

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG  
KARAKTERISTIK KEPERIBADIAN INTROVERT**



**PERANCANGAN**

**Putria Rizki Susanto**

**NIM 1712459024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG  
KARAKTERISTIK KEPERIBADIAN INTROVERT**



**PERANCANGAN**

**Putria Rizki Susanto**

**NIM 1712459024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2022

**Tugas Akhir Perancangan Berjudul:**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL TENTANG KARAKTERISITK KEPRIBADIAN INTROVERT** diajukan oleh Putri Rizki Susanto, NIM 1712459024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang

  
Drs. Asnar Zacky, M.Sn.

NIP. 19570807 198503 1 003 / NIDN 0007085715

Pembimbing II/Penguji

  
Indira Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

Coguate/Penguji Ahli

  
Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19850103 201504 1 001/ NIDN 0030198507

Ketua Program Studi DKV

  
Daru Tunggal Aji, S.S., M.A.

NIP. 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Jimbat Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001 / NIDN 0008116906





## PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini dipersembahkan untuk teman – teman introver, para peminat dan penggiat komik di Indonesia.



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putria Rizki Susanto

NIM : 1712459024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KARAKTERISTIK KEPRIBADIAN INTROVERT** ini asli karya saya sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini saya buat dengan benar dan penuh tanggungjawab.

Yogyakarta, 24 Mei 2022

Putria Rizki Susanto

NIM 1712459024

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putria Rizki Susanto

NIM : 1712459024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KARAKTERISTIK KEPRIBADIAN INTROVERT**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 24 Mei 2022

Putria Rizki Susanto

NIM 1712459024

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan nikmatnya yang senantiasa menyertai hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan Komik Digital Karakteristik Kepribadian Introvert.

Komik merupakan media yang telah berkembang lama di Indonesia sehingga komik memiliki banyak peminat dan penggiatnya. Media komik memiliki banyak manfaat salah satunya adalah media untuk menyebarkan informasi sekaligus dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Didukung kemajuan teknologi komik saat ini tidak hanya tercetak pada sebuah media kertas namun telah berkembang hingga dapat dinikmati secara daring. Penyebaran komik digital dapat dilakukan melalui berbagai *platform* digital seperti sosial media atau *platform* khusus untuk komik online. Kemudahan yang ditawarkan *platform* daring inilah yang menjadikan alasan digunakannya sosial media sebagai media penyebaran informasi mengenai karakteristik kepribadian introvert dalam bentuk komik digital. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat meraih gelar Sarjana pada Fakultas Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menerapkan semua ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak sekali kekurangan, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan oleh penulis. Oleh karena itu diharapkan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi pembelajaran bagi orang lain.



## UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas berkah dan Rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan lancar. Tidak hanya usaha dan niat, namun bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung mampu membantu penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat membantu dan bermanfaat bagi seluruh civitas akademika ISI Yogyakarta. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku Dekan Fakultas seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.Sa., selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
4. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas saran dan dukungan, inspirasi, serta kesabaran yang sangat besar dalam memberikan bimbingan kepada penulis hingga perancangan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II atas dukungan dan kesabaran kepada penulis dalam memberikan bimbingan, dan saran masukan hingga perancangan Tugas Akhir ini pun dapat terselesaikan.
7. Bapak Edi Jatmiko, S.Sn., M.Sn. selaku cognate atas bimbingan, kritik, saran, dan masukan yang membangun selama sidang Tugas Akhir berlangsung pada Kamis, 17 Juni 2022.

8. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, wawasan, semangat dan masukan yang membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Perancangan ini.
9. Kepada orang tua saya yang telah mendukung saya dalam segala hal dan memberikan banyak pelajaran hidup untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Kepada adik – adik saya, terutama Cantika Dara Cahya Dewi yang selalu memberikan support, dukungan, doa dan telah setia mendengarkan segala keluh kesah selama ini.
11. Kepada sahabat saya Dhea, Desi, Feby yang telah mendukung, membantu serta memberikan semangat yang tidak henti - hentinya selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
12. Kepada Arum Yuliana dan Erin Kristina yang telah kuat berjuang hingga tuntasnya tugas akhir ini, meski banyak keluh kesah selama ini.
13. Untuk Sedulur Tim yang telah banyak memberikan kenangan, perasaan dan memori yang tak terlupakan bagi penulis selama masa perkuliahan.
14. Kepada Mbak Moni, Mbak Nabila, Mas tosan, Mas Irfan, Mas Roy, Mas Dhefry, Mas Piko, Mas Purwaji, dan seluruh teman – teman kantor dari One Week Wonders Studio yang telah membantu, menghibur dan menguatkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir selama ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
15. Kepada seluruh pihak yang telah membantu dan meberikan semangat bagi penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini yang belum dapat disebutkan satu persatu.

## ABSTRAK

# PERANCANGAN KOMIK DIGITAL KARAKTERISTIK KEPRIBADIAN INTROVERT

Oleh: Putria Rizki Susanto

NIM: 1712459024

Introvert adalah tipe kepribadian yang lebih banyak berorientasi pada diri sendiri dan mendapatkan energi dengan menyendiri dan melakukan kegiatan yang disukai untuk menstabilkan emosi. Namun, para introvert yang memang membutuhkan waktu untuk menyendiri justru sering dianggap sebagai pribadi yang anti sosial, tidak bisa bergaul dan pemalu. Stigma negatif yang muncul pada introvert ini menjadi salah satu faktor yang pemicu naiknya tingkat stress pada seorang introvert. Perancangan ini adalah sebagai upaya untuk memberikan pemahaman mengenai karakteristik kepribadian introvert kepada masyarakat agar lebih bisa menyikapi ketika introvert bersosialisasi dan mengurangi stigma negatif yang telah melekat pada kepribadian introvert.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pendekatan kualitatif dengan metode analisis data 5W +1H. Dengan melakukan pengumpulan data berupa data verbal dan visual, serta melakukan riset dengan kuisisioner dan wawancara yang diolah menjadi sebuah desain komunikasi visual berbentuk komik digital. Publikasi melalui sosial media instagram karena beberapa fitur yang ditawarkan pada instagram seperti *caption*, komentar, like, *share* dengan mudah, sehingga penyebaran informasi akan lebih cepat dan meluas.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah komik strip digital berjumlah 6 episode yang tayang pada akun instagram likaliku.introvert. Komik ini menggunakan gaya gambar semi realis dan gaya bahasa anak muda serta cerita yang ringan agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan terutama anak muda.

Kata kunci: komik, introvert, kepribadian

## ABSTRACT

### DIGITAL COMIC DESIGN OF INTROVERT PERSONALITY CHARACTERISTICS

By: Putria Rizki Susanto

Student ID Number: 1712459024

*Introvert is a personality type that is more self-oriented and gets energy by being alone and doing activities that are liked to stabilize emotions. However, introverts who do need time to be alone are often perceived as anti-social, unsociable and shy. The negative stigma that appears in introverts is one of the factors that triggers an increase in stress levels in introverts. This design is an effort to provide an understanding of the personality characteristics of introverts to the public so that they can better respond when introverts socialize and reduce the negative stigma that has been attached to introverted personalities.*

*The research method used is a qualitative approach method with 5W + 1H data analysis methods. By collecting data in the form of verbal and visual data, as well as conducting research with questionnaires and interviews which were processed into a visual communication design in the form of digital comics. Publication through Instagram social media because of some of the features offered on Instagram such as captions, comments, likes, shares easily, so that the dissemination of information will be faster and more widespread.*

*The final result of this design is a digital comic strip totaling 6 episodes that airs on the instagram account likaliku.introvert. This comic uses a semi-realist image style and the style of young people's language as well as a light story so that it can be easily understood by various groups, especially young people.*

*Keyword: Comic, introverts, personality*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	iv
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>UCAPAN TERIMAKASIH</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>ABSTRACT</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	1
C. Rumusan Masalah .....	2
D. Batasan Perancangan .....	3
E. Tujuan Perancangan .....	3
F. Manfaat Perancangan .....	3
G. Definisi Operasional .....	4
H. Metode perancangan .....	4
I. Metode Analisis Data .....	6
J. Skematik Perancangan .....	7

<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS .....</b>	<b>8</b>
A. Komik .....	8
B. Komik Digital Instagram .....	25
C. Kepribadian .....	27
D. Karakteristik Introvert .....	28
E. Tinjauan komik tentang Introvert .....	29
F. Analisis Data .....	33
G. Analisis Media .....	34
H. Kesimpulan Analisis .....	35
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>37</b>
A. Konsep Media .....	37
B. Tujuan Media .....	37
C. Strategi Media .....	37
D. Konsep Kreatif .....	39
E. Strategi Kreatif .....	40
F. Program Kreatif .....	41
G. <i>Storyline</i> .....	42
H. Peralatan Produksi .....	50
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>51</b>
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama Dan Pendukung .....	51
B. GSM ( <i>Graphic Standart Manual</i> ) .....	78
C. Poster pameran Tugas Akhir .....	80
D. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alat Produksi .....	50
Tabel 2 <i>Software</i> .....	50
Tabe 3 <i>Storyboard</i> .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Komik Web True Beauty di Webtoon.....	11
Gambar 2 Parit atau Gutter dalam komik. ....	14
Gambar 3 Balon Ucapan pada komik .....	15
Gambar 4 Balon Ucapan pada komik .....	15
Gambar 5 Balon pikiran pada komik. ....	15
Gambar 6 Captions pada komik.....	16
Gambar 7 Bunyi Huruf (Onomatope) .....	16
Gambar 8 <i>Symbolic Expression</i> .....	17
Gambar 9 Roda Warna.....	18
Gambar 10 Tampilan website Webtoon.....	25
Gambar 11 Komik Strip Instagram Si Juki.....	26
Gambar 12 Komik instagram @auto.nica.....	30
Gambar 13 Buku Seni Bahagia Menjadi Introver.....	30
Gambar 14 Buku Quiet Girl in a Noisy World: An Introvert's Story .....	31
Gambar 15 Buku Diary Introvert oleh Hardy Zhu.....	32
Gambar 16 Referensi gaya gambar oleh Maghfirare .....	41
Gambar 17 Referensi karakter Dion .....	46
Gambar 18 Referensi karakter Reza.....	47
Gambar 19 Referensi karakter Uci.....	47
Gambar 20 Referensi penataan layout .....	48
Gambar 21 Referensi warna.....	48
Gambar 22 Font Patrick Hand untuk teks dan caption .....	49
Gambar 23 Font Manjari untuk teks dan caption.....	49
Gambar 24 Font Naughty Monster untuk Judul Komik .....	49
Gambar 25 Font Chelsea Market untuk Judul Komik .....	49
Gambar 26 Referensi Visual properti yang terdapat dalam komik.....	51
Gambar 27 Sketsa Desain properti yang terdapat pada komik. ....	51
Gambar 28 Sketsa dan konsep judul komik Lika-Liku Introvert.....	52
Gambar 29 Eksplorasi tipografi judul komik Lika - Liku Introvert.....	52



Gambar 30 Desain final tipografi judul komik Lika-Liku Introvert.....	53
Gambar 31 Referensi visual karakter Dion.....	54
Gambar 32 Sketsa Eksplorasi karakter Dion. ....	54
Gambar 33 Eksplorasi warna karakter Dion .....	54
Gambar 34 Desain final karakter Dion. ....	55
Gambar 35 Desain pose karakter Dion. ....	55
Gambar 36 Referensi visual karakter Uci. ....	56
Gambar 37 Sketsa Eksplorasi karakter Uci.....	56
Gambar 38 Eksplorasi warna karakter Uci. ....	56
Gambar 39 Desain final karakter Uci.....	57
Gambar 40 Desain pose karakter Uci.....	57
Gambar 41 Referensi visual karakter Reza.....	58
Gambar 42 Sketsa Eksplorasi karakter Reza .....	58
Gambar 43 Eksplorasi warna karakter Reza.....	58
Gambar 44 Desain final karakter Reza.....	59
Gambar 45 Desain pose karakter Reza.....	59
Gambar 46 Komposisi warna yang akan digunakan.....	60
Gambar 47 Komposisi warna pada sampul.....	60
Gambar 48 Sketsa gaya gambar komik.....	60
Gambar 49 Referensi visual lokasi dan bangunan kos Dion.....	61
Gambar 50 Sketsa Setting lokasi kamar Dion .....	61
Gambar 51 Desain Setting lokasi kamar Diom dengan warna .....	62
Gambar 52 Sketsa gambar bangunan kos Dion .....	62
Gambar 53 Referensi visual setting lokasi dan bangunan kampus .....	62
Gambar 54 Sketsa gambar bangunan kampus. ....	63
Gambar 55 Desain gambar bangunan kampus dengan warna .....	63
Gambar 56 Sketsa setting lokasi taman kampus .....	64
Gambar 57 Desain Setting lokasi taman kampus dengan warna .....	64
Gambar 58 Sketsa setting lokasi kelas kampus.....	65
Gambar 59 Desain final cover komik. ....	65
Gambar 60 Tampilan komik pada sosial media Instagram.....	70
Gambar 61 Tampilan feed instgram komik lika – liku introvert .....	70

Gambar 62 Episode 1 komik lika liku introvert berjudul Aku & Mereka. ....	71
Gambar 63 Episode 2 komik lika liku introvert berjudul Ada Apa dengan Introvert? .....	71
Gambar 64 Episode 3 komik lika liku introvert berjudul Lika – Liku Dion..	72
Gambar 65 Episode 4 komik lika liku introvert berjudul Kehabisan Energi.	72
Gambar 66 Episode 5 komik lika liku introvert berjudul Recharge .....	73
Gambar 67. Episode 6 komik lika liku introvert berjudul Bicara dalam Diam .....	73
Gambar 68. Kesimpulan.....	74
Gambar 69. Sinopsis Komik .....	74
Gambar 70. Quote .....	74
Gambar 71. Sketsa Character Introduction Post Dion .....	75
Gambar 72. Sketsa Character Introduction Post Reza .....	75
Gambar 73. Sketsa Character Introduction Post Uci .....	75
Gambar 74. Desain Final character Introduction Post Reza .....	76
Gambar 75. Desain Final character Introduction Post Dion .....	76
Gambar 76. Desain Final character Introduction Post Uci .....	76
Gambar 77. Desain Final Stiker sebagai media pendukung .....	77
Gambar 78. Desain Final Totebag sebagai media pendukung .....	77
Gambar 79. Desain Final buku Diary & Journal sebagai media pendukung .....	77
Gambar 80. Desain Poster Pameran Tugas Akhir.....	80
Gambar 81. Desain katalog Tugas Akhir tampak depan.....	80
Gambar 82. Desain katalog Tugas Akhir tampak belakang.....	81
Gambar 83. Desain Mock Up katalog.....	81

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Judul

Perancangan Komik Digital Tentang Karakteristik Kepribadian Introvert

## B. Latar Belakang Masalah

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial, merupakan istilah untuk menunjukkan bahwa manusia tidak dapat hidup sendirian, karena manusia tidak dapat dipisahkan dari kelompok - kelompok manusia lain untuk saling mencukupi kebutuhan hidup. Interaksi yang terjadi antar manusia ini dapat menciptakan suatu lingkungan sosial yang disepakati oleh seluruh orang. Semakin mendalam interaksi tiap manusia dengan manusia lainnya, maka akan semakin terungkap jelas karakteristik dan tipe kepribadiannya. Menurut tokoh psikologi Carl Gustav Jung didalam bukunya yang berjudul *Psychological types; or the psychology of individuation* menyatakan bahwa dalam kehidupan bersosial, terdapat jenis kepribadian yang dimiliki oleh manusia, yaitu ekstrovert dan introvert, yang hingga saat ini telah diketahui oleh masyarakat umum. Jenis kepribadian ekstrovert lebih banyak menghabiskan waktu waktu di ruang publik, cenderung menyukai keramaian, serta suasana interaksi dengan banyak orang. Kepribadian introvert lebih terikat dengan perasaan dan pikiran dan berorientasi pada diri sendiri, sehingga lebih dianggap pemalu dan sering dianggap sulit bergaul.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Azizah, 2016: 8-9) Tipe kepribadian introvert lebih banyak mengalami tingkat stress yaitu 57,1% lebih tinggi dibanding jenis kepribadian ekstrovert yaitu 34,5% cenderung mengalami stress tingkat sedang. Introvert yang berorientasi pada pikiran dan diri sendiri menyebabkan lebih pendiam dan dianggap sombong, anti sosial, kurang dapat bergaul dengan orang lain dan pribadi yang membosankan. Stigma negatif yang muncul pada introvert ini juga menjadi salah satu faktor yang pemicu naiknya tingkat stress pada seorang introvert, karena mereka sulit mengemukakan apa yang dirasakannya ketika berada dalam lingkungan sosial yang dianggap kurang

nyaman. Peningkatan stress yang tinggi dan berkelanjutan dapat menyebabkan seorang introvert rentan mengalami depresi dan dapat memicu tindakan berbahaya salah satunya adalah bunuh diri (Khyat, 2020:87-88). Introvert akut yang memicu perasaan kurang nyaman saat menjadi pusat perhatian, kurang terbuka dengan orang yang tidak terlalu dikenal, sehingga terlihat kurang percaya diri ketika harus melakukan presentasi atau berbicara didepan banyak orang dan relatif lebih lama dalam mendapatkan teman.

Permasalahan diatas membuktikan masih kurangnya pemahaman masyarakat tentang kepribadian introvert dan akhirnya memunculkan stigma negatif yang memicu tingkat stress dan takut pada introvert untuk memulai bersosial. Maka dari itu perlu disampaikan kepada masyarakat informasi lebih lanjut wawasan mengenai introvert agar dapat memahami lebih dalam kepribadian tipe introvert dan menyikapi ketika introvert bersosialisasi. Agar informasi mengenai karakteristik kepribadian introvert lebih mudah dimengerti, maka perlu adanya media yang mampu menjabarkan informasi lebih menarik dan informatif sesuai dengan berkembangnya zaman.

Salah satu media yang dirasa cocok untuk menyampaikan informasi terkait permasalahan tersebut adalah melalui komik digital. Perancangan dengan memadukan visual dan teks yang dikemas secara menarik dengan pendekatan informatif berdasarkan kejadian yang sering dialami oleh introvert, diharapkan informasi lebih mudah diterima dimasyarakat dan masyarakat bisa memahami karakteristik kepribadian introvert dalam bersosialisasi. Dengan perancangan komik digital tentang karakteristik introvert ini diharapkan memberikan manfaat dan dampak bagi para introvert, bahwa introvert bukanlah penghalang untuk bisa melakukan banyak hal. Selain itu kepada masyarakat umum diharapkan mendapatkan informasi yang lebih banyak mengenai introvert sehingga dapat memahami dan bersosialisasi lebih baik dengan introvert.

### **C. Rumusan Masalah**

Bagaimana cara merancang komik digital sebagai media penyampaian informasi tentang karakteristik kepribadian introvert yang ditujukan pada masyarakat umum secara informatif dan menarik?

#### **D. Batasan Perancangan**

1. Informasi yang akan disampaikan berupa pemahaman tentang karakteristik kepribadian introvert, mulai dari pengenalan istilah introvert hingga cara introvert bersosialisasi dimasyarakat.
2. Memvisualkan permasalahan atau kejadian nyata yang sering dialami oleh introvert ketika bersosialisasi.
3. Perancangan komik menggunakan media digital dan sosial media yaitu instagram agar mudah disebarluaskan.

#### **E. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disebutkan diatas, maka tujuan dari perancangan ini adalah merancang komik digital ini adalah untuk memberikan pemahaman mengenai karakteristik kepribadian introvert kepada masyarakat agar lebih bisa menyikapi ketika introvert bersosialisasi dan mengurangi stigma negatif yang telah melekat pada kepribadian introvert, serta memberikan anggapan bahwa introvert bukan sebuah penghalang saat akan melakukan banyak hal.

#### **F. Manfaat Perancangan**

##### **1. Bagi Masyarakat**

Masyarakat umum mendapatkan informasi lebih jelas tentang introvert sekaligus dapat memahami dan mengenali hal introvert.

##### **2. Bagi Introvert**

Dapat membantu menyebarkan informasi mengenai introvert kepada masyarakat luas, dan memberi dukungan kepada sesama introvert bahwa introvert sama seperti masyarakat lainnya dan introvert bukanlah penghalang untuk bisa melakukan banyak hal.

##### **3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual**

Menjadi referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan informasi dengan media komik digital.

##### **4. Bagi Institusi**

Menjadi bahan referensi dan ilmu dalam Desain Komunikasi Visual tentang perancangan komik.

## **G. Definisi Operasional**

### **1. Komik**

Merupakan media yang memadukan gambar dan teks yang memiliki alur cerita, dapat berupa panel – panel tersusun atas gambar yang didalamnya terdapat interaksi. Ditiap panel terjadi sebuah interaksi yang tersusun melalui kata – kata, gambar, yang membentuk cerita mengalir diantara panel – panel (Mc.Cloud, 1993).

### **2. Karakteristik**

Istilah karakteristik biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah perbedaan makhluk hidup, baik dari fisik, sifat, akhlak, watak dan lain sebagainya. Menurut KBBI karakteristik berasal dari kata dasar karakter yang bermakna tabiat, sifat kejiwaan, dan budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain. Karakteristik merujuk ke suatu ciri tertentu yang melekat pada seseorang yang terlihat atau diketahui oleh orang lain dan dapat dikenali dengan karakteristik atau ciri tersebut.

### **3. Kepribadian**

Menurut teori kepribadian oleh Carl G. Jung dalam bukunya yang berjudul *Analytical Psychology*, kepribadian berasal dari ras, yang secara turun temurun berasal dari leluhur manusia. Merupakan cara tiap individu bereaksi dan berinteraksi dengan individu lain. Kepribadian dapat berubah seiring dengan bertumbuhnya individu dan faktor lingkungan juga mempengaruhi tumbuhnya kepribadian seseorang. Kepribadian lebih menekankan aspek sifat yang pada individu, yang kemudian menjadi mudah dikenali oleh individu lainnya.

### **4. Introvert**

Manusia memiliki beberapa tipe kepribadian yang secara umum dikenal dengan introvert, ekstrovert dan ambivert. Introvert merupakan salah satu tipe kepribadian yang memiliki kecenderungan untuk lebih diam dan berorientasi pada pemikiran dalam diri sendiri.

## **H. Metode perancangan**

Dalam perancangan ini digunakan metode pendekatan kualitatif untuk menghasilkan data yang berbentuk deskripsi dan nantinya akan dijadikan acuan dalam perancangan komik.

1. Data yang dibutuhkan:
  - a. Primer: Sumber data melalui wawancara dengan para introvert dengan pengalaman yang sering dialami dalam bersosialisasi sebagai seorang introvert.
  - b. Sekunder: Sumber informasi yang didapatkan melalui sumber literatur buku, jurnal, skripsi, artikel majalah dan berbagai informasi yang berkaitan dengan introvert.
2. Teknik Pengumpulan Data:
  - a. Data Verbal

Mencari sumber informasi seperti buku, jurnal, artikel, skripsi, karya ilmiah dan internet yang relevan untuk digunakan dalam keperluan penulisan perancangan.
  - b. Data Visual

Data visual didapatkan melalui pencarian gambar disitus yang berada di internet yang berhubungan dengan introvert dan komik. Referensi visual bisa didapatkan melalui situs data visual seperti Pinterest, Dribbble, Instagram dan lain sebagainya untuk dijadikan referensi dan diolah dalam perancangan ini.
  - c. Wawancara

Pengambilan data melalui kegiatan tanya jawab langsung maupun tidak langsung untuk menggali informasi lebih dalam terhadap para introvert yang memiliki pengalaman dalam bersosialisasi dimasyarakat.
  - d. Dokumentasi

Kegiatan merekam aktivitas pengumpulan data berbentuk visual yang bisa terdiri dari gambar, suara, video, bukti cetak.
  - e. Survey

Survey dilakukan dengan menyebarkan angket questioner untuk menggali informasi tentang introvert di masyarakat dan menentukan narasumber untuk diwawancarai.

### 3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka sebagai referensi dan juga pembanding dengan menggunakan perancangan yang sudah terbit dahulu untuk menghindari plagiat baik judul hingga isi dari perancangan yang sudah ada.

- a. Jurnal Desain Komunikasi Visual yang disusun oleh Sieny, Hendro Aryanto, Aniendya Christianna yang merupakan mahasiswa dari Program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Untuk Remaja Introvert”. Tujuan dalam membuat perancangan ini adalah untuk memberikan ruang bagi remaja introvert mengekspresikan diri, memberikan pemahaman bahwa mereka bisa menjadi apa yang mereka inginkan dengan cara mereka sendiri dan membuat suatu komunitas untuk menunjukkan bahwa masih ada banyak introvert juga di lingkungan masyarakat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sumber data primer dan sekunder, yaitu Observasi, dokumentasi, wawancara, sumber kepustakaan, dan internet. Perancangan buku interaktif ini menggunakan gaya desain kontemporer, dengan memilih font berjenis *handwritten* agar menyerupai seperti tulisan tangan. Warna yang digunakan terkesan ceria. Perancangan buku interaktif ini bisa menjadi salah satu solusi bagi introvert untuk berdaya mampu berkreasi tanpa batas, bisa menjadi diri sendiri.

#### I. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah 5W + 1H (*What, When, Who, Where, Why + How*). Metode ini digunakan untuk menjawab permasalahan yang muncul dalam perancangan komik digital yang menarik dan informatif.

1. *What* (apa); Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
2. *Who* (siapa); Siapa target sasaran dalam perancangan ini?
3. *When* (kapan); Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?
4. *Where* (dimana); Dimana ini akan dipublikasikan?
5. *How* (bagaimana); Bagaimana cara masalah ini dapat diselesaikan dengan media desain komunikasi visual?



## J. Skematik Perancangan

