



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v6i3>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

## Edukasi Gangguan Mental Identitas Disosiatif Melalui Karya *Webtoon* untuk Remaja

Melia Cahyaningtyas<sup>1</sup>, Taufik Murtono<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Institut Seni Indonesia, Surakarta, Indonesia, [meliacahyaningtyas22@gmail.com](mailto:meliacahyaningtyas22@gmail.com)

<sup>2</sup>Institut Seni Indonesia, Surakarta, Indonesia, [taufik@isi-ska.ac.id](mailto:taufik@isi-ska.ac.id)

\*Corresponding Author: [taufik@isi-ska.ac.id](mailto:taufik@isi-ska.ac.id)

**Abstract:** *Mental disorders, including dissociative identity disorder, are one of the serious and widespread health problems in the world. However, despite the many cases that occur, DID is still considered taboo and individuals with this condition are still often the target of many negative behaviors and stigmas from society. Therefore, something needs to be done, one of which is through education to increase public understanding of DID. However, considering the low level of literacy in Indonesia, it is necessary to choose alternative learning media so that education is more effectively understood, namely using webtoon media. This research is a development research, and through this research, DID educational media will be created in the form of a webtoon entitled "Fantasi Ralana" using the 4D (four-D) development model. Adolescents were chosen as the main target of education because they are at a dynamic age and are vulnerable to the issue of mental health. The results obtained through the distribution of questionnaires showed that this webtoon was effective in educating the public, especially teenagers, about mental health including DID.*

**Keywords:** *Webtoon, Educational Media, DID, 4D Model*

**Abstrak:** Gangguan kejiwaan, termasuk *dissociative identity disorder*, merupakan salah satu masalah kesehatan yang serius dan marak di dunia. Tetapi terlepas dari banyaknya kasus yang terjadi, DID masih dianggap tabu dan penderitanya masih sering menjadi sasaran banyak perilaku dan stigma negatif dari masyarakat. Oleh karena itu perlu dilakukan sesuatu untuk mengubah stigma negatif ini, salah satunya melalui edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang DID. Tetapi melihat tingkat literasi di Indonesia yang masih rendah, perlu dipilih media belajar alternatif supaya edukasi lebih efektif dipahami, yaitu menggunakan media *webtoon*. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*), dan melalui penelitian ini akan dibuat media edukasi DID untuk remaja berupa *webtoon* dengan judul "Fantasi Ralana" menggunakan model pengembangan 4D. Remaja dipilih menjadi sasaran utama edukasi karena berada di umur yang dinamis sekaligus rentan menghadapi persoalan gangguan kejiwaan. Hasil yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa *webtoon* ini efektif dalam mengedukasi masyarakat terutama remaja mengenai kesehatan jiwa termasuk DID.

**Kata Kunci:** *Webtoon*, Media Edukasi, DID, Model 4D

## PENDAHULUAN

Gangguan jiwa merupakan respon menyimpang tubuh ketika menghadapi stressor dari dalam ataupun luar tubuh, yang dimana gangguan ini bisa mengubah pola pikir, persepsi, perilaku, dan perasaan yang tidak sesuai dengan norma dan budaya (Townsend dalam Daulany, dkk., 2021). Saat ini, gangguan kejiwaan merupakan suatu masalah kesehatan yang serius dan marak di berbagai belahan dunia. National Institute of Mental Health memperkirakan bahwa gangguan jiwa mencakup 13% dari total penyakit dan diperkirakan akan meningkat menjadi 25% pada tahun 2030. Tetapi terlepas dari statistik ini, kenyataannya gangguan kejiwaan tetap menjadi alasan adanya stigmatisasi, penolakan sosial, dan isolasi masyarakat modern yang justru sangat terbuka dalam membahas isu-isu yang dahulunya tabu (Todor, 2013). Mereka dijauhi, ditolak, dirantai, dan bahkan hak-hak kemanusiaan mereka dilanggar (Murtono, dkk., 2022). Hal ini tentunya sangat berdampak bagi orang yang mengalami gangguan kejiwaan. Terlebih lagi, penggambaran gangguan mental di media seringkali tidak akurat dan memperkuat stigma negatif, sehingga memperburuk situasi untuk orang yang mengalami gangguan mental (Smith, 2019).

Salah satu gangguan kejiwaan yang cukup diketahui oleh masyarakat adalah gangguan kepribadian ganda atau *dissociative identity disorder* (DID). *Dissociative identity disorder* (DID), sebelumnya disebut *Multiple Personality Disorder* (MPD), adalah gangguan kejiwaan yang ditandai dengan munculnya dua atau lebih identitas yang berbeda dalam satu orang tetapi tidak secara bersamaan (Pratama, 2016). Seperti gangguan kejiwaan lainnya, DID juga memiliki berbagai stigma negatif dalam masyarakat. Media bahkan menggambarkan DID sebagai sesuatu yang mengerikan dan berkaitan dengan kekuatan supernatural (Surawijaya, dkk., 2023). Sekali lagi, berbagai persepsi negatif ini sangat berdampak buruk kepada orang yang memiliki gangguan kejiwaan termasuk DID. Harus ada cara untuk mengubah berbagai stigma ini supaya orang-orang yang memiliki DID ataupun gangguan jiwa lain bisa memiliki kualitas hidup yang baik.

Salah satu cara untuk melakukan hal tersebut adalah melakukan edukasi. Ini dikarenakan penyebab utama perilaku-perilaku negatif terhadap pengidap gangguan kejiwaan adalah kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang penyakit mental (Nora, 2018). Alasan ini sangatlah masuk akal terutama di Indonesia, karena berdasarkan data dari Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, ditemukan bahwa sekitar 1,71 persen atau sekitar 2.961.060 orang di Indonesia mengalami buta aksara atau kesulitan membaca dan menulis. Selain itu, menurut indeks aktivitas literasi membaca Kemendikbud 2019, tidak ada provinsi di Indonesia yang mencapai level aktivitas literasi tinggi atau sangat tinggi. Lebih lanjut, studi dari Central Connecticut State University (AS) pada 2016 menempatkan budaya literasi Indonesia di urutan 60 dari 61 negara (Bambang Suharto, dkk., 2022). Fenomena ini tentu menjadi salah satu sebab sulitnya memberikan informasi dan minimnya edukasi mengenai berbagai isu di masyarakat termasuk gangguan kejiwaan. Oleh karena itu, penting untuk mencari cara lain yang lebih mudah untuk mengedukasi masyarakat.

Kualitas pendidikan sendiri dapat ditingkatkan melalui pengembangan metode pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan pengembangan media pembelajaran (Gunawan dalam Putri, dkk., 2021). Salah satu media pembelajaran yang bisa dipilih karena memiliki berbagai kelebihan, adalah media komik. Rodolphe Töpffer, seseorang yang dianggap sebagai pendiri komik modern sekaligus seorang kritikus seni dan ilmuwan pendidikan, komik adalah media komunikasi sekuensial di kertas yang memadukan gambar dan teks, di mana keduanya saling membutuhkan untuk menyampaikan makna yang utuh (Paltani-Sargologos dalam

Akcanca, 2020). Penggunaan komik dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi siswa, siswa menggambarkan komik sebagai sesuatu yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, serta media komik sangat menarik bagi siswa (Radeswandri, dkk., 2021). Komik juga membuat mata pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi siswa, meningkatkan perhatian siswa, menjadikan pelajaran menyenangkan, juga memungkinkan pesan disampaikan secara teratur dan dalam waktu singkat (Şentürk, 2022). Salah satu jenis komik yang saat ini sedang populer adalah komik digital *webtoon*, dan komik ini juga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran.

*Webtoon* adalah komik digital yang berisi gambar-gambar cerita yang disebarluaskan secara daring sehingga dapat diakses menggunakan perangkat android, laptop, tablet, dan perangkat lainnya selama terhubung dengan internet (Siwi, dkk., 2018). *Webtoon* memiliki beberapa keunggulan yaitu, a) mudah diakses dimana saja baik menggunakan *smartphone*, laptop atau komputer; b) menyajikan gambar yang menarik; dan c) dapat mengembangkan minat baca pada remaja (Aggleton, 2019). Beberapa penelitian juga sudah membuktikan bahwa *webtoon* bisa menjadi media edukasi efektif, seperti pada penelitian; Almin Kurnia Annisa dan Denik Rohmah Inayati (2023); Gaharani Saraswati, Mirwan Aji Soleh, dan Awaliyah Dahlani (2023); Widyaloka Kusumasari, I Wayan Darmadi, dan Sahrul Saehana (2021); dan Karin Munangintyas, Joko Samodra, dan Arif Sutrisno (2022) yang semuanya mendapat hasil positif dapat meningkatkan pemahaman audiens terhadap topik yang diajarkan melalui media *webtoon*. Adanya keunggulan ini jelas memperkuat pandangan bahwa *webtoon* cocok dijadikan sebagai media edukasi, termasuk untuk edukasi mengenai gangguan kejiwaan seperti DID. Mengetahui tersebut, penulis bermaksud untuk menciptakan media edukasi visual berupa *webtoon* dengan tujuan untuk mengedukasi masyarakat terutama remaja mengenai kesehatan jiwa termasuk DID.

Remaja dipilih menjadi sasaran utama edukasi karena remaja merupakan kelompok usia yang sedang berada dalam masa perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang sangat dinamis. Di usia ini, banyak dari mereka mengalami kebingungan emosional, tekanan sosial, dan pencarian jati diri dimana kondisi ini yang sangat rentan terhadap gangguan kesehatan mental. Edukasi sejak dini mengenai kondisi seperti DID menjadi penting untuk mencegah stigma (yang muncul karena adanya penyampaian media yang kurang dan tidak *relateable*), meningkatkan empati (mencegah terjadinya perundungan dikalangan remaja), dan membangun pemahaman yang sehat terhadap perbedaan psikologis di lingkungan sekitar mereka.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*reserach and development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*). Penelitian pengembangan atau *research and development* adalah proses penelitian yang dilakukan untuk dua tujuan yaitu menghasilkan produk yang jelas, dan mengukur tingkat keberhasilan atau keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Pengembangan media pembelajaran menggunakan model 4-D dari Thiagarajan terdiri dari 4 tahapan utama, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Agussalim, 2024). Peneliti menggunakan model pengembangan 4D (*four-D*) karena kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu relatif lama, tahapan relatif tidak terlalu kompleks (Maydiantoro, 2021). Selain itu, Arywiantari, dkk (2015) mengemukakan bahwa model 4-D tersusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis sebagai upaya pemecahan masalah belajar individu, dimana kelebihan dari 4-D yaitu tepat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan perangkat pembelajaran atau dapat dikatakan pengembangan media di dunia pendidikan.

Pada tahap pengembangan 4-D, tahap pertama adalah *define*, yaitu mendeskripsikan mengenai masalah perancangan komik *Webtoon*, mulai dari ide sampai garapan yang akan diciptakan. Pada tahap ini, dilakukan berbagai analisis yaitu analisis awal-akhir, analisis

audiens, analisis konsep permasalahan dan kebutuhan, dan analisis media. Tahap kedua adalah *design*, yaitu tahap pembuatan acuan garapan seperti naskah atau *storyline*, *story building*, desain karakter, desain 3D *background*, *storyboard*, dan *finishing*. Tahap ketiga adalah *development*, yaitu tahap pembuatan dari *sketching*, *lining*, *coloring*, dan *finishing*. Tahap keempat adalah *disseminate*, yaitu tahap penyebarluasan karya komik *webtoon* yang sudah sempurna dan sesuai dengan konsep ke dalam beberapa media promosi pada khalayak ramai. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan komik ini. Setelah tahap perancangan *webtoon* menggunakan model 4D, dilakukan promosi karya untuk mencapai audiens yang ditentukan yaitu para remaja dan dewasa muda. Penulis sendiri menggunakan media sosial Instagram dan membuat *output* karya berupa *merchandise*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses penciptaan karya diawali dengan proses pengembangan yang menggunakan model pengembangan 4D. Metode penelitian dan pengembangan model 4D ini terdiri dari 4 tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berikut langkah-langkah perancangan *webtoon* untuk edukasi gangguan mental identitas disosiatif.

### 1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian (*define stage*) merupakan tahap awal dalam melaksanakan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis *webtoon* (Prinandari, dkk., 2024). Pada tahap ini dilakukan berbagai analisis untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk merancang produk berupa komik. Analisis yang pertama dilakukan adalah analisis awal hingga akhir untuk menetapkan permasalahan yang melatar belakangi penciptaan *webtoon*. Penciptaan karya ini sendiri dilakukan untuk menyampaikan pesan (*to inform*) betapa serius dan pentingnya isu kesehatan mental termasuk DID, serta mengajak (*to persuade*) pembaca untuk lebih memperhatikan isu tersebut, baik pada diri sendiri maupun orang disekitar. Hal ini dimaksudkan supaya dapat mengubah pandangan masyarakat tentang kesehatan mental dengan menormalisasi perbincangan kesehatan mental. Cerita ini juga diharapkan dapat mengingatkan (*to remind*) pembaca bahwa gangguan mental bukanlah suatu hal yang memalukan, dan untuk tidak terpengaruhi stigma buruk yang dipahami masyarakat.

Analisis ini juga dilakukan untuk mengumpulkan data yang mendukung penciptaan karya seperti analisis audiens, dimana sasaran utama pembaca *webtoon* ini adalah remaja dan dewasa muda, namun demikian *webtoon* yang dirancang ini dapat dinikmati oleh semua kalangan tanda membedakan jenis kelamin dan usia. Selanjutnya juga dilakukan analisis konsep untuk menentukan isian materi atau alur cerita berdasarkan data yang sudah dianalisis dan dipilah tentang pengetahuan remaja berkaitan dengan *Dissociative Identity Disorder* (DID). Data yang dimaksud adalah data hasil wawancara dengan beberapa remaja, yang dimana ditemukan bahwa hal-hal yang ingin diketahui oleh remaja tentang *Dissociative Identity Disorder* (DID) meliputi tentang pengertian, ciri-ciri, dan cara penanganannya. Analisis terakhir adalah analisis media, untuk menjabarkan media atau alat-alat pendukung visualisasi digital yang digunakan dalam pembuatan karya *webtoon*. Media pertama adalah pen tablet Wacom intuos CTL-4100WL yang digunakan untuk mengeksekusi gambar menjadi gambar digital, kemudian digunakan aplikasi *software* Clip Studio Paint Pro sebagai aplikasi utama untuk menyusun dan menggambar komik secara keseluruhan. Untuk mempermudah pembuatan *background* *webtoon*, digunakan aplikasi 3D Model Sketchup. Terakhir untuk membuat tipografi, efek tambahan, dan juga merapikan *cutting layer* dari setiap panel *webtoon*, digunakan aplikasi Adobe Photoshop 2021.

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* atau perancangan bertujuan untuk merancang tampilan media komik yang akan digunakan (Munjiatu, dkk., 2021). Pada tahap ini dilakukan perancangan hal-hal yang dapat menjadi acuan saat proses pengembangan seperti pembuatan naskah, desain karakter, *storyboard*, dan sketsa. Karya *webtoon* ini sendiri akan memiliki judul “Fantasi Ralana”, yang menceritakan tentang sosok Ralana, remaja 17 tahun yang baik hati dan ceria, tetapi sebenarnya memiliki tiga kepribadian yang berbeda. *Webtoon* ini mengangkat tema *Dissociative Identity Disorder* (DID) dalam penerapan seorang penderita remaja yang memiliki banyak kontra dan stigma dari masyarakat sekitarnya, dan juga lingkungan sekolah. Karena itu, genre komik ini mengangkat drama dan thriller untuk mengabadikan penerapan stigma masyarakat dan dampak yang diterima oleh karakter utama dalam *webtoon* ini.

### a. *Storyline*

Selanjutnya untuk *storyline* dalam *webtoon Fantasi Ralana*, mencakup empat elemen utama yaitu premis, prolog, sinopsis, dan *script* episode yang dirancang untuk memberikan pengalaman cerita yang tidak hanya menarik tetapi juga edukatif mengenai *Dissociative Identity Disorder* (DID). Pertama untuk premis cerita ini adalah tentang seorang gadis dengan gangguan identitas disosiatif (DID) yang harus menghadapi stigma masyarakat dan mencari tahu kebenaran di balik misteri tragis yang menimpa keluarga angkatnya. Kemudian untuk bagian prolog, cerita ini dibuka dengan monolog panjang tokoh utama yang sedang merasakan konflik identitas. Ralana, sang tokoh utama, merasa mendengar berbagai suara di dalam kepalanya. Gadis itu merasa tidak “sendiri” di dalam tubuhnya, sehingga ia mulai bertanya-tanya tentang siapa dirinya. Setelah monolog yang terfokus pada perasaan tokoh utama, selanjutnya monolog berganti fokus menceritakan situasi yang menjadi titik perubahan hidup di tokoh utama, dimana Ralana merasakan ketakutan yang mendalam akan sesuatu yang tidak ia ingat. Situasi ini kemudian menghantarkan cerita masuk ke dalam *scene* pertama, yaitu Ralana duduk di sebuah ruangan dan berhadapan dengan sosok tokoh baru, Dr. Richard, yang dalam monolognya akan menjadi sosok yang membantunya. Prolog ini diakhiri dengan pertanyaan refleksi yang mengundang rasa penasaran pembaca akan perjalanan Ralana selanjutnya.

*“Di sinilah aku sekarang, duduk di ruangan ini, berhadapan dengan seorang pria yang menatapku dengan penuh perhatian. Dr. Richard. Dia bilang ingin membantuku. Dia bilang dia ingin mengenalku, mengenal semua diriku. Aku ingin mempercayainya. Tapi bisakah aku mempercayai diriku sendiri?”*

Elemen selanjutnya adalah sinopsis. *Fantasi Ralana* adalah sebuah *webtoon* yang mengangkat tema psikologi dengan fokus utama pada *Dissociative Identity Disorder* (DID). Cerita ini mengikuti perjalanan seorang gadis remaja bernama Ralana Evelyn Carter atau yang sering dipanggil dengan panggilan Rana, yang mengalami gangguan identitas akibat trauma masa kecil yang berat. Tanpa menyadarinya, dalam dirinya terdapat tiga kepribadian lain yang muncul sebagai mekanisme perlindungan terhadap pengalaman traumatis di masa lalu. Episode pertama dari *webtoon* ini lebih berfokus pada edukasi mengenai DID, dengan pendekatan berbasis psikologi dan terapi. Cerita dibuka dengan Ralana yang sedang menjalani sesi konsultasi dengan Dr. Richard, seorang psikolog yang membantunya memahami kondisi mentalnya. Melalui percakapan mereka, pembaca diajak mengenali bagaimana DID terbentuk, bagaimana kepribadian ganda dapat muncul, serta bagaimana terapi dan dukungan profesional dapat membantu individu dengan kondisi ini. Di tengah sesi, Ralana mulai menghadapi

ketakutan dan frustrasi yang dalam ketika mengingat kembali malam tragis yang menimpa keluarganya. Ketegangan meningkat ketika ia perlahan-lahan mengungkapkan bahwa ada sesuatu yang tersembunyi dalam ingatannya, sesuatu yang dapat mengubah segalanya. Episode ini diakhiri dengan *cliffhanger* yang menggiring pembaca untuk terus mengikuti kisahnya lebih jauh. Fantasi Ralana tidak hanya menawarkan cerita yang mendebarkan, tetapi juga memberikan pemahaman lebih dalam mengenai kesehatan mental, khususnya gangguan identitas disosiatif. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembaca dapat lebih memahami kondisi DID tanpa stigma serta melihat sisi manusiawi dari para penderita yang berjuang untuk menemukan keseimbangan dalam hidup mereka dan meningkatkan pemahaman lingkungan remaja mengenai kondisi ini.

Elemen terakhir adalah *script*, dimana *script* yang dimaksud dalam tahap ini adalah *script* untuk episode 0 yang berjudul “*About me and my other self*”. Dalam *script* ini terbagi menjadi beberapa bagian yaitu bagian pembuka, pengenalan konsep DID, tantangan dalam hidup dengan DID, penanganan profesional, dan diakhiri dengan penutupan cerita sebelum menuju kisah masa lalu Ralana. Bagian pembuka dimulai dengan *scene* tokoh utama, Ralana, yang sedang dalam perjalanan kembali ke apartemen setelah sesi konsultasi dengan Dr. Richard. Pada *scene* ini, dikenalkan Ralana sebagai tokoh utama yang menderita DID dalam bentuk monolog. Bagian selanjutnya, konsep DID semakin dikenalkan melalui dialog edukatif dan visualisasi tiga kepribadian Ralana yang lain. Dalam *script* kemudian diceritakan tantangan yang dihadapi Ralana sebagai penderita DID, yaitu sulitnya bertahan hidup dengan stigma dan rutinitas konsumsi obat psikotropik yang cukup membuat Ralana tenang, tetapi ia tetap merasa itu adalah sebuah ketidak normalan. Tantangan lainnya adalah dari gejala yang dirasakan Ralana sejak kecil yaitu kesenjangan memori dikarenakan alter yang mengambil alih tubuh *host*. Tetapi gejala ini selanjutnya dijelaskan sebagai upaya untuk melindungi Ralana akan trauma masa lalunya. Kemudian dijelaskan kembali stigma masyarakat terhadap kasus gangguan kepribadian disosiatif, yang memunculkan emosi yang tinggi pada Ralana hingga akhirnya tubuhnya diambil alih oleh kepribadiannya yang lain, Rista. Pada bagian *script* selanjutnya, dijelaskan proses penanganan profesional yang diberikan oleh Dr. Richard kepada Ralana yaitu dari proses observasi, diagnosis, dan anjuran untuk perawatan intensif berupa psikoterapi. Setelah bagian ini, *script* ditutup dengan *scene cliffhanger* dimana kepribadian Rista berdiskusi dengan Dr. Richard untuk keputusan penanganan medis Ralana kedepannya.

b. *Story Building*

Setelah *storyline*, dijelaskan juga *story bulding* dari karya *webtoon*. *Webtoon* “Fantasi Ralana” mengisahkan soal sosok Ralana, remaja berusia 18 tahun yang memiliki kisah hidup yang kurang beruntung sebelum akhirnya diadopsi oleh keluarga angkatnya yang penyayang. Tetapi tanpa disadari Ralana, ia memiliki tiga kepribadian berbeda. Setelah mengalami tragedi pembunuhan keluarga angkatnya, Ralana mengalami amnesia dan muncul kepribadian baru dalam tubuh Ralana. Semakin berjalannya waktu, kepribadian ini bertambah hingga menjadi tiga kepribadian. Dr. Richard, dokter Ralana akhirnya mendiagnosis Ralana dengan *Dissociative Identity Disorder* (DID). Melalui terapi dengan Dr. Richard, Ralana mulai memahami alter-alternya (Lana, Rista, Ray) dan peran mereka sebagai respons terhadap masa lalunya. Proses terapi meliputi pengenalan alter, komunikasi, teknik *grounding*, stabilisasi emosi, dan pemrosesan trauma. Ralana juga belajar strategi coping seperti jurnal alter dan pembentukan rutinitas. Selain itu, ia berjuang melawan stigma negatif masyarakat terhadap DID dan tantangan dalam kehidupan sosial serta akademiknya akibat perubahan kepribadian yang tak terduga.

Fantasi Ralana bukan hanya kisah tentang misteri dan trauma, tetapi juga edukasi tentang kesehatan mental, khususnya mengenai DID. Cerita ini menyoroti pentingnya dukungan, pemahaman, dan penerimaan terhadap individu dengan gangguan kepribadian disosiatif. Dengan pendekatan psikologis yang akurat, Fantasi Ralana diharapkan dapat menghapus stigma serta membantu masyarakat lebih memahami kompleksitas kondisi ini. Lebih dari sekadar cerita, ini adalah pengingat bahwa setiap individu, terlepas dari kondisi mentalnya, tetap memiliki hak untuk menjalani kehidupan yang penuh makna dan dukungan.

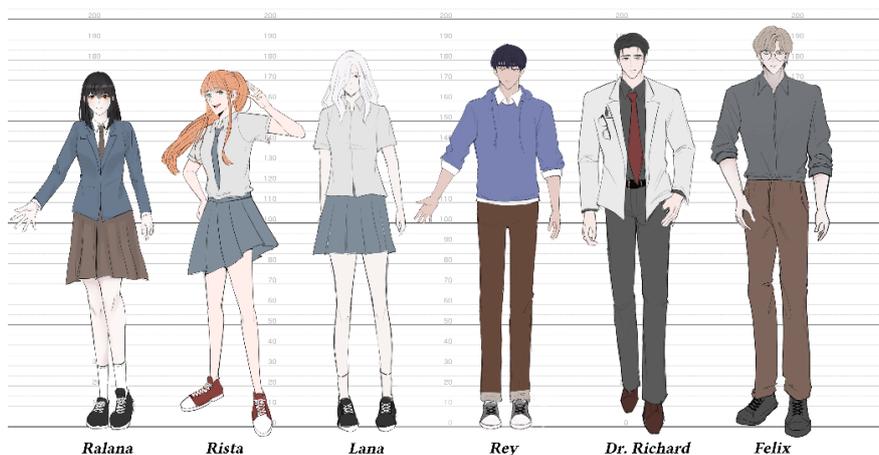
c. *Character Design*

Setelah *story building*, tahap selanjutnya adalah membuat desain karakter. Desain karakter ini menjelaskan profil karakter-karakter dalam cerita yaitu biodata singkat, latar belakang, perjalanan dan tujuan tokoh utama perempuan Ralana dan ketiga kepribadiannya, tokoh utama laki-laki yaitu Felix, dan tokoh sampingan utama yaitu Dr. Richard. Selain itu, juga digambarkan visualisasi dari setiap tokoh yang tercantum pada Gambar 1.

**Tabel 1. Profil Karakter**

Karakter	Keterangan
Tokoh Utama Wanita	<p>a. Biodata Singkat Tokoh utama cerita <i>webtoon</i> ini bernama Ralana Evelyn Carter, berusia 18 tahun dengan sifat utama yang pendiam dan pemalu, memiliki kekurangan yaitu terlalu sensitif, cukup tidak sabaran, naif, dan memiliki kondisi <i>Dissociative Identity Disorder (DID)</i>.</p> <p>b. Latar Belakang Ralana Evelyn Carter adalah remaja 18 tahun yang sejak kecil mengalami gejala-gejala aneh seperti kehilangan ingatan, luka tanpa sebab, hingga suara-suara dalam kepalanya yang berbicara padanya seolah-olah mereka nyata. Setelah bertahun-tahun hidup dalam ketidakpastian identitas, ia akhirnya didiagnosis mengidap <i>Dissociative Identity Disorder (DID)</i>. Bagi Ralana, hidup adalah perjuangan untuk bertahan di tengah kekacauan internal, menyatukan potongan-potongan dirinya yang terpecah, dan belajar berdamai dengan bagian-bagian dari jiwanya yang selama ini tersembunyi.</p> <p>c. Perjalanan dan Tujuan Pada cerita ini, perjalanan tokoh Ralana terfokus tidak hanya untuk mengungkapkan misteri pembunuhan keluarga angkatnya, tapi juga memahami situasi DID-nya, juga bagaimana ia menghadapi stigma masyarakat tentang keadannya.</p> <p>d. Kepribadian Ralana</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Lana: Sosok yang misterius dan cenderung menyeramkan, tetapi ia adalah pelindung utama tubuh Ralana, muncul dalam situasi penuh tekanan atau ancaman. Lana memiliki keberanian yang luar biasa, tidak ragu untuk menghadapi bahaya, dan siap melakukan apa pun untuk melindungi tubuh utama.</li> <li>Rista: Sosok yang feminim, cerdas, dan ceria. Rista adalah sosok yang waspada terhadap ancaman atau bahaya dalam hidup Ralana. Rista menggunakan intuisinya yang kuat dan kecerdasannya untuk memberikan perlindungan dan menjaga stabilitas dalam kehidupan Ralana.</li> <li>Ray: Memiliki sifat lelaki yang pendiam, <i>gentleman</i>, dan <i>cool</i>. Ray adalah sosok yang pendiam dan tidak banyak bicara. Dia lebih suka berpikir secara mendalam dan memilih kata-kata dengan bijaksana. Dalam situasi sulit atau konflik, Ray muncul sebagai bentuk pertahanan diri yang tenang dan terkendali.</li> </ol>

Tokoh Utama Pria	<p>a. Biodata Singkat Tokoh utama pria cerita <i>webtoon</i> ini adalah teman masa kecil Ralana yang bernama Felix Adrian Beaumont, berusia 22 tahun, dan seorang <i>private investigator</i></p> <p>b. Latar Belakang Pria 22 tahun yang memilih keluar dari kehidupan elit keluarga Beaumont demi menjadi investigator independen. Karena dihantui trauma masa lalu dan konflik batin atas keluarganya sendiri, Felix dikenal sebagai sosok yang keras kepala namun memiliki kompas moral yang kuat. Meskipun ia menyembunyikan luka di balik sikap dinginnya, pertemuannya dengan Ralana perlahan-lahan mengubahnya, membangkitkan sisi protektif dan rasa tanggung jawab untuk melindungi gadis yang bertarung melawan jiwanya sendiri.</p> <p>c. Perjalanan dan Tujuan Felix memulai perjalanan sebagai pencari kebenaran, meninggalkan kenyamanan keluarganya demi menyelidiki kasus-kasus gelap yang sering kali diabaikan. Saat ia bertemu Ralana, fokusnya bergeser, dari sekadar membongkar kebusukan dunia, menjadi pelindung bagi gadis yang membuat hatinya terusik. Tujuannya kini tak hanya keadilan, tapi juga memastikan Ralana tidak hancur oleh bayang-bayang masa lalu yang tak pernah ia pilih.</p>
Tokoh Sampingan Utama	<p>a. Biodata Singkat Richard Lucian Beaumont, pria berusia 30 tahun seorang psikolog klinis yang memiliki spesialisasi dalam bidang trauma dan gangguan kepribadian.</p> <p>b. Latar Belakang Meski berasal dari keluarga yang sama dengan Felix, Richard memikul beban penyesalan yang membuatnya lebih peka, penuh empati, dan tulus membantu pasiennya. Dalam hubungan profesionalnya dengan Ralana, ia tak hanya menjadi terapis, tapi juga figur yang mengajarkan bahwa memahami luka batin adalah langkah pertama menuju pemulihan yang sesungguhnya.</p>



Gambar 1. Visualisasi Tokoh

d. Pembuatan 3D *Background*

Tahap *designing* selanjutnya adalah pembuatan 3D *background* yang dibantu dengan aplikasi Google SketchUp, yaitu program grafis yang paling tepat untuk membuat desain dalam tampilan 3 dimensi. Google Sketchup adalah *software* desain grafis untuk membuat benda 3D dan memodifikasi gambar 3D.

e. *Story Board / Sketching*

*Storyboard* dalam perancangan *webtoon* ini digunakan untuk memberikan ilustrasi apa saja yang akan dituangkan dalam setiap episode komik, sehingga sebelum proses desain gambar alur cerita dapat dibuat dengan lebih sistematis dan dilengkapi

dengan ilustrasi yang sesuai. Dalam perancangan *webtoon* “Fantasi Ralana” *storyboard* dibuat untuk setiap episodenya. Berikut contoh bentuk *storyboard* yang dibuat untuk memperkuat narasi penderita DID pada episode cerita.

**Tabel 2. Storyboard**

No	Ilustrasi	Narasi	Penjelasan
1.		(Episode – Monolog) Langkahku didorong bayang tanpa nama, berlari menuju kehampaan, hanya untuk terjatuh kembali ke jurang yang menelanku dalam diam.	Pada episode monolog ini, menggunakan kalimat puitis untuk menjelaskan perasaan seorang penderita DID. Hal ini bertujuan untuk memberikan suasana intens kepada pembaca. Pada narasi ini dijelaskan bahwa penderita tertekan dengan adanya tekanan dari masyarakat yang tidak begitu peduli dengan adanya penyakit mental ini.
2.		(Episode 0 – Me and my other self) Proses fusi, yaitu peleburan antar identitas. Kita bisa membantu Rana menyatukan potongan dirinya, perlahan mengembalikan ingatan masa lalunya.	Pada dialog yang disampaikan oleh Dr. Richard, digambarkan dengan visual perjuangan Ralana dalam menjalani terapi <i>Integratif Traumatik</i> . Dimana terapi ini merupakan sesi yang dilakukan untuk penderita DID untuk fokus dalam pengelolaan trauma dan emosi.



**Gambar 2. Cover Fantasi Ralana**

f. *Finishing*

Hasil luaran komik *webtoon* yang memiliki cerita dengan muatan mengedukasi generasi muda terkait *Dissociative Identity Disorder (DID)*. Cerita disetiap episode dibuat berbeda tetapi tetap memiliki korelasi dengan *Dissociative Identity Disorder (DID)*. Cerita pada setiap episode merupakan cerita fiktif dengan genre drama sehingga cerita "Fantasi Ralana" mudah diterima dan dipahami oleh target pembaca. Pembuatan *webtoon* ini dilakukan dengan cara megulas kembali hasil eksekusi dan memberikan efek tambahan menggunakan aplikasi *software Clip Studio Paint* sebelum karya dipublikasi.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini diawali dengan pembuatan *outline* atau garis luar, kemudian dilanjutkan *coloring* dan terakhir *finishing*.

a. *Lining*

Proses *development* dimulai dengan pembuatan *lining*. *Lining* dibutuhkan untuk memisahkan *background* dan objek.

b. *Coloring*

Setelah dibuat garis luar, objek diwarnai sesuai konsep warna yang telah dibuat di tahap *define*. *Coloring* dimulai dengan menambahkan warna dasar, *shading*, dan *lightning*. Kemudian menambahkan efek untuk menonjolkan *mood* atau suasana yang sesuai dengan naskah.

c. *Finishing*

Tahap *development* diakhiri dengan *finishing*, yaitu dengan menambahkan balon teks, *sound effect*, dan terakhir memotongnya sesuai dengan ketentuan *platform* komik.



Gambar 3. Tahap *Finishing Development*

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Penyebarluasan *webtoon* ini dilakukan menggunakan media sosial Instagram sebelum kemudian diunggah di platform komik digital Webtoon Canvas. Setelah diunggah di Webtoon Canvas, survei sederhana dilakukan sebagai evaluasi dari perancangan *webtoon* "Fantasi Ralana" melalui Google Form dan mendapatkan 31 tanggapan. Penulis melakukan penghitungan dengan metode Skala Likert yang dikembangkan Likert pada tahun 1932.

Tabel 3. Pernyataan Survei Evaluasi Dampak Edukasi Gangguan Identitas Disosiatif (DID) melalui Webtoon Fantasi Ralana

No	Aspek Penilaian	Pernyataan	No Item
1	Dampak Media	Setelah membaca webtoon ini, saya merasa lebih memahami kondisi dan ciri-ciri DID.	1
		Saya menyadari bahwa penderita DID tidak selalu berbahaya bagi orang lain	2
		Saya merasa lebih empatik terhadap penderita gangguan mental setelah membaca webtoon ini.	3
		Saya tidak lagi menganggap penderita DID sebagai sosok "kerasukan" atau menyeramkan seperti yang sering digambarkan di film horor.	4
		Saya merasa cerita ini penting untuk dibaca banyak orang.	5
2	Kemenarikan Cerita	Saya membaca setiap episode webtoon ini	6
		Saya tertarik untuk terus mengikuti kisah webtoon ini hingga selesai.	7

		Saya bersedia merekomendasikan webtoon ini kepada teman, keluarga, atau orang lain.	8
		Saya memberikan like, komentar, atau membagikan episode webtoon ini kepada orang lain.	9
3	Penyajian Media	Saya merasa jalan cerita dalam webtoon ini membantu saya memahami emosi tokoh dengan DID.	10
		Ilustrasi atau visualisasi dalam webtoon ini mendukung pemahaman saya terhadap cerita.	11
		Saya merasa webtoon ini menyampaikan isu kesehatan mental secara sensitif dan tidak menghakimi.	12

Perhitungan dilakukan dengan memberikan nilai dari skala jawaban responden yaitu STS atau Sangat Tidak Setuju sebesar 1, TS atau Tidak Setuju sebesar 2, CS atau Cukup Setuju sebesar 3, S atau Setuju sebesar 4, dan SS atau Sangat Setuju sebesar 5.

**Tabel 4. Hasil Survei Evaluasi Dampak Edukasi Gangguan Identitas Disosiatif (DID) melalui Webtoon Fantasi Ralana**

No	Responden	Aspek Penilaian			Jumlah
		Dampak Media	Kemenarikan Cerita	Penyajian Media	
1	R1	22	17	15	54
2	R2	21	14	12	47
3	R3	25	17	15	57
4	R4	17	16	12	45
5	R5	20	15	11	46
6	R6	18	13	12	43
7	R7	16	16	9	41
8	R8	24	20	15	59
9	R9	21	14	14	49
10	R10	20	11	11	42
11	R11	20	20	15	55
12	R12	21	20	13	54
13	R13	20	19	12	51
14	R14	20	17	13	50
15	R15	22	20	15	57
16	R16	23	19	14	56
17	R17	24	20	14	58
18	R18	21	20	15	56
19	R19	24	18	15	57
20	R20	20	15	11	46
21	R21	20	20	15	55
22	R22	25	20	15	60
23	R23	21	19	15	55
24	R24	24	20	15	59
25	R25	20	17	14	51
26	R26	22	15	15	52
27	R27	22	14	13	49
28	R28	19	17	12	48
29	R29	20	18	13	51
30	R30	17	16	12	45
31	R31	24	20	15	59
32	R32	19	15	14	48

Rata-Rata	21	17.25	13.47	51.72
-----------	----	-------	-------	-------

a. Kriteria Penilaian Ideal Kualitas Media

Sedangkan untuk mengubah data menjadi nilai kualitatif, digunakan kriteria penilaian ideal kualitas media berikut.

**Tabel 5. Kriteria Penilaian Ideal Kualitas Media**

Rentang Skor (i)	Kategori Kualitas
$\bar{X} > X_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik (SB)
$X_i + 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik (B)
$X_i - 0,6 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup (C)
$X_i - 1,8 S_{Bi} < \bar{X} \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang (K)
$\bar{X} \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	Sangat Kurang (SK)

Sumber: Widoyoko dalam Borotan (2022)

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor akhir rerata

$X_i$  = Rerata ideal

$S_{Bi}$  = Simpangan baku ideal

Dimana :

$X_i = \frac{1}{2}$  (skor tertinggi + skor terendah)

$S_{Bi} = \frac{1}{6}$  (skor tertinggi – skor terendah)

Skor tertinggi =  $\Sigma$  Butir kriteria  $\times$  skor tertinggi

Skor terendah =  $\Sigma$  Butir kriteria  $\times$  skor terendah

b. Menghitung Persentase Keidealan Kualitas Komik

Penghitungan pada persentase keidealan kualitas komik dilakukan dua kali yaitu pertama untuk setiap aspek, dan kedua secara menyeluruh. Perhitungan ini dilakukan aspek dengan rumus pada Gambar 8 berikut:

$$\% \text{ hasil penilaian tiap aspek} = \frac{\text{skor rerata tiap aspek}}{\text{skor tertinggi ideal tiap aspek}} \times 100\%$$

Sumber: Widoyoko dalam Borotan (2022)

**Gambar 4. Rumus Perhitungan Persentase Keidealan Kualitas Komik**

c. Hasil Perhitungan Kualitas *Webtoon*

**Tabel 6. Hasil Perhitungan Kualitas Webtoon**

No	Aspek Kualitas	Rata-Rata ( $\bar{X}$ )	Rentang Skor	Kategori Kualitas	Presentasi Idealitas Komik
1.	Dampak Media	21	$17 < \bar{X} \leq 21$	Baik	84%
2.	Kemenarikan Cerita	17.25	$\bar{X} > 16.9$	Sangat Baik	86.25%
3.	Penyajian Media	13.47	$\bar{X} > 12.6$	Sangat Baik	89.8%
	Keseluruhan	51.72	$\bar{X} > 50.4$	Sangat Baik	86.2%

Berdasarkan data tersebut, seluruh aspek kualitas berada di kategori minimal baik, yaitu pada kualitas dampak media, sedangkan baik pada kualitas kemenarikan cerita dan penyajian media, semua berada di kategori kualitas sangat baik. Presentasi idealitas komik di setiap aspek juga mendapatkan skor tinggi dimana skor paling kecil adalah 84% (dampak media), kemudian 86.25% (kemenarikan cerita), dan 89.8% (penyajian

media). Secara keseluruhan, kualitas *webtoon* sangat baik dan tinggi, dilihat dari skor rata-rata yaitu 51.72 dan presentasi idealitas komik pada 86.2%.

Selain itu, berbagai ulasan positif juga diberikan pembaca mengenai *webtoon* “Fantasi Ralana” baik melalui survei atau pada *platform webtoon* seperti:

*“Gilaaa keren banget! I feel u rala, even diagnosis dan sesi terapinya bener2 dibuat detail seperti aslinya, so happy finally someone brave enough to speak about this! thank you thor ♡ and keep up the good work. I'm waiting for the new update!”*

*“Dari keseluruhan ceritanya sangat menarik, author bisa menunjukkan emosi dan perasaan yang dimiliki tokoh utama sbg penderita DID. Walaupun emosi, sudut pandang dan sifat seseorang penderita DID ataupun tokoh cerita serupa berbeda-beda. Pada webtoon ini author dapat memberikan sudut pandang baru, terutama menunjukkan kerapuhan tokoh utama dan bagaimana seorang penderita DID menginginkan kehidupan yang normal tanpa adanya stigma buruk / judgment dari orang-orang disekitarnya.”*

*“Yang paling kuat adalah bagaimana webtoon ini nggak men-stigmatize kondisi DID. Ralana dan karakter lainnya menunjukkan empati, dan alih-alih menjadikan DID sebagai sesuatu yang “menakutkan”, ceritanya mengajak pembaca untuk memahami bahwa itu adalah respons psikologis terhadap trauma berat. Rasanya cukup mendalam, apalagi dengan visual yang membedakan tiap alter secara halus tapi jelas”*

*“Cara penggambaran nya baik, webtoon ini bisa membuka wawasan pembaca tentang DID dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, menurut saya akan bisa menarik empati orang/pembaca sekaligus membantu mengurangi stigma terhadap penderita gangguan ini.”*

Berdasarkan ulasan-ulasan tersebut, menunjukkan bahwa *webtoon* “Fantasi Ralana” telah berhasil menggambarkan dan membuat pembaca paham mengenai *Dissociative Identity Disorder* (DID), bahkan mampu membuat pembaca menjadi lebih empatik dengan mereka yang memiliki DID.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil survei, *webtoon* “Fantasi Ralana” mendapatkan skor kualitas dan idealitas yang baik dan sangat baik, dengan minimal idealitas sebesar 84%. Berbagai ulasan positif juga diberikan pembaca baik melalui survei atau pada *platform webtoon* yang mengatakan bahwa *webtoon* ini telah mampu menggambarkan dan memberikan pemahaman berkaitan dengan *Dissociative Identity Disorder* (DID) pada pembaca, yaitu para remaja. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media edukasi visual *webtoon* “Fantasi Ralana” efektif mampu mengedukasi remaja mengenai kesehatan jiwa terutama perihal *Dissociative Identity Disorder* (DID).

## REFERENSI

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Agussalim, H. (2024). Effectiveness of Comic-Based Learning Media on Chemical Bonding Matter. *MACCA : SCIENCE-EDU JOURNAL*, 1(3), 128–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/msej.v1i3.2472>

- Akcanca, N. (2020). An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics. *International Online Journal of Education and Teaching*, 7(4), 1550–1570.
- Annisa, A. K., & Inayati, D. R. (2023). Pengembangan Media Webtoon dalam Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas V MI Islamiyah Lengkong Nganjuk. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 1(4), 173–187.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D pada Pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5705>
- Bambang Suharto, Aji Akbar Firdaus, Damar Kristanto, Novianto Edi Suharno, Dimas Fajar Uman Putra, & Vicky Andria Kusuma. (2022). Pengaruh Kemampuan Literasi Mahasiswa Universitas Airlangga di Berbagai Bidang Keilmuan. *Jurnal Layanan Masyarakat (Journal of Public Services)*, 6(2), 325–333. <https://doi.org/10.20473/jlm.v6i2.2022.325-333>
- Borotan, N. A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kokisa (Komik Kimia Struktur Atom) Berbasis UoS (Unity of Sciences)*. Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Daulany, W., Wahyuni, S. E., & Nasution, M. L. (2021). Kualitas Hidup Orang dengan Gangguan Jiwa: Systematic Review. *Jurnal Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 187–196.
- Kusumasari, W., Darmadi, I. W., & Saehana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webcomic Fisika Webtoon untuk Siswa SMP pada Pokok Bahasan Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika Tadaluko Online (JPFT)*, 9(1), 50–56.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Pustaka.
- Munangintyas, K., Samodra, J., & Sutrisno, A. (2022). Perancangan Komik Digital sebagai Media Edukasi Slow Fashion untuk Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(7), 925–943. <https://doi.org/10.17977/um064v2i72022p925-943>
- Munjiatun, M., Guslinda, G., Kurniaman, O., Noviana, E., & Ramadhan, M. (2021). CHILD COMIC DEVELOPMENT WITH THE THEMES OF PREVENTION COVID-19: VALIDATION ANALYSIS. *Metodik Didaktik*, 16(2). <https://doi.org/10.17509/md.v16i2.29633>
- Murtono, T., Isnanta, S. D., & Agustina, M. (2022). Participatory Art for Mental Health: A Therapeutic Empowerment. *Research on Humanities and Social Sciences*, 12(18), 10–22. <https://doi.org/10.7176/RHSS/12-18-02>
- Nora, R. (2018). Studi Fenomenologi: Pengalaman Keluarga Matrilineal Dalam Merawat Klien Perilaku Kekerasan di Kota Padang. *Jurnal Endurance*, 1(3), 422–433.
- Pratama, R. M. (2016). Dissociative Identity Disorder of Main Character in Sybil Novel by Flora R. S Based on Psychological Perspective. *Progressive*, 11(2), 49–58.
- Prinandari, A. A., Sahrina, A., & Purwanto. (2024). Development of Webtoon-Based E-Comics as a Learning Media for Indonesian Flora and Fauna with Enjoy Learning Approach. *Future Space: Studies in Geo-Education*, 1(2), 112–128. <https://doi.org/10.69877/fssge.v1i2.13>
- Putri, M. A. N., Rohmah, A. A., Andriani, A. P., Suprpto, N., & Admoko, S. (2021). Development of Physics Comic “History of Physics Series: The Development of Atom.” *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 9(3), 298. <https://doi.org/10.20527/bipf.v9i3.11187>
- Radeswandri, R., Budiawan, A., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Developing instrument to measure the use of online comic as educational media. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(1), 119–126. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i1.18961>
- Saraswati, G., Soleh, M. A., & Dahlani, A. (2023). Webtoon-Based Anticorruption Childrens Story Development. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 31–41.

- <https://doi.org/10.55215/pedagonal.v7i1.7268>
- Şentürk, M. (2022). The Effect of Educational Comics and Educational Cartoons on Student Attitude and Motivation in Social Study Course. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 7(17), 378–413. <https://doi.org/10.35826/ijetsar.422>
- Siwi, M. K., Syofyan, R., & Hayati, A. F. (2018). Pengembangan Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Micro Teaching di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. *PAKAR Pendidikan*, 16(1), 47–59. <https://doi.org/10.24036/pakar.v16i1.36>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surawijaya, A. K., Ryanto, A. F., Sanjaya, A., Gunadi, J. W., & Jasaputra, D. K. (2023). Dissociative Identity Disorder with Five Alters: A Case Report. *Journal of Medicine and Health*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.28932/jmh.v5i1.4603>
- Todor, I. (2013). Opinions about Mental Illness. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 82, 209–214. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.247>