

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBTOON TENTANG *MENTAL HEALTH*
***AWARENESS* BAGI REMAJA USIA 16-24 TAHUN**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Diajukan Oleh:

INSAN ANNISA NUGRAINI

20052010085

Pembimbing 1 :

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A

Pembimbing 2 :

Aileena Solicitor C.R.E.C, S.T., M.Ds

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN WEBTOON TENTANG *MENTAL HEALTH AWARENESS*
BAGI REMAJA USIA 16-24 TAHUN**

Disusun Oleh:

INSAN ANNISA NUGRAINI
20052010085

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 November 2024

Pembimbing I



Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Pembimbing II



Aileena Solicitor.C.R.E.C, S.T.,M.Ds
NIPPPK. 198701192024212024

Penguji I



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.
NIP. 19880428 201803 2001

Penguji II



Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn
NIP. 19900202 202203 1008

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain




Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

LEMBAR PERSETUJUAN

PERANCANGAN WEBTOON TENTANG *MENTAL HEALTH AWARENESS*

BAGI REMAJA USIA 16-24 TAHUN

Disusun Oleh:

INSAN ANNISA NUGRAINI

20052010085


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 18 November 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174


Aileena Solicitor.C.R.E.C, S.T.,M.Ds
NIPPPK. 198701192024212024

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual


Masnuna, S.T., M.Sn
NIPPPK. 198405122021212004

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam Naskah Tugas Akhir tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh pihak lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi. Tidak ada karya atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang sudah tertulis dan dikutip dalam naskah ini dan sumber kutipan terdapat pada daftar pustaka. Jika di kemudian hari terbukti bahwa naskah Tugas Akhir ini mengandung unsur-unsur plagiat, saya bersedia Tugas Akhir ini dibatalkan dan gelar akademik yang saya peroleh (Sarjana) dicabut, serta menjalani proses hukum sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan Pasal 70).

Surabaya, 6 Desember 2024



Insan Annisa Nugraini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena nikmat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Terima kasih yang paling utama penulis sampaikan kepada orang tua yang senantiasa memberikan doa dan dukungan. Dalam Menyusun laporan ini, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

- a. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW;
- b. Kedua orang tua tercinta dan kakak kandung penulis yang telah membantu doa dan membersamai penulis dalam menjalani perkuliahan hingga pengerjaan tugas akhir ini.
- c. Bapak Restu Ismoyo Aji , S.Sn., M.A sebagai pembimbing utama penulis di Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur atas bimbingan dan arahnya yang telah diberikan kepada penulis untuk melancarkan perancangan ini.
- d. Ibu Mahimma Romadhona, S.T,. M.Ds. dan Bapak Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn M.Med.kom. sebagai dosen penguji penulis yang selalu memberikan arahan dan masukan terbaik untuk keberlanjutan perancangan penulis.
- e. Reyhan Nazarindra, Olivia Salsabila, Nita Aranta, Annisa Amelia, serta Shinta Rahma yang senantiasa mendukung dan menemani perjalanan penulis dalam membuat perancangan ini sebagai karya impian penulis.
- f. Ibu Bonny Dewayanti S.Psi selaku psikolog klinis yang telah bersedia menjadi narasumber penulis dalam perancangan ini sehingga penulis dapat melakukan riset secara lebih mendetail, ilmiah, dan menyeluruh tentang ilmu psikologi.
- g. Robin, Nino, dan Yuuna yang telah menyempatkan waktunya menjadi narasumber pasien dari psikolog maupun psikiater dan telah bersedia untuk saling terbuka berbagi pengalaman dari sudut pandang sebagai penyintas diagnosis mental *disorder* tertentu secara langsung.
- h. Seluruh tenaga pengajar yang terkait dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.
- i. Rekan – rekan sejawat yang telah memberi do’a baik dan dukungan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, baik dalam materi maupun Teknik penulisan, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Terima kasih.

Surabaya, 12 Desember 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Insan Annisa Nugraini', written in a cursive style.

Insan Annisa Nugraini

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN ORIGINALIAS TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	8
1.3 Rumusan masalah.....	9
1.4 Batasan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Perancangan	10
1.6 Manfaat Perancangan	11
1.7 Kerangka Perancangan.....	12
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	13
2.1 Definisi Operasional Judul.....	13
2.2 Landasan Teori Komik	14
2.2.1 Komik.....	14
2.2.2 <i>Genre</i> , Tema Cerita, dan Gaya Gambar Komik.....	16
2.2.3 Unsur-Unsur Komik Digital.....	27
2.2.4 Platform <i>LINE</i> Webtoon	56
2.3 Teori Desain Karakter	61
2.3.1 Tokoh atau Karakter Fiksi.....	61

2.3.2 Konsep Visual Desain Karakter	62
2.4 Landasan Teori Kesehatan Mental	73
2.4.1 Definisi Kesehatan Mental	73
2.4.2 Jenis Penyakit Mental dan Gejala Umumnya	73
2.5 Studi Eksisting.....	84
2.5.1 Studi Eksisting Karya yang Sudah Ada	84
2.5.2 Studi Komparator I.....	89
2.5.3 Studi Komparator II	94
BAB III METODOLOGI DESAIN	101
3.1 Metode Perancangan	101
3.2 Objek Perancangan.....	101
3.3 Teknik Pengumpulan Data	102
3.3.1 Data Primer	102
3.3.2 Data Sekunder	104
3.3.3 Target Audiens	108
3.4 Teknik Analisis Data.....	109
3.4.1 Analisis Data	110
3.4.2 Analisis Data Wawancara	110
3.4.3 Analisis Data Kuesioner.....	135
3.4.4 Analisis Data Observasi	139
3.4.5 Analisis <i>Consumer Insight</i>	140
3.4.6 Analisis <i>Consumer Journey</i>	140
3.4.7 Sintesis Data.....	142
3.4.8 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	144
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	146
4.1 Perumusan Konsep.....	146
4.1.1 Perumusan Konsep Keyword.....	146
4.1.2 Konsep Verbal.....	147

4.1.3 Konsep Visual	154
4.1.4 Konsep Media	160
BAB V PENUTUP.....	195
5.1Kesimpulan	195
5.2 Saran.....	196
DAFTAR PUSTAKA.....	197
LAMPIRAN.....	201

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Faktor Pemicu Gangguan Kesehatan Mental	2
Gambar 1. 2 Aplikasi LINE <i>Webtoon</i> pada Playstore	7
Gambar 1. 3 Skema Kerangka Perancangan <i>Webtoon</i>	12
Gambar 2. 1 Contoh <i>Webcomic</i>	15
Gambar 2. 2 Contoh Komik Komedi Terlalu Tampan	16
Gambar 2. 3 Contoh <i>Webkomik</i> Diary Mystery	17
Gambar 2. 4 Contoh <i>Webkomik</i> Jungle Juice	17
Gambar 2. 5 Contoh <i>Webkomik</i> Dr. Frost	18
Gambar 2. 6 Contoh <i>Webkomik</i> The Gamer.....	19
Gambar 2. 7 Contoh <i>Webkomik</i> Flower War.....	20
Gambar 2. 8 Contoh <i>Webkomik</i> Egnoid	21
Gambar 2. 9 Contoh Visual Tokoh pada <i>Webtoon</i> Ngopi Yuk!	22
Gambar 2. 10 Contoh Visual Tokoh pada <i>Webtoon</i> Jungle Juice.....	23
Gambar 2. 11 Contoh Gaya Realis pada <i>Webtoon</i> True Beauty	24
Gambar 2. 12 Contoh Gaya Kartun pada <i>Webtoon</i> Dracko Diary	25
Gambar 2. 13 Contoh Gaya Semi Realis pada <i>Webtoon</i> Flawless.....	26
Gambar 2. 14 Contoh Konsep Desain Karakter	28
Gambar 2. 15 Contoh Space Clip Studio Paint	30
Gambar 2. 16 Contoh Panel <i>Webcomic</i>	31
Gambar 2. 17 Contoh Image <i>Webcomic</i>	32
Gambar 2. 18 Contoh Bird Eye View.....	32
Gambar 2. 19 Contoh High Angle.....	33
Gambar 2. 20 Contoh Eye Level	33
Gambar 2. 21 Contoh Low Angle	34
Gambar 2. 22 Contoh Frog Eye.....	35
Gambar 2. 23 Contoh Close Up.....	36
Gambar 2. 24 Contoh Extreme Close Up	36

Gambar 2. 25 Contoh Medium Shot.....	37
Gambar 2. 26 Contoh Long Shot.....	38
Gambar 2. 27 Contoh Extreme Long Shot	38
Gambar 2. 28 Contoh Balon Ucapan.....	39
Gambar 2. 29 Contoh Balon Pikiran	40
Gambar 2. 30 Contoh Caption.....	40
Gambar 2. 31 Contoh Splash Halaman	41
Gambar 2. 32 Contoh Splash Panel	42
Gambar 2. 33 Contoh Simbolia	43
Gambar 2. 34 Contoh Garis Gerak	44
Gambar 2. 35 Font Anime Ace BB	45
Gambar 2. 36 Contoh Onomatopoeia	46
Gambar 2. 37 Skema Warna yang Menyesuaikan Mood pada Anime.....	48
Gambar 2. 38 Implementasi Skema Warna pada Ilustrasi.....	49
Gambar 2. 39 Contoh Skema Warna Nuansa Romantis.....	49
Gambar 2. 40 Contoh Skema Warna Nuansa Netral	50
Gambar 2. 41 Contoh Skema Warna Nuansa Sedih.....	50
Gambar 2. 42 Color Wheel.....	51
Gambar 2. 43 Contoh Pengaturan Tone Range	51
Gambar 2. 44 Nisdharya Batari dari Karakter Orisinal Penulis	52
Gambar 2. 45 Vera Hestia dari Karakter Orisinal Penulis.....	52
Gambar 2. 46 Shield Seed Squire Fanart Penulis	53
Gambar 2. 47 Sagara dari Karakter Orisinal Penulis.....	53
Gambar 2. 48 Shenla dari Karakter Orisinal Penulis.....	54
Gambar 2. 49 Urania dari Karakter Orisinal Penulis.....	54
Gambar 2. 50 Skema Warna Latar pada Desain Karakter.....	55
Gambar 2. 51 Contoh Komik Berwarna.....	55
Gambar 2. 52 Beranda Aplikasi LINE Webtoon.....	57

Gambar 2. 53 Thumbnail Utama Webtoon Canvas.....	57
Gambar 2. 54 Thumbnail Episode Webtoon Canvas	58
Gambar 2. 55 Ukuran Kanvas Episode Webtoon Canvas	58
Gambar 2. 56 Ukuran <i>Font</i> pada <i>Webtoon</i>	59
Gambar 2. 57 Ukuran <i>Font</i> dan <i>Size Chart</i>	60
Gambar 2. 58 Contoh Jenis <i>Font</i> pada <i>Webtoon</i>	61
Gambar 2. 59 Contoh Konsep Karakter pada <i>Artbook Psycho-Pass</i>	63
Gambar 2. 60 Contoh Konsep Karakter dan Dunianya pada <i>Artbook Psycho-Pass</i>	64
Gambar 2. 61 Contoh Konsep Aset pada <i>Artbook Psycho-Pass</i>	64
Gambar 2. 62 Contoh Konsep Senjata pada <i>Artbook Psycho-Pass</i>	65
Gambar 2. 63 Contoh Konsep Desain Kendaraan pada <i>Artbook Psycho-Pass</i>	65
Gambar 2. 64 Contoh Tabel <i>Form Matrix</i>	66
Gambar 2. 65 Contoh <i>Costume Matrix</i>	67
Gambar 2. 66 Contoh <i>Personality Matrix</i>	67
Gambar 2. 67 Contoh <i>Gesture Drawing</i>	68
Gambar 2. 68 Contoh Karakter dengan Varian Pakaiannya.....	69
Gambar 2. 69 Contoh Karakter dengan Warna Cerah.....	69
Gambar 2. 70 Contoh Karakter dengan Warna Gelap.....	70
Gambar 2. 71 Contoh Desain Karakter Fantasi pada <i>Game Twisted Wonderland</i>	70
Gambar 2. 72 Contoh <i>Shape</i> pada Desain Karakter	71
Gambar 2. 73 Contoh <i>Silhouette</i> Karakter <i>Fairy Tail</i>	71
Gambar 2. 74 Contoh <i>Flow</i> Karakter	72
Gambar 2. 75 Contoh Karakteristik pada Karakter <i>Twisted Wonderland</i>	72
Gambar 2. 76 Buku Komik Psikologis Imran	85
Gambar 2. 77 Cover Komik Psikologis Imran	86
Gambar 2. 78 Warna Komik Psikologis Imran	86
Gambar 2. 79 Tipografi Komik Psikologis Imran.....	86
Gambar 2. 80 Ilustrasi Komik Psikologis Imran	87

Gambar 2. 81 Layout dan Panel Komik	87
Gambar 2. 82 Back Cover Komik Psikologis Imran	88
Gambar 2. 83 <i>Webtoon Wonderwall</i>	89
Gambar 2. 84 Cover <i>Webtoon Wonderwall</i> pada Aplikasi <i>Smartphone</i>	90
Gambar 2. 85 Cover <i>Webtoon Wonderwall</i> pada Website Laptop.....	90
Gambar 2. 86 Warna <i>Webtoon Wonderwall</i>	91
Gambar 2. 87 Tipografi <i>Webtoon Wonderwall</i>	91
Gambar 2. 88 Tipografi Judul <i>Webtoon Wonderwall</i>	92
Gambar 2. 89 Ilustrasi <i>Webtoon Wonderwall</i>	92
Gambar 2. 90 Layout dan Panel <i>Webtoon Wonderwall</i>	93
Gambar 2. 91 <i>Webtoon Arum Daun</i>	95
Gambar 2. 92 Cover <i>Webtoon Arum Daun</i> pada Aplikasi <i>Smartphone</i>	95
Gambar 2. 93 Cover <i>Webtoon Arum Daun</i> pada Website	95
Gambar 2. 94 Warna <i>Webtoon Arum Daun</i>	96
Gambar 2. 95 Tipografi <i>Webtoon Arum Daun</i>	97
Gambar 2. 96 Tipografi Judul <i>Webtoon Arum Daun</i>	97
Gambar 2. 97 Ilustrasi <i>Webtoon Arum Daun</i>	98
Gambar 2. 98 Layout dan Panel <i>Webtoon Arum Daun</i>	98
Gambar 3. 1 Wawancara Terstruktur dengan Ibu Bonny Dewayanti S.Psi.....	110
Gambar 3. 2 Wawancara Mendalam dengan Ibu Bonny Dewayanti S.Psi	111
Gambar 3. 3 Wawancara melalui Video Call dengan Pasien Nino	114
Gambar 3. 4 Wawancara Melalui Video Call dengan Pasien Robin.....	119
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Pasien Yuuna.....	123
Gambar 3. 6 Wawancara dengan Webtoonist Senior Senaloli.....	127
Gambar 3. 7 Diagram Hasil Kuesioner 1	136
Gambar 3. 8 Diagram Hasil Kuesioner 2	137
Gambar 3. 9 Diagram Hasil Kuesioner 3	137
Gambar 3. 10 Diagram Hasil Kuesioner 4	138

Gambar 3. 11 Diagram Hasil Kuesioner 5	138
Gambar 3.12 Diagram Hasil Kuesioner 6	140
Gambar 3. 13 Diagram Hasil Kuesioner 7	140
Gambar 3. 14 Diagram Hasil Kuesioner 8	141
Gambar 3. 15 Diagram Hasil Kuesioner 9	141
Gambar 3. 16 Diagram Hasil Kuesioner 10	142
Gambar 3. 17 Diagram Hasil Kuesioner 11	142
Gambar 3.18 Hasil <i>Polling Thumbnail</i> pada <i>Instagram</i>	143
Gambar 3.19 Foto Nanda Meg Ryan	145
Gambar 4. 1 Alur Keyword	150
Gambar 4. 2 Preview Episode 0-5	160
Gambar 4. 3 Referensi Gaya Gambar Semi Realis.....	161
Gambar 4. 4 Gaya Gambar Semi Realis Karya Penulis	161
Gambar 4. 5 Alternatif Desain Karakter Faylin.....	162
Gambar 4. 6 Lembar Karakter Faylin.....	163
Gambar 4. 7 Alternatif Desain Karakter Ryan	166
Gambar 4. 8 Lembar Karakter Ryan	167
Gambar 4. 9 Alternatif Desain Karakter Rendy	168
Gambar 4. 10 Lembar Karakter Rendy	168
Gambar 4.11 Alternatif Desain Karakter Ibu Faylin	169
Gambar 4. 12 Lembar Karakter Ibu Faylin	169
Gambar 4.13 Alternatif Desain Karakter Ayah Faylin.....	170
Gambar 4. 14 Lembar Karakter Ayah Faylin	171
Gambar 4. 15 Contoh Konsep Warna.....	172
Gambar 4. 16 Contoh Penerapan Konsep Warna pada Komik	173
Gambar 4. 17 Contoh Konsep <i>Layout</i>	174
Gambar 4. 18 Contoh Penerapan Konsep <i>Layout</i> pada Komik.....	174
Gambar 4. 19 Konsep Acuan Kantor BRIN Pasuruan	175

Gambar 4. 20 Penerapan Visual Gedung Kantor BINAR	176
Gambar 4. 21 Konsep Acuan Wilayah Pasuruan	177
Gambar 4. 22 Penerapan Visual Latar Kota Pasuruan	177
Gambar 4. 23 <i>Font Bebas Neue</i>	178
Gambar 4. 24 Contoh Penerapan <i>Font Bebas Neue</i>	178
Gambar 4. 25 Contoh Referensi Visual Judul	179
Gambar 4. 26 <i>Font Anime Ace</i>	179
Gambar 4. 27 Sketsa Alternatif <i>Thumbnail</i>	180
Gambar 4. 28 Final Alternatif <i>Thumbnail</i>	180
Gambar 4. 29 Proses Pengerjaan Komik	180
Gambar 4. 30 <i>Preview Komik</i>	181
Gambar 4. 31 Cuplikan Halaman Trivia Seputar Psikologi	182
Gambar 4. 32 Valiasi Karya 1	183
Gambar 4. 33 Validasi Karya 2	183
Gambar 4. 34 Media Sosial <i>Instagram</i>	185
Gambar 4. 35 <i>Wallpaper Smartphone</i> dari Seri <i>Webtoon</i>	186
Gambar 4. 36 <i>Standee Acrylic Webtoon</i>	187
Gambar 4. 37 <i>Merchandise Acrylic Keychain</i>	188
Gambar 4. 38 <i>Merchandise T-Shirt</i>	188
Gambar 4. 39 <i>Merchandise Tote Bag</i>	189
Gambar 4. 40 <i>Merchandise Pouch</i>	190
Gambar 4. 41 <i>Merchandise Sticker Die Cut</i>	190
Gambar 4. 42 <i>Merchandise Sticker Kiss Cut</i>	191
Gambar 4. 43 <i>Merchandise Notebook</i>	191
Gambar 4. 44 <i>Standing Mini Poster</i>	192
Gambar 4. 45 <i>Tumbler</i>	192
Gambar 4. 46 <i>Backdrop Dekorasi Booth</i>	193

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis Buku Komik Psikologis Imran	86
Tabel 2. 2 Analisis <i>Webtoon</i> Wonderwall	90
Tabel 2. 3 Analisis <i>Webtoon</i> Arum Daun.....	95
Tabel 3.1 Kegiatan Nanda dalam sehari.....	146
Tabel 4.1 Tabel <i>Form Matrix</i> Karakter Faylin 1	164
Tabel 4.2 Tabel <i>Form Matrix</i> Karakter Faylin 2	164
Tabel 4.3 Tabel <i>Costume Matrix</i> Karakter Faylin 1	165
Tabel 4.4 Tabel <i>Costume Matrix</i> Karakter Faylin 2	165
Tabel 4.5 Tabel <i>Personality Matrix</i> Karakter Fayli	165

ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan aspek penting dari kesejahteraan individu, terutama pada remaja usia 16-24 tahun, yang berada pada tahap perkembangan emosional dan sosial yang rentan. Namun, kurangnya pemahaman dan stigma di masyarakat sering kali menjadi penghalang bagi remaja untuk mengenali dan menangani masalah kesehatan mental. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa *Webtoon* yang dapat meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental (*mental health awareness*) bagi remaja di rentang usia tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media edukasi berupa *webtoon* sebagai alat untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) terhadap pentingnya kesehatan mental di kalangan remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan tahapan meliputi studi literatur, wawancara mendalam dengan pakar kesehatan mental dan target audiens, serta analisis kebutuhan desain. Hasil penelitian secara deskriptif kualitatif, wawancara narasumber, kuesioner, hingga studi literatur, menunjukkan bahwa *Webtoon* sebagai media visual interaktif yang sedang digandrungi saat ini, memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan mental dengan cara yang mudah dipahami dan menarik bagi remaja. Elemen desain seperti karakter yang relatable, alur cerita yang mendukung emosi, dan penggunaan warna yang mendukung mood positif menjadi komponen utama dalam perancangan.

Dengan mengintegrasikan tema psikologi dan drama seperti pengenalan gejala gangguan mental melalui tokoh, tantangan menghadapi depresi, serta pentingnya meminta bantuan profesional, *Webtoon* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja hingga dewasa muda tentang pentingnya menjaga kesehatan mental. Selain itu, tidak ada salahnya untuk mencari bantuan profesional seperti psikolog klinis maupun psikiater jika seseorang mengalami masalah kesehatan mental yang dapat terjadi secara tidak terduga pada setiap individu. Penanganan yang benar akan memberikan solusi terbaik dan membukakan jalan keluar untuk menghadapi *disorder* apa pun yang dialami oleh seorang individu. Perancangan ini ditujukan untuk dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media edukasi yang inovatif dan inklusif, yang tidak hanya relevan dengan preferensi media generasi muda, tetapi juga mampu mengurangi stigma terhadap kesehatan mental di masyarakat. Ke depannya, proyek ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan melibatkan platform distribusi digital yang lebih luas untuk mencapai audiens yang lebih beragam.

Kata kunci: Kesehatan Mental, Remaja, *Webtoon*, Komik Digital, Kesadaran Mental

ABSTRACT

Mental health is a crucial aspect of individual well-being, particularly among adolescents aged 16–24, who are at a vulnerable stage of emotional and social development. However, a lack of understanding and societal stigma often hinders young people from recognizing and addressing mental health issues. This study aims to design an educational medium in the form of a webtoon to raise mental health awareness among adolescents within this age group. The research employs a descriptive qualitative method, which includes literature studies, in-depth interviews with mental health experts and the target audience, as well as a design needs analysis. The findings, obtained through qualitative descriptive analysis, interviews, questionnaires, and literature reviews, reveal that webtoons, as a popular interactive visual medium, have significant potential for delivering mental health messages in a manner that is both accessible and engaging for adolescents. Key design elements include relatable characters, emotionally supportive storylines, and the use of colors that enhance a positive mood.

By incorporating themes of psychology and drama, such as the portrayal of mental health disorder symptoms through characters, challenges in coping with depression, and the importance of seeking professional help, the webtoon is expected to increase awareness and understanding of mental health among adolescents and young adults. Furthermore, this initiative encourages individuals to seek professional assistance, such as from clinical psychologists or psychiatrists, when facing mental health challenges, which can arise unpredictably in any individual. Proper treatment provides the best solutions and pathways to overcoming any mental health disorder.

This design project aims to contribute to the development of innovative and inclusive educational media that not only aligns with the media preferences of younger generations but also helps reduce societal stigma surrounding mental health. In the future, this project can be further developed by leveraging broader digital distribution platforms to reach a more diverse audience.

Keywords: *Mental Health, Adolescents, Webtoon, Digital Comic, Mental Health Awareness*