ini membuat individu dengan BPD mengalami kesulitan untuk membentuk citra diri yang kuat dan stabil (Lobel, 2022, h.13).

4. Impulsivitas yang Berbahaya

Lobel (2022) menyatakan bahwa BPD membuat pengidapnya merasakan dan mengalami ledakan emosi intens yang disebut dengan disregulasi emosi. Disregulasi emosi ini merupakan penyebab utama dari perilaku impulsif yang dialami oleh individu dengan BPD karena menyulitkan mereka untuk berpikir dan mengambil tindakan secara rasional. Beberapa contoh tindakan impulsif yang dilakukan oleh individu dengan BPD sebagai bentuk menyalurkan emosi atau mencari kepuasan sesaat, meliputi tindakan menyakiti diri, menghancurkan barang, mengemudi dalam keadaan mabuk, berjudi, mengkonsumsi obat-obatan terlarang atau makanan yang tidak sehat, bahkan melakukan hubungan seksual yang tidak aman (Lobel, 2022, h.14).

5. Perilaku Menyakiti Diri Sendiri yang Mengarah pada Tindakan Mengakhiri Hidup

Berhubungan dengan impulsivitas, Lobel (2022) menyatakan bahwa salah satu gejala yang perlu diperhatikan adalah keinginan individu dengan BPD untuk menyakiti diri bahkan mengakhiri hidupnya, terutama saat mereka merasa diabaikan atau ditinggal (h.15). Selain itu, individu dengan BPD memiliki kecenderungan untuk melakukan tindakan menyakiti diri atau percobaan mengakiri hidup untuk melepaskan beban emosional yang sedang mereka alami (Lobel, 2022, h.15). Dalam beberapa kasus tertentu, tindakan menyakiti diri ini tidak ditujukan untuk memberikan akibat yang fatal melainkan untuk memanipulasi orang lain baik secara disengaja atau tidak disengaja. Namun, Lobel (2022) tetap menekankan bahwa perilaku ini tetap harus ditangani karena memiliki potensi yang berbahaya (h.15).

6. Emosi dan Suasana Hati yang Mudah Berubah Secara Drastis

Individu dengan BPD sering digambarkan sebagai sosok yang sangat emosional, di mana mereka dapat merasakan emosi yang sangat intens dibandingkan manusia pada umumnya (Lobel, 2022, h.16). Hal ini dapat membuat pengidapnya kesulitan dalam mengenali emosi yang sedang mereka alami serta memiliki kecenderungan untuk mengekspresikan emosi mereka secara intens atau spontan tanpa adanya penyaringan terlebih dahulu. Bagi para orang terdekat, hal ini dapat menyebabkan kebingungan karena di saat suasana hati individu dengan BPD merasa senang, mereka akan mengekspresikan hal tersebut dengan intens. Di saat bersamaan, ketika situasi yang tidak menyenangkan datang para pengidap BPD akan langsung mengalami perubahan suasana hati dan mengelurkan emosi negatifnya tanpa adanya regulasi emosi terlebih dahulu.

7. Mengalami Rasa Hampa yang Berlangsung Terus Menerus

Individu dengan BPD sering kali merasakan ada bagian dalam dirinya yang hilang (Lobel, 2022, h.16). Pada umumnya, seseorang di fase kehidupan dewasa yang sehat memiliki gambaran citra

diri atau identitas yang stabil untuk menjadi dasar dalam mengenali diri mereka sendiri. Berbeda dengan pengidap BPD yang mengalami kesulitan untuk mengenal diri mereka sendiri dan tidak memiliki identitas diri yang kuat. Kondisi ini mengakibatkan timbulnya rasa hampa dalam diri yang membuat individu dengan BPD memiliki kecenderungan untuk mencari validasi dari orang sekitarnya untuk merasa berharga.

8. Kesulitan dalam Meregulasi Emosi

Salah satu hal yang sulit dilakukan oleh individu dengan BPD adalah meregulasi emosi, terutama perasaan marah yang intens (Lobel, 2022, h.17). Lobel (2022) menyatakan bahwa sangat umum untuk seseorang merasa marah ketika tersakiti tapi bagi pengidap BPD rasa sakit yang mereka rasakan jauh lebih intens daripada orang pada umumnya (h.17). Hal inilah yang membuat para pengidapnya cenderung menyalurkan rasa marah mereka baik melalui tindakan maupun perkataan negatif yang dapat menyakiti diri mereka sendiri bahkan orang sekitarnya. Kesulitan dalam meregulasi emosi ini juga dapat menjadi salah satu penyebab timbulnya ketidakstabilan dalam menjalin hubungan interpersonal dengan individu lain (h.17).

9. Mengalami *Paranoid Idealization* atau Disosiasi

Dengan adanya ketidakstabilan dalam pola pikir dan persepsi yang dimiliki oleh individu dengan BPD, muncul kecenderungan terjadinya *paranoid idealization* dan disosiasi (Lobel, 2022, h.18). Lobel (2022) mencantumkan bahwa hal ini dapat diartikan sebagai kondisi yang membuat individu mengartikan suatu kejadian dengan cara yang berbeda dari kenyataannya (h.18).

Dalam DSM-5 dinyatakan *paranoid ideation* terjadi saat seorang individu memiliki rasa kekhawatiran yang tidak realistik, seperti saat individu dengan BPD merasa bahwa orang lain memiliki intensi buruk untuk menyakiti mereka (APA, 2013, h. 700). Dalam menghadapi situasi ini, individu dengan BPD menganganinya dengan

mengasosiasikan dirinya sebagai korban atau menyalahkan orang lain untuk menghindari pandangan buruk terhadap diri mereka (h.664). Sejalan dengan hal ini, Lobel (2022) menyatakan bahwa panaoid ideation dalam individu yang memiliki BPD biasanya dipicu oleh rasa cemas atau stress, namun akan mereda saat ancaman yang dirasakan hilang (h.18).

2.4.2 Penyebab *Borderline Personality Disorder* (BPD)

Lobel (2022) menyatakan bahwa terdapat tiga faktor yang menjadi penyebab individu dapat terdiagnosa dengan BPD, di mana tiap faktor memiliki pengaruh yang berbeda dalam perkembangan gangguan kepribadian tersebut dalam tiap individu (h.19). Faktor utama yang menjadi penyebab dari timbulnya gejala-gejala BPD dalam seorang individu adalah genetik. Menurut data dari *The American Psychological Association* (APA, 2023), dilaporkan bahwa BPD seringkali teridentifikasi pada seseorang yang memiliki hubungan darah dengan penderita gangguan kepribadian lainnya dibandingkan dengan populasi umum. (Lobel, 2022, h.19). Hal ini didukung oleh penelitian Stepp (dalam Irawan, 2021, h.27) yang menemukan bahwa individu dengan anggota keluarga yang memiliki gangguan kepribadian, seperti BPD cenderung memiliki resiko untuk mengalami kondisi yang sama.

Faktor berikutnya adalah faktor biologis. Sebuah studi terhadap pencitraan otak (*neuroimaging*) ditemukan bahwa terdapat perbedaan struktur anatomi maupun dinamika neurokimia pada cara kerja otak individu dengan BPD dibandingkan dengan individu yang tidak memiliki gangguan kepribadian tersebut (Irawan, 2021, h27). Namun, hingga saat ini belum ada penelitian yang secara jelas menyatakan penyebab dari perbedaan tersebut (Lobel, 2022, h.19). Faktor ketiga yang menjadi penyebab dari munculnya gejala diagnosis BPD adalah lingkungan (Irawan, 2021, h27).

Sebuah studi yang dilakukan oleh Ibrahim (2018) menyatakan bahwa individu dengan BPD memiliki pengalaman buruk di masa lalu. Hal ini didukung juga dengan studi yang menyatakan bahwa anak-anak yang

mengalami perlakuan buruk di masa kecilnya memiliki kemungkinan lebih besar untuk mengembangkan gejala BPD dibandingkan dengan anak-anak yang diperlakukan dengan baik sejak kecil (Irawan, 2021, h27). Lobel (2022) menyatakan dalam praktis klinisnya ia menemukan bahwa individu dengan BPD memiliki kecenderungan dibesarkan oleh orang tua yang memiliki kesulitan dalam menerapkan disiplin dan menentukan jarak (*boundaries*) yang sehat dengan anak mereka (h.20).

2.4.3 Dampak dan Karakteristik *Borderline Personality Disorder* (BPD) dalam Hubungan Romantis

Individu dengan BPD memiliki kecenderungan dalam menunjukkan pola perilaku tertentu terhadap orang terdekatnya yang berpotensi menimbulkan penderitaan secara emosional atau *dysfunction* dalam sebuah hubungan interpersonal, salah satunya dalam sebuah hubungan romantis (Lobel, 2022, h.26). Karakteristik utama dari gangguan kepribadian ini yang dapat memengaruhi pasangan yang menjalin hubungan dengan pengidap BPD adalah ketidakstabilan yang umum muncul di usia dewasa muda (APA, 2013, h.663). Dalam DSM-5 tertulis bahwa ketidakstabilan ini dapat teridentifikasi dengan beberapa gejala, seperti perubahan suasana hati yang cepat, disregulasi emosi, perasaan takut ditinggal, dan implusivitas (h.663). Kondisi ini membuat pasangan yang menghadapi dinamika BPD kesulitan dalam membangun kepercayaan yang merupakan hal utama yang diperlukan untuk dapat membangun sebuah hubungan romantis yangn (h.22). Selain ketidakstabilan, gejala idealisasi dan devaluasi ekstrem dari BPD dapat memberikan dampak berupa sulitnya membangun hubungan romantis yang sehat dimana kedua individu merasa aman secara emosional (APA, 2013, h.664).

Untuk lebih memahami hubungan romantis yang melibatkan individu dengan BPD, hasil riset Navarro-Gomez menjelaskan beberapa karakteristik yang dapat diidentifikasi, seperti durasi hubungan yang singkat, jumlah hubungan yang lebih banyak, kepuasan emosional yang rendah untuk kedua belah pihak, tingkat pertengkaran yang lebih tinggi, potensi

timbulnya *insecure attachment*, komunikasi pasif-agresif, serta terdapat resiko besar memiliki pasangan yang memiliki *anxious attachment* (Navarro-Gomez dkk., 2017, h.182). Sejalan dengan hal ini, Lobel (2022) menyatakan bagi pasangan yang menghadapi dinamika tersebut, hubungan romantis dengan pengidap BPD dapat digambarkan dengan penuh kecemasan. Ketidakpastian antara kasih sayang atau kekecewaan yang sangat mudah berganti dapat membuat pasangan yang menghadapi dinamikanya merasa cemas dan tidak pernah cukup (h.22). Selain itu, pola pikir hitam putih yang membuat individu dengan BPD memiliki penilaian yang tidak rasional dan objektif dapat membuat pasangan yang menghadapi dinamikannya selalu merasa diuji untuk menunjukkan kasih sayang mereka (h.22).

2.4.4 Cara Menghadapi Pasangan dengan *Borderline Personality Disorder* (BPD)

Riset menemukan bahwa mayoritas pasangan dengan diagnosis BPD cenderung merasa malu atas kondisi ini dan memiliki keyakinan negatif terhadap BPD dalam dirinya (Hayes dkk., 2023 h.54). Hayes (2023) menyatakan bahwa ketika terjadi konflik dalam hubungan, perasaan malu dan keyakinan negatif ini seringkali diproyeksikan kepada pasangan yang menghadapi dinamikanya dengan asumsi bahwa mereka melihat kondisi individu yang memiliki BPD secara negatif juga (h.54). Namun, Lobel (2022) menuliskan terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam menghadapi pasangan dengan BPD agar dapat membangun hubungan romantis yang memuaskan bagi diri sendiri dan penderitanya. Langkah pertama yang dapat diambil dalam menghadapi pasangan dengan BPD adalah pastikan terlebih dahulu batasan dan jarak yang sehat untuk diri sendiri (Lobel, 2022, h.35). Hal ini didukung oleh riset yang menunjukkan bahwa rasa malu yang dimiliki oleh individu yang memiliki BPD akan menurun ketika melihat pasangan yang menghadapinya memilih untuk melakukan *self-care* (Hayes dkk., 2023 h.60).

Lobel (2022) menyatakan bahwa individu dengan kondisi psikologis yang sehat umumnya tidak akan menyakiti orang yang mereka cintai.

Membangun hubungan dengan individu yang memiliki pola perilaku cenderung menyakitkan baik secara sengaja atau tidak disengaja tentunya akan sangat melelahkan dan dapat menimbulkan luka emosional untuk pasangan yang menghadapinya (Lobel, 2022, h.35). Sejalan dengan hal ini, Dr. Alok (HealthyGamerGG, 2023) juga menekan pentingnya untuk menjaga kondisi kesehatan mental diri sendiri terlebih dahulu sebagai pasangan yang menghadapi dinamika BPD untuk dapat memberikan dukungan yang tepat. Cara kedua menurut Lobel adalah mendorong pasangan dengan BPD untuk mencari bantuan dari seorang profesional (Lobel, 2022, h.53).

Hal ini akan cukup rumit untuk dilakukan karena individu dengan BPD memiliki kecenderungan untuk langsung berusaha membela diri dan menyerang saat menerima kritikan (h.64). Namun, terdapat tiga hal yang dapat diperhatikan agar dapat meyakinkan pasangan dengan BPD untuk mencari pertolongan, seperti menetukan waktu komunikasi yang tepat, jelaskan perilaku individu dengan BPD yang mengkhawatirkan atau menyakiti, dan jangan dipersonalisasi (Lobel, 2022, h.55). Hal ini didukung oleh riset yang menunjukkan bahwa terapi yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal dan intrapersonal dapat membantu memperbaiki dinamika hubungan yang melibatkan individu dengan BPD (Hayes dkk., 2023 h.57). Namun, tidak menutup kemungkinan pasangan dengan BPD menolak untuk mencari bantuan dari profesional. Hal ini dapat dilatarbelakangi dengan fakta di mana umumnya seseorang akan mencari pertolongan jika mengalami rasa sakit yang cukup signifikan (Lobel, 2022, h.55).

Maka dari itu, Lobel (2022) menekankan ulang betapa pentingnya untuk pasangan yang menghadapi dinamika BPD dalam mempertimbangkan apakah secara tidak sadar mereka mentoleransi perilaku yang tidak sehat tersebut dan tidak menentukan batasan yang sehat dalam hubungan mereka (h.55). Jika sudah memahami kedua hal tersebut, langkah selanjutnya adalah untuk memahami batasan dalam mendukung pasangan dengan BPD. Untuk langkah ini, Lobel (2022) menekankan bahwa setiap orang bertanggung jawab

untuk dirinya masing-masing dan sebagai manusia, tidak ada individu yang memiliki kemampuan untuk menyembuhkan orang lain (h.56). Dengan demikian, penting bagi pasangan yang menghadapi dinamika BPD untuk memiliki kesadaran mengenai batasan mereka dalam mendukung atau memberikan pertolongan pada individu dengan BPD (Lobel, 2022, h.62).

Jika individu dengan BPD sudah sadar terhadap kondisi mereka dan memiliki keinginan untuk pulih, tahap berikutnya adalah mengelola BPD dalam sebuah hubungan romantis yang dapat dilakukan oleh kedua individu yang menjalani hubungan tersebut (Lobel, 2022, h.62). Langkah pertama adalah membangun komunikasi yang sehat dengan mempelajari komunikasi dengan kesadaran penuh (*mindful communication*). Hal ini dapat dilakukan dengan memisahkan komunikasi yang sehat dan tidak sehat untuk mengurangi terjadinya konflik, *stress* berlebihan, dan meningkatkan kedekatan (Lobel, 2022, h.62). Langkah kedua dalam mengelola BPD dalam sebuah hubungan romantis adalah belajar untuk mempertahankan jarak sehat yang sudah ditentukan (Lobel, 2022, h.72).

Lobel (2022) menyatakan bahwa sebuah hubungan yang sehat dapat dibangun dengan adanya rasa saling menghargai. Maka dari itu, penting bagi individu dengan BPD mempelajari kemandirian dan pasangan yang menghadapi dinamika BPD untuk tidak membatasi ketergantungan (Lobel, 2022, h.78). Langkah selanjutnya adalah menyusun sebuah rencana hubungan (*relationship contract*). Hal ini dilakukan dengan tujuan memperbaiki pola perilaku yang tidak baik dan membangun kebiasaan baru yang sehat dengan menyertakan konsekuensi dari tindakan yang memberikan dampak negatif bagi salah satu pihak (Lobel, 2022, h.84).

Langkah terakhir dalam tahapan ini adalah pasangan yang menghadapi dinamika ini harus tetap konsisten dalam menghadapi individu dengan BPD (Lobel, 2022, h.88). Lobel (2022) meyadari bahwa untuk mengubah perilaku seseorang dan menciptakan perilaku sehat untuk dapat membangun sebuah hubungan romantis yang memuaskan dengan pasangan

yang memiliki BPD memerlukan proses dan waktu (h.89). Namun, niat dan komitmen untuk berkembang dalam hubungan dapat menjadi sumber yang mendorong pasangan dengan diagnosis BPD untuk mempelajari cara menghadapi bersama pasangannya (Hayes dkk., 2023 h.57). Maka dari itu, penting bagi pasangan yang menghadapi dinamika BPD untuk menjaga kondisi psikologis mereka sendiri, tidak mudah menyerah, dan konsisten dalam menghadapi konflik atau pengujian berulang yang secara sengaja atau tidak sengaja dilakukan oleh individu dengan BPD (Lobel, 2022, h.89).

Dapat disimpulkan bahwa BPD merupakan gangguan kepribadian yang ditandai dengan ketidakstabilan emosi, bentuk citra diri, dan tindakan impulsivitas yang berbahaya. Hal ini membuat individu yang memiliki kondisi ini mengalami kesulitan dalam membangun hubungan yang baik dilatarbelakangi dengan ketidakmampuan individu yang memiliki BPD dalam meregulasi emosi dan dapat menyebabkan terjadinya konflik intens berulang. Padahal berdasarkan riset para ahli, dinyatakan bahwa hubungan yang memuaskan tetap dapat terwujud dengan adanya dukungan yang tepat dengan tidak mengenyampingkan kesehatan diri sendiri terlebih dahulu. Dalam bukunya, Lobel mencantumkan beberapa hal yang menjadi penyebab dari seseorang bisa terdiagnosis BPD, seperti faktor gentik, lingkungan, dan trauma atau pola asuh tanpa *boundaries* di masa lalu. Lobel (2022) juga mencantumkan beberapa hal yang dapat dilakukan untuk dapat membangun hubungan yang memuaskan dengan pasangan yang memiliki BPD, seperti menjaga batasan yang sehat, mengajak mencari bantuan profesional jika diperlukan, dan menjaga kesehatan mental diri sendiri sebelum memiliki komitmen dan kesabaran untuk dapat membangun pola berpikir yang lebih sehat dengan pasangan yang memiliki BPD.

2.5 Penelitian yang Relevan

Dengan tujuan memperkuat landasan dan kebaruan dari penelitian ini, penulis melakukan pengkajian penelitian terdahulu dengan topik yang relevan. Berikut ini adalah beberapa penelitian relevan yang mengangkat topik mengenai perancangan media informasi yang membahas mengenai kematangan psikologis

terutama dalam menghadapi pasangan dengan BPD untuk membangun hubungan yang sehat :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Pengembangan Aplikasi Bimbingan Pranikah Berbasis Android untuk Mahasiswa	Ummul Khairiyah	Penelitian ini menemukan data mengenai keterbatasan layanan bimbingan pranikah dikalangan mahasiswa yang akhirnya mendorong penulis untuk merancang sebuah aplikasi sebagai media penyedia informasi yang mudah diakses.	Menghadirkan inovasi dalam menciptakan media interaktif digital berupa aplikasi (<i>mobile</i>) untuk meningkatkan aksesibilitas dan keinginan mahasiswa dalam melaksanakan bimbingan pranikah yang sebelumnya hanya dilaksanakan secara tatap muka.
2.	Pengembangan Aplikasi Bimbingan Pranikah Berbasis Dekstop pada Mahasiswa	Mila Auliyanti	Penelitian ini menemukan bahwa aplikasi bimbingan pranikah dengan <i>device dekstop</i> aksesibilitasnya	Menghadirkan inovasi dalam menciptakan media interaktif digital dalam bentuk aplikasi <i>dekstop</i> yang

	Teknologi Pendidikan		dapat dikatakan cukup baik dan mudah digunakan oleh para dewasa muda.	dapat membantu para mahasiswa mengakses informasi bimbingan pranikah secara mandiri dan mudah.
3.	Edukasi Gangguan Mental Identitas Disosiatif Melalui Karya Webtoon untuk Remaja	Melia Chayanintyas, Taufik Murtono	Penelitian ini menemukan bahwa Webtoon, “Fantasi Ralana” merupakan salah satu media yang berhasil dipublikasi dan mengedukasi remaja mengenai salah satu gangguan kepribadian <i>Dissociative Identity Disorder</i> (DID). Di dalam penelitian ini didapatkan data mengenai penggambaran gangguan kepribadian dengan kesan	Menghadirkan media informasi dengan metode <i>visual storytelling</i> yang berhasil mengangkat meningkatkan <i>awareness</i> mengenai gangguan kepribadian pada remaja.

			mengerikan dapat meningkatkan stigma buruk bagi penderitanya.	
--	--	--	---	--

Berdasarkan tabel penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media digital berbasis *deskstop* maupun *mobile* sudah menjadi salah satu solusi yang efektif untuk memberikan informasi mengenai kesehatan mental dan kematangan psikologis bagi para dewasa muda untuk dapat membangun hubungan yang sehat sebelum memasuki jenjang pernikahan. Selain itu, salah satu penelitian tersebut juga membahas mengenai penggunaan *visual storytelling* yang dapat menjadi salah satu solusi yang mudah diterima untuk dapat meningkatkan *awareness* dan mengedukasi masyarakat muda mengenai isu gangguan kepribadian yang kerap dialami di masa pertumbuhan. Namun sayangnya, penulis belum menemukan penelitian yang secara spesifik membahas isu mengenai dinamika hubungan dengan pasangan yang memiliki gangguan kepribadian BPD. Oleh karena itu, terdapat urgensi dan potensi untuk melakukan perancangan media dengan pendekatan serupa dalam konteks meningkatkan *awareness* dan pemahaman mengenai dinamika hubungan dengan pasangan yang memiliki BPD untuk para dewasa muda.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA