

Perancangan Novel Grafis sebagai Media Edukasi Dampak Emosi dari Toxic Masculinity

Raditya Putera Wirawan¹, Sayid Mataram²

1,2 Visual Communication Design, Faculty of Art and Design, Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36,
Ketingan, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

E-mail: radityaputera33@gmail.com

Abstract

*Patriarchal culture remains deeply rooted in Indonesia, affecting not only women but also men through the construction of toxic masculinity. This phenomenon is closely linked to the condition of a "fatherless country," where father figures are often absent either emotionally or physically. To break the cycle between toxic masculinity and the fatherless condition, this study aims to design a graphic novel as an educational medium that highlights the emotional impact of toxic masculinity. The research adopts a design thinking approach, targeting teenagers and young adults (ages 15–25) who are in the stage of developing empathy and critical thinking. The design process involved interviews with psychological experts and the distribution of questionnaires to individuals directly affected by the issue. The findings indicate that toxic masculinity can lead to psychological effects such as anxiety, depression, and emotional isolation. The outcome is a graphic novel titled *Armorless Knight*, which uses the fantasy genre to present the issue more inclusively and to reduce the intimidating nature of the sensitive topic. Based on beta testing, all respondents stated that *Armorless Knight* effectively communicated the emotional impacts of toxic masculinity.*

Keywords: *Patriarchy, Toxic Masculinity, Mental Health, Graphic Novel*

PENDAHULUAN

Budaya patriarki masih sangat kuat dalam struktur masyarakat Indonesia, tercermin dalam berbagai aspek seperti pendidikan, ekonomi, politik, hingga hukum (Sopariyah & Khairunnisa, 2024). Penempatan laki-laki sebagai pemegang kekuasaan utama di masyarakat, dan perempuan sebagai pihak yang berada di bawahnya, telah berlangsung secara turun-temurun (Octaviani et al., 2022). Hal ini berdampak pada keterbatasan akses perempuan dalam pendidikan, nilai-nilai sosial, serta peran gender yang termuat dalam buku pelajaran dan kebijakan yang bias gender (Apriliandra, 2021). Namun, dampak patriarki tidak hanya merugikan perempuan, tetapi juga laki-laki. Pandangan patriarki yang menempatkan laki-laki sebagai sosok dominan dan kuat menciptakan tekanan sosial agar mereka tidak menunjukkan kelemahan. Pemahaman sempit mengenai maskulinitas ini umumnya ditanamkan sejak masa kanak-kanak (Darmawan & Sinarmata, 2024) dan dapat mengarah pada perilaku diskriminatif ketika seseorang meyakini bahwa pandangan maskulinitasnya adalah satu-satunya yang benar (Basuki et al., 2024). Toxic masculinity memiliki kaitan erat dengan fenomena *fatherless country*, di mana figur ayah seringkali tidak hadir secara fisik maupun emosional dalam pengasuhan anak (Anas, Daud, & Zainuddin, 2024). Ketidakhadiran ini mendorong anak laki-laki mencari model maskulinitas dari lingkungan luar, yang sering kali menguatkan standar maskulinitas yang tidak sehat. Akibatnya, mereka lebih rentan terhadap tekanan psikologis, isolasi emosional, bahkan gangguan kesehatan mental seperti kecemasan dan depresi (Pamungkas, 2023).

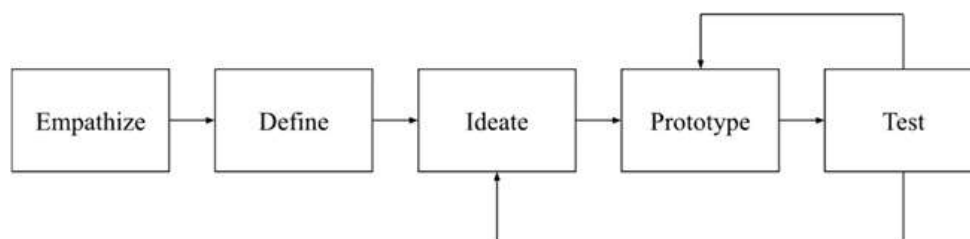
Stereotip gender di Indonesia juga memengaruhi pola asuh anak. Zarkasyi dan Badri (2023) menyatakan bahwa paradigma pengasuhan di masyarakat cenderung menempatkan ayah sebagai sosok yang tidak terlibat, sementara tanggung jawab pengasuhan dibebankan sepenuhnya kepada ibu. Pola semacam ini

memunculkan fenomena kehilangan figur ayah (fatherless), baik secara fisik maupun emosional, dalam kehidupan anak. Indonesia bahkan dikategorikan sebagai "fatherless country" akibat minimnya peran ayah dalam keluarga (Anas, Daud, & Zainuddin, 2024). Edward Elmer Smith menyebut istilah "fatherless" sebagai kondisi hilangnya peran ayah, baik secara nyata maupun psikologis. Anak laki-laki yang tumbuh dalam kondisi ini cenderung mencari figur maskulinitas dari lingkungan luar, yang sayangnya kerap menawarkan standar maskulinitas toksik—seperti larangan menangis atau kewajiban memiliki kekuatan fisik (Basuki et al., 2024). Akibatnya, mereka mengalami isolasi emosional, kesulitan mengekspresikan diri, serta lebih rentan terhadap stres dan kecemasan yang tidak tertangani (Pamungkas, 2023).

Dampak dari pola asuh yang tidak melibatkan figur ayah sangat besar bagi kesehatan mental anak laki-laki. Tanpa kehadiran figur ayah yang hangat dan suportif, mereka berisiko mengalami gangguan emosional yang memengaruhi perkembangan psikologis dan sosialnya di masa depan (Fajarrini & Umam, 2023). Tekanan untuk memenuhi standar maskulinitas yang tidak realistis dapat membuat mereka merasa tidak cukup baik, mengalami kecemasan, depresi, hingga terjerumus pada perilaku destruktif, bahkan risiko bunuh diri (Pamungkas, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media yang mampu mengedukasi sekaligus meningkatkan empati masyarakat terhadap korban toxic masculinity. Penelitian Bal dan Veltkamp (2013) menunjukkan bahwa membaca cerita fiksi dapat meningkatkan empati pembaca secara signifikan, karena keterlibatan emosional dalam alur cerita memperkuat kemampuan memahami dan merasakan emosi orang lain.

Untuk menyampaikan isu ini secara efektif, media yang dipilih adalah komik, dengan bentuk khusus berupa novel grafis. Novel grafis terbukti tidak hanya menyampaikan cerita secara visual dan naratif, tetapi juga meningkatkan minat baca dan pemahaman remaja (R & Chandramohan, 2023). Visualisasi dalam storytelling membantu pembaca mencerna konten dengan lebih mudah (Jocelyn, 2024). Saat ini komik tersedia dalam format digital maupun cetak—seiring kemajuan teknologi (Mataram & Ardianto, 2019). Pergeseran minat dari komik cetak menuju digital juga dirasakan oleh penyuka komik di Indonesia. Pergeseran ini terlihat di tahun 2010 dimana sebagai contoh pemanfaat media sosial komik Si Juki dan Haryadhi sebagai media utama komik mereka (Husada & Anggrianto, 2025). Meskipun begitu, novel grafis yang dirancang dalam penelitian ini tetap disajikan dalam bentuk cetak. Hal ini didasarkan pada temuan Jeong dan Gweon (2021) yang menunjukkan bahwa membaca media cetak memberikan pengalaman yang lebih baik: fokus pembaca lebih terdistribusi, pemahaman serta keterlibatan meningkat, dan kelelahan lebih rendah dibandingkan membaca di layar. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan novel grafis berjudul *Armorless Knight* sebagai media edukasi yang mengangkat dampak emosional toxic masculinity. Diharapkan, media ini dapat menjadi sarana refleksi sekaligus meningkatkan empati dan kesadaran terhadap konstruksi maskulinitas yang merugikan.

METODE



Gambar 1. Skema Design Thinking

Seperti yang tercantum pada Gambar 1, jenis penelitian yang digunakan adalah *design thinking*. *Design Thinking* merupakan alat yang digunakan dalam problem-solving, problem-design, hingga problem-forming. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada penyelesaian masalah, tetapi juga pada cara merancang dan membentuk masalah tersebut. Dalam pelaksanaannya, Design Thinking berorientasi pada manusia, di mana setiap tahap dalam prosesnya dimulai dan ditujukan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dalam konteks inovasi bisnis, hal ini berarti berfokus pada pelanggan dan konsumen sebagai pengguna akhir (end-user) dari produk dan layanan yang dikembangkan (Hussein, 2018).

Empathize

Tahap pertama adalah mengamati masalah lewat pendekatan empatik. Dalam tahap ini, seorang desainer berusaha memahami subjek yang terlibat dalam permasalahan yang ingin dipecahkan. Desainer harus memahami mengapa dan bagaimana, kebutuhan fisik dan emosional, sudut pandang, dan hal apa saja yang penting bagi subjek. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan observasi, terlibat dalam percakapan secara mendalam (ketika wawancara misalnya), dan menjadi pendengar yang baik bagi subjek penelitian. Tahap ini juga terbagi menjadi 2, yaitu pengumpulan data dan analisis data.

a. Pengumpulan Data

1) Fenomena *Toxic Masculinity* di Indonesia

Toxic masculinity merupakan konstruksi sosial yang mendefinisikan peran laki-laki secara sempit, dengan menekankan dominasi, ketangguhan, serta pelarangan terhadap ekspresi emosional dan hal-hal yang dianggap feminin (Yudhistira, 2017). Konsep ini berdampak negatif terhadap laki-laki, baik secara psikologis maupun sosial. Hermawan & Hidayah (2023) menemukan bahwa di Indonesia, budaya toxic masculinity termanifestasi dalam pandangan negatif terhadap laki-laki yang menggunakan produk perawatan diri, serta pelecehan terhadap mereka yang tidak sesuai dengan stereotip maskulin. Laki-laki yang menunjukkan gestur lembut, emosional, atau tidak dominan kerap mengalami diskriminasi sosial (Linggosiswojo, 2016; Gilmore, 1992; Courtenay, 2000).

Toxic masculinity juga terlihat dari minimnya pengakuan terhadap laki-laki sebagai korban kekerasan seksual. Data menunjukkan bahwa 1 dari 10 laki-laki pernah mengalami pelecehan di ruang publik, dan 60% korban kekerasan seksual anak pada 2018 adalah laki-laki (Wicaksana, 2020). Namun, stigma gender membuat korban enggan melapor dan tidak mendapat dukungan yang layak. Label seperti "kemayu" atau "tulang lunak" turut memperkuat tekanan sosial yang membatasi ekspresi mereka (Ridgeway, 2011).

Survei terhadap 67 responden menunjukkan bahwa 49,3% masih sering mengalami atau menyaksikan tekanan terhadap standar maskulinitas tertentu, sementara 38,8% mengaku terkadang mengalaminya. Hanya 12% yang jarang atau tidak pernah merasakannya. Temuan ini memperkuat bahwa norma maskulinitas kaku yang berakar dari budaya patriarki masih cukup dominan dalam kehidupan sosial masyarakat, dengan dampak signifikan terhadap kesejahteraan emosional dan kebebasan berekspresi laki-laki.

2) Dampak Emosional *Toxic Masculinity*

Toxic masculinity memberikan dampak signifikan terhadap kesehatan mental pria. Tekanan untuk menekan emosi dan selalu tampil kuat berkontribusi pada munculnya gangguan seperti depresi, kecemasan, dan isolasi emosional. Banyak pria enggan mencari bantuan psikologis karena takut dianggap lemah. Wawancara dengan seorang psikolog, Kak Fira, mengungkap bahwa individu yang terdampak toxic masculinity cenderung tertutup, tidak percaya diri, dan kesulitan membangun hubungan interpersonal. Data dari YGSI menunjukkan bahwa dampaknya mencakup stres, depresi, penyalahgunaan zat, hingga pemikiran bunuh diri.

Survei terhadap 67 responden mendukung temuan ini. Seluruh responden menyatakan bahwa toxic masculinity berdampak terhadap kesehatan emosional; 59,7% menilai dampaknya sangat besar, dan 40,3% cukup besar. Responden melaporkan perasaan tidak cukup baik (55,2%), takut dihakimi (44,8%), stres (31,3%), dan marah (26,9%). Secara emosional, mereka mengalami penurunan rasa percaya diri (56,7%), kesulitan membangun koneksi emosional (53,7%), dan peningkatan kecemasan (44,8%).

Tekanan ini sebagian besar bersumber dari larangan mengekspresikan emosi, terutama oleh lingkungan keluarga. Sosok ayah sering menjadi representasi nilai maskulinitas tradisional yang menekankan kekuatan dan keberhasilan, serta menolak ekspresi kesedihan. Hal ini menunjukkan bahwa toxic masculinity diturunkan melalui pola asuh yang telah mengakar. Studi Hestetika (2024) menyebutkan bahwa pria dengan pola pikir maskulin tradisional dua kali lebih rentan terhadap depresi. Etienne (2019) menambahkan bahwa budaya kerja kompetitif berbasis maskulinitas toksik meningkatkan risiko burnout. Meskipun tingkat bunuh diri pria tiga kali lebih tinggi dari perempuan, hanya 36% pria yang bersedia menjalani terapi (NHS Digital, 2020).

Menariknya, saat ditanya soal dampak positif dari standar maskulinitas kaku, mayoritas responden (63,1%) menyatakan tidak terlalu berdampak positif, dan hanya 1,5% yang menilai sangat positif. Namun, penjelasan mereka cenderung mengacu pada maskulinitas secara umum, bukan toxic masculinity. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi publik untuk membedakan antara maskulinitas yang sehat dan toxic masculinity, agar nilai-nilai maskulin dapat diapresiasi tanpa menormalisasi tekanan emosional.

b. Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan dua pendekatan utama. Metode pertama yang digunakan adalah SWOT untuk menganalisis aspek media dari novel grafis. Menurut Rangkuti (1998), analisis SWOT adalah analisis berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunity*), sekaligus meminimalisir kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threat*).

Metode selanjutnya yaitu menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis konten dalam novel grafis. Semiotika merupakan metode analisis yang berfokus pada penggalian makna di balik suatu tanda. Susanne Langer berpendapat bahwa menilai simbol atau tanda memiliki peran penting, di mana kehidupan hewan dipandu oleh perasaan (*feeling*), sedangkan manusia mengalami dan memahami dunia melalui konsep, simbol, serta bahasa (Morissan, 2013: 135). Pendekatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana pesan dan tema yang diusung dalam novel grafis dikonstruksi serta diterima oleh pembaca.

Define

Setelah *empahitze*, tahap selanjutnya adalah mendefinisikan permasalahan dan merumuskan tujuan perancangan ini (*define*). Penulis merasa perlu adanya sebuah media yang mampu memutus permasalahan *toxic masculinity* yang saat ini masih kerap ditemui di berbagai kalangan masyarakat. Hal ini dilakukan dengan merancang sebuah media yang mampu meningkatkan empati dan kesadaran masyarakat mengenai fenomena tersebut.

Media yang dipilih oleh penulis tertuju pada novel grafis, karena dirasa memiliki keunggulannya sendiri dalam membawa topik yang cukup berat namun dapat dikemas dalam media yang ramah untuk dibaca segala usia. Selain untuk memutus *toxic masculinity*, novel grafis ini juga bertujuan untuk mengedukasi masyarakat bahwa budaya patriarki tidak hanya berdampak negatif kepada perempuan, namun juga pada laki-laki. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan referensi dan preferensi audiens mengenai gaya visual dan narasi untuk pengembangan novel grafis ini.

Ideate

Setelah melalui tahap riset, peneliti mulai melakukan ideasi untuk menerjemahkan data yang sudah terkumpul menjadi sebuah media edukasi tentang dampak emosional *toxic masculinity* yang dapat dicerna dengan mudah oleh target audiens. Hal ini dilakukan dengan pembuatan cerita yang kemudian dimuat dalam bentuk novel grafis.

a. Konsep Visual Verbal

1) Cover Buku

Bagian sampul depan buku memuat unsur judul buku, nama pengarang, dan penerbit buku. Novel grafis ini berjudul "*Armorless Knight*" yang berarti "Kesatria Tanpa Zirah". Pemilihan judul ini beralasan untuk mengundang rasa penasaran pembaca tentang kesatria atau tokoh utama tersebut, karena umumnya kesatria selalu menggunakan baju zirah ketika bertarung. Sedangkan pada sampul belakang akan memuat sinopsis dan CTE (*Call to Emotion*). CTE yang akan digunakan adalah "*What's left of a knight once the armor's gone?*" yang berarti "Apa yang tersisa dari seorang kesatria saat zirahnya hilang?"

2) Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan digunakan dalam novel grafis "*Armorless Knight*" adalah menggunakan bahasa Indonesia yang bernuansa semi-formal. Hal ini dilakukan untuk menciptakan kedalaman emosi dalam cerita, sekaligus menyesuaikan latar yang mengangkat suasana kerajaan Eropa pada abad pertengahan.

3) Cerita Novel Grafis

Di kerajaan Lorhaven, kekuatan dan kehormatan seorang laki-laki diukur dari kemampuannya menjadi seorang knight. Hans, seorang anak haram Raja, hidup dalam bayang-bayang standar maskulinitas yang kaku dan penuh tekanan. Meski ia merupakan satu-satunya kandidat pewaris takhta saat itu, kemampuannya sebagai druid dianggap tidak berguna, bahkan memalukan. Apalagi, ibunya—seorang druid—menghilang sejak lama, meninggalkan Hans tumbuh sendiri dalam pengabaian.

Ketika Ratu akhirnya hamil dan melahirkan anak sah, Hans dianggap tak lagi dibutuhkan. Sang Raja pun membawanya ke Jurang Iblis dan mencoba menghabisinya dengan dalih bahwa ia tidak cukup "berguna sebagai laki-laki". Namun Hans selamat, berkat kekuatannya sebagai druid yang terhubung dengan alam.

Dalam keterpurukannya, Hans bertemu dengan Nocto, seekor burung hantu biru yang terluka. Pertemuan ini menjadi awal perjalanan reflektif bagi Hans—antara menerima dirinya sebagai druid atau terus memaksakan diri menjadi knight yang tidak pernah bisa ia wujudkan. Bersama Nocto, Hans mulai menyadari bahwa kekuatan sejati tidak selalu terletak pada armor dan pedang.

Konflik memuncak ketika Nocto diculik oleh para *demon* yang mengincar kekuatan tersembunyinya. Dalam upaya penyelamatan, Hans akhirnya menerima identitasnya sebagai *druid* sepenuhnya. Ia membuang armornya, mengganti pedang dengan tongkat kayu, dan berhasil menyelamatkan Nocto. Namun, dalam prosesnya, Nocto terluka parah dan memutuskan untuk menyerahkan kekuatan terakhirnya kepada Hans—mengubah dirinya menjadi topeng biru yang kelak menjadi ciri khas Hans.

Dengan kekuatan barunya, Hans mengalahkan para demon dan kembali ke istana membawa kepala mereka sebagai bukti kekuatannya. Ia menolak pengakuan Raja dan Ratu, menyatakan tidak

membutuhkan validasi dari orang-orang yang telah menelantarkannya. Dengan tekad membara, Hans memutuskan untuk pergi—menempuh jalannya sendiri sebagai druid, bukan untuk melayani kerajaan, tetapi untuk menuntut keadilan dengan caranya sendiri.

b. Konsep Visual Non-Verbal

1) Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang akan digunakan pada novel grafis “*Armorless Knight*” terinspirasi dari pendekatan naratif personal seperti dalam karya-karya Zoe Thorogood, yang berasal dari gaya ilustrasi *British indie comics*, dengan goresan ekspresif dan struktur panel yang cair. Gaya ilustrasi ini juga menggunakan *inking* yang cukup kontras antara hitam dan putih. Sehingga bentuk dan tekstur objek terkesan *flat* dan mampu memberi kedalaman emosi pada novel grafis.



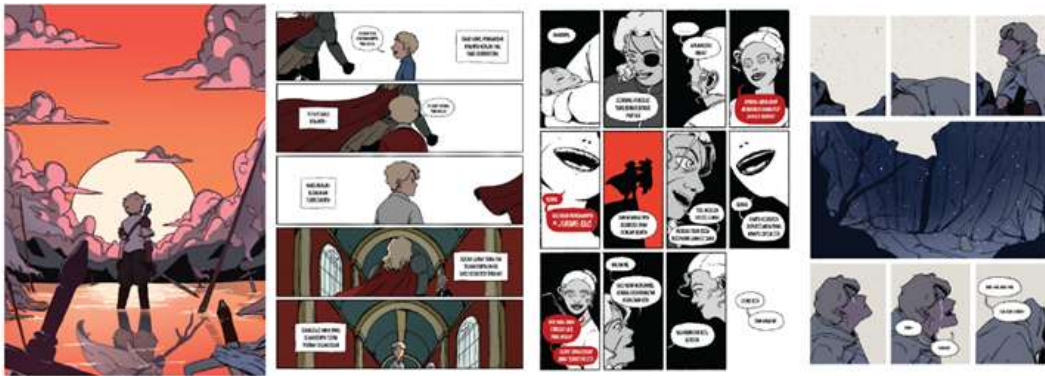
Gambar 2. Gaya Ilustrasi Zoe Thorogood

2) Warna

Warna yang digunakan dalam novel grafis “*Armorless Knight*” dirancang secara khusus untuk menyesuaikan dengan mood yang berbeda di setiap bagian cerita. Pemilihan warna tidak hanya bersifat estetik, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat nuansa emosional yang dirasakan oleh karakter maupun pembaca.

Misalnya, dalam adegan-adegan yang melankolis, palet warna didominasi oleh biru dengan tingkat saturasi rendah untuk menciptakan suasana murung dan reflektif. Pada bagian cerita yang menggambarkan kesepian, digunakan warna-warna cerah namun tetap *muted*, menciptakan kesan ruang yang luas namun kosong. Sebaliknya, adegan-adegan yang bersifat inspiratif atau penuh harapan akan diwarnai dengan palet yang lebih *vibrant*, memberikan energi dan kontras yang kuat terhadap bagian cerita lainnya. Berikut beberapa contoh pengaplikasian warna pada novel grafis

“Armorless Knight” yang didasarkan pada mood cerita.



Gambar 3. Skema Warna “Armorless Knight”

3) Tipografi

Tipografi yang digunakan pada teks dialog novel grafis “Armorless Knight” adalah Just Another Hand. Font yang termasuk tipe *handwriting* ini dirasa mampu membawa kesan personal dan ekspresif, seolah-olah ditulis langsung oleh tokoh utama. Selain Just Another Hand, penggunaan font Faculty Glyphic juga dipilih sebagai penulisan judul.



Gambar 4. Font “Just Another Hand”



Gambar 5. Font “Faculty Glyphic”

4) Layout

Tata letak atau *layout* dalam komik berperan penting untuk mengatur posisi teks dan ilustrasi agar alur cerita tersampaikan secara efektif. Dalam perancangan novel grafis ini, layout disesuaikan dengan ukuran kertas 17 x 27 cm. Setiap halaman dirancang memuat sekitar 3 hingga 4 baris panel dengan komposisi yang cenderung rapi dan terstruktur. Pendekatan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam mengikuti alur cerita sekaligus menjaga ritme visual yang konsisten sepanjang buku.



Gambar 5. Layout Novel Grafis "It's Lonely at The Centre of The Earth"

Prototype

Usai melalui tahap *ideate*, peneliti memasuki tahap *prototyping* atau perancangan. Perancangan novel grafis *Armorless Knight* sebagai media edukasi mengenai dampak emosional dari toxic masculinity dibagi ke dalam dua tahapan utama, yaitu perancangan konsep dan perancangan novel grafis itu sendiri.

a. Perancangan Konsep

Tahap perancangan konsep difokuskan untuk memperdalam identitas tiap karakter serta membangun dunia cerita secara menyeluruh. Langkah ini bertujuan agar konsistensi visual maupun kedalaman emosional dalam cerita dapat terbentuk dengan jelas dan kuat. Perancangan konsep sendiri melalui beberapa tahap, yaitu pengumpulan moodboard, pembuatan desain. Moodboard disusun oleh penulis untuk kepentingan edukatif dan non-komersial, dengan referensi visual yang diambil dari Pinterest (tidak diketahui sumber asli).



Gambar 6. Moodboard karakter Hans



Gambar 7. Desain karakter Hans



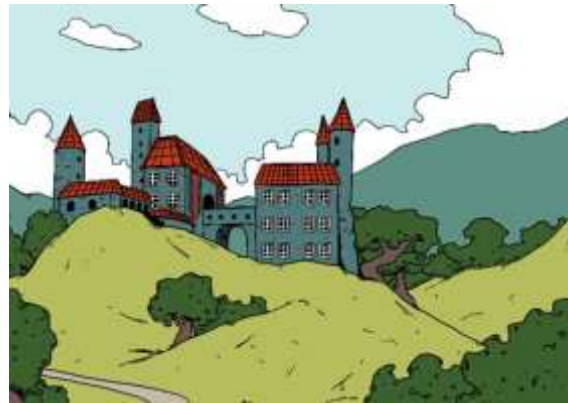
Gambar 8. Moodboard karakter Nocto



Gambar 9. Desain karakter Nocto



Gambar 9. Moodboard Kerajaan Lorhaven



Gambar 10. Ilustrasi konsep Kerajaan Lorhaven



Gambar 11. Moodboard Jurang Iblis



Gambar 12. Ilustrasi konsep Jurang Iblis

b. Perancangan Novel Grafis

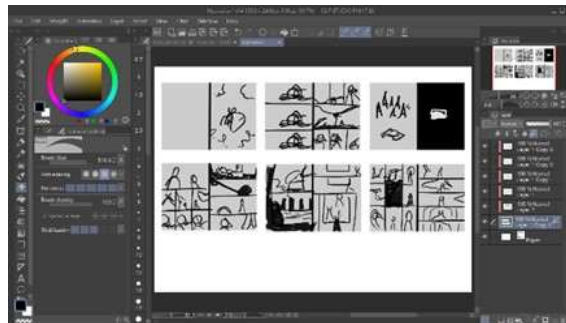
Proses dilanjutkan ke perancangan novel grafis. Tahapan ini mencakup serangkaian proses kreatif dan teknis yang bertujuan untuk mewujudkan narasi dan konsep visual ke dalam bentuk karya utuh. Proses diawali dengan perancangan *script*, yakni penulisan naskah naratif dan dialog yang merepresentasikan alur cerita, karakter, serta tema utama. Selanjutnya, dilakukan pembuatan storyboard untuk memvisualisasikan alur panel demi panel secara kasar sebagai panduan visual awal.

Tahap berikutnya adalah sketsa, yaitu pembuatan ilustrasi awal dengan garis dasar yang akan menjadi kerangka dari tiap panel. Sketsa kemudian diperjelas dalam tahap *inking*, yaitu proses penegasan garis menggunakan tinta digital atau manual agar visual lebih tegas dan bersih, serta penekanan pada *shading* suatu gambar. Setelah itu, masuk ke tahap pewarnaan, dilakukan untuk memberi nuansa emosional, atmosfer, dan penekanan pada elemen-elemen penting dalam ilustrasi.

Proses ini ditutup dengan *typesetting*, yaitu pengaturan elemen teks seperti dialog, narasi, dan efek suara ke dalam panel secara harmonis dan mudah dibaca. Seluruh rangkaian ini dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan untuk menghasilkan novel grafis yang komunikatif secara visual dan kuat secara naratif.



Gambar 13. Script *Armorless Knight*



Gambar 14. Perancangan *Storyboard Armorless Knight*



Gambar 15. Tahap sketsa



Gambar 16. Tahap *inking*



Gambar 17. Tahap pewarnaan



Gambar 18. Tahap *typesetting*

Test

Selesai dari tahap *prototyping*, dilanjutkan dengan tahap *test* untuk menguji keefektifan dari hasil perancangan novel grafis sebagai media edukasi dampak emosional *toxic masculinity* terhadap seseorang.

Test dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada audiens untuk kemudian dinilai oleh audiens juga. Hasilnya akan digunakan sebagai evaluasi terhadap keseluruhan perancangan, sehingga dapat memulai kembali tahap-tahap sebelumnya untuk memperbaiki perancangan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 19. Sample Karya



Gambar 20. Sample Karya

Novel Grafis sebagai Media Komunikasi Visual Emosional

Menentukan media yang tepat dalam menyampaikan informasi dan gagasan desain menjadi aspek penting dalam proses perancangan, terlebih ketika konten yang diangkat memiliki kedalaman emosional dan kompleksitas sosial seperti isu toxic masculinity. Dalam konteks ini, novel grafis dipilih sebagai media utama karena memiliki kemampuan menyampaikan narasi secara visual sekaligus menghadirkan pengalaman membaca yang emosional dan imersif.

Pengemasan cerita dalam bentuk novel grafis memungkinkan audiens, khususnya generasi muda usia 15–25 tahun, untuk terhubung secara emosional melalui visualisasi tokoh dan konflik yang dekat dengan realitas sosial mereka. Dalam hal ini, kekuatan ilustrasi menjadi komponen utama. Narasi dalam *Armorless Knight* disampaikan melalui panel-panel ilustratif yang tidak hanya menjelaskan alur, tetapi juga menggambarkan ekspresi emosional tokoh, perubahan suasana hati, serta simbol-simbol visual yang menyampaikan makna mendalam terkait tekanan sosial yang dialami laki-laki. Dengan menonjolkan pendekatan visual yang ekspresif dan gaya ilustrasi yang kontemporer, novel grafis ini menghadirkan atmosfer yang relevan dan resonan dengan audiens masa kini.

Gaya visual yang digunakan dalam *Armorless Knight* mengambil pendekatan semi-realistis dengan sentuhan estetika yang modern. Ilustrasi dirancang dengan gaya *simplified* yang fokus pada ekspresi dan gestur, agar pembaca dapat lebih mudah menangkap nuansa emosional tanpa terdistraksi oleh detail teknis yang berlebihan. Warna-warna yang digunakan mengikuti dengan *mood* yang dibawa di masing-masing bagian cerita. Pendekatan ini bertujuan agar visual tidak hanya mendukung cerita, tetapi juga menciptakan ritme emosional sepanjang pengalaman membaca.

Proses perancangan *Armorless Knight* dimulai dengan tahap eksplorasi konsep dan penyusunan moodboard untuk menentukan suasana visual yang sesuai dengan narasi. Tahap selanjutnya adalah penulisan naskah dan pembuatan storyboard sebagai panduan alur visual, dilanjutkan dengan proses sketsa, lineart, pewarnaan (dari base color hingga rendering), layouting halaman, hingga finalisasi. Setelah keseluruhan karya tersusun, tahap evaluasi dilakukan dengan beta test untuk menilai efektivitas penyampaian narasi, estetika visual, serta kesesuaian media terhadap audiens sasaran.

Dengan demikian, novel grafis menjadi pilihan media yang tepat untuk membicarakan isu yang sensitif dan kompleks seperti toxic masculinity. Pendekatan ini tidak hanya mendekatkan pembaca pada narasi emosional yang personal, namun juga menjadi sarana edukatif yang efektif untuk memperluas pemahaman masyarakat mengenai tekanan sosial yang kerap tersembunyi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui visual yang kuat dan cerita yang menyentuh, *Armorless Knight* diharapkan dapat menjadi jembatan komunikasi yang membangun kesadaran dan empati lintas generasi.

Emosi, Identitas, dan Maskulinitas dalam Budaya Kontemporer

Perancangan novel grafis berjudul “*Armorless Knight*” ini dibuat dengan tujuan untuk mengenalkan dan mengkritisi fenomena toxic masculinity kepada generasi muda dengan rentang usia 15–25 tahun sebagai target audiens. Buku ini dirancang agar dapat menjadi media edukatif sekaligus reflektif dalam mengangkat isu kesehatan mental dan tekanan sosial yang seringkali dihadapi oleh laki-laki, terutama dalam budaya yang masih menjunjung tinggi citra maskulinitas tradisional. Di tengah meningkatnya kesadaran akan pentingnya kesehatan mental dan inklusivitas emosional, *Armorless Knight* hadir untuk menyuarakan keresahan banyak individu yang merasa terjebak dalam ekspektasi menjadi “kuat”, “tegar”, dan “tidak emosional”.

Melalui penelitian dan observasi terhadap narasi sosial, ditemukan bahwa konsep maskulinitas tidak bersifat statis, melainkan mengalami perubahan seiring perkembangan zaman dan nilai budaya. Berdasarkan hasil wawancara dan studi pustaka, dapat dipahami bahwa maskulinitas dulunya dimaknai sebagai simbol kekuatan dan dominasi yang terbatas pada kelompok sosial tertentu—seringkali hanya dapat dicapai melalui peran sosial yang kaku dan penuh tekanan emosional. Namun dalam perkembangannya, maskulinitas kini dipertanyakan dan dikaji ulang, dengan semakin banyak pihak yang menyadari bahwa menjadi laki-laki tidak harus berarti menekan emosi atau menunjukkan kekuatan secara agresif.

Fenomena ini terlihat jelas dalam karakter Hans, tokoh utama dalam *Armorless Knight*, yang dipaksa untuk mematuhi standar ksatria ideal tanpa ruang untuk kelemahan atau kerentanan. Dalam narasi visual ini, armor bukan sekadar pelindung fisik, namun menjadi simbol dari benteng emosional yang dibangun karena tekanan sosial. Namun seiring perjalanan tokohnya, Hans mulai menyadari bahwa nilai dirinya tidak terletak pada ketangguhan fisik semata, melainkan pada keberaniannya untuk mengakui luka batin, trauma, dan keinginan untuk menemukan jati diri yang otentik. Dengan demikian, proses pelepasan armor dalam cerita ini menggambarkan transisi menuju bentuk maskulinitas yang lebih sehat dan manusiawi.

Hal ini sejalan dengan konsep budaya yang mengalami perkembangan secara bertahap. Sebagaimana busana atau tradisi dapat berubah untuk menyesuaikan kondisi masyarakatnya, konsep maskulinitas pun mengalami pembentukan ulang oleh generasi muda melalui pengalaman, wacana, dan representasi budaya populer. Dalam konteks ini, maskulinitas tidak dibagi-bagi secara kaku menjadi “lemah” dan “kuat”, melainkan berkembang membentuk identitas baru yang lebih inklusif terhadap emosi, kepekaan, dan kesehatan mental.

Melalui novel grafis *Armorless Knight*, pembaca diajak untuk memahami bahwa luka emosional adalah bagian dari manusia, dan bahwa keberanian sejati bisa tampak dalam bentuk empati, refleksi, dan penolakan terhadap kekerasan struktural. Buku ini menawarkan sudut pandang baru mengenai apa artinya menjadi laki-laki, serta bagaimana masyarakat dapat membentuk ulang narasi gender secara lebih sehat dan berkelanjutan. Dengan demikian, perancangan karya ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam memperluas pemahaman masyarakat tentang *toxic masculinity* sebagai isu budaya yang kompleks dan terus berkembang.

Uji Coba Pembaca (Beta Test) terhadap Novel Grafis “Armorless Knight”

Beta test terhadap novel grafis “*Armorless Knight*” dilakukan kepada 19 partisipan dari kalangan generasi muda berusia 15–25 tahun untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas penyampaian narasi dan visual, serta relevansi isu yang diangkat. Berdasarkan hasil beta test, seluruh partisipan menyatakan bahwa novel grafis ini memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah untuk diikuti. Ilustrasi dinilai berhasil membantu pembaca memahami emosi dan konflik batin tokoh, serta memperkuat suasana cerita. Tipografi yang digunakan memiliki keterbacaan yang baik, dan layout halaman dinilai cukup rapi dan terstruktur sehingga pembaca tidak mengalami kesulitan dalam mengikuti alur cerita.

Semua partisipan memberikan tanggapan positif bahwa *Armorless Knight* berhasil menyampaikan isu *toxic masculinity* secara menyentuh dan reflektif. Cerita dinilai mampu membuka wawasan baru bagi pembaca mengenai tekanan sosial yang dialami laki-laki, terutama dalam hal menekan emosi dan memenuhi ekspektasi maskulinitas. Selain itu, beberapa pembaca menyampaikan bahwa mereka merasa “terwakili” dan menemukan momen dalam cerita yang mencerminkan pengalaman pribadi mereka atau orang di sekitar mereka. Ini menunjukkan bahwa novel grafis ini memiliki potensi tinggi untuk menjadi media penyadaran sekaligus penyembuhan secara emosional bagi mereka yang terdampak oleh konstruksi maskulinitas yang toksik.

Umpan balik dari beta test juga menunjukkan bahwa novel grafis ini mampu menciptakan pengalaman membaca yang lebih santai dan menyenangkan dibandingkan materi edukatif tradisional seperti buku teks atau artikel ilmiah. Topik yang berat dikemas dalam narasi yang ringan namun tetap berbobot, disertai visual yang kuat secara emosional dan estetis. Hal ini membuat pembaca lebih betah mengikuti cerita hingga akhir tanpa merasa jenuh. Dibandingkan dengan media edukatif konvensional yang cenderung bersifat informatif dan kaku, *Armorless Knight*

memberikan pendekatan yang lebih empatik, hangat, dan mudah diterima oleh target audiens.

Dengan demikian, novel grafis ini tidak hanya sukses menyampaikan pesan sosial dan psikologis yang ingin disampaikan, tetapi juga berhasil menciptakan pengalaman membaca yang bermakna dan berdampak. Hasil dari beta test mengindikasikan bahwa media novel grafis memiliki efektivitas tinggi sebagai alat penyampaian isu sosial dan kesehatan mental, serta mampu menarik perhatian generasi muda terhadap topik-topik penting yang selama ini mungkin jarang dibicarakan secara terbuka.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa perancangan media novel grafis berjudul “*Armorless Knight*” bertujuan untuk mengenalkan dan membangun kesadaran mengenai dampak emosional dari toxic masculinity kepada generasi muda, khususnya pada rentang usia 15–25 tahun. Novel grafis ini dirancang menggunakan metode *design thinking*, serta pendekatan analisis semiotika untuk menggali makna visual dan simbolik dalam narasi. Hasil analisis menjadi dasar dalam mengembangkan konsep visual dan naratif, termasuk dalam menentukan ilustrasi, tipografi, palet warna, dan layout yang mendukung penyampaian pesan secara efektif.

Konsep visual dan cerita disusun sedemikian rupa untuk menciptakan pengalaman membaca yang emosional, reflektif, dan tetap relevan dengan minat generasi muda. Media novel grafis dipilih karena kemampuannya menyampaikan isu psikologis dan sosial secara naratif serta visual, dengan pendekatan yang lebih ringan dan tidak menggurui, namun tetap menyentuh.

Penelitian dan perancangan *Armorless Knight* ini diharapkan mampu memperluas pemahaman pembaca tentang tekanan maskulinitas yang toksik, serta mendorong terciptanya ruang diskusi yang lebih terbuka dan empatik. Selain sebagai medium edukatif, karya ini juga diharapkan menjadi wadah ekspresi yang bisa dinikmati secara emosional dan visual, serta berfungsi sebagai referensi kreatif bagi praktisi seni visual, komikus, maupun penulis yang ingin mengangkat isu sosial serupa dalam bentuk karya visual naratif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, F. Daud, M. & Zainuddin, K. (2024). Hubungan Fatherless Dan Kenakalan Remaja Pada Anak Yang Berhadapan Dengan Hukum Di Makassar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 388–395.
- Bal, P. M., Vetkamp, M. (2013). How Does Fiction Reading Influence Empathy? An Experimental Investigation on the Role of Emotional Transportation. *PLoS ONE* 8(1): e55341.
- Courtenay, W. H. (2000). Constructions of Masculinity and Their Influence on Men's Well-being: A Theory of Gender and Health. *Soc Sci Med* 50(10):1385–401.
- Darmawan, R., Sinarmata, N. (2024). “Boys don’t cry”: Stereotip Laki-laki dalam Budaya Patriarki. Pesan disampaikan dalam <https://buletin.k-pin.org/index.php/daftar-artikel/1521-boys-don-t-cry-stereotip-laki-laki-dalam-budaya-patria> rki
- Gilmore, D. D. (1992). *Manhood in The Making: Cultural Concepts of Masculinity*.
- Husada, A. D., & Anggrianto, C. (2025) Pengembangan Komik Instagram “Toomis Booncis” Bertemakan Leisure bagi Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 25(1), 1-11.
- Hussein, A. S. (2018). *Metode Design Thinking untuk Inovasi Bisnis*. Malang: Universitas Brawijawa Press
- Hermawan, I., Hidayah, N. (2023). Toxic Masculinity dan Tantangan Kaum Lelaki dalam Masyarakat Indonesia Modern. *Dimesia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 12(2), 171–182.
- Hestetika, H. F. (2024). *Dominasi Maskulin dalam Novel Combats et Métamorphoses d’Une Femme*.

Universitas Gajah Mada.

Jocelyn. (2024). *Perancangan Novel Grafis Berlatar Coping Mechanism Terhadap Stress*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Linggiswojo, S. G. (2016). Representasi Maskulinitas dalam Iklan Televisi Umild "Kode Cowo". *Jurnal E-Komunikasi*, 4(1), 1-12.

Mataram, S., & Ardianto, D. T. (2019). Digital Comic Platform Contribution in Improving Creative Industry Potential. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 197.

Pamungkas, M. D. (2023). *Laki-Laki dalam Belenggu Patriarki dan Toxic Masculinity di Media Sosial: Apakah Laki-Laki Juga Mengalami Alienasi?*. Pesan disampaikan dalam <https://megashift.fisipol.ugm.ac.id/2023/01/23/laki-laki-dalam-belenggu-patriarki-dan-toxic-masculinity-di-media-sosial-apakah-laki-laki-juga-mengalami-alienasi/>

R, T., Chandramohan, S. (2023). The Importance of Graphic Novels as Motivating Reading Among Young Leaders. *Exploring New Horizons: Multidisciplinary Perspectives In Research*, 2, 128-132.

Sopariyah, M., Khairunnisa, A. (2024). Budaya Patriarki dan Ketidakadilan Gender di Kehidupan Masyarakat. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah* 3(7), 3227–3232.