

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI PENTINGNYA MERAawat GIGI UNTUK  
ANAK USIA 6 – 12 TAHUN**



**Diajukan oleh :**

- 1. M.EDWIN / 061180046**
- 2. YOGA RAGIL PRATAMA / 061180019**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
EDUKASI PENTINGNYA MERAawat GIGI PADA ANAK  
USIA 6-12 TAHUN**



**Diajukan Oleh:**

**1. M.EDWIN / 061180046**

**2. YOGA RAGIL PRATAMA / 061180019**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat**

**Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. M.EDWIN / 061180046  
2. YOGA RAGIL PRATAMA / 061180019

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGAS (D3)

**JUDUL** : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA  
MERAUAT GIGI PADA ANAK USIA 6-12  
TAHUN

**Tanggal** : 29 Agustus 2021  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Direktur**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M. Sn.**  
**NIDN: 0208058801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. M.EDWIN / 061180046  
2. YOGA RAGIL PRATAMA / 061180019

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGAS (D3)

**JUDUL** : PERANCANGAN KOMIK DIGITAL  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA  
MERAUAT GIGI PADA ANAK USIA 6-12  
TAHUN

**Tanggal** : 29 Agustus 2021  
**Penguji 1**

**Tanggal** : 29 Agustus 2021  
**Penguji 2**

**Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN: 0229108302**

**Eka Prasetya Adhy S.T., M.Kom.**  
**NIDN: 0224048203**

**Menyetujui,  
Direktur**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**MOTTO :**

“Pendidikan itu mengobarkan Api,  
bukan mengisi bejana ”

**-Socrates-**

*“The whole purpose of education is to turn  
mirrors into windows “*

**-Sydney J. Harris-**

**Kupersembahkan kepada :**

- Allah SWT
- Ayah dan Ibu Tercinta
- Bpk Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn\_atas bimbingannya
- Para pendidik yang terhormat
- Sahabat dan teman-teman seperjuangan

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kemudahan yang telah diberikan, dengan ini Penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “PERANCANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENTINGNYA MERAWAT GIGI UNTUK ANAK USIA 6 – 12 TAHUN”. Tujuan penulisan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Palembang. Oleh karena itu dengan rasa terima kasih, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran, kedua orang tua tercinta, dosen pembimbing Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn. yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan laporan tugas akhir, teman dan rekan seperjuangan, serta Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual yaitu bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom. Dan Direktur Politeknik PalComTech Benedictus Effendi, S.T., M.T.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca.

Palembang, 1 Agustus 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PEENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis .....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Umum.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 <i>Komik Digital</i> .....	7
2.1.2. <i>Jenin Komik</i> .....	8
2.1.3 <i>Elemen Desain Dalam Komik</i> .....	9
2.1.4 <i>Storyboard</i> .....	9
2.1.5 <i>Warna</i> .....	9
2.1.6 <i>Tipografi</i> .....	10

2.1.7	<i>Storyline</i> .....	10
2.1.8	Sketsa.....	10
2.2	Penelitian Terdahulu .....	10
2.3	Kerangka Penelitian .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
3.1	Objek dan Waktu Penelitian .....	16
3.1.1	Objek.....	16
3.1.2	Waktu Penelitian .....	16
3.2	Tehnik Pengumpulan Data.....	17
3.2.1	Wawancara.....	17
3.2.2	Studi Pustaka.....	18
3.2.3	Angket .....	18
3.3	Jenis Data .....	19
3.3.1	Data Primer .....	19
3.3.2	Data Skunder .....	19
3.4	Ruang Lingkup Penelitian.....	19
3.5	Tahap Perancangan .....	19
3.5.1.1	Konsep Visual .....	20
3.5.1.2	Konsep Karakter .....	20
3.5.1.3	Menentukan Genre Komik.....	21
3.5.1.4	Menentukan Gaya Gambar Komik .....	21
3.5.2	Konsep Huruf.....	21
3.5.3	Konsep Warna .....	23
3.5.4	<i>Storyboard</i> .....	23
3.6	Alat dan Bahan.....	24
3.6.1	Alat.....	24
3.6.2	Bahan .....	24
3.7	Tahap Pengerjaan.....	24
3.7.1	Tahap <i>Thumbnails</i> .....	24
3.7.2	Tahap <i>Roughs</i> .....	25
3.7.3	Tahap <i>Comprehensives</i> .....	26



	3.7.4 Tahap <i>Ready for press</i> .....	26
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
	4.1 Hasil .....	27
	4.1.1 Hasil <i>Research</i> .....	27
	4.1.2 Hasil <i>Thumbnails</i> .....	27
	4.1.3 Hasil <i>Roughs</i> .....	35
	4.1.4 Hasil <i>Comprehensives</i> .....	37
	4.1.5 Hasil <i>Ready for press</i> .....	48
	4.2 Pembahasan.....	49
	4.3 Pameran Hasil Karya.....	49
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	5.1 Simpulan.....	52
	5.2 Saran.....	52
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>xvi</b>
	<b>HALAMAN LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Foto Pengisian Angket .....	16
Gambar 3.2 Karakter Komik.....	21
Gambar 3.3 Jenis <i>font ChildrenSans</i> .....	22
Gambar 3.4 Jenis <i>font Minako</i> .....	22
Gambar 3.5 Roda Warna.....	23
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> cerita .....	29
Gambar 4.2 Proses Sketsa Komik.....	36
Gambar 4.3 Proses <i>Coloring</i> .....	36
Gambar 4.4 Pemberian Balon Kata.....	37
Gambar 4.5 Cover Depan Komik .....	38
Gambar 4.6 Halaman Pesan Moral .....	39
Gambar 4.7 Halaman 1 Cerita komik .....	39
Gambar 4.8 Halaman 2 Cerita komik .....	40
Gambar 4.9 Halaman Cerita komik .....	40

Gambar 4.10 Halaman 4 Cerita komik .....	41
Gambar 4.11 Halaman 5 Cerita komik .....	41
Gambar 4.12 Halaman 6 Cerita komik .....	42
Gambar 4.13 Halaman 7 Cerita komik .....	42
Gambar 4.14 Halaman 8 Cerita komik .....	43
Gambar 4.15 Halaman 9 Cerita komik .....	43
Gambar 4.16 Halaman 10 Cerita komik .....	44
Gambar 4.17 Halaman 11 Cerita komik .....	44
Gambar 4.18 Halaman 12 Cerita komik .....	45
Gambar 4.19 Halaman 13 Cerita komik .....	45
Gambar 4.20 Halaman 14 Cerita komik .....	46
Gambar 4.21 Halaman 15 Cerita komik .....	46
Gambar 4.22 Halaman 16 Cerita komik .....	47
Gambar 4.23 Halaman Pesan Moral .....	47
Gambar 4.24 Halaman Cover Belakang.....	48
Gambar 4.25 Pameran Komik.....	50
Gambar 4.26 Pameran Komik.....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 2.3 Kerangka Penelitian .....	15
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	17

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

M. EDWIN AND YOGA RAGIL PRATAMA. *Designing Digital Comics as Educational Media on the Importance of Taking Care of Teeth for Children Age 6 - 12 Years.*

*Maintaining dental and oral health from an early age is very important for children because dental health is an important factor in the growth and development of children. Dental health in children should really be considered because the condition of children's teeth and mouth that are not maintained can cause nesting of bacteria in the mouth so that it can cause pain and can even cause infections in the teeth and mouth.*

*Tooth enamel in children is very susceptible to damage, namely decay on the outer teeth, tooth enamel damage occurs due to the presence of bacteria from food residue attached to the teeth. Therefore, the Design of Digital Comics as Educational Media on the Importance of Taking Care of Teeth for Children aged 6 - 12 Years aims to educate through reading comics so that children are not only entertained by comic stories but there are lessons to be learned. The research method used in this design is using a qualitative method which is a collection of data in the form of observations, interviews, and literature studies. In designing this digital comic, there are several stages, namely the thumbnail stage, the rougs stage, the comprehensives stage, and the ready for press stage. The purpose of this study was to design digital comics as an educational medium favored by children to attract children's interest in reading. Knowing the feasibility of educational media with digital comics as the importance of taking care of teeth for children aged 6-12 years.*

**Keywords: Learning Media, Educational Comics, Dental Health**

## **ABSTRAK**

M. EDWIN DAN YOGA RAGIL PRATAMA. Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun.

Menjaga kesehatan gigi dan mulut sejak dini sangat penting untuk anak-anak karena kesehatan gigi merupakan faktor penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Kesehatan gigi pada anak harus benar-benar di perhatikan karena kondisi gigi dan mulut anak yang tidak terawat dapat menyebabkan bersarangnya bakteri di dalam mulut sehingga dapat menimbulkan rasa sakit dan bahkan bisa menimbulkan infeksi pada gigi dan mulut.

Email gigi pada anak sangat rentan terhadap kerusakan yaitu pembusukan pada gigi bagian luar, kerusakan email gigi ini terjadi karena adanya bakteri dari sisa makanan yang menempel pada gigi. Oleh karena itu Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun bertujuan untuk mengedukasi melalui bacaan komik sehingga anak - anak tidak hanya terhibur dengan cerita komik tetapi ada pelajaran yang bisa di dapat. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan metode kualitatif yang merupakan sebuah pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka. Dalam perancangan komik digital ini terdapat beberapa tahap yaitu tahap thumbnails, tahap rougs, tahap comprehensives, tahap ready for press. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang komik digital sebagai media edukasi yang digemari anak-anak agar menarik minat anan untuk giat membaca. Mengetahui kelayakan media edukasi dengan komik digital sebagai pentingnya merawat gigi untuk anak di usia 6-12 tahun.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Komik Edukasi, Kesehatan Gigi**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Komik, di identikkan sebagai buku bacaan atau kertas yang berisi gambar-gambar dengan jalinan cerita. Menurut Will Eisner Komikus Senior dari Amerika dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* mendefinisikan komik sebagai “susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu yang mendramatisasi suatu ide”. Pada tahun 1996 dalam bukunya yang berjudul *Graphic Storytelling* mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Sedikit berbeda dengan Will Eisner, Komikus Scott McCloud memiliki pandangan sendiri tentang komik. Dalam bukunya *Memahami Komik* McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca (Maharsi, 2011: 4)..

Seiring dengan perkembangan zaman, komik tidak hanya dalam bentuk cetak saja, teknologi yang berkembang begitu pesat menjadikan media digital sebagai media baru untuk menghasilkan dan menyebarkan komik. Penelitian Eka, dkk (2013: 62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik digital yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam komik digital serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya penelitian yang



dilakukan oleh Zuhriyyatul Haq pada tahun 2015 didapatkan bahwa komik efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang kesehatan gigi, dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa komik dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran tentang kesehatan gigi dan juga sebagai media promosi kesehatan gigi.

Kesehatan gigi sering dianggap sebagai hal yang sepele bagi sebagian orang, permasalahan kesehatan gigi seperti gigi berlubang dan karies masih banyak dikeluhkan baik oleh orang dewasa maupun anak-anak. Gangguan kesehatan gigi mempengaruhi kualitas hidup dikarenakan timbul rasa sakit, ketidaknyamanan, dan infeksi akut atau kronis (Kemenkes RI, 2014).

Upaya untuk mengenalkan dan mempelajari merawat gigi salah satunya melalui pengenalan kegiatan pembelajaran merawat gigi baik secara formal maupun non formal. Kegiatan merawat gigi perlu diperkenalkan kepada masyarakat karena manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh masyarakat. Observasi ini dilakukan terhadap 20 anak di Desa Wana Mukti Kecamatan Pulau Rimau pada tanggal 18-21 April 2021. Observasi ini dilakukan untuk melihat kegiatan responden sehari-hari dalam menjaga kesehatan gigi.

Hasil jawaban Observasi yang dilakukan responden menyatakan bahwa, 55 % tidak rutin dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut, 100 % tidak menyikat gigi lebih dari 2x sehari, 55 % tidak menyikat gigi sebelum tidur, 75 % tidak mengetahui langkah-langkah dalam menyikat gigi yang baik, 100 % tidak rutin melaksanakan pemeriksaan ke dokter gigi selama 6 bulan sekali, 30 % orang tua tidak memberikan edukasi cara menyikat gigi, 85 % orang tua

tidak menjaga kesehatan gigi dan mulut, 25 % sekolah tidak memberikan edukasi terhadap kesehatan gigi, 25 % tidak menyukai komik, 10 % yang tidak pernah membaca komik, 65 % tidak pernah membaca komik tentang kesehatan gigi, 95 % setuju dengan adanya komik kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan hasil observasi terhadap 20 anak diketahui bahwa masih kurangnya edukasi yang dilakukan dalam menjaga kesehatan gigi dan mulut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memberikan edukasi dalam merawat gigi dan mulut. Salah satunya dengan komik digital yang diharapkan mampu meningkatkan minat untuk menjaga kesehatan gigi.

Oleh karena itu, pentingnya pendidikan etiket dalam kegiatan pembelajaran menarik untuk dilakukan, berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka penulis tertarik mengambil judul “Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Untuk Anak Usia 6 sampai 12 Tahun” dalam rangka mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran merawat gigi.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang penulisan laporan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana perancangan komik digital untuk media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak 6 sampai 12 tahun?

### **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki batasan ruang lingkup, yaitu anak usia 6 sampai 12 tahun di Desa Wana Mukti Kecamatan Pulau Rimau Sumatera Selatan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan tujuan perancangan komik digital sebagai media pembelajaran merawat gigi pada anak umur 6 sampai 12 tahun.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Manfaat yang dapat dirasakan oleh penulis adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media ilustrasi untuk sebuah media edukasi berupa komik digital, mulai dari proses pembuatan, hingga yang membedakan dengan komik pada umumnya.

#### **1.5.2 Manfaat Umum**

Adapun manfaat umum yaitu untuk meningkatkan motivasi dan minat dalam pembelajaran merawat gigi. Membantu dalam pelaksanaan pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

#### **1.5.3 Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya menjadi bahan bacaan sebagai pengetahuan khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Laporan Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab, yang terdiri dari

### **BAB I. Pendahuluan.**

Bab ini penulis menguraikan Latar Belakang Pemilihan Judul, yaitu permasalahan yang ada selama melakukan penelitian, dalam hal ini dibutuhkan sebuah perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Pada Anak Usia 6-12 Tahun.

### **BAB II. Tinjauan Pustaka**

Bab ini penulis menguraikannya yang terdiri dari landasan teori sistem, program yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini, kemudian pengumpulan teori-teori terdahulu guna untuk penguat laporan penulis, serta konsep-konsep baru dalam menyelesaikan masalah yang berkenaan dengan topik dan fokus.

### **BAB III. Metode Penelitian**

Bab ini penulis menjelaskan mengenai metode penelitian, lokasi, jadwal penelitian dan jenis data yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir, serta beberapa konsep yang digunakan dalam menyusun laporan dan projek akhir, seperti konsep visual, konsep huruf, konsep warna dan perancangan *storyboard*.

### **BAB IV. Hasil dan Pembahasan**

Bab ini akan dibahas mengenai analisi data penelitian, yaitu data yang didapatkan selama penulis melakukan penelitian di

kawasan Desa Wana Mukti Kecamatan Pulau Rimau serta hasil pengujian dan pembahasan.

#### **BAB V. Simpulan dan Saran**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penelitian

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan seperangkat proposisi yang menggambarkan suatu gejala terjadi seperti ini. Untuk memudahkan penelitian diperlukan pedoman berfikir yaitu kerangka teori. Sebelum melakukan penelitian yang lebih lanjut seorang peneliti perlu menyusun suatu kerangka teori sebagai landasan berfikir untuk menggambarkan dari sudut mana peneliti menyoroti masalah yang dipilih (Suyanto, 2015: 63).

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan beberapa landasan teori, guna untuk mendukung proses penulisan laporan.

##### **2.1.1 *Komik Digital***

Menurut Sudjana, dkk (2011: 64), Komik adalah bentuk kartun dimana perwatakan sama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat yang dirancang untuk menghibur para pembacanya.

Menurut Ijang (dalam Muti'atul 2016: 8) mengukur keefektifan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik digital efektif untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan teori tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik dan meningkatkan motivasi untuk belajar.

##### **2.1.2 *Jenis Komik***

Menurut Trimo (dalam Novisilta, 2016) media komik bisa dibedakan menjadi dua jenis yaitu komik strip dan buku komik. Komik

strip terdiri dari beberapa bingkai kolom berisi gambar yang dimuat dalam suatu harian atau majalah. Sedangkan buku komik adalah komik yang berbentuk buku, komik strip sendiri merupakan bentuk paling dasar dari komik.

Menurut Palgunadi (2020: 44) pembagian komik berdasarkan jenis cerita terbagi menjadi 4 macam yaitu :

Komik edukasi, komik edukasi memiliki 2 fungsi yang pertama adalah hiburan kedua dapat dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang biasa diawanya.

Komik promosi (Iklan) Komik juga mampu menumbuhkan imajinasi yang selaras dengan dunia anak, Sehingga muncul pula komik yang dipakai untuk keperluan promosi sebuah produk. Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan figur superhero.

Komik Wayang, Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang, yaitu Mahabharata yang menceritakan perang besar antara Kurawa dan Pandawa maupun cerita Ramayana yang bercerita tentang penculikan Dewi Shinta

Komik Silat, Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Misalkan Jepang dengan ninja dan samurainya atau China dengan kungfunya. Sebut saja Naruto.

### **2.1.3 Eelemen Desain Dalam Komik**

Menurut M.S Gumelar (2011: 26) Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, bahan atau bagian-bagian yang membentuk desain komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi, dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa elemen desain dalam komik itu merupakan kesatuan yang terdapat dalam komik dan digunakan untuk mendukung penciptaan komik dan memberikan makna didalamnya.

### **2.1.4 Storyboard**

Menurut Arsyad (2013: 89), *Storyboard* bisa berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan tampaknya suatu benda sehingga dapat memperlancar pemahaman terhadap informasi yang telah diyakinkan.

Menurut Dhimas (2013: 11), *Storyboard* adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *storyboard* adalah ilustrasi yang dibuat untuk membantu jalannya proses produksi desain, animasi, dan film.

### **2.1.5 Warna**

Menurut Sutejah dkk (2016: 5), warna bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak, selain itu melalui



penglihatan dalam bentuk warna anak dapat merasakan dan mengungkapkan rasa keindahan dari adanya warna tersebut

Menurut Monica (2011: 1085), warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang di pancarkan, atau secara subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena warna membangkitkan perasaan seseorang yang spontan kepada orang yang melihatnya.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa warna mampu meningkatkan kreatifitas dan daya pikir pada anak, serta bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.1.6 Tipografi**

Menurut Pujiyanto (2013: 213), Tipografi merupakan pemilihan dan pengaturan tata letak yang harmoris serta mengandung maksud tertentu dari huruf yang di tampilkan (divisualisasikan) dalam berbagai media.

Menurut Klimchuk dan Krasovec (2012: 65), Tipografi menekankan penggunaan bentuk huruf untuk mengkomunikasikan secara visual suatu bahasa verbal. Dalam konteks tipografi kawasan, huruf sebagai fokus perhatian tipografi, dipandang dari segi bentuk (karakter visual), karakter nonfisiknya, hingga aspek teknik dan konseptualnya.

Berdasarkan teori diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah seni atau desain yang menggunakan pengolahan dan penataan huruf sebagai elemen utamanya.

### **2.1.9 Storyline**

Menurut Stanto (dalam Puspitasari 2017:251) alur merupakan tulang punggung cerita, sebab sebuah cerita tidak akan pernah seutuhnya dimengerti tanpa adanya pemahaman terhadap peristiwa-peristiwa yang saling berkait, berhubungan kausalitas, dan saling berpengaruh, selain itu alur hendaknya memiliki bagian awal, tengah dan akhir yang nyata, meyakinkan dan logis, dapat menciptakan bermacam kejutan dan memunculkan sekaligus mengakhiri ketegangan-ketegangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa alur merupakan arah jalan cerita yang saling berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang ada di dalamnya.

### **2.1.10 Sketsa**

Menurut Ibrahim (dalam Ahmad 2016:128) media sketsa adalah suatu penyajian secara visual dalam dua dimensi yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau implikatur.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa sketsa adalah proses perancangan awal untuk membentuk suatu objek agar dapat memberikan gambaran.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Penulis mendapatkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Komik digital, penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, sehingga dapat digunakan untuk memperkuat karya ilmiah penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1	Zuhriyyatul Haq	Penggunaan Komik Kesehatan Gigi Dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Kepercayaan Siswa Kelas V SDN MARTOPURO 01 KECAMATAN PURWOSARI KABUPATEN PASURUAN Tahun 2015	Jurnal Promkes vol. 3 No 2 Desember 2015	Komik dengan jumlah 4 panel tiap lembar lebih banyak disukai oleh responden. Responden menilai bahwa kartun anak sekolah lebih disukai untuk dijadikan tokoh dalam komik. Selain itu, jenis tulisan <i>comic sans</i> lebih diinginkan oleh responden.
2	Marwan Akhir Riwanto  Mey Prihandani Wulandari	Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital ( <i>Cartoon Story Maker</i> ) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi	Jurnal PANCAR Vol. 2, No. 1, April 2018	Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Guru dapat menggunakan media komik sebagai pembelajaran, .Guru dapat menggunakan software <i>Cartoon Story Maker</i> untuk membuat komik digital dikarenakan merupakan software gratis dan mudah penggunaannya

3	Fitri Nurdiansyah  Drs. Imam Zaini, M.Pd	Perancangan komik Goa Ngeroang (di Rengal Tuban)	Jurnal Seni Rupa, Volume 8 Nomor 2 Tahun 2020, 78–88	Tahap peyusunan konsep, pembuatan komik Goa Ngerong melalui 2 strategi, yaitu strategi kreatif dan strategi visual.
---	--	--	--	---

Penelitian Zuhriyyatul (2015), mengenai komik digital untuk promosi kesehatan di tatanan sekolah. Penelitian ini dilakukan di SDN Martopuro 01 Kecamatan Purwoasari Kabupaten Pasuruan, teknik yang digunakan dalam penentuan sampel yakni dengan *total sampling*. Teknik tersebut digunakan karena populasi responden yang terbatas dengan jumlah 40 siswa. Analisis yang digunakan dengan analisis uji stastitik *Wilcoxon Sing Rank Test*. Uji *Wilcoxon Sing Rank Test* digunakan untuk menguji dampak perlakuan pada unit pasangan. Dalam hal ini, uji tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pro-test* dengan hasil *post-test*.

Penelitian Mawan dan Mey (2018) mengenai media komik digital *Carton story maker* dalam pembelajaran tema selalu berhemat. Penelitian ini berkolaborasi dengan guru SD Negeri 3 Linggasari Kabupaten Banyumas, *Cartoon Story Maker* merupakan software yang diproduksi oleh *Department of Education and Training State Government of Victoria, Australia*. Dengan menggunakan *Cartoon Story*

*Maker* guru dapat membuat cerita kartun. Metode yang digunakan *quasi experiment* dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Media yang digunakan adalah komik digital yang dibuat oleh peneliti kemudian digunakan oleh guru untuk mengajarkan materi IPA tema selalu berhemat social. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini Untuk menjadikan siswa menjadi aktif dan mendapatkan prestasi yang baik.

Penelitian Fitri Nurhdiansyah dan Drs. Imam Zaini,.M.Pd mengenai perancangan komik Goa Ngerong untuk melestarikan salah satu cerita yang ada di Indonesia, penelitian ini dilakukan di kecamatan Rengel, Kabupaten Tuban, Provinsi Jawa Timur. Fokus masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bagaimana konsep perancangan komik Goa Ngerong, bagaimana wujud karya komik Goa Ngerong, tujuan penelitian, mendeskripsikan konsep perancangan komik Goa Ngerong dan mewujudkan karya komik Goa Ngerong.

**Tabel 2.3 Kerangka penelitian**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Objek dan Waktu Penelitian**

##### **3.1.1 Objek**

Objek yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian adalah sebuah kawasan di Desa Wana Mukti Kecamatan Pulau Rimau, pada tanggal 21 April 2021 dari pukul 08.00 sampai 15.00 WIB. Penelitian dilakukan terhadap 20 anak yang rata-rata usia 6-12 tahun dengan menggunakan angket.



**Gambar 3.1 Foto Pengisian Angket**

##### **3.1.2 Waktu Penelitian**

Waktu yang digunakan penulis selama proses penelitian dimulai dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap penyelesaian akhir memakan waktu yang kurang lebih 5 bulan, dimana tiap tahap dilakukan penulis secara terperinci. Berikut adalah jadwal penulis dalam melakukan penelitian.

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan																							
		I				II				III				IV				V							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengumpulan Data - Wawancara - Observasi - Studi Kasus	■	■	■	■																				
2	Proses PraProduksi					■	■	■	■	■	■														
3	Proses Produksi						■	■	■	■	■	■	■												
4	Proses PascaProduksi														■	■	■								
5	Proposal				■	■	■	■	■	■	■														
6	Ujian proposal											■													
7	Pengerjaan laporan TA												■	■	■	■	■	■	■	■	■				
8	Pameran																								■
9	Ujian TA																								■

### 3.2. Tehnik Pengumpulan Data

#### 3.2.1 Wawancara

Menurut Mulyani (2016: 59), wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara jawab dimana analis selaku penanya bertemu langsung dengan narasumber. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang paling efektif dan dapat menghasilkan data yang relevan.



Berdasarkan penjelasan diatas penulis melakukan wawancara guna mendapatkan data yang relevan. Wawancara sendiri dilakukan terhadap orang tua dan anak sehingga dapat ditemukannya permasalahan yang ada.

### **3.2.2 Studi Pustaka**

Menurut Damayanti (2013: 96) studi kepustakaan adalah sumber-sumber kepustakaan yang dapat diperoleh dari buku, jurnal, majalah website, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber lainya yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan diatas metode ini akan penulis lakukan dengan pencarian data dari riset dan dari buku serta jurnal yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

### **3.2.3 Angket**

Menurut Mania ( 2017: 48) kusioner atau angket adalah pertanyaan yang harus diisi oleh orang akan dinilai (responden). Melalui angket dapat diketahui keadaan diri, pengalaman, pengetahuan, sikap atau pendapat responden.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis mencari data dengan cara menyebarkan angket kepada anak-anak yang ada di Desa Wana Mukti untuk mendapatkan hasil yang akan digunakan untuk membuat perancangan komik digital, seperti kebiasaan dalam merawat gigi dan seberapa tahu mereka tentang komik.

### **3.3 Jenis Data**

#### **3.3.1 Data Primer**

Menurut ( Agustin, Muchsin, dan Widodo 2019:35 ) Data primer, diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara dengan informan yang berhubungan dengan judul penelitian. Penulis memperoleh data melalui wawancara terhadap 20 anak yang ada di Desa Wana Mukti Kecamatan Pulau Rimau.

#### **3.3.2 Data Skunder**

Menurut ( Agustin et al. 2019:35 ) Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Penulis mencari sumber-sumber dari internet yang berhubungan dengan perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun.

### **3.4 Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu Perancangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Pentingnya Merawat Gigi Pada Anak Usia 6-12 Tahun, ruang lingkup hanya dibatasi dengan komik digital sebagai media edukasi.

### **3.5 Tahap Perancangan**

Tahap perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut :

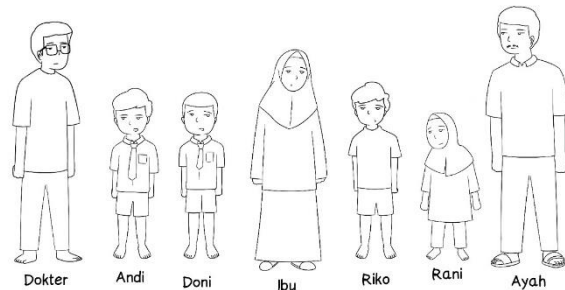
### **3.5.1.1 Konsep Visual**

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun ini penulis menggunakan tehnik lukisan digital dalam membuat gambar ilustrasi.

### **3.5.1.2 Konsep Karakter**

Menurut Scerenko dalam ( Solihat and Riansi 2018:268) menyatakan bahwa karakter sebagai atribut atau ciri-ciri yang membentuk dan membedakan ciri pribadi, ciri etis dan kompleksitas dari seseorang, suatu kelompok atau bangsa.

Berdasarkan penjelasan diatas konsep karakter yang akan dibuat dalam komik digital sebagai media edukasi disesuaikan dengan cerita yang akan dibuat, karakter yang ada dalam komik digital yaitu: : Riko sebagai anak laki-laki, Rani sebagai adik perempuan, Sulis sebagai ibu dari Riko, Agus sebagai ayah Rico, Doni dan Andi sebagai teman sekolah Riko dan Beni sebagai dokter.



Gambar 3.2 **Karakter Komik**

### 3.5.1.3 Menentukan Genre Komik

Genre komik digital yang akan dibuat penulis yaitu komik edukasi dengan tema pendidikan, penulis akan membuat 20 halaman termasuk *cover* depan belakang, tokoh karakter dan kemudian dibuat suatu cerita yang menceritakan pentingnya merawat gigi.

### 3.5.1.4 Menentukan Gaya Gambar Komik

Gaya komik digital yang penulis gunakan ialah *cartoon style*, pemilihan gaya gambar komik ini dipilih berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa anak di Desa Wana Mukti dan didapatkan hasil beberapa anak memilih *cartoon style* sebagai gaya gambar komik digital.

## 3.5.2 Konsep Huruf

*Font* yang digunakan penulis dalam merancang komik digital *font ChildrenSans*, *font* ini digunakan karena memiliki

kesan yang modren dan mudah untuk dibaca sesuai dengan konsep perancangan komik digital yang akan dibuat penulis, untuk judul pada komik digital penulis menggunakan *font Minako*.



Gambar 3.3 Jenis *font ChildrenSans*  
( Sumber : <https://www.freebestfonts.com/children-sans-font> )

*font ChindrenSans* digunakan untuk tahap pemberian balon kata pada setiap cerita komik, *font* ini memiliki karakter sederhana dan tingkat keterbacaan yang baik.

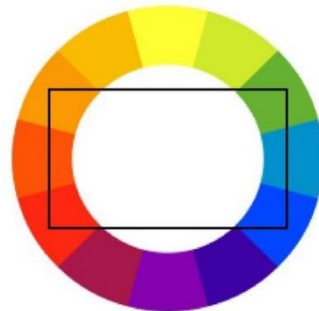
Kemudian jenis *font* selanjutnya yang akan digunakan pada bagian *cover* depan adalah *font Minako*. *Font* memiliki karakter yang bersahabat dan bentuk huruf yang tidak tajam



Gambar 3.4 jenis *font Minako*.  
(sumber: <https://www.cufonfonts.com/font/minako> )

### 3.5.3 Konsep Warna

Warna-warna yang digunakan dan dipakai dalam perancangan komik digital edukasi merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun ialah menggunakan warna-warna pop seperti warna tetradik komplementer. Warna tetradik komplementer dihasilkan dari kombinasi warna merah kekuningan, ungu kemerahan, kuning kehijauan dan biru kehijauan. Pemilihan warna yang dipilih penulis juga berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa anak di Desa Wana Mukti, dan didapatkan hasil anak-anak tersebut lebih suka komik yang bewarna.



Gambar 3.5 Roda Warna Tetradik Komplementer  
( Sumber : <https://slideplayer.info/slide/13311482/>)

### 3.5.4 Storyboard

*Storyboard* digunakan penulis dalam tahap perancangan komik digital, guna untuk mempermudah penulis dalam membuat cerita, *storyboard* sendiri dibuat secara digital dengan menggunakan aplikasi *medibang paint pro*, cerita yang akan di buat penulis yaitu:

### 3.6 Alat dan Perangkat Lunak

Dalam perancangan komik digital dibuat dengan menggunakan teknik lukisan digital dengan menggunakan beberapa alat dan perangkat lunak sebagai pendukung proses pembuatan komik digital. Berikut beberapa alat dan perangkat lunak yang digunakan penulis :

#### a. Alat

1. Laptop Acer Aspire 3
2. Pen Tablet Wacom CTL 490

#### b. Perangkat Lunak

1. *Software Medibang paint pro*
2. *Software Adobe photoshop*

### 3.7. Tahap Pengerjaan

#### 3.7.1 Tahap *Thumbnails*

*Thumbnails*, visualisasikan alternatif ide dengan cepat dengan membuat *thumbnails* sketsa, menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian dan mengkasifikasikan. Pada tahap ini penulis membuat rancangan *storyline*, *storyboard* dan isi cerita komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun secara digital.

*Storyline* cerita komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun terdiri dari 16 halaman dan ditambah halaman pesan moral agar komik digital tidak berfokus pada cerita namun juga dengan nilai-nilai yang

terkandung di dalamnya serta menambahkan deskripsi komik pada halaman setelah cover depan agar pembaca dapat mengetahui buku yang akan di baca tersebut.

*Storyboard* komik digital dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan cerita yang berisikan gambar-gambar dimulai dari cover depan, halaman pesan moral, isi dan cover belakang komik. *Storyboard* di buat secara digital dengan menggunakan *Software Medibang paint pro*.

### **3.7.2 Tahap *Roughs***

*Roughs*, 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.

Pada tahap ini dimulai dari pembuatan panel yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa, pada tahap ini sketsa dibuat dengan menggunakan tehnik digital menggunakan *software medibang paint pro*

Setelah melewati tahap ini barulah masuk ke tahap *coloring* pada tahap mewaranoi 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.

Tahap terakhir yaitu pemberian balon kata, pada kali ini penulis menggunakan *font ChildrenSans*, *font* standar yang digunakan dengan ukuran 20-60 pt namun juga divariasi untuk pemilihan *font* ketika sedang marah atau berteriak. Pada tahap ini penulis menggunakan *software adobe photoshop* untuk proses pemberian balon kata

### **3.7.3 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 medibang paint pro* dan *software adobe photoshop*.

### **3.7.4 Tahap *Ready for Press***

*Ready for Press*, desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik. Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun dan mengevaluasi kepada dosen pembimbing

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Hasil**

Hasil komik digital 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. Hasil memiliki tiga bagian yaitu, hasil visual, hasil huruf, dan hasil warna yang digunakan dalam proses perancangan pada objek yang dibuat.

##### **4.1.1 Hasil *Research***

Hasil research dalam membuat proyek rancangan ini akan diulas, direvisi, dan dievaluasi agar fungsinya sesuai dengan baik. setelah semua proses perancangan slesai dilakukan maka hasil akhirnya nanti sesuai dengan konsep yang telah direncanakan untuk pembuatan proyek tugas akhir, proyek ini dibuat agar anak-anak lebih tertarik untuk membaca komik edukasi dan membantu mengurangi resiko karies gigi pada anak.

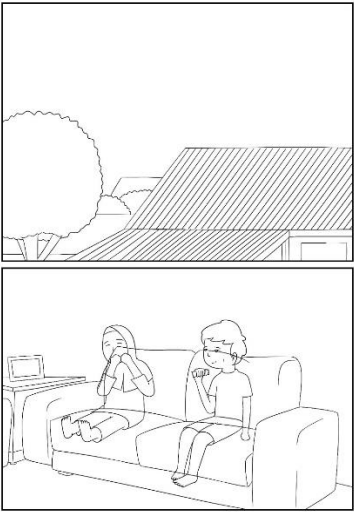
##### **4.1.2 Hasil *Thumbnails***


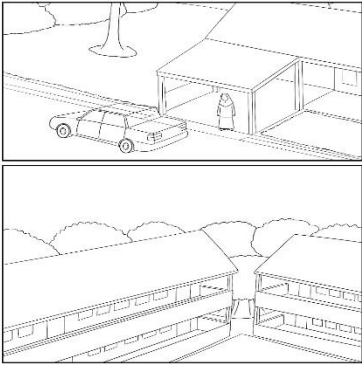
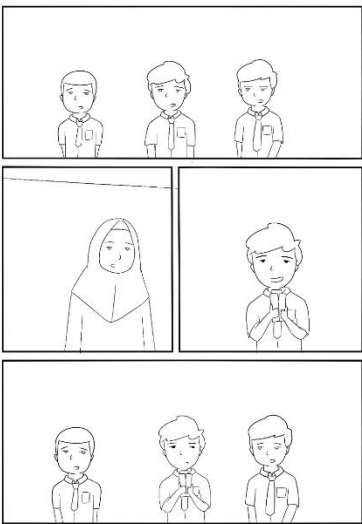
*Thumbnails*, visualisasikan alternatif ide dengan cepat dengan membuat *thumbnails* sketsa, menolong menemukan ide dari berpikir, pencarian dan mengkasifikasikan. Pada tahap ini penulis membuat rancangan *storyline*, *storyboard*

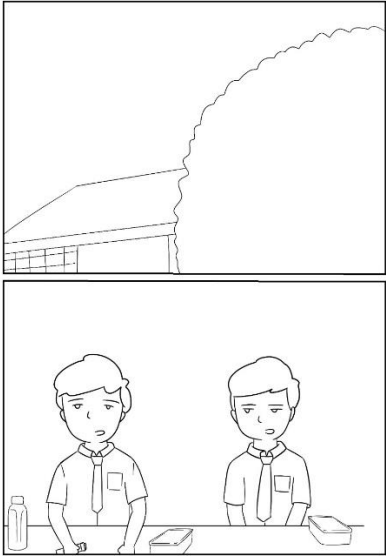
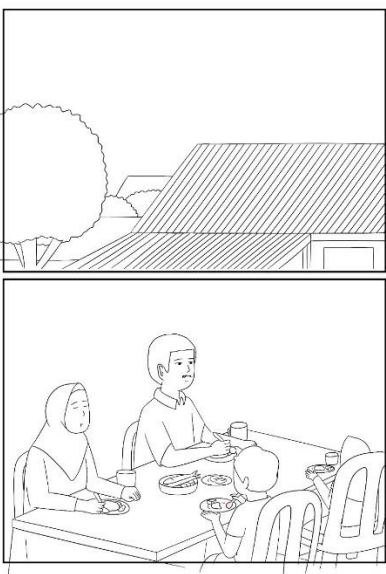
dan isi cerita komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun secara digital.



*Storyline* cerita komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun terdiri dari 16 halaman dan ditambah halaman pesan moral agar komik digital tidak berfokus pada cerita namun juga dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta menambahkan deskripsi komik pada halaman setelah cover depan agar pembaca dapat mengetahui buku yang akan di baca tersebut.


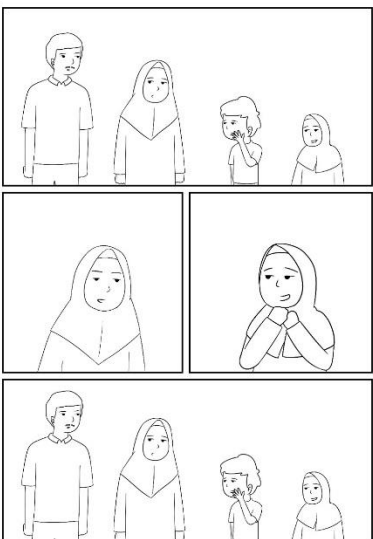
*Storyboard* komik digital dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan cerita yang berisikan gambar-gambar dimulai dari cover depan, halaman pesan moral, isi dan cover belakang komik.


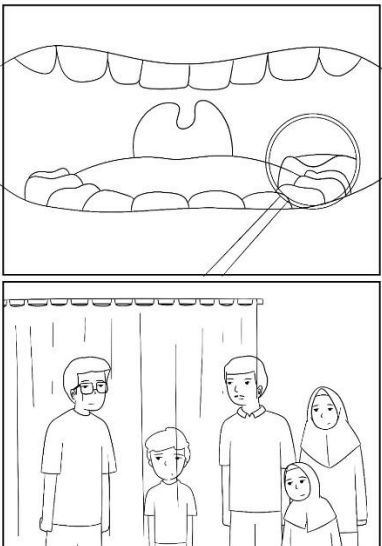
1.		<p>Panel pertama, menampilkan landscape keadaan di luar rumah.</p> <p>Panel kedua, menceritakan Riko dan Rani Sedang memakan coklat</p>
----	---	---

2.		<p>Panel ketiga Rani mengingatkan Riko untuk sikat gigi sebelum tidur. Panel keempat Riko mengabaikan perkataan Rani dan lanjut tidur</p>
3.		<p>Panel kelima Riko dan Rani berangkat ke sekolah diantar oleh ayahnya. Panel keenam menampilkan landscape keadaan sekolah</p>
4.		<p>Panel ketujuh Riko sedang mengobrol dengan Doni dan Andi. Panel kedelapan Riko dan temannya membeli makanan dikantin. Panel kesembilan mereka lanjut mengobrol</p>

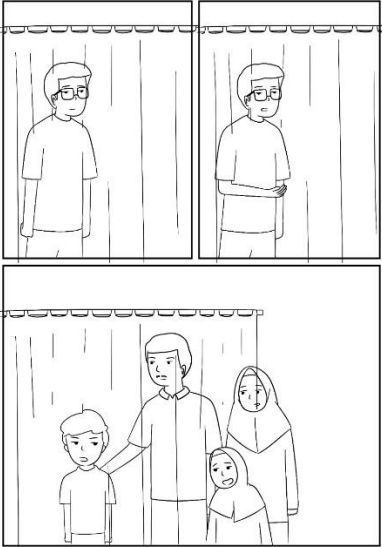

5.		<p>Panel kesepuluh menampilkan keadaan sekolah. Panel kesebelas Andi kaget melihat Riko membeli coklat yang banyak</p>
6.		<p>Panel kedua belas menampilkan landscape keadaan luar rumah pada malam hari. Panel ketiga belas keluarga Riko sedang makan malam bersama.</p>

7.		<p>Panel keempat belas tiba-tiba Riko merasakan sakit pada giginya. Panel kelima belas ibu Riko yang langsung menanyakan keadaan Riko</p>
8.		<p>Panel keenam belas Rani mengejek Riko karena jarang sikat gigi. Panel ketujuh belas ibu menasehati Riko karena jarang sikat gigi.</p>

9.		<p>Panel kedelapan belas Riko menyikat gigi sebelum tidur. Panel kesembilan belas Riko tidak bisa tidur karena giginya yang masih sakit</p>
10.		<p>Panel kedua puluh Riko merengek kesakitan dan memanggil ibunya</p>
11.		<p>Panel kedua puluh satu Ibu dan Ayah akan mengajak Riko kerumah sakit untuk memeriksa keadaan gigi Riko</p>

12.		Panel kedua puluh dua menampilkan keadaan dirumah sakit. Panel kedua puluh tiga menampilkan Riko yang sedang dipriksa oleh dokter
13.		Panel kedua puluh empat menampilkan gigi Riko terdapat lubang. Panel kedua puluh lima menampilkan Riko yang sudah selesai di priksa oleh dokter



14.		<p>Panel kedua puluh enam menampilkan dokter yang sedang memberikan edukasi kepada Riko. Panel kedua puluh tujuh Ayah Riko mengajak Riko untuk pulang.</p>
15.		<p>Panel kedua puluh delapan terlihat Riko memakan coklat lebih sedikit dari yang biasanya. Panel kedua puluh sembilan Riko mulai Rajin untuk menyikat gigi</p>

Gambar 4.1 *Storyboard Cerita*

#### 4.1.3 Hasil *Roughs*

*Roughs*, 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 visualisasi mirip dengan identitas hal lain.

Pada tahap ini dimulai dari pembuatan panel yang dibagi menjadi beberapa bagian kemudian membuat sketsa, pada tahap ini sketsa dibuat dengan menggunakan teknik digital menggunakan *software medibang paint pro*



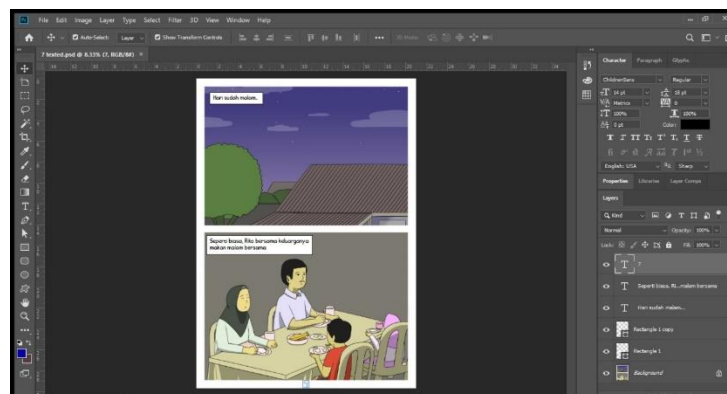
Gambar 4.2 Proses Sketsa komik

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.



Gambar 4.3 **Proses Coloring**

Tahap terakhir yaitu pemberian balon kata, pada kali ini penulis menggunakan *font ChildrenSans*, font standar yang digunakan dengan ukuran 20-60 pt namun juga divariasi untuk pemilihan *font* ketika sedang marah atau berteriak. Pada tahap ini penulis menggunakan *software adobe photoshop* untuk proses pemberian balon kata



Gambar 4.4 **Pemberian Balon kata Menggunakan**

*Software Adobe Photoshop*

#### 4.1.4 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 medibang paint pro* dan *software adobe photoshop*.

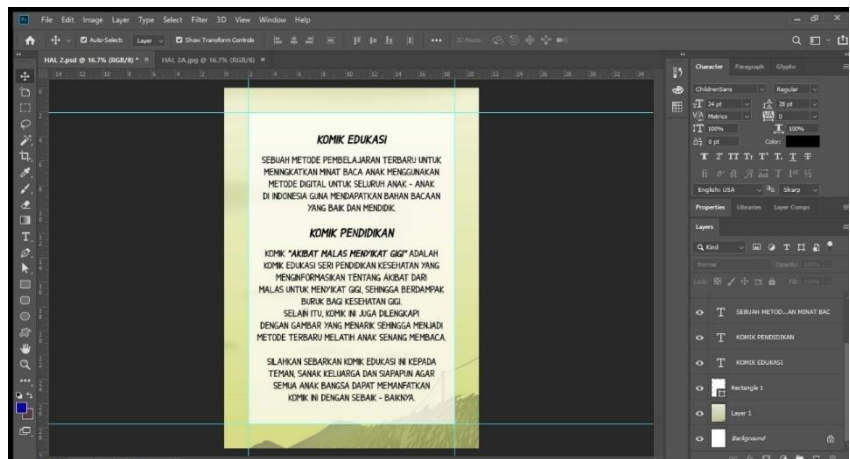
Pada perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun, media yang digunakan adalah komik digital sebagaimana proses dalam pembuatan komik digital ini dimulai dari pembuatan cover depan, halaman pesan moral, isi dan cover belakang.

Cover depan diisi dengan ilustrasi Riko sebagai tokoh utama yang sedang menggosok gigi dengan latar beberapa adegan cerita di dalam komik dan terdapat judul “Akibat Malas Menyikat Gigi”.



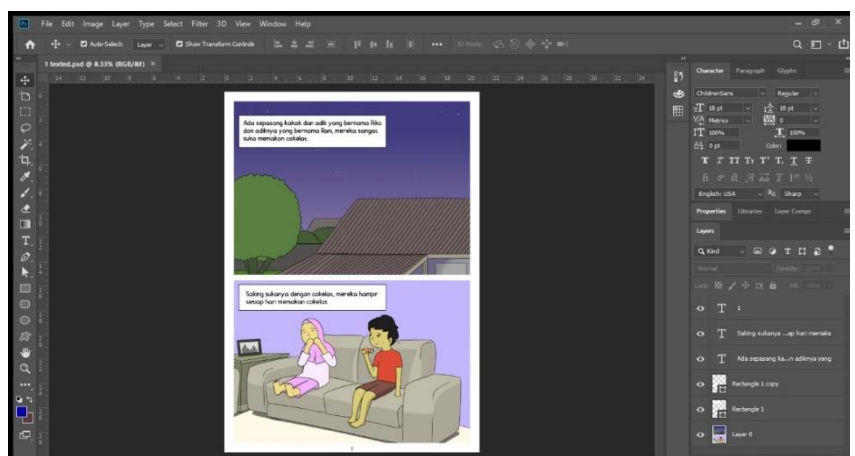
Gambar 4.5. Cover depan komik

Pada halaman setelah cover diisi dengan pesan moral mengenai komik edukasi dan komik yang dibuat penulis, pada halaman ini diisi dengan



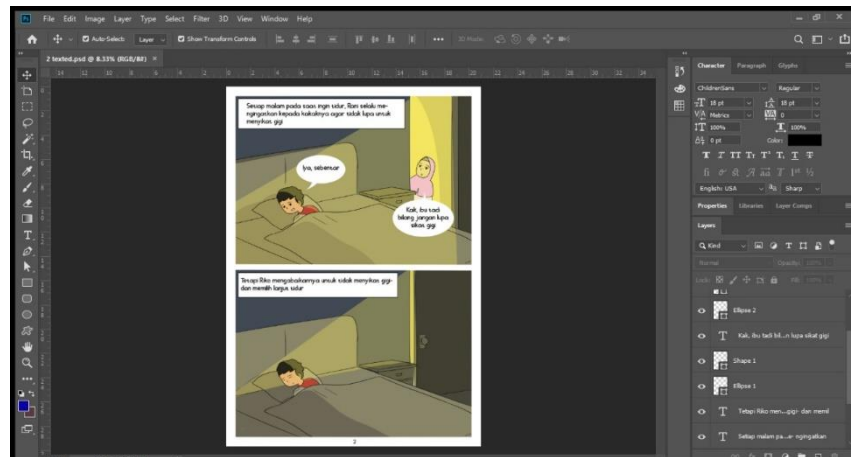
Gambar 4.6. Halaman Pesan Moral

Pada halaman satu berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



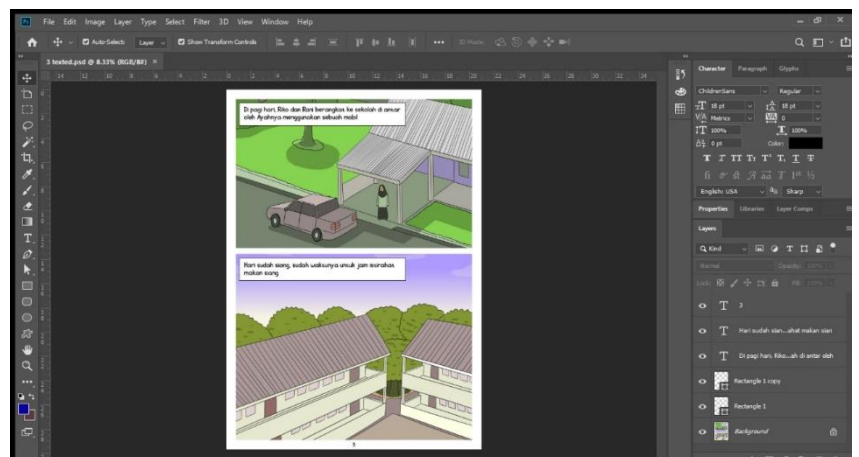
Gambar 4.7. Halaman 1 Cerita Komik

Pada halaman dua berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



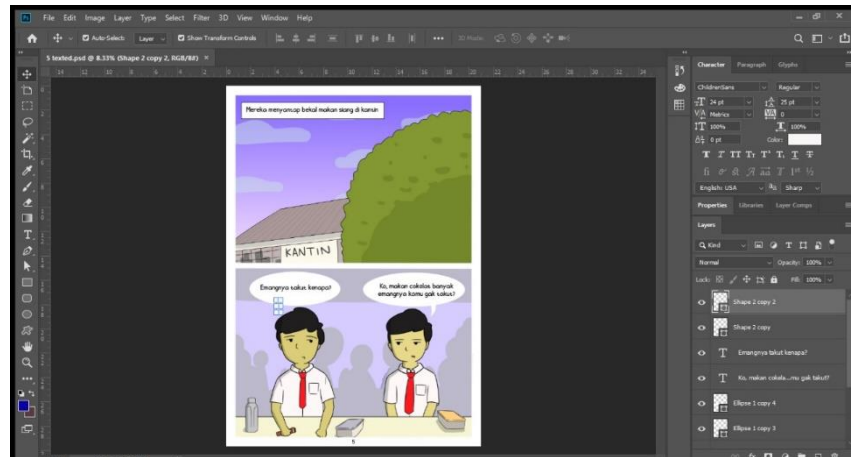
Gambar 4.8. Halaman 2 Cerita Komik

Pada halaman tiga berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



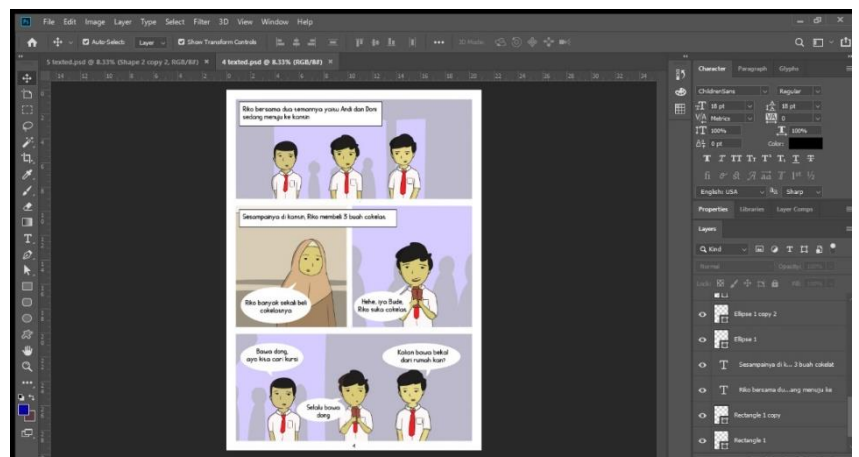
Gambar 4.9. Halaman 3 Cerita Komik

Pada halaman empat berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 4 panel.



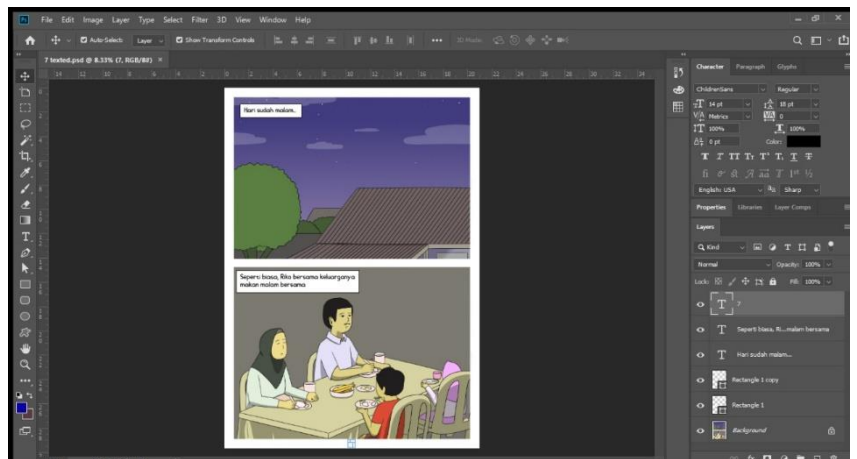
Gambar 4.10. Halaman 4 Cerita Komik

Pada halaman lima berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



Gambar 4.11. Halaman lima Cerita Komik

Pada halaman enam berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



Gambar 4.12. Halaman 6 Cerita Komik

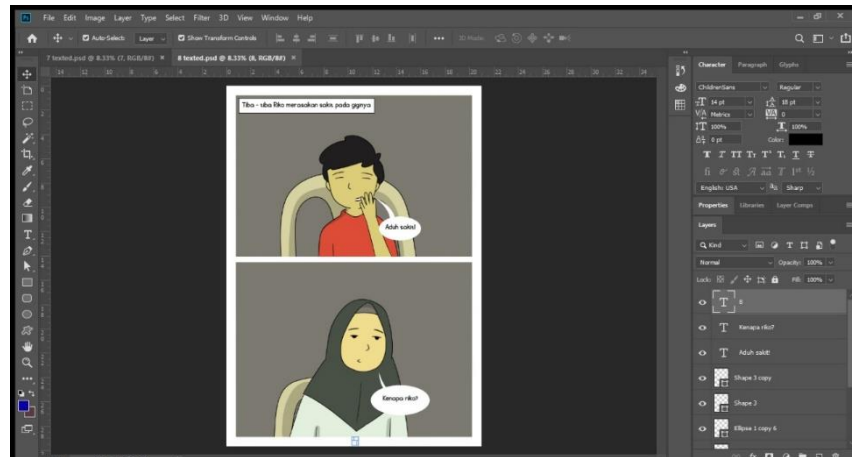
Pada halaman tujuh berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



Gambar 4.13. Halaman 7 Cerita Komik



Pada halaman delapan berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



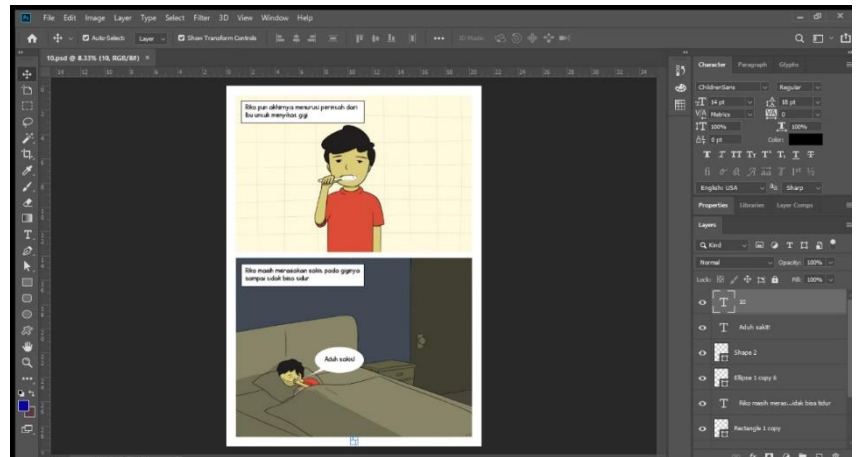
Gambar 4.14. Halaman 8 Cerita Komik

Pada halaman sembilan berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



Gambar 4.15 Halaman 9 Cerita Komik

Pada halaman sepuluh berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



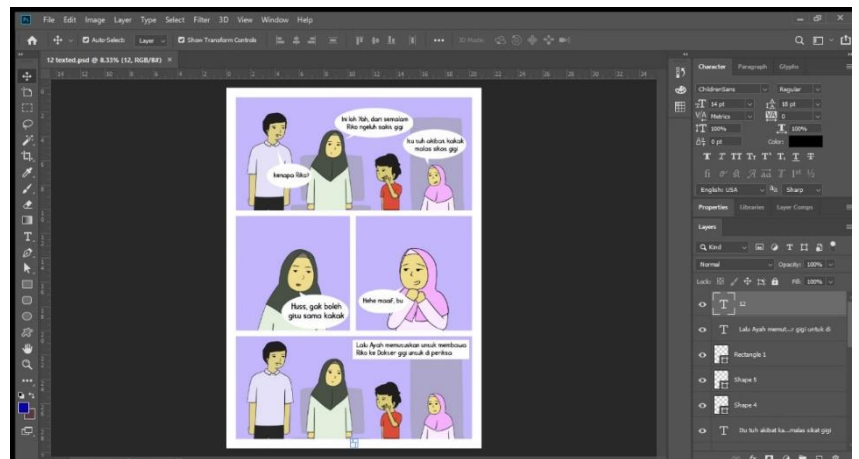
Gambar 4.16 Halaman 10 Cerita Komik

Pada halaman sebelas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



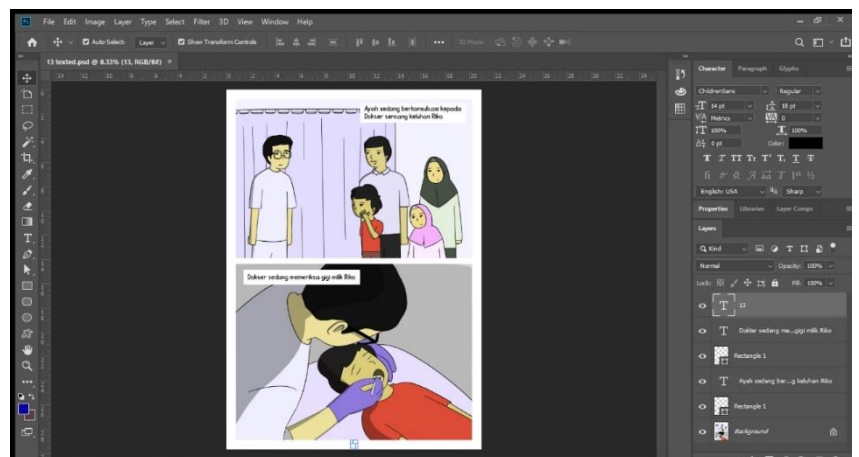
Gambar 4.17 Halaman 11 Cerita Komik

Pada halaman dua belas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 4 panel.



Gambar 4.18 Halaman 12 Cerita Komik

Pada halaman tiga belas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



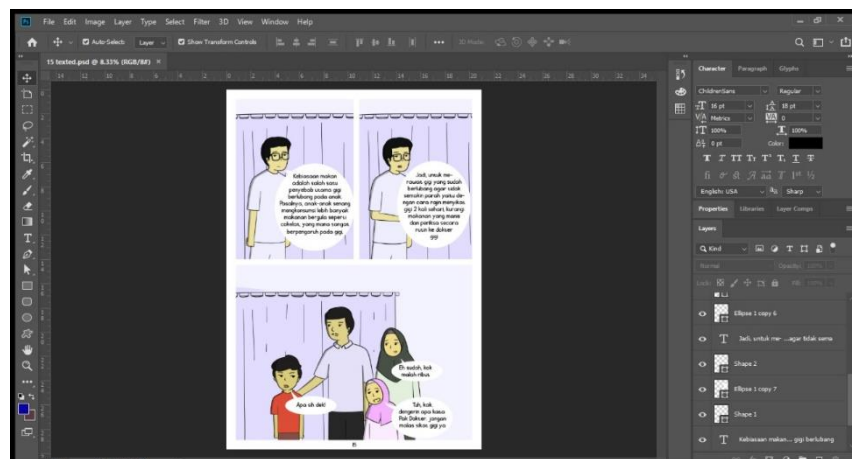
Gambar 4.19 Halaman 13 Cerita Komik

Pada halaman empat belas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



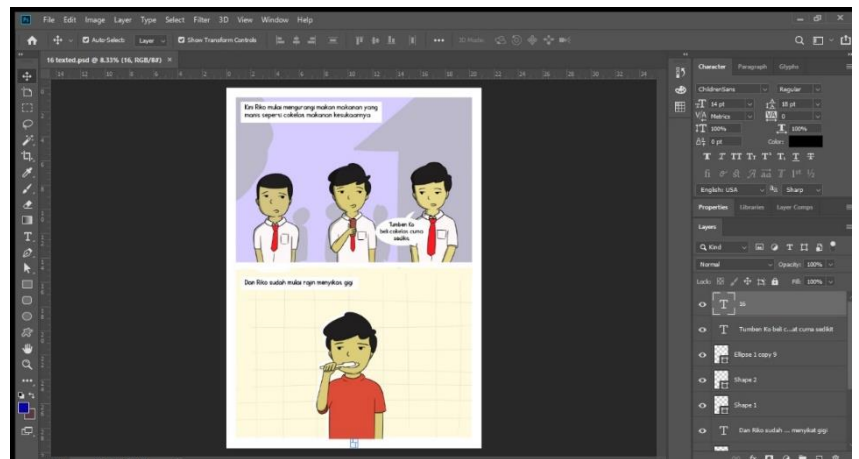
Gambar 4.20 Halaman 14 Cerita Komik

Pada halaman lima belas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 3 panel.



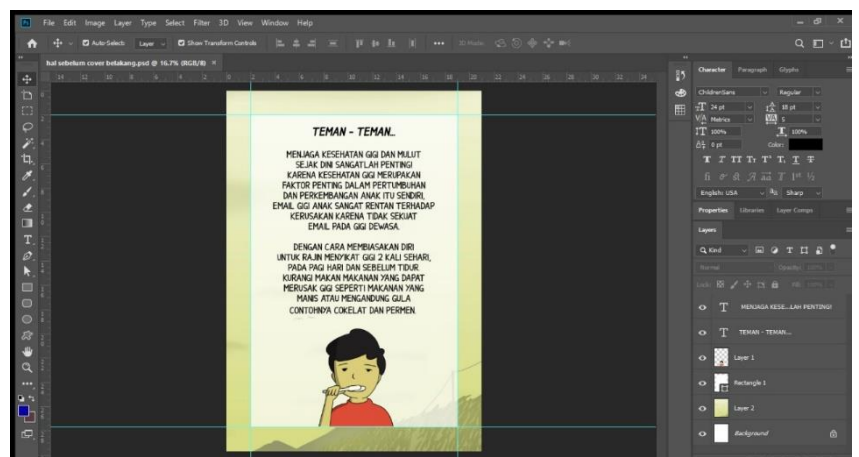
Gambar 4.21 Halaman 15 Cerita Komik

Pada halaman enam belas berisi balon kata dari komik Akibat Malas Menyikat Gigi beserta gambar ilustrasi, pada halaman ini terdapat 2 panel.



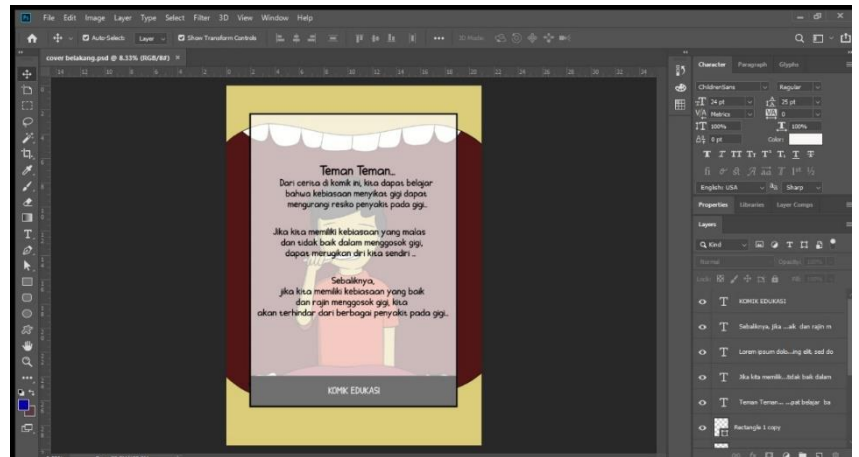
Gambar 4.22 Halaman 16 Cerita Komik

Pada halaman ini berisikan pesan moral yang disampaikan bagaimana menjaga kesehatan gigi dan memberikan edukasi sebaiknya menyikat gigi 2 kali dalam sehari dan gambar ilustrasi.



Gambar 4.23 Halaman Pesan Moral

Pada halaman terakhir berisikan cover belakang cerita komik, disini penulis memberikan pesan moral kepada anak-anak yang telah membaca komik Akibat Malas Menyikat Gigi dengan gambar ilustrasi.



Gambar 4.24 Halaman Cover Belakang

#### 4.1.5 Hasil Ready For Press

*Ready for Press*, pada tahap ini desain siap diproduksi, file harus dipersiapkan dengan baik. Pada tahap ini penulis menyelesaikan proses pengerjaan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun dan mengevaluasi kepada dosen pembimbing

Tahap selanjut merupakan tahap akhir, tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala luas, pada tahap ini penulis menentukan format penyimpanan berupa aplikasi yang berbentuk *software* dan di sebar luaskan dengan cara

mengunggah di media elektronik, blog maupun media social.

#### **4.2 Pembahasan**

Hasil dari perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya dengan judul “Akibat Malas Menyikat Gigi”. Komik ini berisikan 20 halaman yang 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 childresans* dan *font minako* dan penggunaan warna pada komik digital menggunakan tetradik komplementer warna-warna yang dapat menarik perhatian pembaca, komik ini diharapkan bisa membantu anak-anak dalam mengurangi resiko penyakit karies gigi dan menambah pengetahuan mereka tentang komik edukasi.

#### **4.3 Pameran Hasil Karya**

Hasil komik digital tersebut diikuti dalam pameran DEKAVEBUTUHDISCO yang berjudul Decavisual yang dilakukan rutin oleh kampus STMIK-Politeknik Palcomtech sebagai pameran tugas akhir mahasiswa



Gambar 4.25 Pameran Komik

Pameran dilakukan secara daring dirumah masing-masing dikarenakan situasi pandemi Covid-19, sehingga tidak memungkinkan untuk bertatap muka secara langsung



Gambar 4.26 Pameran Komik

Pada pameran ini penulis menampilkan beberapa media pendukung yaitu 1 unit x-banner dengan menggunakan halaman pada komik, bingkai A4 yang berisikan tahapan



membuat komik digital, pin 7 tokoh karakter, stiker cover komik, 2 buah kaos, spanduk ukuran A2 untuk tokoh karakter Riko, plakat akrilik untuk barcode yang menghubungkan dengan cerita komik, 2 buah mug, banner ukuran 2x2, dan yang terakhir satu buah laptop untuk menampilkan karya utama komik digital.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Simpulan**

Setelah melakukan penelitian selama kurang lebih 5 bulan mengenai media komik digital sebagai sarana untuk memberikan edukasi terhadap anak tentang pentingnya dalam menjaga kesehatan gigi, dapat diambil kesimpulan bahwa komik edukasi sebuah metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan minat baca anak menggunakan metode digital untuk seluruh anak-anak guna mendapatkan bahan bacaan yang baik dan mendidik.

#### **5.2. Saran**

1. Perancangan komik digital sebagai media edukasi pentingnya merawat gigi pada anak usia 6-12 tahun, diharapkan dapat lebih dikenal lagi oleh masyarakat terutama anak-anak.
2. Komik digital ini diharapkan bisa menjadi edukasi dan mengurangi resiko karies gigi pada anak.
3. Peran orang tua juga perlu untuk memberikan cerita-cerita yang bermanfaat untuk mengedukasi anak agar selalu menjaga kesehatan gigi.
4. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadi panduan untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nikmatul Laily, Slamet Muchsin, and Roni Pindahanto Widodo. 2019. *“Pemberdayaan Perempuan Melalui Gerakan PKK Dalam Menangani Kesehatan Anak, Ibu Hamil, Dan Lansia Sesuai Isi 10 Program Pokok PKK Di Kelurahan Kauman Kecamatan Klojen Kota Malang.”* Jurnal Respon Publik.
- Ahmad, Mirza Ghulam. 2016. *“Implikatur Percakapan Dalam Sketsa Betawi Bang Jali Kondangan.”* Deiksis.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dhimas. 2013. *Teknologi Microsoft Kinect*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Eka Arif Nugraha, dkk. 2013. *Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD*. Jurnal. Unnes Physics Education Journal Vol 2 No. 1.
- Ijang Permana Sidik. 2013. *Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemenkes. 2014. *Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Laporan Riskesdas*.
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Krasovec, Sandra A. 2012. *Packaging Design: Successful Product Branding from Concept to Shelf*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Maharsi Indiria. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku. 2011
- Mania, S. 2017. *Teknik non tes: telaah atas fungsi wawancara dan kuesioner dalam evaluasi pendidikan*. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 11(1), 45-54.
- Marwan Akhir Riwanto , Mey Perihandi Wulandari. 2018. *interactive learning media, digital comics*. Natural Sciences, let's save energy Vol. 2, No. 1, April.
- Monica Laura Chirintina Luzar. 2011. *Efek Warna Dalam Desain dan Priklanan*. Vol.2 No.2 Oktober Jakarta Barat.
- Mulyani, Sri. 2016. *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.

- Muti'atul Maawaddah. 2016. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Etiket Makan Di Dalam Keluarga*. Yogyakarta.
- Pujiyanto. 2013. *Estetika Ideologi Media Above The Line Produk Suplemen Merek "Madurasa" PT. Air Mancur*. Jurnal Bahasa dan Seni, Volume 41, nomor 2. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi. 2017. "Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif Dengan Kemampuan Menulis Cerpen." Jurnal SAP.
- Solihat, Ilmi, and Erwin Salpa Riansi. 2018. "Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar." JPSD.
- Sudjana, N & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutejah, E., M. S. Y., dan M. H. I. 2016. *Pengenalan Warna Melalui Penggunaan Model Experiential Learning Pada Anak Usia Dini*. Antologi UPI. 1-10.
- Utami, Pramita dan Subagia Antara. 2012. *Pengembangan Program Notifikasi Berbasis Komputer Untuk Memperlancar Proses Pengembalian Buku Pinjaman Pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha*. Jurnal Sains dan Teknologi. Vol. 1 No. 1. ISSN 2303-3142.
- Zuhriyyatul Haq. 2015. *Penggunaan Komik Kesehatan Gigi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Kepercayaan Siswa Kelas V Sdn Martopuro 01 Kecamatan Purwosari Kabupaten Pasuruan*. Jurnal Promkes, Vol. 3, No. 2 Desember.