

Visualisasi Karakter Analisa pada Buku Interaktif “Teman Bercerita” sebagai Media Reflektif bagi Remaja dalam Mengelola Tekanan Emosional

Mathea Stephanie Raharjo
mstephanie03@student.ciputra.ac.id

School of Creative Industry, Visual Communication Design
Universitas Ciputra

ABSTRAK

Remaja sering mengalami tekanan emosional yang berasal dari tuntutan akademik, ekspektasi orang tua, serta tekanan lingkungan, sementara media reflektif yang mampu membantu mereka memahami dan mengelola perasaan masih terbatas. Kondisi ini menegaskan urgensi pengembangan media yang suportif dan mudah diakses untuk mendukung mereka dalam mengatur tekanan emosional tersebut. Dengan adanya penelitian dapat menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana visualisasi karakter dalam buku interaktif Teman Bercerita dapat berperan sebagai elemen reflektif yang membantu remaja mengelola tekanan emosional. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana visual dan karakter yang dirancang dalam buku interaktif “Teman Bercerita” dapat berfungsi sebagai media reflektif bagi remaja dalam mengelola tekanan emosional. Analisis difokuskan pada elemen karakter, termasuk bentuk, gaya, garis goresan (*stroke*), warna, ekspresi, latar belakang, serta perannya dalam alur cerita, untuk mengidentifikasi visualisasi yang mampu membangun kesan empatik, aman, hangat, dan menenangkan. Penelitian menggunakan metode campuran (kualitatif dan kuantitatif) melalui studi kasus, analisis elemen desain karakter, observasi respons pengguna, serta survei dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter yang empatik dan relevan secara emosional dapat meningkatkan kenyamanan, rasa keterhubungan, dan penerimaan diri remaja selama proses *journaling*. Temuan spesifik juga mengungkap bahwa tekanan emosional pada remaja sering berhubungan dengan menurunnya *self-love* dan kecenderungan memforsir diri, sehingga karakter yang hadir sebagai pemandu visual mampu berperan sebagai dukungan psikologis. Dengan demikian, karakter dalam buku “Teman Bercerita” tidak hanya menjadi elemen visual, tetapi juga media pendamping yang efektif dalam memfasilitasi refleksi dan kesejahteraan emosional remaja.

Kata kunci: Visualisasi karakter, Buku interaktif, Refleksi emosional, Remaja, desain visual

ABSTRACT

Adolescents often experience emotional pressure stemming from academic demands, parental expectations, and environmental influences, while reflective media that can help them understand and manage their feelings remain limited. This condition highlights the urgency of developing supportive and accessible media to assist them in regulating such emotional pressures. This study addresses the research problem of how character visualization in the interactive book “Teman Bercerita” can function as a reflective element to help adolescents manage emotional stress.

The purpose of this study is to analyze how the visuals and characters designed in the interactive book “Teman Bercerita” can serve as a reflective medium for adolescents in managing emotional pressure. The analysis focuses on character elements, including form, style, stroke, color, expression, background, and their role within the narrative, in order to identify visualizations that can create an empathetic, safe, warm, and calming impression.

This research employs a mixed-method approach (qualitative and quantitative) through case studies, character design element analysis, observation of user responses, as well as surveys and interviews. The results indicate that empathetic and emotionally relevant characters can enhance adolescents’ comfort, sense of connection, and self-acceptance during the journaling process. Specific findings also reveal that emotional pressure in adolescents is often associated with decreased self-love and a tendency to overexert themselves, making characters that act as visual guides capable of providing psychological support.

Therefore, the characters in the book “Teman Bercerita” function not only as visual elements but also as effective companion media in facilitating reflection and supporting adolescents’ emotional well-being.

Keywords: *Character visualization, Interactive book, Emotional reflection, Adolescents, Visual design*

PENDAHULUAN

Fenomena tekanan emosional pada remaja sangat hangat dibicarakan dalam era saat ini. Fenomena utama tekanan emosional yang dialami adalah mengenai tekanan akademik, tuntutan orang tua, dan tekanan lingkungan. Yang dimana tekanan akademik adalah seperti tuntutan belajar, tuntutan prestasi, tugas-tugas yang berlebihan, dan kegiatan tambahan lainnya. Sedangkan tuntutan orang tua adalah dalam hal menekankan untuk les tanpa

istirahat, harus berprestasi, berharap tinggi akan nilai, dan mengontrol minat anak (Psimawa et al., 2022). Untuk tekanan lingkungan adalah dalam hal pergaulan, pertemanan, dan ekspektasi lingkungan sekitar. Tekanan emosional tersebut yang akhirnya menyebabkan timbulnya kelelahan emotional, hilangnya motivasi, dan kesulitan dalam mengekspresikan perasaan (Fatimah et al., 2020). Tekanan tersebut akhirnya mempengaruhi mental mereka yang menyebabkan adanya perasaan kesepian, tidak memiliki teman cerita, memforsir diri berlebih, dan suka memendam emosi. Hal tersebut membuat mereka melakukan tindakan-tindakan yang tidak baik bagi kesehatan seperti pola tidur yang kurang, pola makan tidak teratur, mood yang berantakan, dan kebiasaan buruk lainnya. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media yang mampu memfasilitasi proses refleksi diri mereka dalam ruang yang aman. Media Buku Interaktif dipilih sebagai solusi karena kemampuannya dalam menggabungkan elemen visual, karakter, narasi, dan aktivitas reflektif (Paramita & Tjandrawibawa, 2021). Dalam konteks ini, desain visual dan karakter memiliki peran yang penting dan krusial untuk menghadirkan pengalaman emosional yang hangat serta komunikatif bagi pengguna (Zafira Chavik et al., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan seberapa pengaruhnya visualisasi karakter terhadap efektivitas buku tersebut sebagai media reflektif remaja dalam meregulasi kondisi psikologis mereka secara positif.

Dalam upaya menciptakan media reflektif yang ramah bagi remaja, “Teman Bercerita” dipilih sebagai objek penelitian karena mengusung konsep journaling interaktif yang dirancang untuk membantu pengguna memahami dan mengekspresikan emosi secara visual. Bertujuan untuk mengevaluasi bagaimana visual dan karakter yang telah dirancang dapat membantu proses refleksi emosional pembaca, serta mengidentifikasi hubungan antara elemen visual karakter dan pengalaman reflektif yang muncul. Melalui analisis ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang lebih mendalam untuk penyempurnaan desain karakter agar mampu memancarkan kehangatan, keceriaan, dan rasa nyaman layaknya seorang teman dalam media interaktif yang empatik dan menenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana visualisasi karakter dalam buku interaktif Teman BerceKita dapat berperan sebagai elemen reflektif yang membantu remaja mengelola tekanan emosional. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan antara elemen visual karakter, seperti bentuk, warna, dan ekspresi dengan efek emosional yang dirasakan pembaca, serta mengidentifikasi prinsip desain karakter empatik yang dapat mendukung kesejahteraan emosional remaja. Bagaimana karakter dalam buku ini dapat berfungsi sebagai panduan dalam pembuatan media korelatif yang mendukung emosi remaja.

Desain karakter dalam industri kreatif sudah sangat banyak dan sebagian besar masih berfokus pada aspek estetika, hiasan, tujuan hiburan, fungsi naratif, atau untuk terlihat menarik. Terdapat beberapa keterbatasan terkait penelitian, mengenai elemen visual karakter melalui Teori Manga Matri sebagai media reflektif dan alat bantu regulasi emosi bagi remaja. Belum banyak penelitian yang mengangkat pembahasan mengenai desain karakter yang dapat membantu kesehatan mental, terutama sebagai teman curhat atau alat bantu untuk menenangkan diri. Maka penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut, yaitu mencari tahu bagaimana aturan desain tertentu bisa benar-benar menyentuh perasaan dan membantu remaja mengelola emosi mereka.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif yang menggabungkan analisis kualitatif dan studi literatur untuk memperoleh hasil yang seimbang. Pemakaian metode ini mampu menggali makna dan peran visual dalam membentuk pengalaman emosional pembaca secara mendalam. Analisis tematik digunakan untuk melihat pola atau tema utama melalui data kualitatif. Data primer kualitatif diperoleh dari analisis beberapa studi kasus yang membahas mengenai aspek bentuk, visual, dan narasi karakter. Lalu dengan Teknik statistik deskriptif digunakan untuk mengolah data kuantitatif. Data primer kuantitatif dikumpulkan melalui survei menggunakan kuesioner Google Form. Sampel survei ditetapkan secara spesifik, yaitu berjumlah 40

responden yang berdomisili di Indonesia, berusia 15-24 tahun, dan aktif sebagai mahasiswa dan pekerja. Kriteria ini memastikan bahwa sampel relevan dengan target audiens yang telah ditentukan.

Data dikumpulkan melalui survei dan wawancara yang membahas mengenai elemen desain karakter, observasi terhadap respon pengguna, serta jurnal dan buku yang memberikan teori pendukung mengenai desain visual dan karakter yang mendorong refleksi emosional melalui aspek bentuk, visual, dan narasi. Keterlibatan wawancara dan survei ini untuk memahami persepsi serta keterhubungan emosional pembaca terhadap karakter yang ditampilkan, serta adanya *content analysis* untuk mengidentifikasi pola visual yang mendukung proses refleksi diri. Melalui kombinasi metode tersebut, penelitian ini berupaya memahami strategi visualisasi karakter seperti apa yang ada dalam buku interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai media reflektif yang membantu remaja mengelola tekanan emosional.

PEMBAHASAN

Pola persepsi visual karakter dalam Buku Interaktif “Teman Bercerita” diidentifikasi melalui analisis data yang diperoleh melalui penelitian literatur, observasi, wawancara, dan survei.



Gambar 1. Mock up buku Teman Bercerita
sumber: dokumentasi penulis

Pada Projek Buku Interaktif yang berjudul “Teman Bercerita”, dirancang untuk membantu remaja berusia 15-24 tahun mengatur jadwal, menciptakan ruang untuk kreativitas, mengekspresikan diri, berbagi cerita, dan menemukan solusi. Buku ini menghadirkan karakter yang relevan bagi emosional pembaca dengan visual yang menarik dan lucu, buku ini membangkitkan semangat dan menghadirkan kegembiraan bagi pembaca melalui karakter-karakter yang relevan seperti Mabi dan Hapi. Sampel buku di atas menunjukkan contoh aktivitas dengan mengimplementasikan karakter di dalamnya.

Permasalahan utama yang diangkat adalah mengenai mahasiswa yang sering merasa terbebani oleh tekanan akademik dan seringkali dipaksa untuk menghadapinya meskipun mereka tidak siap. Hal ini dapat memicu kebiasaan tidak sehat seperti pola makan yang tidak teratur dan tidur yang tidak teratur, yang berdampak buruk pada kesehatan mereka. Banyak dari hal ini terjadi karena mereka merasa tidak puas, kesulitan mencintai diri sendiri, dan tidak nyaman berbagi perasaan mereka dengan teman atau keluarga. Perjuangan seperti ini umum terjadi dan dapat mempengaruhi cara mereka berpikir, bertindak, dan menjalani hidup mereka. Pengaruh tersebut membuat mereka tidak mementingkan arti *self love* dan membahayakan emosi mereka saat bersosialisasi.

Yang sebenarnya mereka butuhkan adalah teman yang dapat menerima mereka dan tempat yang nyaman untuk bercerita seperti pada karakter yang disuguhkan dalam buku ini. Selain bertindak sebagai teman dan sumber hiburan, buku ini bertujuan untuk membantu pembaca menyusun rutinitas yang lebih terorganisir. Meskipun media buku ini tidak menyelesaikan masalah, itu memberi orang kesempatan untuk berbagi cerita. Karakter seperti Mabi dan Hapi dimaksudkan untuk memberikan dorongan dan dukungan pada media buku interaktif. Karakter dalam media buku “Teman Bercerita” dipakai sebagai objek utama penelitian yang akan dianalisis menggunakan Teori Manga Matrix, Analisis berdasarkan survei, wawancara, dan studi literatur. Pemakaian Teori Manga Matrix berfungsi sebagai alat

analisis konkret dan sistematis untuk memahami struktural sebuah karakter yang dibangun di dalam buku.

Teori Manga Matrix

Teori Manga matrix ini merupakan teori analisis struktur visual yang dibuat oleh Hiroyoshi Tsukamoto di bukunya yang berjudul *Manga Matrix : Create Unique Characters Using the Japanese Matrix System* yang diterbitkan tahun 2006. Teori ini terdiri dari tiga macam Matrix Bentuk (Form Matrix) : Mengacu kepada struktur dan bentuk dari sebuah karakter. Matrix Kostum (Costume Matrix): Mengacu kepada kategori kostum berupa pakaian, penutup atau alas kaki, ornament, rias, lilitan/bungkusan/ikatan, dan barang bawaan yang menguatkan kekhasan karakter (Syamsuar et al., 2022). Matrix Karakterisasi/Penokohan (Personality Matrix) : Mengacu kepada Klasifikasi kepribadian berupa kebiasaan, status, profesi, posisi, lingkungan biologis, atribut special, kelemahan dan keinginan (Syamsuar et al., 2022).

Analisis Visual Karakter (hubungan bentuk karakter dengan kepribadian dan emosi)

Karakter Mabi dan Hapi membantu pembaca berinteraksi dengan buku, memberikan plot dan *backstory*, dan menjadi pemandu. Bukan hanya sekedar hiasan visual tetapi juga menjadi emotional guide karena elemen visual, penggunaan media, dan implementasi teori yang digunakan dirancang untuk berkomunikasi dengan perasaan pembaca, bukan sekedar hiasan estetis. Pemakaian character Mabi dan Hapi dapat menjadi pendukung cerita, pemandu buku, dan konten-konten dikedepannya karena efektivitasnya dicapai melalui penerapan Teori Manga Matrix. Kekuatan penokohan yang hangat dan suportif membuat pembaca merasa tidak bosan dan meningkatkan keterlibatan pembaca terhadap informasi edukatif dalam media interaktif.



Gambar 2. Karakter Mabi
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3. Karakter Hapi
sumber: dokumentasi penulis

Karakter Mabi dan Hapi memiliki bentuk yang membulat, organik, dan deform. Bentuk karakter yang cenderung bulat dan lembut secara psikologis diasosiasikan dengan kelembutan, rasa aman, dan kehangatan (Angga Reza, 2025) Yang dimana elemen bulat menimbulkan *Sense of Approachability* yang membuat seolah-olah karakter tersebut bisa "dipeluk". Bentuk membulat membuatnya lebih lemah lembut dan dapat dipercaya secara emosional. Terpilihnya bentuk membulat dikarenakan mencegah bentuk tajam seperti segitiga atau persegi karena bentuk tersebut memberikan kesan

tegang dan kaku. Yang dimana hal tersebut berbeda dengan tujuan atau goals dari sifat karakter yang telah dibangun dan dari tujuan buku tersebut.

Dengan menggunakan warna pada karakter, dapat mengurangi stimulasi emosional dengan memberikan ruang emosional bagi pembaca atau yang disebut dengan "*Emotional Breathing Space*". *Emotional Breathing Space* adalah ruang psikologis dan visual yang memberikan rasa lega, tenang, dan aman secara emosional bagi audiens (Igdalova et al., 2025). Warna tersebut dapat memberikan visual therapy seperti ruang aman emosional bagi remaja yang sedang mengalami tekanan. Selain warna, Garis yang digunakan juga tidak tegas atau pun tajam, terlihat lembut dan teksturnya tidak begitu rapi. Ekspresi dan gestur-gestur lembut yang dipancarkan karakter terlihat *subtle* dan *relatable* memancing *mirroring effect* yang dimana pembaca akan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh karakter. *Mirroring Effect* adalah respon psikologis pembaca yang secara tidak sadar mencerminkan atau ikut merasakan emosi yang ditampilkan karakter secara visual (Zafira Chavik et al., 2025).

Maka seperti yang terlihat, karakter Mabi dan Hapi seolah-olah ingin menyampaikan bahwa untuk berada dalam masalah itu adalah hal yang wajar. Pesan tersebut disampaikan pada setiap elemen visualnya yang dirancang untuk membangun hubungan emosional yang aman, lembut, dan suportif antar karakter dan pembaca. Membuat pembaca nyaman dan aman dalam mengerjakannya serta merasa menyenangkan dan tidak tertekan dengan aktivitasnya. Karakter pun berfungsi sebagai teman simbolis yang menemani remaja untuk dapat memahami dan menerima perasaan mereka. dengan penggunaan teori manga matrix.

No	Aspek yang disukai	Alasan
1	Ekspresi/ <i>Mood</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lucu • Menarik • Interaktif
2	Warna	<ul style="list-style-type: none"> • Komposisi warna bagus (<i>playful</i> dan bisa <i>represent</i> macam-macam <i>emotion</i> yang bisa muncul dari <i>experience</i> setiap orang yang berbeda) • Warnanya cukup <i>calming</i> meski <i>colorful</i>
3	<i>Style</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Cocok dan Lucu • Melambungkan emosi • Membuat nyaman
4	Sifat/plot	<ul style="list-style-type: none"> • Memberi semangat (ekspresi dan kata 'power' yang diambil) • <i>On fire</i> • Cocok sebagai karakter yang membuat nyaman dan sebagai teman

Tabel 1. Pandangan audiens terhadap visualisasi karakter
sumber: dokumentasi penulis

Tabel 1. Menjelaskan mengenai aspek apa saja yang mempengaruhi ketertarikan mereka terhadap visual karakter dari Buku Interaktif tersebut. Hasil dari pertanyaan ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka berfokus terhadap aspek visual yang terlihat oleh mata. Aspek visual tersebut sangat mempengaruhi sifat dan pembawaan karakter yang nanti akan menyampaikan pesan kepada para pembaca. Aspek visual antara lain ada pada bagian style, warna, dan mood dari sebuah karakter, hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan mereka ada pada segi visual dan sifat pembawaan pada karakter.

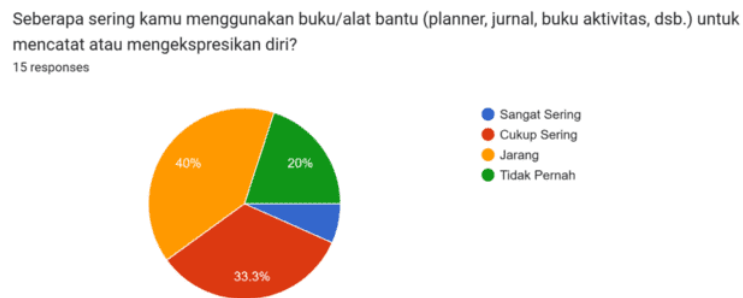
Analisis <i>Matrix</i> Bentuk, Kostum, dan Karakter	
Analisis <i>Matrix</i> Bentuk (Mabi)	Analisis <i>Matrix</i> Bentuk (Hapi)
Bentuk yang dominan membulat pada kepala, pipi, dan mata memberikan kesan ramah dan <i>approachable</i> . Ujung rambut sedikit tajam menunjukkan semangat dan energi positif. Proporsi tubuh cenderung kepala besar dengan tubuh kecil menunjukkan gaya <i>super-deformed</i> yang menonjolkan ekspresi emosional.	Bentuk 100% organik atau <i>deformed</i> menyerupai spirit. Menandakan kemurnian, rasa aman, <i>playful</i> , dan sifat emosional yang lembut. Mendukung identitasnya sebagai sosok pendamping atau simbol perasaan.
Analisis <i>Matrix</i> Kostum (Mabi)	Analisis <i>Matrix</i> Kostum (Hapi)
Pakaian sederhana dengan menggunakan warna primer menciptakan kesan positif dan kehangatan. Dengan kesederhanaan dan warna yang menenangkan, sejalan dengan fungsi karakter sebagai teman ngobrol dan <i>emotional guide</i> .	Tidak berpakaian dan bentuk polos menjadi simbol kesederhanaan dan kemurnian emosi yang cocok dengan peran sebagai <i>inner companion</i> .
Analisis <i>Matrix</i> Karakter (Mabi)	Analisis <i>Matrix</i> Karakter (Hapi)
Kemampuan Spesial Mampu memberikan kehangatan dan semangat dengan mengajak pembaca untuk berekspresi dan menjadi pemandu aktivitas refleksi.	Kemampuan Spesial Mampu merasakan dan merefleksikan emosi pembaca, menjadi representasi dari perasaan Mabi.
Kelemahan, Status atau posisi Tokoh utama, namanya terinspirasi dari frasa "Manusia Biasa", melambangkan bahwa setiap orang menghadapi tantangan yang sama, kelemahan yang sama, dan status yang sama.	Kelemahan, Status atau posisi Tokoh pendamping, menjadi cerminan batin pembaca maupun tokoh utama.
Lingkungan Asal Dunia reflektif dalam buku interaktif, tempat aman untuk mengutarakan perasaan.	Lingkungan Asal Dalam jiwa Mabi, bisa muncul kapan saja saat Mabi dan pembaca membutuhkan ketenangan.

<p>Keinginan Mabi mencerminkan perjuangan para pembaca menghadapi permasalahan. Melalui kisahnya, Mabi berbagi perjuangannya, termasuk kesulitan menerima diri sendiri, sehingga ia terasa relevan bagi pembaca dan memberikan hiburan.</p>	<p>Keinginan Menjaga keseimbangan emosi dan menenangkan pembaca saat mereka merasa sedih atau lelah.</p>
<p>Tingkah Laku Aktif, ceria, dan ekspresif, selalu memberikan dukungan positif dengan energi tinggi untuk <i>mensupport</i> pembaca.</p>	<p>Tingkah Laku Tenang dan lembut, dapat meniru atau “<i>mirror</i>” ekspresi dan emosi yang dirasakan oleh Mabi.</p>

Tabel 2. Analisis *matrix* bentuk, kostum, dan karakter sumber: dokumentasi penulis

Analisis visual dengan persepsi pembaca terhadap karakter

Analisis ini menyajikan perbandingan antara hasil visual karakter dengan bagaimana persepsi para pembaca terhadap karakter pada media buku reflektif.



Gambar 4. Persentase penggunaan buku (*planner*, jurnal, buku aktivitas, dsb) sumber: dokumentasi penulis

Gambar 4. Menunjukkan mengenai penggunaan Media utama, dimana sebagian besar jarang mendengar mengenai media buku untuk mencatat atau mengekspresikan diri. Data ini bertujuan untuk mengulik penggunaan media pada target remaja untuk mengetahui apakah media tersebut sudah mereka kenali atautkah masih menjadi hal baru. Gambar ini menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka jarang bahkan tidak pernah menggunakan buku atau alat bantu (*planner*, jurnal, buku aktivitas, dsb.) untuk mencatat atau

mengekspresikan diri mereka. Dengan pengertian ini maka diketahui bahwa media ini masih cukup asing dan dapat kita kenalkan dengan menyertakan visual karakter yang sesuai.



Gambar 5. Ketertarikan terhadap ilustrasi dan visual karakter
sumber: dokumentasi penulis

Gambar 5. Menunjukkan rasa yang dipancarkan oleh visual karakter tersebut apakah dapat memberikan rasa semangat dan menambahkan rasa ketertarikan terhadap buku ini. Tertera pada diagram, 53.3% dari mereka menjawab bahwa ilustrasi atau visual karakter tersebut membuat mereka merasa lebih semangat dan tertarik untuk membuka dan beraktifitas dalam buku ini. Lalu, 40% dari mereka merasa ragu bahwa visualnya mungkin bisa membuat mereka merasa lebih semangat dan tertarik untuk membuka buku tersebut. Sisanya mengatakan bahwa visual tersebut sama sekali tidak membuat mereka merasa lebih semangat dan tertarik untuk membuka buku tersebut.

Dari karakter yang ingin dibangun dan dengan reaksi pembaca, dapat disimpulkan bahwa pembaca dapat merasakan apa yang karakter bawakan. Hasil survei dan interview memiliki kesamaan dengan hasil analisa yang dilakukan, yang dimana kedua hasil mendukung dan menyukai visual yang dibawakan oleh karakter. Dari segi konsep karakter, visual yang dibawakan karakter, warna, dan keseluruhan *design*, dapat menjadi media bagi seseorang untuk menuangkan emosi dan suara hati mereka agar lebih tenang. Perbandingan dengan adanya analisis melalui jurnal, Teori Manga Matrix, dan juga survei serta wawancara menghasilkan kejelasan mengenai

bagaimana karakter dapat mendukung media reflektif untuk menjadi tempat mereka mengelola tekanan emosional.

KESIMPULAN

Melalui analisis karakter dalam buku “*Teman BerceKITA*”, disimpulkan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa visualisasi karakter dengan bentuk membulat (*curvilinear*), palet warna pastel, dan gestur lembut efektif membangun *sense of approachability*. Dengan menghadirkan ruang refleksi emosional yang nyaman, di mana pembaca dapat merasa diterima tanpa tekanan. Melalui pendekatan visual tersebut dengan konteks Desain Komunikasi Visual, karakter berfungsi bukan hanya sekedar elemen estetis. Tetapi sebagai instrumen komunikasi visual yang menciptakan ruang aman untuk bisa memahami, menerima, dan menormalkan perasaan mereka dalam proses refleksi diri.

Penggunaan teori Manga Matrix oleh Hiroyoshi Tsukamoto (2006) digunakan untuk menggali desain karakter Mabi dan Hapi melalui tiga aspek utama yaitu *Matrix Bentuk (form matrix)*, *Matrix Kostum (costume matrix)*, dan *Matrix Karakterisasi (personality matrix)*. Desain karakter menunjukkan sinergi antara *form*, *costume*, dan *Personality Matrix* dapat menghasilkan karakter yang berfungsi sebagai *emotional guide*. Dari sisi *Personality Matrix*, Mabi berperan sebagai teman reflektif yang aktif, ceria, dan memberi semangat, sedangkan Hapi menjadi pendamping emosional yang lembut dan tenang, mencerminkan keseimbangan perasaan. Kesenambungan tiga aspek tersebut menegaskan bahwa keberhasilan sebuah desain IP (*Intellectual Property*) dalam media interaktif sangat membutuhkan kedalaman penokohan yang menciptakan keseimbangan.

Melalui survei dan wawancara yang dilaksanakan, media implementasi karakter dalam buku interaktif reflektif memiliki peran penting bagi Desainer Komunikasi Visual dalam merancang media ekspresi diri. Desain karakter yang tepat mampu memenuhi kebutuhan emosional pengguna dan membuka peluang bagi DKV untuk memperluas IP ke berbagai platform digital sebagai

solusi kreatif atas isu kesehatan mental. Penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan memperluas implementasi IP Mabi dan Hapi, seperti dalam aplikasi, series baru, atau *interactive storytelling*. Dilakukan juga uji coba pada kelompok usia yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas karakter sebagai pendamping emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Calista Zafira Chavik, B.G. (2025) 'Analisis Pengaruh Desain Karakter Venti terhadap Keterikatan Emosional dan Persepsi Pemain Game Genshin Impact
<https://journal.widyatama.ac.id/index.php/visualideas/article/view/2891/1257>'.
- Fatimah, R., Sunarti, E., & Hastuti, D. (2020) 'TEKANAN EKONOMI, INTERAKSI ORANG TUA-REMAJA, DAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSI REMAJA'. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(2), 137-150.
<https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.2.137>'.
- Igdalova, A., Humphries, S., & Chamberlain, R. (2025) 'Room to Breathe : Testing the efficacy of mindful breathing and mindful design in enhancing museum experiences. *The Journal of Positive Psychology*, 1–18. <https://doi.org/10.1080/17439760.2025.2502489>'.
- Paramita, A. F. A., & Tjandrawibawa, P. (2021) 'CUSTOM JOURNALING BOOK UNTUK MENINGKATKAN KESEHATAN MENTAL PADA GENERASI Z. *Jurnal VICIDI*, 11(2), 24–31.
<https://doi.org/10.37715/vicidi.v11i2.2391>'.
- Psimawa, Dwi Putri Wahyuni, N. K., Ari Indra Dewi, N. N. ., & Widiawati Retnoningtias, D. (2022) 'Coping Stress Remaja Perempuan yang Mendapatkan Tuntutan Akademik dari Orang Tua. *Jurnal Psimawa : Diskursus Ilmu Psikologi Dan Pendidikan*, 5(2), 98 -.
<https://doi.org/10.36761/jp.v5i2.2116>'.
- Syamsuar, A., Ratri, D., & Assilmia, F. (2022) 'PERBANDINGAN REPRESENTASI ZOMBIE PADA FILM AMERIKA-INGGRIS PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES (2016) DAN FILM KOREA

KINGDOM : ASHIN OF THE NORTH (2021). VISWA DESIGN Journal
of Design, 2(1), 46–59. <https://doi.org/10.59997/vide.v2i1.1588>’.

Yolandita Angga Reza. . (2025) ‘PSIKOLOGI BENTUK DALAM DESAIN
GRAFIS: BAGAIMANA BENTUK MEMPENGARUHI PERSEPSI DAN
MAKNA. (2025).
<https://ojs.sains.ac.id/index.php/commdes/article/view/89/107>’.