

**PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA  
REMAJA PUTRI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**AFIFAH PUTRI RISKA SIREGAR**

**NIM: 1912598024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA  
REMAJA PUTRI**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**AFIFAH PUTRI RISKA SIREGAR**

**NIM: 1912598024**

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S- 1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2024

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA REMAJA PUTRI** diajukan oleh Afifah Putri Riska Siregar, NIM 1912598024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
**Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.**

NIP 19650209 199512 1 001 / NIDN 0009026502

Pembimbing II

  
**M. Faizal Rochman, S.Sn., MT**

NIP 19780221 200501 1 002 / NIDN 0021027802

Cognate

  
**Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19810412 200604 1 004 / NIDN 0012048103

Ketua Program Studi

  
**Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.**

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain

  
**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.**

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
**Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T.**

NIP. 19701019 199903 1 001



“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

- Q.S. Al-Insyirah Ayat 5 – 6

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Putri Riska Siregar

NIM : 1912598024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengann ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam tugas akhir saya yang berjudul PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA REMAJA PUTRI, adalah hasil karya tulis saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Desember 2023



Afifah Putri Riska Siregar

NIM 1912598024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Putri Riska Siregar

NIM : 1912598024

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni Rupa

Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir penciptaan yang berjudul PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA REMAJA PUTRI. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 22 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Afifah Putri Riska Siregar

NIM 1912598024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu wa ta'ala* karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA REMAJA PUTRI sebagai syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini, baik dari segi penulisan maupun karya. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran agar kedepannya penulis dapat membuat karya yang jauh lebih baik lagi. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan masyarakat luas.

Yogyakarta, 22 Desember 2023

Penulis,



Afifah Putri Riska Siregar

1912598024

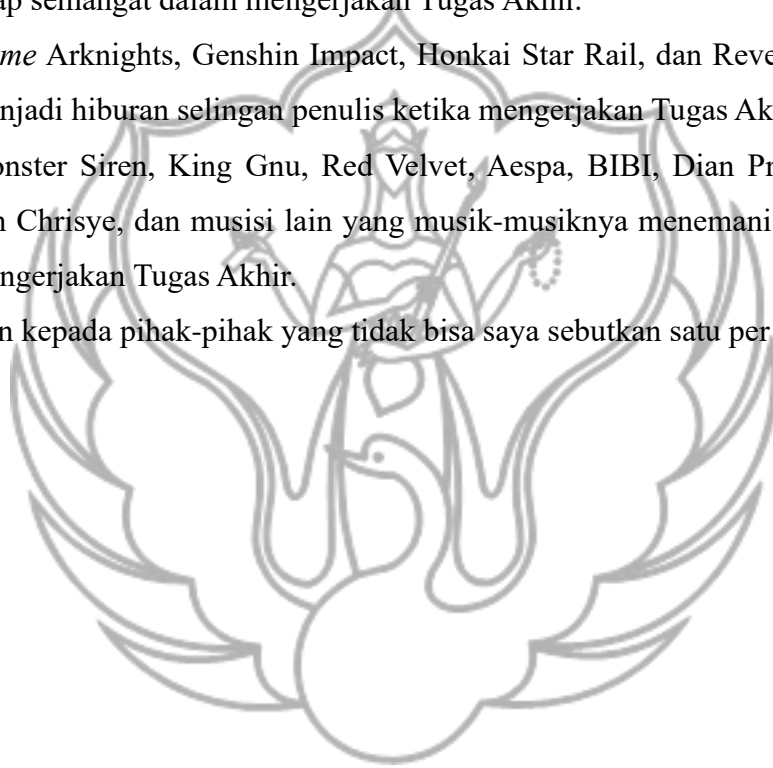
## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji syukur diucapkan kepada Allah *subhanahu wa ta'ala* atas berkat dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kesabaran kepada penulis hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Perancangan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan orang-orang di sekitar penulis. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain.
5. Drs. Hartono Karnadi, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan membimbing proses perancangan Tugas Akhir ini.
6. M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing proses perancangan Tugas Akhir ini.
7. Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate* yang telah menguji dan membimbing Tugas Akhir ini.
8. FX. Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Wali.
9. Para Dosen dan Karyawan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. Bapak Harris Siregar dan Ibu Kasmawati, selaku Orangtua Kandung penulis yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materil serta nasehat yang menguatkan penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini semaksimal mungkin.
11. Harry Darmawan Siregar, selaku kakak dari penulis yang memberikan nasehat serta tips dalam menyusun Tugas Akhir.
12. Teman-teman berharga penulis yaitu Farah, Firdha, dan Aya yang juga merupakan teman seperjuangan dalam mengerjakan Tugas Akhir.



13. Teman nongkrong sambil mengerjakan Tugas Akhir di kafe, Aya dan Dzifa yang membantu penulis tidak suntuk sekaligus memperkenalkan penulis ke berbagai tempat baru di Jogja.
14. Teman SMA, Luh Aninda dan Salma Safira yang memberikan *support* mental meskipun berjauhan.
15. Para responden dari *Facebook* dan *Instagram* serta keponakan penulis yang membantu mengisi kuesioner sebagai bahan pengerjaan Tugas Akhir ini.
16. Kucing yang selalu mampir ke kost, Bimlek, Ancrit, dan Puput yang menjadi hiburan sekaligus pemenuh asupan mengelus makhluk berbulu penulis agar tetap semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir.
17. *Game* Arknights, Genshin Impact, Honkai Star Rail, dan Reverse:1999 yang menjadi hiburan selingan penulis ketika mengerjakan Tugas Akhir.
18. Monster Siren, King Gnu, Red Velvet, Aespa, BIBI, Dian Pramana Poetra, dan Chrisye, dan musisi lain yang musik-musiknya menemani penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
19. Dan kepada pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.



## ABSTRAK

### PERANCANGAN KOMIK WEB SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG ENDOMETRIOSIS KEPADA REMAJA PUTRI

Oleh: Afifah Putri Riska Siregar

NIM: 1912598024

Endometriosis adalah gangguan pada alat reproduksi perempuan yang terjadi karena adanya pertumbuhan jaringan endometrium atau dinding rahim yang tidak normal di bagian luar rahim. Gejala endometriosis ditandai dengan nyeri yang hebat di area panggul pada masa menstruasi. Jika dibiarkan, endometriosis bisa menimbulkan radang panggul, kanker ovarium, hingga kemandulan. Hal yang sangat disayangkan adalah endometriosis seringkali terlambat didiagnosis, rata-rata terlambat didiagnosis hingga 12 tahun. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan tentang endometriosis.

Melalui masalah tersebut maka dibuatlah perancangan media berupa komik web yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan perempuan tentang endometriosis. Untuk memperoleh data perancangan, penulis mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai literatur, mengadakan kuesioner dan wawancara, serta data visual.

Komik web yang dirancang membahas seputar endometriosis, yaitu tentang apa itu endometriosis, tanda-tanda endometriosis, penyebab endometriosis, dampak endometriosis, dan bagaimana cara mengobati endometriosis. Cara penyampaiannya dilakukan dengan *storytelling* yang menggambarkan kehidupan remaja yang menderita endometriosis.

**Kata kunci:** Wanita, Menstruasi, Endometriosis, Organ Reproduksi, Komik Web

## ABSTRACT

### *DESIGNING WEBCOMIC AS INFORMATIVE MEDIA ABOUT ENDOMETRIOSIS FOR TEEN GIRLS*

By: Afifah Putri Riska Siregar

Student IDN: 1912598024

*Endometriosis is a disease of the female reproductive organ caused by an abnormal growth of endometrial tissue on the outside of the uterus. Symptoms of endometriosis is severe pain in the pelvic area during menstruation. If left untreated, endometriosis can cause pelvic inflammation, ovarian cancer, and infertility. Unfortunatelu, endometriosis is often diagnosed late, on average up to 12 years late. This is due to the lack of knowledge about endometriosis.*

*Through this problem, the writer made a web comic in order to increase women's awareness and knowledge about endometriosis. For data collecting, the writer collects data and information through various literature, conducts questionnaires and interviews, and visual data.*

*The web comic will talk about endometriosis, as in telling what endometriosis is, signs of endometriosis, causes of endometriosis, the impact of endometriosis, and how to treat endometriosis. The writer uses storytelling to present the story about teen girl with endometriosis.*

**Keywords** : *Woman, Mensttruation, Endometriosis, Reproductive Organ, Webcomic*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	viii
ABSTRAK .....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batasan Lingkup Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional.....	5
G. Metode Perancangan .....	6
H. Metode Analisis Data .....	6
I. Konsep Perancangan .....	7
J. Sistematika Perancangan.....	8
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan Literatur.....	9
1. Tinjauan Endometriosis.....	9
2. Tinjauan Psikologis Remaja .....	21
3. Tinjauan Komik.....	23
4. Tinjauan Storytelling .....	43
5. Komik Web.....	44
6. Tinjauan Web/Jejaring Sosial .....	48
B. Tinjauan Komik Web di Pasaran.....	49
1. Tinjauan Aspek Bentuk .....	49
2. Tinjauan Aspek Ide Cerita .....	50
3. Tinjauan Aspek Visual.....	50
4. Tinjauan Aspek <i>Content of the Message</i> .....	51

5. Data Visual .....	51
C. Tinjauan Pustaka .....	53
D. Analisis Data Lapangan .....	57
E. Kesimpulan Analisis Data .....	60
BAB III KONSEP DESAIN .....	61
A. Konsep Kreatif .....	61
1. Tujuan Kreatif.....	61
2. Strategi Kreatif .....	61
B. Program Kreatif.....	65
1. Judul Komik .....	65
2. Sinopsis .....	65
3. <i>Storyline</i> .....	66
4. Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	95
5. Deskripsi Latar Waktu .....	105
6. Deskripsi Latar Tempat .....	106
7. Gaya <i>Layout</i> /Panel/Balon.....	112
8. Warna.....	112
9. Tipografi .....	113
C. Media Pendukung .....	115
D. Biaya Kreatif .....	117
BAB IV PROSES DESAIN .....	119
A. Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung .....	119
1. Studi Visual dan Visualisasi Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung .....	119
2. Visualisasi Arsitektural/Bangunan .....	128
3. Studi Visual Properti.....	134
4. Tipografi judul.....	141
5. Sketsa Komik .....	143
6. <i>Final Design</i> Komik .....	151
B. Media Pendukung .....	171
C. GSM (Graphic Standard Manual) .....	174
E. Katalog Pameran Tugas Akhir .....	175
BAB V PENUTUP.....	176
A. Kesimpulan .....	176
B. Saran.....	178
DAFTAR PUSTAKA .....	179
LAMPIRAN.....	184

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Ilustrasi endometriosis. ....	9
Gambar 2.2: Klasifikasi endometriosis menurut ASRM.....	10
Gambar 2.3:Ilustrasi laparoskopi. ....	14
Gambar 2.4: Contoh komik Strip Tahilalats.....	24
Gambar 2.5: Contoh buku komik.....	25
Gambar 2.6: Contoh novel grafis “ <i>A Contract With God</i> ”. ....	25
Gambar 2.7: Contoh komik kompilasi “Pulang” oleh beberapa komikus Indonesia. .....	25
Gambar 2.8: Contoh komik web “ <i>ART/STROKE</i> ” di LINE Webtoon. ....	26
Gambar 2.9: Contoh komik web bertema edukasi bedah trauma “ <i>Trauma Center</i> ”. .....	27
Gambar 2.10: Contoh komik promosi <i>Uneed x Shinchon x Tahilalats</i> . ....	27
Gambar 2.11: Komik wayang dari komikus masa kini, “Garudayana” oleh Is Yuniarto.....	28
Gambar 2.12: Adegan aksi pada komik Naruto yang termasuk dalam komik silat. .....	28
Gambar 2.13: Macam-macam balon kata. ....	29
Gambar 2.14: Contoh penggunaan bunyi huruf. ....	29
Gambar 2.15: Contoh bird eye view pada komik web “ <i>Trauma Center</i> ”. ....	31
Gambar 2.16: Contoh high angle pada komik web “ <i>Trauma Center</i> ”. ....	31
Gambar 2.17: Contoh low angle pada komik web “ <i>ART/STROKE</i> ”. ....	32
Gambar 2.18: Contoh eye level pada komik web “ <i>SEKOTENGS</i> ”. ....	32
Gambar 2.19: Contoh frog eye pada komik web “ <i>Trauma Center</i> ”.....	33
Gambar 2.20: Contoh close up pada komik web “ <i>ART/STROKE</i> ”. ....	33
Gambar 2.21: Contoh <i>extreme close up</i> pada komik web “ <i>Trauma Center</i> ”. ....	34
Gambar 2.22: Contoh <i>medium close up</i> pada komik web “ <i>Trauma Center</i> ”. ....	34
Gambar 2.23: Contoh long shot yang menampilkan latar pada komik web “ <i>Girl’s World</i> ”. ....	34
Gambar 2.24: Contoh <i>extreme long shot</i> pada komik web “ <i>Girl’s World</i> ”.....	35

Gambar 2.25: Contoh gaya kartun USA, <i>Mickey Mouse</i> . .....	37
Gambar 2.26: Contoh gaya kartun Jepang, <i>Doraemon</i> . .....	37
Gambar 2.27: Contoh gaya kartun Indonesia, <i>Benny &amp; Mice</i> . .....	38
Gambar 2.28: Contoh gaya semi kartun USA, <i>Teen Titans</i> . .....	38
Gambar 2.29: Gaya manga <i>shounen</i> pada <i>Gintama</i> . .....	38
Gambar 2.30: Gaya manga <i>shoujo</i> pada <i>Kamisama Hajimemashita</i> . .....	39
Gambar 2.31: Contoh gaya semi kartun Indonesia, komik <i>Legenda Sawung Kampret</i> . .....	39
Gambar 2.32: Gaya realis USA pada komik <i>Superman</i> . .....	39
Gambar 2.33: Gaya realis Jepang pada komik <i>Vinland Saga</i> . .....	40
Gambar 2.34: Gaya realis Indonesia pada komik <i>Gundala</i> . .....	40
Gambar 2.35: Teknik <i>soft shading</i> dan <i>cel shading</i> .....	41
Gambar 2.36: Contoh layout dan panel webtoon " <i>Survived Romance</i> ". .....	45
Gambar 2.37: Contoh komik Instagram " <i>Magfirare</i> ". .....	46
Gambar 2.38: Tampilan <i>webtoon</i> populer, " <i>Suddenly, I Became a Princess</i> ". ....	51
Gambar 2.39: Gaya gambar <i>webtoon</i> populer, " <i>Suddenly, I Became a Princess</i> ". .....	51
Gambar 2.40: Tampilan <i>LINE Webtoon</i> . .....	52
Gambar 2.41: Tampilan <i>webtoon</i> edukasi bedah trauma, " <i>Trauma Center</i> ". .....	52
Gambar 2.42: <i>Webtoon</i> edukasi bedah trauma, " <i>Trauma Center</i> ". .....	52
Gambar 2.43: Peringkat <i>webtoon</i> terpopuler pada 29 November 2023 .....	53
Gambar 2.44: Komik " <i>My Endometriosis Story</i> " oleh Lily Williams. ....	55
Gambar 2.45: <i>Post Instagram</i> tentang endometriosis oleh @taulebih.id .....	56
Gambar 2.46: Poster Endometriosis oleh @TirtoID .....	57
Gambar 3.1: Contoh gaya gambar ala <i>shoujo</i> manga dari webtoon " <i>Suddenly I Became a Princess</i> " .....	64
Gambar 3.2: Referensi lineart dan pewarnaan dari webtoon " <i>Sisters at War</i> " ....	64
Gambar 3.3: Referensi pewarnaan .....	64
Gambar 3.4: Referensi visual seragam SMA .....	96
Gambar 3.5: Referensi visual gaya kardigan seragam sekolah Dea .....	96
Gambar 3.6: Referensi visual seragam olahraga .....	97
Gambar 3.7: <i>March 7<sup>th</sup></i> sebagai referensi visual Dea .....	97

Gambar 3.8: Referensi visual baju kasual Dea .....	98
Gambar 3.9: Referensi visual seragam siswi SD .....	98
Gambar 3.10: Referensi visual seragam SMP.....	98
Gambar 3.11: Nanao Ise sebagai referensi visual Anggi .....	99
Gambar 3.12: Referensi visual gaya rambut Anggi .....	99
Gambar 3.13: Referensi visual baju kasual Anggi .....	100
Gambar 3.14: Referensi visual gaya rambut Sarah.....	100
Gambar 3.15: Referensi karakter Sarah, Isane Kotetsu (yang berambut putih pendek).....	101
Gambar 3.16: Referensi visual baju kasual Sarah.....	101
Gambar 3.17: Referensi visual Dr. Hanum .....	102
Gambar 3.18: Referensi visual pakaian Dr. Hanum.....	102
Gambar 3.19: Referensi visual ibunya Dea.....	103
Gambar 3.20: Referensi visual pakaian ibunya Dea .....	103
Gambar 3.21: Referensi visual ayahnya Dea .....	103
Gambar 3.22: Referensi visual pakaian ayahnya Dea.....	103
Gambar 3.23: Referensi visual Pak Guru Olahraga.....	104
Gambar 3.24: Referensi visual guru berkerudung .....	104
Gambar 3.25: Referensi visual dokter umum klinik .....	105
Gambar 3.26: Referensi visual seragam perawat rumah sakit.....	105
Gambar 3.27: Referensi visual ruangan kelas.....	106
Gambar 3.28: Referensi visual gerbang depan sekolah .....	107
Gambar 3.29: Referensi visual koridor .....	107
Gambar 3.30: Referensi visual lapangan sekolah .....	107
Gambar 3.31: Referensi visual ruang UKS.....	108
Gambar 3.32: Referensi visual rumah Dea .....	108
Gambar 3.33: Referensi visual kamar Dea .....	109
Gambar 3.34: Referensi visual ruang tamu dan ruang makan .....	109
Gambar 3.35: Referensi visual kamar mandi.....	110
Gambar 3.36: Referensi visual bagian luar gedung klinik.....	110
Gambar 3.37: Referensi visual ruang praktek dokter umum .....	111
Gambar 3.38: Referensi visual gedung rumah sakit .....	111



Gambar 3.39: Referensi visual ruang tunggu di rumah sakit.....	111
Gambar 3.40: Referensi visual ruang periksa obgyn .....	112
Gambar 3. 41: Referensi tone warna dari karya @mxx025 di Twitter .....	113
Gambar 3.42: Palet warna pastel pada webtoon kanvas “Belamourphosis” .....	113
Gambar 3.43: Palet warna yang diterapkan pada karakter komik yang dirancang .....	113
Gambar 3.44: Tampilan <i>brush Calligraphy</i> dari Clip Studio Paint.....	115
Gambar 3.45: Tampilan <i>brush Textured Pen</i> dari Clip Studio Paint.....	115
Gambar 3.46: Referensi stiker <i>whatsapp</i> .....	115
Gambar 3.47: Referensi <i>sticker sheet deco</i> dan pengaplikasian pada buku catatan. ....	116
Gambar 3.48: Referensi <i>memo pad</i> .....	117
Gambar 3.49: Referensi <i>tote bag</i> .....	117
Gambar 4.1: Pembagian ide karakter Dea.....	119
Gambar 4.2: Alternatif sketsa karakter Dea.....	119
Gambar 4.3: Ide seragam Dea.....	120
Gambar 4.4: Alternatif sketsa seragam Dea.....	120
Gambar 4.5: Seragam olahraga Dea, Anggi, dan Sarah.....	120
Gambar 4.6: Ide baju kasual Dea.....	121
Gambar 4.7: Ide baju kasual Dea.....	121
Gambar 4.8: Sketsa final karakter Dea, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	121
Gambar 4.9: Desain final karakter Dea, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	122
Gambar 4.10: Sketsa Dea, kelas 6 SD dan kelas 8 SMP.....	122
Gambar 4.11: Pembagian ide karakter Anggi. ....	122
Gambar 4.12: Alternatif sketsa karakter Anggi.....	123
Gambar 4.13: Ide baju kasual Anggi.....	123
Gambar 4.14: Sketsa final karakter Anggi, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	123
Gambar 4.15: Desain final Anggi, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	124

Gambar 4.16: Pembagian ide karakter Sarah.....	124
Gambar 4.17: Alternatif sketsa karakter Sarah .....	124
Gambar 4.18: Ide baju kasual Anggi.....	125
Gambar 4.19: Sketsa final karakter Sarah, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	125
Gambar 4.20: Desain final Sarah, dari kiri ke kanan; baju seragam, seragam olahraga, baju kasual.....	125
Gambar 4.21: Pembagian ide karakter Dr. Hanum .....	126
Gambar 4.22: Alternatif sketsa karakter Dr. Hanum.....	126
Gambar 4.23: Sketsa dan desain final Dr. Hanum .....	126
Gambar 4.24: Sketsa alternatif desain ayah dan ibu Dea.....	127
Gambar 4.25: Sketsa dan final desain ayah dan ibu Dea .....	127
Gambar 4.26: Sketsa karakter figuran, dari kiri ke kanan; Pak Guru Olahraga, Dokter Umum, Perawat Rumah Sakit, dan Bu Maryam.....	128
Gambar 4.27: Desain Final Pak Guru Olahraga, Dokter Umum, Perawat Rumah Sakit, dan Bu Maryam.....	128
Gambar 4.28: Desain bagian depan rumahnya Dea.....	128
Gambar 4.29: Denah bagian dalam kamar Dea.....	129
Gambar 4.30: Tampilan kamar Dea pada komik.....	129
Gambar 4.31: Denah bagian dalam rumah Dea.....	129
Gambar 4.32: Tampilan bagian dalam Dea pada komik.....	130
Gambar 4.33: Tampilan kamar mandi rumah Dea pada komik.....	130
Gambar 4.34: Tampilan bagian depan sekolah pada komik.....	130
Gambar 4.35: Tampilan koridor sekolah pada komik.....	131
Gambar 4.36: Tampilan kelas pada komik.....	131
Gambar 4.37: Tampilan kamar mandi sekolah pada komik.....	131
Gambar 4.38: Tampilan lapangan sekolah pada komik.....	132
Gambar 4.39: Tampilan UKS sekolah pada komik.....	132
Gambar 4.40: Tampilan luar gedung klinik pada komik.....	132
Gambar 4.41: Tampilan dalam ruang periksa dokter umum pada komik.....	133
Gambar 4.42: Tampilan ruang tunggu pada komik.....	133
Gambar 4.43: Denah ruang periksa.....	133

Gambar 4.44: Tampilan ruang tunggu pada komik.....	133
Gambar 4.45: Referensi <i>bed</i> UKS.....	134
Gambar 4.46: Tampilan <i>bed</i> UKS pada komik. ....	134
Gambar 4.47: Referensi <i>bed</i> obgyn.....	134
Gambar 4.48: Tampilan <i>bed</i> obgyn pada komik. ....	134
Gambar 4. 49: Referensi <i>transducer</i> . ....	135
Gambar 4.50: Referensi cara memegang <i>transducer</i> .....	135
Gambar 4.51: Tampilan <i>transducer</i> pada komik.....	135
Gambar 4.52: Referensi pil Kb. ....	135
Gambar 4.53: Tampilan pil Kb pada komik. ....	136
Gambar 4.54: Referensi obat Progestogen.....	136
Gambar 4.55: Tampilan obat Progestogen pada komik. ....	136
Gambar 4.56: Referensi obat Danazol. ....	136
Gambar 4.57: Tampilan obat Danazol pada komik.....	136
Gambar 4.58: Referensi obat suntik analog GnRH.....	137
Gambar 4.59: Tampilan obat suntik analog GnRH pada komik. ....	137
Gambar 4.60: Referensi bola basket. ....	137
Gambar 4.61: Tampilan bola basket pada komik.....	137
Gambar 4.62: Referensi tempe goreng.....	138
Gambar 4.63: Tampilan tempe goreng pada komik. ....	138
Gambar 4.64: Referensi daging ikan.....	138
Gambar 4.65: Referensi daging ikan.....	138
Gambar 4.66: Tampilan daging ikan dan sayuran pada komik.....	139
Gambar 4.67: Referensi kopi. ....	139
Gambar 4.68: Tampilan kopi pada komik.....	139
Gambar 4.69: Referensi burger. ....	139
Gambar 4.70: Tampilan burger pada komik.....	140
Gambar 4.71: Referensi ayam goreng tepung.....	140
Gambar 4.72: Tampilan ayam goreng tepung pada komik. ....	140
Gambar 4.73: Referensi tahu dan tempe. ....	140
Gambar 4.74: Referensi susu kedelai.....	141
Gambar 4. 75: Tampilan tempe, tahu, dan susu kedelai pada komik.....	141

Gambar 4.76: Sketsa desain judul.....	141
Gambar 4.77: Alternatif desain judul.....	142
Gambar 4.78: Desain final judul.....	142
Gambar 4.79: <i>Cover</i> komik.....	151
Gambar 4.80: <i>Thumbnail</i> vertical.....	151
Gambar 4.81: <i>Thumbnail chapter</i> prolog.....	151
Gambar 4.82: <i>Thumbnail chapter 1</i> .....	151
Gambar 4.83: <i>Thumbnail chapter 2</i> .....	152
Gambar 4.84: <i>Thumbnail chapter 3</i> .....	152
Gambar 4.85: <i>Thumbnail chapter 4</i> .....	152
Gambar 4.86: Desain poster online.....	171
Gambar 4.87: Desain stiker <i>whatsapp</i> .....	171
Gambar 4.88: Desain kartu promosi.....	171
Gambar 4.89: <i>Mockup</i> kartu promosi.....	172
Gambar 4.90: Desain stiker cetak.....	172
Gambar 4.91: Desain <i>sticker sheet deco</i> .....	172
Gambar 4.92: <i>Mockup sticker deco</i> jika ditempel di <i>notebook</i> .....	173
Gambar 4.93: Desain <i>memo pad</i> .....	173
Gambar 4.94: Desain <i>totebag</i> .....	173
Gambar 4.95: <i>Mockup totebag</i> .....	173
Gambar 4.96: Cuplikan <i>GSM</i> .....	174
Gambar 4.97: <i>Mockup GSM</i> .....	174
Gambar 4.98: Poster Pameran Tugas Akhir.....	174
Gambar 4.99: Desain bagian depan katalog.....	175
Gambar 4.100: Desain bagian dalam katalog.....	175
Gambar 4.101: <i>Mockup</i> katalog.....	175

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### A. Latar Belakang Masalah

Selama manusia mengalami masa pertumbuhan, baik itu laki-laki maupun perempuan pasti mengalami masa pubertas. Salah satu dari tanda pubertas perempuan adalah mengalami menstruasi. Menstruasi adalah proses alami pada perempuan yaitu ketika keluarnya darah dari vagina yang disebabkan oleh luruhnya dinding rahim. Menstruasi berupa siklus yang terjadi setiap bulannya (Prawirohardjo dalam Astuti dan Kulsum, 2020: 323). Kebanyakan perempuan pada masa menstruasi mengalami nyeri di area panggul dan hal tersebut adalah hal yang normal dirasakan. Namun patut dicurigai jika rasa sakit yang dirasa berlebihan.

Endometriosis merupakan penyakit yang menyerang alat reproduksi wanita dan dapat dirasakan setiap siklus menstruasi. Endometriosis ialah suatu kondisi ketika ada jaringan yang mirip dengan jaringan di dalam rahim atau *uterus (endometrium)* yang tumbuh di luar *uterus* (Mangunkusumo, 2016: 1). Tanda-tanda yang mudah dikenali dalam menandakan endometriosis berupa nyeri yang hebat setiap menstruasi, yaitu ketika nyeri yang dirasa tidak hilang setelah dua hari sejak hari pertama menstruasi, dan tidak hilang setelah minum obat pereda nyeri (Mangunkusumo, 2016: 33). Endometriosis merupakan penyakit yang dialami seumur hidup, mulai dari seorang perempuan mengalami menstruasi, dan tidak bisa dinyatakan sembuh total, hanya bisa ditekan melalui pengendalian hormon. Diambil dari data distribusi endometriosis di Rumah Sakit Islam Sultan Agung Semarang Periode 1 Juli 2018 – 31 Juli 2019, pasien endometriosis terbanyak berada di usia 15 – 44 tahun (Aryani & Ashari, tanpa tahun: 5) dan usia rata-rata terdiagnosis yaitu sekitar 25 – 35 tahun (Wu. Indrani *et. all*, 2017: 283). Endometriosis jika diabaikan akan menyebabkan komplikasi yang mengganggu kehidupan perempuan, diantaranya adalah infertilitas dan tumor. Sekitar 20-50% pasien endometriosis mengalami infertilitas primer dan 15% infertilitas

sekunder (Satria, 2012).

Banyak wanita yang tidak menyadari keberadaan endometriosis sehingga banyak pasien endometriosis mengalami keterlambatan diagnosis, salah satu faktornya adalah minimnya pengetahuan tentang penyakit ini (Brono, 2022). Nyeri haid sering dianggap remeh oleh banyak orang, banyak yang beranggapan perempuan yang sedang menstruasi lemah dan terlalu berlebihan, padahal sakit yang dirasakan itu luar biasa dan nyata. Endometriosis merupakan penyakit yang tidak sepopuler penyakit-penyakit kewanitaan lain seperti kanker serviks, kanker payudara, dan lain lain (Oepomo dalam Pidato Pengukuhan Guru Besar Dalam Obstetri dan Ginekologi Universitas Sebelas Maret, 2007). “Telah dilaporkan bahwa sepertiga dari remaja usia 10-21 tahun yang memiliki keluhan nyeri kronis daerah panggul dan dismenorea menderita endometriosis derajat sedang sampai berat, dan sayangnya penyakit ini terdiagnosis setelah 12 tahun menderita penyakit tersebut” (*fk.ui.ac.id*). Maka dari itu, diperlukan media yang tepat untuk meningkatkan kesadaran tentang endometriosis sejak dini.

Untuk mengatasi masalah keterlambatan diagnosis endometriosis, sejauh ini terdapat kampanye ENDometriosis yang diserukan oleh PT Ingin Anak (PTIA) dan Bayer. Kampanye dilakukan dengan webinar series dan *workshop* yang dilakukan secara digital. Dokter obgyn bersama dengan rumah sakit juga aktif melakukan penyuluhan kepada siswi SMA. Di Indonesia sudah ada kegiatan yang dilakukan untuk mengedukasi masyarakat tentang endometriosis, namun kegiatan-kegiatan tersebut kurang efektif karena jangkauannya terbatas dan minimnya informasi yang ada mengenai kegiatan tersebut. Untuk menemukan informasi tentang kampanye ENDometriosis sendiri cukup terbatas dan tidak banyak artikel di internet yang membahas tentang detail dari kampanye ini, seperti dilakukan kapan, apakah masih berlangsung, dan lain-lain. Penyuluhan yang dilakukan rumah sakit dan dokter obgyn baru dilakukan di beberapa sekolah menengah atas dan tidak semua sekolah mendapat program tersebut. Media yang membahas tentang endometriosis yang berbahasa

Indonesia masih sulit ditemukan, kebanyakan berbahasa Inggris. Perbedaan jangkauan dan bahasa tersebut tidak dapat menjangkau banyak perempuan di Indonesia. Sejauh ini tidak banyak media berbahasa Indonesia yang membahas tentang endometriosis, penulis hanya menemukan satu poster oleh akun *Twitter* @TirtoID dan 3 *post Instagram* mengenai endometriosis oleh akun *Instagram* @taulebih.id.

Maka dari itu, penulis merancang komik web agar dapat memperluas jangkauan edukasi tentang endometriosis terutama kepada remaja putri. Pada masa ini *gadget* dan internet sangat dekat dengan kehidupan manusia, terutama remaja. Pemilihan komik web dinilai tepat karena menjamurnya penggunaan internet dan *gadget* dan dapat diakses dengan cepat dan mudah. Dengan komik web, menyampaikan edukasi tentang penyakit yang dipenuhi dengan istilah medis yang sulit dipahami dapat disajikan dengan ilustrasi dan *storytelling* agar dapat mempermudah pembaca dalam memahami endometriosis. *Storytelling* menggunakan cerita kehidupan sehari-hari agar pembaca juga dapat memahami seperti apa itu endometriosis dalam kehidupan seorang remaja putri, tidak hanya memahami dari teori. Ditambah dengan pengalaman penulis yang juga merupakan penderita endometriosis, diharapkan penyampaian yang diberikan dapat diterima dan lebih dekat dengan yang dialami pembaca khususnya *target audience* yaitu remaja putri.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik web untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran tentang endometriosis kepada remaja putri?

## C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang komik web yang memudahkan dalam memberikan informasi tentang menstruasi dan endometriosis yang masih jarang diketahui oleh kebanyakan perempuan. Endometriosis merupakan penyakit yang tidak dapat dikontrol kemunculannya, maka dengan memberikan pengetahuan tentang endometriosis sedini mungkin,

perempuan Indonesia bisa mencegah endometriosis berkembang lebih parah sehingga dapat meminimalisir resiko dari endometriosis yang dapat menurunkan kualitas hidup perempuan.

#### D. Batasan Lingkup Perancangan

Perancangan ini berfokus kepada:

1. Perancangan difokuskan kepada remaja putri usia menduduki sekolah menengah atas hingga akhir dan sampai batas rata-rata usia terdiagnosis endometriosis (16 – 25 tahun). Rentang usia ini dipilih karena sudah mengerti tentang organ reproduksi dan merupakan usia di mana endometriosis bisa dideteksi, karena untuk mendeteksi endometriosis tidak langsung terlihat di tahun awal mengalami menstruasi dan memang butuh waktu bertahun-tahun.
2. Penjelasan tentang endometriosis hanya mencakup informasi dasar yang tidak terlalu mendalam, seperti tanda-tandanya, penyebab, cara mengatasinya, dan hal apa yang harus dilakukan jika menderita endometriosis. Pembahasan tidak akan meluas hingga menjelaskan jenis-jenis endometriosis, endometriosis pada wanita dewasa, dan bidang lainnya.

#### E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
  - a. Bagi masyarakat luas terutama perempuan dan remaja putri dapat mengetahui tentang endometriosis agar dapat mencegah dampak yang tidak diinginkan.
  - b. Memberikan pemahaman dasar yang berkaitan dengan menstruasi, seperti seputar nyeri haid sehingga dapat memberi kejelasan tentang seperti apa nyeri yang normal dan nyeri yang perlu diwaspadai, yang tentunya menjadi langkah awal untuk mendeteksi endometriosis.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
  - a. Dapat memperoleh wawasan dan pengalaman dalam penciptaan komik web.



- b. Sebagai bahan pembelajaran dan referensi dalam penciptaan komik web.
- c. Menambah pengetahuan tentang endometriosis lebih dalam.

### 3. Bagi Dunia Perkomikan

Ikut serta dalam menciptakan komik pengetahuan mengenai kesehatan, terutama mengenai kesehatan reproduksi wanita dan endometriosis.

### 4. Bagi *Target Audience*

- a. Dapat mengenal endometriosis dan dapat mengetahui tanda-tandanya sejak awal sehingga dapat memahami penyebab nyeri haid yang dirasa dan menekan dampak yang tidak diinginkan dari endometriosis.
- b. Memberi dukungan kepada para perempuan yang kesulitan menghadapi penyakit ini dengan membantu orang paham dengan sakitnya menstruasi dan kesulitan yang dialami perempuan, sehingga dapat meringankan tekanan yang dialami perempuan dan tidak perlu khawatir dicap lemah.

## F. Definisi Operasional

### 1. Komik Web

Komik web adalah komik yang diterbitkan di internet (Walters, 2009: 2).

### 2. Endometriosis

Endometriosis merupakan penyakit yang menyerang alat reproduksi wanita dan dapat dirasakan setiap siklus menstruasi. Endometriosis ialah suatu kondisi ketika ada jaringan yang mirip dengan jaringan di dalam rahim atau *uterus* (*endometrium*) yang tumbuh di luar *uterus* (Mangunkusumo, 2016:1).

## G. Metode Perancangan

### 1. Data yang Dibutuhkan

- a. Data verbal, melalui literasi dari buku, jurnal, dan artikel internet, serta data yang diperoleh melalui kuesioner dan wawancara.
- b. Data visual, melalui internet, buku, dan dokumentasi pribadi.

### 2. Metode Pengumpulan Data

- a. Observasi, yaitu dengan mengamati kasus yang sudah ada. Didukung dengan literatur seperti buku, jurnal, dan artikel tentang endometriosis sebagai dasar untuk memperkuat solusi dan sebagai ide eksekusi karya agar hasil dari perancangan ini relevan dan tepat sasaran.
- b. Kuesioner, dilakukan untuk mengamati masalah apa saja yang telah dialami oleh para remaja perempuan serta mencari tahu pendekatan apa yang sesuai.
- c. Wawancara dengan dokter obstetri dan ginekologi (Obgyn) untuk mengetahui lebih lanjut tentang endometriosis.
- d. Studi Pustaka melalui literatur yang membahas tentang endometriosis baik melalui buku, karya tulis, maupun artikel di internet.

### 3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang diperlukan adalah *smartphone*, aplikasi perekam suara, buku catatan, dan pulpen untuk wawancara, situs kuesioner seperti *Google docs* untuk kuesioner, dan buku, laptop dan *smartphone* untuk data literatur.

## H. Metode Analisis Data

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan metode analisis 5W+1H. Metode 5W+1H digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dengan *what*, *who*, *when*, *where*, *why*, dan *how*.

1. *What* → Apa permasalahannya.
2. *Who* → Siapa *target audience*-nya.
3. *When* → Butuh waktu berapa lama endometriosis bisa dideteksi dan berapa usia rata-rata terdiagnosis.
4. *Where* → Dimana fokus masalahnya.

5. *Why* → Mengapa masih banyak perempuan belum tahu tentang endometriosis.
6. *How* → Bagaimana keefektifan media yang sudah ada dalam menyampaikan informasi tentang endometriosis.

## I. Konsep Perancangan

### 1. Latar Belakang Masalah

Menentukan latar belakang masalah yang meliputi penjabaran umum objek perancangan, permasalahan yang ditemukan, urgensi perancangan, lalu menentukan apa yang ingin dirancang dengan melihat upaya penyelesaian masalah yang sudah ada.

### 2. Rumusan Masalah

Menentukan rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan masalah, dan manfaat perancangan berdasarkan latar belakang.

### 3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan pengalaman dan permasalahan nyata yang dialami dengan menunjukan kepada responden sesuai dengan rentang umur *target audience* dan dicocokkan dengan data yang diperoleh melalui literatur, serta mengetahui preferensi dan minat terhadap jenis media yang dirancang.

### 4. Analisis Data

Menganalisis data yang didapat dari tahap pengumpulan data dengan menggunakan metode 5W+1H, lalu disimpulkan hingga menjadi pegangan dari perancangan.

### 5. Konsep Perancangan

Menentukan konsep perancangan meliputi penyusunan naskah, pencarian referensi visual, warna, tipografi, dan layout komik.

### 6. Visualisasi

Melanjutkan konsep perancangan menjadi *artwork*.

### 7. Evaluasi

Mengevaluasi keefektifan hasil *artwork* dalam menyampaikan pesan dan estetikanya.

## 8. *Final Artwork*

Memantapkan *artwork* akhir yang siap diterbitkan.

### J. Sistematika Perancangan

