

**PERANCANGAN BUKU KOMIK
EDUKASI SEPUTAR JERAWAT
UNTUK REMAJA USIA PUBERTAS**



**DIVA AMELIA MAHARANI
NIM: 2012709024**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2025

PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI SEPUTAR JERAWAT UNTUK REMAJA USIA PUBERTAS



Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar S-1 dalam Bidang

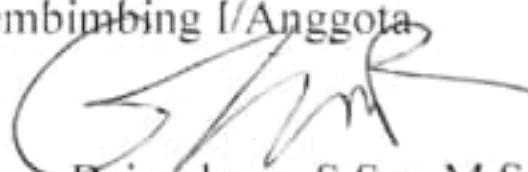
Desain Komunikasi Visual

2025

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI SEPUTAR JERAWAT UNTUK REMAJA
USIA PUBERTAS** oleh Diva Amelia Maharani, NIM 2012709024, 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 31 Oktober 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


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

NIP 198104122006041004 / NIDN 0012048103

Pembimbing II/Anggota


Lily Elserisa, M.Sn.

NIP 199411112022032015 / NIDN 0711119401


Cognate Aguil Ahli

Dr.Sn Andana Maharsi, S.Sn., M.Sn.

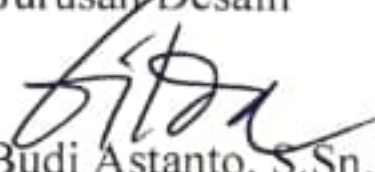
NIP 197200092008121001 / NIDN 0009097204

Koordinator Program Studi
Desain Komunikasi Visual


Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 199002152019032018 / NIDN 0015029006

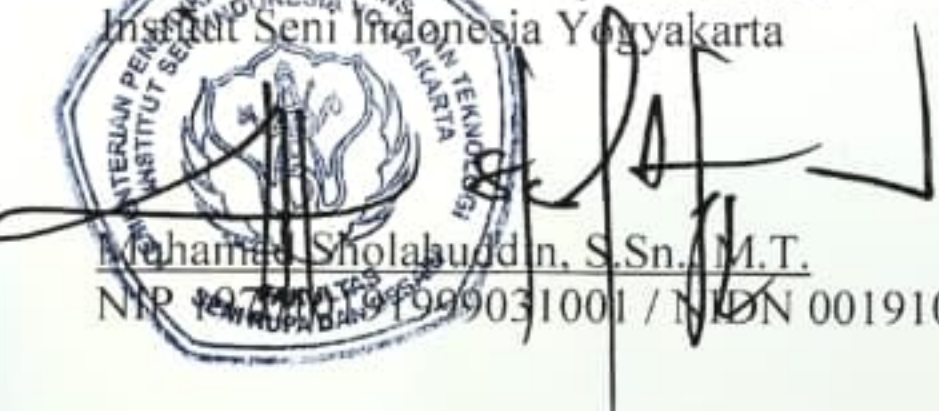
Ketua Jurusan Desain


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 197301292005011001 / NIDN 0029017304

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


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

NIP 1977001191999031001 / NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Amelia Maharani

NIM : 2012709024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI SEPUTAR JERAWAT UNTUK REMAJA USIA PUBERTAS** merupakan karya asli penulis sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesariajaan di perguruan tinggi atau instansi mana pun; 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, Oktober 2025

Divia Amelia Maharani
NIM 2012709024

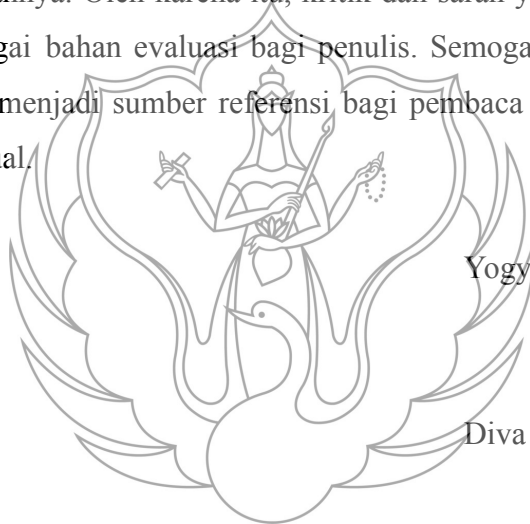
KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT. dan segala rahmat yang senantiasa diberikan-Nya sehingga laporan Tugas Akhir Perancangan Buku Komik Edukasi Seputar Jerawat Untuk Remaja Usia Pubertas dapat diselesaikan oleh penulis dengan baik. Tugas akhir ini membahas pengetahuan umum seputar jerawat beserta cara yang tepat untuk menanganinya, dengan harapan dapat mengedukasi para remaja yang masih berada di usia pubertas tentang jerawat itu sendiri. Lebih lanjut, diharapkan edukasi yang disampaikan melalui perancangan ini juga dapat mendorong para remaja untuk lebih percaya diri meski dengan kulit berjerawat.

Tentunya, karya perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dengan segala kekurangannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi bagi penulis. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan menjadi sumber referensi bagi pembaca dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

Yogyakarta, Oktober 2025

Divya Amelia Maharani



UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari, bahwa perancangan ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya pihak-pihak lain yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta bantuan selama pengerjaannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.Sn. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Setya Budi Astanto, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Ibu Hesti Rahayu S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali.
6. Bapak Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah mendukung dan membimbing penulis hingga Tugas Akhir ini selesai dirancang.
7. Ibu Lily Elserisa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang telah mendukung dan membimbing penulis selama proses perancangan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Dr.Sn. Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Penguji/*Cognate* yang telah memberikan masukan yang bermanfaat.
9. Seluruh jajaran dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis sejak memasuki perkuliahan hingga Tugas Akhir ini selesai.
10. Mama, Mbah, dan Budhe yang senantiasa mendukung dan mendoakan kelancaran penulis dalam menyelesaikan perancangan ini.
11. Kayla, adik penulis yang ikut mendukung dan membantu kelancaran perancangan Tugas Akhir ini.
12. Tatsuki Fujimoto, Vivinos, QMENG, Tan Jiu dan karya-karyanya yang

telah menjadi sumber inspirasi terbesar penulis selama berkarya.

13. Teman-teman ‘Boyyah’; Kirana yang sudah ikut membantu di proses *coloring*, Beatrice, Najwa, Fitri Ambarah, Fitri Hanifah, dan Pingkan yang telah banyak membantu dan menjadi teman seperjuangan penulis selama berkuliah sampai Tugas Akhir ini selesai dirancang.
14. Anne dan Dinda, teman baik penulis sejak SMA yang senantiasa mendukung meski terhalang jarak dan waktu.
15. Nad, Eli, Ilo, Kak Pita, Bang Mamat, dan teman-teman lain di akun Twitter/X penulis yang telah menjadi saksi perjuangan penulis dan senantiasa menyemangati serta menghibur penulis.
16. Teman-teman Panduwara yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
17. Ibu Dr. dr. Satiti Retno P., Sp.DVE (K), dokter spesialis kulit di Rumah Sakit Dr. Sardjito Yogyakarta yang telah meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber penulis dalam pengumpulan data.
18. Jua, Mega, dan Soki yang bersedia untuk memberikan umpan balik terhadap karya perancangan ini.
19. Pengunjung Comic Paradise*5 yang telah mendukung dengan membeli karya perancangan ini.
20. Pihak-pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Amelia Maharani

NIM : 2012709024

Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, terkhusus di bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan karya saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI SEPUTAR JERAWAT UNTUK REMAJA USIA PUBERTAS** kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengolahnya dalam pangkalan data, mendistribusikannya secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis, tanpa perlu meminta izin saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, Oktober 2025

Divia Amelia Maharani
NIM 2012709024

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI SEPUTAR JERAWAT UNTUK REMAJA USIA PUBERTAS

Oleh: Diva Amelia Maharani

NIM: 2012709024

Jerawat merupakan masalah kulit yang umum terjadi, utamanya pada remaja yang memasuki usia pubertas dikarenakan adanya peningkatan aktivitas androgen. Sayangnya, hal ini tidak dibarengi dengan pengetahuan tentang jerawat itu sendiri, sehingga munculnya jerawat memberikan dampak seperti bekas jerawat dan penurunan rasa percaya diri pada penderitanya. Perancangan komik ini dilakukan untuk menyampaikan edukasi yang tepat seputar jerawat kepada remaja di usia pubertas dalam bentuk buku komik edukasi. Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan ini menghasilkan buku komik edukasi seputar jerawat yang dikemas dalam bentuk cerita *slice of life*. Genre *slice of life* dipilih supaya audiens dapat merasa terhubung dengan karakter di dalam cerita. Dengan demikian, edukasi seputar jerawat dapat tersampaikan secara efektif, terutama kepada remaja yang masih berada di usia pubertas.

Kata kunci: Jerawat, remaja, pubertas, percaya diri, komik edukasi, *slice of life*

ABSTRACT

DESIGNING EDUCATION COMIC BOOK CONCERNING ACNE FOR TEENAGERS IN PUBERTY

By: Diva Amelia Maharani

Student ID: 2012709024

Acne is a common skin problem that mostly occurs to teenagers in puberty due to the increase of androgen activity. Unfortunately, this problem is not supported by education of acne itself as it is still considered as trivial matter, resulting in physical and mental damages to its sufferer such as acne scar and low self-esteem. This comic book project is trying to answer that problem by delivering education concerning acne in a form of comic for teenagers. The comic book itself is designed with five steps of design thinking method, which are empathize, define, ideate, prototype, and test. The result of this project is an education comic book packed in a slice of life story. Slice of life is chosen as the genre for this comic to make the reader feel relatable with the character in its story. Therefore, this comic book manages to deliver the education concerning acne effectively, especially to teenagers in puberty.

Keywords: *Acne, teenagers, puberty, self-esteem, education comic, slice of life*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
E. Manfaat Perancangan.....	3
F. Definisi Operasional.....	4
G. Metode Perancangan.....	5
I. Skematika Perancangan.....	8
BAB II.....	9
A. Tinjauan Literatur Tentang Komik Edukasi.....	9
B. Tinjauan Literatur Tentang Jerawat.....	34
C. Tinjauan Literatur Tentang Remaja dan Pubertas.....	47
D. Tinjauan Referensi.....	49
E. Tinjauan Buku Komik Pesaing di Pasaran.....	53
F. Analisis Data Lapangan.....	59
BAB III.....	64
A. Konsep Kreatif.....	64
B. Program Kreatif.....	68
C. Program Perancangan.....	100
BAB IV.....	101
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	101
B. Media Pendukung.....	134
C. GSM (Graphic Standard Manual).....	136
D. Poster Pameran Tugas Akhir.....	139
E. Katalog Pameran Tugas Akhir.....	139
BAB V.....	141
A. Kesimpulan.....	141
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN.....	146

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jerawat merupakan kondisi kulit umum yang dialami oleh seseorang ketika folikel rambut tersumbat. Kebanyakan orang mengalami kondisi ini di area wajah, namun terdapat beberapa kasus di mana jerawat juga muncul di bagian tubuh lain yang rentan berminyak seperti di leher, dada, dan punggung. Walaupun umum terjadi, jerawat tetaplah kondisi kulit yang tidak wajar dan menimbulkan masalah, baik itu masalah fisik maupun psikis. Benjolan jerawat dianggap merusak penampilan bagi sebagian besar orang, terlebih apabila jerawat tersebut meninggalkan bekas seperti bopeng dan noda kehitaman. Baik jerawat itu sendiri maupun bekas yang ditinggalkannya pun dapat menurunkan rasa percaya diri seseorang, bahkan menyebabkan stress dan depresi.

Terdapat beberapa penyebab munculnya jerawat di kulit, salah satunya adalah produksi minyak yang berlebihan oleh androgen yang memicu tersumbatnya folikel rambut. Androgen itu sendiri adalah kumpulan hormon yang mengontrol perkembangan dan pemeliharaan karakteristik laki-laki pada manusia. Meski begitu, perempuan juga memiliki androgen di dalam tubuhnya dalam jumlah yang lebih sedikit daripada laki-laki. Androgen berperan besar dalam perubahan fisik yang dialami manusia ketika pubertas, seperti tumbuhnya rambut, mengubah karakter suara, dan perkembangan pada alat reproduksi. Selain itu, androgen juga berperan dalam mengatur pertumbuhan tulang, jaringan otot, sel darah merah, dan sebum.

Memasuki masa remaja, aktivitas androgen mengalami peningkatan yang sangat drastis. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan hormonal, fisik, psikologis, dan sosial yang terjadi ketika manusia memasuki masa remaja. Masa remaja dapat pula disebut sebagai masa pubertas atau masa akil balig, dimulai ketika manusia memasuki usia 10-13 tahun dan berakhir pada sekitar usia 18-22 tahun. Perubahan-perubahan yang terjadi di masa ini menyebabkan para remaja mengalami *self-consciousness* yang cenderung membuat mereka membandingkan diri dengan orang lain. Munculnya jerawat dan

ketidaksempurnaan lainnya di kulit dan tubuh dapat menurunkan kepercayaan diri mereka dan mempengaruhi pertumbuhan psikologis lainnya. Pada beberapa kasus, turunnya kepercayaan diri ini bahkan dapat menyebabkan gangguan kecemasan, stress, depresi, dan ketidakseimbangan emosi. Hal ini dapat menjadi masalah besar dan mempengaruhi pertumbuhan seseorang hingga dewasa apabila tidak ditangani dengan baik.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mencegah munculnya jerawat dan penanganan yang dapat dilakukan apabila jerawat muncul di kulit. Berbagai produk kecantikan yang menawarkan perawatan khusus untuk kulit berjerawat pun semakin banyak di pasaran, mulai dari sabun wajah, serum, krim spot, hingga *acne patch*. Namun, setiap manusia memiliki kondisi kulit yang berbeda-beda sehingga pencegahan dan penanganan yang dapat diimplementasikan pada masing-masing individu juga berbeda. Tanpa adanya edukasi yang benar dan menyeluruh, upaya pencegahan dan penanganan yang tidak tepat justru akan semakin memperburuk kondisi kulit, bahkan dapat membuat jerawat semakin meradang dan sulit untuk disembuhkan.

Edukasi dapat dilakukan dengan menggunakan beragam media, salah satunya dengan menggunakan media komik. Komik sendiri tidak terbatas hanya pada komik-komik yang diterbitkan di masa modern, tetapi juga karya-karya lama yang dibuat oleh manusia-manusia di zaman lampau. Lukisan dan ukiran yang ada di gua, piramida, candi, dan benda-benda peninggalan sejarah lainnya dapat dikategorikan sebagai komik yang terbukti efektif menyampaikan informasi yang ada di masa-masa tersebut.

Saat ini, penggunaan komik sebagai media edukasi semakin masif digunakan. Contoh komik edukasi yang banyak ditemukan adalah seri komik *Why?* dan *Ten Ten Series* yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo. Meski memiliki tema dan topik yang berbeda, kedua seri ini memiliki satu kesamaan; keduanya memanfaatkan pemakaian gambar, teks, dan elemen lain pada komik untuk mengedukasi target audiens masing-masing. Hal ini membantu audiens untuk lebih memahami konteks topik yang diangkat sehingga penyampaian informasi berlangsung dengan efektif.

Komik sebagai media edukasi tentang jerawat dapat membantu audiens

mengenai jerawat dengan lebih mudah. Visualisasi yang disajikan dalam bentuk gambar, teks, dan simbol membantu memberikan konteks pada informasi yang disampaikan, sehingga diharapkan dapat menjadi panduan yang efektif untuk para remaja dalam mengetahui, mencegah, dan menangani jerawat di kulit. Dengan demikian, dampak negatif yang disebabkan oleh jerawat dapat diminimalisir sehingga tidak mengganggu proses pertumbuhan remaja terutama di masa-masa pubertas.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menyampaikan edukasi yang tepat seputar jerawat kepada remaja di usia pubertas melalui media komik?

C. Batasan Masalah

1. Informasi yang disampaikan di dalam komik adalah informasi umum, penyebab, dan cara-cara yang dapat dilakukan sebagai pencegahan dan penanganan munculnya jerawat.
2. Informasi yang disampaikan akan berfokus pada jerawat yang muncul ketika di masa pubertas.
3. Target audiens perancangan komik ini adalah remaja di rentang usia 13-18 tahun.
4. Perancangan komik disajikan dalam bentuk buku cetak.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dilakukannya perancangan ini adalah untuk menyampaikan edukasi yang tepat seputar jerawat kepada remaja di usia pubertas melalui perancangan media buku komik.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi target audiens

Dapat mengedukasi target audiens tentang jerawat serta memberikan informasi tentang cara-cara pencegahan dan penanganan jerawat yang tepat.

2. Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat memberikan *insight* baru mengenai topik dan media yang digunakan serta menjadi referensi untuk perancangan-perancangan yang akan datang.

3. Bagi instansi

Dapat menjadi arsip dan bahan studi baru di institusi agar bisa digunakan untuk meningkatkan wawasan literasi.

4. Bagi masyarakat umum

Dapat memberikan *insight* baru tentang jerawat dan cara-cara pencegahan dan penanganan jerawat.

F. Definisi Operasional

1. Komik

Komik adalah kumpulan gambar dan lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau cerita kepada pembaca (McCloud, 2001: 9). Gambar atau lambang yang ada di dalam komik disusun dalam panel-panel (atau panel tunggal) yang memuat perbendaharaan visual komik sehingga terdapat kontinuitas untuk menyampaikan informasi.

Komik memiliki banyak jenis dan fungsi, salah satunya sebagai media edukasi. Dalam konteks perancangan ini, komik edukasi merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai jerawat dan cara-cara penanganannya.

2. Jerawat

Kondisi di mana kulit mengalami inflamasi yang terjadi karena adanya penyumbatan di folikel rambut yang disebabkan oleh beberapa faktor. KBBI menyebutkan bahwa jerawat adalah bisul kecil berisi lemak, terutama pada muka. Jerawat dapat dialami oleh siapa saja, namun remaja yang memasuki masa pubertas lebih rentan terhadap jerawat sebab terjadi lonjakan aktivitas androgen yang menyebabkan kondisi tubuh tidak stabil. Pada perancangan ini, jerawat adalah topik utama yang akan dibahas oleh perancang.

3. Pubertas

Pubertas umumnya terjadi di usia 10-17 tahun untuk perempuan dan 11-18 tahun untuk laki-laki. Bisa juga disebut akil baligh, pubertas adalah proses transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan pada tubuh, baik itu secara fisik maupun psikis. Perubahan ini terjadi sebab adanya peningkatan aktivitas hormon di dalam tubuh yang terkadang berlangsung dengan cepat sehingga menyebabkan ketidakstabilan pada psikis. Remaja yang berada di masa pubertas adalah target audiens utama dari perancangan ini, tepatnya yang berusia sekitar 13-18 tahun.

G. Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* yang terdiri dari lima tahapan untuk menemukan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh target audiens, dalam hal ini adalah jerawat. Kelima tahapan itu adalah *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.

1. *Empathize*

Di tahap *empathize*, perancang melakukan pendekatan terhadap target audiens dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif untuk memahami permasalahan yang tengah dialami. Pendekatan ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa data yang di antaranya adalah:

a. Data primer

Didapatkan melalui wawancara bersama dokter spesialis kulit untuk mendapatkan informasi akurat dan terkini seputar jerawat dan penanganannya. Selain itu, untuk memahami sudut pandang target audiens maka dibutuhkan pula data dari target audiens yang dapat dikumpulkan dengan menyebar angket atau kuesioner singkat.

b. Data sekunder

Data didapatkan dari sumber literatur yang ditulis oleh para ahli yang berhubungan dengan topik terkait. Sumber literatur yang dimaksud dapat berupa bacaan di internet maupun di media cetak, seperti buku, jurnal, skripsi, artikel, dan lain-lain.

2. *Define*

Setelah semua data yang dibutuhkan terkumpul, data-data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi titik utama dari masalah yang ada. Temuan yang didapat dari tahap *define* dapat digunakan sebagai panduan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

3. *Ideate*

Dari penemuan masalah yang didapatkan sebelumnya, perancang kemudian mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan *brainstorming* dan membuat konsep perancangan. Konsep dalam hal ini dapat berupa alur, desain karakter, pemilihan gaya gambar, warna, *layout*, dan lain sebagainya. Tahap produksi pun dapat dilakukan setelah keseluruhan perancangan telah dikonsep dengan matang.

4. *Prototype*

Di tahap *prototype*, karya perancangan yang selesai diproduksi kemudian diuji cetak sebagai pembuktian efektivitas dari solusi yang telah ditetapkan di tahap sebelumnya. *Prototype* yang telah diuji cetak kemudian diuji kepada beberapa pihak untuk mendapatkan umpan balik. Umpan balik yang didapat di tahap ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi apabila terjadi perbaikan atau perubahan pada karya perancangan.

5. *Test*

Setelah tahap *prototype* dilakukan, tahap terakhir dari perancangan ini adalah tahap *test* atau pengujian. Hasil akhir dari perancangan diuji dengan cara disebarluaskan kepada masyarakat dan target audiens. Di tahap ini pun, umpan balik dari audiens tetap dibutuhkan agar menghasilkan karya perancangan yang maksimal.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk perancangan ini adalah 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why, dan How*). Metode ini digunakan agar

informasi yang ada di dalam perancangan ini dapat tersampaikan dan masalah yang ada dapat terselesaikan secara efektif.

1. *What*

Apa masalah yang ingin diselesaikan dalam perancangan ini?

2. *Who*

Siapa target audiens perancangan ini?

3. *When*

Kapan perancangan ini akan dipublikasikan?

4. *Where*

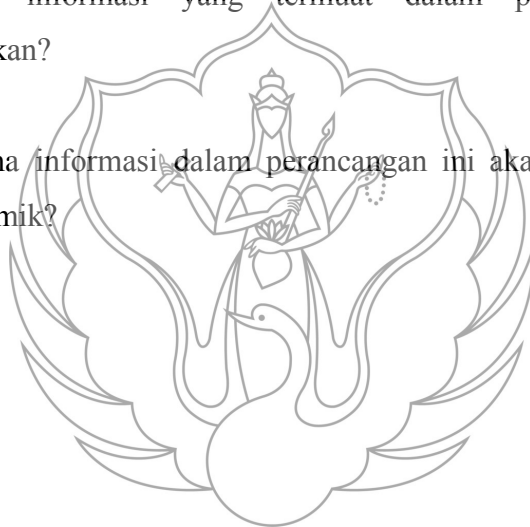
Di mana perancangan ini akan dipublikasikan?

5. *Why*

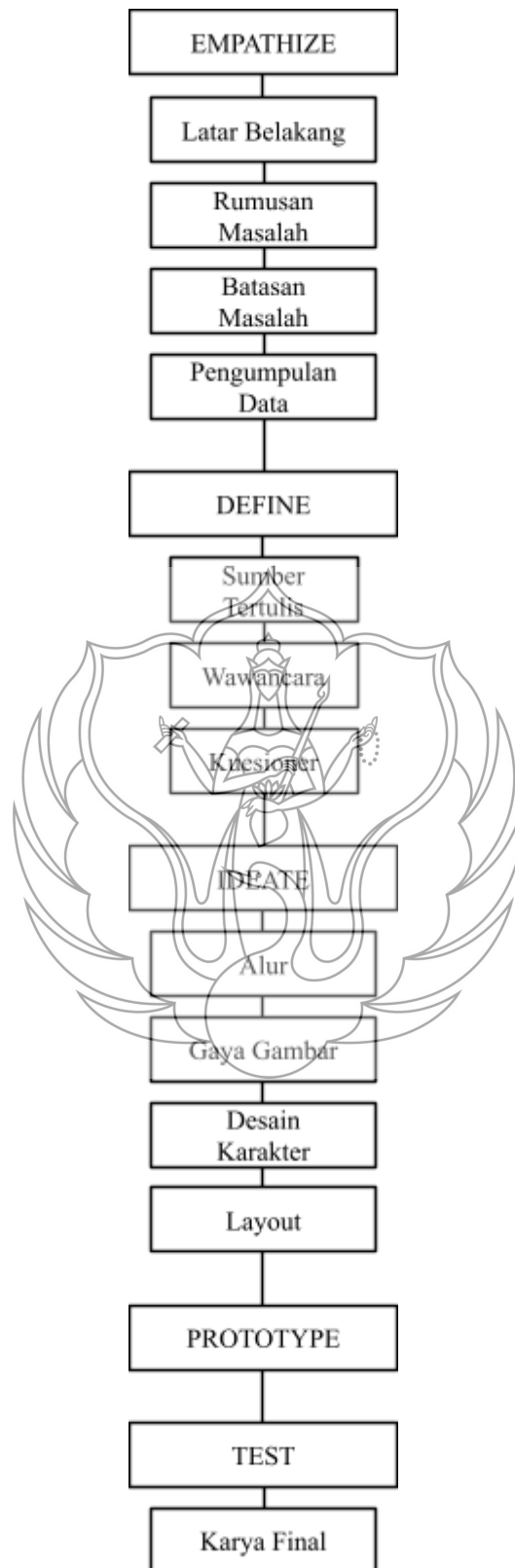
Mengapa informasi yang termuat dalam perancangan ini perlu disampaikan?

6. *How*

Bagaimana informasi dalam perancangan ini akan disampaikan melalui media komik?



I. Skematika Perancangan



Gambar 1.2 Skematika perancangan menggunakan metode *design thinking*
(Sumber: Diva Amelia Maharani)