

## BAB VI

### PENUTUP

#### 6.1 Kesimpulan

Masa remaja adalah masa pencarian diri yang rentan dan perkembangannya banyak dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Seringkali faktor eksternal yang kurang mendukung menyebabkan seorang individu mengalami masalah dalam pengelolaan emosi. Emosi-emosi negatif yang tidak dapat disalurkan dan diregulasi dengan baik dapat meledak pada diri sendiri dan menyebabkan seorang individu melakukan kesalahan pengambilan reaksi terhadap emosi berupa menyakiti diri sendiri. Karena *self injury* ini seringkali terjadi secara sembunyi-sembunyi maka dibuatlah perancangan komik digital ini dengan tujuan untuk memberikan edukasi bagi remaja, terutama yang melakukan *self injury*. Media komik digital dipilih karena praktis, dan fleksibel. Komik dapat disebarluaskan ke mana saja, dan dibaca oleh siapa saja karena dapat diakses secara *online*.

Proses perancangan komik dimulai dengan melakukan riset mengenai *self injury* melalui berbagai literatur, kemudian wawancara dengan tenaga ahli dan penyintas *self injury*. Perancangan ini menggunakan metode analisis SWOT untuk mencari pembeda dengan karya komik mengenai *self injury/ self harm* yang sudah ada terdahulu. Selanjutnya menyusun *storyline* untuk mendapatkan cerita dan dialog yang terasa tepat. Dilanjutkan dengan eksekusi komik, membuat sketsa dan menggambar sampai *finish*.

Media pendukung berupa poster, x-banner, dan postingan instagram dipilih karena dapat menjangkau area yang cukup luas. Sementara notebook, totebag, dan cermin karena fungsional. Media pendukung tersebut disertai dengan kode QR untuk dapat menyebarkan komik dengan praktis.

Hasil dari penelitian ini adalah komik digital yang diunggah di Webtoon Canvas, dengan judul "*Hear Me Out*," dan sejauh ini mendapatkan respon yang cukup positif dari teman-teman saya yang membacanya.

## 6.2 Saran

Komik *Hear Me Out* tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan, baik itu dari segi gambar, maupun isi cerita dan edukasinya. Media komik ini bertujuan untuk memberi edukasi mengenai *self injury* pada pembaca khususnya remaja yang melakukan *self injury*, agar mengetahui dan menyadarkan bahwa apa yang mereka lakukan itu tidak tepat, kemudian mencetuskan keinginan untuk berhenti pada diri mereka. Secara realita *self injury* bisa dihentikan sendiri, namun konsekuensinya adalah kita tidak tahu masalah mental apa yang melatarbelakanginya. Sehingga jika bisa menghentikannya sendiri maka fenomena gunung es ini hanya dipangkas di ujungnya saja, akar masalahnya masih menjadi tanda tanya. Oleh karenanya disarankan pada mereka yang melakukan *self injury*, untuk juga mencari bantuan tenaga ahli untuk membantu menghentikan, serta mendapatkan diagnosis dan penanganan yang tepat.

Visualisasi komik dapat dikembangkan kembali dengan gaya ilustrasi lain, efek komik yang lebih berani, dialog serta tipografi, dan warna yang lebih bervariasi. Sementara cerita dalam komik ini dapat dikembangkan menjadi berbagai rute cerita lainnya, sebab *self injury* sendiri terjadi karena multi faktor.