

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Meningkatnya penduduk Indonesia yang mengalami obesitas akan meningkatkan resiko terjangkit penyakit tidak menular. Penting bagi masyarakat terutama remaja untuk mulai menyadari pentingnya hidup sehat. Komik ini dibuat untuk mengkomunikasikan informasi dan materi dari kampanye GENTAS yang diselenggarakan oleh Kementerian Kesehatan. Komik ini dibuat agar pesan dalam kampanye tersebut dapat tersampaikan dengan cara yang lebih menarik dan fokus terhadap suatu *range* audiens.

Proses penyampaian informasi dalam cerita diusahakan menggunakan kata-kata yang umum didengar masyarakat. Gaya penulisan naskah yang menggunakan sudut pandang tokoh utama sebagai pencerita mencoba memberi contoh konkret kepada pembaca mengenai langkah-langkah pencegahan obesitas.

*Storyline* dalam komik ini telah mengalami banyak perubahan. Pada awalnya cerita dibuat cukup rumit dan fokus terhadap isu sosial dan kemiskinan yang menjadi faktor obesitas (menurut WHO) karena penulis sendiri cukup berminat dengan genre *slice of life*, namun cerita yang kompleks ini menjauhkan fokus utama pembahasan tentang obesitas dan tema cerita yang dirasa sulit diterima khalayak umum. Setelah itu cerita dibuat berbeda drastis dengan terinspirasi dari cerita yang diminati umum yaitu komedi dan romansa, penjelasan informasi kampanye dibuat sesingkat dan seinformatif mungkin.

Teknik visualisasinya menggunakan teknik full digital dengan *website* sebagai mediumnya. Pada awalnya seksta, *concept art*, *storyboard* komik dan animasi, line art komik dan animasi, dibuat secara digital menggunakan iPad dengan software Clip Paint Studio. Kemudian animasi dirender menggunakan Adobe Photoshop, semua panel komik dan animasi disusun menjadi satu menggunakan Adobe Muse yang kemudian di *export* menjadi html5, diunggah ke situs *web hosting*. Webkomik ini dibaca secara horizontal, panel komik

akan muncul ketika *mouse discroll* (setiap panel diberi efek *parallax*), beberapa objek dibuat bergerak (animasi) agar cerita semakin hidup dan secara visual lebih menarik.

Pada proses perancangan medium komik telah mengalami banyak perubahan, pada awalnya medium yang akan digunakan adalah situs pembuat *website* praktis seperti Wix, Squarespace, Wordpress, dan *website* yang lebih fokus terhadap *web design* seperti Figma dan Webflow namun tidak membuahkan hasil yang diinginkan. Kemudian mencoba mengunggah melalui *website* webkomik *Webtoon* namun gambar yang telah diunggah turun kualitasnya dan tidak dapat mengunggah format GIF untuk animasi. Kemudian komik dicoba dibuat menggunakan aplikasi Unity untuk kemudian diunggah dalam format aplikasi Android (dibaca melalui *handphone* atau tablet) namun terkendala waktu dan *bug* yang tidak dapat dituntaskan. Kemudian mencoba membuat di aplikasi Adobe Animate namun terkendala ilmu dan waktu yang belum cukup. Kemudian mencoba mengunggah langsung dengan *coding* manual namun setelah diunggah ke *web hosting* hasilnya tidak sesuai dengan ekspektasi, bukan *parallax* namun model *slideshow*. Akhirnya penulis dapat membuat *website* sesuai ekspektasi dengan aplikasi Adobe Muse kemudian mengunggahnya ke *web hosting*. Komik ini paling nyaman dibaca menggunakan PC atau laptop karena belum kompatibel untuk dibaca dengan gawai seperti *handphone* atau tablet, walaupun begitu komik ini tetap dapat dibaca pada gawai dengan koneksi internet cepat namun navigasinya belum nyaman dan beberapa tombol/ikon tidak dapat dijalankan.

## **B. Saran**

Perancangan ini ditujukan agar masyarakat terutama remaja mengerti bagaimana menjaga kesehatan tubuh dan mulai menyayangi tubuh mereka, selain itu untuk penulis pribadi merupakan ruang eksperimen untuk berkarya keluar dari zona nyaman menciptakan model komik yang belum pernah dibuat sebelumnya. Secara pribadi pembuatan komik ini terinspirasi dari kekhawatiran penulis mengenai gaya hidup desainer atau ilustrator yang kesehariannya bekerja duduk berlama-lama di depan layar monitor. Takut

terbawa suasana pekerjaan dan takut akan penyakit tidak menular yang menghantui maka penulis mencoba mencari cara agar dapat tetap hidup sehat dengan langkah mudah tanpa repot menghitung takaran makanan. Penulis pun mencari saran dan cara dengan menemui ahli gizi di poliklinik gizi RSUP Dr. Sardjito dan Dinas Kesehatan Provinsi DIY, setelah berbagai pertemuan dan pencarian maka penulis menemukan panduan GENTAS yang menjadi materi utama penulis saat ini.

Komik yang sebelumnya penulis buat merupakan model komik cetak dan trailer video promosi untuk komik lagu ‘Man Upon The Hill’, komik yang diunggah ke internet pun dalam bentuk potongan panel ke Instagram dan halaman komik utuh jika diunggah ke Facebook.

Diharapkan karya perancangan ini dapat menjadi portfolio di masa depan untuk mencapai jenjang karir yang diinginkan.

Komik diharapkan agar selalu menyesuaikan dengan zaman dari segi cerita dan medium yang dipakai agar selalu aktual. Perancangan komik ‘Sari VS Lemak’ sebagai webkomik edukasi obesitas masih jauh dari sempurna. Semoga perancangan ini dapat memberi manfaat, wawasan, dan *spark atau trigger* dalam pembuatan webkomik selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Soegih, dr. R. Rachmad. 2009. *Obesitas, permasalahan dan terapi praktis*. Jakarta: CV Agung Seto
- Yahya, dr. Nadjibah. 2017. *Kupas Tuntas Obesitas*. Surakarta: Metagraf
- McCloud, Scott. 2008. *Membuat Komik, Rahasia bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: PT garmedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 1993. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Bonneff, Marcel. 2008. *Komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Abel, Jessica dan Matt Madden. 2008. *Drawing Words & Writing Pictures, A Definitive Course from Concept to Comi in 15 Lessons*. New York: First Second
- Yuu, Yuuki dan Sou. 2018. *Body Rebuild Series-Edisi Pembatasan Gula & Konsumsi Daging*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Soon-Boong, Heo dan GaJaeNal. 2010. *WHY? Penyakit*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Weaver, Tyler. 2013. *Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld*. United Kingdom: Focal Press

### Majalah

- Griffith, Janelle, *The Toon Boom: Digital Comics Are On A Roll In Stony Brook Exhibit* dalam *ExploreLI Magazine*, March 2016
- Kementrian Kesehatan, *Majalah Warta Kesmas, GERMAS Aksi Nyata untuk Hidup Sehat*, 2017

## Handbook

Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular, “Buku Saku Ayo Bergerak, Lawan Obesitas!”, Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017

Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular, “Panduan Pelaksanaan Gerakan Nusantara Tekan Angka Obesitas (GENTAS)”, Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017

## Tautan

<http://dramatica.com/dictionary/contagonist> (diakses pada tanggal 22 Januari 2019 pukul 21.57 WIB)

Nurathifah, Rifa. 2018. Selain 'Terlalu Tampan', 5 *Webtoon* Indonesia Juga Layak Dijadikan Film. Diambil dari: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rifa-nurathifah/5-webtoon-indonesia-juga-layak-dijadikan-film-c1c2/full> (diakses 14 Februari 2019 pukul 10.47 WIB)

Hobolobo.net (diakses pada tanggal 25 Desember 2019, jam 22.35 WIB)

[https://www.webtoons.com/id/challenge/cerita-ginjal-ibu/list?title\\_no=235090](https://www.webtoons.com/id/challenge/cerita-ginjal-ibu/list?title_no=235090) (diakses pada tanggal 29 Desember 2019 pukul 22.37 WIB)