

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik Digital *Webtoon*

Komik Digital *Webtoon* atau *LINE Webtoon* merupakan *platform* komik digital yang berasal dari Korea Selatan yang dikembangkan oleh *LINE Corporation* dan bekerja sama dengan *NAVER Corporation* (Fatimah, 2018). *Platform* ini mencatat pendapatan global sekitar 7,07 juta dolar AS pada tahun 2017 dan diproyeksikan meningkat menjadi 8,4 juta dolar AS pada tahun 2019 (Bhaskara, 2019). Jumlah pengguna aktifnya mencapai 35 juta secara global, dan 6 juta di Indonesia, dengan mayoritas pembaca yang berusia 20 tahun ke atas (Agnes, 2016). *LINE Webtoon* juga aktif menyelenggarakan berbagai fitur kreatif seperti *Webtoon Challenge* dan *Webtoon Contest*, yang ditujukan untuk kreator-creator yang ingin merilis judul komiknya secara resmi (Bhaskara, 2019).

2.1.1 Aspek Komik

Adanya minat dalam membaca komik dipengaruhi oleh aspek-aspek di dalamnya yang mempunyai kekuatan untuk meningkatkan minat baca (Cendekia et al., 2021). Aspek dalam komik yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Isi Cerita

Menurut Omrod (2009), isi cerita yang menarik adalah cerita yang terasa dekat atau relevan dengan pengalaman pribadi pembaca, sehingga dapat menumbuhkan keterikatan dan ketertarikan sebagai tanda meningkatnya minat baca. Minat situasional juga dapat muncul dari kegiatan yang familiar dengan kehidupan sehari-hari pembaca dan mampu membangkitkan emosi melalui cerita. Penerapan kegiatan ini dapat memicu emosi maupun ingatan tertentu, sehingga semakin memperkuat minat terhadap komik (Santosa, 2002).

2. Karakter

Karakter pada komik berfungsi sebagai jembatan antara cerita dan pembaca. Ketika sebuah karakter digambarkan secara sederhana atau dalam gaya kartun, pembaca menjadi lebih mudah mengidentifikasikan dirinya sebagai karakter tersebut. Setiap karakter memiliki peran dan sifat yang berbeda-beda, dan dapat diklasifikasikan berdasarkan perannya dalam cerita. Menurut Bernardo (2018), karakter secara umum dibagi ke dalam dua kategori utama, yaitu:

a. Protagonis

Karakter protagonis merupakan tokoh yang menjadi fokus utama dalam sebuah cerita. Tokoh ini berperan sebagai karakter utama maupun figuran yang akan menggerakkan alur cerita dari awal hingga akhir. Tokoh protagonis tidak selalu digambarkan sebagai sosok yang ideal atau tanpa kekurangan, namun memiliki karakteristik yang mampu menumbuhkan empati dari pembaca.

b. Antagonis

Karakter antagonis adalah tokoh yang berperan sebagai pihak yang berlawanan dengan tujuan tokoh protagonis. Antagonis dapat hadir dalam bentuk individu, kelompok, maupun situasi tertentu yang akan menciptakan konflik kepada cerita. Kehadiran tokoh antagonis berfungsi untuk membangun ketegangan dalam cerita, sehingga alur cerita menjadi lebih dinamis.

3. Cover

Cover pada komik merupakan tampilan awal yang akan menarik perhatian pembaca. Unsur visual pada *cover* seperti warna, judul, dan ilustrasi merepresentasikan isi komik.

Cover juga berfungsi untuk menimbulkan rasa ingin tahu terhadap cerita di dalamnya (Mulyana dalam Widyatmoko, 2003). Rasa ingin tahu tersebut kemudian mendorong keinginan pembaca untuk membaca lebih lanjut.

4. *Storytelling*

Storytelling atau cara bercerita adalah penghubung utama antara komik dan pembacanya. McCloud (2007) menjelaskan bahwa tujuan *storytelling* adalah untuk menjaga perhatian pembaca agar terus mengikuti alur cerita komik. Tujuan dari *storytelling* tidak hanya untuk menceritakan alurnya, tetapi juga menumbuhkan serta mempertahankan rasa ketertarikan pembaca terhadap komik dari awal hingga akhir.

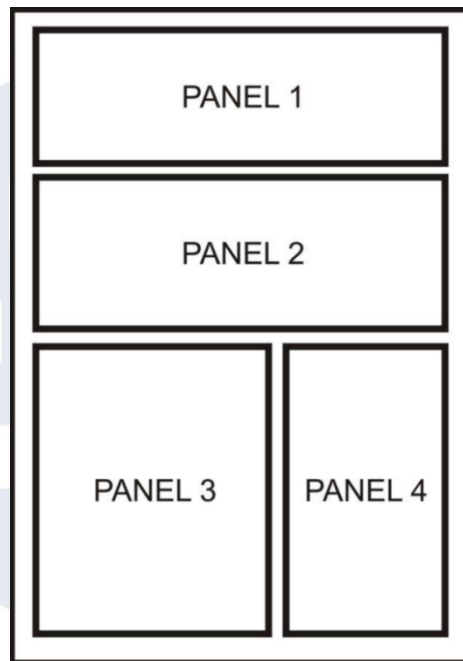
2.1.2 Elemen Komik Digital *Webtoon*

Menurut Yonkie dan Ujianto (2017) dan Maharsi (2010) komik digital *webtoon* tersusun atas elemen-elemen penting yang berfungsi menarik perhatian pembaca. Agar komik mampu menarik perhatian pembaca, diperlukan keseimbangan antara aspek visual dan linguistik yang disusun secara rapi. Elemen komik tersebut meliputi:

1. Panel

Elemen pertama pada komik yaitu panel, yang merupakan bentuk dasar dari sebuah halaman komik. Panel ini akan diisi dengan ilustrasi dan teks yang dirancang sesuai dengan alur cerita. Panel adalah representasi dari adegan dari sebuah cerita yang terdapat di dalam komik. Panel memiliki variasi bentuk, tidak hanya berbentuk kotak persegi, dan tidak ada hukum atau kewajiban pada penentuan bentuk panel komik. Panel berfungsi sebagai wadah visual yang membagi alur cerita ke dalam beberapa bagian agar dapat dipahami secara terstruktur oleh pembaca.

Setiap panel menampilkan potongan peristiwa atau adegan tertentu yang saling berhubungan, sehingga membentuk kesinambungan cerita dalam satu halaman komik.



Gambar 2. 1 Panel

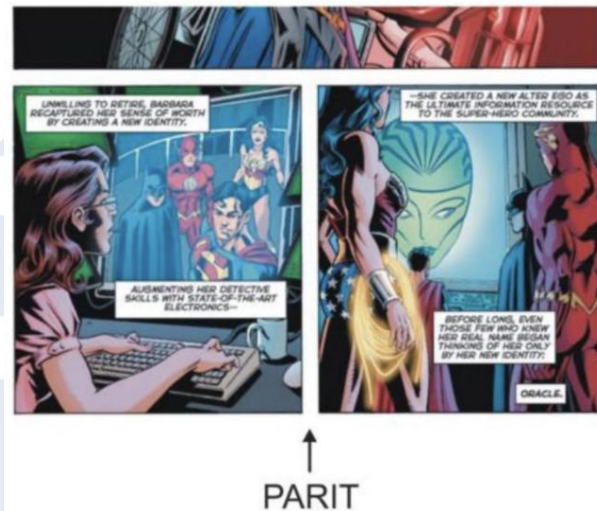
Sumber: Maharsi (2010)

Variasi bentuk dan ukuran panel memungkinkan pengaturan ritme dan alur baca serta penekanan pada adegan tertentu, tanpa harus terikat pada aturan baku. Penggunaan panel yang fleksibel dapat mendukung penyampaian cerita secara fokus visual dan membantu pembaca mengikuti alur narasi dengan lebih jelas.

2. Parit

Parit adalah sebuah ruang kosong yang berada di antara panel, dengan adanya parit, imajinasi pembaca diuji untuk menentukan arah membaca sebuah komik.

Model dari parit sendiri bervariasi tergantung keputusan komikus. Elemen ini menjadi salah satu hal yang penting karena menentukan hubungan dari alur gambar dan cerita yang berjalan.



Gambar 2. 2 Parit

Sumber: Maharsi (2010)

Keberadaan parit menyambungkan antara panel dan menjadi kesatuan dalam komik. Parit biasanya berwarna putih atau hitam mengikuti warna latarnya, dengan mengikuti warna latar yang kontras dapat mempermudah pembacanya membedakan parit dengan panel.

3. Balon Kata

Elemen selanjutnya adalah balon kata. Dialog dan narasi yang ingin disampaikan terdapat pada balon kata, atau disebut juga balon ucapan. Balon kata sendiri memiliki tiga bentuk. yaitu balon ucapan, balon pikiran, dan *captions*. Balon kata mewakili dialog percakapan dan deskripsi dengan bentuk bulatan tebal dengan ekor yang mengarah pada karakter yang mengeluarkan ucapan atau pikiran.

Sedangkan captions akan memuat teks naratif yang menjelaskan latar suatu situasi atau adegan. Namun bentuk balon kata memiliki berbagai variasi tergantung komikus.



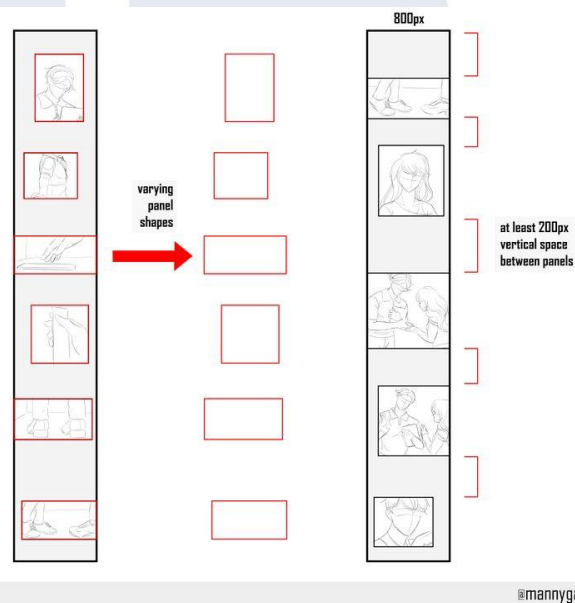
Gambar 2. 3 Balon Kata

Sumber: Maharsi (2010)

Balon kata berperan penting dalam menyampaikan informasi verbal yang melengkapi visual komik. Melalui penggunaan balon ucapan dan balon pikiran, pembaca dapat memahami dialog antar tokoh maupun sudut pandang internal karakter dalam cerita. Sementara itu, *captions* membantu memberikan deskripsi terkait waktu, tempat, atau situasi yang sedang terjadi. Variasi bentuk balon kata yang digunakan memungkinkan penyesuaian dengan kebutuhan cerita dan kebutuhan pada suatu adegan, sehingga teks dapat disampaikan secara jelas dan tetap menyatu dengan keseluruhan tampilan halaman komik.

4. *Layout*

Penerapan *layout* dalam komik dapat terlihat dari bagaimana panel dan balon teks diletakkan bersama untuk mendukung alur cerita dan ilustrasi yang mudah dipahami pembaca. Panel berfungsi sebagai pembatas ruang visual yang mengarahkan arah membaca komik dari satu adegan ke adegan berikutnya, sedangkan balon teks adalah elemen yang merupakan suatu indikator penting dalam menyampaikan dialog.



Gambar 2. 4 Layout Komik Digital Webtoon

Sumber: Mannygart (2022)

Komik digital *Webtoon* yang dipublikasikan secara *online* menggunakan *layout* yang berbeda dengan komik cetak. *Layout* komik cetak disusun berdasarkan halaman kertas yang dibalik menggunakan tangan, sedangkan *layout* komik digital ditampilkan melalui layar *smartphone* atau perangkat elektronik lainnya (Yonkie & Ujianto, 2017).

5. Ilustrasi

Andrew Loomis (1947), seorang ilustrator asal Amerika Serikat, memperkenalkan *The Form Principle* sebagai hal yang fundamental dalam proses penciptaan sebuah ilustrasi. Prinsip ini menekankan pada bagaimana suatu objek digambar melalui bentuk, kaitannya dengan pencahayaan, struktur, tekstur, dan interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Dalam bukunya *Creative Illustration*, Loomis juga menjelaskan bahwa prinsip bentuk tersebut memiliki keterkaitan erat dengan penggunaan garis, nada, dan warna (Loomis, 1947). Ilustrasi memiliki gaya yang sangat beragam,

6. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki gaya yang sangat beragam, karena tiap ilustrator memiliki gaya ilustrasi yang berbeda-beda dan menjadikan ciri khasnya sendiri. Menurut M.S. Gumelar, terdapat tiga gaya ilustrasi yang umum digunakan dalam proses penciptaan komik, yaitu:

c. Kartun

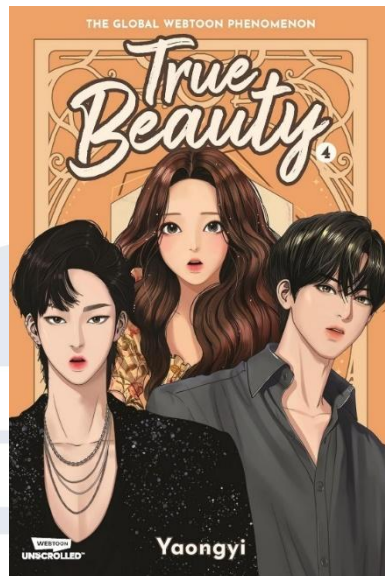


Gambar 2. 5 Gaya Ilustrasi Kartun

Sumber: Vic Locman (1956)

Gaya ilustrasi kartun adalah gaya yang cenderung sederhana, lucu, dan memiliki proporsi yang tidak realistis.

d. Semi Kartun



Gambar 2. 6 Gaya Ilustrasi Semi Realis

Sumber: Yaongyi (2018)

Gaya ilustrasi semi kartun adalah gaya yang berada di tengah gaya kartun dan realis, dengan bentuk yang lebih proporsional tetapi ada bagian yang ditonjolkan sehingga tidak menyerupai gaya realis.

e. Realis



Gambar 2. 7 Gaya Ilustrasi Realis

Sumber: Ales Kot (2018)

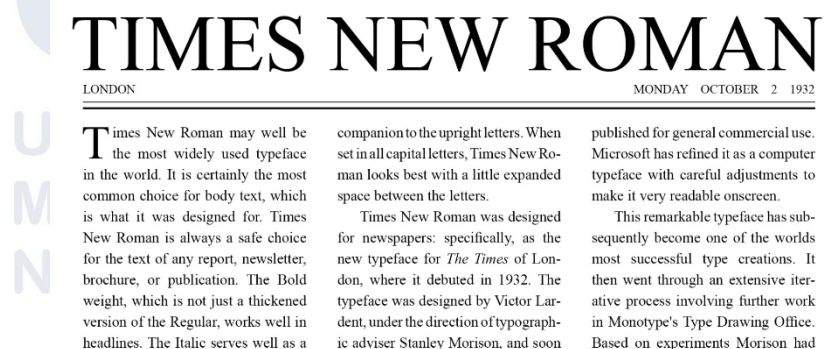
Gaya ilustrasi realis adalah gaya yang menggambarkan karakter dan objek secara nyata dengan proporsi yang menyerupai kehidupan nyata.

7. Tipografi

Salah satu elemen komik yang berperan penting adalah tipografi atau *lettering*. Dalam industri komik di Amerika, pekerjaan penempatan dan penyusunan teks biasanya ditangani oleh seorang *letterer*. Keterampilan *lettering* yang baik mampu menghadirkan suasana khas yang memperkuat visual dalam sebuah komik (Caputo, 1997). Selain menggunakan metode manual, *lettering* juga dapat dikerjakan secara digital dengan bantuan *software* grafis serta pemilihan *typeface* yang sesuai dengan visual komik (Caputo, 1997). Sedangkan, menurut Landa (2018) menjelaskan bahwa jenis tipografi diklasifikasikan menjadi delapan, yaitu:

a. *Old Style*

Old style merupakan salah satu klasifikasi tipografi yang berkembang pada sekitar abad ke-15, seiring dengan awal perkembangan tipografi di Eropa. Karakteristik utama dari huruf *Old Style* adalah sumbu huruf yang cenderung miring, dan tingkat keterbacaan yang baik, terutama pada teks panjang.



Gambar 2. 8 *Tipografi Old Style*

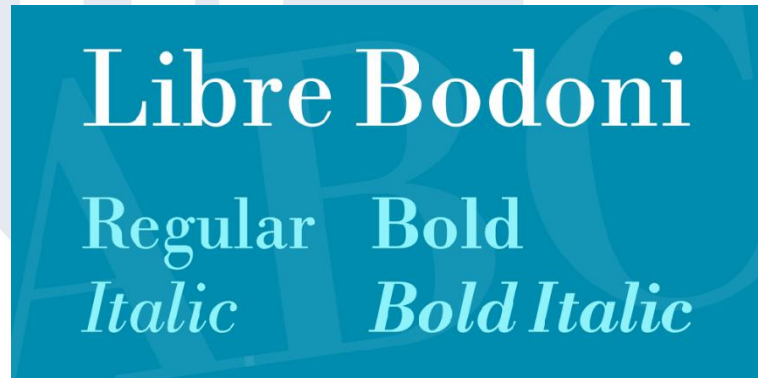
Sumber: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography...>

Karena sifat visualnya yang klasik dan nyaman dibaca,

jenis huruf *Old Style* sering digunakan dalam media cetak seperti buku dan dokumen teks. Contoh jenis huruf yang termasuk dalam kategori ini antara lain *Times New Roman* dan *Garamond*.

b. *Modern*

Jenis tipografi *Modern* merupakan klasifikasi huruf yang berkembang pada akhir abad ke-18. Jenis huruf ini memiliki karakteristik berupa perbedaan yang besar antara garis tebal dan tipis, bentuk huruf yang lebih geometris, serta sumbu huruf yang cenderung tegak.



Gambar 2. 9 Tipografi Modern

Sumber: <https://fontsme.com/libre-bodoni...>

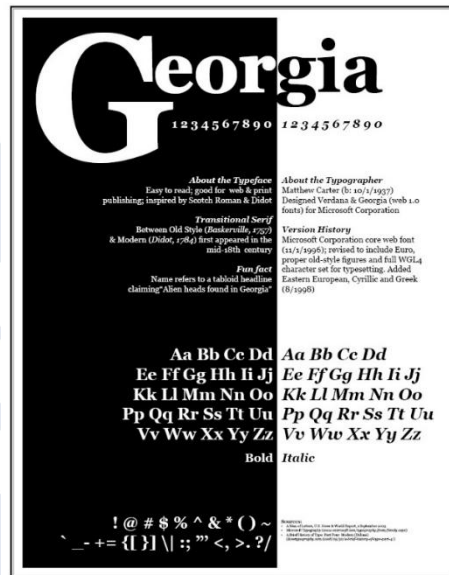
Anatomi huruf *Modern* yaitu tipis dan tajam. Contoh jenis huruf yang termasuk dalam kategori Modern antara lain *Libre Bodoni* dan *Playfair Display*.

c. *Transitional*

Transitional merupakan jenis tipografi yang berkembang dari huruf *Old Style* dan *Modern*. Jenis huruf ini disebut transitional karena menampilkan karakter visual yang menggabungkan ciri-ciri dari kedua gaya tersebut.

Huruf *Transitional* memiliki kontras tebal dan tipis yang lebih jelas dibandingkan *Old Style*, namun tidak setajam huruf *Modern*.

Huruf *Transitional* memiliki kontras tebal dan tipis yang lebih jelas dibandingkan *Old Style*, namun tidak setajam huruf *Modern*.



Gambar 2. 10 Tipografi Transitional

Sumber: <https://portfolio.hawkeswood.com/portfolio...>

Karakteristik ini menjadikan huruf *Transitional* memiliki tingkat keterbacaan yang baik sekaligus kesan yang lebih formal dan elegan. Contoh jenis huruf Transitional adalah *Libre Baskerville* dan *Georgia*.

d. *Blackletter*

**Lorem ipsum dolor !
 Utinam habemus assueverit et est. Elit per
 Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetu
 Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio diq
 Utinam habemus assueverit et est. Elit pertinacia mea no. At eleifend a
 Ex eam nusquam commune. Vis eu perpetua interesset. Utroque nomi
 Lorem ipsum dolor sit amet, te quaestio dignissim repudiandae eos, pr
 Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusani**

Gambar 2. 11 Tipografi Blackletter

Sumber: <https://fontsgreek.com/fonts/Old-English...>

Blackletter merupakan jenis tipografi yang berkembang pada masa abad pertengahan.

Jenis huruf ini dicirikan oleh anatomi yang tebal dan sudut yang tajam. Karakteristik tersebut menjadikan huruf *Blackletter* memiliki tingkat keterbacaan yang rendah, terutama jika digunakan pada teks panjang. Contoh jenis huruf yang termasuk dalam kategori *Blackletter* antara lain *Old English Text MT* dan *Cloister Black*.

e. *Slab Serif*

Slab serif yang diklasifikasikan sebagai jenis huruf *serif* yang memiliki karakter visual kuat dan tegas. Jenis huruf ini dapat dibedakan dari *typeface serif* lainnya melalui bentuk *serif* yang sangat tebal dan lurus.

Roboto Slab

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*\/\@:;)

Gambar 2. 12 Tipografi Slab Serif

Sumber: <https://dontbeshy.com/blog/good...>

Perbedaan ketebalan antara batang huruf dan *serif* pada *slab serif* kecil, sehingga menghasilkan tampilan yang kokoh stabil. Karakteristik tersebut menjadikan *slab serif* efektif dalam menarik perhatian visual serta mempertahankan keterbacaan, terutama pada ukuran huruf yang besar. Oleh karena itu, *slab serif* sering digunakan pada judul, *headline*, dan media komunikasi visual yang membutuhkan kesan kuat dan percaya diri. Contoh *typeface slab serif* antara lain *Rockwell* dan *Roboto Slab*.

f. *Script*

Script merupakan jenis tipografi yang dirancang untuk meniru bentuk visual tulisan tangan. *Script* umumnya memiliki bentuk huruf yang saling terhubung, bentuk ini memberikan kesan elegan dan emosional, sehingga sering digunakan untuk menyampaikan nuansa keindahan atau artistik.



Gambar 2. 13 Tipografi Script

Sumber: <https://justfreefonts.com/fonts...>

Namun, karena bentuknya yang dekoratif dan tingkat keterbacaannya yang lebih rendah dibandingkan jenis huruf lainnya, *script* lebih sesuai digunakan pada judul, logo, atau elemen visual tertentu, bukan untuk teks panjang. Contoh *typeface script* yang merepresentasikan karakter ini antara lain *Pacifico* dan *Allura*.

g. *Display*

Display merupakan jenis tipografi yang dirancang dengan karakter visual yang dekoratif dan ornamental, huruf *display* tidak diciptakan untuk keterbacaan dalam teks panjang, melainkan untuk menarik perhatian secara visual dalam ukuran besar.

Oleh karena itu, jenis huruf ini umumnya digunakan pada elemen desain seperti judul, *headline*,



Gambar 2. 14 Tipografi Display

Sumber: <https://www.fontpair.co/fonts...>

Oleh karena itu, jenis huruf ini umumnya digunakan pada elemen desain seperti judul, *headline*, dan media promosi. Contoh huruf *display* yang antara lain adalah *Lobster* dan *Playfair Display*.

h. *Sans Serif*



Gambar 2. 15 Tipografi Sans Serif

Sumber: <https://www.freebestfonts.com/stanberry...>

Sans serif merupakan jenis tipografi yang mulai berkembang pada awal abad ke-19. Ciri utama dari *sans serif* adalah tidak adanya kaki kecil pada ujung huruf, sehingga menghasilkan bentuk yang bersih dan lugas.

Karakteristik tersebut menjadikan *sans serif* memiliki tingkat keterbacaan yang baik, terutama pada media digital. Contoh huruf *sans serif* yang merepresentasikan karakter ini antara lain *Roboto*, *Open Sans*, dan *Stanberry*.

8. Warna

Penggunaan warna sangat berpengaruh dalam menentukan suasana komik. McCloud (1993) menjelaskan bahwa perbedaan antara komik berwarna hitam putih dan komik berwarna sangat luas dan berpengaruh terhadap pengalaman membaca audiens. Komik hitam putih menyampaikan gagasan dasar dari seni komik secara lebih langsung, sementara komik berwarna memberikan peluang lebih luas untuk mengeksplorasi elemen visual dan ekspresi.

2.1.3 Genre Komik

Gumelar (2011) dalam bukunya tentang cara membuat komik menjelaskan bahwa terdapat tiga kategori genre komik, yaitu:

1. *Hybrid Story*

Hybrid story atau cerita campuran adalah jenis cerita yang diangkat dari kisah nyata, namun tidak disajikan secara apa adanya. Penulis biasanya menambahkan sentuhan estetik melalui bahasa dan gaya penulisan cerita, sehingga cerita yang berdasarkan kisah nyata tersebut berubah menjadi cerita yang lebih indah, dengan memiliki nuansa puitis.

2. *Non-Fiction Story*

Non-fiction story atau cerita nonfiksi adalah jenis cerita yang berfokus pada penyampaian informasi dari kisah nyata, misalnya berupa proposal, berita, dan laporan. Dengan berdasarkan kisah nyata, cerita ini kemudian dibungkus dalam bentuk tulisan faktual seperti yang biasa ditemukan pada koran, majalah, artikel, dan siaran televisi.

3. *Fiction Story*

Fiction story atau cerita fiksi adalah jenis cerita yang bersifat imajinatif karena diciptakan dari khayalan penulis dan tidak berdasarkan kisah nyata. Bentuk cerita fiksi sangat beragam, mencakup drama, fiksi ilmiah, aksi, horor, komedi, magis, misteri, mitos, dan legenda. Menurut Gumelar (2011) cerita fiksi tidak selalu mengangkat tema futuristik atau teknologi canggih. Cerita sederhana yang terinspirasi dari kehidupan sehari-hari pun dapat dikembangkan secara imajinatif sehingga menghadirkan sebuah ide cerita yang baru, kreatif, dan mampu menarik perhatian pembaca.

2.1.4 Interaktivitas

Interaktivitas merupakan sebuah keterlibatan timbal balik antara *user* dengan suatu medium. Interaktivitas tidak terbatas pada teknologi digital saja, melainkan juga mencakup berbagai bentuk komunikasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran pesan secara aktif. Sayilgan (2023) menjelaskan bahwa interaktivitas muncul dari adanya kegiatan yang memberi kesempatan bagi audiens untuk ikut serta secara aktif, sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga aktif berperan dalam membentuk pengalaman komunikasi itu sendiri.

2.1.5 Komik Digital Interaktif

Menurut Sayilgan (2023), komik digital interaktif adalah sebuah bentuk perkembangan media komik yang menggabungkan elemen visual dengan fitur interaktivitas, sehingga pembaca tidak hanya berperan sebagai penerima pasif tetapi juga terlibat secara aktif dalam alur cerita. Interaktivitas dalam komik digital ini menghadirkan pengalaman imersif, di mana pembaca dapat memengaruhi jalannya alur cerita, mengeksplorasi konten tersembunyi, atau berinteraksi dengan elemen visual yang disediakan.

Konsep ini sejalan dengan penjelasan Manovich (2001) yang menekankan bahwa interaktivitas pada media baru yang bersifat digital dan *modular* memungkinkan *user* untuk mengontrol alur cerita melalui *menu*, simulasi, atau *interface*, sehingga pengalaman membaca menjadi interaktif. Sheldon (2004) juga menambahkan konsep *modular storytelling* dalam komik digital interaktif, di mana modul cerita berfungsi sebagai unit yang memungkinkan interaksi antara *user* dan alur cerita komik, yang memperkuat tingkat partisipasi aktif pembaca.

2.1.6 Jenis Komik Digital Interaktif

Beberapa jenis komik digital interaktif menurut Sayilgan (2023) meliputi:

1. *Web Comic*

Web Comic tidak hanya merupakan perwujudan komik cetak yang dikembangkan menjadi komik digital, tetapi *Web Comic* juga merupakan sebuah bentuk perkembangan media lama ke media baru. Komik jenis ini memungkinkan *social feedback* yang lebih terbuka melalui fitur likes dan kolom komentar.

2. *Motion Comic*

Motion Comic memadukan elemen visual komik dengan elemen audio visual. Tingkat interaktivitasnya beragam, dari tingkat yang cukup sederhana, seperti membalik halaman komik digital, hingga tingkat interaktivitas yang lebih kompleks, seperti dimana pembaca dapat memodifikasi jendela cerita atau konten cerita secara langsung (Sayilgan, 2023).

3. *Hyper Comic*

Hyper Comic memiliki struktur cerita yang bercabang (*Multicursal*), di mana jalannya cerita dapat dipengaruhi oleh pilihan pembaca.

Bentuk komik ini menggabungkan elemen visual komik dengan kemampuan *hyperlink* di web, sehingga progres cerita bergantung pada keputusan pembaca, bukan sekadar membalik halaman (Goodbrey, 2013).

4. *Game Comic*

Game Comic menyerupai pengalaman bermain *game*, di mana pembaca dapat berinteraksi langsung dengan cerita. Interaktivitas pada *Game Comic* mencakup navigasi, pengambilan keputusan, eksplorasi konten, dan manipulasi elemen multimedia, sehingga pembaca menjadi bagian aktif dari cerita komik.

2.2 Remaja

Remaja mengalami masa pertumbuhan yang ditandai oleh perubahan fisik, seperti tinggi, berat, bentuk tubuh, dan karakteristik seksual (Siregar et al., 2019). Pada masa ini, para remaja juga mengalami dinamika psikologis yang kompleks, seperti kegelisahan, pencarian jati diri, dan kebutuhan akan validasi sosial, sehingga membuat remaja lebih rentan terhadap pengaruh dari luar (Regita et al., 2024),

2.2.1 Perkembangan Psikologis

Perkembangan psikologis remaja mencakup transformasi dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial, dengan seiring bertambahnya usia. Pada masa ini, remaja mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, memproses informasi yang lebih kompleks, dan membentuk pola pengambilan keputusan yang lebih matang (Regita et al., 2024). Mereka juga mulai membangun kemampuan untuk memahami perspektif orang lain dan menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial. Perkembangan psikologis yang dialami remaja menjadi sebuah fondasi penting bagi pembentukan identitas yang akan terus berkembang hingga dewasa.

2.2.2 Pembentukan Citra Diri

Citra diri remaja terbentuk melalui pikiran dan perasaan mereka yang melihat diri mereka sendiri sebagai entitas, citra diri juga terbentuk melalui interaksi sosial, terutama dengan teman sebaya. Dalam fase ini, remaja mulai menyadari kekuatan, kelemahan, minat, dan nilai-nilai pribadi mereka (Rakanda et al., 2020). Interaksi dengan lingkungan sosial secara langsung maupun melalui media sosial memberikan pengalaman yang membentuk persepsi mereka tentang diri sendiri. Proses ini tidak hanya memengaruhi cara remaja memandang diri mereka, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan norma sosial dan ekspektasi yang lebih luas seiring bertambahnya usia (Zakirah, 2020).

2.2.3 Pengaruh Media Sosial Terhadap Remaja

Media sosial menjadi salah satu sarana bagi remaja untuk mengekspresikan diri mereka. Aktivitas sehari-hari yang dibagikan di media sosial seringkali dijadikan tolak ukur status sosial di mata teman sebaya, meski tidak selalu mencerminkan kenyataannya. Penggunaan media sosial secara berlebihan dapat menimbulkan tekanan psikologis, seperti rasa rendah diri, kecemasan, dan kecenderungan membandingkan diri sendiri dengan orang lain (Awang et al., 2021). Sehingga remaja merasa perlu menyesuaikan citra diri mereka agar sesuai dengan ekspektasi lingkungan media sosial. Proses ini memengaruhi pembentukan citra diri remaja, di mana penggunaan media sosial menjadi faktor penting dalam cara mereka memandang citra diri mereka.

2.2.4 Pengaruh Standar Kecantikan Terhadap Remaja

Standar kecantikan yang ditampilkan di media sosial memiliki pengaruh terhadap persepsi remaja terhadap tubuh dan penampilan mereka (Hutagalung & Daulay, 2024). Konten standar kecantikan seperti tubuh langsing, kulit putih, rambut hitam lurus, dan penampilan yang sempurna mendorong remaja untuk membandingkan diri mereka sendiri dengan orang lain.

Perbandingan ini dapat menimbulkan citra diri yang negatif, yang ditandai dengan ketidakpuasan terhadap bentuk tubuh (Pamirma & Satwika, 2022), rendahnya rasa percaya diri (Udayana, 2019), dan kecenderungan melakukan perilaku ekstrim untuk menyesuaikan diri dengan standar kecantikan tersebut.

2.3 Gangguan Makan

Menurut Merita et al. (2020) gangguan makan adalah kondisi psikologis dan medis yang ditandai oleh masalah dalam pola makan, biasanya berkaitan dengan keinginan untuk menurunkan berat badan. Gangguan ini termasuk dalam kategori gangguan mental dan banyak dialami oleh remaja. Penyebab utama dari munculnya gangguan makan sering kali berakar pada gangguan persepsi citra tubuh. Individu yang memiliki citra tubuh negatif akan merasa harus selalu menjaga atau mengubah bentuk tubuh agar sesuai dengan standar ideal yang tidak realistis.

2.3.1 Jenis Gangguan Makan

Menurut Merita et al. (2020) gangguan makan tidak hanya sebatas masalah pola makan, melainkan juga ada kaitannya dengan persepsi citra tubuh yang negatif. Jenis-jenis gangguan makan yang umum adalah:

1. *Anorexia Nervosa* (AN)

Anorexia Nervosa merupakan gangguan makan yang ditandai dengan persepsi tubuh yang terdistorsi serta rasa takut untuk menjadi gemuk, meskipun penderitanya memiliki berat badan yang sudah tergolong sangat rendah.

2. *Bulimia Nervosa* (BN)

Bulimia Nervosa merupakan bentuk gangguan makan yang ditandai dengan perilaku mengonsumsi makanan dalam jumlah besar, kemudian setelah mengonsumsi makanan, penderita akan memuntahkan kembali makanan tersebut.

Penderita biasanya kesulitan mengendalikan nafsu makan, dan memiliki ketakutan yang kuat terhadap kenaikan berat badan. Rasa takut ini membuat mereka cenderung melakukan berbagai cara untuk menjaga berat badan tetap rendah.

3. *Binge Eating Disorder* (BED)

Binge Eating Disorder merupakan gangguan makan yang ditandai dengan kebiasaan mengonsumsi makanan dalam jumlah besar secara tidak terkendali. Penderita cenderung makan dengan sangat cepat hingga merasa terlalu kenyang, bahkan ketika sebenarnya tidak merasa lapar. Perilaku ini sering dilakukan secara diam-diam karena adanya rasa malu terhadap porsi makan yang berlebihan. Setelah perilaku makan berlebih, penderita umumnya merasakan penyesalan, rasa bersalah, dan penurunan kepercayaan diri.

2.4 *Anorexia Nervosa*

Menurut Attia dan Walsh (2025), *Anorexia Nervosa* merupakan gangguan makan yang ditandai oleh keinginan untuk menjadi sangat kurus, ketakutan ekstrim terhadap obesitas, serta distorsi terhadap citra tubuh. Penderitanya cenderung membatasi asupan makanan jauh di bawah kebutuhan tubuhnya, sehingga berat badan mereka menjadi sangat rendah. Townsend (1998) juga menjelaskan bahwa *Anorexia Nervosa* merupakan sindrom klinis yang didasari oleh rasa takut yang tidak wajar terhadap kegemukan, distorsi bayangan tubuh, pemikiran berlebihan tentang makanan, dan penolakan untuk makan, meskipun penderita sebenarnya tetap merasakan lapar dan memiliki selera terhadap makanan, mereka tetap menolak untuk makan dengan alasan mengawasi asupan kalori, menimbun, menyembunyikan, atau membuang makanan.

2.4.1 Kriteria Diagnostik *Anorexia Nervosa*

Menurut *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-IV) yang diterbitkan oleh American Psychiatric Association (1994), terdapat empat kriteria yang digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi diagnosis *Anorexia Nervosa*, yaitu:

1. Memiliki ketakutan yang berlebihan terhadap kenaikan berat badan, meskipun berat badan sebenarnya sudah berada di bawah batas normal.
2. Sulit menerima bentuk tubuh atau berat badan diri sendiri, sehingga penilaian terhadap diri sendiri menjadi negatif. Kondisi ini juga berdampak pada cara penderita menyadari risiko kesehatan yang buruk akibat berat badan yang tetap berada di bawah normal.
3. Menolak untuk menyesuaikan berat badan yang sesuai dengan usia dan tinggi badan.
4. Pada penderita perempuan, terjadi gangguan siklus menstruasi (*Amenore*), yaitu tidak mengalami menstruasi sedikitnya selama tiga kali siklus berturut-turut.

2.4.2 Faktor Penyebab *Anorexia Nervosa*

Menurut Gale dkk. (2012), terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi kecenderungan *Anorexia Nervosa*, yakni:

1. Faktor Biologis

Faktor biologis menunjukkan bahwa *Anorexia Nervosa* lebih sering terjadi pada remaja wanita dengan prevalensi sekitar 6-10%. Penelitian juga menemukan bahwa kembar identik lebih rentan mengalami kecenderungan penyakit *Anorexia Nervosa* dibandingkan kembar non-identik.

Meskipun faktor genetik juga berpengaruh, kondisi lingkungan keluarga juga dapat mengakibatkan kecenderungan penyakit *Anorexia Nervosa*.

2. Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan upaya remaja dalam mengontrol berat badannya sebagai bagian dari pencarian identitas diri. Remaja seringkali menjadi perfeksionis, mereka ingin berprestasi tinggi, populer, dan memiliki bentuk tubuh ideal, tetapi hal ini menyebabkan mereka memiliki harga diri (*Self Esteem*) yang rendah. Selain itu, mereka juga sering mengekspresikan emosi negatif seperti marah, sedih, atau cemas, terutama ketika keluarga tidak mampu mentoleransi emosinya. Perubahan fisik pada masa pubertas juga dapat mendorong remaja untuk mempertahankan bentuk tubuhnya pada masa kanak-kanak (Regresi).

3. Faktor Keluarga

Faktor keluarga berkaitan dengan hubungan dalam rumah tangga. Hubungan yang ditandai dengan keterikatan berlebihan, penjagaan berlebihan, kekakuan, serta kurangnya penyelesaian konflik dapat meningkatkan risiko kecenderungan *Anorexia Nervosa*. Pola masalah keluarga ini bisa menjadi faktor pemicu maupun respons terhadap munculnya gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*.

4. Faktor Sosial

Faktor sosial mencakup tekanan budaya yang menekankan standar tubuh kurus, khususnya pada perempuan. Tekanan ini berfungsi sebagai faktor predisposisi yang berkontribusi dalam perkembangan gangguan makan.

2.4.3 Dampak *Anorexia Nervosa*

Remaja yang menderita penyakit *Anorexia Nervosa* akan menghadapi dampak yang serius, baik secara psikologis maupun medis. Menurut Hendrawati dkk. (2022), gangguan makan termasuk *Anorexia Nervosa* memiliki tingkat mortalitas yang tinggi dibandingkan dengan gangguan jiwa lainnya. Kondisi ini sering memunculkan kelelahan emosional, depresi, serta munculnya ide atau perilaku bunuh diri pada penderita. Dampak psikologis yang ditimbulkan tidak hanya memperburuk kesehatan mental, tetapi juga berisiko mengancam keseimbangan jiwa penderitanya. Selain itu, konsekuensi medis akibat penyakit *Anorexia Nervosa* seperti kekurangan gizi dan kerusakan fungsi tubuh dapat memperburuk keadaan sehingga membutuhkan perhatian serius dalam penanganannya (Hendrawati dkk., 2022).

2.5 Penelitian yang Relevan

Penulis melakukan penelitian yang relevan terhadap penulisan dan karya yang memiliki topik yang serupa dengan kesehatan mental dan komik digital. Tujuannya yaitu untuk memahami bagaimana media visual dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi mengenai kesehatan mental. Berikut adalah tabel yang menjabarkan hasil penelitian tersebut:

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

z	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Komik Digital Sebagai Sarana Edukasi Bagi Dewasa Awal Tentang Bagaimana Memberi Dukungan Pada Penderita Depresi	Benny Rahmawan Noviadji, Restu Hendriyani Magh'firoh, Silfi Rachma Fauzia	Hasil dari penelitian ini yaitu dalam perancangan komik digital yang menjelaskan bagaimana memberikan dukungan terhadap orang dengan depresi	a. <i>Storytelling</i> visual untuk edukasi kesehatan mental: menggabungkan ilustrasi naratif dengan panduan yang tersusun rapi dan praktis. b. Bahasa & visual disesuaikan usia:

			bagi dewasa awal, harus dilengkapi dengan konten edukatif, <i>visual storytelling</i> , dan panduan interaksi sosial, sehingga komik digital ini efektif untuk memberikan panduan praktis bagaimana memberi dukungan kepada orang dengan depresi melalui <i>visual storytelling</i> .	Gaya penulisannya disesuaikan dengan target audiens dewasa awal agar informasi berupa komunikasi efektif bagi dewasa awal/remaja tidak bersifat membosankan.
2	Perancangan Komik Digital <i>Webtoon</i> untuk Mencegah Terjadinya Kecemasan Sosial di Kalangan Remaja	Clarissa V., Heru D. Waluyanto, Asnar Z.	Hasil dari penelitian ini yaitu teknik dan elemen yang digunakan dalam perancangan komik digital <i>Webtoon</i> dengan tema kecemasan sosial akibat perbandingan di media sosial, yang bertujuan untuk meningkatkan <i>self-acceptance</i> remaja.	a. Format <i>Webtoon</i> populer: Penggunaan format <i>Webtoon</i> sebagai komik digital dapat meningkatkan <i>engagement</i> target audiens remaja. b. Menghubungkan isu media sosial, kecemasan, dan disambungkan dengan solusi.

3	Komik Sebagai Media Edukasi <i>Social Anxiety Disorder</i>	E. A. Christiani	Hasil dari penelitian ini Adalah perancangan komik sebagai media edukatif untuk menjelaskan <i>social anxiety disorder</i> , dapat secara efektif menyampaikan gejala, penyebab, serta cara <i>coping</i> kepada target audiens remaja.	a. Fokus edukasi “ <i>Social Anxiety</i> ” sebagai topik spesifik dalam ranah kesehatan mental. b. Komik digital digunakan sebagai alat pendekatan yang ringan untuk tema Kesehatan mental yang kompleks.
---	------------------------------------------------------------	------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa komik digital memiliki potensi sebagai media edukasi yang efektif untuk menyampaikan isu kesehatan mental dengan penggunaan bahasa yang ringan sehingga mudah dipahami dan tidak membosankan. Hasil dari penelitian menunjukkan bagaimana *visual storytelling*, gaya komunikasi yang sesuai dengan target audiens dapat meningkatkan minat dan pemahaman pembaca terhadap topik kesehatan mental. Mengacu pada hasil penelitian tersebut, kebaruan dari perancangan penulis terletak pada isu penyakit *Anorexia Nervosa* sebagai salah satu gangguan makan yang masih jarang diangkat melalui media komik digital edukatif bagi remaja.