

ABSTRAK

Remaja menjadi masa yang problematik bagi sebagian orang. Problematika internal atau eksternal yang terjadi dapat mempengaruhi emosi yang apabila tidak diregulasi dengan baik akan menimbulkan masalah emosional dan menghantarkan pada perilaku *self injury*. Perilaku *self injury* biasanya terjadi secara sembunyi-sembunyi. Oleh karenanya dibuatlah komik digital untuk menjadi media edukasi bagi remaja yang melakukan *self injury*. Komik digital dapat menjadi media belajar yang lebih mudah dipahami oleh remaja karena praktis dan tidak monoton. Melalui komik ini akan dipaparkan pengertian, penyebab, dan saran untuk menghentikan perilaku *self injury*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan wawancara dan studi literatur. Metode analisis yang digunakan adalah SWOT untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan komik digital. Hasil dari penelitian ini adalah media utama berupa komik digital yang diunggah melalui Webtoon Kanvas berjudul Hear Me Out, dan media pendukung berupa cermin motivasi, totebag, notebook, poster, x-banner, dan feed instagram. Untuk dapat berhenti dari *self injury* diperlukan keinginan dari dalam diri pelakunya.

Kata Kunci : *Self Injury*, Komik Edukasi, Komik Digital, Webtoon Kanvas