

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan *Webtoon* ini mengangkat tema *psychological* atau psikologi merupakan topik yang cukup sensitif dan masih terkesan ‘tabu’ di sebagian masyarakat. Pembahasan mengenai masalah kesehatan mental merupakan hal penting yang sayangnya seringkali masih mendapat stigma negatif mengenai keberadaannya. Maka dsri itulah diperlukannya media edukasi untuk dapat ‘membuka mata’ masyarakat mengenai pendalaman topik tersebut dan bahwasanya isu tersebut ialah hal yang nyata keberadaannya. Topik ini mengandung tema yang cukup berat, sensitif, dan membuat pembaca ikut berpikir mencerna apa yang mereka lihat sehingga komik ini dikategorikan untuk usia khususnya 16 tahun ke atas. Mengenai Batasan usia, di *Webtoon* sendiri telah disediakan opsi atau sejenis pengaturan untuk mendeteksi bahwa konten komik tersebut adalah untuk usia umum, atau remaja 17 tahun ke atas hingga dewasa. Pada komik dengan konten eksplisit tersebut akan diberi peringatan bagi pembaca yang membukanya bahwa komik tersebut diperuntukkan bagi audiens yang sudah 17 tahun ke atas.

Perancangan ini tidak hanya berfokus pada estetika visual dengan gaya gambar semi realis, tetapi juga didukung oleh riset yang mendalam, seperti analisis data kuesioner, observasi, wawancara, dan penggunaan metode analisis deskriptif untuk menganalisis secara detail dan mengidentifikasi apa yang dapat menjadi peluang untuk perancangan ini. Data ini digunakan untuk merumuskan konsep verbal, visual, dan media yang mendukung penyajian kisah sejarah secara menarik. Dengan genre psikologi, drama, serta sub-kategori ‘menyentuh’ pada *Webtoon Canvas*, diharapkan mampu membangkitkan minat baca serta kesadaran audiens akan kesehatan mental (*mental health awareness*) yang mana di masa sekarang adalah tepat terjadinya darurat atau krisis kesehatan mental khususnya di kalangan pemuda usia 16-24 tahun, Hasil perancangan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi mampu menjawab tantangan pembelajaran sejarah di era digital. Penggunaan medium digital seperti *LINE Webtoon* memungkinkan penyebaran cerita yang lebih luas, sekaligus memberikan pengalaman membaca yang lebih modern dan interaktif. *Genre* cerita yang berat juga akan mampu menarik minat audiens apabila disajikan dengan pembawaan yang cocok, menarik, inovatif, dengan gaya gambar unik dan ilustrasi yang khas. Unsur emosional dan visualisasi yang memukau tak kalah penting dalam *genre* cerita psikologi seperti “*Spectrum of (In)sanity.*”

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut mengenai *webkomik* seperti ini, disarankan agar tetap menjaga konsistensi visualisasi dari perancangan dikarenakan konsistensi adalah kunci untuk tetap berlanjut. Menjaga kualitas visual dari setiap episode, dimulai dari tata letak, warna, kerapian lineart, gaya *rendering* (*shading*, *highlight*, *cast*, dan sebagainya) sangat penting guna mempertahankan kualitas *webkomik* yang telah susah payah disusun. Audiens juga akan menjadi lebih mudah mengenali dan mengingat ciri khas dari *webkomik* tersebut, bahkan audiens yang telah menjadi penggemar sekalipun akan semakin antusias menantikan karena sudah jatuh cinta dengan segala pembawaan komik tersebut sejak awal. Namun, selain visual yang menarik dan memudahkan audiens menikmati alur cerita, tak kalah penting untuk menjaga kualitas cerita pula, agar lebih runtut, tersusun, tak mudah ditebak tetapi juga masuk akal sesuai dengan perkembangan cerita yang telah dibangun. Selain itu, fitur interaktif pada bagian akhir laman *webkomik* seperti Trivia “Kilas Psikologi” pada *Webtoon “Spectrum of (in)sanity”* juga memberikan penjelasan lebih bagi pembaca untuk dapat semakin mengerti mengenai unsur-unsur psikologi dalam cerita yang dijelaskan secara ilmiah dan membuka pandangan baru audiens. Audiens yang bisa saja kebingungan mengenai reaksi karakter dan sebagainya, menjadi mendapatkan sudut pandang baru secara psikologis yang dijelaskan melalui Trivia tersebut,.

Selain berfokus pada peningkatan dan konsistensi kualitas, serta segala hal yang berhubungan dengan perancangan komik secara langsung, strategi promosi juga menjadi aspek yang krusial untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Promosi melalui media sosial maupun komunitas pembaca komik dapat dilakukan untuk memperkenalkan *webkomik* ini kepada khalayak yang lebih besar. Unggahan dapat berupa ilustrasi khusus, *sneak peek* *webkomik*, sekilas edukasi atau mini trivia mengenai topik *webkomik*, *wallpaper*, ilustrasi *meme* atau *jokes* (candaan) yang masih berhubungan dengan *webkomik* untuk menarik minat audiens, dan lain sebagainya. Terakhir, diperlukan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa konten yang disajikan tetap relevan dan berkualitas. Umpan balik (*feedback*) dari pembaca perlu dikumpulkan secara rutin untuk menyempurnakan cerita, ilustrasi, dan pengalaman membaca secara keseluruhan. Dengan langkah-langkah tersebut, *webkomik* yang dirancang diharapkan dapat menjadi media edukasi kesehatan mental dan psikologi yang efektif untuk para remaja serta dewasa muda, dan memberikan kontribusi nyata dalam membangun kesadaran kesehatan mental untuk mengurangi krisis kesehatan mental di masyarakat dan mulai mengenali diri sendiri, berdamai dengan diri sendiri, serta perlahan-lahan mengurai benang kusut yang ada dalam diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik. *Webkomik* ini diharapkan juga dapat menyadarkan bahwa berkonsultasi dengan psikolog dan psikiater tidak ada salahnya.