

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Jerawat merupakan kondisi kulit umum yang dialami seseorang ketika folikel rambut tersebut. Meski sifatnya umum, jerawat tetaplah kondisi kulit yang tidak wajar dan menimbulkan masalah bagi penderitanya. Secara fisik, jerawat dapat meninggalkan bekas seperti bopeng dan noda kehitaman. Secara psikis, jerawat dan bekasnya dapat menurunkan rasa percaya diri penderitanya karena dianggap membuat wajah terlihat kotor.

Sebagian besar penderita jerawat adalah para remaja yang memasuki usia pubertas. Sayangnya, hal ini tidak dibarengi dengan pengetahuan yang mendalam mengenai jerawat sehingga penanganan yang diberikan pun masih kurang tepat. Akibatnya, kondisi jerawat yang tak kunjung membaik menyebabkan penderitanya merasa malu, stress, bahkan depresi. Oleh karena itu, perancangan ini dilakukan dengan tujuan menyampaikan edukasi yang tepat seputar jerawat kepada remaja di usia pubertas melalui media buku komik.

Perancangan buku komik ini menggunakan metode *design thinking* untuk memahami permasalahan yang dihadapi audiens terkait jerawat. Pada tahap *empathize*, perancang mengumpulkan data menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan ini dilakukan dengan mewawancarai dokter spesialis kulit, menyebar kuesioner singkat, dan mengumpulkan data dari sumber literatur yang berkaitan dengan jerawat. Setelah seluruh data terkumpul, perancangan berlanjut ke tahapan *define* untuk mengidentifikasi titik utama dari masalah yang ada. Pada tahap selanjutnya, *ideate*, perancang mulai melakukan *brainstorming* dan mengonsep karya perancangan. Berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan sebelumnya, perancangan buku komik edukasi ini dikemas dalam bentuk cerita *slice of life* dengan tokoh utama seorang remaja penderita jerawat yang merasa rendah diri. Pemilihan ini dilakukan supaya target audiens dapat merasa terhubung dengan karakter maupun cerita yang disajikan di dalam komik. Setelah seluruh konsep matang, maka perancangan dilanjutkan ke proses produksi.

Proses produksi dimulai dengan menuliskan *storyline*. Proses ini memakan

waktu yang cukup lama karena perancang harus memastikan keseimbangan antara alur cerita dan informasi edukatif di dalamnya. Produksi kemudian dilanjutkan dengan proses sketsa, *lineart*, pewarnaan, hingga *finishing*.

Setelah seluruh proses produksi selesai, perancangan dilanjutkan ke tahap *prototype*. Di tahap ini, perancang menguji cetak beberapa halaman komik pada beberapa jenis kertas untuk menentukan kertas yang akan digunakan sekaligus menguji warna komik di media kertas. Setelah menentukan kertas, buku komik kemudian diuji cetak secara keseluruhan. Buku komik kemudian diuji dengan ditunjukkan kepada beberapa pihak untuk mendapatkan umpan balik. Dari hasil uji karya ini, umpan balik yang didapat sangatlah positif, dengan sedikit masukan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan karya. Setelah dilakukan penyesuaian, maka perancangan sampai pada tahap *test*, dengan cara dipublikasikan di acara Comic Paradise 5 yang berlangsung pada tanggal 18-19 Oktober 2025 di Jogja Expo Center.

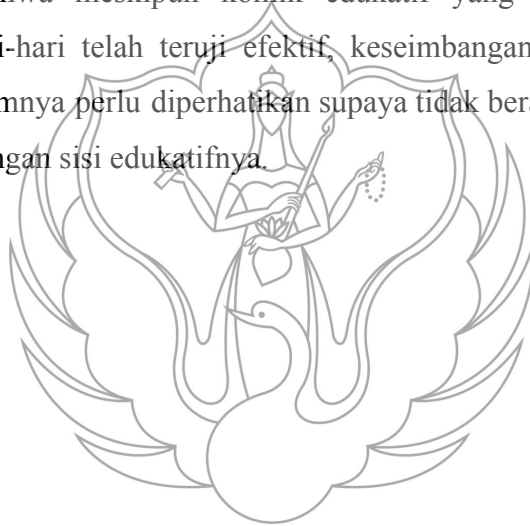
Dapat disimpulkan, perancangan buku komik ini telah menjawab rumusan masalah dengan menggunakan cerita bergenre *slice of life* untuk menyampaikan edukasi seputar jerawat kepada remaja di usia pubertas. Metode perancangan yang menghasilkan buku komik ini sudah teruji tepat karena situasi dan karakter tokoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dapat membuat audiens merasa lebih terhubung dengan cerita yang disajikan, sehingga informasi edukatif yang disampaikan di dalamnya dapat diterima dengan lebih mudah. Dengan demikian, buku komik ini telah berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan remaja terhadap jerawat dan cara penanganannya, serta ikut membantu mendorong peningkatan rasa percaya diri pada remaja, terutama bagi mereka yang merasakan langsung dampak buruk dari jerawat.

B. Saran

Setelah perancangan ini dilakukan, ada beberapa saran dari perancang untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan. Yang pertama adalah pengembangan informasi tentang jerawat itu sendiri. Keterbatasan halaman pada perancangan ini membuat informasi yang dapat disampaikan di dalamnya hanya sebatas informasi dasar, padahal masih bisa dieksplor lebih jauh lagi. Hal ini juga

berkaitan dengan informasi kredibel seputar jerawat yang masih cukup sulit untuk ditemukan. Meski demikian, masih ada banyak permasalahan pada remaja di usia pubertas yang belum ditemukan solusinya, sehingga disarankan untuk mengeksplor hal tersebut mengingat masa pubertas adalah salah satu masa paling krusial bagi manusia.

Metode perancangan *design thinking* rupanya dapat diterapkan pada perancangan komik. Meski prosesnya yang cukup panjang, metode ini sangat membantu untuk mendapatkan hasil akhir yang memuaskan dan tepat sasaran. Oleh karena panjangnya proses metode ini, ditambah lagi proses pembuatan komik itu sendiri yang juga sama panjangnya, maka disarankan untuk membuat *timeline* yang lebih disiplin supaya tidak memakan waktu yang sangat lama. Perlu diingat pula bahwa meskipun komik edukatif yang dikemas dalam cerita kehidupan sehari-hari telah teruji efektif, keseimbangan cerita dengan edukasi yang ada di dalamnya perlu diperhatikan supaya tidak berat sebelah dan membuat komik itu kehilangan sisi edukatifnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Gumelar, M. S. (2010). *Comic making: Membuat komik*. An1mage.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Kata Buku.
- Marwoto. (2020). *Tema dan Amanat dalam Cerita Pendek Indonesia*. Alprin.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mumpuni, Y. & Wulandari, A. (2010). *Cara Jitu Mengatasi Jerawat*. Penerbit ANDI.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Erlangga.
- Wasitaatmadja, S. M. (2018). *AKNE*. Universitas Indonesia Publishing.

Jurnal

- Autrilia, R. F., & Ninin, R. H. (2022). Eksplorasi Dampak Psikologis pada Remaja yang Memiliki Masalah Penampilan dengan Jerawat. *Jurnal Psikologi Udayana*, 9(2), 194-205.
- Batubara, J. R. (2016). Adolescent Development (Perkembangan Remaja). *Sari pediatri*, 12(1), 21-9.
- Darmaputra, I. G. N. (2022). Mengatasi Bekas Jerawat Dr. dr. IGN Darmaputra, Sp. KK (K) FINSDV, FAADV.
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 139-146.
- Mahesa, A. V. (2021). Hubungan Antara Tingkat Kecemasan Dengan Timbulnya Akne Vulgaris Pada Mahasiswa PSPD UIN Malang Angkatan 2017-2020. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Novitasari, B. H. R. (2022). Analisa Visual Desain Karakter “Smarty Land” dalam Komik Sains Kuark. *TUTURRUPA*, 4(2), 86-95.
- Purwanto, A., & Widodo, W. (2022). Analisis Keefektifan Komik Edukasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 208-213.
- Sifatullah, N., & Zulkarnain, Z. (2021). Jerawat (Acne vulgaris): Review penyakit infeksi pada kulit. *Prosiding Seminar Nasional Biologi* (Vol. 7, No. 1, pp. 19-23).

Siregar, A. P. R. (2024). Perancangan Komik Web Sebagai Media Informasi Tentang Endometriosis Kepada Remaja Putri. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Vasam, M., Korutla, S., & Bohara, R. A. (2023). Acne vulgaris: A review of the pathophysiology, treatment, and recent nanotechnology based advances. *Biochemistry and Biophysics Reports*, 36, 101578.

Situs

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK459173/> (Diakses pada 15 Agustus 2024 pukul 14:10 WIB)

<https://www.morulaivf.co.id/id/blog/hormon-androgen/> (Diakses pada 21 Agustus 2024 pukul 14:30 WIB)

<https://kbbi.web.id/jerawat> (Diakses pada 26 Agustus 2024 pukul 14:04 WIB)

<https://kbbi.web.id/komik> (Diakses pada 18 November 2024 pukul 14:21 WIB)

https://cartoons.osu.edu/digital_albums/yellowkid/ (Diakses pada 18 November 2024 pukul 15:29 WIB)

<https://www.readingmuseum.org.uk/collections/britains-bayeux-tapestry> (Diakses pada 18 November 2024 pukul 18:17 WIB)

<https://kbbi.web.id/cerita> (Diakses pada 22 November 2024 pukul 18:13 WIB)

<https://kbbi.web.id/sinopsis> (Diakses pada 23 November 2024 pukul 00:36 WIB)

<https://penerbitdeepublish.com/jenis-jenis-karakter-tokoh/> (Diakses pada 24 November 2024 pukul 23:01 WIB)

<https://www.wingedcanvas.com/single-post/shading-in-art-tips-on-value-shadows-and-lighting> (Diakses pada 25 November 2024)

<https://kbbi.web.id/remaja> (Diakses pada 4 Desember 2024 pukul 21:13 WIB)