

Perancangan Komik Strip Untuk Menghadapi Patah Hati Karena Putus Cinta Di Kalang Remaja

Designing a Comic Strip to Deal with Heartbreak Due to Breakup Among Teenagers

Afdalia Nur Syafitri¹
Rina Nurfitri^{2*}

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang, Indonesia

¹162111074@mhs.stiki.ac.id, ²rina.nurfitri@stiki.ac.id

*Penulis Korespondensi:

Rina Nurfitri
rina.nurfitri@stiki.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima : 18 September 2023
Direview : 28 September 2023
Disetujui : 29 September 2023
Terbit : 30 September 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat komik sebagai hiburan ketika remaja mengalami patah hati karena putus cinta. Aplikasi yang dipilih sebagai media publikasi adalah Line Webtoon. Komik yang dibuat adalah jenis komik strip. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Deskriptif Prosedural dengan sistematika perancangan yang terdiri atas define, research, ideate, prototype, select, implement, dan learn. Pembuatan komik juga dibantu dengan beberapa tools digital Paint tool SAI untuk proses gambar hingga pewarnaan sedangkan untuk pembuatan balon kata menggunakan aplikasi Corel draw. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah Wawancara dan Kuisisioner terhadap 38 orang. Hasil dari wawancara dengan psikolog dan juga pembaca menjelaskan bahwa komik berdampak positif sebagai hiburan dan mengurangi dampak yang dialami remaja pada saat patah hati dan secara efektif dapat digunakan sebagai coping dalam menurunkan rasa sedih ketika patah hati.

Kata Kunci: Komik, Patah Hati, Komik Digital, Line Webtoon

Abstract

This study aims to make comics as entertainment when teenagers experience heartbreak due to a breakup. The application chosen as the publication media is Line Webtoon. The comics that are made are comic strips. The research method used in this research is descriptive procedural with a systematic design consisting of define, research, ideate, prototype, select, implement, and learn. Making comics is also assisted by several digital tools, Paint tool SAI, for the image process to coloring, while for making word balloons using the Corel draw application. Data analysis techniques in this study were interviews and questionnaires of 38 people. The results of interviews with psychologists as well as readers explain that comics have a positive impact as entertainment and reduce the impact experienced by teenagers when they are heartbroken and can effectively be used as a coping mechanism to reduce feelings of sadness when they experience broken heart.

Keywords: Comic, Broken Heart, Comic digital, Line Webtoon

1. Pendahuluan

Manusia pada umumnya memiliki berbagai macam peristiwa dalam hidup. Beberapa kejadian yang telah terjadi seringkali berkesan bagi individu yang mengalaminya. Jatuh cinta merupakan hal yang normal dialami oleh manusia, saat jatuh cinta seseorang cenderung merasakan perasaan senang, bahagia bahkan bersemangat. Tetapi, realitanya setelah jatuh cinta dalam beberapa waktu kejadian tidak terduga dan faktor negatif lainnya bisa saja menyebabkan perasaan cinta berakhir menjadi putus cinta. Dampak dari putus cinta dapat menyebabkan seseorang yang sedang mengalami hal tersebut merasakan sakit hati yang memuncak hingga individu merasa tertekan dan menjadi stress atau bahkan timbul perasaan benci.

Jatuh cinta dan putus cinta sangat identik dengan kehidupan remaja. Masa remaja merupakan masa-masa yang paling indah dalam fase kehidupan manusia, karena pada masa remaja, individu akan mulai bergaul dengan banyak orang. Masa remaja adalah suatu masa transisi atau peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Cinta diyakini sebagai salah satu bentuk emosi yang sangat penting bagi manusia sehingga hampir semua individu pernah mengalami jatuh cinta. [1]. Walaupun demikian, pengalaman individu tentu berbeda-beda. Dalam hubungan antara pria dan Wanita, apabila mereka saling mencintai maka mereka akan saling membahagiakan [2].

Salah satu contohnya yaitu pada usia remaja pasti akan merasakan mencintai, menyayangi, rela berkorban untuk kekasih hati atau untuk orang yang sangat dicintai. Ketika mencintai seseorang dunia terasa sangat indah, dan hidup selalu bahagia akan tetapi saat seseorang merasakan putus cinta, patah hati entah masalah bertepuk sebelah tangan, selingkuh atau pun yang lain perasaan sedih karena permasalahan tadi membuat remaja merasa depresi, stres, galau. Karena itu kebutuhan terdalam pada manusia ialah kebutuhan untuk mengatasi keterpisahannya dan meninggalkan kesendirian [2].

Diketahui bahwa perasaan sedih ketika putus cinta merupakan suatu hal yang umum. Dalam keadaan ini remaja akan merasa tertekan, frustrasi atau putus asa, karena ketika sedih harus tetap sekolah dan belajar sebaik-baiknya. Tetapi jika mengganggu konsentrasi belajar di sekolah maka itu merupakan masalah besar. Hampir semua remaja pernah merasakan jatuh cinta kepada lawan jenisnya hal itu tentunya sangat wajar dan normal. Jatuh cinta merupakan problema sendiri bagi para remaja, jatuh cinta merupakan hal yang dapat menguras waktu, pikiran dan tentunya hati [3].

Bunuh diri merupakan salah satu bentuk stres berujung depresi yang ditunjukkan para remaja pasca putus cinta [3]. Sebuah fenomena yang terjadi pada tahun 2023 perkara bunuh diri akibat putus cinta hanya tercatat sebanyak 2 kasus selama 2023. Jumlah tersebut terjadi peningkatan dari tahun sebelumnya lantaran nihil kasus bunuh diri karena percintaan. [4] Remaja yang memutuskan untuk bunuh diri setelah mengalami putus cinta tentunya merasakan kesedihan yang mendalam, sulit menerima kenyataan, merasa menderita, tidak merasa bahagia, sedih, dan lain sebagainya. Rasa bahagiatentunya sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Rasa bahagia mampu membuat individu mampu menjalani hidupnya dengan optimis dan memiliki pikiran yang lebih positif sehingga mampu membuat keputusan yang lebih baik [3].

Dalam menjalani hal tersebut individu sering dihadapkan pada permasalahan yang terkadang menyulitkan remaja, untuk menghadapinya remaja banyak mengeluarkan energi dalam bentuk pikiran, tenaga, dan perasaan. Berat atau ringannya masalah itu sendiri tergantung pada individu yang menyikapinya, bagaimana pola pikir individu dan bagaimana cara individu menghadapi persoalan tersebut [5].

Maka, salah satu caranya adalah dengan memberikan pengetahuan STC melalui media visual komik digital atau strip. Perkembangan komik di Indonesia juga diiringi oleh perkembangan teknologi, di era digital ini telah banyak bermunculan komik digital atau webtoon yang bisa diakses langsung oleh pengguna smartphone tanpa harus mengeluarkan biaya untuk membacanya. Berdasarkan pernyataan yang di Kompas.com saat ini pengguna aktif LINE Webtoon adalah 72 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia dan Indonesia menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif. Pemilihan line webtoon menjadi sarana publikasi komik digital karena LINE Webtoon sudah dirilis 12 tahun lalu di Korea dan telah berkembang menjadi salah satu penyedia komik digital terbesar di dunia. Hal ini juga telah mengubah lanskap industri komik digital, dengan memberikan kemudahan dan aksesibilitas bagi para pengguna dan selalu memberi kesempatan kepada kreator-kreatornya. Berdasarkan data resmi pada aplikasi Webtoon memperlihatkan bahwa Genre komik Romantis memiliki jumlah terbanyak yakni sebesar 204 judul, sedangkan untuk Komik dengan genre yang spesifik membahas Antologi patah hati hanya ada satu yakni berjudul “Komik Patah Hati” dan perilisannya tidak dilanjutkan di Line Webtoon. Berdasarkan hal tersebut Line Webtoon dinilai sebagai platform yang pas untuk penerbitan komik ini.

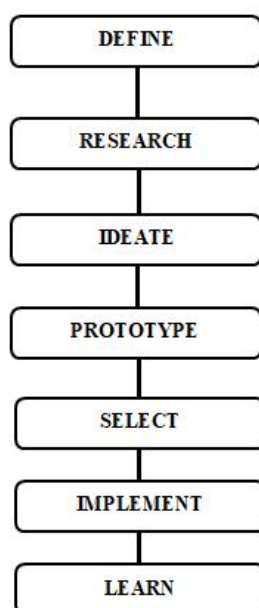
Pemilihan target audiens dengan usia 13-18 tahun karena umumnya pada rentang usia tersebut remaja mulai bisa merasakan perasaan cinta, kasih sayang, dan ketertarikan kepada lawan jenis. Pada zaman sekarang berpacaran tidaklah mudah karena remaja yang masih berusia 13-18 tahun rawan mengalami patah hati diakibatkan sikap emosi yang belum bisa mereka kontrol.

Untuk menghadapi patah hati pada remaja media komik strip dibuat sebagai bacaan yang dapat membuat perasaan atau emosi mereka menjadi lebih baik. Komik strip dibuat dengan cara digital sesuai dengan target audiens yaitu remaja usia 13-18 tahun, perancangan ini berisi cerita tentang bagaimana cara menghadapi rasa patah hati karena putus cinta yang dijumpai oleh remaja. Dari penjelasan Gumelar [6] mengatakan, komik awalnya memang dikhususkan untuk lelucon yang ditunjukkan bagi anak-anak, tetapi sering perkembangannya komik mulai menjadi bacaan yang ditunjukkan bagi remaja dan dewasa. Maka dari itu, tidak hanya sebagai bacaan anak-anak, namun remaja juga dapat membacanya yang disesuaikan dengan isi cerita dan permasalahan dalam komik tersebut maka komik strip yang dibuat yang dibuat dengan digital dapat menghadapi permasalahan putus cinta. Ditunjukkan untuk umur 13-18 tahun karena isi komik ini membahas perihal tentang rata-rata remaja mulai merasakan putus cinta. Perancangan ini mengambil tema cara menghadapi patah hati akibat putus cinta dengan komik strip yang dibuat dengan digital. Sebelumnya, perancangan komik strip dengan tema menghadapi patah hati karena putus cinta belum ada, sedangkan penelitian sebelumnya oleh Yuli Yulianingsih menggunakan strategi coping pada remaja paska putus cinta dan isi cerita akan terfokus untuk meminimalisir perasaan negatif seperti stress yang dialami saat putus cinta.

2. Metode Penelitian

Sistematika Perancangan

Dalam perancangan ini menggunakan metode perancangan *design thinking* dari Gavin Ambrose dan Paul Haris dengan model perancangan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian

Alur penelitian ini sebagai berikut:

1. Define (Definisi): Tahap awal untuk menentukan masalah (patah hati pada remaja) dan tujuan (mengatasi patah hati dengan komik strip digital).
2. Observasi: Melibatkan pengamat dalam kondisi non-partisipan untuk mengamati gejala sakit hati pada remaja yang sedang mengalami patah hati di Kota Malang.
3. Research (Penelitian): Proses pencarian data melalui wawancara, kuesioner, dan kepustakaan dengan 38 remaja berusia 13-18 tahun sebagai sampel.
4. Ideate (Berpikir Kreatif): Tahap kreatif yang melibatkan brainstorming untuk menentukan media dan spesifikasi media, serta penentuan cerita berdasarkan data yang terkumpul.
5. Prototype (Prototipe): Tahap awal produksi yang mencakup pembuatan sinopsis, karakter, dan alur cerita komik strip digital.
6. Select (Pemilihan): Pembuatan sketsa awal komik untuk membedakan karakter, serta pembuatan storyboard sebagai panduan untuk isi cerita dan ilustrasi di tiap halaman komik.

Data

Data dalam penelitian ini terdiri dari data primer yang diperoleh melalui wawancara dengan seorang psikolog dan kuesioner yang diberikan kepada remaja melalui Google Form. Selain itu, penelitian juga menggunakan data sekunder dari literatur seperti jurnal dan buku yang membahas variabel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Wawancara

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara dengan seorang psikolog, kuesioner yang disebarikan melalui Google Form kepada remaja, dan data sekunder dari literatur seperti jurnal dan buku. Wawancara berfokus pada pengalaman remaja yang mengalami putus cinta, termasuk perasaan, gangguan, dan cara mengatasi sakit hati setelah putus cinta.

Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan pengamat yang tidak ikut dalam kegiatan yang diamati, fokus pada lokasi, pelaku dengan peran tertentu, dan aktivitas yang terkait. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan gejala sakit hati pada remaja yang mengalami putus cinta di Kota Malang.

Analisa Data (done)

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 5W+1H (What, When, Where, Why, Who, dan How), yang membantu dalam menganalisis permasalahan, mengumpulkan data, dan mencari solusi berdasarkan data yang diperoleh.

3. Hasil dan Pembahasan

Identifikasi Data (done)

Hasil data yang diperoleh yaitu dari hasil angket dengan subjek yang sama dengan target audiens, hasil data dari jurnal terdahulu yang memiliki permasalahan yang hampir sama dan yang terakhir adalah data yang diambil dari hasil wawancara ke dokter psikolog atau seorang psikologi sebagai hasil valid dari permasalahan ini ialah melalui kajian data yang meliputi hasil wawancara dan kuesioner. Dimana wawancara ini dilakukan menggunakan aplikasi ALODOKTER pada tanggal 7 Agustus 2020, informan pada wawancara ini adalah Santika Andanawari M.Psi., Psikolog. Kesimpulan yang didapat dari wawancara ini adalah ketertarikan terhadap orang lain secara romantis pertama kali yang umumnya dialami oleh remaja.

Tabel 1. Pengalaman Patah Hati pada Remaja

Pengalaman patah hati	Persentase
Pernah	78.95%
Tidak Pernah	21.05%
TOTAL	100.00%

Sumber: Data diolah (2020)

Sedangkan, data hasil kuesioner menyatakan bahwa sebagian besar remaja (78,95%) memiliki pengalaman merasakan patah hati ketika mereka putus cinta, yang membuat mereka melakukan coping atau tendensi untuk keluar dari rasa sedih dengan menggunakan emotional based coping dengan bantuan media eksternal.

Hasil kuesioner menyatakan bahwa mereka biasanya menggunakan media tiktok maupun videografi (28,95%), juga dengan menggunakan media seperti gambar ilustrasi (18,42%), komik (18,42%), foto (7,89%), dan musik (5,26%).

Tabel 2. Media Mengatasi Patah Hati

Media Mengatasi Patah Hati	Persentase
Cerpen	10.53%
Dance	2.63%
Pribadi	2.63%
Drama	2.63%
Foto	7.89%
Ilustrasi	18.42%
Komik	18.42%
Musik	5.26%
Tiktok/Videografi	28.95%
Tidak menjawab	2.63%
TOTAL	100.00%

Sumber: Data diolah (2020)

Data dari kuesioner menyatakan bahwa 55,26% remaja menyatakan bahwa komik strip mampu mengatasi rasa sedih mereka ketika patah hati, sedangkan 42,11% remaja menyatakan bahwa kemungkinan komik strip mampu mengatasi rasa sedih mereka ketika patah hati. Sedangkan 2,63% menyatakan komik strip tidak mampu mengatasi rasa patah hati ketika putus cinta.

Tabel 3. Kecocokan Komik Strip Mengatasi Patah Hati Remaja

Kecocokan Komik strip	Persentase
Ya	55.26%
Mungkin	42.11%
Tidak	2.63%
TOTAL	100.00%

Sumber: Data diolah (2020)

Analisis Data (done)

Berdasarkan data yang didapat dari wawancara dan kuesioner, perancangan komik strip yang dibuat secara digital yang sesuai dengan target audiens maka perancangan ini berisi cerita tentang bagaimana cara menghadapi rasa patah hati karena putus cinta yang dijumpai oleh remaja. Diketahui bahwa perasaan sedih ketika putus cinta merupakan suatu hal yang umum. Dalam keadaan ini remaja akan merasa tertekan, frustrasi atau putus asa, karena ketika sedih harus tetap sekolah dan belajar sebaik-baiknya. Tetapi jika mengganggu konsentrasi belajar di sekolah maka itu merupakan masalah besar. Maka, persoalan ini harus diperhatikan salah satu caranya adalah dengan memberikan pengetahuan STC melalui media visual komik strip berupa digital.

Proses Perancangan

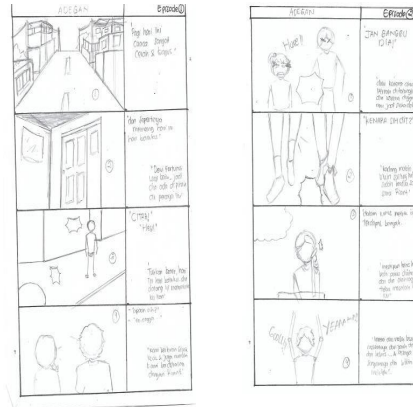
Berdasarkan data yang sudah didapat yang mengacu pada latar belakang permasalahan, hasil analisis, beserta tinjauan pustaka yang telah dilakukan, maka proses perancangan dalam pembuatan komik adalah melalui pembuatan sinopsis cerita/menentukan cerita, membuat storyboard/menentukan format, membuat karakter/menciptakan karakter, membuat sketch layout panel, ilustrasi, balon teks/ menyusun gambar, mewarnai melalui Paint Tool SAI, membuat balon teks dan isinya melalui CorelDraw, membuat cover cerita, membuat layout, dan finishing.

Membuat Sinopsis Cerita/ Menentukan Cerita

Komik ini bercerita tentang tokoh utama yang mengalami masalah dalam asmara. Sang tokoh utama bernama Citra siswi SMA yang periang menyukai teman masa kecilnya sejak lama bernama Riant. Hingga dimana Riant jatuh cinta dengan temannya bernama Dian dan membuat Citra patah hati hingga membuat dia berpikir negatif tentang dirinya, merasa kurang nyaman, tidak ada mood untuk melakukan aktifitas, bersedih terus dan tidak fokus pada mata pelajaran, hingga ditegur oleh guru BK dan itu membuat Citra mendapatkan tips atau cara bagaimana cara menghadapi patah hatinya.

Membuat Storyboard / Membuat Format

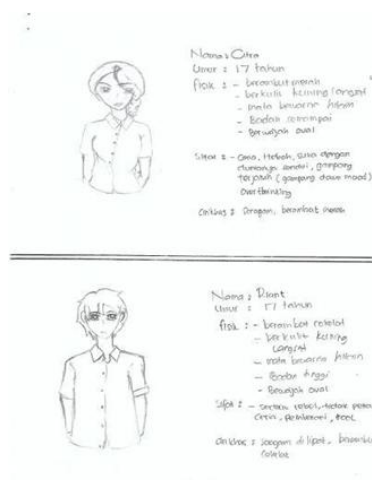
Storyboard penting dalam menentukan cerita pentingnya agar sebuah pesan atau informasi dapat tersampaikan. Storyboard adalah sketsa gambar yang di susun sesuai dengan naskah. Melalui storyboard dapat menyampaikan ide cerita kita kepada orang lain dengan lebih mudah. [7]. Maka perlunya sebuah ide dasar, konsep cerita yang ingin disampaikan. Dan rancangan ini dibuat melalui Storyboard dalam bentuk tulisan mengenai apa yang akan ditulis dan bagaimana ilustrasinya dalam tiap halaman komik strip.



Gambar 2. Membuat Storyboard

Membuat Karakter/ Menciptakan Karakter

Membentuk sosok karakter yang unik, menarik dan mudah diingat oleh setiap orang. Tokoh atau karakter disesuaikan dengan konsep cerita yang dibuat. Kemudian menciptakan tokoh-tokoh dalam tersebut, mendeskripsikan masing-masing tokoh, menciptakan bentuk rupa karakter dan identitas tokoh tersebut. Pedoman dalam membuat gambar dengan melihat contoh komik strip lain. Penggambaran awal sketsa dimulai dari menggambar di sebuah kertas kosong kemudian digambar dengan aplikasi paint tool SAI. Hasil gambar komik dari paint tool SAI sebagai berikut:

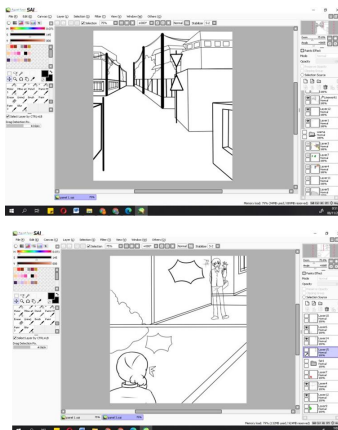


Gambar 3. Karakter

Membuat sketch layout panel, ilustrasi, balon teks/ Menyusun Gambar

Tahap dalam perancangan ini adalah menggambar sketch berdasarkan storyboard yang telah dibuat setelah tahap Sketch yaitu menyusun gambar.

Membuat sketch berdasarkan storyboard melalui Paint Tool SAI



Gambar 4. Sketch

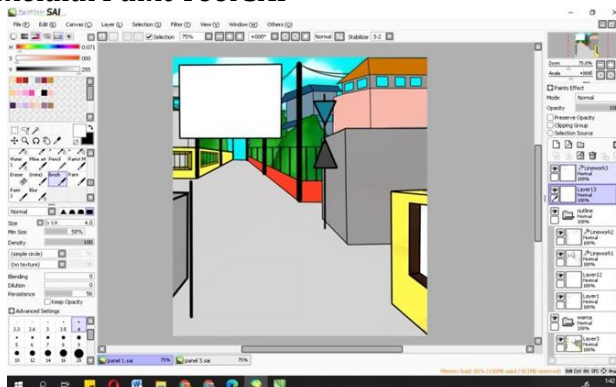
Menyusun Gambar melalui CorelDraw

Pada pembuatan ini dilakukan tiap episode yang ditampilkan pada webtoon. Sehingga penggunaan balon kata dan tiap panel serta balon teks nampak secara garis besar.



Gambar 5. Sketsa tiap Episode

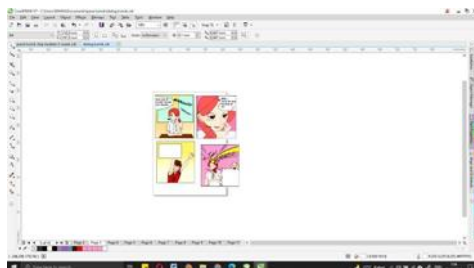
Tahapan Pewarnaan melalui Paint Tool SAI



Gambar 6. Mewarnai

Membuat Balon teks dan Isinya melalui CorelDraw

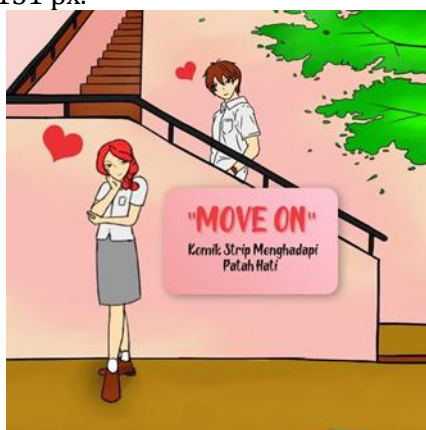
Setelah semua panel tersusun dengan baik, maka dibuat balon teks beserta kata- katanya. Pengisian teks bisa menggunakan beberapa software seperti coreldraw, adobe photoshop dan lain-lain.



Gambar 7 . Mewarnai

Membuat Cover

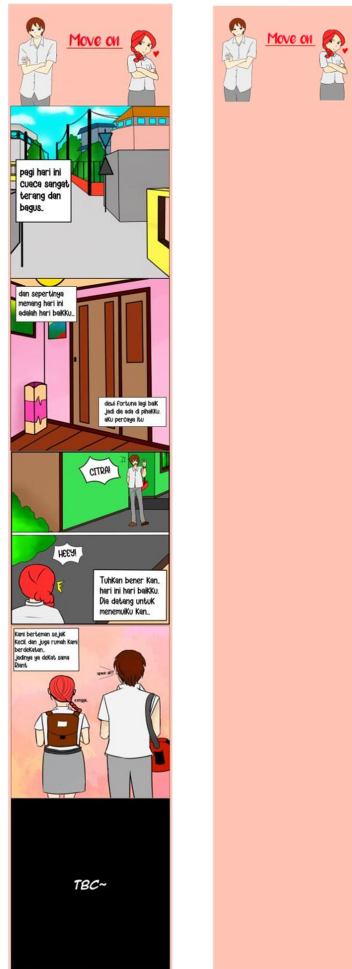
Cover adalah ilustrasi yang mewakili isi seluruh cerita dalam komik strip. Cover harus mampu menggambarkan tema cerita komik strip tanpa pembaca harus melihat isinya terlebih dahulu. Unsur yang harus ada dalam cover komik strip adalah judul komik, ilustrasi, nama komikus dan penerbit. Ini adalah hasil pembuatan cover thumbnail untuk komik strip di media digital Webtoon dengan ukuran 160x151 px.



Gambar 8. Hasil Cover

Membuat Layout

Ini adalah hasil pembuatan layout pada halaman webtoon yang sudah ditentukan oleh pihak Line Webtoon yaitu dengan ukuran canvas 800 x 1280 px.



Gambar 9. Hasil Cover

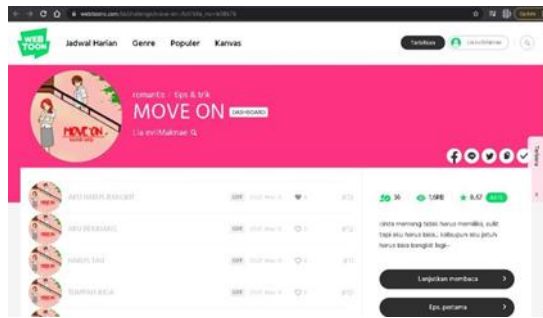
Finishing

Setelah semua tahap selesai, maka tahap yang terakhir adalah finishing yaitu proses pemeriksaan seluruh teks dan ilustrasi yang dibuat sekaligus cover dan bentuk kemasan komik strip. Setelah itu mempublikasi komik strip di Webtoon sesuai dengan kebutuhan perancangan.



Gambar 10. Finishing episode

Distribusi Karya



Gambar 18. Line Webtoon PC (Sumber: Webtoon, 2020)

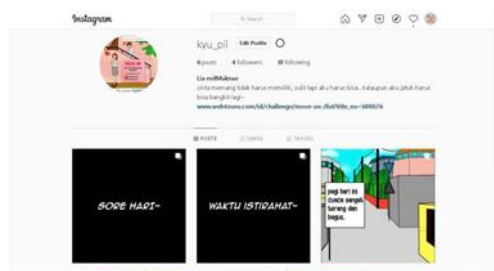


Gambar 19. Line Webtoon Android (Sumber: Webtoon, 2020)

Media Pendukung Karya

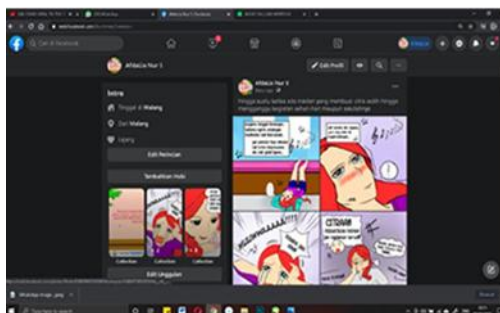
Menunjukkan media pendukung yang digunakan untuk mempublikasikan media komik strip ini sebagai media edukasi pada masyarakat, berikut merupakan media pendukung yang digunakan.

Instagram



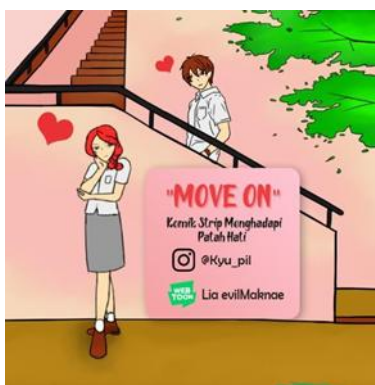
Gambar 20. Pendukung Media Instagram (Sumber: Instagram, 2020)

Facebook



Gambar 21. Media Pendukung Facebook (Sumber: Facebook, 2020)

Poster Digital



Gambar 22. Poster Digital (Sumber: Desain Peneliti 2020)

Learn (Evaluasi)

Berdasarkan hasil perolehan kuesioner, didapatkan data bahwa tingkat kejelasan dan kemenarikan Cover komik strip Line Webtoon berada dalam penilaian kategori cukup menarik. Isi cerita yang ditayangkan oleh komik strip dinilai lumayan menarik dan jelas. Responden menilai tingkat kejelasan gambar dengan kategori jelas dan kemenarikan cerita yang lumayan menarik. Pewarnaan pada komik strip dinilai jelas dan memiliki kemenarikan.

Dari hasil data yang dipaparkan, penilaian terendah dimiliki oleh tingkat pewarnaan pada komik dengan hasil penilaian persentase sebanyak 44,40%. Hal ini menjadi catatan bagi perancang untuk menciptakan warna yang lebih halus sehingga tetap dapat dibaca secara nyaman oleh pembaca. Dirumuskan pula bahwa setiap komponen dan sub-komponen pada evaluasi komik strip memuat aspek-aspek yang perlu ditingkatkan, mengingat keseluruhan penilaian hanya memiliki nilai maksimal penilaian sebanyak 62,50% yang dimiliki oleh aspek tingkat kemenarikan gambar. Oleh sebab itu, peneliti akan mempertimbangkan evaluasi lanjutan bagi karya pada episode selanjutnya untuk meningkatkan aspek kejelasan dan kemenarikan Cover, isi cerita, gambar, dan pewarnaan yang akan meningkatkan penilaian keseluruhan komik strip di masa depan.

4. Penutup

Melalui perancangan komik ini ada banyak pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh diantaranya dalam mencari dan mengumpulkan data, melakukan wawancara dengan narasumber dan orang-orang yang berjumlah 38 orang, perancangan sebuah komik yang kreatif, serta pengetahuan dari berbagai referensi. Perancangan komik ini diharapkan mampu menarik perhatian sasaran perancangan sehingga dapat mengurangi akibat patah hati pada remaja. Komik ini merupakan sebuah langkah awal untuk mengajak masyarakat luas untuk mengenal lebih mengenai patah hati pada remaja.

Perancangan komik ini masih belum sempurna dan masih sangat terbuka untuk dikembangkan sebagai media pengetahuan yang lebih lengkap agar komik ini dapat dikenal oleh masyarakat luas. Masalah patah hati sendiri sebenarnya membutuhkan media pendukung agar mampu menarik perhatian dan lebih dikenal. Diharapkan dengan adanya komik ini dapat memicu munculnya komik sejenis ini yang dapat mengangkat dengan sudut pandang yang berbeda tentang patah hati pada remaja. Semoga perancang yang akan datang dapat membahas lebih mendalam tentang patah hati pada remaja sehingga masyarakat dapat mengetahui tentang patah hati pada remaja lebih mendalam.

5. Referensi

- [1] L. A. S. Gunawan, "Problematika Jatuh Cinta: Sebuah Tinjauan Filosofis," *Logos*, vol. 15, no. 2, pp. 1–30, 2018.
- [2] K. Rosyadi, *Cinta & keterasingan*. LKIS PELANGI AKSARA, 2015.
- [3] D. A. Ulfah, "Hubungan kematangan emosi dan kebahagiaan pada remaja yang mengalami putus cinta," *J. Psikol.*, vol. 9, no. 1, 2017.
- [4] I. P. A. Budiastawan, "Kasus Bunuh Diri Meningkat di Jembrana, Faktor Putus Cinta Jadi Perhatian," <https://www.detik.com/>. [Online]. Available: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6943960/kasus-bunuh-diri-meningkat-di-jembrana-faktor-putus-cinta-jadi-perhatian>
- [5] P. P. Tyas, "Regulasi emosi pasca putus cinta pada remaja tahap akhir." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.
- [6] M. S. Gumelar, *Comic making: Membuat komik*. An1mage, 2010.
- [7] R. Gora, S. Maryam, and M. F. Christianti, "Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok," *Empower. J. Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 3, pp. 278–285, 2022.