

**PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG EDUKASI
OBESITAS BAGI REMAJA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Aulia Azziawaty

NIM 1412312024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG EDUKASI
OBESITAS BAGI REMAJA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Aulia Azziawaty

NIM 1412312024

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

2020

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG EDUKASI OBESITAS BAGI REMAJA diajukan oleh Aulia Azziawaty, NIM 1412312024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I /Anggota

Fx. Widyatmoko, M.Sn.

NIP 19750710 200501 1 001 / 0010077504

Pembimbing II

Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004 / 0012048103

Cognate/Anggota

Drs. Asnar Zacky, M.Sn

NIP 19570807 198503 1 003 / 0007085715

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001 / 0009097204

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain/Ketua

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002 / 0002085909

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / 0015037702

*I'm no stranger to this place
Where real life and dreams collide
And even though I fall from grace
I will keep the dream alive
I will keep the dream alive*

(*'Keep the Dream Alive'* oleh Oasis)

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk

Kreator

Penikmat Komik

DKV ISI Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Perancangan Webkomik ‘Sari VS Lemak’ merupakan usaha penulis menyampaikan pengetahuan edukasi obesitas pencegahan yang diambil dari materi buku panduan Kampanye GENTAS oleh Kementerian Kesehatan. Obesitas dan penyakit tidak menular merupakan ancaman nyata bagi masa depan bangsa oleh karena itu webkomik ini mencoba menyampaikan informasi dengan gaya bercerita yang sekiranya dapat diterima dengan mudah untuk remaja .

Webkomik merupakan basis komik digital yang sedang diminati di Indonesia. Diharapkan dengan perancangan ini dapat menambah warna baru di dunia webkomik lokal dan dapat menjadi inspirasi berkarya bagi para komikus dan seniman lintas media dimana pun mereka berada. Penulis sadar bahwa karya perancangan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar tercipta karya yang lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 22 Januari 2020

Aulia Azziauwaty
NIM 1412312024

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas selesainya karya Tugas Akhir ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses pengkaryaan dan ingin meminta maaf sebesar-besarnya atas kesalahan penulis baik sengaja maupun tidak sengaja. Semoga karya perancangan ini dapat memberi manfaat bagi masyarakat luas. Secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Suastiwi, M.Des. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
4. Terra ‘Robotgoblok’ Bajraghosa, M.Sn, sebagai dosen pembimbing (dan tempat curhat) yang selalu memberi inspirasi dalam proses berkarya.
5. FX. Widyatmoko ‘Koskow’, M. Sn, sebagai dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktu untuk mahasiswanya di kampus, selalu memberikan *insight* menarik pada topik perancangan, dan yang telah mendorong penulis lebih jauh untuk belajar.
6. Asnar Zacky, M. Sn., selaku *cognate* dalam sidang tugas akhir
7. Edi Jatmiko, M. Sn, selaku ‘dosen pembimbing’ yang selalu memberi inspirasi tentang webkomik.
8. Seluruh dosen dan karyawan Prodi DKV ISI Yogyakarta yang telah memberi ilmu dan inspirasi.
9. Allah SWT yang atas berkah dan petunjuk-Nya telah membimbing penulis hingga dapat menyelesaikan karya dengan lancar.
10. Budi Riyatun atas kasih sayangnya yang tak terbatas.
11. Surijal atas inspirasi dan bantuan tiada habis.
12. Om Heri dan Bulik Sofi atas dukungan emosional yang luar biasa.
13. Teman teman senior OKSID, DISKO, FKJ atas dukungan dan inspirasinya.
14. Para pejuang Tugas Akhir Niken, Harry Jow, Farida, Aisyah, Novan, Jonggi, Linda, Nana, Angga DW, dan teman-teman lainnya yang selalu berbagi informasi mengenai Tugas Akhir.

15. 'Hao' Omega Hanifa yang telah membantu pengerjaan animasi, Niko Satia yang telah membantu mengembangkan aplikasi Android, Mas 'Yudhek' Yudhi Pratama dan Mas Agung yang telah membantu mengembangkan website, dan Mas Dinnu atas sarannya dalam pengembangan website.
16. YUI Lovers Jogja yang berkumpul pada *channel* Discord 'Gamers Gemesh Unch Unch' yang setiap malam yang menemani penulis berkarya selama perancangan.
17. Chika, Geegee, Jane, Nike, Esa, Mita, Nden, Labib, Nabil dkk. atas semangat yang selalu diberikan hingga penulis dapat mencapai garis akhir.
18. Dan banyak pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Aulia Azziawaty
NIM : 1412312024
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir perancangan yang berjudul **PERANCANGAN WEBKOMIK TENTANG EDUKASI OBESITAS BAGI REMAJA** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 22 Januari 2020

Aulia Azziawaty
NIM 1412312024

ABSTRAK

Aulia Azziawaty

Perancangan Webkomik tentang Edukasi Obesitas bagi Remaja

Gangguan kesehatan akibat aktivitas rendah dan asupan makan yang berlebih lama-kelamaan membuat tubuh mengalami kelebihan berat badan sehingga memicu kondisi obesitas. Menurut Riset Kesehatan Dasar Kementerian Kesehatan tahun 2018 prevalensi orang yang mengalami berat badan berlebih dan obesitas terus meningkat setiap tahunnya, padahal obesitas dapat memicu penyakit tidak menular mematikan seperti hipertensi, stroke, dan diabetes mellitus. Kementerian kesehatan melalui Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular membuat panduan kampanye GENTAS (Gerakan Nusantara Tekan Angka Obesitas) berisi langkah-langkah mencegah obesitas.

Penciptaan webkomik ini bertujuan untuk mengedukasi remaja cara mencegah obesitas dengan panduan dari kampanye tersebut. Didukung dengan materi-materi lain dari website <http://p2ptm.kemkes.go.id> seperti 'Majalah Warta Kesmas', 'Buku Saku: Ayo Bergerak, Lawan Obesitas!'

Kata kunci: Webkomik, Obesitas, Remaja, Penyakit Tidak Menular

ABSTRACT

Aulia Azziawaty

Designing Webcomic About Obesity Education for Teenagers

Health problems due to low activity and excessive food intake slowly caused the body to become overweight that provoke obesity. According to Basic Health Research held by the Ministry of Health in 2018 have proven that the prevalence of overweight and obesity was rising in the last decade, meanwhile, obesity can cause deadly non-communicable diseases such as hypertension, stroke, and diabetes mellitus. Ministry of health through the Directorate of Prevention and Control of Non-Communicable Diseases has made a campaign guide called GENTAS (National Movement to Press Obesity Rates) contains steps and how-to tips to prevent obesity.

This webcomic design process aims to educate teenagers on how to prevent obesity by guides from the campaign mentioned, supported by other guides and materials from <http://p2ptm.kemkes.go.id> such as 'Warta Kesmas Magazine', 'Pocket Book: Let's Move, Fight Obesity!'

Keywords: Webcomic, Obesity, Teenager, Non-Communicable Disease

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat.....	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
H. Metode Analisis Data	8
I. Konsep Perancangan	8
J. Skematika Perancangan.....	9
BAB II.....	10
IDENTIFIKASI DAN LANDASAN TEORI	10
A. Tinjauan literatur	10
1. Definisi obesitas	10
2. Akibat obesitas	10
3. Penyebab obesitas.....	10
4. Cara mengukur obesitas	11
5. Penanganan obesitas.....	11
6. Komik.....	15
7. <i>Narrative Arc</i> : menyusun cerita yang layak diceritakan.....	34
8. Tokoh <i>Sidekick</i> dan Kontagonis	36
B. Tinjauan Buku Komik yang akan Dirancang	37
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.....	37

2.	Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar Pemikiran Pentingnya Komik Tersebut Dibuat.....	38
3.	Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial	39
4.	Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik Sebagai Media Penyampaian Pesan 40	
C.	Tinjauan Buku Komik sejenis Di Pasaran.....	40
1.	Komik Referensi Cerita	40
2.	Komik Referensi Visual	49
D.	Analisis Data Lapangan.....	56
1.	Analisis Profil Pembaca	56
2.	Analisis Keterbatasan Dan Kelebihan Komik Yang Dirancang.....	56
3.	Analisis Prediksi Dampak Positif Komik Yang Dirancang	56
E.	Simpulan Dan Usulan Pemecahan Masalah	56
BAB III		58
KONSEP DESAIN		58
A.	Konsep Kreatif	58
1.	Tujuan Kreatif	58
2.	Strategi Kreatif	58
B.	Program Kreatif.....	61
1.	Judul webkomik	61
2.	Diskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	61
3.	Sinopsis	62
4.	<i>Storyline</i>	62
BAB IV		64
PROSES DESAIN		64
A.	Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	64
1.	Studi Visual Unsur warna.....	64
2.	Studi Visual Karakter Tokok Utama	65
3.	Tokoh Pendukung.....	69
4.	Studi Visual Bentuk Panel dan Balon, teks dll.....	71
5.	Studi Visual Unsur Arsitektural/ Bangunan	74
6.	Wireframe Web	82
7.	Final Design Webkomik.....	83
B.	Media pendukung	231

1. Kaos.....	231
2. Totebag.....	231
3. Topi	231
4. Piring	232
5. Botol stainless steel	232
6. Mug	233
7. Katalog	233
BAB V.....	235
KESIMPULAN.....	235
A. Kesimpulan.....	235
B. Saran.....	236
DAFTAR PUSTAKA	238
LAMPIRAN.....	240

DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. 1 Hasil Riskesdas 2018	2
Gb. 1. 2 Hasil Riskesdas 2018	2
Gb. 2. 1 Tabel Klasifikasi IMT	11
Gb. 2. 2 The Narrative Arc	36
Gb. 2. 3 Cover komik Why? Penyakit	42
Gb. 2. 4 Why? Penyakit, Keung Keung sedang menceritakan penyakit cacar	43
Gb. 2. 5 Cover buku Body Rebuild Series	45
Gb. 2. 6 Isi buku Body Rebuild Series	46
Gb. 2. 7 <i>Webtoon</i> Cerita Ginjal Ibu	48
Gb. 2. 8 <i>Webtoon</i> Cerita Ginjal Ibu	48
Gb. 2. 9 Komik Atelier of With Hat	51
Gb. 2. 10 Komik Atelier of With Hat	51
Gb. 2. 11 komik Hobolobo of Hamelin	54
Gb. 2. 12 komik Hobolobo of Hamelin	54
Gb. 2. 13 5 lapis parallax yang digunakan Zivadinovic	55
Gb. 2. 14 proses pembuatan Hobolobo of Hamelin	55
Gb. 3. 1 komik W.i.t.c.h	60
Gb. 3. 2 Atelier of Witch Hat	60
Gb. 3. 3 Hobolobo of Hamelin	61
Gb. 4. 1 Kover format cetak	64
Gb. 4. 2 Gaya busana seragam SMA	65
Gb. 4. 3 Desain karakter Sari	65
Gb. 4. 4 Desain karakter sifat Sari	66
Gb. 4. 5 Sari setelah melakukan gaya hidup sehat	66
Gb. 4. 6 ekspresi Sari	67
Gb. 4. 7 Sketsa Tuyul Berekor	67
Gb. 4. 8 Sketsa karakter Cemplon	68
Gb. 4. 9 Karakter Cemplon terbang, mengeluarkan	68
Gb. 4. 10 Ekspresi Aulia Azziawaty, 2019)	69
Gb. 4. 11 Desain karakter Bobi	69
Gb. 4. 12 inspirasi gaya rambut Kak Chris	70
Gb. 4. 13 inspirasi gaya rambut dan ekspresi Kak Chris	70
Gb. 4. 14 Desain karakter Kak Chris	70
Gb. 4. 15 inspirasi karakter Keluarga Sari	71
Gb. 4. 16 Desain karakter Keluarga Sari	71
Gb. 4. 17 Font Noteworthy Bold untuk dialog biasa	72

Gb. 4. 18 Font Noteworthy untuk dialog dalam pikiran dan infografis	72
Gb. 4. 19 Font Markup untuk infografis	72
Gb. 4. 20 Font Futura Condensed Bold untuk cover komik	72
Gb. 4. 21 Balon kata untuk dialog di alam mimpi	72
Gb. 4. 22 Balon kata untuk dialog dalam pikiran	73
Gb. 4. 23 Balon kata untuk dialog sehari-hari	73
Gb. 4. 24 Balon kata untuk dialog bernada bahagia	73
Gb. 4. 25 Balon kata dengan isi dialog tulisan tangan	73
Gb. 4. 26 Onomatope dengan tulisan tangan	74
Gb. 4. 27 inspirasi rumah Keluarga Sari	74
Gb. 4. 28 Denah rumah keluarga Sari	74
Gb. 4. 29 Inspirasi kamar Sari.....	75
Gb. 4. 30 Inspirasi kamar Sari.....	75
Gb. 4. 31 Inspirasi kamar Sari.....	76
Gb. 4. 32 Desain kamar Sari	76
Gb. 4. 33 Inspirasi ruang dapur	77
Gb. 4. 34 inspirasi ruang tamu	77
Gb. 4. 35 inspirasi ruang tamu	78
Gb. 4. 36 desain ruang tamu	78
Gb. 4. 37 Ruang tamu	78
Gb. 4. 38 SMA N 3 Yogyakarta.....	78
Gb. 4. 39 suasana akelas SMA N 3 Yogyakarta	79
Gb. 4. 40 suasana kelas Sari.....	79
Gb. 4. 41 lorong SMA N 3 Yogyakarta	79
Gb. 4. 42 Lorong sekolah.....	80
Gb. 4. 43 inspirasi Ruang OSIS	80
Gb. 4. 44 Ruang OSIS	80
Gb. 4. 45 lapangan tengah SMA N 3 Yogyakarta.....	81
Gb. 4. 46 Sari berjualan di Lapangan Tengah.....	81
Gb. 4. 47 Pasar Beringharjo Yogyakarta	81
Gb. 4. 48 Suasana pasar	82
Gb. 4. 49 Wireframe web.....	82
Gb. 4. 50 Kaos.....	231
Gb. 4. 51 Totebag.....	231
Gb. 4. 52 Topi	232
Gb. 4. 53 Piring	232
Gb. 4. 54 Botol stainless steel	233
Gb. 4. 55 Mug	233
Gb. 4. 56 Katalog pameran	234
Gb. 4. 57 Booth pameran dan merchandise	242
Gb. 4. 58 Foto bersama teman-teman di booth pameran	243
Gb. 4. 59 Dokumentasi persidangan	244

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini akses terhadap kebutuhan dasar manusia sangat mudah didapat, transportasi mudah dicari, dan pekerjaan lebih ringan dengan bantuan internet. Teknologi telah mempengaruhi gaya hidup manusia secara signifikan. Namun dengan kemajuan teknologi manusia menjadi kurang bergerak sehingga memicu berbagai gangguan kesehatan. Jika tidak diatasi maka akan manusia akan mudah terjangkit penyakit tidak menular (PTM).

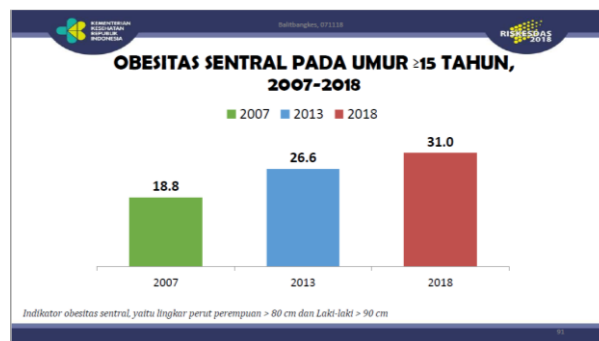
Gangguan kesehatan akibat aktivitas rendah dan asupan makan yang berlebih lama-kelamaan membuat tubuh mengalami kelebihan berat badan sehingga memicu kondisi obesitas. Obesitas merupakan kondisi medis berupa kelebihan lemak tubuh yang merugikan bagi kesehatan. Penderita obesitas berisiko harapan hidup turun (kematian dini) atau meningkatkan masalah kesehatan (Yahya, 2017:12). Obesitas mengakibatkan penyakit tidak menular seperti hipertensi, diabetes mellitus, hiperkolestrol (tingginya kolestrol dalam darah sehingga mempersempit pembuluh darah memicu penyakit jantung koroner, nantinya menjadi serangan jantung dan stroke), artritis/radang sendi, hingga demensia (Yahya, 2017:20). Seluruh negara di dunia kini mempunyai masalah kesehatan yang sama yaitu obesitas. Berbagai negara sudah mulai mengatasinya dengan sosialisasi hidup sehat bahkan hingga memberlakukan pajak pada minuman soda dan *junk food*.

Pentingnya edukasi mengenai obesitas dikuatkan dengan data dari Riskesdas (Riset Kesehatan Dasar) yang dilaksanakan secara berkala oleh Kementerian Kesehatan RI. Dalam Riskesdas tahun 2018 prevalensi berat badan berlebih, obesitas, dan obesitas sentral terus meningkat dalam satu dekade terakhir. Ini menyadarkan bahwa edukasi mengenai obesitas penting untuk dilakukan secara terus-menerus.



Gb. 1. 1 Hasil Riskesdas 2018

(sumber: kemkes.go.id)



Gb. 1. 2 Hasil Riskesdas 2018

(sumber: kemkes.go.id)

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Kesehatan telah melakukan upaya pemberantasan obesitas dengan melakukan kegiatan sosialisasi melalui Direktorat Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular (P2PTM) bernaung di bawah Direktorat Jenderal Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Dalam web <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/> tersedia mengenai informasi dan rangkaian kegiatan terkait sosialisasi PTM (penyakit tidak menular). Informasi mengenai PTM seperti obesitas, diabetes, stroke, dan penyakit lainnya disajikan secara sederhana dan mudah dipahami dalam bentuk infografis, artikel, dan e-book. Di dalam website juga tersedia informasi mengenai kegiatan sosialisasi seperti peringatan Hari Gizi Nasional, simposium nasional, dan Posbindu (Pos Pembinaan Terpadu untuk Penyakit Tidak Menular). Direktorat P2PTM mencoba hadir lebih dekat ke masyarakat terutama anak muda dengan menggunakan akun instagram

@p2ptmkemenkesri yang di lamannya termuat *feed* berupa infografis menarik mengenai PTM serta *update* terkini mengenai kegiatan direktorat dalam *stories*. Akun instagram resmi milik direktorat ini aktif sejak Oktober 2016 dan saat ini sudah memiliki lebih dari 67 ribu pengikut. Akun @p2ptmkemenkesri memiliki materi informasi yang sama dengan yang ada di dalam *website*. Infografis mengenai PTM disajikan dengan tata letak dan warna yang menarik mengenai cara mengenali ciri dan tanda-tanda awal penyakit di tubuh kita serta bagaimana mencegahnya. Informasi yang disajikan merupakan infografis sederhana dengan kata-kata yang mudah dipahami dan mudah untuk dilakukan.

Dalam <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/> terdapat sebuah panduan kampanye GENTAS yaitu singkatan dari Gerakan Nusantara Tekan Angka Obesitas. Panduan ini diterbitkan pada tahun 2017 berbentuk e-book berisi 32 halaman yang berisi panduan kampanye mengenai langkah mudah untuk tetap sehat dan aktif dengan mengatur asupan makan dan aktivitas fisik.

Penciptaan komik ini dilakukan untuk meningkatkan penyerapan informasi dengan menjembatani antara informasi kampanye GENTAS dari direktorat ke pembaca. Informasi dan panduan yang diberikan direktorat fokus terhadap kesadaran individu tanpa fokus terhadap audiens tertentu, maka dalam komik ini pesan tersebut akan dikemas dalam diksi yang lebih mudah dipahami oleh remaja. Materi dari direktorat akan dimasukkan ke dalam cerita komik sehingga diharapkan dapat dijadikan contoh kasus dan dapat menyentuh sisi emosional pembaca remaja. Emosional di sini berarti bahwa materi akan dikemas dalam cerita sedemikian rupa sehingga dapat membuat pembaca terhibur dengan merasakan berbagai macam emosi seperti sedih, bahagia, tertawa, dan lain sebagainya. Pembaca diharapkan dapat berempati pada drama antar tokoh dalam komik.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas bagaimana merancang komik edukasi tentang obesitas yang efektif dan menghibur?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan komik ini adalah untuk merancang karya komik edukasi pencegahan obesitas setara petugas kesehatan yang efektif dan menghibur.

D. Batasan Masalah

Komik ini dirancang untuk remaja usia 18-25 tahun di saat usia ini remaja sudah mulai hidup mandiri dan menentukan gaya hidupnya sendiri. Pemilihan target pembaca usia ini juga memungkinkan untuk pengembangan cerita dan konflik yang lebih kompleks dalam berbagai genre cerita seperti drama, aksi, romansa, dan lain sebagainya sehingga materi yang dibawa akan diterima dengan pengalaman yang berbeda.

Webkomik ini dapat dibaca melalui website yang diakses melalui browser desktop komputer.

E. Manfaat

1. Bagi *target audience* dapat menjadi media webkomik yang memberi hiburan sekaligus edukasi
2. Bagi masyarakat umum dapat menjadi suguhan webkomik edukasi dengan gaya yang unik.
3. Bagi mahasiswa DKV dapat menjadi referensi pustaka perancangan karya webkomik edukasi.
4. Bagi dunia perkomikan/ilustrasi dan buku bacaan Indonesia karya perancangan ini dapat menjadi referensi webkomik bertema kesehatan.

F. Definisi Operasional

Perancangan karya webkomik tentang edukasi obesitas bagi remaja terdapat berbagai definisi tentang webkomik, edukasi, obesitas, dan remaja sebagai berikut:

1. Webkomik

Webkomik merupakan komik yang diterbitkan melalui media internet dengan keunggulan menekan biaya yang lebih rendah namun jangkauan tidak terbatas (Maharsi, 2011: 20).

Pada awalnya webkomik diunggah dengan format yang sama seperti komik cetak, namun seiring waktu penerbitan komik daring menyesuaikan tata letak dari layar komputer dan *gadget* seperti tablet dan ponsel pintar. Beberapa *platform* webkomik populer di Indonesia saat ini adalah Naver LINE *Webtoon*, Comico, Ciayo Comics, Webcomics.co.id, dan Tapastic.

2. Komik edukasi

Edukasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia daring merupakan kata lain dari pendidikan. Sedangkan Cambridge Advanced Learner's Dictionary mendefinisikan edukasi sebagai proses pengajaran atau pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi.

Komik edukasi dapat menyampaikan muatan pendidikan dengan cara yang menarik sehingga cepat diterima dibanding teks, komik yang dahulu dianggap membawa muatan negatif kini dapat membawa pesan-pesan bernilai edukatif bahkan telah diterapkan dalam pembelajaran dari TK hingga perguruan tinggi (Maharsi, 2011: 21)

3. Obesitas

Obesitas merupakan kondisi medis berupa kelebihan lemak tubuh yang merugikan bagi kesehatan. Pengidap obesitas beresiko harapan hidup turun (kematian dini) atau meningkatkan masalah kesehatan (Yahya, 2017:12).

G. Metode Perancangan

1. Sumber data

a. Data primer

Data primer dalam perancangan yaitu konten website <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/> mengenai obesitas yang diterbitkan rentang tanggal 29 April 2016 sampai dengan tanggal 30 November 2018, sedangkan topik mengenai aktivitas fisik dalam *post* yang

diunggah dari 28 September 2018 sampai dengan 8 Januari 2019 yang berbentuk infografis maupun *e-book*.

b. Data sekunder

Data sekunder dalam perancangan ini merupakan jurnal yang membahas tentang obesitas seperti penelitian di suatu daerah, data statistik terkini, dan penelitian behavioral manusia.

2. Pengumpulan data

a. Studi literatur

Mencari sumber buku, jurnal, dan artikel mengenai obesitas. Mencari bahasan tentang teori komik, webkomik, dan *storytelling* yang dapat mendukung proses perancangan.

3. Kajian pustaka

a. Tugas Akhir Perancangan Komik Tentang Perjuangan “Keisha”

Menjadi Atlet Tanding Pencak Silat karya Anisa Novia 1312268024 Jurusan DKV ISI Yogyakarta tahun 2018. Dalam perancangannya Anisa Novia menceritakan tentang seorang gadis bernama Keisha yang mempunyai masa lalu kelam sehingga kesulitan dalam mengatur emosinya, dengan mengikuti pencak silat dia dapat mencapai kedamaian spiritual. Di akhir cerita, menang atas lawan bukanlah yang utama namun menang atas ego sendirilah yang terpenting. Yang disampaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana konsep pencak silat disampaikan melalui aksi dan drama yang terjadi di antara tokoh di dalam komik. Komik bergaya *manga* ini membuat kita menaruh simpati kepada tokoh utama yang membuat kita peduli pada pencak silat yang membuat hidup tokoh utama berubah. Komik ini menggunakan teori *storytelling narrative arc* menurut Abel dan Madden, teori ini nantinya akan penulis jadikan inspirasi dalam pengerjaan tugas akhir .

b. Tugas Akhir Perancangan *Webcomic* Edukasi Hemodialisa sebagai

Cara Merawat Pasien Gagal Ginjal Kronik Oleh Labib Ahmadin 1312269024 Jurusan DKV ISI Yogyakarta tahun 2018. Komik ini menceritakan perjalanan penulis menemani ibunya yang harus

melakukan hemodialisa, penjelasan penanganan saat hemodialisa dijelaskan secara terperinci di dalam komik ini. Pembaca jadi mengetahui pengalaman penulis, merasa bersimpati dan nantinya akan lebih memperhatikan kesehatan keluarga.

- c. Tugas Akhir Perancangan Komik *Diary Ohidha* oleh Bram Aryo Tegar Kusuma 1012020024 jurusan DKV ISI Yogyakarta tahun 2015. Kisah nyata seorang penderita AIDS yang berjuang untuk bertahan hidup mencoba berbagi dan mensosialisasikan HIV/AIDS dengan mematahkan mitos-mitos yang beredar di masyarakat. Uniknya dalam komik ini kita diajak bersimpati pada tokoh dan penyakitnya lewat drama dan interaksi antar anggota keluarga yang menjaganya. Di sini pembaca diajak merasakan betapa perih penyakit tersebut dan betapa sakit hati sang orangtua saat mengetahui sakitnya lewat gambar dan teks dalam komik, bahasan mengenai gejala dan kondisi tokoh utama saat sakit juga dibahas secara mendetail hingga pembaca merasa ngeri. Pada akhir cerita si tokoh utama kembali sehat dan beraktivitas seperti biasa, tokoh utama memberi penyuluhan pada warga, namanya terkenal hingga diundang ke acara ternama Kick Andy. Komik ini memberikan kesan bahwa ohidha tidak selalu buruk dan mereka bisa memulai kehidupannya kembali, akhir cerita pada komik ini memberikan kesan positif pada keseluruhan kisah hidup Pute sebagai odha dan keluarganya sebagai ohidha.
4. Instrumen pengumpulan data
 - Alat tulis yaitu pensil, pena, dan kertas untuk mencatat sumber tulisan serta mengembangkan ide.

H. Metode Analisis Data

Metode analisis perancangan menggunakan teori perancangan komik dari Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “Membuat Komik (McCloud, 2007: 8):

1. Pilihan momen

Menentukan momen yang akan dimasukkan ke dalam cerita dan momen yang harus dibuang

2. Pilihan bingkai

Memilih jarak dan sudut pandang yang tepat untuk momen yang telah dipilih, dan cara memotongnya.

3. Pilihan citra

Menggambar karakter, obyek, dan lingkungan dengan jelas dalam bingkai tersebut.

4. Pilihan kata

Menyusun kata yang menambah informasi penting dan menyatu dengan citra di sekeliling mereka.

5. Pilihan alur

Menuntun pembaca mengikuti urutan panel dalam halaman atau layar.

I. Konsep Perancangan

Perancangan karya tugas akhir berjudul “Perancangan Webkomik Tentang Edukasi Obesitas Bagi Remaja” merupakan karya komik dalam bentuk digital dengan format web yang akan menyajikan materi kampanye GENTAS dari website <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/> dengan memadukan animasi dan efek *parallax* sehingga tercipta pengalaman unik dalam membaca.

J. Skematika Perancangan

