
Peran Komik Digital Mengenai Kepribadian Introvert Semangat Rani Lewat Kisah Karakter Utama Rani

Azhari Almirana¹, Shienny Megawati²

aalmirana@student.ciputra.ac.id, shienny.megawati@ciputra.ac.id

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

ABSTRAK

Setiap manusia pasti dilahirkan dengan karakteristik yang berbeda antara satu sama lainnya. Untuk mengetahui tipe karakteristik ini pakar ahli psikologi dari zaman dahulu melakukan berbagai cara untuk terus mempelajarinya seperti melakukan pendekatan secara individu yaitu melalui tes kepribadian. Salah satu tipe kepribadian yang sudah banyak dikenali adalah kepribadian ekstrovert dan introvert. Namun sayangnya pribadi introvert kurang mendapatkan perlakuan positif seperti ekstrovert dikarenakan sifat karakteristik introvert yang kurang menyukai interaksi, sehingga menimbulkan stigma yang buruk di masyarakat sampai melahirkan stereotip negatif. Karena itulah perlu ada representasi menarik tentang pribadi introvert agar bisa perlahan mengedukasi mereka. Dirancanglah sebuah proyek komik digital bernama Semangat Rani yang mengangkat topik kepribadian introvert melalui narasi keseharian karakter utama Rani sebagai sudut pandang pribadi introvert sekaligus memberikan pendalaman kepada maskot di komik yaitu cerita latar belakang untuk menyampaikan pesan lewat storytelling dalam adegan komik agar pembaca dapat bersimpati ataupun terhubung secara mudah sekaligus membawakan nama brand identity sendiri. yang ditujukan kepada audiens di Indonesia dengan jangkauan usia dari remaja hingga dewasa muda 15 – 25 tahun melalui media sosial Instagram. Penelitian ini akan menggunakan metode pengumpulan data dari studi literatur, wawancara dan survei. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah isi konten sudah cukup efektif atau benar beserta media promosinya lewat penokohan karakter Rani sebagai maskot untuk komik Semangat Rani dengan harapan perancangan komik Semangat Rani dapat perlahan membangunkan kesadaran kepada audiens tentang introvert sehingga dapat mengubah stigma buruk yang selama ini ada di kepribadian ini.

Kata Kunci : Kepribadian Introvert, Desain Karakter, Representasi, Komik

ABSTRACT

Every human being is born with different characteristics from one another. To find out these types of characteristics, psychologists from ancient times did various ways to continue to study them, such as taking an individual approach, namely through personality tests. One personality type that has been widely recognized is the extrovert and introvert personality. But unfortunately introverts don't get positive treatment like extroverts due to the characteristics of introverts who don't like interaction, causing a bad stigma in society to bring negative stereotypes. That's why there needs to be an interesting representation of introverts in order to slowly educate them. A digital comic project was designed called Semangat Rani which raised the topic of introverted personality through the daily narration of the main character Rani as an introvert's personal point of view while at the same time providing insight into the mascot in the comic, namely the background story to convey messages through storytelling in comic scenes so that readers can sympathize or connect directly also could be it own brand identity which is aimed at an audience in Indonesia with an age range from teenagers to young adults 15 – 25 years old through the social media Instagram. This study will use data collection methods from literature studies, interviews and surveys. The purpose of this research is to find out whether the content is effective or correct and its promotional media through the characterization of Rani's character as the mascot for Semangat Rani the comic with the hope that the design of the Semangat Rani the comic can slowly awaken awareness to the audience about introverts so that they can change the bad stigma that surrounds them all about this personality.

Keywords: Introvert Personality, Character Design, Representation, Comic

PENDAHULUAN

Manusia memiliki beragam keunikan yang berbeda antara satu sama lain di dunia ini sejak lahir salah satunya adalah sifat karakteristik. Pakar ahli dari zaman dahulu hingga sekarang masih terus menganalisa karakteristik manusia mulai dari mempelajari ilmu pengetahuan psikologi manusia sampai melakukan pendekatan secara personal lewat tes kepribadian. Kepribadian sendiri terbentuk dari sifat karakteristik setiap manusia yang terus menerus bermunculan dalam bagaimana cara mereka bertindak, berpikir dan

mengeluarkan perasaan (Widiantari & Herdiyanto, 2013). Salah satu tipe kepribadian yang sangat terkenal di dunia psikologi manusia dengan banyaknya penelitian dari jaman dahulu sampai mengundang para ilmuwan tertarik maupun masyarakat umum yaitu Introversi dan Ekstroversi. Secara umum pribadi introvert dikenal sebagai pribadi yang menyukai ketenangan, lebih suka menyendiri, mengamati lingkungan sekitar dan sangat memperhatikan refleksi diri, sedangkan pribadi ekstrovert cenderung spontan, suka bersosialisasi, lebih bersemangat dan lebih banyak terjun ke relasi. Ini dikarenakan introvert lebih berorientasi terhadap stimulus internal dalam diri mereka bertolak dengan ekstrovert, tetapi alasan inilah mengapa banyak munculnya stereotip negatif yang ada dalam pribadi introvert. Sebaliknya pribadi ekstrovert lebih disukai oleh masyarakat karena keberanian mereka untuk berbicara dan membuat relasi sosial. Susan menyebutkan bahwa di Amerika Serikat pada tahun 1920, negara ini mengalami kenaikan industri besar besaran dimana kota besar mulai berkembang pesat yang membuat orang melakukan urbanisasi dari kota kecil mereka dan diperkirakan hampir separuh warga Amerika sudah tinggal di kota besar, sehingga membuat mereka berlomba untuk mencari pekerjaan dan pada saat itu banyak orang yang ingin menjadi pengusaha karena dianggap berani mengambil resiko. Susan menambahkan hal ini membuat orang tua pada masa itu menginginkan anak mereka lebih “terbuka” agar bisa menunjukkan kemenangan untuk sifat kepribadian yang bisa menarik impresi orang, sebaliknya anak yang memiliki kepribadian tertutup dianggap terbelakang.

Sifat malu pada saat itu sering diasosiasikan ke hal yang negatif, pakar ahli memperingatkan mereka agar tidak jatuh ke perilaku meminum alkohol sampai untuk membunuh diri mereka sendiri, sementara sifat yang terbuka akan memberikan keberuntungan seperti hubungan sosial erat dan kesuksesan finansial (Cain, 2012). Dalam tampilan media pun, pribadi ini sering ditampilkan sebagai karakter yang culun, aneh, bahkan “gila”. Adapun karakter yang menampilkan dengan kepribadian ini sebagai karakter yang baik tetapi masih sedikit, Karena itulah dibutuhkan sebuah representasi media yang baik dalam dunia hiburan agar bisa menghilangkan stereotip negatif di dalam masyarakat secara umum dan tidak ada lagi kesalahpahaman tentang pribadi introvert, terutama untuk generasi muda dari usia remaja sampai dewasa muda. Menurut data dari

UNICEF usia remaja berkisar antara 15-19 tahun, tetapi masa berikut merupakan rentetan usia pertumbuhan dimana mereka harus lebih banyak diperhatikan baik mental maupun fisik dan di usia itulah banyaknya perkembangan yang pesat dari cara berpikir sampai ke perubahan hormon sehingga usia ini rentan akan identitas diri yang akhirnya mulai bertindak sesuai keinginan mereka. Adapun perubahan ini memberikan beberapa dari mereka *insecurity* karena dianggap berbeda. Karena itulah harus dibentuklah sebuah karakter yang harus bisa menyemangati mereka.

Projek komik Semangat Rani merupakan ide inisiatif sendiri untuk bisa mengedukasi masyarakat tentang kepribadian introvert bertujuan untuk menghilangkan stereotip tersebut lewat karakter utama si Rani yang memiliki pribadi introvert. Semangat Rani mengangkat tiga konten utama yaitu konten informatif, konten komik keseharian Rani dan konten penyemangat yang akan dipublikasikan di platform media sosial Instagram. Rani akan menjadi karakter utama perempuan berumur 15 tahun dalam komik sebagai penyampai pesan agar konten tidak terkesan kaku. Media komik dipakai dikarenakan target audiens yang dituju lebih menyukai media visual yaitu remaja dan dewasa muda mulai dari usia 15-25 tahun di Indonesia, selain itu di Instagram sangat sedikitnya mengangkat topik ini, jika pun ada konten yang tersedia berupa konten tulisan dengan minim visual.

Salah satu konten komik akan menggunakan narasi cerita/*storytelling* dikarenakan metode ini berperan penting dalam komik seperti yang dijelaskan oleh Scott. Dalam sebuah komik, peran antara visual dan tulisan sama pentingnya untuk menyampaikan narasi tergantung ke arah mana yang ingin dituju. Saat visual lebih mendominasi di dalam sebuah adegan, *creator* bisa memberikan kebebasan tulisan untuk menjelajahi area yang lebih luas, sebaliknya jika pesan sudah ditentukan dari awal maka visual dapat berperan sepenuhnya (McCloud, 1994). Karena itu diperlukannya sebuah narasi cerita atau *storytelling* tidak hanya mengandalkan visual saja, tetapi agar pesan yang ingin disampaikan dapat jelas. Inti dari cerita adalah mampu untuk menciptakan dan menunjukkan bagaimana ide tersebut memenuhi keinginan dalam audiens yang dapat menggerakkan mereka untuk mengikuti perspektif dari pembaca cerita (Duarte, 2010).

Dengan demikian pemilihan media komik dalam Semangat Rani mampu menyampaikan pesan melalui *storytelling* lewat cerita keseharian tingkah laku Rani sebagai introvert yang dibuat ringan dan *lighthearted* dapat menggerakkan audiens bersimpati melalui melihat cara pandang pribadi introvert.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah isi konten sudah cukup maupun benar beserta media promosinya lewat kisah karakter utama Rani sebagai maskot untuk komik Semangat Rani. Oleh karena itu dengan dirancangnya komik Semangat Rani diharapkan dapat perlahan membangun kesadaran kepada audiens remaja dan dewasa muda tentang topik kepribadian introvert sehingga dapat mengubah stigma buruk yang biasanya ada di pribadi ini.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang akan diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pengumpulan data primer berupa wawancara serta menyebarkan survei untuk mendapatkan kurang lebih 100 responden dan pengumpulan data sekunder berupa studi literatur.

PEMBAHASAN DATA PRIMER

Pengumpulan data primer akan dilakukan dengan wawancara kepada *Expert User* yang mahir di dalam bidangnya beserta *Extreme User* dan hasil dari survei oleh teman, followers atau mutual dan teman komunitas.

EXPERT USER

Expert User komik Semangat Rani harus seorang yang sudah berpengalaman di bidang Psikologi Kepribadian Manusia, Ilustrasi dan Komik sekaligus *Content Creator*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah konten komik dari segi desain karakter dan objek sekaligus pesan sudah benar atau tidak dan apakah cukup efektif menurut pakar bidang ahli yang akan dituju.

Profil Narasumber dan Topik Pertanyaan Wawancara:

Berikut merupakan profil dari narasumber *expert user* yang cukup sesuai dengan kriteria di atas beserta daftar pertanyaan yang ingin diwawancarai.

1. **Dr. Cicilia Larasati Rembulan** : Seorang Psikolog sekaligus Dosen di Universitas Ciputra yang mengajar di Bidang Psikologi.
 - Apakah topik konten tentang kepribadian Introvert sudah dijelaskan dengan benar ?
 - Apakah konten dengan pesan positif sudah disampaikan dengan jelas ?
 - Apakah konten komik secara keseluruhan memberikan pesan yang baik ?
2. **Samantha Sabila** : Seorang Digital Illustrator & Kartunis professional sekaligus Animator yang bergelut di dunia digital kreatif, banyak terlibat kolaborasi dengan kreator lainnya dan pernah bekerja membuat komik di majalah Dompot Al-qur'an Indonesia.
 - Apakah desain ilustrasi dalam komik sudah efektif untuk menyampaikan pesan ?
 - Apakah desain karakter beserta cerita penokohnya secara keseluruhan sudah tepat untuk target audiens yang ingin dituju ?
 - Adakah insight dalam konten komik keseluruhan untuk kedepannya terutama dalam segi desain ?
3. **Samantha Teonata** : Seorang *Content Creator* komik sekaligus salah satu pendiri Petualangan Menuju Sesuatu yang merupakan seri komik digital tentang Kesehatan Mental di media sosial Instagram.
 - Apakah topik komik penyemangat sudah disampaikan dengan jelas ?
 - Bagaimana insight tren tentang komik digital di media sosial Instagram ?
 - Apakah pembawaan pesan dalam konten komik sudah sekiranya efektif dan benar ?
 - Apakah pilihan strategi dalam branding komik dan media promosinya lewat pembawaan ringan oleh karakter utama sudah tepat sesuai target audiens yang ingin dituju ?

EXTREME USER

Extreme User komik Semangat Rani harus seorang yang memiliki kepribadian introvert, penggemar komik dengan desain imut, dan sering aktif menggunakan platform media sosial Instagram. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apakah konten komik dari segi desain karakter dan objek sekaligus pesan sudah efektif atau benar dan apakah cukup efektif menurut calon target audiens yang sesuai disasar untuk *brand* komik Semangat Rani.

Profil Narasumber dan Topik Pertanyaan Wawancara:

1. **Cintya Diva Anjani** : Seorang pelajar SMA berusia remaja yang mengaku memiliki kepribadian ekstrovert, menyukai komik dan aktif menggunakan media sosial Instagram.
2. **Faliha Al Fawwaz Prabowo** : Seorang mahasiswa berusia dewasa muda Universitas Airlangga Jurusan Sastra Jepang yang memiliki kepribadian introvert, menyukai segala konten tentang introvert, menyukai komik digital, dan aktif menggunakan media sosial Instagram.
3. **Marcelina Hartono** : Seorang mahasiswa Universitas Ciputra (UC) Jurusan *Visual Communication Design* yang memiliki kepribadian introvert, menyukai komik digital dengan gaya gambar imut dan aktif menggunakan media sosial Instagram.

Dibawah ini merupakan daftar topik pertanyaan yang ingin diwawancarai.

1. Pendapat tentang desain komik Semangat Rani apakah menarik diikuti ?
2. Pendapat tentang kesan dan pesan yang ditangkap dalam konten komik Semangat Rani ?
3. Apakah tertarik untuk membaca komik Semangat Rani ?
4. Saran masukan ataupun ide konten untuk komik Semangat Rani kedepan ?

UJI COBA MARKET

Untuk uji coba akan dilakukan lewat survei dengan mencari kriteria responden yang mendekati target audiens remaja hingga dewasa muda dan akan disebar ke teman

mahasiswa, *follower* komik Semangat Rani atau teman *mutual* di Instagram dan teman grup komunitas di LINE Chat atau Discord.

PEMBAHASAN DATA SEKUNDER

Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengumpulkan data literatur beberapa jurnal atau buku mengenai kepribadian introvert, desain karakter, narasi storytelling dan komik.

PEMBAHASAN

Kepribadian Introvert

Dari banyaknya kepribadian manusia, salah satu yang paling dikenali oleh banyak orang adalah Introvert dan Ekstrovert. Teori kepribadian ini pertama kali dipopulerkan sekaligus dicetuskan oleh seorang psikiater terkenal yang berasal dari Swiss bernama Carl Gustav Jung dengan nama *introversion* dan *extraversion* yang akhirnya menjadi pribadi introvert dan ekstrovert. Orang dengan kepribadian introvert lebih tertarik dengan dunia batin dari pemikiran ataupun perasaan mereka sendiri, sedangkan pribadi ekstrovert tertarik dengan dunia di luar mereka seperti tertarik tentang kehidupan orang lain ataupun aktivitas mereka, sebut Jung. Karena hal itulah orang introvert lebih suka memendam pikiran ataupun perasaannya sendiri yang mengakibatkan mereka terkadang sulit untuk mengungkapkannya langsung ke lawan bicara saat berkomunikasi. Dalam berinteraksi pun adapun perbedaan antara pribadi introvert dan ekstrovert baik ke kerumunan orang ataupun tempat baru. Pribadi introvert lebih berfokus kepada sebuah makna yang mereka temukan dari ingatan kegiatan dalam kehidupan mereka dan cenderung untuk mengisi ulang baterai energi mereka dengan menyendiri, sementara pribadi ekstrovert langsung terjun ke dalam kegiatan tersebut dan mereka perlu mengisi ulang baterai energi dengan bersosialisasi (Cain, 2012). Walaupun introvert kurang menyukai interaksi dengan orang, ada kalanya mereka akan merasa kesepian dan membutuhkan sosialisasi, tetapi mereka lebih nyaman berinteraksi dengan grup teman dekat yang sudah mereka kenali sejak lama dan kadang jumlah teman mereka sedikit berbeda dengan pribadi ekstrovert yang menyukai berinteraksi dengan orang baru. Ini

menjelaskan mengapa intensitas komunikasi oleh orang dengan pribadi ekstrovert lebih tinggi. Seiring dengan lebih mudahnya akses internet ke semua orang, cara komunikasinya pun dapat berubah terutama ke dua kepribadian ini. Lahirnya dunia virtual yang memberikan introvert dan *neurotic* “keamanan” tersendiri atau menemukan “pribadi asli” mereka melalui internet, sementara ekstrovert dan bukan *neurotic* menemukan identitas mereka lewat komunikasi tatap muka (Amichai-Hamburger et al., 2002). Menurut sebuah studi yang dilakukan oleh Orchard dan Fullwood (Dikutip dari Zia & Malik, 2019) pribadi ekstrovert mendapatkan kemudahan dari media sosial untuk memperluas grup pertemanan mereka sedangkan pribadi introvert mendapatkan kemudahan dari media sosial untuk mengembangkan grup pertemanan mereka yang tidak bisa mereka buat di dunia nyata.

Introvert di Budaya Barat dan Timur

Selain dari faktor individu, lingkungan maupun budaya juga bisa memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap sifat dua kepribadian ini. Contohnya di budaya timur mereka menganut konsep budaya kolektivitas, sedangkan budaya barat lebih menganut individualisme. Budaya kolektif pada umumnya membuat prinsip peraturan yang menjunjung keharmonisan lewat kerja sama komunitas agar bisa dinikmati oleh semua, sebaliknya budaya individualis membuat prinsip yang dibuat oleh perorangan saja. Jika seseorang hidup dalam suatu lingkungan kolektivitas, maka segala sesuatu akan berjalan lebih mudah jika orang itu menahan diri bahkan harus menunduk (Cain, 2012). Jadi wajar saja jika suatu negara yang terbentuk dari prinsip tersebut bisa menciptakan “peraturan yang tidak tertulis” untuk warganya harus mengikutinya yang akhirnya membuat stereotip pribadi sendiri contohnya negara Jepang yang terkenal dengan sopan santun maupun kebersihannya serta warganya yang patuh membuat sebagian orang percaya bahwa mereka banyak ‘diam’, berbeda dengan negara Amerika Serikat yang dianggap orang kurang sopan maupun ‘berisik’.

Bisa dikatakan bahwa budaya dalam sebuah negara bisa membentuk karakter seseorang dari kedua sifat kepribadian introvert atau ekstrovert di dalam persepsi masyarakatnya. Dalam Budaya Kepribadian, seseorang terkadang dituntut untuk

mengembangkan kepribadian ekstrovert dengan alasan yang sangat egois sekaligus sebagai cara untuk bisa bersaing di dalam kerumunan masyarakat yang baru secara anonim dan kompetitif. Tetapi kini tiap orang menaruh pemikiran dengan lebih menonjolkan sifat kepribadian ekstrovert tidak hanya membuat seseorang menjadi lebih sukses, tetapi juga menjadi pribadi yang lebih baik (Cain, 2012). Namun hingga sekarang belum ada penelitian pasti apakah terlahir di negara baik budaya kolektif maupun individual bisa mempengaruhi banyaknya karakteristik introvert dan ekstrovert dalam pribadi setiap individu.

Representasi Introvert Media

Menurut sebuah sample umum yang diadakan oleh website MBTI, mereka menemukan persentase orang yang mengarah kepada kepribadian introvert di seluruh dunia sebanyak 56,8% (Summer, 2020). Angka tersebut menunjukkan orang dengan kepribadian ekstrovert bisa saja merupakan sisa jumlah ditambah ada beberapa orang yang mungkin mengakui memiliki keduanya yaitu ambivert dan jika digabung totalnya masih tetap lebih banyak dari kepribadian introvert. Namun Jung menyatakan bahwa di dunia ini tidak ada kepastian seorang pun yang murni terlahir memiliki kedua sifat ini dalam keseluruhan. Seperti dari pernyataan nya yaitu “tidak ada satu pun dengan sifat ekstrovert murni ataupun introvert murni, orang seperti itu akan masuk ke rumah sakit jiwa” ini dikarenakan manusia merupakan individu yang sangat kompleks, tetapi merupakan spektrum yang dimiliki tiap orang maka wajar jika ada orang dengan mengaku sebagai pribadi introvert tetapi dia juga menyukai interaksi dengan orang baru, sebaliknya orang yang mengaku ekstrovert bisa tidak ingin berinteraksi ke orang baru dan menginginkan tidur seharian di rumahnya.

Sifat dasar kepribadian seseorang terkadang bisa menjadi introvert saat mereka berpikir secara dalam, membayangkan kegiatan atau menyembunyikan perasaan dibalik wajah tenang mendalam mereka, sebaliknya bisa menjadi ekstrovert dengan menunjukkan sifat mereka secara kuat dalam wajah mereka sementara pikiran mereka tidak bergerak atau perasaan yang tidak terganggu (Jung, 1971). Ini karena karakteristik sifat introvert dan ekstrovert beragam setelah berinteraksi dengan sifat kepribadian lainnya dan

ditambah oleh sejarah dari tiap orang yang akhirnya menciptakan banyaknya jenis karakteristik individu (Cain, 2012).

Representasi karakter dengan pribadi introvert di media sudah mulai banyak ditampilkan lewat film, tv series, karakter buku, game, dan lainnya. Contoh film yang mengangkat tema introvert diantara lainnya *The Perks of Being a Wallflower*, *Amelie*, *The Quiet*, *The Fault In Our Stars* dan sebagainya. Mereka kebanyakan digambarkan sebagai pribadi yang canggung, pendiam, pengamat, imajinatif tetapi juga pintar contohnya *Hiccup* dari *How To Train Your Dragon* dan *Alice* dari *Alice in Wonderland*. Representasi dari tv series animasi Jepang atau yang disebut dengan *anime* seperti *Hachiman Hikigaya* dari *Oregairu*, *Tomoko* dari *Watamote*, *Hinata Hyuuga* dari *Naruto* dan lainnya. Contoh dibawah merupakan karakter perempuan *Komi Shouko*, seorang remaja 15 tahun yang sulit berkomunikasi dengan orang lain tetapi dia ingin berinteraksi dengan teman-temannya juga lewat bantuan karakter utama lainnya yaitu *Tadano* dari series *Komi-san Can't Communicate*.

Konsep Gaya Desain Komik dan Karakter Serta Penokohan Rani Semangat Rani

Semangat Rani merupakan projek dengan menggunakan media komik digital yang membahas tentang topik kepribadian introvert dengan mengangkat tiga konten utama pertama konten komik *daily* atau keseharian Rani, kedua konten informasi edukatif mulai dari trivia menarik sampai fakta unik dan ketiga konten penyemangat berupa pesan membangun maupun positif. Palet warna yang digunakan yaitu warna *complementary* ungu dengan warna sebrangnya kuning. Warna *complementary* sebenarnya memiliki arti sendiri yaitu “untuk membuat secara lengkap” ataupun “untuk menyempurnakan sesuatu” yang sesuai dengan teori warna *complementary* itu berupa sepasang warna berkebalikan satu sama lain dalam lingkaran warna (Pridmore, 2021). Warna kebalikan dari ungu yaitu kuning merupakan warna yang paling pucat di dalam lingkaran warna dan warna yang memberikan banyak cahaya. Jika keduanya digabung dapat menciptakan antara sinar dan bayangan yang bisa disimbolkan menjadi sebuah emosi ceria dan sedih. Hal ini diterapkan ke dalam visual komik Semangat Rani yang menyeimbangkan warna ungu agar konten

komik tidak jatuh menjadi terlalu “*mellow*” dengan menambahkan kuning sebagai warna yang diibaratkan sebagai warna harapan ditambah warna jingga simbol dari warna boneka ikan milik Rani yaitu Nimu yang bisa menambahkan *value* dalam *brand identity* Semangat Rani. Dikarenakan dari awal konsep pembawaan komik Semangat Rani tidak jatuh ke konten ‘menyedihkan’ tetapi lebih ke konten membangun diselingi oleh cerita ringan.

Menurut Betty dalam simbolisme warna, kuning merupakan warna yang paling tidak pasti. Di satu sisi merupakan warna dari sinar matahari, emas, kebahagiaan, kecerdasan dan harapan, tetapi disisi lainnya bisa diartikan menjadi warna keserakahan, ketidaknyamanan, ketidakjujuran, pengkhianatan, dan pengecut. Untuk warna Jingga, membawakan arti tidak aturan, kurang serius ataupun licik, tetapi sisi baiknya diartikan menjadi warna yang membawakan energi positif tanpa cara yang agresif. Terakhir untuk warna ungu memberikan arti sebagai salah satu kesedihan, rapuh dan rentan, tetapi sisi positifnya adalah warna ini bisa diartikan menjadi kesetiaan, penghargaan dan kekuatan (Betty, 2004). Beliau juga menambahkan sebuah *idiom* atau kiasan “*shrinking violet*” berarti pribadi yang sangat pemalu dan kurang menyukai interaksi atau seorang introvert. Berdasarkan pernyataan tersebut, palet warna ungu sudah sesuai dengan konsep komik Semangat Rani.

Untuk konsep logo Semangat Rani menggunakan desain *vector* sendiri berdasarkan dari sketsa alternatif awal dan warna yang diambil berasal dari warna palet *lineart* komik sekaligus karakter diikuti dengan logo *secondary* menggunakan *typeface* Mungil yang diambil dari *typeface* komik itu juga ditambah ikon ikan warna oranye. Terakhir *typeface* komik menggunakan Mungil sebagai dialog dan judul utama, sedangkan *typeface* pendukung menggunakan Gotham Rounded sebagai pelengkap serial angka atau tanda baca dan sub-judul.

Di komik Semangat Rani, pentingnya juga untuk mendesain sebuah karakter utama yang nantinya akan menjadi sebagai penyampai pesan dalam konten tetapi juga sebagai maskot *brand*. Karena itu dibuatlah karakter yang mengikuti usia dari target audiens yang

ingin dijangkau yaitu remaja perempuan berusia 15 tahun dengan nama panjang Kirana Aprilliani disingkat menjadi Rani agar lebih mudah dikenali.

Dipilihnya karakter perempuan karena dianggap lucu dan imut sesuai dengan gaya pembawaan sekaligus mengikuti konsep awal brand komik yaitu *subtle marketing* yang artinya Semangat Rani menjangkau target audiens dengan pelan tetapi juga meninggalkan kesan tersendiri yang akan melekat pada mereka. Berbeda dengan karakter laki – laki dengan usia yang sama, kebanyakan perempuan remaja cenderung lebih pintar dan tenang menghadapi lawan jenis atau bisa menjadi pemalu (21 Draw, 2019). Untuk pemilihan gaya gambar karakter dipilihnya dengan gaya *semi-chibi* dipadukan gaya kartun simpel menjadi tidak terlalu ekstrim tetapi masih bisa jatuh ke kategori ini. Istilah ini bisa disebut dengan Super Deformed atau disingkat menjadi SD atau Chibi merupakan style spesifik dari media Jepang seperti Anime dan Manga yang menonjolkan bentuk karakter dengan tujuan memberikan kesan lucu dan imut. Karakter SD biasanya digambarkan dalam proporsi tubuh terdistorsi seperti menyerupai tubuh anak bayi, dengan badan yang gemuk, pendek dan ukuran kepala yang besar (Shen et al., 2012). Dibawah merupakan desain master untuk karakter utama dalam komik Semangat Rani versi warna lebih beragam dengan Rani sebagai protagonist ditambah karakter pendukung yaitu sahabatnya bernama Tiara.

Rani memiliki pribadi introvert, polos, setia walaupun terkadang menjadi sangat sensitif dan sangat menyukai segala hal yang berhubungan dengan laut mulai dari pantai, ombak sampai hewan laut, bisa dilihat saat dia membawa boneka ikan badutnya kemana saja yang bernama Nimu. Dalam pembuatan karakter remaja perempuan, biasanya akan memakai aksesoris ataupun membawa barang yang mengingatkan mereka akan masa kecilnya. Barang tersebut bisa sangat menggemaskan seperti boneka atau barang kesukaan mereka sejak kecil (21 Draw, 2019). Bisa dilihat bahwa karakter Rani digambarkan lebih feminim dengan menggunakan pita untuk penampilan rambutnya walaupun masih menggunakan celana dan sepatu *converse*. Sedangkan Tiara memiliki pribadi ekstrovert, ramah, perhatian walaupun terkadang terlalu berlebihan dan digambarkan lumayan tomboy seperti menyukai video game ataupun menggunakan *hoodie*. Karakter lainnya merupakan pendukung untuk cerita supaya tidak membosankan. Dibawah merupakan

desain master untuk karakter utama versi warna utama yaitu *complementary* ungu dengan kuning.

Dalam membuat karakter tentu perlu adanya alasan mengapa calon pembaca ingin bersimpati dengan mereka selain dari tampilan fisik yaitu konteks atau alasan karakter tersebut harus ada. Kontekslah yang menghidupkan karakter fiksi, dengan lingkungan tempat yang mereka tinggal ditambah kisah dibalikinya dimana mereka bisa membentuk hubungan relasi antar teman ataupun bisa menjadikannya musuh, dimana mereka bisa bertindak sesuai keinginan dan menentukan dimana mereka dapat takdirnya. Tanpa konteks, ada batasan untuk mengembangkan sebuah karakter itu tadi (Sloan, 2015). Untuk konteks penokohan dalam Rani, dibuatlah cerita latar belakangnya agar pembaca dapat mengenali tujuan karakter utama lebih jelas. Dari dibuatnya judul komik Semangat Rani sudah mengindikasikan bahwa ada sesuatu yang karakter Rani ingin capai susah payah mungkin dan cerita latar belakangnya dijelaskan dengan komik *side story* yang menceritakan Rani harus memenuhi janji dengan teman masa kecilnya Amel untuk berteman dengan orang baru nanti di kota baru yang akan Rani tinggal setelah mereka berpisah dan yang akhirnya Amel memberikan hadiah pita kuning sebagai bukti pertemanan dengan Rani sejak kecil. Kini misi Rani saat masuk SMA di tempat tinggal barunya ingin membuat banyak teman, lebih jelasnya bisa dilihat gambar potongan video promosi Semangat Rani dibawah ini.



Gambar 1. Video Promosi Komik Semangat Rani (cara lihat dari kiri ke kanan)
Sumber: Dokumentasi Peneliti

Dari sebelah kanan terlihat Amel dengan rambut berwarna ungu memakai pita kuning yang akhirnya dihadiahkan untuk Rani dengan rambut berwarna coklat diikuti dengan keraguannya apakah dia bisa untuk membuat teman. Selain sebagai karakter utama, Rani dengan Nimu juga dijadikan maskot brand komik Semangat Rani. Maskot sendiri merupakan desain karakter yang dibuat sekaligus digunakan untuk memperkuat maupun memudahkan calon audiens dalam mengingat suatu *brand* (MAHATMI & Satyagraha, 2019).

Storytelling di dalam Komik Semangat Rani

Di dalam komik, perlunya sebuah ide cerita untuk menjelaskan pesan apa yang akan dituju sama pentingnya dengan gambar visual. Cerita dibuat dengan struktur yang berbeda-beda tergantung dengan acuan pola yang diinginkan karena Cerita akan membantu para audiens untuk memvisualisasikan apa yang akan dibuat oleh penulis sekaligus dapat membuat audiens bersimpati dengan mudah (Budi H.S., 2019) Membagikan sebuah pengalaman pribadi akan menjadi cerita akan menciptakan sebuah pengalaman hubungan koneksi yang mendalam (Duarte, 2010). Oleh Karena itu, komik Semangat Rani menggunakan pola storytelling yang tepat setelah melakukan pendalaman di karakter utama maupun karakter dukungan. Elemen dalam komik seperti panel dan balon kata juga bisa disematkan sedikit ke media naratif lainnya seperti video dan game yang menunjukkan bahwa komponen grafis tersebut memberikan kontribusi dalam penceritaan (Azman et al., 2015).

komik prolog (part 2) *Cara baca dari kanan ke kiri



Gambar 2.. Komik Cerita Latar Belakang Rani di Semangat Rani
Sumber: Hasil Karya Peneliti

Struktur dalam cerita dapat digambarkan lewat beragam varian, hal ini dikarenakan cerita mengacu kepada pola yang berbeda diantara awal dan akhir. Sebuah struktur berguna sebagai panduan untuk mengontrol penceritaan (Eisner, 2001). Diatas merupakan contoh komik *sidestory* cerita latar belakang karakter Rani dan dibawah merupakan format konten komik penyemangat versi narasi yang berfokuskan *storytelling* dalam menyampaikan pesannya.

komik Penyemangat Narasi *Cara baca dari kanan ke kiri



Gambar 3. Komik *Storytelling* Penyemangat Versi Narasi Semangat Rani
Sumber: Hasil Karya Peneliti

Media Komik Digital dan Publikasi Komik Semangat Rani

Salah satu solusi untuk mempermudah memberikan informasi edukatif tentang topik kepribadian ini sekaligus agar menarik yaitu dengan membuat ilustrasi komik. Kata Komik bisa diartikan menjadi sesuatu yang sudah mengacu ke medium itu sendiri, bukan sebagai objek tertentu seperti "buku komik" atau "komik strip". Komik bisa divisualkan sebagai apapun (McCloud, 1994). Komik merupakan sebuah karya sastra bergambar yang tidak hanya dengan menampilkan visual ataupun menjadi bahan hiburan, tetapi juga bisa menjadi bentuk komunikasi visual yang dapat menyampaikan pesan secara umum, mudah dipahami dan bisa diingat dengan mudah (Soedarso, 2015). Seiring dengan berkembangnya teknologi kini, membaca komik dapat diakses lewat internet salah satunya adalah media sosial sebagai platform untuk mempublikasikan komik digital contohnya Instagram. Instagram sendiri berasal dari dua kata sambungan yaitu "insta" dari kata

“instan” dan “gram” dari kata “telegram” dimana cara kerjanya adalah penyampai informasi dengan cepat kepada pembacanya (Hasby et al., 2020). Media sosial ini berfokus kepada visual sehingga tepat untuk membagikan konten visual seperti komik bergambar. Dalam memposting konten, postingan di dalam halaman media sosial bisa mengaktifkan notifikasi dengan mengupload tiga sampai puluhan konten berbeda perhari. Jika konten yang disebar bagus maka akan membantu performa halaman, sebaliknya jika konten yang disebar bersifat negatif maka akan menurunkan identitas akun (Kawasaki & Fitzpatrick, 2014). Selain media sosial, kini juga sudah banyak *platform* komik digital yang tersedia seperti LINE Webtoon, Koomik, WeComics, MangaToon, BiliBiliComic dan lain – lain. Tetapi jangkauan mereka kurang sejauh di platform media sosial karena hampir semua orang memiliki paling tidak satu akun sampai sekarang. Contoh komik yang sukses mengalihkan perhatian warganet Indonesia khususnya di Instagram adalah Komik *Tahilalats*.

Empat panel dalam komik *Tahilalats* menciptakan sebuah fenomena dimana pembaca mengharapkan pesan komik yang cepat bukan malas seperti pandangan orang, Ini membuktikan bahwa platform media sosial juga bisa menjadi pilihan untuk membagikan karya komik karena dianggap praktis untuk menggaet audiens lebih cepat. Empat panel dalam komik digital yang sering banyak ditemui bukan menandakan bahwa *creator* komik tersebut malas tetapi sebaliknya, konsep tersebut merupakan bentuk pola kreatifitas konten mereka sendiri bagaimana mereka bisa menyalurkan ide cerita ke *platform* media sosial secara sederhana dan dapat memberikan pengaruh kepada audiencenya yang terbiasa dengan cara yang cepat maupun instan (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Di masa sekarang, sudah banyak contoh akun komik digital strip di Instagram dan banyak dari beberapa contoh komik digital populer saat ini bisa mudah dikenali hanya dengan melihat gaya gambarnya saja seperti garis lineart, bentuk anatomi karakter, ekspresi, serta warna palet menarik dan biasanya diselipkan sedikit humor ringan maupun absurd yang disukai oleh mayoritas masyarakat di Indonesia yang bisa membuat komik tersebut terkenal (Ramadhan & Rasuardie, 2020). Dibawah merupakan format konten komik Semangat Rani menjadi file keseluruhan dari 1 post menjadi komik strip yang biasanya ditemui di Instagram.

komik keseharian Rani *Cara baca dari kanan ke kiri (Eps 1.)



Gambar 4. File Keseluruhan dari Format 1 Post ke Gabungan Menjadi Komik Strip
Sumber: Hasil Karya Peneliti

Komik Semangat Rani akan menggunakan akun media sosial Instagram sebagai platform publikasi konten komik maupun untuk mempromosikan brand. Dengan fitur *like*, *comment*, *share*, *repost*, *polling*, dan lainnya yang sudah disediakan oleh Instagram bisa membantu Semangat Rani untuk menjangkau audiens dan membangun engagement brand. Fitur tersebut bisa diterapkan contohnya menambahkan slide post terakhir berupa post promosi ajakan *call to action* untuk mengikuti, membagikan, menyukai, menyimpan konten brand kepada audiens. Selain dalam post, fitur pertanyaan bisa dipakai dalam story dengan berperan sebagai karakter utama Rani ataupun bisa menggunakan fitur polling topik menarik dari jawaban audiens setiap bulan untuk ide interaksi masa mendatang.

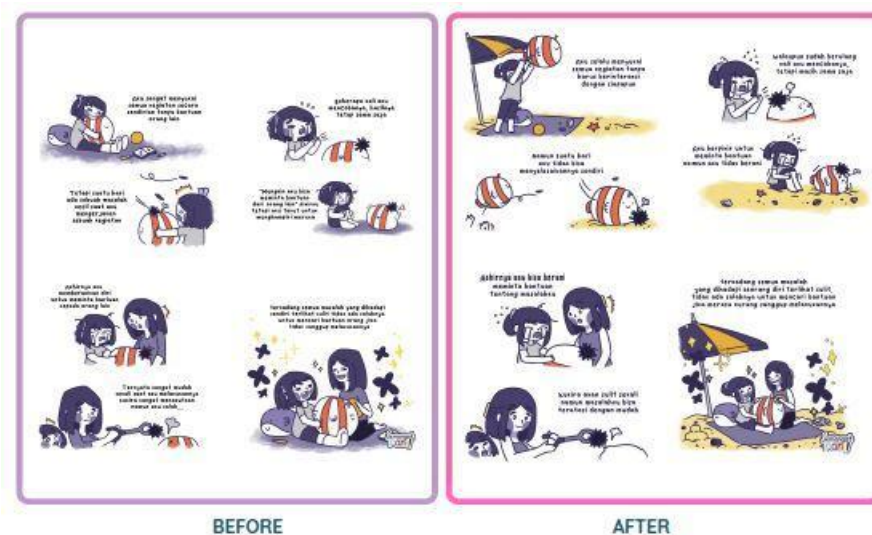
Strategi Review dan Uji Coba Komik Semangat Rani

Dari menyebarkan survei kepada responden yang akan dijangkau dan melakukan wawancara dengan narasumber. Berdasarkan dari hasil respon survei diatas kebanyakan responden sudah menganggap bahwa komik Semangat Rani cukup menarik secara visual, sementara untuk pemahaman pesan rata-rata semua mengerti dengan intensi pesan dari komik yang ingin disampaikan. Relevansi persamaan kehidupan responden yang sudah digambarkan oleh komik, kebanyakan jawaban sudah sangat relevan bagi mereka dengan kepribadian introvert. Untuk bagian halaman, respon tidak diwajibkan untuk menjawab secara umum tetapi mereka yang sangat tertarik dengan penokohan dan penambahan latar belakang bagi pengkarakteran Rani sebagai karakter utama menjawab bahwa desain karakter sudah menarik dan latar belakang karakter sudah cukup menarik untuk diikuti. Dari jawaban diatas, responden sudah menganggap bahwa komik Semangat Rani menarik diikuti sesuai target audiens yang dituju. Sementara jawaban dari narasumber *expert user* lebih kritis dan akurat sekaligus membangun untuk visual maupun pesan dalam komik seperti contoh tanggapan Samantha Sabila sebagai *Illustrator* tentang perbaikan tanda baca dan memperjelas visual ilustrasi. Diikuti dengan jawaban Dr. Cicilia Larasati Rembulan sebagai psikolog untuk memperhatikan pesan dalam konten yang harus bisa menyeimbangkan tipe kepribadian ekstrovert dan introvert agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dan terakhir jawaban dari Samantha Teonata sebagai *Content Creator* memberikan saran untuk mempromosikan maskot karakter utama Rani lewat interaksi menariknya. Untuk jawaban *extreme user* rata-rata menyukai ide pengkarakteran dalam Rani dan sangat tertarik mengikuti komik Semangat Rani.

Hasil Pembahasan

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, komik Semangat Rani sudah cukup menarik dimata calon target audiens yang akan dituju dan jawaban dari narasumber *expert* juga bisa memberikan tanggapan kritis tentang dari penyampain baik di visual maupun pesan seperti penggunaan tanda baca sekaligus penjelasan lebih mendetail di bagian visual, sehingga perbaikan untuk komik Semangat Rani ada beberapa yang bisa direvisi dan ada yang masih belum mampu seperti penambahan konten lainnya yang akan dipakai di masa mendatang. Perbaikan yang paling menonjol yaitu di seluruh aset post konten komik

penyemangat versi narasi, perubahannya mencakup penulisan dibuat lebih baku lagi dan teks dibuat lebih padat karena pada sebelumnya masih terlihat kurang rapi sekaligus aset visual masih terlihat tidak jelas dimana karakter melakukan aktivitas, dan hasil setelah revisi ada dibawah ini.



Gambar 5. Hasil Revisi Karya Komik Sebelum dan Sesudah di Konten Komik Penyemangat Versi Narasi
Sumber: Hasil Karya Peneliti

PENUTUP

Sifat kepribadian introvert dan ekstrovert merupakan satu dari banyaknya tipe kepribadian yang ada di tiap individu manusia sekaligus menjadi tipe karakteristik paling terkenal oleh masyarakat umum dan paling sering diteliti oleh pakar ataupun ilmuwan psikologi sampai sekarang. Adapun beberapa perbedaan di antara kedua sifat ini seperti pribadi introvert yang lebih sering memendam perasaannya sendiri dan kurang menyukai interaksi dengan orang baru, sedangkan ekstrovert yang lebih menyukai mengungkapkan

isi perasaannya secara spontan dan sangat menyukai interaksi dengan orang baru. Berdasarkan hasil survey global jumlah orang yang mengaku memiliki kepribadian introvert di seluruh dunia hampir separuh dari populasi tetapi tidak ada orang yang memiliki salah satu tipe kepribadian secara murni dikarenakan setiap pribadi manusia akan terus berubah baik dari pengaruh individu maupun budaya dan lingkungan. Tetapi disayangkan masih banyak kesalahpahaman tentang pribadi introvert yang dianggap kurang ramah walaupun sudah ditampilkan dengan representasi di media hiburan termasuk di Indonesia yang masih mendapatkan stigma negatif.

Di era digital dimana hadirnya platform media sosial seperti Instagram menjadi wadah untuk berkarya apapun, dibuatlah komik Semangat Rani untuk menyampaikan informasi tentang pribadi Introvert dengan pembawaan yang ringan dengan harapan bisa membuat remaja dan dewasa muda sadar akan topik ini secara perlahan. Saran masukan untuk penelitian selanjutnya yaitu menggali lebih dalam lagi perilaku target audiens remaja dan dewasa muda terutama sebagai introvert di media sosial Instagram.

DAFTAR PUSTAKA

- 21 Draw. (2019). *The Character Designer*. 21 D Sweden AB.
- Amichai-Hamburger, Y., Wainapel, G., & Fox, S. (2002). "On the Internet no one knows I'm an introvert": extroversion, neuroticism, and Internet interaction. *Cyberpsychology & Behavior : The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 5(2), 125–128.
<https://doi.org/10.1089/109493102753770507>
- Al Fawwaz Prabowo, F. "Topik Interview Validasi Konten Komik Semangat Rani", 27 Maret 2022
- Azman, F. N., Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2015). Digital storytelling tool for education: An analysis of comic authoring environments. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9429(January 2017), 347–355.
https://doi.org/10.1007/978-3-319-25939-0_31
- Betty, E. (2004). *Betty Edwards - A Course In Mastering The Art Of Mixing Colors.pdf* (p. 223). www.drawright.com
- Cain, S. (2012). *Quiet: The Power of Introverts in a World That Can't Stop Talking*. Crown Publishing Group.
- Devi Anjani, C. "Topik Interview Validasi Konten Komik Semangat Rani", 19 Maret 2022
- Duarte, N. (2010). Resonate. In *Resonate: Present Visual Stories That Transform Audiences* (p. 272). John Wiley & Sons, inc. <https://www.duarte.com/resonate-book/>

-
- Eisner, W. (2001). *Graphic Storytelling & Visual Narrative*.
- Hartono, M. "Topik Interview Validasi Konten Komik Semangat Rani", 24 April 2022
- Hasby, M. A., Armayuda, E., & Haq, B. N. (2020). Strategi Konten Instagram untuk Edukasi Pola Minum Kopi yang Sehat pada Usia Muda Jurnal IKRA-ITH Humaniora
- Budi, H. S. (2019). Product Development Of Illustrated Children's Storybook Entitled "Senja" Into Children's Animated Video Stories. VCD (Journal of Visual Communication Design), 4(1), 24-31. Vol 4 No 3 Bulan November 2020. *Jurnal IKRA-ITH HUMANIORA*, 4(1), 194-203.
- Jung, C. G. (1971). *Psychological Types* (S. H. Read, M. Fordham, G. Adler, & W. Mcguire (eds.); 6th ed.). Princetown University Press.
- Kawasaki, G., & Fitzpatrick, P. (2014). *The Art of Social Media : Power Tips for Power Users*. Penguin Group.
- MAHATMI, N., & Satyagraha, A. (2019). Study of Mascot Design Character As Part Of City Branding: Malang City. *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 11(2).
<https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i2.1019>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics (The Invisible Art)* (M. Martin (ed.)). William Morrow Paperbacks.
[http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding Comics \(The Invisible Art\) By Scott McCloud.pdf](http://mm12.johncaserta.info/wp-content/uploads/2012/10/Understanding Comics (The Invisible Art) By Scott McCloud.pdf)
- Pridmore, R. W. (2021). Complementary colors: A literature review. *Color Research and Application*, 46(2), 482-488. <https://doi.org/10.1002/col.22576>
- Ramadhan, B. S., & Rasuardie, R. (2020). Kajian Industri Komik Daring Indonesia: Studi Komik Tahilalats. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(1), 2-18.
<https://doi.org/10.36806/jsrw.v8i1.80>
- Rembulan Larasati, C. "Topik Interview Validasi Informasi Edukatif Tentang Kepribadian Introvert Untuk Komik Semangat Rani", 8 Mei 2022.
- Sabila, S. "Topik Interview Validasi Master Design Untuk Komik Semangat Rani", 24 April 2022.
- Shen, L. T., Luo, S. J., Huang, C. K., & Chen, B. Y. (2012). SD models: Super-deformed character models. *Eurographics Symposium on Geometry Processing*, 31(7), 2067-2075. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8659.2012.03199.x>
- Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual Character Design*.
http://www.amazon.com/Virtual-Character-Design-Games-Interactive/dp/1466598190/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1446177570&sr=8-1&keywords=virtual+character+design+for+games+and+interactive+media
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Teonata, S. "Topik Interview Validasi Brand Identity dan Promosi Brand Untuk Komik Semangat Rani", 1 Mei 2022.
- Widiantari, K. S., & Herdiyanto, Y. K. (2013). Perbedaan Intensitas Komunikasi Melalui Jejaring Sosial antara Tipe Kepribadian Ekstrovert dan Introvert pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(1), 106-115.
<https://doi.org/10.24843/jpu.2013.v01.i01.p11>