

Perancangan Komik Sebagai Media Edukasi Kesehatan Anak Usia 6-12 Tahun Di Kabupaten Muara Enim

COMICS DESIGN AS A MEDIA FOR HEALTH EDUCATION FOR CHILDREN AGED 6-12 YEARS IN MUARA ENIM REGENCY

Devi Rara Sati Putri ¹; Didiek Prasetya. S.Pd., M.Sn ²

^{1,2} *Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech: Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia*
³ *Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang*
e-mail: ¹Laradevi902@gmail.com

Abstrak

Perancangan komik sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 6-12 tahun di Kabupaten Muara Enim merupakan suatu inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran kesehatan pada usia dini. Anak-anak pada rentang usia tersebut merupakan kelompok yang rentan terhadap berbagai penyakit dan kondisi kesehatan, sehingga penting untuk memberikan pendekatan yang menarik dan sesuai dengan pemahaman mereka. Komik dipilih sebagai media utama karena memiliki daya tarik visual dan naratif yang dapat menarik perhatian anak-anak, memudahkan mereka untuk memahami informasi, dan meningkatkan daya ingat. Perancangan komik ini melibatkan penggunaan gambar-gambar berwarna cerah, karakter-karakter yang menarik, serta cerita yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari anak-anak di Kabupaten Muara Enim. Hasil dari perancangan komik ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman kesehatan anak-anak usia 6-12 tahun di Kabupaten Muara Enim. Dengan pendekatan yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak-anak, diharapkan mereka dapat menginternalisasi nilai-nilai kesehatan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, komik ini juga dapat menjadi model untuk pengembangan media edukasi kesehatan serupa di daerah lain.

Kata kunci — Media Pembelajaran Komik Edukasi Kesehatan Anak

Abstract

Designing comics as a health education medium for children aged 6-12 years in Muara Enim Regency is an initiative aimed at increasing understanding and awareness of health at an early age. Children in this age range are a group that is vulnerable to various diseases and health conditions, so it is important to provide an approach that is interesting and appropriate to their understanding. Comics were chosen as the main media because they have visual and narrative appeal that can attract children's attention, make it easier for them to understand information, and improve memory. The design of this comic involves the use of bright colored pictures, interesting characters, and stories that fit the context of the daily lives of children in Muara Enim Regency. It is hoped that the results of designing this comic can make a positive contribution to understanding the health of children aged 6-12 years in Muara Enim Regency. With a creative approach that suits children's characteristics, it is hoped that they can internalize health values and apply them in their daily lives. Apart from that, this comic can also be a model for developing similar health education media in other areas.

Kata kunci — Learning Media Education Comics Children Health

1. PENDAHULUAN

Pada dasarnya komik adalah media yang digunakan untuk mengapresiasi ide dengan gambar sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Menurut Scout McCloud (dalam Waluyanti, 2005:51) memberikan pendapat

bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang berdekatan dan bersebelahan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Berdasarkan pendapat di atas komik dapat digunakan sebagai media edukasi dalam proses belajar mengajar dengan buku teks yang berisi gambar, simbol, lambang dan balon kata yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang disusun dalam alur cerita agar dapat menyampaikan informasi. Sehingga pesan yang disampaikan dapat melalui komik media edukasi lebih mudah diingat oleh anak-anak sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya komik sebagai media edukasi peserta didik dapat lebih memahami pesan yang disampaikan serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya komik dapat efektif meningkatkan pengetahuan akan kesehatan diri. Dalam menjaga kesehatan seringkali dianggap sepele oleh sebagian orang apalagi untuk menjaga kebersihan diri (personal hygiene).

Beberapa kebiasaan anak yang dapat mempengaruhi kesehatan pada anak khususnya di sekolah yaitu pola sarapan anak, kebiasaan mencuci tangan, kebersihan telinga, kebersihan kulit, kebersihan rambut, mandi dan juga kebiasaan anak-anak untuk jajan di tempat sembarangan dengan jajanan yang rata-rata tidak sehat untuk dikonsumsi oleh anak-anak. Anak dalam usia sekolah disebut sebagai masa intelektual, dimana anak mulai belajar berpikir secara konkrit dan rasional. Tidak Dapat dipungkiri, hal ini sangat mempengaruhi perkembangan anak dalam pembentukan karakter mereka [2].

Kesehatan dalam menjaga kebersihan diri sendiri seringkali dianggap sepele oleh sebagian orang, beberapa orang yang tidak menjaga kebersihan tangan sebelum makan terkandung menyebabkan telur cacing akan tinggal didalam kuku, beberapa anak terdeteksi mengalami diare dikarenakan tidak menjaga kebersihan diri.

Ini lah kenapa diperlukan upaya mengenalkan dan mempelajari kesehatan dalam menjaga kebersihan diri baik secara formal maupun non formal. Kegiatan merawat kebersihan diri dalam menjaga kesehatan perlu diperkenalkan. Observasi dilakukan terhadap 32 siswa. Observasi dilakukan melihat kegiatan responden sehari-hari dalam menjaga kebersihan diri [3].

Berdasarkan hasil observasi dari 32 siswa diketahui masih kurangnya edukasi dalam menjaga kesehatan diri sendiri maka dibutuhkan media pembelajaran yang bisa memberikan edukasi merawat kesehatan anak. Salah satunya dengan komik dapat meningkatkan minat anak untuk menjaga kesehatan.

Oleh karena itu, pentingnya pendidikan Kesehatan dalam kegiatan pembelajaran menarik untuk dilakukan, berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka penulis tertarik mengambil judul “Perancangan Komik Sebagai Media Edukasi Kesehatan Anak Usia 6 sampai 12 Tahun Di Kabupaten Muara Enim” dalam rangka mengembangkan komik sebagai media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi rangsangan belajar [16].

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Metode kualitatif ini, penulis yang menjadi instrumen dalam penelitian dan analisis dilakukan secara terus menerus dari awal penelitian hingga analisis data [9]. Melakukan Observasi, Wawancara, Studi Pustaka, serta beberapa teknik pengumpulan data lainnya guna mendapatkan data-data yang diperlukan [10].

A. Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam [12]. Wawancara sendiri teknik mengumpulkan data yang efektif untuk mengumpulkan informasi [17].

2. Observasi

Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain [8]. Observasi dilakukan dengan mengumpulkan foto-foto sebagai material dan tekstur model [5].

3. Studi Pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah [4]. Data diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti buku, jurnal, artikel, peneliti terdahulu [1]. Melakukan Studi Pustaka dengan cara mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah dan laporan-laporan dari penelitian untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik penelitian [11].

B. Tahap Pengerjaan

1. Tahap Thumbnails

Thumbnails, visualisasikan alternatif ide dengan cepat dengan membuat thumbnails sketsa, menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian dan mengklasifikasikan [20]. Pada tahap ini penulis membuat rancangan storyline, storyboard dan isi cerita komik digital sebagai media edukasi kesehatan pada anak usia 6-12 tahun.

2. Tahap Roughts

Roughts, setelah selesai pilih thumbnail untuk dibuat menjadi desain di komputer, manfaatkan tahap ini untuk memilih elemen yang tidak dapat terlihat jelas pada tahap thumbnails seperti pemilihan font, bentuk, kesesuaian elemen visual dengan format, warna, bahkan membandingkan nilai (value) desain dengan nilai lain. Jangan sampai terjadi salah persepsi karena visualiasi mirip dengan identitas hal lain [13]. Setelah melewati tahap ini barulah masuk ke tahap *coloring* pada tahap mewarnai komik masih menggunakan aplikasi yang sama, proses ini sedikit rumit karena setiap warna harus dipisah kedalam *layer* dan panel agar menjadi mudah ketika mengalami warna yang kurang sesuai atau ingin menghapus bagian tertentu. Baru Setelah itu diberi pula untuk kemudian ditatah sesuai gambar dan terakhir diwarnai [6]. Pada tahap ini penulis menggunakan *software adobe photoshop* untuk proses pemberian balon kata [19]

3. Tahap Comprehensives

Comprehensives, hasil jadi untuk diminta approval pada tahap ini penulis membuat rancangan cover depan halaman pesan moral dan isi cerita komik serta memasukan hasil gambar digital yang dibuat di software adobe photoshop [14].

4. Tahap Ready for Press

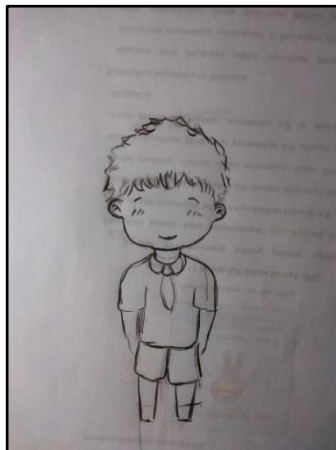
Ready for Press, desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik. Inovasi teknologi menciptakan produk, proses dan layanan baru yang menghasilkan nilai tambah lebih bagi perusahaan [7]. Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan komik digital sebagai media edukasi Kesehatan pada anak usia 6-12 tahun dan mengevaluasi kepada dosen pembimbing.

C. Hasil Perancangan

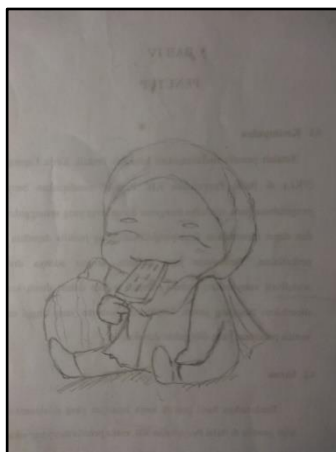
Hasil Perancangan Desain Komunikasi Visual memiliki beberapa konsep perancangan sebagai acuan dalam desain yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, konsep Karakter [15].

1. Konsep Visual

Konsep visual menggunakan ilustrasi yang mengadaptasi dari komik namun tidak sama persis karena ilustrasi pada komik hanya menggunakan warna hitam dan putih pada kertasnya.



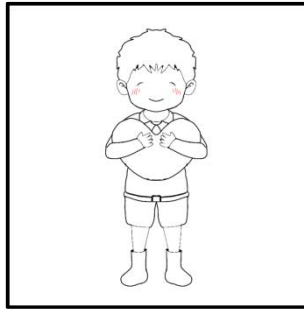
Gambar 1. Karakter Utama



Gambar 2. Karakter Pendukung

2. Konsep Karakter

Komik sebagai media edukasi disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat, karakter yang ada dalam komik yaitu : Anton sebagai anak laki-laki, Budi sebagai anak laki-laki, ibu Anton sebagai ibu dari Anton, ibu Guru sebagai Guru, Rin sebagai anak perempuan. Namun ada juga beberapa karakter yang positif, berprestasi dan bermoral [18].



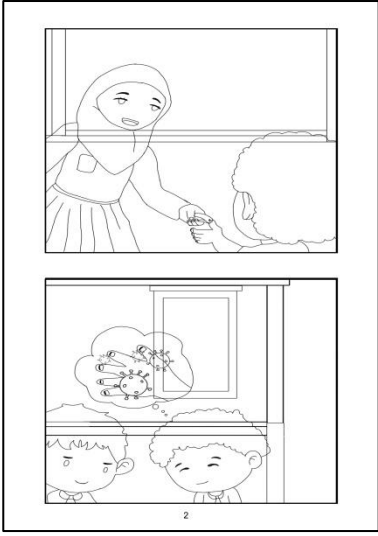


Gambar 3. Karakter Anton




. HASIL DAN PEMBAHASAN

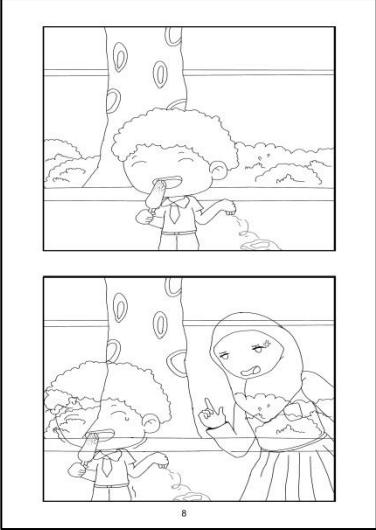

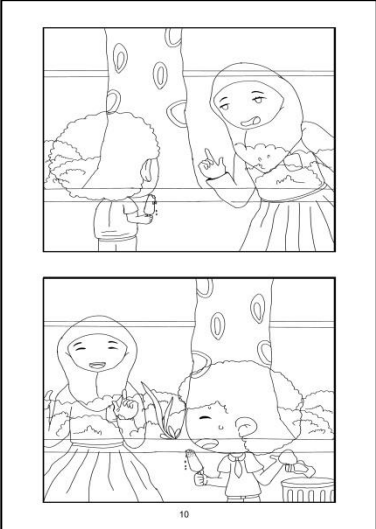
Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media komik dapat berpotensi sebagai pembelajaran yang menarik atau sumber belajar. Hasil komik merupakan tahap untuk menggambarkan masalah yang ada agar memperoleh hasil dan gambaran dari objek secara menyeluruh, dalam hal ini diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari hasil permasalahan yang di hadapi.

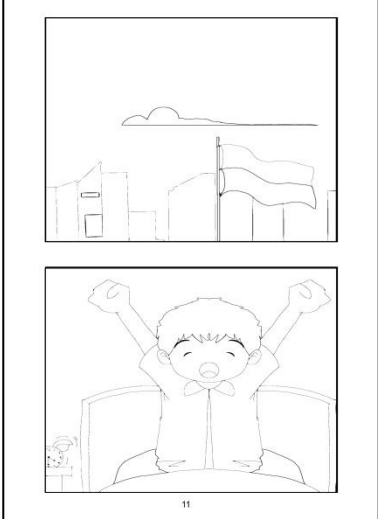

Tabel 4.1 *Storyboard* dan cerita komik

<p>1.</p>		<p>Panel pertama, menampilkan landscape keadaan di luar sekolah. Panel kedua, menceritakan bu guru yang menegur budi karena tidak memotong kuku tangan.</p>
-----------	--	---

<p>2.</p>		<p>Panel ketiga Bu Guru memberikan pemong kuku.</p> <p>Panel keempat Budi memotong kuku di luar kelas.</p>
<p>3.</p>		<p>Panel kelima Budi buru-buru ke WC karena sakit perut.</p> <p>Panel keenam Budi keluar WC dan masih sakit perut</p>
<p>4.</p>		<p>Panel ketujuh Budi tertidur karena sakit perutnya.</p> <p>Panel kedelapan Anton menghampiri budi dan mengajak keluar bermain.</p>

<p>5.</p>		<p>Panel kesepuluh Anton menanyakan kendala sakit perut Budi.</p> <p>Panel kesebelas Budi memberi tahu Anton kalau habis jajan di pinggir jalan.</p>
<p>6.</p>		<p>Panel kedua belas menampilkan waktu istirahat tiba dan adanya jam kosong setelah istirahat.</p> <p>Panel ketiga belas semua murid senang waktu jam kosong.</p>
<p>7.</p>		<p>Panel keempat belas tiba-tiba Bu Guru memberi tahu adanya tugas.</p> <p>Panel kelima belas Semua murid merasa lesu lagi.</p>

<p>8.</p>		<p>Panel keenam belas Budi membuang sampah sembarangan.</p> <p>Panel ketujuh belas Bu Guru menegur Budi.</p>
<p>9.</p>		<p>Panel kedelapan belas Bu Guru Menasehati Budi.</p> <p>Panel kesembilan Budi membuang sampah pada tempatnya ke tong sampah.</p>
<p>10.</p>		<p>Panel kedua puluh menampilkan cuaca cerah di siang hari.</p> <p>Panel kedua puluh satu Budi dan Anton sedang mengobrol bersama.</p>

<p>11.</p>		<p>Panel kedua puluh dua keadaan senja di pagi hari.</p> <p>Panel kedua puluh tiga Anton bangun pagi hari.</p>
<p>12.</p>		<p>Panel kedua puluh empat Anton lari pagi.</p> <p>Panel kedua puluh lima menampilkan Anton yang masih lari pagi.</p>
<p>13.</p>		<p>Panel kedua puluh enam menampilkan Anton yang akan pergi mandi.</p> <p>Panel kedua puluh tujuh Anton melakukan Ibadah Sholat.</p>



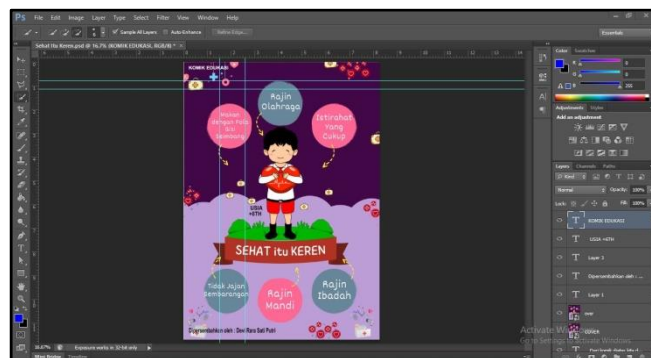
Hasil dari perancangan komik digital sebagai media edukasi kesehatan anak usia 6-12 tahun sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya dengan judul “Sehat Itu Keren”. Komik ini berisikan 18 halaman baik yang digital atau dalam bentuk buku terdiri dari halaman cover, halaman pesan moral dan halaman cover belakang dengan menggunakan gambar ilustrasi dengan genre komik *cartoon style*, penggunaan huruf juga sudah disesuaikan dengan perancangan awal yaitu menggunakan *font arial* dan penggunaan warna pada komik menggunakan warna tetradik complementer warna-warna yang dapat menarik perhatian pembaca,

Pada tahap ini yaitu pemberian balon kata, pada kali ini penulis menggunakan *font Aerials*, *font* standar yang digunakan dengan ukuran 9-55 pt namun juga divariasikan untuk pemilihan *font*. Pada tahap ini penulis menggunakan *software adobe photoshop* untuk proses pemberian balon kata



Gambar 4. Komik Berwarna dan Balon Kata

Cover depan diisi dengan ilustrasi Anton sebagai tokoh utama dengan latar beberapa karakter tokoh Anton dalam komik di dalam komik dan terdapat judul “Sehat Itu Keren”.



Gambar 5. Cover

Komik ini diharapkan bisa membantu anak-anak menambah pengetahuan mereka tentang komik edukasi. Pada gambar dibawah ini penulis menghasilkan beberapa karya dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 6. Hasil Karya

Poster dengan spesifikasi ukuran A4 (210 x 297 mm) menggunakan bahan kertas 135 gsm.



Gambar 7. Poster

Desain X-Banner dengan spesifikasi ukuran 60 x 160 Cm teknik produksi digital *printing*. Dicitak dengan tujuan promosi acara berisi informasi karakter Anton .



Gambar 8. Desain X-Banner

4. KESIMPULAN

Perancangan komik sebagai media edukasi kesehatan anak menekankan pentingnya memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang kesehatan anak 6-12 tahun. Ini adalah periode perkembangan pentingnya dimana anak-anak mulai memahami konsep dasar kesehatan. Komik sebagai media visual efektif untuk menarik anak-anak karena menggabungkan teks dan gambar-gambar yang menarik. Hal ini membantu pemahaman anak-anak tentang konsep dasar kesehatan dengan lebih baik dan juga meningkatkan minat anak-anak dalam pembelajaran. Perancangan ini komik saya harus memperhatikan bahwa kontennya harus sesuai dengan anak 6-12 tahun. Isi komik harus sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan menghindari informasi yang terlalu rumit atau tidak relevan bagi mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian yang telah dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna untuk mengamankan file penting. Ucapan Terima kasih kepada SDN 23 Gelumbang yang bersedia memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Didiek Prasetya. (2020). Perancangan Kampanye Sosial Dampak Sosial Game Online Bagi Remaja Di Kota Palembang. *Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 5 (2)
- [2] Didiek Prasetya.(2021).Kegiatan Lomba Mendongeng sebagai Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 5 (1), 149-156.
- [3] Dini Hari Pertiwi. (2015).Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Media Promosi Pariwisata Kota Palembang.*CSRID Journal*, 9 (3), 167-179.
- [4] Eka Prasetya Adhy Sugara. (2017). Pengembangan Peta Pariwisata Bangunan Bersejarah Kota Palembang Menggunakan Visualisasi Augmented Reality. *Jurnal Komputer Terapan (JKT)*, 3 (2), 251-260.
- [5] Eka Prasetya Adhy Sugara. (2019).Sejarah Pembangunan Masjid Agung Palembang dalam Video Animasi 3 Dimensi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1 (2), 227-240.
- [6] Eko Setiawan. (2022). Nilai Filosofi Wayang Kulit Sebagai Media Dakwah, 18 (1), 35-50.

- [7] Eko Setiawan. (2020). Inovasi Digital : Menciptakan Keunggulan Kompetitif. *Jurnal Teknologi Internasional* , 11 (6), 1076-1080.
- [8] Hendra Hadiwijaya. (2016). Pengaruh Kompetensi Dan Disiplin Terhadap Kepuasan Serta Implikasinya Pada Prestasi Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 14 (3), 407-418.
- [9] Hendra Hadiwijaya. (2020). Pendampingan manajemen usaha dan permodalan pada UKM batu bata. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2 (2), 353-359.
- [10] Meidyan Permata Putri. (2018). Perancangan Basis Data Instrumen Bimbingan Konseling Alat Ungkap Pemahaman Diri Siswa. *Creative Information Technology Journal* , 4 (2), 128-140.
- [11] Meidyan Permata Putri. (2022). Pelatihan Komputer Guna Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Proses Pengajuan Sertifikasi Pendidikan . *Seminar Nasional CORIS*, , 1 (2), 117-123.
- [12] Maharsi Indiria. (2017). Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas, Teknik non tes: telaah atas fungsi wawancara dan kuesioner dalam evaluasi pendidikan” *J. Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11 (1), 45-54.
- [13] Muhammad Fajar Ariwibowo. (2023). Workshop Kewirausahaan berbasis Social Media Marketing bagi Guru dan Pelajar di SMKN 6 Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2 (1).
- [14] Muhammad Fajar Ariwibowo. (2017). Pemahaman Dan Kebermanfaatan Digital Trend Dalam Transformasi Digital Usaha Mikro, Kecil dan Menengah. *Teknomatika 13 (02)*, 61-69.
- [15] Muhammad Jhonsen Syafriandi. (2022). Rancang Bangun Edugame Pembelajaran Information Technology Menggunakan Adobe Flash Actionscript 3.0. *Teknomatika*, 12 (02), 187-198.
- [16] Muhammad Jhonsen Syafriandi. (2022). Pelatihan Editing Video dengan Menggunakan Aplikasi VN untuk Media Pembelajaran Guru SLB B Negeri Pembina Palembang. *Seminar Nasional CORIS*, 141-145.
- [17] Rendy Almaheri Adhi Pratama. (2019). Deteksi kematangan buah tomat berdasarkan fitur warna menggunakan metode transformasi ruang warna HIS. *JIKO (Jurnal Informatika dan Komputer)*, 2 (2), 81-86.
- [18] Rendy Almaheri Adhi Pratama. (2023). Sukses Menjadi Konten Kreator Yang Berkarakter. *Bulletin of Community Service in Information System (BECERIS)*, 1 (2), 79-86.
- [19] Yarza Aprizal. (2021).Pelatihan Keterampilan Desain Untuk Peningkatan Daya Saing Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang. *Jurnal Komputer untuk Masyarakat*, 2 (1), 8-13.
- [20] Yarza Aprizal. (2021). Rancangan Bangunan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Dua Dimensi Untuk Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 9 (1), 94-100.