

PERANCANGAN *WEBCOMIC REDEMPTION JOURNEY* SEBAGAI MEDIA TRANSFORMASI TOKOH ANTAGONIS KE MENJADI PROTAGONIS

Kartika Juliana, Mujiyono

Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni,

Universitas Negeri Semarang

kartikaaj@students.unnes.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.15294/bs.v2i1.389>

QRBN 62-6861-8902-846

ABSTRAK

Fenomena pelabelan negatif terhadap individu dengan masa lalu buruk masih menjadi persoalan sosial, baik di ruang nyata maupun digital. Masyarakat seringkali mengabaikan konteks personal dalam menilai individu. Akibatnya, muncul adanya perlakuan nirempati dari lingkungan sekitar yang berdampak buruk pada cara seseorang menilai dirinya sendiri. Dalam situasi ini, gagasan tentang *redemption journey* menjadi sangat relevan untuk direfleksi dan diungkapkan dalam sebuah karya seni. *Redemption journey* adalah perjalanan perubahan dari kejahatan menuju kebaikan melalui penyesalan, refleksi, dan tindakan penebusan. Dalam komik, tema *redemption journey* hampir jarang disajikan secara objektif. Narasi hanya berfokus pada tokoh protagonis, sedangkan karakter antagonis hanya disoroti sisi destruktifnya tanpa latar belakang yang mendasari tindakannya. Menyikapi hal ini, penulis merancang *webcomic* berjudul *By the Grace of Wraths and Wounds* yang menyajikan narasi perjalanan seorang tokoh antagonis dalam menebus kesalahannya di masa lalu dan berupaya mendapatkan penerimaan kembali dari lingkungan di sekitarnya dengan menampilkan pemicu konflik dan kilas balik dari latar belakang tokoh. *Webcomic* ini dirancang menggunakan teknik digital bergaya kartunal semi realis dengan pendekatan

naratif dan emosional. Alat yang digunakan adalah Clip Studio Paint Pro pada Xiaomi Pad 6 dengan bantuan Xiaomi Smartpen Gen 2 dan Aioneus Wireless Keyboard.

Metode perancangan yang digunakan mencakup tahapan pra-produksi (diskusi, penyebaran kuisisioner, studi pustaka, dan penulisan naskah), produksi (perancangan ilustrasi dan tata letak panel), serta pasca-produksi (finalisasi teknis dan publikasi). Hasil dari perancangan ini berupa *webcomic* yang terdiri dari tiga bagian (Prolog, *Chapter 1* dan *Chapter 2*) dan dipublikasikan di platform LINE Webtoon dengan akses tautan sebagai berikut: encr.pw/ByTheGraceOfWnW. Perancangan ini diharapkan dapat mendorong pembaca untuk menumbuhkan empati terhadap karakter yang termarjinalkan secara moral.

Kata Kunci: empati, narasi visual, perancangan *webcomic*, *redemption journey*, tokoh antagonis

PENDAHULUAN

Di tengah masyarakat Indonesia yang menjunjung tinggi norma sosial, agama, dan moralitas, penilaian terhadap individu sering kali dibentuk berdasarkan masa lalunya. Seseorang yang pernah melakukan kesalahan, terlebih jika kesalahan tersebut terekspos ke ruang publik, cenderung mengalami pelabelan negatif dan stigma sosial dalam jangka panjang. Stigma ini kerap muncul tanpa adanya ruang untuk memahami konteks personal maupun proses perbaikan diri dari individu tersebut. Fenomena ini sejalan dengan teori stigma dari Erving Goffman (1979, dalam Ira et al., 2024), yang menjelaskan bahwa individu yang terstigmatisasi cenderung menerima atribut fisik dan sosial yang merugikan dan terhalang dari penerimaan orang lain. Stigma tidak hanya mempengaruhi perlakuan sosial dari lingkungan sekitar, tetapi juga berdampak pada cara individu menilai dirinya sendiri. Studi menemukan bahwa stigma publik di Indonesia menyebabkan diskriminasi, isolasi sosial, dan hambatan akses layanan kesehatan mental (Hartino et al., 2021).

Wilandika & Sari (2022) menyampaikan berdasarkan

teori dari Scheid & Brown (2010) bahwa stigma mencakup empat dimensi utama: pelabelan, stereotip, pemisahan sosial, dan diskriminasi. Seluruh dimensi ini dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya di era digital, di mana opini publik dan media daring memiliki kekuatan besar dalam membentuk persepsi. Stigma dan penghukuman sosial tidak hanya berlangsung di dunia nyata, tetapi juga di ruang maya. Dalam situasi ini, tema *redemption* yang menekankan proses penebusan dan kesempatan kedua menjadi semakin relevan. Sayangnya, kuatnya stigma kerap kali menutup ruang empati, bahkan menghambat upaya individu untuk memperbaiki diri. Seseorang yang dianggap “jahat” seringkali terkunci dalam persepsi negatif yang tak terbantahkan.

Redemption journey merujuk pada perjalanan perubahan seorang individu dari keadaan negatif menuju kebaikan melalui penyesalan, refleksi, dan tindakan penebusan (Purwandoyo & Kurnia, 2013). Berdasarkan telaah terhadap novel *Aleph* karya Paulo Coelho (2011), Purwandoyo dan Kurnia (2013) menjelaskan bahwa *redemption journey* bertujuan untuk menghadirkan pembaruan dalam diri seseorang setelah menyadari kesalahan di masa lalu. Perasaan bersalah yang terus membayangi dapat mendorong individu untuk melepaskan diri dari beban tersebut melalui berbagai bentuk perbaikan diri. Oleh karena itu, gagasan mengenai *redemption journey* menjadi relevan untuk dieksplorasi dan diartikulasikan melalui medium karya seni, khususnya sebagai ruang refleksi terhadap dinamika psikologis dan moralitas manusia.

Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba merespons dengan mengangkat perancangan sebuah karya melalui media berbasis cerita yang memiliki potensi edukatif yang signifikan. Di ranah digital, penggunaan media seperti *digital storytelling* terbukti dapat meningkatkan keterbanguan empati dengan keterlibatan emosional pembaca terhadap cerita dan karakter (Zahra & Savitri, 2023). Dengan mempertimbangkan poin tersebut, *Webcomic* dipilih menjadi bentuk eksplorasi visual dan naratif terhadap *redemption journey* dari perspektif tokoh antagonis yang paling sesuai sebagaimana era yang berlaku. *Webcomic* sebagai medium visual naratif memiliki kekuatan dalam membangun

kedekatan emosional dengan pembaca melalui karakterisasi mendalam dan representasi visual yang menyentuh. Studi terhadap Webtoon Bingkai Titik menunjukkan bahwa gaya visual yang emosional dapat membangkitkan respons empatik tinggi dari pembaca (Budianto & Ratri, 2022). Hal ini diperkuat juga dengan Zahra & Mansoor (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan warna yang mendukung sebuah medium visual bertemakan psikologi untuk memanipulasi emosi (Joosten dkk, 2010, dalam (Zahra & Mansoor, 2024)).

Proyek ini berfokus pada perancangan *webcomic* berjudul *By the Grace of Wraths and Wounds* sebagai representasi awal dari *redemption journey* serta upaya konstruksi empati terhadap tokoh antagonis. Ketika tokoh antagonis digambarkan secara manusiawi dan kompleks secara psikososial, pembaca diajak untuk menyelami latar belakang perilaku mereka dan menumbuhkan empati atas motivasi maupun luka batin yang mendasari tindakannya. Pendekatan ini bertujuan untuk membuka ruang dialog publik mengenai pentingnya empati dan kesempatan kedua bagi individu yang telah melakukan kesalahan, khususnya dalam masyarakat yang masih kuat diliputi budaya stigma (Goffman, 1979, dalam Ira et al., 2024).

Webcomic Indonesia sendiri menunjukkan potensi besar sebagai medium naratif yang menyampaikan konflik psikologis dan nilai karakter, seperti *Trickster* yang mengeksplorasi konflik batin tokoh melalui dialog (Priono & Kuswantoro, 2023), *Horror Stories of Indonesia* yang mengangkat trauma kultural melalui simbolisme visual gelap (Putiamary & Mansoor, 2020), dan #MahasiswaBebasJompo sebagai kampanye visual berbasis transformasi karakter (Shalihah & Islam, 2022). Berbeda dari ketiganya, *By the Grace of Wraths and Wounds* menawarkan eksplorasi sisi gelap trauma dan moralitas abu-abu dalam perjalanan tokoh utama yang mengalami pergeseran. Pendekatan ini sejalan dengan tren *webcomic* kontemporer Indonesia seperti desain karakter dengan PTSD pada *webcomic* remaja (Nugraini et al., 2025), ilustrasi trauma dalam buku cergam (Ramadhini & Resmisari, 2025), serta sekuens emosional dalam Webtoon Kemala (Zulfikarini & Mansoor, 2024) yang menegaskan pentingnya integrasi narasi visual dan simbolik dalam menyampaikan

konflik batin yang kompleks. Dengan demikian, *webcomic* diupayakan menjadi medium naratif visual yang mampu membangun empati dan merepresentasikan kompleksitas psikologis karakter. Selain itu, *webcomic* ini diharapkan dapat menjadi kontribusi reflektif terhadap pemahaman masyarakat mengenai pentingnya kesempatan kedua serta perlunya mendingkai ulang persepsi terhadap individu yang kerap terstigma oleh masa lalunya.

METODE

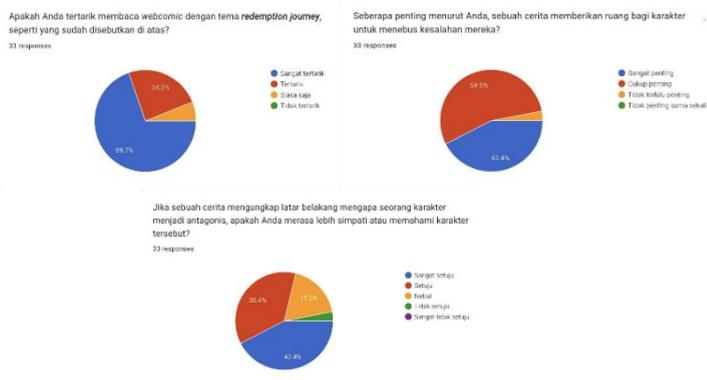
Perancangan *webcomic* berjudul *By the Grace of Wraths and Wounds* ini menggunakan pendekatan konseptual yang bersifat naratif dan emosional. Menurut Gergen dan McNamee (2016, dalam Aisyah et al., 2025), pendekatan naratif merupakan cara individu membentuk narasi mengenai dirinya serta mengubah cara pandang terhadap pengalaman hidupnya. Pendekatan ini diterapkan melalui transformasi karakter seiring perkembangan cerita, yang selaras dengan pandangan Rimmon-Kenan (2002, dalam Purwarupalingua, 2024) mengenai tingkat naratif. Rimmon-Kenan menjelaskan bahwa tingkat naratif mencerminkan hubungan hierarkis antara bagian-bagian dalam cerita, di mana satu narasi dapat mendingkai narasi lainnya. Dalam konteks emosional, pendekatan ini diwujudkan melalui manipulasi sudut pandang dan fokusasi (Purwarupalingua, 2024). Penulis mengimplementasikan pendekatan tersebut melalui visualisasi ekspresi karakter serta pergeseran sudut pandang, guna membangun keterlibatan emosional pembaca terhadap cerita.

Secara visual, perancangan *webcomic* ini mengadaptasi gaya kartunal semi realis. Tanudjaja (2002) mendefinisikan gaya kartunal sebagai gaya ilustrasi yang menampilkan bentuk-bentuk jenaka atau realis yang telah mengalami perubahan (distorsi) tertentu. Sementara itu, Wakik (2019, dalam Sakti et al., 2022) menyebutkan bahwa gaya semi-realis memiliki ciri perwujudan representasional deformatif. Artinya, figur dan adegan yang divisualisasikan tetap mengacu pada bentuk nyata, namun mengalami deformasi pada bagian-bagian tertentu (Sakti et al., 2022). Dengan demikian, visual dalam *webcomic* ini merupakan kombinasi antara gaya

kartun dan semi realis, yang memadukan bentuk-bentuk yang mendekati realitas dengan elemen visual yang disederhanakan atau dimodifikasi. Gaya ini dipilih karena memberi keleluasaan dalam eksplorasi visual tanpa menghilangkan kesan realistis dan kredibel (Pradesta & Aryanto, 2020).

Dalam merancang karya visual ini, penulis menggunakan perangkat lunak Clip Studio Paint Pro yang terinstal pada Xiaomi Pad 6 sebagai media utama produksi visual. Proses penggambaran dilakukan dengan bantuan Xiaomi Smartpen Gen 2, serta didukung oleh Aioneus Wireless Keyboard untuk efisiensi saat menyusun naskah dan panelisasi. Pemilihan perangkat ini didasarkan pada portabilitas, responsivitas alat, serta kompatibilitas tinggi dengan kebutuhan produksi *webcomic* digital secara profesional dan efisien.

Proses penciptaan proyek *webcomic* ini mengikuti tahapan perancangan kreatif yang dilakukan melalui tiga fase, yaitu: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, proses dimulai dengan eksplorasi ide melalui diskusi antara penulis dan rekan, Cherry, seorang penulis muda berusia 23 tahun sebagai kolaborator. Diskusi ini bertujuan untuk mengidentifikasi isu sosial yang masih dianggap tabu namun relevan untuk disampaikan melalui medium *webcomic*. Untuk memperkuat hasil diskusi, dilakukan identifikasi masalah melalui kuesioner yang diisi oleh 30 responden pembaca *webcomic* dengan rentang usia 18 - 24 tahun.



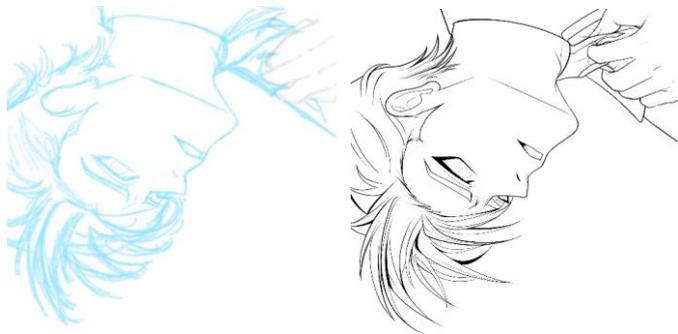
Gambar 2. 1 Hasil Kuesioner Pra-produksi

Perancangan *Webcomic*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Berdasarkan hasil diskusi dan respon di dalam kuesioner, tema *redemption journey* dari sudut pandang tokoh antagonis dianggap memiliki potensi edukatif dan empatik terhadap pembaca. Selain itu, dilakukan juga studi pustaka pada artikel *Paulo's Redemption in Paulo Coelho's Aleph* (Purwandoyo, 2013) untuk memperkuat landasan teoritis mengenai *redemption journey* dan dampak visual naratif terhadap empati pembaca pada Hubungan Perilaku Membaca *Reading for Pleasure* dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital LINE WEBTOON (Sa'diah & Yuwinanto, 2023), serta pengumpulan referensi visual seperti gaya ilustrasi, tata letak, dan metafora visual dari beberapa karya di LINE Webtoon, seperti Dedes (2022), *I'm the Queen in This Life* (2022) dan Auras (2025).

Pada tahap produksi, penulis melakukan perancangan visual untuk setiap panel berdasarkan naskah yang telah ditulis. Proses ini melibatkan penyusunan ilustrasi dengan mempertimbangkan berbagai aspek teknis dan estetis, seperti komposisi visual, ekspresi wajah, latar suasana, dan arah pandang karakter.





Gambar 2. 2 Tahap Perancangan Ilustrasi *Webcomic By the Grace of Wraths and Wounds*

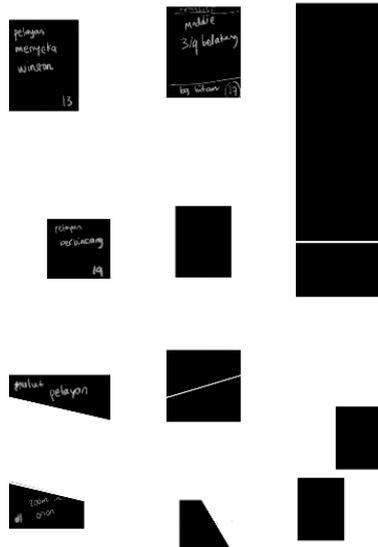
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 2. 3 Tahap Perancangan Ilustrasi *Webcomic By the Grace of Wraths and Wounds*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Tata letak panel dirancang secara hati-hati agar tercipta keseimbangan visual antara teks, ilustrasi, dan perubahan atmosfer dalam cerita. Pertimbangan naratif juga menjadi fokus utama dalam tahapan ini, di mana penyusunan urutan panel dan transisi visual digunakan untuk memperkuat alur emosi. Pemilihan warna, framing, dan pacing cerita disesuaikan untuk menciptakan nuansa dramatis dan mendalam yang mendukung proses penebusan karakter utama.



Gambar 2. 4 Tahap Perancangan *Layout Webcomic By the Grace of Wraths and Wounds*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah keseluruhan ilustrasi dan tata letak *webcomic* disusun dengan menggunakan software Clip Studio Paint Pro, proses memasuki tahap pasca-produksi, di mana finalisasi teknis dan publikasi dilakukan. Penyesuaian akhir dilakukan untuk memastikan keterbacaan teks, keselarasan antar panel, serta kesesuaian format dengan standar platform digital. Sebelum diterbitkan, penulis melakukan uji coba skala kecil yang melibatkan dosen pembimbing dan lima rekan ilustrator. Kritik dan masukan yang diberikan berperan sebagai bentuk dukungan sekaligus koreksi terhadap kelayakan karya *webcomic* yang dirancang.

Webcomic kemudian diterbitkan di Webtoon Kanvas melalui platform LINE Webtoon. Pemilihan LINE Webtoon sebagai platform publikasi didasari oleh aksesibilitas global yang ditawarkan dan teknologi yang mendukung *storytelling digital* interaktif. LINE Webtoon mengusung format *vertical scrolling* yang memudahkan pembaca melalui perangkat *mobile*. Selain itu, dengan pertimbangan basis pengguna aktif yang besar dan beragam, publikasi melalui platform ini diharapkan dapat menjangkau pembaca luas dan menjadi

sarana reflektif terhadap isu stigma, empati, dan *redemption journey*. *Webcomic* ini dapat ditemukan dengan kata kunci sesuai dengan judulnya: *By the Grace of Wraths and Wounds*, serta tergolong ke dalam *genre* fantasi dan kerajaan. Berikut adalah tautan yang dapat langsung mengarahkan ke *Webcomic* ini: encr.pw/ByTheGraceOfWnW.



Gambar 2. 5 Tampilan *Webcomic By the Grace of Wraths and Wounds* di LINE Webtoon
Sumber: Dokumentasi Penulis

Melalui pembagian tahapan ini, proses perancangan proyek tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada bagaimana setiap tahap produksi menyumbang terhadap pembentukan narasi visual yang empatik, khususnya dalam membingkai perjalanan penebusan seorang antagonis secara manusiawi dan menyentuh.

PEMBAHASAN

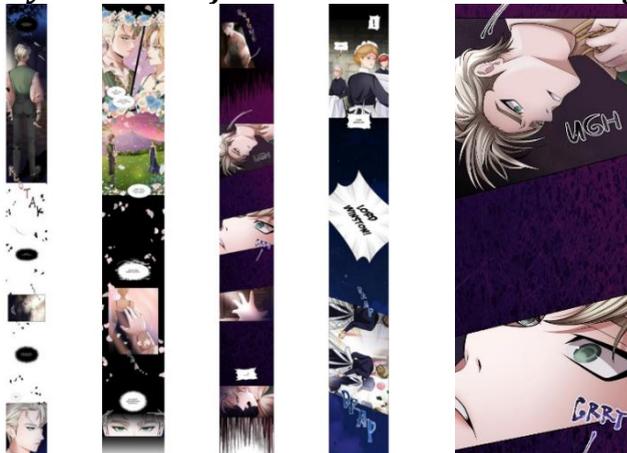
Sebagai hasil dari perancangan, disusunlah sebuah *webcomic* yang berjudul *By the Grace of Wraths and Wounds*. Struktur *webcomic* ini terdiri dari Prolog, *Chapter 1* dan *Chapter 2*, yang disusun dalam format vertikal menyesuaikan dengan platform pembacaan digital. Karya ini terdiri dari sejumlah sekuens yang menggambarkan konflik internal tokoh dengan mengedepankan ekspresi karakter, latar suasana dan pengolahan panel sebagai elemen yang mendukung ritme

penceritaan. Beberapa aspek penting seperti ambiguitas moral, kontras visual terhadap trauma masa lalu, serta dinamika relasi antar tokoh dihadirkan sebagai medium reflektif terhadap isu stigma sosial. Pendekatan semi realis diterapkan pada *webcomic* ini dengan sentuhan ekspresif bergaya kartunal dalam resolusi digital penuh warna sebagai elemen emosional, dan dalam format rasio standar Webtoon (800 x 1280 px).

Webcomic ini hadir dengan narasi yang memperkenalkan representasi perjalanan penebusan (*redemption journey*) dari seorang tokoh antagonis dengan pendekatan emosional dan naratif. Sebagaimana yang tertera pada sinopsis, cerita ini berfokus pada perjalanan Lady Madelaine, seorang tokoh antagonis yang juga tokoh utama dalam cerita, untuk menebus kesalahannya di masa lalu dan bertransformasi menjadi sosok yang lebih baik. Namun, berbagai hambatan mengiringi perjalanannya. Alur ini merepresentasikan aspek realistis dari dunia nyata, di mana setiap kesalahan seseorang tidak selalu mudah untuk ditebus dan mendapatkan penerimaan kembali dari lingkungan di sekitarnya.

Untuk memahami lebih jauh tentang aspek visual dan naratif yang disampaikan oleh penulis di dalam *webcomic* ini, berikut disajikan analisis formal terhadap karya terkait. Adapun yang dikaji di dalamnya meliputi: deskripsi umum, analisis karya, dan aspek pesan.

Karya 1: “By the Grace of Wraths and Wounds: Prolog”





Gambar 3. 1 Karya 1: “*By the Grace of Wraths and Wounds: Prolog*”

Sumber: Dokumentasi Penulis

Spesifikasi Karya

Judul : *By the Grace of Wraths and Wounds: Prolog*
 Nama : Kartika Juliana
 Ukuran : 56500 px x 800 px
 Media : Digital
 Tahun : 2025

Deskripsi Umum

Prolog ini terdiri dari empat sekuens. Sekuens pertama menampilkan Lord Winston berjalan menyusuri lorong di bawah langit malam, ditimpa siluet dedaunan yang menutupi sebagian cahaya bulan. Sekuens kedua memperlihatkan interaksinya dengan Lady Madelaine, berlatarkan padang bunga di bawah langit sore dan kelopak bunga yang gugur menghiasi hamparan di sekitar. Sekuens ketiga menunjukkan ekspresi kesakitan Lord Winston yang mencengkeram dada sebelum terjatuh secara tiba-tiba. Lalu, sekuens keempat menggambarkan reaksi panik dan terkejut dari tiga pelayan yang membawa tumpukan kain. Pewarnaan pada tiap sekuens menunjukkan konsistensi antara subjek bernuansa netral atau hangat dan latar gelap bernuansa dingin, dengan pengecualian pada sekuens kedua yang menampilkan latar cerah dalam monokromasi *pink* sebagai penanda adegan imajinatif.

Penataan letak panel berbentuk geometris disesuaikan dengan intensitas emosi, sedangkan balon kata pada bagian prolog dibedakan antara bentuk geometris untuk dialog dan organis untuk monolog.

Analisis Formal

Secara visual, prolog dirancang dengan mengacu pada prinsip-prinsip desain yang mendukung intensitas narasi. Keseimbangan asimetris tercipta melalui tata letak panel vertikal yang mempertimbangkan *gutter*, penempatan balon kata, serta efek visual dan suara. Selain itu, penataan tersebut juga membentuk irama visual yang dinamis dan menciptakan kesan harmonis. *Point of interest* dalam prolog ini diwujudkan melalui ekspresi emosional dari setiap karakter. Penekanan emosional ini didukung oleh kontras tinggi antara pencahayaan pada subjek dan penggunaan warna gelap pada latar. Warna biru kontras yang digunakan pada sekuens pertama tidak hanya merepresentasikan waktu malam, tetapi juga membangun nuansa emosional yang sendu dari Lord Winston. Nuansa ini diperkuat melalui balon monolog berbentuk asimetris dengan latar hitam, yang menyimbolkan keputusan dan konflik batin.

Pada sekuens kedua, latar cerah berwarna *pink* dalam transisi menuju hitam pekat menjadi simbol dari ruang imajinasi Lord Winston terhadap sosok Lady Madelaine. Dalam sekuens ini pula terlihat adanya penerapan skala dan proporsi yang seimbang antara dua figur utama dan latarnya. Sementara itu, sekuens ketiga dan keempat memperlihatkan latar minimalis dengan gradasi ungu ke hitam serta guratan dramatis, yang menyimbolkan rasa sakit Lord Winston yang hadir secara perlahan. Elemen visual tersebut kemudian ditindaklanjuti oleh respons para pelayan dalam bentuk ekspresi panik, divisualisasikan melalui penggunaan balon kata asimetris sebagai penanda ledakan emosi secara kolektif. Selain itu, pemilihan tipografi juga berperan penting dalam menyampaikan nuansa emosional dan diferensiasi nada suara. *Font* bergaya bulat dan ringan digunakan untuk dialog biasa, sementara font bersudut tajam, bertekstur, dan lebih berat diterapkan pada *sfx* maupun ekspresi emosional yang intens, sehingga mendukung penyampaian suasana dan membantu

pembaca menangkap intensitas dari adegan yang ditampilkan.

Aspek Pesan

Prolog ini memperkenalkan Lord Winston sebagai pemicu awal konflik dengan indikasi konflik batin yang kuat, sementara Lady Madelaine dihadirkan secara bertahap dan misterius. Menimbulkan kesan keterkaitan yang belum terungkap. Relasi tersebut menjadi landasan ruang imajinatif yang divisualisasikan secara simbolik dalam sekuens kedua. Penyusunan keempat sekuens dilakukan dengan mengambil sudut pandang dari Lord Winston sebagai tokoh sampingan. Hal ini dinilai cukup unik untuk memicu keterlibatan emosional pembaca sejak awal, membangun rasa penasaran serta pertanyaan mendasar terkait latar belakang karakter, dinamika relasi antar tokoh, dan konflik yang akan berkembang sepanjang cerita. Penulis memanfaatkan elemen-elemen visual seperti metafora warna, bentuk balon kata, dan pilihan tipografi sebagai sarana pendukung penyampaian suasana emosional dan memperkuat nuansa naratif. Secara keseluruhan, bagian ini merepresentasikan upaya penulis dalam membangun empati pembaca terhadap tokoh antagonis melalui pendekatan suasana melankolis dengan memperkenalkan korban dan konflik di awal. Dengan demikian, prolog tidak hanya berperan sebagai pengantar cerita, melainkan juga sebagai fondasi emosional yang menjadi benang merah bagi keseluruhan alur naratif.

Karya 2 “*By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1* (Bagian 1)”



Gambar 3. 2 Karya 2: “*By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1* (Bagian 1)”

Sumber: Dokumentasi Penulis

Spesifikasi Karya

| | |
|--------|---|
| Judul | : <i>By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1</i> (Bagian 1) |
| Nama | : Kartika Juliana |
| Ukuran | : 60000 px x 800 px |
| Media | : Digital |
| Tahun | : 2025 |

Deskripsi Umum

Bagian pertama pada *chapter* ini terdiri dari tiga sekuens. Sekuens pertama menampilkan Lord Winston yang terbaring di atas ranjang tanpa menunjukkan tanda-tanda kehidupan. Di sekelilingnya tampak tiga pelayan yang tengah merawatnya sambil berbisik satu sama lain. Sekuens kedua memperkenalkan dua karakter baru, Grand Duke Orion dan Inspektur Joseph, yang digambarkan sedang terlibat dalam percakapan serius. Pewarnaan pada masing-masing sekuens menunjukkan konsistensi dalam penggunaan kontras yang tinggi dan warna-warna *vibrant*, dipadukan dengan bayangan gelap pada sudut-sudut panel. Berbeda dari dua sekuens

sebelumnya, sekuens ketiga menampilkan adegan dengan latar bervariasi: empat pelayan tampak saling berbisik, Lord Winston terkulai di atas ranjangnya, dan Lady Madelaine yang digambarkan sebagai sosok dominan dengan tatapan tajam. Pada bagian ini pula terjadi penurunan drastis saturasi warna di tengah transisi panel bernuansa gelap. Secara visual, panel-panel dalam *chapter* ini didominasi oleh bentuk geometris yang tertata secara sistematis. Adapun balon kata digunakan dalam dua kategori bentuk, yakni geometris dan organis, yang masing-masing merepresentasikan perbedaan intonasi atau intensitas emosi karakter.

Analisis Formal

Melalui pengamatan terhadap aspek-aspek visual, ditemukan variasi elemen desain yang mendukung intensitas narasi. Keseimbangan asimetris diwujudkan melalui penataan panel vertikal dengan mempertimbangkan *gutter*, peletakan balon kata, serta efek visual lainnya menghasilkan irama visual yang dinamis. *Point of interest* dari keseluruhan sekuens ini tercermin dalam aspek penekanan visual terhadap ekspresi karakter, terutama pada kemunculan Lady Madelaine di sekuens ketiga. Penggunaan warna cerah pada sekuens pertama difungsikan untuk merepresentasikan latar waktu pagi. Di antara warna-warna terang tersebut, bayangan gelap pada beberapa sudut panel digunakan sebagai elemen penekanan untuk memperkuat kesan dramatis, sesuai dengan intensitas emosi dalam narasi. Nuansa ini turut diperkuat oleh balon percakapan geometris dengan latar hitam yang dipadukan dengan *sound effects* bernuansa tegang.

Pada sekuens pertama, penggunaan balon kata bergaris putus-putus menunjukkan intonasi suara pelan yang menambah kedalaman suasana naratif. Sementara itu, pada sekuens ketiga, palet warna dengan saturasi rendah serta transisi dari hitam menuju ungu pekat digunakan sebagai penanda cuplikan kilas balik yang memperkenalkan Lady Madelaine sebagai tersangka. Kilas balik ini diperkuat dengan kehadiran narasi dalam balon kata berbentuk persegi panjang dengan sudut membulat, yang menandai diferensiasi isi teks. Dalam bagian ini pula diterapkan proporsi visual yang seimbang antara figur Lady Madelaine dan elemen panel

lainnya, termasuk skala panel dan tata letak balon kata.

Aspek Pesan

Pada bagian ini, penulis berupaya membangun dasar konflik yang menjadi poros cerita. Peristiwa yang menimpa Lord Winston digambarkan sebagai awal dari serangkaian insiden mencurigakan yang mengguncang ibukota. Insiden itu memunculkan dugaan adanya campur tangan pihak tertentu. Kehadiran Grand Duke Orion dan Inspektur Joseph sebagai perwakilan kerajaan adalah upaya penyelidikan atas kejadian tersebut. Pusat kecurigaan masyarakat secara perlahan mulai diarahkan pada sosok Lady Madelaine. Tuduhan tersebut divisualisasikan dalam sekuens ketiga, yang disertai narasi mengenai latar belakang Lady Madelaine, yang memperkuat asumsi publik terhadapnya sebagai tersangka utama atas kondisi Lord Winston dan korban-korban lainnya. Perlahan mulai diperjelas pula melalui narasi di dalam *Webcomic*, bahwa tokoh utama di sini adalah Lady Madelaine. Dengan demikian, bagian pertama dari *chapter* ini berfungsi sebagai landasan awal bagi perjalanan penebusan (*Redemption Journey*) dari Lady Madelaine, sang tokoh yang dipercaya oleh orang-orang sebagai sosok antagonis.

Karya 3 “By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1 (Bagian 2)”



Gambar 3. 3 Karya 3: “By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1 (Bagian 2)”

Sumber: Dokumentasi Penulis

Spesifikasi Karya

| | |
|--------|---|
| Judul | : <i>By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 1</i> (Bagian 2) |
| Nama | : Kartika Juliana |
| Ukuran | : 59500 px x 800 px |
| Media | : Digital |
| Tahun | : 2025 |

Deskripsi Umum

Bagian kedua dari *chapter* ini terdiri atas empat sekuens yang berfokus pada interaksi awal antara Lady Madelaine dan karakter baru, Leo. Sekuens pertama menampilkan Lady Madelaine dan rumah pohonnya sebagai latar. Di sekeliling rumah pohon itu nampak salju yang menyelimuti tanah. Pada sekuens kedua, Leo diperkenalkan sebagai anak yang ditemukan dalam kondisi terluka dan meringkuk di balik semak-semak. Pada sekuens ketiga, nampak Lady Madelaine menggendong Leo secara paksa dan direspon dengan penolakan kuat. Pada sekuens keempat, keduanya bertemu dengan Grand Duke Orion dalam balutan seragam inspektur kerajaan. Tampak ekspresi terkejut dari Leo dan tatapan kebencian dari Lady Madelaine sebagai respons. Secara visual, pewarnaan pada keempat sekuens menunjukkan konsistensi dalam penerapan warna kontras tinggi dan palet cerah yang membedakan subjek dengan latarnya. Khusus pada sekuens kedua, digunakan latar dengan transisi warna biru dan ungu. Komposisi panel secara keseluruhan didominasi oleh bentuk geometris yang disusun secara sistematis. Sementara itu, balon kata diklasifikasikan ke dalam bentuk geometris dan organis untuk merepresentasikan variasi intonasi dan intensitas emosi karakter.

Analisis Formal

Pada bagian kedua ini, diperkenalkan latar tempat dan waktu yang baru. Sekuens pertama menampilkan suasana di Hutan Nevadale, sebuah hutan musim dingin yang dipenuhi oleh berbagai jenis hewan dan tumbuhan langka, namun tidak layak dihuni oleh manusia. Lady Madelaine ditampilkan dengan latar rumah pohon tempat ia tinggal. Pewarnaan yang konsisten dengan palet cerah diaplikasikan pada subjek

maupun latar, sekaligus memvisualisasikan keadaan hutan yang dipenuhi salju. Penerapan keseimbangan asimetris pada bagian ini terlihat melalui variasi penataan panel dan balon kata, yang disesuaikan dengan kebutuhan narasi untuk menciptakan irama visual yang harmonis. *Point of interest* ditunjukkan melalui pemilihan sudut pengambilan gambar karakter serta ekspresi yang memperkuat emosi dan suasana adegan. Sementara transisi warna gelap dalam kombinasi biru dan ungu digunakan untuk merepresentasikan perubahan emosi kebingungan antara Lady Madelaine dan Leo, dengan tetap memperhatikan keterbacaan panel. Selain itu, permainan skala dan proporsi turut diterapkan melalui perbedaan ukuran tubuh antara Lady Madelaine (28 tahun) dan Leo (5 tahun), yang secara visual menegaskan rentang usia dan dinamika karakter di antara keduanya.

Aspek Pesan

Pada bagian ini, ditampilkan kepribadian kompleks Lady Madelaine. Gambaran tersebut sebagai upaya penulis untuk membangun alasan logis atas tuduhan yang diarahkan kepadanya. Interaksinya dengan Leo menunjukkan pertentangan emosional. Meskipun terjadi penolakan dari kedua belah pihak, sikap Lady Madelaine yang tetap peduli pada Leo yang terluka mengisyaratkan adanya empati. Hal ini merefleksikan awal dari proses *redemption journey*, di mana karakter yang dianggap antagonis mulai menunjukkan sisi kemanusiaannya. Tatapan kebencian Lady Madelaine kepada Grand Duke Orion di akhir sekuens juga menyiratkan konflik masa lalu yang membuka ruang diskusi bagi pembaca untuk memahami dinamika hubungan mereka lebih lanjut.

Karya 4 “By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 2 (Bagian 1)”



Gambar 3. 4 Karya 4: “By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 2 (Bagian 1)”

Sumber: Dokumentasi Penulis

Spesifikasi Karya

| | |
|--------|--|
| Judul | : <i>By the Grace of Wraths and Wounds: Chapter 2 (Bagian 1)</i> |
| Nama | : Kartika Juliana |
| Ukuran | : 59500 px x 800 px |
| Media | : Digital |
| Tahun | : 2025 |

Deskripsi Umum

Bagian awal dari *chapter* ini terdiri dari dua sekuens. Sekuens pertama menampilkan kelanjutan interaksi antara tiga tokoh: Lady Madelaine, Leo, dan Grand Duke Orion. Ketiganya digambarkan berada di antara latar pepohonan dengan nuansa musim dingin yang ditandai oleh dominasi warna biru. Dalam sekuens ini, Lady Madelaine dan Grand Duke Orion nampak terlibat dalam percakapan serius, dengan ekspresi emosional yang intens dari Lady Madelaine. Pada sekuens kedua, percakapan antara Lady Madelaine dan Grand Duke Orion berlanjut di lokasi yang berbeda, yakni rumah pohon milik Lady Madelaine. Di dalam adegan ini, Lady Madelaine tampak sedang berfokus merawat Leo dan mengesampingkan kehadiran Grand Duke Orion di sana. Dari

segi visual, kedua sekuens menunjukkan konsistensi dalam penggunaan palet warna cerah dengan kontras tinggi. Gradasi warna hitam digunakan secara selektif pada beberapa panel untuk memperkuat ekspresi emosional tertentu. Komposisi panel disusun secara sistematis menggunakan bentuk-bentuk geometris, sementara desain balon kata diklasifikasikan berdasarkan fungsinya, yakni geometris untuk percakapan biasa, dan organis untuk menggambarkan variasi intonasi serta monolog karakter.

Analisis Formal

Keseimbangan asimetris kembali diterapkan, terutama melalui penataan panel vertikal yang mempertimbangkan elemen-elemen seperti *gutter*, peletakan balon kata, dan efek visual lainnya. Penataan ini menciptakan irama visual yang dinamis dan mendukung alur cerita. *Point of interest* tercermin pada penekanan visual terhadap ekspresi karakter, yang diperkuat melalui penggunaan gradasi hitam kontras pada latar belakang. Penggunaan palet warna biru dan kontras tinggi pada sekuens pertama berfungsi merepresentasikan latar hutan bersalju, sekaligus menyampaikan nuansa dingin dan emosional. Dalam konteks pencahayaan dan bayangan, keberadaan area gelap pada beberapa sudut panel berperan sebagai elemen penekanan visual yang memperkuat kesan dramatis. Penekanan ini diperkuat oleh penggunaan balon kata asimetris dengan tepian runcing dan tajam, yang merepresentasikan monolog internal serta konflik batin tokoh. Sebaliknya, balon kata berbentuk geometris digunakan untuk menandai dialog serius antara Lady Madelaine dan Grand Duke Orion, sehingga mendukung ketegangan naratif melalui visual yang terstruktur.

Aspek Pesan

Pada bagian pertama *chapter* ini, penulis menyampaikan kelanjutan dari *redemption journey* Lady Madelaine melalui usahanya dalam mengatasi sifat kekanakannya di masa lalu yang kini mulai tergantikan oleh empati dan kepedulian. Hal ini tergambarkan dalam adegan ketika ia lebih memilih untuk merawat tubuh Leo yang terluka, alih-alih melanjutkan percakapan dengan Grand Duke Orion. Keputusan ini menjadi

pergeseran waktu. Dalam sekuens pertama, diperkenalkan karakter baru bernama Arabella, seorang gadis kecil yang tampak duduk di samping Orion dengan lengan penuh luka. Adegan ini menampilkan ekspresi kebencian dari Grand Duke Orion yang diarahkan kepada Lady Madelaine, yang ditanggapi dengan ekspresi kekecewaan dari Lady Madelaine sendiri. Di sisi lain, empat pelayan digambarkan berdiri di sudut latar sambil saling berbisik dengan raut khawatir. Sekuens kedua kembali ke dialog antara Grand Duke Orion dan Lady Madelaine, diselingi dengan kilas balik ke masa lalu yang memperkenalkan karakter baru lainnya, yakni Putra Mahkota Sirius. Interaksi antara Lady Madelaine dan Sirius berlangsung secara emosional, disertai kontak fisik dan berlatar belakang perpustakaan istana. Ketiga sekuens yang didominasi oleh narasi masa lalu menunjukkan konsistensi dalam penggunaan palet warna bersaturasi rendah dan transisi gelap. Komposisi panel ditata secara sistematis dengan dominasi bentuk geometris, sementara balon kata diklasifikasikan ke dalam bentuk geometris dan organik berdasarkan fungsinya.

Analisis Formal

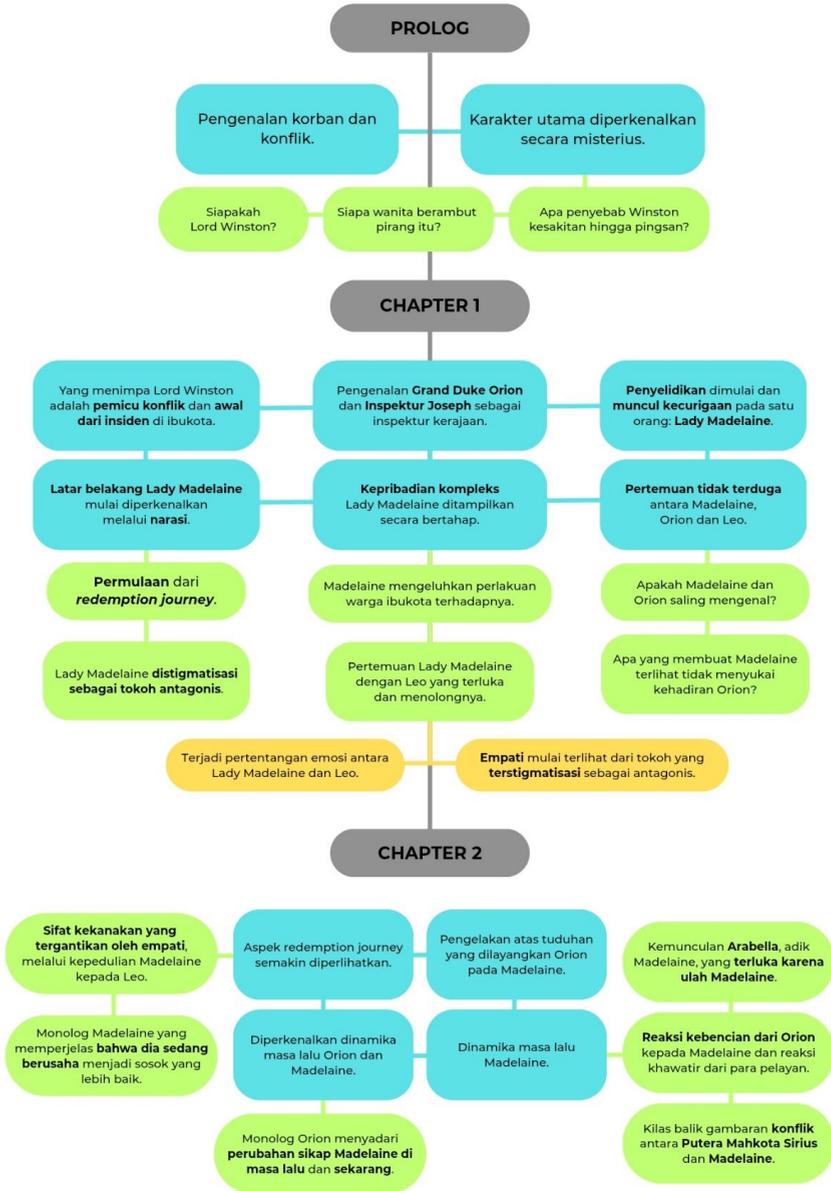
Pengamatan terhadap aspek visual pada bagian ini, menemukan bahwa keseimbangan asimetris kembali diterapkan. Pertimbangan jarak antar panel (*gutter*) dan posisi balon kata yang diterapkan pada format vertikal menghasilkan irama visual yang dinamis dan tetap menjaga alur cerita. Efek visual dalam bagian ini cenderung lebih minimalis dibandingkan bagian sebelumnya, menyesuaikan dengan intensitas percakapan antar tokoh yang berpusat pada narasi. *Point of interest* dalam sekuens ini berfokus pada penekanan ekspresi karakter, yang diperkuat melalui penggunaan gradasi hitam kontras pada latar belakang untuk menandai kilas balik atau peristiwa di masa lalu. Dalam hal pencahayaan dan bayangan, keberadaan area gelap di beberapa sudut panel digunakan sebagai elemen visual yang menegaskan atmosfer dramatis, selaras dengan intensitas emosional dalam adegan. Elemen ini turut diperkuat melalui penggunaan balon kata asimetris dengan tepian runcing yang merepresentasikan monolog internal dan konflik batin karakter. Sebaliknya, balon kata berbentuk geometris digunakan untuk membingkai

percakapan formal, seperti dialog antara Lady Madelaine, Grand Duke Orion, dan Putra Mahkota Sirius. Perbedaan bentuk balon kata ini tidak hanya memperjelas struktur komunikasi antar tokoh, tetapi juga memperkaya lapisan emosional dalam visualisasi narasi.

Aspek Pesan

Pada bagian kedua dari *chapter* ini, penulis menghadirkan sejumlah adegan yang membentuk konstruksi stigma terhadap Lady Madelaine sebagai sosok yang jahat dan kekanak-kanakan. Representasi paling mencolok terlihat pada sekuens pertama, ketika Lady Madelaine digambarkan sebagai pihak yang menyebabkan Arabella terluka. Adegan ini secara visual dan naratif memperkuat persepsi negatif terhadap dirinya. Selanjutnya, percakapan emosional antara Lady Madelaine dan Putra Mahkota Sirius menambah lapisan konflik, dengan menunjukkan bahwa Lady Madelaine merupakan individu yang ditolak oleh lingkungan sekitarnya, termasuk oleh sang Putra Mahkota sendiri. Penolakan ini menjadi bagian penting dalam membentuk motivasi karakter utama. Melalui interaksi yang tersebar dalam bagian ini, penulis berupaya membangun landasan emosional dan logis atas perjalanan penebusan (*Redemption Journey*) yang tengah dilalui oleh Lady Madelaine. Ia digambarkan berusaha menebus kesalahan masa lalunya, sekaligus meyakinkan orang-orang di sekitarnya bahwa dirinya telah berubah. Penolakan terhadap tuduhan Grand Duke Orion, yang menganggap Lady Madelaine sebagai dalang di balik kegemparan yang terjadi di ibu kota, juga menjadi pemicu utama dalam perjalanan transformasi karakter tersebut.

DIAGRAM ALIR



Gambar 4. 1 Diagram Alir Skema Cerita
 Sumber: Dokumentasi Penulis

PENUTUP

Webcomic By the Grace of Wraths and Wounds merupakan hasil dari serangkaian perancangan *webcomic* yang

disusun dalam format vertikal dengan teknik digital bergaya kartunal semi realis. *Webcomic* ini terdiri atas tiga bagian: Prolog, *Chapter 1*, dan *Chapter 2*. Karya ini telah diterbitkan di Webtoon Kanvas melalui platform LINE Webtoon dan dapat diakses melalui tautan: encr.pw/ByTheGraceOfWnW. Narasi berfokus pada perjalanan Lady Madelaine dalam menepis tuduhan yang dilayangkan kepadanya sebagai pelaku kejahatan sekaligus menebus kesalahan masa lalunya. Berdasarkan analisis yang dilakukan, *Webcomic* ini mampu merepresentasikan tema *redemption journey* tokoh antagonis melalui pendekatan visual dan emosional yang menekankan aspek empati. Kompleksitas karakter dan eksplorasi ekspresi emosi ditampilkan secara konsisten, didukung oleh penyusunan panel yang mempertimbangkan irama, serta penggunaan warna berdasarkan fungsi psikologisnya sebagai elemen simbolik. Dengan demikian, karya ini tidak hanya menghadirkan cerita penebusan, tetapi juga membuka ruang reflektif terhadap isu stigma sosial di masyarakat. Perancangan ini menunjukkan potensi *webcomic* sebagai media naratif visual yang mampu membangun kesadaran empatik, menyoroti pentingnya kesempatan kedua, serta berkontribusi pada praktik perancangan berbasis isu sosial dan representasi karakter termarginalkan dalam medium digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Bing Bedjo Tanudjaja. (2002). Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan. *Nirmana*, 4(2), 169–178. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16089>
- Mukarromah, D., Studi, P., Fakultas, S., Sosial, I., Negeri, U., Studi, P., Fakultas, S., Sosial, I., & Negeri, U. (n.d.). *Persatuan Waria Kota Surabaya dalam Bingkai "Konstruksi" HIV-AIDS*.
- Purwandoyo, H., & Kurnia, F. D. (2013). Paulo's redemption in Paulo Coelho's *Aleph*. Retrieved on March, 19, 2018.

- Furqon, A. (2014). Paulo's spiritual identity in Paulo Coelho's *Aleph. Language Horizon: Journal of Language Studies*, 2(1).
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya Semirealis Sebagai Inspirasi Perancangan Character. *Jurnal Barik*, 1(3), 167–177. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Harahap, M., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Penggunaan Social Media dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 135–143.
- Fatha, B. M., & Mansoor, A. Z. (2021, December). The Structural Analysis of Indonesian Horror Webtoon's Visual and Narrative. In *ICON ARCCADE 2021: The 2nd International Conference on Art, Craft, Culture and Design (ICON-ARCCADE 2021)* (pp. 428-435). Atlantis Press.
- Monica Karina, F., Rahmawati, A., Munif Syamsuddin, M., & Kunci, K. (2021). *Efektivitas Digital Storytelling untuk Pengenalan Empati pada Anak Usia Dini Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret Surakarta (1) (2) (3)*. V(1), 2021–2079. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Studies, E. (2021). *A Visual Semiotics Analysis on Webtoon Sweet Home Sebuah Analisis Semiotika Visual pada Webtoon Sweet Home*. 2(3), 176–194.
- Abriawan, I. G. W., Sari, N. L. D. I. D., & Narulita, E. T. (2022). Perancangan Webtoon Taru Pule sebagai Sarana Edukasi Pentingnya Menjaga Kelestarian Alam di Bali. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(01), 32-40.
- Budianto, J. L., & Ratri, D. (2022). *Influence of Character's Visual Style on Reader's Empathy on Sad Emotional Story (Case Study: Webtoon "Bingkai Titik")*. 36–49.
- Hong, S. R. (2022). *I'm the Queen in This Life [Webcomic]*. LINE Webtoon. https://www.webtoons.com/en/romance/im-the-queen-in-this-life/list?title_no=4842
- Jannah, M., Pujiyanto, P., & Arizal, F. W. (2022). Perancangan *Webcomic* Jiwa Kesatria Bertema Aksi dalam Dua Bahasa untuk Memperkenalkan Pencak Silat. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(5), 724-745.
- Pratiwi, N. (2022). *Dedes [Webcomic]*. LINE Webtoon.

- https://www.webtoons.com/id/historical/dedes/list?title_no=4391
- Sakti, F. A., Widodo, T., & Prasetyo, A. R. (2022). Penciptaan Seni Lukis Semi-Realis Digital sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional Masa Kini. *Invensi*, 7(2), 87–103. <https://doi.org/10.24821/invensi.v7i2.6344>
- Priono, R. J., & Kuswanto, R. H. (2023). Komunikasi dalam Pembentukan Karakter Berintegritas di *Webcomic* “Trickster” Episode 1-53 LINE Webtoon. *Jurnal Heritage*, 11(2), 185-200.
- Sa’diah, K. N., & Yuwinanto, H. P. (2023). Hubungan Perilaku Membaca Reading for Pleasure dan Tingkat Empati di Kalangan Pembaca Komik Fiksi Digital LINE WEBTOON. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 14(1), 18–38. <https://doi.org/10.20473/pjil.v14i1.46345>
- Shalihah, F., & Islam, M. A. (2023). Perancangan Campaign# Mahasiswabebasjompoo Dalam Bentuk Web Comic Bagi Mahasiswa Dkv Unesa. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 156-167.
- Sisprasajo, N. R., Gunawan, M. R. A., & Murti, I. W. (2023). Perancangan Komik Digital Webtoon “The Story Behind Damar Kurung” Sebagai Media Edukasi. *Jurnal TANRA*, 10(1).
- Wilandika, A., Gartika, N., & Salami, S. (2023). Social stigma against individuals with COVID-19: scale development and validation. *Health Psychology and Behavioral Medicine*, 11(1), 2155166.
- Zahra, F. F., & Savitri, S. I. (2023). Bagaimana hobi membaca fiksi berperan terhadap empati di kehidupan nyata?. *Jurnal Psikologi Sosial*, 21(2), 134-143.
- Dari, D., & Sekuens, A. (2024). *Kajian Visual Storytelling Webtoon Horror Kemala*. 07(01), 185–193.
- Ira, L., Erdawati, L., & Widiyani, H. (2024). *Pengaruh Label Negatif Terhadap Pemulung di Masyarakat (Studi Kota Tanjungpinang)*. 7(1), 21–35.
- Purwarupalingua. (2024, Oktober 10). *Struktur narasi dan plot dalam teknik penulisan naskah*. <https://www.purwarupalingua.com/2024/10/struktur->

- narasi-dan-plot-dalam-teknik.html
- Zahra, N., & Mansoor, A. Z. (2024). Warna dan Emosi untuk Media Desain Interaktif: Literature Review. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 340-345. <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.57946>
- Aisyah, S., Purwoko, B., & Habsy, B. A. (2025). Efektivitas Pendekatan Konseling Naratif Dalam Mengatasi Permasalahan Identitas Diri Pada Remaja. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 747-759. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.5097>
- Maulana, I., & Platini, H. (2025). Societal Stigma Towards Patients with Mental Disorders in A Sociocultural Context: Literature Review. *Indonesian Journal of Global Health Research*, 7(2), 1185-1194. <https://doi.org/10.37287/ijghr.v7i2.5310>
- Noctyx. (n.d.). *Auras* [Webcomic]. LINE Webtoon. https://www.webtoons.com/en/action/auras/list?title_no=4566