

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN
BERPEMANIS UNTUK REMAJA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Rahman Arif

NIM 1812530024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN
BERPEMANIS UNTUK REMAJA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Rahman Arif

NIM 1812530024

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

2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN BERPEMANIS UNTUK REMAJA diajukan oleh Rahman Arif, NIM 1812530024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 8 Januari 2025 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

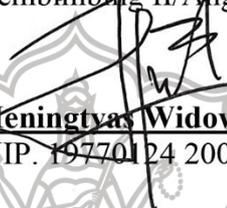
Pembimbing I/Anggota



FX. Widyatmoko S.Sn., M.Sn.

NIP. 19750710 200501 1 001/NIDN. 0010077504

Pembimbing II/Anggota



Heningtyas Widowati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19770124 200212 2 002/NIDN. 0024017704

Cognate/Anggota



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP. 19740730 199802 2 001/NIDN. 0030077401

Koordinator Program Studi



F. Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19900215 201903 2 018/NIDN. 0015029006

Ketua Jurusan



Setva Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



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

NIP. 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Penulis menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN BERPEMANIS UNTUK REMAJA** merupakan karya asli penulis/perancang sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi atau instansi manapun; kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.



Yogyakarta, 8 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping letters that appear to read 'RA' followed by a flourish.

Rahman Arif

NIM. 1812530024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rahman Arif
NIM : 1812530024
Fakultas : Seni Rupa dan Desain
Jurusan : Desain
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini penulis memberikan karya Tugas Akhir penulis yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN BERPEMANIS UNTUK REMAJA** kepada ISI Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan dalam internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin kepada penulis. Demikian pernyataan ini dibuat oleh penulis dengan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 8 Januari 2025



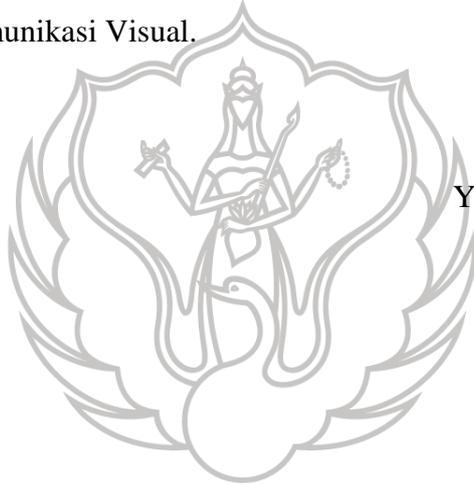
Rahman Arif

NIM. 1812530024

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN KOMIK EDUKASI MINUMAN BERPEMANIS UNTUK REMAJA**. Karya tugas akhir ini disusun sebagai hasil proses Pendidikan yang penulis tempuh pada program studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2018, dan menjadi salah satu syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana dari program studi tersebut.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, dan menyadari keterbatasan dalam proses pembuatan karya ini. Semoga karya tugas akhir ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dan bermanfaat bagi bidang Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 8 Januari 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'RA' with a stylized flourish.

Rahman Arif

NIM. 1812530024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membimbing, dan menginspirasi selama proses pengerjaan tugas akhir ini:

1. Dr. Irwandi, M.Sn. selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. F. Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
5. FX. Widyatmoko S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, sekaligus Dosen Wali, atas kesabaran, bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
6. Heningtyas Widowati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, atas masukan, bimbingan, dan dorongan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku Dosen Penguji, atas waktu, perhatian, serta masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Irzen Hawer dan Erna Roza, selaku ayah dan ibu tercinta, atas cinta, kasih sayang, serta dukungan tanpa batas dalam setiap fase kehidupan.
9. Ray dan Davit, teman baik yang selalu berbagi cerita, baik suka maupun duka, serta memberikan dukungan dan semangat selama masa perkuliahan.
10. Han, Anggit, Roland, Ghozi, Ikhsan, Bimsa, Stevan, serta teman-teman crew Prau Layar, atas kebersamaan yang penuh warna selama masa perkuliahan.
11. Komunitas *virtual entertainment*, yang menjadi rumah dan tempat inspirasi, khususnya HOLOLIVE, VSPO!, dan KAMITSUBAKI.
12. Para *streamer* yang menemani dan menghibur selama proses pengerjaan tugas akhir, terutama Bang Windah, Mas Dean, Koh Jonathan, Mas Ade, Bung KB, dan masih banyak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
13. Towa-sama, yang telah menjadi *mood booster* dan sumber semangat dalam setiap kesempatan.

ABSTRAK

Meningkatnya popularitas minuman kekinian, khususnya minuman berpemanis atau *Sugar-sweetened beverages* (SSB), di kalangan remaja Indonesia menjadi perhatian serius. Minuman berpemanis mengandung gula tambahan yang tinggi, melebihi batas aman konsumsi gula harian yang direkomendasikan. Konsumsi minuman berpemanis secara berlebihan berisiko menyebabkan masalah kesehatan seperti tingginya kadar gula darah, kelebihan berat badan, dan diabetes melitus. Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan remaja merupakan salah satu konsumen minuman berpemanis terbesar dalam skala global maupun nasional. Untuk mengurangi tingkat konsumsi minuman bermanis di kalangan remaja, diperlukan adanya upaya edukasi. Komik edukasi, dengan kemampuannya dalam menyampaikan pesan secara visual dan naratif, diidentifikasi sebagai media yang efektif untuk mengedukasi bahaya konsumsi minuman berpemanis kepada remaja. Metode perancangan meliputi studi literatur dan kuisisioner. Studi literatur dilakukan untuk memahami konsep minuman berpemanis, karakteristik remaja, dan komik sebagai media edukasi. Kuisisioner disebarakan untuk mengetahui kebiasaan konsumsi minuman berpemanis dan preferensi audiens terhadap komik edukasi. Analisis data menggunakan Teori Scott McCloud dalam "*Understanding Comics*", sebagai landasan untuk merancang elemen-elemen visual komik agar dapat menyampaikan cerita dan pesan secara terstruktur dan efektif. Perancangan ini menghasilkan komik edukasi "Si Manis Maut", yang menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya konsumsi minuman berpemanis. Komik ini menggabungkan informasi edukatif dengan cerita yang menarik dan emosional, sehingga dapat berkontribusi mengurangi tingkat konsumsi minuman bermanis di kalangan remaja.

Kata kunci: minuman berpemanis, remaja, komik edukasi, kesehatan

ABSTRACT

The increasing popularity of contemporary drinks, especially sugar-sweetened beverages (SSBs), among Indonesian teenagers is a serious concern. Sugar-sweetened beverages contain high levels of added sugar, exceeding the recommended safe daily sugar consumption limit. Excessive consumption of sugar-sweetened beverages risks causing health problems such as high blood sugar levels, overweight, and diabetes mellitus. Results from several studies show that adolescents are among the largest consumers of sugar-sweetened beverages on a global and national scale. To reduce the consumption of sugar-sweetened beverages among teenagers, educational efforts are needed. Educational comics, with their ability to deliver messages visually and narratively, are identified as an effective medium to educate the dangers of sugar-sweetened beverage consumption to teenagers. The design method includes literature studies and questionnaires. Literature studies were conducted to understand the concept of sugar-sweetened beverages, characteristics of teenagers, and comics as educational media. Questionnaires were distributed to find out the consumption habits of sugar-sweetened beverages and audience preferences for educational comics. Data analysis uses Scott McCloud's Theory in "Understanding Comics", as a foundation for designing comic visual elements in order to convey stories and messages in a structured and effective manner. This design resulted in the educational comic "Si Manis Maut", which is an effective medium to raise teenagers' awareness about the dangers of sugar-sweetened beverage consumption. This comic combines educational information with an interesting and emotional story, so that it can contribute to reducing the level of consumption of sweetened drinks among teenagers.

Keywords: sugar-sweetened beverages, adolescents, educational comics, health

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Batasan Masalah.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
1. Bagi Masyarakat.....	3
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	3
3. Bagi Dunia Perkomikan dan Buku Bacaan Indonesia.....	4
4. Bagi Target Audiens.....	4
F. Definisi Operasional.....	4
1. Komik.....	4
2. Komik Edukasi	5
3. Minuman Berpemanis	5
4. Remaja.....	5
G. Metode Perancangan	6
1. Sumber Data	6
2. Metode Pengumpulan Data	6
3. Tinjauan Pustaka	6
H. Metode Analisis Data.....	7
1. Pemilihan Momen	8

2. Pemilihan Bingkai	8
3. Pemilihan Citra.....	8
4. Pemilihan Kata	8
5. Pemilihan Alur	8
I. Skematika Perancangan	9
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	10
A. Tinjauan Literatur Tentang Minuman Berpemanis.....	10
1. Pengertian Minuman Berpemanis	10
2. Jenis Minuman Berpemanis	10
3. Jenis Pemanis dalam Minuman Berpemanis	12
4. Bahaya Mengonsumsi Minuman Berpemanis Secara Berlebihan.....	14
B. Tinjauan Literatur Tentang Remaja	16
1. Pengertian Remaja.....	16
2. Faktor-faktor yang berhubungan dengan tingkat konsumsi minuman berpemanis pada remaja.....	17
C. Tinjauan Literatur Tentang Komik.....	20
1. Pengertian Komik.....	20
2. Fungsi dan Peranan Komik dalam Kehidupan Sosial	21
3. Sejarah Singkat Komik.....	22
4. Jenis Komik.....	24
5. Elemen Komik.....	26
6. Prosedur Proses Perancangan Komik.....	30
D. Tinjauan Buku Komik di Pasaran	31
1. Cells at Work!	31
2. Simple Thinking About Blood Type	33
3. What the Font?! - A Manga Guide to Western Typeface.....	35
4. Sari vs Lemak!.....	38
E. Analisis Data Lapangan	40
1. Analisis Data Kuisisioner.....	40
2. Analisis Profil Pembaca	48
3. Analisis McCloud.....	48
4. Analisis Batasan dan Keunggulan Komik yang Dirancang	49

5. Analisis Dampak Positif Komik yang Dirancang	49
F. Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	49
BAB III KONSEP DESAIN	51
A. Konsep Kreatif	51
1. Tujuan kreatif	51
2. Strategi Kreatif	52
B. Program Kreatif.....	54
1. Judul Komik	54
2. Sinopsis	55
3. Storyline	55
4. Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	58
5. Gaya Layout/Panel/balon	62
6. Tone Warna	62
7. Tipografi.....	63
BAB IV PROSES DESAIN	64
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	64
1. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung.....	64
2. Logo Judul Komik.....	71
3. Cover Komik	73
4. Storyboard Komik.....	75
5. Hasil Akhir Komik	101
B. Media Pendukung	130
1. Poster Sosial Media	130
2. Thumbnail Utama.....	131
3. Thumbnail Episode.....	132
4. Stiker	133
5. Gantungan Kunci.....	133
6. Pembatas Buku	134
C. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>).....	134
D. Poster Pameran Tugas Akhir.....	135
E. Katalog Pameran Tugas Akhir	135
F. Uji Media	136

1. Pendapat 1: Raihan (24 tahun)	136
2. Pendapat 2: Fitri (20 tahun).....	136
3. Pendapat 3: Lintang (16 tahun)	136
BAB V PENUTUP.....	137
A. Kesimpulan	137
B. Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	139
DAFTAR LAMAN.....	142
LAMPIRAN.....	145



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ilustrasi Sequential Art.....	21
Gambar 2.2. Tampilan komik “Cells at Work!”	33
Gambar 2.3. Tampilan Webkomik “A Simple Thinking About Blood Type”	35
Gambar 2.4. Tampilan Komik “What the Font?! - A Manga Guide to Western Typeface”	37
Gambar 2.5. Tampilan komik "Sari vs Lemak"	40
Gambar 2.6. Diagram rentang usia	41
Gambar 2.7. Diagram frekuensi membaca komik	41
Gambar 2.8. Diagram media membaca komik.....	42
Gambar 2.9. Diagram jenis komik favorit	42
Gambar 2.10. Diagram kemudahan pemahaman komik.....	43
Gambar 2.11. Diagram konsumsi minuman berpemanis	43
Gambar 2.12. Diagram pengetahuan tentang dampak negatif	44
Gambar 2.13. Diagram pengalaman dengan komik edukasi.....	44
Gambar 2.14. Diagram kemudahan mengingat informasi dari komik.....	45
Gambar 2.15. Diagram efektivitas komik untuk edukasi minuman berpemanis ..	45
Gambar 2.16. Diagram faktor yang membuat komik menarik untuk edukasi	46
Gambar 2.17. Saran untuk membuat komik edukasi lebih efektif.....	46
Gambar 2.18. Diagram minat membaca komik kesehatan	47
Gambar 3.1. Font Sedalam Langit, karya Dhean De Nauli	63
Gambar 4.1. Desain final dan studi visual Ana.....	64
Gambar 4.2. Desain final dan studi visual Boni.....	65
Gambar 4.3. Desain final dan studi visual Indra.....	66
Gambar 4.4. Desain final dan studi visual Lily.....	66
Gambar 4.5. Desain final dan studi visual Mia.....	67
Gambar 4.6. Desain final dan studi visual Ibu Meri	68
Gambar 4.7. Desain final dan studi visual Ibu Vera	68
Gambar 4.8. Desain final dan studi visual Bi Inah	69
Gambar 4.9. Desain final dan studi visual Kepala Sekolah.....	70
Gambar 4.10. Desain final dan studi visual Paman Boni.....	70

Gambar 4.11. Desain final dan studi visual Ibu Boni	71
Gambar 4.12. Logo Judul Komik.....	72
Gambar 4.13. Cover Komik.....	73
Gambar 4.14. Storyboard Komik Episode 1	81
Gambar 4.15. Storyboard Komik Episode 2	88
Gambar 4.16. Storyboard Komik Episode 3	95
Gambar 4.17. Storyboard Komik Episode 4.....	100
Gambar 4.18. Hasil Akhir Komik Episode 1	108
Gambar 4.19. Hasil Akhir Komik Episode 2	116
Gambar 4.20. Hasil Akhir Komik Episode 3	124
Gambar 4.21. Hasil Akhir Komik Episode 4	129
Gambar 4.22. Poster Media Sosial (<i>Landscape</i>).....	130
Gambar 4.23. Poster Media Sosial (<i>Portrait</i>)	130
Gambar 4.24. Poster Media Sosial (<i>Square</i>).....	131
Gambar 4.25. Thumbnail persegi dan pengaplikasiannya pada website Webtoon	131
Gambar 4.26. Pengaplikasian thumbnail vertikal pada website Webtoon.....	132
Gambar 4.27. Pengaplikasian thumbnail episode pada website Webtoon.....	132
Gambar 4.28. Stiker	133
Gambar 4.29. Gantungan Kunci.....	133
Gambar 4.30. Pembatas Buku.....	134
Gambar 4.31. GSM	134
Gambar 4.32. Poster Pameran Tugas Akhir.....	135
Gambar 4.33. Katalog Pameran Tugas Akhir	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Beberapa tahun ke belakang, berbagai jenis minuman kekinian muncul di mana-mana, mulai dari aneka teh, kopi, dan variasi minuman lainnya. Minuman ini semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan anak muda. Minuman berpemanis atau *Sugar-sweetened Beverages* (SSB) adalah minuman yang ditambahkan dengan berbagai macam bentuk gula selama proses pembuatannya, yang dapat meningkatkan kandungan energi tetapi memiliki sedikit nilai kandungan gizi lain (Akhriani, 2016). Gula yang biasanya digunakan dalam minuman berpemanis meliputi gula merah, gula putih, gula jagung, sirup, madu, dan molase (cairan sisa pembuatan gula yang digunakan sebagai pemanis). Dalam satuan 300-500 ml minuman berpemanis di Indonesia mengandung 37-54 gram gula, melebihi batas 4 kali dari rekomendasi yang aman untuk tambahan gula pada minuman, yaitu 6-12 gram (Akhriani, 2016). Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan (Permenkes) Nomor 30 Tahun 2013, disarankan agar konsumsi gula tidak melebihi 4 sendok makan gula atau 50 gram per orang setiap harinya. Meskipun mengandung kandungan gula yang tinggi, konsumsi harian terhadap produk-produk tersebut tetap umum di kalangan masyarakat, disebabkan oleh cita rasanya yang disukai, serta kemampuannya untuk mengatasi rasa haus. Padahal, konsumsi berlebihan dari jenis minuman berpemanis ini memiliki risiko tinggi yang dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan serius, seperti obesitas, diabetes, dan penyakit jantung.

Menurut data dari Wild, konsumsi minuman berpemanis di Indonesia berada pada peringkat ketiga tertinggi setelah Thailand dan Maldives. Konsumsi minuman manis di Thailand mencapai 59,81 liter per orang per tahun, sedangkan di Maldives sebesar 37,86 liter per orang per tahun. Konsumsi minuman berpemanis di Indonesia mencapai 20,23 liter per orang per tahun. Lalu disusul dengan negara lain seperti Sri Lanka dan Myanmar dengan konsumsi masing-masing sebesar 10,78 liter dan 5,21 liter per orang per tahun (Ferreti, 2019). Beberapa faktor mempengaruhi tingginya konsumsi minuman berpemanis di

Indonesia yang pertama adalah lemahnya sistem regulasi yang mengatur penjualan minuman manis di Indonesia. Hingga tahun 2024, dalam undang-undang atau peraturan kementerian belum ada definisi standar untuk minuman berpemanis yang menyebabkan minuman berpemanis ini belum dijadikan produk regulasi. Faktor kedua adalah harga yang terjangkau untuk minuman manis di Indonesia. Rata-rata penjualan produk minuman manis di toko online dihargai Rp 1.500,00 per 180 ml. Faktor ketiga adalah pemasaran yang agresif dari minuman manis, terutama melalui iklan di media massa. Di Indonesia, iklan minuman manis banyak ditayangkan di stasiun-stasiun televisi swasta pada hari Sabtu dan Minggu ketika program anak-anak ditayangkan pada pukul 06.00-21.00 WIB (Fanda, 2020).

Kelompok remaja menjadi salah satu konsumen terbesar dari minuman berpemanis dalam skala global maupun nasional. Sebuah penelitian di Amerika Serikat menunjukkan bahwa 67,4% remaja berusia 12-17 tahun mengonsumsi minuman berpemanis secara rutin, dengan 33,9% remaja mengonsumsi 1-2 kali per hari dan 33,5% remaja mengonsumsi lebih dari 2 kali per hari (Haughton, 2018). Sementara itu, remaja di Malaysia rata-rata mengonsumsi minuman berpemanis sebanyak 1.038 ml per hari atau setara dengan empat kemasan berukuran 250 ml (Gan, 2019). Hasil dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebanyak 56,4% remaja di Indonesia berusia 15-19 tahun mengonsumsi minuman berpemanis setidaknya sekali sehari. Sebuah penelitian yang dilakukan di Jakarta pada remaja juga menunjukkan bahwa 62,6% siswa mengonsumsi minuman berpemanis dengan tingkat konsumsi yang lebih tinggi daripada prevalensi nasional (Pratiwi, 2019).

Untuk mengurangi tingkat konsumsi minuman bermanis di kalangan remaja di Indonesia, diperlukan upaya pendekatan yang melibatkan aspek edukasi dalam mengatasi masalah konsumsi minuman berpemanis. Berdasarkan survei yang dilakukan, komik diidentifikasi menjadi salah satu media yang efektif untuk mengedukasi bahaya konsumsi minuman berpemanis kepada remaja. Komik terdiri dari gambar dan cerita yang mampu menyampaikan pesan dan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Sudjana, 2011). Dengan menggunakan media komik sebagai sarana edukasi, diharapkan dapat mengubah pandangan di kalangan remaja mengenai pentingnya menjaga kesehatan serta

meningkatkan kesadaran akan dampak konsumsi minuman berpemanis, sehingga dapat mengurangi tingkat konsumsi minuman bermanis di kalangan remaja di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dapat menyampaikan pesan dan informasi tentang minuman berpemanis kepada remaja, sehingga mendorong perubahan pandangan di kalangan remaja mengenai pentingnya menjaga kesehatan serta meningkatkan kesadaran akan dampak konsumsi minuman berpemanis?

C. Tujuan Perancangan

Merancang komik tentang minuman berpemanis yang bertujuan untuk mengubah pandangan di kalangan remaja mengenai pentingnya menjaga kesehatan serta meningkatkan kesadaran akan dampak konsumsi minuman berpemanis.

D. Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan ini berfokus pada mengedukasi remaja tentang bahaya minuman berpemanis. Komik ini ditujukan untuk remaja, dengan rentang usia 14-24 tahun dan komik akan dibuat dalam bentuk komik web.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat

Perancangan komik ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang mengenai minuman berpemanis bagi remaja sehingga masyarakat dapat memahami dampak yang ditimbulkan dari mengonsumsi minuman berpemanis secara berlebihan.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Perancangan komik ini dapat menjadi inspirasi bagi mahasiswa desain komunikasi visual lain dalam menciptakan karya yang bermanfaat bagi

masyarakat. Selain itu, perancangan ini dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggabungkan ilustrasi dengan teks dalam komik.

3. Bagi Dunia Perkomikan dan Buku Bacaan Indonesia

Komik ini dapat menjadi salah satu karya terbaru dalam dunia perkomikan, khususnya dalam konteks edukasi. Hal ini dapat membuka peluang bagi ilustrator untuk menciptakan karya yang sejalan dengan misi sosial.

4. Bagi Target Audiens

Manfaat terbesar dari perancangan komik ini adalah bagi target audiens atau remaja itu sendiri. Dengan informasi dan pengetahuan yang diberikan, remaja dapat menghindari dampak buruk dari mengonsumsi minuman berpemanis secara berlebihan dan memilih untuk mengonsumsi minuman yang lebih sehat. Selain itu, komik edukasi ini dapat memberikan alternatif hiburan yang menarik bagi remaja.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah kata yang memiliki arti istimewa dan luas, tidak terbatas pada objek seperti komik strip atau buku komik (McCloud, 2022). Komik adalah kumpulan gambar yang ditempatkan berdampingan dalam urutan yang disengaja, dengan tujuan menyampaikan informasi dan/atau menghasilkan respons estetika pada penonton. Komik menggabungkan gambar sebagai lambang visual dengan kata-kata sebagai lambang verbal, dengan gambar-gambar yang statis, rapi, sistematis, dan saling terkait membentuk cerita dengan pesan yang disampaikan.

Will Eisner (1993) menggambarkan komik sebagai *Sequential Art* yang menampilkan gambar-gambar berurutan untuk menciptakan kesan gerakan dan kehidupan dalam adegan. Biasanya, komik dibaca dari panel ke panel secara kronologis, dan dapat mencakup berbagai jenis genre seperti *superhero*, petualangan, fiksi ilmiah, drama, romantis, dan sebagainya.

2. Komik Edukasi

Komik edukasi adalah komik yang dirancang untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau pesan edukatif kepada pembaca. Komik sebenarnya mempengaruhi pembaca dalam memberikan pemahaman mengenai sesuatu yang memiliki elemen pendidikan (Maharsi, 2011). Komik edukasi biasanya dikemas dalam bentuk cerita atau narasi yang disajikan secara menarik dan mudah dipahami sehingga pembaca bisa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Komik edukasi dapat digunakan untuk berbagai topik pendidikan, seperti sains, sejarah, kesehatan, lingkungan, dan masih banyak lagi. Komik edukasi juga sering digunakan sebagai alat untuk meningkatkan minat baca dan pembelajaran anak-anak dan remaja.

3. Minuman Berpemanis

Minuman Berpemanis atau *Sugar-Sweetened Beverages* (SSB) adalah minuman yang ditambahkan dengan berbagai macam bentuk gula selama proses pembuatannya, yang dapat meningkatkan kandungan energi tetapi memiliki sedikit nilai kandungan gizi lain (Akhriani, 2016). Gula yang sering digunakan dalam minuman manis ini termasuk pemanis jagung, sirup jagung, dextrose, fruktosa, glukosa, madu, laktosa, sirup malt, maltosa, dan sukrosa.

4. Remaja

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan remaja sebagai individu dalam fase transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, mencakup rentang usia 10-19 tahun. Di Indonesia, definisi remaja memiliki variasi berdasarkan institusi terkait. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 menyatakan remaja sebagai kelompok usia 10-18 tahun, sedangkan Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) mendefinisikan remaja sebagai penduduk yang berusia 10-24 tahun dan belum menikah (Infodatin Kemenkes RI, 2014).

G. Metode Perancangan

1. Sumber Data

Data yang dibutuhkan dalam perancangan ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer didapat melalui survei dengan kuesioner yang disebarakan kepada target audiens atau responden. Data sekunder didapat dari studi pustaka yang diterbitkan secara umum, seperti buku, jurnal, dan dokumen yang tersedia.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Kuisisioner

Data dapat dikumpulkan dari target audiens melalui penggunaan kuisisioner, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman terkait permasalahan yang dihadapi dalam topik dan media yang akan dirancang.

b. Studi Literatur

Perancangan ini mencakup studi literatur yang melibatkan analisis teori-teori yang relevan dengan topik perancangan. Proses ini mencakup pengumpulan informasi dari berbagai sumber referensi, termasuk buku, jurnal, majalah, dan hasil penelitian dalam bentuk tesis serta disertasi.

c. Internet

Pengumpulan data verbal maupun visual dapat dilakukan melalui internet, dengan sumber-sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

3. Tinjauan Pustaka

a. Tugas Akhir “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Mensosialisasikan Bahaya Minuman Kemasan Dengan Kadar Gula Berlebih Bagi Remaja” oleh Michelle Fiona Rahardjo (2021) dari Fakultas Arsitektur dan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual, Unika Soegijapranata.

Perancangan ini bertujuan untuk menyosialisasikan risiko konsumsi gula yang berlebih pada minuman dalam kemasan kepada remaja, dengan harapan dapat merubah pola perilaku target audiens menjadi lebih bijak dan berhati-hati dalam memilih dan mengonsumsi minuman kemasan. Pembeda pada perancangan ini lebih berfokus pada media utama yang digunakan, yaitu berupa poster digital berseri yang

disebar melalui media sosial instagram, dan ambient media sebagai media sekunder.

- b. Tugas Akhir “Perancangan Webkomik Tentang Edukasi Obesitas Bagi Remaja” oleh Aulia Azziawaty (2020) dari Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.

Perancangan ini memiliki unsur kesamaan pada topik yang diangkat, yaitu obesitas, yang memiliki kaitan erat dengan konsumsi gula. Namun, keduanya memiliki fokus dan cakupan yang berbeda. Topik obesitas memiliki cakupan yang lebih luas, dan mencakup berbagai faktor penyebab, sedangkan topik minuman berpemanis lebih spesifik, berfokus pada satu sumber kalori tinggi. Tujuan perancangan komik ini adalah untuk merancang karya komik edukasi pencegahan obesitas yang dikemas dalam diksi yang mudah dipahami oleh remaja. Komik ini memiliki tema edukasi kesehatan dengan genre *slice of life*. Berbalut cerita romansa komedi khas remaja, tokoh utama dan tokoh pendamping menyampaikan materi edukasi pencegahan obesitas.

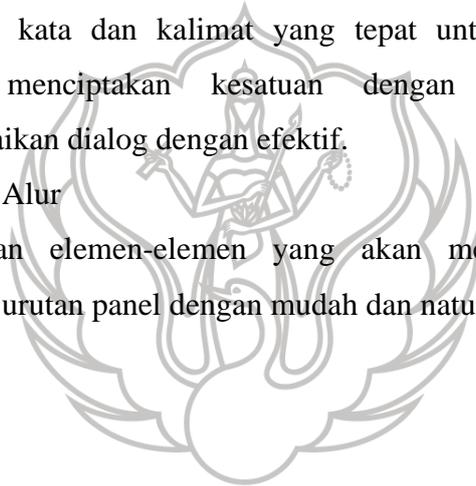
- c. Tugas Akhir “Perancangan Komik Jurnalistik Tentang Krisis Air Bersih Jakarta” oleh Jonggi Jonathan Andrew Siagian (2020) dari Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Prodi Desain Komunikasi Visual, ISI Yogyakarta.

Komik jurnalistik merupakan suatu bentuk komik yang belum banyak ditemui untuk saat ini. Tujuan dari pembuatan komik ini adalah untuk menyampaikan informasi atau fakta, sambil mendorong pembaca untuk berpikir dan mengambil tindakan. Jurnalistik dan DKV sendiri juga sering bersinggungan seperti karikatur, komik strip, tata letak, dan tipografi. Oleh karena itu, komik jurnalistik sangat menarik sebagai bentuk jurnalisme yang kreatif dan inovatif.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis perancangan komik mengadopsi teori dari Scott McCloud yang dijelaskan dalam bukunya *Understanding Comics* (McCloud, 2022). Cloud mengidentifikasi lima aspek utama yang digunakan untuk berkomunikasi dalam perancangan komik:

1. **Pemilihan Momen**
Menentukan momen yang relevan untuk dimasukkan ke dalam cerita dan menghilangkan momen yang kurang penting untuk menciptakan cerita yang lebih terarah.
2. **Pemilihan Bingkai**
Memilih jarak pandang, perspektif, dan teknik pemotongan adegan. Bingkai berperan penting dalam menampilkan elemen-elemen visual utama.
3. **Pemilihan Citra**
Menggambar karakter, objek, simbol, gestur, dan setting dengan jelas agar sesuai dengan cerita dalam bingkai yang telah ditentukan.
4. **Pemilihan Kata**
Menyusun kata dan kalimat yang tepat untuk menambah informasi penting, menciptakan kesatuan dengan elemen visual, serta menyampaikan dialog dengan efektif.
5. **Pemilihan Alur**
Menentukan elemen-elemen yang akan menuntun pembaca dapat mengikuti urutan panel dengan mudah dan natural.



I. Skematika Perancangan

