JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Perancangan Desain Karakter *Webcomic* Pencegahan *Diet Toxic* untuk Remaja Usia 18-21 Tahun

Anastasia Wahyu Karno[1*], Aninditya Daniar[2], Widyasari[3]
[1,2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
Email: [1]20052010083@student.upnjatim.ac.id, [2]aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id[3,*] widyasari.dkv@upnjatim.ac.id
Email Penulis Korespondensi: [1]20052010083@student.upnjatim.ac.id

Abstrak− Salah satu cara menjaga kesehatan tubuh adalah dengan melakukan diet. Selain itu, diet juga bertujuan untuk menjaga berat badan agar tetap terkontrol. Pada masa remaja umumnya muncul kekhawatiran mengenai berat badan dan bentuk tubuh, seringkali kritikan atau anjuran untuk melakukan diet datang dari orang terdekat. Hal tersebut mendorong remaja untuk melakukan diet. Namun, diet tersebut akan menjadi diet yang toksik jika para remaja menjalani diet dengan cara yang ekstrim. Hal tersebut sangat berbahaya bagi kesehatan tubuh jika diet ekstrim terus dilakukan hanya untuk mendapatkan berat badan dan bentuk tubuh yang ideal, sehingga perlu adanya edukasi bagi para remaja tentang cara melakukan diet yang baik dan sehat yaitu melalui media komik digital berupa komik web. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui survey dan wawancara, untuk menanggapi fenomena diet yang ada pada remaja usia 18-21 tahun, pengumpulan informasi yang akurat tentang diet dilakukan untuk memberikan edukasi kepada remaja agar tidak dirugikan oleh diet toksik yang dapat berdampak negatif bagi tubuh melalui perancangan desain karakter dalam komik web. Permasalahan seperti tantangan saat menjalani diet, menghindari makanan tertentu atau melakukan aktivitas saat diet dan solusi yang diberikan akan dikemas menjadi beberapa narasi cerita di komik web yang dibawakan oleh karakter utama. Manfaat perancangan desain karakter dalam komik web yaitu dapat memberikan edukasi melalui gaya gambar dan narasi yang mudah diterima oleh remaja sehingga mereka dapat terpacu untuk memiliki pola diet yang baik dan sehat.

Kata Kunci: Desain Karakter, Remaja, Diet Toksik, Komik Web

Abstract− One way to maintain a healthy body is to go on a diet. In addition, dieting also aims to keep weight under control. Teenagers often face criticism and pressure to go on extreme diets in order to achieve their desired weight and body shape. However, going on extreme diets just to get the ideal weight and body shape can be toxic and dangerous for their health. So it is necessary to educate teenagers about how to do a good and healthy diet through digital comic media in the form of webcomic. Based on data that has been collected through surveys and interviews, to respond to the phenomenon of dieting that exists in adolescents aged 18-21 years, collecting accurate information about dieting is carried out to provide education to teenagers so as not to be harmed by toxic diets that can have a negative impact on the body through designing character designs in webcomic. Problems such as challenges while on a diet, avoiding certain foods or doing activities while on a diet and the solutions provided will be packaged into several story narratives in webcomic performed by the main character. The benefits of designing character in webcomic are that they can provide education through images and narratives, encouraging teenagers to adopt healthy dietary patterns.

Keywords: Character design, Teenagers, Toxic diet, webcomic.

1. PENDAHULUAN

Webcomic atau komik daring adalah sebuah komik yang dipublikasikan secara daring, biasanya di situs web atau platform media sosial. Webcomic dapat mencakup berbagai genre, seperti humor, drama, fiksi ilmiah, fantasi, dan sebagainya. Platform LINE Webtoon adalah salah satunya.

Webtoon merupakan platform webcomic yang dikembangkan di Korea sejak 2003. "Webtoon" terdiri atas gabungan kata "website" dan "cartoon" yang mengacu pada komik yang diterbitkan melalui media web dan diadaptasi untuk layar komputer. Webtoon membantu para penggemar komik membaca dengan nyaman dan layak dimana saja, kapan saja tanpa harus meminjam atau membeli komik. Seiring berjalannya waktu, layanan webtoon diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia dan mencapai indonesia sehingga hal ini menyebabkan kalangan anak muda indonesia, terutama remaja yang menyukai membaca komik mulai beralih dari membaca komik konvensional cetak menjadi komik digital Webtoon (Yonkie & Nugroho, 2017:124). Hasil survei yang telah peneliti laksanakan menyatakan 87% dari total keseluruhan 38 responden suka membaca webcomic dan sebanyak 70% responden tersebut memilih platform LINE Webtoon untuk kegiatan membaca webcomic.

Menurut Hirohiko (2015:41-42) ada empat elemen dasar yang membentuk struktur komik yaitu karakter, cerita, setting, dan tema. Dalam komik, elemen-elemen ini bekerja bersamaan dengan dialog untuk melengkapi dan mengembangkan narasi dari komik. Dalam cerita fiksi, karakter adalah tokoh yang berperan dalam menciptakan maupun mengembangkan suatu peristiwa sehingga mampu menciptakan sebuah cerita. Karakter-karakter yang berada dalam sebuah karya fiksi dapat dibedakan ke dalam beberapa jenis berdasarkan pentingnya

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

tokoh tersebut dalam penciptaan dan pengembangan peristiwa dalam suatu cerita. Pembagian karakter yang berperan dalam suatu cerita dibagi menjadi dua, karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah tokoh yang memiliki peranan sangat penting dalam sebuah cerita dan yang paling sering berperan, sedangkan karakter pendukung adalah tokoh yang yang berperan sebagai penunjang atau pembantu bagi karakter utama.

Karakter juga merupakan elemen dalam komik yang penting, dalam pembuatan karakter, diperlukannya beberapa tahapan, yang pertama adalah membuat daftar deskripsi dari karakter, kemudian motivasi dari sang karakter, dilanjutkan dengan sejarah atau latar belakang dari karakter. Dalam pembuatan desain suatu karakter baik untuk keperluan diperlukan adanya standar dasar ekspresi wajah. Terdapat tujuh ekspresi dasar, yaitu ekspresi netral, takut, senang, marah, sedih, terkejut, dan jijik. (McCloud, 2006:89)

Karakter merupakan elemen dalam komik yang penting sebab terdapat tiga hal penting dalam proses perancangan karakter komik yaitu mendesain karakter, menggambarkan ekspresi wajah-wajah karakternya, dan menggambarkan gerakan/ bahasa tubuh karakter. Oleh sebab itu, 3 hal dasar tersebut menjadi unsur dasar grafis komik yang akan dituangkan kreator kedalam kanvas webcomic.

Format komik digital yang telah mendapatkan popularitas yang signifikan di seluruh dunia, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Hal ini berdasarkan situs similarweb.com (25/8/2024) yang menyatakan demografis audiens LINE Webtoon di seluruh dunia pada bulan Juli sampai Agustus 2024 yang paling banyak adalah remaja akhir yang berusia 18-24 tahun dengan persentase 50.28% dari skala usia yang digunakan ketika survei dilakukan yaitu dari usia 18 hingga 65 tahun keatas. Oleh karena itu, perancang memutuskan untuk merancang desain karakter webcomic di platform LINE Webtoon dengan tajuk pencegahan diet toxic.

Perancang menyadari isu diet toxic pada masa remaja umumnya terjadi kekhawatiran terhadap berat badan dan bentuk tubuh. Hasil penelitian yang diadakan Daniella (2022) kepada remaja menunjukan bahwa sebanyak 60% orang mendapat saran dari orang sekitar untuk melakukan diet. Teman sekolah atau teman kampus merupakan orang yang paling sering menyarankan untuk diet (40%) sedangkan dalam peringkat kedua adalah orang tua (28,6%), lalu kakak/adik (15,6%). Data ini menunjukan bahwa sering kali kritik atau saran untuk melakukan diet berasal dari orang terdekat. Hal ini mendorong niat remaja untuk melakukan diet. Namun diet tersebut akan menjadi Toxic Diet jika remaja menjalani diet untuk menurunkan berat badan dan mendapatkan bentuk tubuh ideal dengan cara yang ekstrem (Steinberg & Diaz, 2022).

Melansir dari Okezone.com (Sukardi, 2018) Pengurus Perhimpunan Osteoporosis Indonesia (PEROSI) dr. Ade Tobing, Sp.KO pernah menangani kasus osteoporosis pada usia remaja. Padahal, osteoporosis umumnya menyerang kaum hawa dengan rentang usia 50 sampai 80 tahun. Kasus yang ditangani ini ketika diobservasi sumber masalahnya adalah karena diet ekstrem yang sembarangan. “Saya pernah menangani dua kasus remaja yang usia 18 tahun dan 21 tahun. Mereka itu ingin menguruskan badannya dengan menahan untuk makan selama kurun waktu yang panjang. Sayangnya, hingga berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun proses diet itu berlangsung justru membuat hormon estrogen menurun hingga hampir nol,” cerita dr. Ade saat ditemui usai acara “Hidup Aktif Cegah Osteoporosis Mulai dari Saya” di RPTRA Borobudur Jakarta Pusat pada Jumat, 19 Oktober 2018.

Hal ini sangat membahayakan kesehatan tubuh apabila diet yang ekstrem terus dilakukan hanya untuk menjaga berat badannya tetap ideal, sehingga dibutuhkannya edukasi untuk remaja tentang cara melakukan diet yang baik dan sehat. Berangkat dari isu permasalahan tersebut, perancang menyadari komik memiliki potensi kegunaan yang lebih dari media hiburan yaitu sekaligus sebagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif. Komik dapat difungsikan sebagai media instruksional edukatif karena dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara visual, meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan (Sudjana & Rivai, 2007:68).

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan survei yang telah dilaksanakan untuk menanggapi fenomena diet yang ada pada remaja usia 18-21 tahun, maka dilakukan pengumpulan informasi yang baik mengenai diet untuk memberi informasi dan edukasi mengenai diet kepada remaja supaya mereka tidak dirugikan oleh diet toxic ataupun pola hidup yang buruk. Hasil data terkumpul akan digunakan perancang membuat webcomic. Perancang mengolah data-data penelitian dan survei, kemudian menuangkannya kedalam proses penciptaan karakter Sari, Puspa, dan Mbak Riani dalam webcomic berjudul "Diet? Makan Aja Dulu".

Webcomic dengan tema serupa telah beredar di berbagai platform, contohnya komik "Demi 5kg" oleh Suosu yang terbit tahun 2017 yang telah dibaca hingga 110,9 juta kali di Webtoon ID. Namun, webcomic ini tak kunjung tamat setelah 7 tahun dirilis dalam bahasa indonesia di platform Webtoon ID. Webcomic ini adalah karya seorang kreator dan ilustrator Korea sehingga terdapat ketertinggalan cerita pada platform Webtoon ID dengan platform di negara aslinya, negara Korea, yaitu situs Naver comic yang telah tamat merilis 181 episode.

Selain webcomic tersebut, terdapat webcomic karya anak bangsa berjudul "Senior, Bekalmu!" dengan total 2 musim dengan 53 episode di platform Webtoon ID. Webcomic tersebut telah tamat rilis di tahun 2022 dengan mengangkat tema romantis dengan sentuhan slice-of-life

Berbeda dengan webcomic yang telah ada, perancangan desain karakter Sari, Puspa, dan Mbak Riani dalam webcomic berjudul "Diet? Makan Aja Dulu" ini memiliki tujuan mengedukasi pembaca mencegah diet toxic sehingga tidak akan membawa unsur fiksi di dalam proses merancangnya.

Perancangan desain karakter webcomic diet toxic menceritakan permasalahan seperti tantangan ketika

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

menjalani diet, menghindari makanan tertentu atau melakukan aktivitas saat diet dan solusi yang diberikan akan dikemas menjadi beberapa narasi cerita yang dibawakan oleh karakter utama pada cerita di webcomic. Karakter utama dan pendukung dirancang dengan berbagai macam sifat, watak dan karakteristik. Pada narasi cerita yang dibuat pada webcomic pencegahan diet toxic, karakter utama berperan sebagai orang yang menghadapi berbagai tantangan ketika diet untung mencapai berat badannya yang ideal, dan karakter pendukung merupakan karakter yang memberi dukungan atau bantuan kepada karakter utama yang sedang menghadapi berbagai masalah ketika menjalani dietnya.

Selain itu, semua unsur dalam desain final rancangan karakter ini akan sepenuhnya mengambil referensi dari dalam negeri, sehingga hal-hal seperti pemilihan outfit, aksesoris yang dipakai, ekspresi wajah, dan gerak-gerik yang akan dieksekusi kedalam 3 karakter Sari, Puspa, dan Mbak Riani akan dinilai selaras dengan tren dan budaya yang berkembang di Indonesia saat ini namun akan dikemas menjadi bergaya manhwa sehingga disukai para pembaca.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif dan kualitatif deskriptif untuk perancangan karakter *webcomic* ini. Metode penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode yang bertujuan untuk menggambarkan suatu keadaan secara objektif menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penafsiran dan hasilnya. Sedangkan metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Metode penelitian kuantitatif menggunakan kuisioner pada platform Google Form. Selain itu, metode penelitian kuantitatif deskriptif menggunakan wawancara yang mendalam kepada ahli gizi yang spesialis di bidang diet (Registered Dietitian) dan orang yang memiliki pengalaman menjalani diet.

Melalui kuesioner yang telah disebar mulai dari tanggal 31 Maret 2024, didapatkan data sebagai berikut:

1. Persentase gender responden 89,5% perempuan, 10,5% laki-laki.
2. Persentase umur responden 57,9% diatas umur 21 tahun, 42,1% sekitar umur 18-21 tahun.
3. Persentase responden 47,4% yang makan 2 kali sehari, 42,1% yang makan 3 kali sehari.
4. Ada 4 responden yang tidak memiliki target angka berat badan yang ideal, 34 lainnya memiliki target angka berat badan ideal.
5. Persentase responden 68,4% yang menjawab pernah melakukan diet untuk mencapai berat badan yang ideal menurut mereka, 31,4% menjawab tidak pernah.
6. Persentase responden 50% pernah diberi tahu oleh orang disekitar untuk disuruh diet (contoh: oleh keluarga atau teman), 50% menjawab tidak pernah.
7. Persentase responden 81,6% yang menjawab pernah merasa tidak puas (*insecure*) dengan penampilannya akibat dari berat badan yang dimiliki, 18,4% menjawab tidak pernah.
8. Persentase responden 15,8% yang melakukan segala cara (bahkan bisa sampai yang ekstrem) untuk menjaga/menaikkan/menurunkan berat badan agar tetap ideal, 84,2% menjawab tidak melakukan.
9. Persentase responden 78,9% yang pernah menonton konten *influencer* yang sedang melakukan diet atau memberi saran untuk berdiet di media sosial, 21,1% menjawab tidak pernah.
10. Persentase responden 73,7% suka menonton aktivitas memasak, 26,3% menjawab tidak suka.
11. Persentase responden 86,8% suka membaca *webcomic*, 13,2% menjawab tidak suka.
12. Platform yang dipakai responden adalah LINE Webtoon dengan angka 70,3% ketika membaca *webcomic*.
13. Persentase responden 18,4% yang pernah membaca cerita webcomic yang bertemakan tentang diet, 81,6% menjawab tidak pernah.
14. Persentase responden 89,5% yang tertarik untuk membaca webcomic yang mengangkat tema diet dan kesehatan badan, 10,5% menjawab tidak tertarik.
15. Persentase responden 94,7% yang tertarik untuk membaca webcomic yang berisi aktivitas masak-memasak dan tercantum resep menu makanan beserta nilai gizinya, 5,3% menjawab tidak tertarik.

Selain kuisioner dan studi pustaka digunakan sebagai acuan dasar untuk merancang karakter *webcomic* ini sehingga bisa lebih terarah dan jelas, dengan mengacu dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dan internet yang berkaitan dengan pengertian *webcomic*, dasar-dasar pembuatan komik dan karakter yang ada pada komik, kajian tentang diet, serta informasi pendukung lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Data Wawancara

Melalui hasil analisis dari wawancara yang telah dilakukan kepada narasumber ahli gizi Arizta Primadiyanti, S.Gz, RD pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 jam 15.00 - 15.30 dan seorang remaja umur 21 tahun yang telah memiliki pengalaman diet pada hari Sabtu, 1 Juni 2024 jam 15.15 - 15.30, ada beberapa poin kesimpulan yang bisa diambil:

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

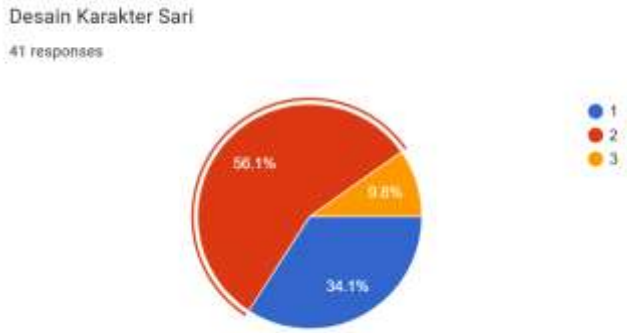
1. Diet adalah pengaturan pola makan, diet untuk menurunkan berat badan yang sehat itu adalah pengaturan makan sesuai dengan gizi yang seimbang. Diet bukan berarti tidak boleh makan, tetapi bagaimana caranya agar berat badan bisa tetap turun, tidak sampai kekurangan gizi.
2. Menurunkan berat badan itu intinya adalah mengurangi asupan energi atau defisit kalori. Itu terjadi pada saat asupan kalori ketika makan kurang dari yang seharusnya dibutuhkan oleh tubuh atau yang dibakar. Yang harus dipahami pada saat menurunkan berat badan harus tahu kalorinya yang masuk berapa banyak ketika makan.
3. Jika defisit kalori terlalu ekstrem akan terjadi efek samping, seperti *migraine* atau pusing, tidak semangat, kulit jadi keriput, rambutnya mudah rontok. Itu contoh defisit kalori yang tidak benar.
4. Porsi makan harus gizi seimbang dalam hal karbohidratnya, proteinnya, lemaknya, sayur dan buahnya. Contoh porsi makan yang gizi seimbang adalah menggunakan sistem "Piring T", ada komposisi buah dan sayur setengah porsi sendiri.
5. Status gizi diukurnya dengan pengukuran IMT (Indeks Massa Tubuh) dan lingkar perut. Untuk remaja umur 18 tahun keatas, IMT angka 18,5 – 25 normal, jika lebih dari angka tersebut sudah masuk kategori berat atau obesitas. Untuk mengukur lingkar perut yang obesitas, laki-laki lebih dari 90 cm dan perempuan lebih dari 80 cm.
6. Remaja harus bisa menghindari makanan-makanan yang tinggi kalori, seperti tidak mengonsumsi makanan yang memiliki kandungan minyak yang tinggi seperti gorengan atau tidak minum minuman yang terlalu manis atau mengandung banyak gula ketika diet. Hindari juga makanan yang diolah secara berlebihan, istilahnya *Ultra Processed Food* (UPF) seperti sosis, nugget dan semacamnya.
7. Untuk mengatur pola hidup yang seimbang dan sehat untuk remaja yang sedang berdiet, perhatikan jam tidur, kurangi begadang, perbanyak gerak atau aktivitas fisik dan bisa manajemen pola hidup agar tidak stress, karena stress juga sangat berpengaruh pada metabolisme tubuh.
8. Remaja terdorong untuk diet menurunkan berat badan karena beberapa faktor, bisa karena untuk membugarkan tubuh, mendapatkan ukuran baju yang pas karena kurangnya pilihan baju untuk ukuran yang besar, atau juga bisa pengaruh dari lingkunan, misalnya tekanan dari keluarga seperti komentar terkait penampilan fisik.
9. Tantangan terbesar ketika diet menurunkan berat badan adalah menjaga konsistennya rutinitas yang telah dibangun ketika diet, seperti adanya rasa jenuh pada menu makanan sehat, atau bisa juga karena lupa berolahraga sesuai jadwal yang telah ditentukan.

b. Analisis Data Kuisioner

Melalui survei yang dilakukan peneliti melalui kuesioner online, terdapat 41 responden. Data digunakan untuk menentukan desain karakter pada *webcomic*. Berikut hasil dari kuisionernya:

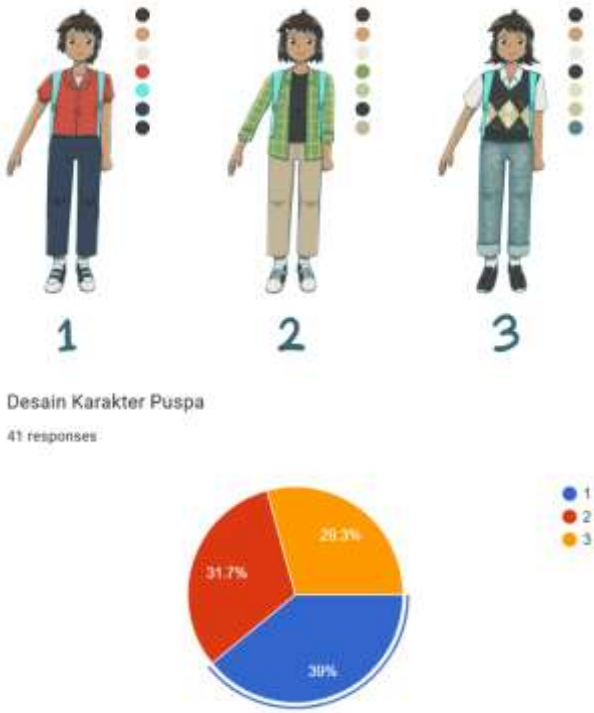
This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin



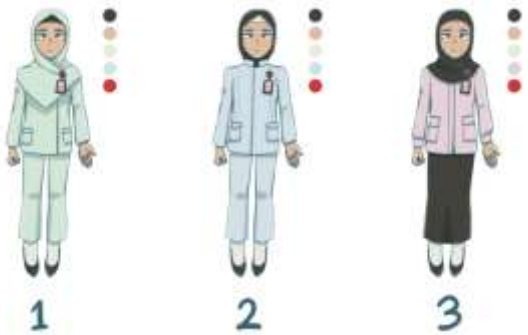
Gambar 1. Diagram PemilIhan Desain Karakter Utama (Sari)
(Anatasia, 2024)

1. Mayoritas memilih alternatif desain nomor 2 sebanyak 56,1% atau 23 dari 41 responden.



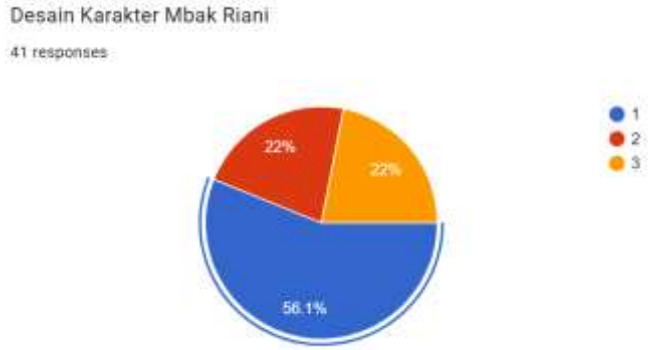
Gambar 2. Diagram PemilIhan Desain Karakter Pendukung (Puspa)
(Anatasia, 2024)

2. Mayoritas memilih alternatif desain nomor 1 sebanyak 39% atau 16 dari 41 responden.



This is an open access article under the CC–BY-SA license **Anastasia Wahyu Karno**, Copyright © 2025, **JUMIN**, Page 804
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin



Gambar 3. Diagram PemilIhan Desain Karakter Pendukung (Mbak Riani) (Anatasia, 2024)

3. Mayoritas memilih alternatif desain nomor 1 sebanyak 56,1% atau 23 dari 41 responden.

c. Analisis Matriks TOWS

Tabel 1. Tabel Analisis Matriks TOWS

***Strengths* (S)** 1. Sebagian besar remaja usia 18-21 tahun di Indonesia suka membaca *webcomic*. 2. Kini remaja mudah mengakses informasi tentang edukasi kesehatan di internet, contohnya di sosial media.		***Weaknesses* (W)** 1. Banyaknya informasi yang salah atau menyesatkan mengenai cara penerapan diet di sosial media. 2. Adanya kasus diet *toxic* atau diet yang ekstrem dilakukan oleh remaja Indonesia dengan tujuan menurunkan berat badannya akibat miskonsepsi jika diet berarti tidak makan.
***Opportunities* (O)** 1. Banyak remaja umur 18-21 yang membaca *webcomic* di platform LINE Webtoon. 2. *Webcomic* bisa menjadi alat edukasi yang efektif untuk menyampaikan informasi tentang diet dengan cara yang mudah dicerna dan menghibur.	**S+O** 1. *Webcomic* tentang pencegahan diet toxic dan edukasi diet yang sehat diterbitkan di platform LINE Webtoon. 2. *Webcomic* berisi edukasi tentang pencegahan diet toxic, cara diet yang baik dan sehat, dan tips yang bisa dilakukan ketika diet untuk remaja usia 18-21 tahun.	**W+O** 1. Informasi tentang diet yang ada dalam *webcomic* berasal dari sumber yang akurat (jurnal, buku, artikel resmi dari situs Kemenkes), dan disertai riset tentang diet untuk remaja usia 18-21 tahun yang sudah disetujui oleh narasumber, yaitu ahli gizi di bidang diet (Registered Dietitian).
***Threats* (T)** 1. Adanya saingan yaitu *webcomic* dengan tema yang serupa, yaitu mengangkat tema diet di platform LINE Webtoon. 2. Beberapa pembaca mungkin akan merasa tersinggung terhadap pesan pencegahan diet *toxic*, terutama jika mereka telah menjalani diet tersebut atau merasa tertekan untuk menurunkan berat badan dengan cepat.	**S+T** 1. Mengembangkan konsep dalam cerita *webcomic* yang berbeda, seperti memasukkan resep makanan yang sehat, tips diet yang disajikan dengan visual yang cocok dengan target audiens. 2. *Webcomic* memakai genre *slice-of-life* dengan ceritanya berisi pesan pencegahan diet toxic yang disampaikan secara tersirat. Cerita disesuaikan dengan gaya hidup remaja	**W+T** 1. Mengedukasi target audiens tentang cara mengenali informasi diet yang tidak akurat dan pentingnya mencari saran dari sumber terpercaya sebelum mengikuti diet.

This is an open access article under the CC–BY-SA license **Anastasia Wahyu Karno**, Copyright © 2025, **JUMIN**, Page 805
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

usia 18-21 tahun di Indonesia di masa kini.

d. Konsep Perancangan Karakter
Gaya Gambar

Gambar 4. Contoh Gaya Gambar
(*https://www.webtoons.com/id/drama/demi-5kg/ep08/viewer? title_no=1027&episode_no=9, https://www.webtoons.com/id/fantasy/return-my-school-life/ep02/viewer?title_no=1349&episode_no=3*, screenshot oleh Anatasia 2024)

Berdasarkan hasil analisis data dan studi yang telah dilakukan, maka gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar semi-realis atau semi-kartun yang ada pada komik atau *manhwa* sebagai gaya gambar utama. Referensi gaya gambar mengambil dari contoh kedua *webcomic* diatas, yaitu "Demi 5kg" untuk proporsi dan bentuk tubuh karakter dalam cerita dan "Return My School Life" untuk komposisi warna, seperti *line art* yang berwarna dan warna mata yang lebih detail pada karakter. Berikut implementasi alternatif desain karakter untuk *webcomic* pencegahan diet toxic untuk remaja usia 18-21 tahun.

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

Gambar 5. Sketsa Implementasi Gaya Gambar pada Karakter *Webcomic Pencegahan Diet Toxic*
(Anastasia, 2024)

Palet Warna

Gambar 6. Palet Warna
(*https://colorhunt.co/*, screenshot oleh Anastasia, 2024)

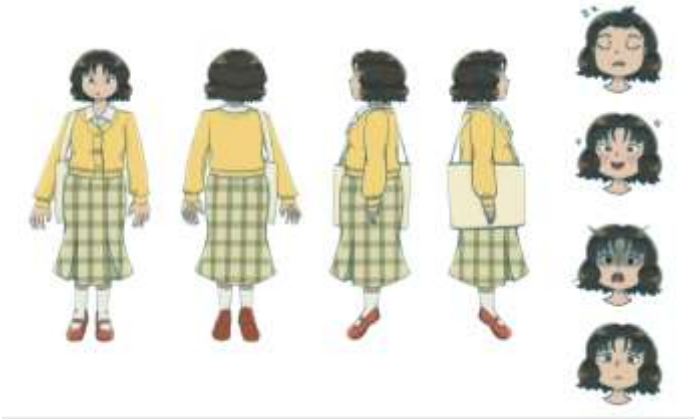
Warna yang digunakan cenderung memiliki tone yang hangat, warna hijau juga dominan di palet warna karena maknanya berhubungan dengan alam dan kesehatan, cocok dengan tema cerita, yaitu diet.

e. Desain Final Karakter Utama

Karakter utama dalam *webcomic* adalah remaja perempuan berumur 18 tahun bernama Sari, dimana karakter ini ingin melakukan diet untuk menurunkan berat badannya. Sari baru saja masuk kuliah sebagai mahasiswa baru, ia juga merantau dan kini tinggal di kos dekat kampusnya. (Berat Badan: 57 kg, Tinggi Badan: 153 cm, Bentuk Badan: Sedang).

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin



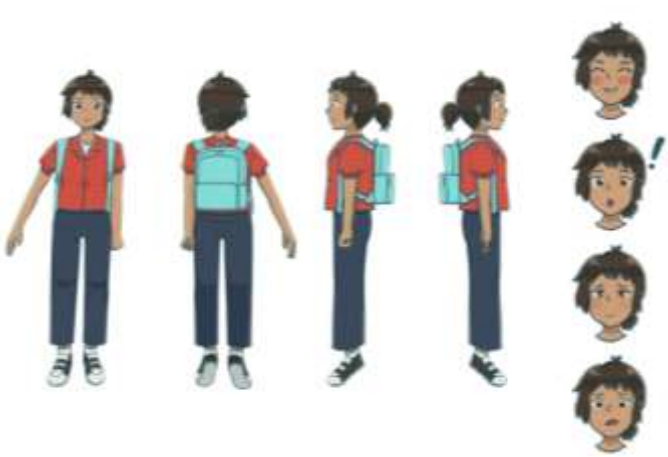
Gambar 1. Desain Karakter Utama (Sari)
(Anatasia, 2024)

f. Desain Final Karakter Pendukung

Ada 2 karakter pendukung dalam *webcomic*, berikut adalah desain karakter yang telah dirancang:

1. Puspa

Puspa adalah karakter remaja perempuan yang menjadi teman kuliah Sari, sekaligus teman satu kos Sari, umurnya juga 18 tahun dan dia suka bermain olahraga voli. (Berat Badan: 49 kg, Tinggi Badan: 157 cm, Bentuk badan: Kecil).



Gambar 2. Desain Karakter Pendukung (Puspa)
(Anastasia, 2024)

2. Mbak Riani

Mbak Riani adalah perawat yang bertugas di Unit Kesehatan Kampus (UKK), dimana universitas ini juga tempat Sari dan Puspa berkuliah.

Gambar 3. Desain Karakter Pendukung (Mbak Riani)
(Anastasia, 2024)

This is an open access article under the CC–BY-SA license **Anastasia Wahyu Karno**, Copyright © 2025, **JUMIN**, Page 808
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

JURNAL MEDIA INFORMATIKA [JUMIN]
Volume 6 No. 2 Edisi Januari-April 2025, Page 800-810
ISSN 2808-005X (media online)
Available Online at http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan survei yang telah dilaksanakan untuk menanggapi fenomena diet yang ada pada remaja usia 18-21 tahun, maka dilakukan pengumpulan informasi yang baik mengenai diet untuk memberi informasi dan edukasi mengenai diet kepada remaja supaya mereka tidak dirugikan oleh diet toxic ataupun pola hidup yang buruk. Perancang mengolah data-data penelitian dan survei, kemudian menuangkannya kedalam proses penciptaan karakter Sari, Puspa, dan Mbak Riani dalam webcomic berjudul ‘‘Diet?

Berbeda dengan webcomic yang telah ada, perancangan desain karakter Sari, Puspa, dan Mbak Riani dalam webcomic berjudul ‘‘Diet? Makan Aja Dulu‘‘ ini memiliki tujuan mengedukasi pembaca mencegah diet toxic sehingga tidak akan membawa unsur fiksi di dalam proses merancangnya.Perancangan desain karakter webcomic diet toxic menceritakan permasalahan seperti tantangan ketika menjalani diet, menghindari makanan tertentu atau melakukan aktivitas saat diet dan solusi yang diberikan akan dikemas menjadi beberapa narasi cerita yang dibawakan oleh karakter utama pada cerita di webcomic.Melalui penggunaan platform *webcomic* LINE Webtoon yang sering diakses oleh jutaan pembaca membuat penyebaran informasi berupa komik digital ini lebih mudah disebar.

Pembelajaran melalui penceritaan visual dari karakter pada *webcomic* ini juga diusahakan dapat membuat pembaca lebih tertarik terhadap informasi dan edukasi kesehatan dan diharapkan dapat terdorong untuk memiliki pola hidup yang sehat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kepada Kak Arizta selaku narasumber utama pada wawancara mengenai topik diet yang baik dan sehat untuk remaja yang hasil data wawancara tersebut menjadi bagian dari hasil penelitian untuk perancangan webcomic pencegahan diet toksik. Ucapan terima kasih juga diberikan pada Bu Nindi atas bimbingan sebagai dosen pembimbing selama proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada UPN "Veteran" Jatim atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

REFERENCES

Buku

Hartanto, H. 2006. Kamus Kedokteran Dorland. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.

Hirohiko Araki. 2015. Manga In Theory And Practice The Craft Of Creating Manga

McCloud, S. 2006. *Making Comics*. New York: HarperCollins Publisher.

Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. 2009. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

MKep, Ns.Abd.G.B.S.Kep. 2023. BUKU AJAR GIZI DAN DIET UNTUK PENDIDIKAN VOKASI KEPERAWATAN. CV Pena Persada.

Jurnal

N. Daniella and M. Marsudi, “Array ”, *JDKV*, vol. 3, no. 2, pp. 89–103, May 2022.

J. Stokes, J. Noren, and S. Shindell, “Definition of terms and concepts applicable to clinical preventive medicine,” *Journal of Community Health*, vol. 8, no. 1, pp. 33–41, Sep. 1982, doi: 10.1007/bf01324395.

A. Yonkie and A. N. Ujianto, “UNSUR-UNSUR GRAFIS DALAM KOMIK WEB,” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, vol. 2, no. 2, pp. 123–134, Oct. 2017, doi: 10.25105/jdd.v2i2.2184.

Artikel Internet

Welsh. *“Forget Manga. Here’s Manhwa,”* Bloomberg.com. Apr. 23, 2007. https://www.bloomberg.com/news/articles/2007-04-23/forget-manga-dot-heres-manhwabusinessweek-business-news-stock-market-and-financial-advice

R. Fadli, “Diet dan Nutrisi,” *Halodoc*, Dec. 06, 2024. https://www.halodoc.com/kesehatan/diet-dan-nutrisi?srsltid=AfmBOoqn8JQu-SW2jAMBJNvDBI5Nsjr8a84qktu1nfuRLFTWDFnhJGvM#google_vignette.

B. Steinberg and A. Diaz, “TikTok promotes ‘toxic’ diet culture, ‘glorifies’ weight loss: study,” *New York Post*, Nov. 03, 2022. [Online]. Available: https://nypost.com/2022/11/03/tiktok-promotes-toxic-diet-culture-glorifies-weight-loss-study/

M. Sukardi, “Gara-Gara Diet Ekstrem, Remaja di Jakarta Alami Osteoporosis,” *https://health.okezone.com/*, Oct.

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**

19, 2018. [Online]. Available: https://health.okezone.com/read/2018/10/19/481/1966347/gara-gara-diet-ekstrem-remaja-di-jakarta-alami-osteoporosis

M. R. Sulaiman, "Dampak Negatif dan Dampak Positif Diet Bagi Tubuh," *suara.com*, Mar. 03, 2021. [Online]. Available: https://www.suara.com/health/2021/03/03/202034/dampak-negatif-dan-dampak-positif-diet-bagi-tubuh

This is an open access article under the CC–BY-SA license
Terakreditasi SINTA 5 SK :72/E/KPT/2024
Submitted: **14/11/2024**; Accepted: **18/12/2024**; Published: **11/01/2025**