

PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA REPRESENTASI KELUARGA (STUDI KASUS: GANGGUAN SPEKTRUM AUTISME DENGAN SEGMENTASI REMAJA)

M. Leoli Saputra¹, Muhammad Adi Sukma Nalendra², Dany Kurnia Gunawan³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam, Jl. Tiban Baru,
Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

Email : ¹2223030@student.iteba.ac.id, ²adisukma@iteba.ac.id, ³dany@iteba.ac.id

Abstrak :

Kurangnya pemahaman mengenai *Autism Spectrum Disorder* (ASD) dapat memunculkan stigma terhadap individu autistik dan keluarganya. Pengalaman keluarga sering kali tidak terlihat dalam representasi publik, padahal dinamika tersebut mencakup kebutuhan dukungan, penyesuaian hubungan saudara, dan tekanan sosial. Perancangan ini bertujuan menghasilkan komik yang merepresentasikan pengalaman keluarga dengan anak ASD secara empatik untuk pembaca remaja. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif pengumpulan data melalui wawancara semi-terstruktur dengan terapis okupasi dan anggota keluarga anak ASD, serta observasi pada lingkungan terapi dan kegiatan terkait, dan studi literatur. Data dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi tema pengalaman keluarga, karakteristik perilaku, dan bentuk stigma yang relevan untuk pengembangan narasi dan visual. Hasil perancangan berupa komik digital berjudul *Love & Kindness* bergenre *slice of life* yang menampilkan hubungan anak, saudara kandung, orang tua, dan lingkungan sosial dalam menghadapi situasi sehari-hari. Evaluasi pada pameran menghasilkan 155 catatan tanggapan pengunjung. Respons yang terkumpul menunjukkan apresiasi terhadap cerita, ilustrasi, dan kejelasan pesan; sejumlah pengunjung menyatakan memperoleh pemahaman baru mengenai ASD dan pengalaman keluarga. Temuan ini menunjukkan potensi komik sebagai media representasi dan edukasi sosial, meskipun evaluasi masih bersifat deskriptif dan belum mengukur perubahan sikap secara terstruktur.

Kata kunci: ASD, empati, komik digital, representasi keluarga, stigma

Abstract :

Limited public understanding of Autism Spectrum Disorder (ASD) can contribute to stigma toward autistic individuals and their families. Family experiences are often underrepresented in public narratives, despite involving support needs, sibling relationships, and social pressure. This design project aimed to create a comic that empathetically represents the experiences of families raising a child with ASD for adolescent readers. The project used a qualitative approach through semi-structured interviews with an occupational therapist and a family member of a child with ASD, observations in therapy-related settings and activities, and a literature review. The data were analyzed descriptively by identifying themes related to family experiences, behavioral characteristics, and stigma to inform the narrative and visual development. The resulting digital

comic, Love & Kindness, uses a slice-of-life genre to portray everyday situations involving an autistic child, a sibling, parents, and the surrounding social environment. An exhibition evaluation collected 155 visitor feedback notes. The responses indicated appreciation for the story, illustrations, and clarity of the message; some visitors reported gaining new understanding of ASD and family experiences. These findings suggest that comics can serve as a medium for representation and social education, although the evaluation was descriptive and did not systematically measure changes in attitudes.

Keywords: *ASD, digital comic, empathy, family representation, stigma*

LATAR BELAKANG

Autism Spectrum Disorder (ASD) merupakan kondisi perkembangan saraf yang berkaitan dengan perbedaan komunikasi dan interaksi sosial serta pola perilaku, minat, atau aktivitas yang terbatas dan berulang. Karakteristik dan kebutuhan dukungan individu autistik beragam, sehingga pengalaman mereka tidak dapat diwakili oleh satu gambaran tunggal (*American Psychiatric Association*, 2022). Dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman masyarakat yang terbatas dapat memunculkan pelabelan dan penilaian negatif. Stigma tersebut tidak hanya berdampak pada individu autistik, tetapi juga dapat dialami anggota keluarga melalui penolakan, isolasi sosial, dan tekanan emosional (Çaynak et al., 2022); (Deguchi et al., 2021).

Keluarga merupakan bagian penting dari pengalaman hidup individu autistik. Orang tua dan saudara kandung dapat mengalami proses penyesuaian, perubahan dinamika hubungan, serta kebutuhan dukungan sosial. Tinjauan sistematis menunjukkan bahwa anggota keluarga individu dalam spektrum autisme dapat mengalami tantangan psikologis, sementara pengalaman saudara kandung juga mencakup penyesuaian peran dan hubungan dalam keluarga (Bispo-Torres et al., 2023; Watson et al., 2021). Karena itu, pembahasan mengenai ASD perlu melampaui penjelasan karakteristik individu dan turut memperlihatkan pengalaman keluarga serta interaksinya dengan lingkungan sosial.

Media fiksi memiliki peran dalam membentuk pemahaman publik mengenai autisme. Tinjauan Jones et al. (2023) menemukan bahwa representasi autisme dalam media fiksi dapat memengaruhi pengetahuan dan pemahaman audiens, sementara penggambaran yang stereotip berisiko menyederhanakan pengalaman individu autistik. Representasi yang lebih beragam dan kontekstual dibutuhkan agar karakter autistik tidak hanya ditempatkan sebagai objek penjelasan, tetapi sebagai bagian dari hubungan sosial dan kehidupan sehari-hari. Komik berpotensi mendukung pendekatan ini melalui integrasi gambar, teks, ekspresi, dan urutan panel yang membangun narasi visual (Cohn et al., 2023).

Sejumlah karya telah mengangkat pengalaman autistik melalui media visual dan komik, tetapi masih terdapat ruang untuk menonjolkan perspektif keluarga, termasuk saudara kandung dan respons lingkungan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari di Indonesia. Kebaruan perancangan ini terletak pada penggunaan narasi slice of life untuk merepresentasikan dinamika keluarga anak ASD melalui tokoh-tokoh yang saling berhubungan, dengan konteks lokal Batam dan sasaran pembaca remaja. Komik tidak diposisikan sebagai media diagnosis atau panduan klinis, melainkan sebagai media naratif yang membantu pembaca melihat pengalaman keluarga dari sudut pandang yang lebih dekat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan menghasilkan komik digital yang merepresentasikan pengalaman keluarga dengan anak ASD secara empatik dan menyampaikan pentingnya dukungan sosial. Pembahasan difokuskan pada bagaimana data lapangan diterjemahkan menjadi narasi, karakter, dan keputusan visual dalam komik *Love & Kindness*, serta bagaimana respons pengunjung pameran memberi gambaran awal mengenai penerimaan pesan yang disampaikan.

METODE PENELITIAN / PERANCANGAN

Perancangan menggunakan pendekatan kualitatif berbasis riset. Pendekatan ini dipilih karena permasalahan berhubungan dengan pengalaman, pemaknaan, dan interaksi sosial yang perlu dipahami melalui data deskriptif, bukan pengukuran eksperimental. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan Aisya Widilla, terapis okupasi di Hearty Bridge Batam, serta seorang anggota keluarga anak ASD untuk memperoleh informasi tentang karakteristik ASD, pengalaman keluarga, kebutuhan dukungan, dan bentuk stigma yang dijumpai. Observasi dilakukan pada lingkungan terapi dan kegiatan terkait untuk memahami perilaku, respons terhadap lingkungan, interaksi, dan cara pendampingan anak. Studi literatur digunakan untuk mendukung pemahaman tentang ASD, stigma, empati, representasi, dan bahasa visual komik.

Data dianalisis menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Informasi wawancara dan observasi dikelompokkan ke dalam tema yang relevan, kemudian ditafsirkan untuk merumuskan kebutuhan komunikasi dan dasar pengembangan cerita. Analisis difokuskan pada pengalaman keluarga, kesalahpahaman masyarakat, karakteristik perilaku yang perlu ditampilkan secara hati-hati, dan peluang penyampaian pesan melalui cerita visual. Hasil analisis tidak dimaksudkan untuk mewakili seluruh keluarga dengan anak ASD, tetapi menjadi dasar kontekstual bagi keputusan perancangan.

Proses perancangan dalam komik berupa pra produksi, produksi, pasca produksi. Proses ini meliputi perumusan ide, pengembangan konsep naratif, penyusunan struktur cerita, desain karakter, penentuan gaya ilustrasi dan warna, pembuatan panel, pewarnaan, penambahan latar dan teks, pemeriksaan akhir, serta publikasi digital. Komik dikembangkan dengan genre *slice of life* dan drama agar isu sosial disampaikan melalui peristiwa keseharian dan hubungan antartokoh.

HASIL DAN DISKUSI

Temuan Lapangan sebagai Dasar Narasi

Wawancara dan observasi memperlihatkan pentingnya menempatkan ASD sebagai pengalaman yang beragam, bukan sebagai satu pola perilaku yang seragam. Informasi dari terapis digunakan untuk menjaga agar perilaku karakter dan situasi interaksi tidak semata-mata dibangun berdasarkan stereotip. Wawancara keluarga memberikan konteks mengenai bagaimana stigma dan kesalahpahaman lingkungan dapat memengaruhi pengalaman keluarga. Temuan ini selaras dengan kajian tentang stigma keluarga dan stigma afiliasi, yaitu ketika penilaian negatif terhadap suatu kondisi turut dirasakan oleh orang-orang terdekat individu tersebut (Deguchi et al., 2021; (Dinh et al., 2023).

Alih-alih menyampaikan penjelasan klinis secara panjang, perancangan menerjemahkan isu tersebut ke dalam situasi sehari-hari yang dapat diikuti pembaca. Pendekatan ini penting karena tujuan komik bukan menggantikan sumber informasi profesional, melainkan membuka ruang pemahaman melalui pengalaman karakter. Narasi juga menghindari penyederhanaan bahwa semua konflik keluarga disebabkan oleh ASD; cerita diarahkan untuk menunjukkan kebutuhan komunikasi, penerimaan, dan dukungan dari lingkungan.

Konsep Cerita dan Representasi Keluarga

Komik digital *Love & Kindness* dirancang sebagai cerita *slice of life* yang menempatkan Vera, kakak dari Chillo, sebagai salah satu sudut pandang utama. Cerita memperlihatkan pengalaman Chillo sebagai anak dengan ASD, relasi dengan saudara kandung, peran orang tua, serta respons lingkungan sosial. Perspektif saudara kandung dipilih untuk memperluas representasi keluarga: pembaca tidak hanya melihat kebutuhan anak, tetapi juga proses memahami, mendampingi, dan menyesuaikan diri yang dialami anggota keluarga lain. Strategi ini sejalan dengan temuan bahwa

pengalaman keluarga mencakup dinamika relasi dan dukungan yang tidak selalu tampak dari luar (Bispo-Torres *et al.*, 2023).

Konflik sosial dalam cerita digunakan untuk memperlihatkan bagaimana kurangnya pengetahuan dapat membentuk prasangka, sedangkan interaksi yang lebih terbuka membuka kesempatan untuk memahami kondisi anak dan keluarganya. Dengan demikian, pesan tentang empati disampaikan melalui perubahan pemahaman karakter dan konsekuensi hubungan sosial, bukan melalui dialog edukatif yang berdiri sendiri. Pendekatan naratif tersebut berupaya membuat pesan terasa dekat dengan pembaca remaja tanpa menjadikan karakter autistik sekadar alat untuk mengajarkan moral.



Gambar 1. Storyboard

Sumber: Penulis, 2026

Keputusan Visual dan Bahasa Komik

Bahasa visual komik dibangun melalui desain karakter, ekspresi, gestur, latar, panel, balon kata, serta hubungan antarpanel. Unsur-unsur ini saling melengkapi dalam membentuk alur dan membantu pembaca menafsirkan emosi karakter (Cohn *et al.*, 2023). Gaya ilustrasi *Love & Kindness* menggunakan pendekatan *manhwa/webtoon*

dengan garis yang relatif bersih, pewarnaan pastel, dan shading lembut. Pilihan tersebut diarahkan untuk membangun suasana hangat dan mudah diikuti, sesuai dengan cerita keseharian dan sasaran pembaca remaja.

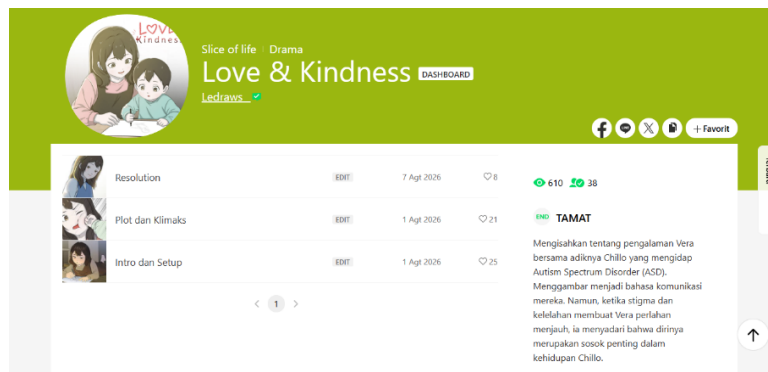
Ekspresi dan bahasa tubuh menjadi bagian penting untuk menyampaikan perubahan emosi serta hubungan antar tokoh. Penggunaan panel dan jarak antarpanel mengatur tempo baca, sedangkan dialog dan narasi memberikan konteks yang tidak selalu dapat disampaikan melalui gambar saja. Kombinasi gambar dan teks ini mendukung komik sebagai bahasa visual yang tersusun, bukan sekadar ilustrasi yang diberi dialog (Cohn et al., 2023). Warna pastel dan komposisi yang tidak terlalu padat membantu menjaga keterbacaan, sementara latar digunakan untuk menegaskan konteks tempat dan situasi. Keputusan visual tersebut berfungsi mendukung narasi, bukan untuk menyimbolkan A



Gambar 2. Cover Webtoon
Sumber: Penulis, 2026

Produksi dan Distribusi Media

Proses produksi dilakukan secara bertahap dari sketsa hingga finishing. Pengembangan cerita dan storyboard menjadi dasar untuk menjaga kesinambungan adegan sebelum masuk ke ilustrasi final. Desain karakter disusun agar penampilan dan ekspresinya konsisten sepanjang cerita. Latar dibangun dengan bantuan model tiga dimensi sebagai referensi perspektif, kemudian disesuaikan dengan gaya ilustrasi komik. Setelah lineart, warna dasar, shading, latar, dan lettering selesai, naskah diperiksa kembali untuk memastikan urutan panel dan keterbacaan sebelum dipublikasikan.



Gambar 3. Webtoon Canvas
Sumber: Penulis, 2026

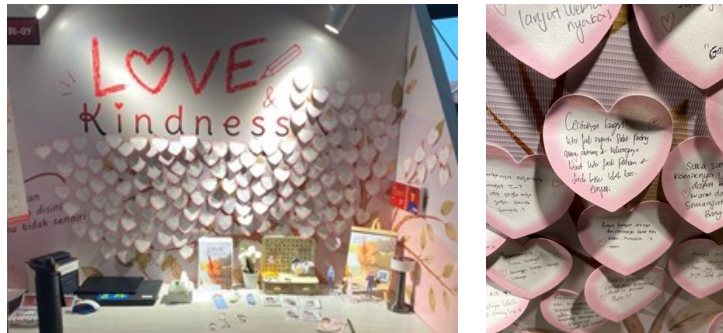
Media utama berupa komik digital yang dipublikasikan melalui Webtoon Canvas. Komik juga didukung media cetak dan materi promosi pameran, antara lain poster, infografis, standee karakter, keychain, pin, stiker, dan bookmark. Media pendukung berfungsi memperkenalkan karakter serta mengarahkan audiens pada karya utama. Meski demikian, efektivitas setiap media pendukung belum dievaluasi secara terpisah sehingga kontribusinya terhadap jangkauan dan pemahaman pembaca belum dapat dibandingkan.



Gambar 4. Media Pendukung
Sumber: Penulis, 2026

Berdasarkan hasil Evaluasi pada pameran menghasilkan 155 catatan tanggapan pengunjung. Respon serta masukan yang terkumpul menunjukkan apresiasi terhadap cerita,

ilustrasi, dan kejelasan pesan sejumlah pengunjung. Serta menyatakan bahwasannya pengunjung memperoleh pemahaman baru mengenai ASD.



Gambar 5. Sticky note masukan dan saran pacsa pameran
Sumber : Penulis, 2026

SIMPULAN

Perancangan ini bertujuan menghasilkan komik yang merepresentasikan pengalaman keluarga dengan anak ASD secara empatik dan menyampaikan pentingnya dukungan sosial kepada pembaca remaja. Tujuan tersebut diwujudkan melalui komik digital *Love & Kindness*, yang menggunakan narasi *slice of life* untuk memperlihatkan pengalaman anak, saudara kandung, orang tua, dan lingkungan sosial. Wawancara, observasi, dan studi literatur menjadi dasar pengembangan cerita serta keputusan visual. Secara keilmuan, perancangan ini menunjukkan peluang penggunaan komik sebagai media komunikasi visual untuk membahas isu sosial melalui narasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari. Keterbatasan perancangan terletak pada evaluasi yang masih deskriptif, belum menggunakan pengukuran perubahan pemahaman atau sikap, dan belum secara khusus menguji pengalaman membaca pada sampel remaja yang terdefinisi. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji baca pada kelompok sasaran, memakai instrumen sebelum-sesudah, serta melibatkan lebih banyak perspektif keluarga dan individu autistik dalam proses pengembangan dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed., text rev.; DSM-5-TR). American Psychiatric Association Publishing.
- Ardianto, D. T., Mataram, S., Ismail, A. I., & Wicaksono, A. R. (2023). Onomatopoeia: When sound is seen. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 38 (1), 1–8. <https://doi.org/10.31091/mudra.v38i1.2220>
- Bispo-Torres, A. C., Lucena, R., Tavares-Rodrigues, I. C., Barouh, J. L., Lins-Silva, D. H., Dorea-Bandeira, I., Souza, L. S., Faria-Guimarães, D., Tolentino, A., Miranda-Scippa, Â., Hermens, D. F., Sampaio, A. S., Quarantini, L. C., Glozier, N., Hickie, I. B., & Bandeira, I. D. (2023). Psychopathological symptoms in parents and siblings of people on the autism spectrum: A systematic review and meta-analysis. *Psychiatry Research*, 323, 115145. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2023.115145>
- Çaynak, S., Özer, Z., & Keser, İ. (2022). Stigma for disabled individuals and their family: A systematic review. *Perspectives in Psychiatric Care*, 58(3), 1190–1199. <https://doi.org/10.1111/ppc.12893>
- Cohn, N., Cardoso, B., Klomberg, B., & Hacimusaoğlu, İ. (2023). The Visual Language Research Corpus (VLRC): An annotated corpus of comics from Asia, Europe, and the United States. *Language Resources and Evaluation*, 57, 1729–1744. <https://doi.org/10.1007/s10579-023-09673-0>
- Deguchi, N. K., Asakura, T., & Omiya, T. (2021). Self-stigma of families of persons with autism spectrum disorder: A scoping review. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 8(3), 373–388. <https://doi.org/10.1007/s40489-020-00228-5>
- Dinh, T. L. K., Mai, T. L. A., & Hoang, P. A. (2023). Stigma among parents of children with autism: An integrative review. *Pacific Rim International Journal of Nursing Research**. <https://doi.org/10.60099/prijnr.2023.261650>
- Håkansson Eklund, J., & Summer Meranius, M. (2021). Toward a consensus on the nature of empathy: A review of reviews. *Patient Education and Counseling*, 104(2), 300–307. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2020.08.022>
- Han, E., Scior, K., Avramides, K., & Crane, L. (2022). A systematic review on autistic people's experiences of stigma and coping strategies. *Autism Research*, 15(1), 12–26. <https://doi.org/10.1002/aur.2652>
- Jones, S. C., Gordon, C. S., & Mizzi, S. (2023). Representation of autism in fictional media: A systematic review of media content and its impact on viewer knowledge and understanding of autism. *Autism*, 27(8), 2205–2217. <https://doi.org/10.1177/13623613231155770>
- Turnock, A., Langley, K., & Jones, C. R. G. (2022). Understanding stigma in autism: A narrative review and theoretical model. *Autism in Adulthood*, 4(1), 76–91. <https://doi.org/10.1089/aut.2021.0005>

- Watson, L., Hanna, P., & Jones, C. J. (2021). A systematic review of the experience of being a sibling of a child with an autism spectrum disorder. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 26 (3), 734–749.
<https://doi.org/10.1177/13591045211007921>
- Wartenberg, T. E. (2023). Graphic philosophy. In *Thoughtful images: Illustrating philosophy through art* (pp. 238–289). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780197650547.003.0009>