PERANCANGAN KOMIK DIGITAL EDUKASI PENCEGAHAN DIEBETES MELLITUS UNTUK MENINGKATKAN GAYA HIDUP SEHAT PADA REMAJA

DESIGN OF DIGITAL COMIC AS EDUCATIONAL MEDIA ABOUT PREVENTION OF DIABETES MELLITUS AWERENESS TO IMPROVE HEALTHY LIFESTYLES FOR ADOLESCENTS

Ilmina Ula[1], Asep Kadarisman[2] dan Sri Soedewi[3]
[1,2,3] Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
ilminaula@student.telkomuniversity.ac.id, kadarisman@telkomuniversity.ac.id, srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Diabetes Melitus (DM) atau yang masyarakat sering sebut dengan kencing manis merupakan penyakit yang timbul karena faktor keturunan dan tidak menular. Namun, setiap orang dapat mengidap penyakit diabetes baik orang tua, remaja, maupun anak-anak berisiko tinggi terserang penyakit diabetes. Ada banyak faktir yang memicu diabetes seperti gaya hidup dan pula makan yang tidak sehat. Menurut Ikatan Dokter Indonesia terjadi lonjakan jumlah penderita diabetes anak di Indonesia per Januari 2023 yang mencapai 2 per 100.000 jiwa. Hal ini sangat mengkhawatirkan mengingat angka penyakit diabetes di Indonesia yang selalu bertambah disetiap tahunnya. Data yang diperoleh merupakan hasil observasi dan kemudian data yang dihasilkan akan di analisis dengan tujuan agar memecahkan permasalahan yang ada. Media yang digunakan pada perancangan ini berupa Komik Digital (LINE Webtoon). Dengann adanya perancangan Komik Digital ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa kesadaran akan pentingnya melakukan pencegahan penyakit Diabetes sejak dini
Kata kunci: diabetes, gaya hidup sehat, komik, remaja

Abstract: *Diabetes Mellitus (DM) commonly kown as diabetes that is often associated with older and its not contagious. However, anywone can develop diabetes, whether they are adults, or teenager, or even a children who are at a high risk of the disease. Various factors can trigger diabetes, such as lifestyles and unhealthy eating habits. According to the Indonesian Medical Association, there has been a surge in the number of diabetes children in Indonesia as of January 2023 reaching 2 per 100,000 people. This caused for concern, considering the increasing prevalence of diabetes in Indonesia each year. The data obtained is a result of observation, and the generated data will be analyzed with the aim of solving problems. The medium used in this design in a Digital Comic Strip (LINE*

Webtoon). With the creation of this Digital Comic Strip, hope it can be raise awereness about the importance of early prevention of diabetes.
Keywords: *diabetes, healthy lifestyle, Comic, Teenager*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan gaya hidup masyarakat yang semakin modern kini, penyakit diabetes atau masyarakat awam sering menyebut dengan kencing manis ternyata bisa menyerang siapa saja. Saat ini banyak orang masih menganggap penyakit diabetes melitus (DM) merupakan penyakit orang tua atau penyakit yang hanya timbut karena faktor keturunan. Namun, seriap orang dapat mengindap diabetes melitus baik tua, muda maupun anak-anak beresiko tinggi terserang penyakit diabetes. Ada banyak factor yang memicu timbulnya diabetes seperti, gaya hidup dan pola makan yang tidak sehat.Akibat dari penyakit diabetes kalau tidak ditangani dengan serius dapat menimbulkan berbagai penyakit komplikasi seperti jantung, hipertensi, gangguan syaraf, gangguanpenglihatan, bahkan gagal ginjal.

Menurut Ikatan Dokter Indonesia (IDI) melaporkan terjadinya lonjakan jumlah penderita diabetes anak di Indonesia per Januari 2023 yang mencapai 2 per 100.000 jiwa. Pada anak, kasus diabetes melitus (DM) tipe 2 sebanyak 5-10 persen dari keseluruhan kasus diabetes anak.

Pada bulan Januari 2023, Ikatan Dokter Indonesia (IDI) melaporkan data penelitian sampai tanggal 31 januari 2023 bahwa pravelensi kasus diabetes pada naka meningkat 70 kali lipat pada Januari 2023. Jumlah tersebut dibandingkan dengan jumlah diabetes anak tahun 2012 atau 0,028 per 100.000 anak dan 0,0004 per 100.000 jiwa pada 2000

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) mencatat bahwa ada 1.645 anak dengan diabetes melitus yang tersebar di 13 kota di Indonesia yakni Jakarta, Bandung, Surabaya, Malang, Semarang, Yogyakarta, Solo, Denpasar, Palembang, Medan, Makassar, dan Manado. Hampir 60% penderitanya adalah anak

perempuan. Sedangkan berdasarkan usianya, sebanyak 46% usia 10-14 tahun, dan 31% usia 14 tahun keatas. Kondisi ini apabila dibiarkan maka generasi penerus bangka akan mengalami angka kesakitan yang tinggi berimpbas pada tingkat produktivitas negara dan bangsa Indonesia di masa depan.

Berdasarkan jenis kelamin bahwa presentase penderita diabetes paling banyak adalah perempuan, maka tidak dapat dipungkiri perempuan diabetes akan melahirkan bayi yang kelebihan berat badan diatas 4kg dan memiliki genetic penyakit diabetes yang dominan. Banyak factor yang bisa membuat anak terkena diabetes, salah satunya yang menjadi sorotan adalah pola makan dan aktivitas anak seperti jajanan anak kekinian yang tidak jelas mengenai nilai gizi atau nitrisinya. Sebut saja minuman soda, minuman boba dengan kadar gula yang tinggi, pisang soklat lumer, dan jajanan lainnya yang bisa jadi mengandung tinggi gula atau bahkan bakunya adalah tepung terigu. Maka kondisi di attas muncul bisa terjadi disebabkan oleh gaya hidup dan pola makan anak atau remaja yang kurang bahkan tidak sehat sehingga menjadi penyebab diabetes pada anak atau remaja

Berikut factor yang meningkatkan risiko diabetes tipe 2 pada remaja antara lain sebagai berikut:

1. Gemar mengonsumsi asupan manis dan makanan siap saji
2. Menjalani gaya hidup tidak sehat seperti merokok dan suka mengonsumsi minuman beralkohol
3. Memiliki kadar kolestrol tinggi
4. Kelebihan berat badan atau obesitas
5. Memiliki Riwayat diabetes gestasional (ibunya)
6. Didiagnosis prediabetes
7. Memiliki anggota keluarga dengan diabetes

Oleh karena itu disini penulis ingin meningkatkan kewaspadaan masyarakat khususnya remaja terhadap diabetes dengan pendekatan secara visual, melalui media edukasi yang informatif baik itu memberikan gambaran awal

mengenai diabetes, gelaja-gejalanya bahkan halhal yang bisa dilakukan untuk pencegahan penyakit diabetes untuk pembaca terutama anak muda atau remaja.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif pengambilan sample melalui persebaran kuisioner, wawancara dengan narasumber dan studi pustaka

HASIL DAN DISKUSI

Teori Perancangan

Menurut Wucius Wong (1995), perancangan adalah proses menciptakan tampilan yang memiliki tujuan. Berbeda dengan lukisan dan patung yang mengekspresikan imajinasi atau pesan pribadi, karya desain dapat memenuhi kebutuhan praktis. Misalnya, sebuah karya cetak yang dipamerkan peada public yang menyampaikan suatu pesan. Oleh karena itu, perancangan harus mampu memenuhi kebutuhan penggunanya (Wuicius Wong: 1995)

Teori Desain Komunikasi Visual

Pengertian Desain Komunikasi Visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu kerangka dari suatu bentuk atau desain yang terkait dalam siklus perangkat yang mengedepankan suatu solusi yang logis. Selain itu KBBI juga mengartikan komunikasi sebagai mengirim atau menerima pesan yang terdiri dari satu orang atau lebih agar pesan yang disampaikan dapat dipahami, sedangkan arti kata visual adalah sesuatu myang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Kusrianto (2007:2) menyatakan bahwa Desain Komunikasi Visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis berupa gambar,

huruf, serta komposisi warna dan tata letak/ Dengan demikian gagasan dapat diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan (Kusrianto, 2007:2)

Teori Warna

Dalam desain, warna adalah salah satu unsur yang penting karena berfungsi sebagai menampilkan citra atau identitas, membedakan sifat, sebagai penarik perhatian, hingga meningkatkan *mood* audiens (Anggraini S. dan Nathalia, 2014 : 37)

Teori Ilustrasi

Menurut Witabora (2012) Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan oleh gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah pran dari illustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan. (Witabora, 2012:660)

Teori Komik

Komik merupakan media yang menggunakan ilustrasi dan teks untuk menyampaikan informasi, komik juga dapat memotivasi pembacanya. Oleh sebab itu, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik, antara lain desain karakter, setting, layout, warna, dan dialog (Supriadi, O.A., Watab, T. dan Hidayat, S)

Setiap gambar (meliputi foto, diagram, bagan, foto, ilustrasi, skema dan grafik yang semuanya diberi judul “gambar”) harus dalam kondisi baik dengan resolusi minimal 200 dpi serta tampilan hitam putih (*greyscale*). Tampilan gambar berwarna penuh (*full color*) diperbolehkan pada versi *online* saja.

Analisis Matrix Karya Sejenis

Kedua komik digital ini berbasis webtoon. Diliihat dari kotennya, semua mmepunyai target audiens yaitu remaja. Jenis ilustrasi, tipografi dan pewarnaan pada kedua komik tersebut berbeda karena menyesuaikan minat audiens dan ciri khas dari masing-masing komik mempunyai alur cerita yang berbeda karena disesuaikan dengan pesan yang ingin dibawa oleh *author*.

Tabel Matrix Perbandingan

Analisis		
Nama Komik	**Kecil-Kecil Berbahaya**	**Si Manis yang Berbahaya**
Deskripsi	Komik Pendidikan Kesehatan tentang cara penanganan yang benar Ketika ada duri yang tersangkut dalam tenggorokan	Komik Pendidikan Kesehatan yang menjelaskan tentang penyakit diabetes melitus, mulai dari gejala, penyebab hingga pengobatannya
Ilustrasi	Menggunakan ilustrasi dengan bergaya kartun	Menggunakan ilustrasi dengan bergaya kartun
Tipografi	Sans serif	Sans serif

sumber: dokumentasi Ilmina Ula

Konsep Pesan

Berdasarkan dari latar belakang dalam permasalahan ini, yaitu kebiasaan pola hidup remaja modern yang tinggi gula dan upaya menjaga pola hidup sehat yang masih kurang. Oleh karena itu hal ini dapat menyebabkan munculnya penyakit diabetes secara perlahan tanpa disadari.

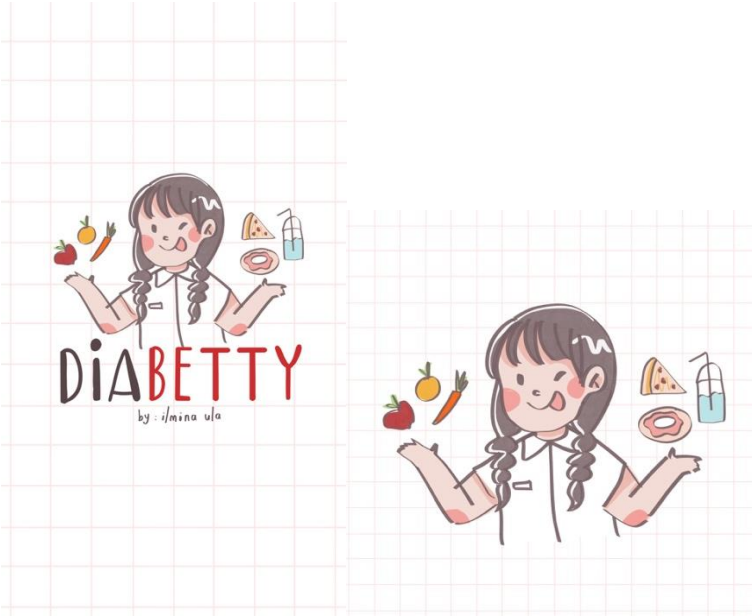
Konsep pesan yang akan disampaikan adalah pesan edukasi yang informatif dan menarik mengenai diabetes melitus yang dikemas dengan cerita yang menarik. Melalui perancangan ini diharapkan agar remaja lebih aware dan menyadari dampak yang ditimbulkan dari gaya hidup yang tidak sehat dan akan memicu terjadinya diabetes. Maka dalam perancangan ini, kata kunci pada konsep pesan yaitu: waspada, edukatif, sehat

Konsep Kreatif

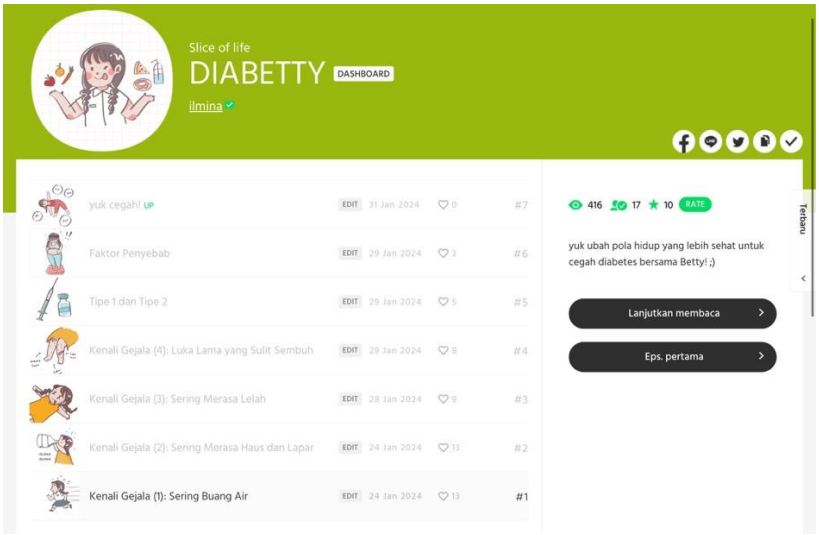
Konsep kreatif yang digunakan berupa penggambaran bagaimana bahanya diabetes melitus an bagaimana cara mencegahnya. Melalui perancangan ini diharapkan agar remaja menyadari dampak yang ditimbulkan dari gaya hidup yang tidak sehat dan akan memicu terjadinya diabetes.

Konsep kreatif yang digunakan adalah pesan edukasi yang informatif dan menarik mengenai diabetes melitus yang dikemas dengan cerita yang menarik. Certia dan ilustrasi ini dibuat berdasarkan kejadian sehari-hari yang berhubungan dengan pola gaya hidup sehat untuk mencegah diabetes.

Hasil Perancangan



Gambar 1 Thumbnail vertical dan square Komik DIABETTY
Sumber: Ula (2014)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 2 Komik Strip Digital DIABETTY
Sumber: Ula (2014)
sumber: dokumentasi penulis

Media Pendukung

Gambar 3 Media Pendukung
Sumber: Ula (2014)
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa penyakit diabetes mellitus adalah penyakit yang dapat dialami semua usia, faktor penyebabnya yaitu sering mengonsumsi asupan yang mengandung glukosa dan karbohidrat serta diiringi oleh gaya hidup yang tidak sehat. Karena itu, edukasi tentang pencegahan diabetes mellitus ini sangat penting untuk masa depan. “DIABETTY” ini adalah sebagai upaya agar

menumbuhkan rasa kepedulian remaja terhadap Kesehatan. Dengan adanya perancangan Komik Digital ini diharapkan audiens dapat lebih waspada akan penyakit Diabetes Mellitus dan mengubah gaya hidup menjadi yang lebih sehat

Dari kesimpulan yang telah didapatkan dari penelitian ini, berikut saran yang dapat dijadikan perhatian bagi pihak terkait. Adapun dalam proses pengerjaan, penulis mendapatkan kendala. Maka saran untuk penelitian berikutnya adalah yang penting untuk membangun kemistri antara pembaca dengan tokoh dalam cerita komik, sehingga informasi lebih dapat tersalurkan dengan baik.

Selain itu media komik juga bisa digunakan untuk menyampaikan edukasi fenomena yang tarkait dengan penyakit diabetes melitus dan Kesehatan seperti pentingnya mengatur pola makan, melakukan olahraga yang rutin sejak remaja dan lainnya, sehingga edukasi tersebut bisa tersampaikan dengan lebih menarik

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar*

Apsari, D., & Aditya, D. (2019, July. The influence of the Advancement of Social Media in The Visual Language of Indonesian Comics Strips. In 5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)

Supriadi, O.A, Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda untuk Remaja. eProceedings of Art & Design, 3(3)

Koesoemadinata, M.I.P. (2018). Visual Adaptation of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. Mudra Jurnal Seni Budaya, 33(3), 401-401.

Departemen Kesehatan RI. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan.* Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.

Soewardikon, Didit Widiatmoko. 2019. *Metolodogi Penelitian Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.

McCloud,S. (2006). *Making comics:Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels.* Harper New York.

Aulia Fadhli. 2010. *Buku Pintar Kesehatan Anak.* Yogyakarta: Pustaka Anggrek.

Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.

Kurianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset

Lestari, A.F., & Irwansyah, I. (2020). *LINE Webtoon sebagai Industri Komik Digital.* SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 134-148.

Kementerian Kesehatan RI. 2016. *Internet*. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. http://promkes.kemkes.go.id/phbs.

Notoadmojo S. (2010). Ilmu perilaku kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.

Perkembangan Kognitif: *Teori Jean Piaget* oleh: Fatimah Ibda Dosen Fakultas

Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). 2011. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Prasetyo, Restu dan Tiodora Hadumaon S. 2017. Determinan Penyakit Berbasis Lingkungan Pada Anak Balita di Indonesia. *Jurnal Kependudukan Indonesia* 12, No.2: 93-104