

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penulis melakukan riset terhadap Ketiga jurnal yang membahas tentang pengembangan media Edukasi untuk mencegah diabetes pada usia remaja. Media yang digunakan meliputi Edukasi menggunakan komik, komik strip, Komik elektronik, kanal youtube sampai persona maya.

##### **2.1.1 Efektivitas penggunaan komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa**

Tujuan penulisan yang dilakukan oleh (Herdyana, 2022) adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi gizi menggunakan media komik terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD di Sumur Adem 05 Pagi, Cinere, Depok, yang terdampak pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu dengan jenis nonequivalent control group design. Hasil uji statistik menurut T-Test menunjukkan bahwa edukasi menggunakan komik memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan nilai  $p=0,017$ . Namun, tidak terdapat efek yang signifikan terhadap perubahan sikap siswa dengan nilai  $p=0,549$ . Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama penelitian menggunakan komik sebagai media edukasi terutama dalam hal pendidikan kesehatan. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap suatu hal yang berkaitan dengan kesehatan, baik itu gizi seimbang maupun bahaya kencing manis, dengan lintasan visual dan naratif.

Perbedaan utamanya terletak pada fokus topik dan sasaran pendidikan. Penelitian sebelumnya berfokus pada edukasi gizi seimbang untuk siswa SD, sedangkan presentasi penulis berasal dari kampanye edukasi mengenai bahaya penyakit diabetes dengan audiens target adalah remaja berusia 12-22 tahun. Ini juga tidak hanya mengevaluasi pengetahuan, tetapi juga sikap siswa, sementara penelitian penulis lebih tentang kesadaran siswa dan bagaimana itu berujung pada perubahan perilaku mereka tentang diabetes.

**Tabel 2 Deskripsi *Posttest* Hasil Belajar**

	<u>Mean</u>			<u>Std. Deviation</u>		
	N	Min	Max	Sum		
Ekaperimen	20			1740	87.00	8.335
Kontrol	20	50	90	1490	74.50	10.247
Valid N	20					
	N	Min	Max	Sum		
				100		

**Tabel 3 Tabel Rata-rata *Gain-Score***

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
N-Gain Score	eksperimen	20	6255	.29729	.06648
	kontrol	20	.2257	.26821	.05997

### 2.1.2 Perancangan kampanye “pesona maya” sebagai upaya pencegahan diabetes sejak dini pada anak usia muda

Perancangan yang dibuat (Arum, 2015) bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak muda tentang bahaya diabetes tipe 2 dan pentingnya pencegahan melalui pola hidup sehat, khususnya pola makan seimbang. Metode yang digunakan dalam kampanye ini mengadopsi pendekatan yang berfokus pada pengguna (*usercentered*), dengan elemen-elemen khas dari *Design Thinking*. Tahapan pertama adalah **Empathize**, yaitu memahami kebutuhan dan kebiasaan anak muda terkait

gaya hidup mereka dan bagaimana mereka merespons kampanye kesehatan. Tahapan kedua adalah **Define**, yang menetapkan masalah utama yaitu kurangnya kesadaran anak muda terhadap pencegahan diabetes tipe 2. Selanjutnya, pada tahapan **Ideate**, berbagai ide kreatif dikembangkan, termasuk aplikasi "Persona Maya" dan kampanye menarik yang melibatkan anak muda secara aktif. Pada tahapan **Prototype**, konsep kampanye disusun melalui aplikasi interaktif dan kegiatan luring seperti acara marathon. Akhirnya, pada tahap **Test**, kampanye diuji melalui tiga fase utama, yaitu conditioning, informing, dan reminding, untuk melihat respons dan efektivitas kampanye di kalangan audiens.

Hasil dari kampanye ini menunjukkan bahwa edukasi "Persona Maya" berhasil menarik perhatian anak muda dengan menggunakan media yang akrab dengan keseharian mereka, seperti media sosial dan aplikasi interaktif. Edukasi ini berhasil meningkatkan pemahaman tentang pentingnya menjaga kesehatan, khususnya dalam mencegah diabetes tipe 2 melalui pola makan sehat. Pendekatan kreatif yang menyenangkan dan bersifat personal juga berhasil membangun keterlibatan audiens, yang terlihat dari tingginya partisipasi dalam penggunaan aplikasi "Persona Maya" serta acara "Go Fun, Go Run!". Dengan melalui berbagai tahapan, mulai dari conditioning hingga reminding, pesan edukasi berhasil disampaikan secara konsisten, baik, dan memberikan dampak yang positif bagi target audiens.

**Persamaan:** Keduanya sama-sama menggunakan media visual sebagai sarana edukasi untuk menyampaikan pesan kesehatan yang penting kepada audiens muda. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan tertentu, meskipun topiknya mungkin berbeda.

**Perbedaan:** Karya penulis lebih spesifik dalam cakupan dan lebih rinci dalam proses perancangan Edukasi. penulis menggunakan metode penelitian langsung

dengan menguji komik ke audiens, sedangkan jurnal Pesona Maya mungkin lebih teoritis dan mencakup berbagai media visual tanpa fokus tunggal seperti komik.



Gambar 2. Tampilan *layout interface website* (kiri) dan *mobile app* (kanan)

### 2.1.3 Komik strip sebagai strategi kreatif kampanye penerapan pola makan 3j pada penderita diabetes melitus tipe 2 di buleleng

Komik strip yang dirancang (Edwan Dwi Wiratama Mara Putra, 2021) bertujuan untuk mengajak masyarakat di Buleleng agar lebih peduli terhadap pentingnya pola makan 3J (jenis, jumlah, jadwal) bagi penderita diabetes melitus tipe 2. Metode yang digunakan adalah "Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual", yang mencakup pengumpulan data primer dan sekunder melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, serta analisis kualitatif untuk mendapatkan solusi yang tepat. Selain itu, strategi kreatif dikembangkan untuk menyampaikan pesan dan visual yang sesuai dengan target audiens. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen visual yang sederhana, ekspresif, dan menarik mampu meningkatkan pemahaman mengenai diabetes melitus tipe 2. Ilustrasi dokter, gaya desain flat dan kartun, serta warna-warna sejuk seperti biru dan hijau, menciptakan nuansa tenang dan optimis yang memudahkan penerimaan pesan. Penggunaan komik strip sebagai media utama juga terbukti baik

dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan memotivasi audiens, khususnya anak muda, untuk lebih memahami pentingnya pola makan 3J bagi penderita diabetes.

**Persamaan** : antara Edukasi dan jurnal penulis adalah keduanya bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai diabetes melitus tipe 2 serta pentingnya pola makan sehat. Sasaran audiensnya adalah masyarakat luas, terutama mereka yang rentan terhadap diabetes, termasuk penderita diabetes. Keduanya menggunakan konten edukatif sebagai alat utama untuk menyampaikan informasi. Selain itu, baik Edukasi maupun jurnal menekankan pentingnya media sebagai sarana penyebaran pesan, meskipun dengan pendekatan yang berbeda, Edukasi lebih visual dan verbal, sedangkan jurnal lebih formal dan naratif ilmiah.

**Perbedaan** : antara Edukasi dan jurnal penulis terletak pada pendekatan penyampaian dan metode yang digunakan. Edukasi menggunakan pendekatan kreatif, bahasa yang persuasif, dan visual menarik untuk memudahkan audiens memahami dan menerapkan informasi dalam kehidupan sehari-hari, sementara jurnal lebih teknis dengan pendekatan ilmiah yang mendalam. Dalam hal pengumpulan data, Edukasi tidak fokus pada metode formal, sedangkan jurnal mengandalkan metode penelitian terstruktur seperti survei dan wawancara. Selain itu, Edukasi menargetkan masyarakat umum yang mungkin belum memiliki pengetahuan dasar tentang diabetes, sementara jurnal lebih spesifik, ditujukan untuk penderita diabetes dan profesional di bidang kesehatan.



Gambar 3, Komik Strip

#### 2.1.4 Pengembangan Media Interaktif Komik Elektronik sebagai Media Edukasi pada SDN Gandaria Utara 08 Pagi, Jakarta Selatan

Pengembangan media yang dibuat (Maranatha Kristian Sung, 2018) bertujuan untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan komik elektronik sebagai media interaktif untuk membantu siswa belajar tentang binatang dan nilai moral. Metode penelitian yang diterapkan mencakup observasi langsung, wawancara, studi pustaka, dan analisis, yang secara keseluruhan melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan objek, wawancara, serta penelaahan literatur yang relevan untuk memastikan akurasi data. Selain itu, terdapat proses implementasi hasil penelitian dan penyusunan laporan, menunjukkan pendekatan komprehensif dalam mengembangkan media interaktif berupa komik elektronik sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam bentuk komik elektronik mendapatkan tanggapan positif dari siswa di SDN Gandaria Utara 08 Pagi, dengan 90% siswa menyukai media edukasi ini. Kehadiran media tersebut berhasil memotivasi dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

**Persamaan** antara penelitian ini dan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan komik sebagai media pembelajaran dan berfokus pada peningkatan

motivasi belajar siswa melalui metode interaktif yang menarik. Kedua penelitian juga bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih baik dengan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran.

**Perbedaan** utamanya terletak pada sasaran dan konteks pembelajaran. Penelitian sebelumnya fokus pada penggunaan komik elektronik di sekolah dasar untuk pembelajaran moral dan binatang, sedangkan penelitian saya lebih menitikberatkan pada kampanye edukasi terkait bahaya diabetes dengan menggunakan media komik untuk remaja. Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian sebelumnya berbasis animasi interaktif dan multimedia, sedangkan penelitian saya lebih berfokus pada aspek edukasi dan perubahan perilaku kesehatan melalui komik cetak maupun digital tanpa komponen animasi interaktif.



Gambar 1. Desain Home



Gambar 2. Desain Pilih Halaman Cerita

No	Judul	Penulis	Tahun	Metode	Konsep Hasil
1	EFEKTIVITAS PENGUNAAN	Thessa Herdyana	2022	Kuantitatif, quasi-	engguna n komik

	KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA			experiment (Nonequivalen t Control Group Design)	tematik meningka tkan hasil belajar; skor N- Gain kelas eksperim en 0,6255 (kategori sedang), lebih tinggi dari kontrol 0,2257 (kategori rendah), dan perbedaa n posttest
--	---	--	--	---	---



					signifikan .
2	PERANCANGAN KAMPANYE 'PERSONA MAYA' SEBAGAI UPAYA PENCEGAHAN DIABETES SEJAK DINI PADA ANAK MUDA	Natya Sekar Arum, (dengan pembimbing Dra. Lies Neni Budiarti)	2015	studi literatur + survei	Kampanye sosial digital "Persona Maya" menarget remaja 16–22 tahun di wilayah urban dengan konsep platform seperti <i>virtual pet/jurnal kesehatan</i> untuk memicu

					keterlibatan dan perubahan perilaku makan.
3	KOMIK STRIP SEBAGAI STRATEGI KREATIF KAMPANYE PENERAPAN POLA MAKAN 3J PADA PENDERITA DIABETES MELITUS TIPE 2 DI BULELENG	I Made Edwan Dwi Wiratama Mara Putra; Cok Gde Raka Swendra; Wahyu Indira	2021	Observasi di RSUD Buleleng dan wawancara	Mengusulkan komik strip dengan konsep “fun and education” untuk meningkatkan pemahaman dan kepatuhan pola makan 3J (Jadwal,

					Jumlah, Jenis) pada DM tipe 2, merespon s minimnya edukasi pasien.
4	PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF KOMIK ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA SDN GANDARIA UTARA 08 PAGI, JAKARTA SELATAN	Maranatha Kristian Sung; Ricky Widyananda Putra	2018	Observasi, wawancara, studi pustaka, perancangan & implementasi multimedia	Pengemb angan <b>economic</b> <b>interakti</b> <b>f</b> sebagai media belajar; <b>90%</b> <b>siswa</b> <b>menyuka</b> <b>i</b> me dia tersebut dan

					dilaporka n  meningka tkan motivasi belajar.
--	--	--	--	--	--

## 2.2 Teori Terkait

Dalam sebuah perancangan, keberadaan teori terkait sangatlah penting karena berfungsi sebagai landasan konseptual yang mengarahkan jalannya proses perancangan. Teori tidak hanya memberikan kerangka berpikir, tetapi juga membantu perancang dalam menentukan pendekatan, metode, serta strategi yang tepat agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Selain itu, teori memberikan validasi ilmiah sehingga perancangan dapat dipertanggungjawabkan secara akademis dan tidak hanya bersifat intuitif atau spekulatif semata. Dengan adanya teori, perancangan juga menjadi lebih efisien dan efektif, karena keputusan yang diambil sudah didukung oleh prinsip dan penelitian yang terbukti relevan. Tidak kalah penting, teori membantu menghubungkan karya yang dirancang dengan penelitian sebelumnya sehingga posisi serta kebaruan dari perancangan dapat terlihat jelas. Oleh karena itu, teori berperan sebagai fondasi yang memastikan bahwa perancangan memiliki arah, dasar ilmiah, dan kejelasan dalam pelaksanaannya.

### 2.2.1 Teori diabetes tipe 2

Menurut Koes Irianto (2015) dalam bukunya Memahami Berbagai Penyakit, Diabetes Mellitus (DM) adalah sekelompok penyakit metabolik yang ditandai oleh

meningkatnya kadar glukosa dalam darah (hiperglikemia) akibat gangguan sekresi insulin, gangguan kerja insulin, atau keduanya. Pada keadaan normal, insulin berfungsi membantu glukosa masuk ke dalam sel tubuh untuk diubah menjadi energi. Namun, pada penderita diabetes, proses ini terganggu sehingga glukosa menumpuk dalam darah.

Pada Diabetes Mellitus Tipe 2, pankreas masih memproduksi insulin, tetapi jumlahnya tidak cukup atau tubuh mengalami resistensi insulin, yaitu kondisi ketika sel-sel tubuh tidak merespons insulin secara efektif. Akibatnya, glukosa tetap berada dalam aliran darah dan memicu berbagai komplikasi jangka panjang. Penyakit ini bersifat progresif, artinya kemampuan pankreas untuk menghasilkan insulin akan semakin menurun seiring waktu.

Diabetes tipe 2 sering berkaitan dengan faktor gaya hidup, seperti pola makan tinggi kalori, konsumsi gula dan lemak berlebih, obesitas, kurangnya aktivitas fisik, serta kebiasaan hidup sedentari. Faktor keturunan atau genetik juga memegang peran penting, di mana riwayat keluarga dengan diabetes meningkatkan risiko seseorang untuk mengidap penyakit ini. Seiring perkembangan zaman, prevalensi diabetes tipe 2 kini tidak hanya ditemukan pada orang dewasa dan lanjut usia, tetapi juga semakin banyak terjadi pada remaja dan anak-anak akibat pola hidup modern yang tidak sehat.

Jika tidak dikendalikan, kadar gula darah yang tinggi dalam jangka panjang dapat merusak berbagai organ tubuh, seperti ginjal, mata, jantung, pembuluh darah, dan saraf.

Oleh karena itu, pencegahan dan pengelolaan dini sangat diperlukan, termasuk dengan penerapan pola makan sehat, olahraga teratur, pengendalian berat badan, serta pengobatan sesuai anjuran medis.

### 2.2.2 Teori komik scott McCloud

Dalam penelitian ini, pembuatan komik tentang diabetes tipe 2 akan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Scott McCloud. Menurut McCloud, komik adalah medium yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan, sehingga sangat baik untuk mengkomunikasikan informasi kesehatan kepada kalangan muda. Elemen visual dan naratif dalam komik akan digunakan untuk menarik perhatian pembaca. Gambar dan desain panel yang menarik akan dipadukan dengan teks yang menyampaikan informasi penting mengenai penyebab, gejala, dan pencegahan diabetes tipe 2. Selain itu, penggunaan ruang pada halaman akan diatur sedemikian rupa untuk menggambarkan waktu dan ritme narasi, menciptakan perjalanan karakter dari ketidakpahaman menuju kesadaran tentang pentingnya gaya hidup sehat.

Interaktivitas pembaca juga akan menjadi fokus, di mana elemen yang mengajak pembaca berpikir dan menjawab pertanyaan terkait kebiasaan hidup sehat akan disisipkan, misalnya di akhir komik. Dengan memanfaatkan teori McCloud, komik ini tidak hanya akan menyampaikan informasi yang penting tetapi juga menarik perhatian dan mendidik kalangan muda tentang kesehatan. Melalui pendekatan ini, diharapkan komik dapat memberikan kerangka kerja sistematis untuk merancang media Edukasi yang baik dalam meningkatkan kesadaran tentang diabetes tipe 2. Referensi yang digunakan adalah buku *Understanding Comics: The Invisible Art* oleh Scott McCloud.



Gambar 2.2.1 Understanding Comics - Scott McCloud

### 2.2.3 Teori Jean Piaget

Untuk menghubungkan Edukasi diabetes dengan teori kognitif Jean Piaget, berikut adalah penjelasan tentang bagaimana dua teori ini relevan dengan komik dan perilaku target audiens (12-22 tahun).

#### 1. Teori Jean Piaget

Jean Piaget mengembangkan teori perkembangan kognitif yang membagi tahapan perkembangan anak menjadi empat tahap utama: sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Dalam konteks target audiens Edukasi (usia 12-22 tahun), mereka berada pada tahap operasional konkret (usia 7-12 tahun) dan operasional formal (usia 12 tahun ke atas).

##### a. Tahap Operasional Konkret (7-12 tahun):

Anak pada tahap ini mulai mampu berpikir logis tentang objek konkret. Mereka

mulai mengembangkan pemahaman tentang sebab-akibat dan mampu mengorganisasikan informasi dengan lebih baik. Namun, mereka masih membutuhkan bantuan dari contoh konkret dan visual untuk memahami konsep abstrak.

Korelasi dengan Komik: Komik sebagai media visual sangat baik untuk remaja dalam tahap ini karena mereka lebih mudah memahami informasi melalui gambar dan cerita. Visualisasi pola makan yang benar serta efek positif dan negatif dalam kehidupan sehari-hari akan lebih mudah dipahami. Penyajian informasi dalam bentuk komik membantu audiens muda ini untuk membayangkan konsekuensi nyata dari pola makan yang tidak sehat dengan cara yang lebih konkret dan menarik.

b. Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas):

Pada tahap ini, remaja mulai mampu berpikir abstrak dan melakukan pemecahan masalah yang lebih kompleks. Mereka mulai memahami konsekuensi jangka panjang dari tindakan mereka dan dapat membuat keputusan berdasarkan analisis mendalam.

Korelasi dengan Komik: Untuk audiens usia 12 tahun ke atas, penggunaan komik masih relevan, tetapi mereka juga bisa menangkap pesan-pesan yang lebih abstrak, seperti dampak jangka panjang dari diabetes tipe 2. Narasi yang lebih kompleks tentang perubahan gaya hidup dan kesehatan dapat lebih dipahami, dan komik dapat dimanfaatkan untuk menyajikan kisah yang menekankan dampak jangka panjang dari perilaku tidak sehat dengan cara yang interaktif dan reflektif.

#### **2.2.4 Teori Komik Evan Waterman**

Menurut Evan Waterman, komik adalah media yang baik untuk



menyampaikan pesan karena mampu memadukan teks, gambar, dan warna untuk menciptakan pengalaman visual yang kuat bagi pembaca. Dalam konteks edukasi kesehatan, seperti kampanye diabetes, komik dapat membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami dan lebih menarik dibandingkan teks tertulis saja.

Beberapa elemen penting yang diuraikan oleh Waterman dalam teori komik meliputi :

#### **a. Penggunaan Warna**

Warna dalam komik dapat digunakan untuk menarik perhatian, menciptakan suasana, dan mengarahkan emosi pembaca. Warna yang cerah dan mencolok baik untuk menarik perhatian audiens, terutama remaja, sedangkan warna yang lebih lembut dapat menciptakan suasana yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Dalam kampanye diabetes, warna-warna cerah dapat digunakan untuk menekankan risiko atau peringatan, sementara warna-warna tenang seperti biru dan hijau memberikan kesan menenangkan dan mengarahkan pembaca pada pemahaman tentang pentingnya gaya hidup sehat.

Menurut Evan Waterman, sistem warna yang digunakan untuk komik sangat bergantung pada tujuan distribusinya:

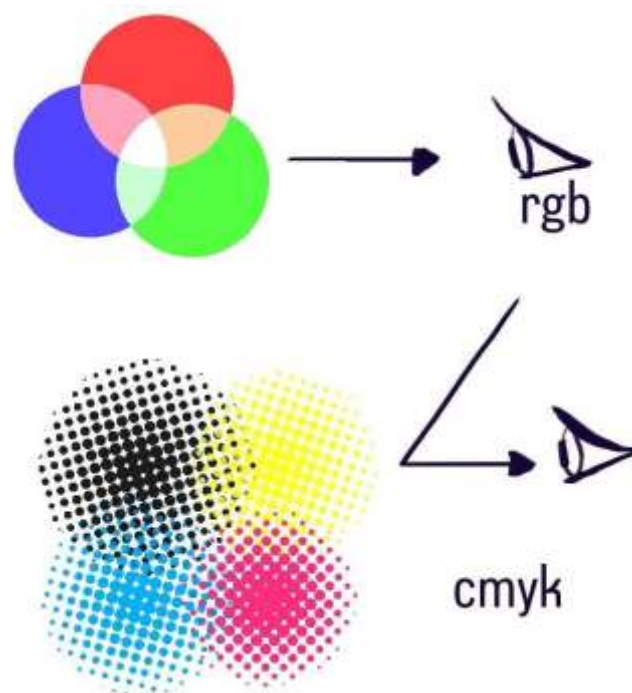
- **RGB (Red, Green, Blue):** Sistem warna ini bersifat aditif. Dimulai dari warna hitam (tanpa cahaya) dan menambahkan kombinasi warna merah, hijau, dan biru untuk menghasilkan berbagai warna, dengan warna putih sebagai hasil maksimalnya. RGB memiliki gamut yang lebih luas dibandingkan CMYK, sehingga mampu menampilkan lebih banyak variasi warna. Sistem ini lebih

cocok digunakan untuk komik yang didistribusikan secara digital atau melalui web.

- **CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black):** Sistem warna ini bersifat subtraktif. Dimulai dari semua warna (misalnya, lembaran putih kertas) dan mengurangi warna untuk menghasilkan kombinasi yang diinginkan, hingga mencapai warna hitam. CMYK lebih baik untuk menampilkan warna cyan, magenta, dan kuning dengan akurasi tinggi. Sistem ini adalah pilihan yang lebih baik untuk komik yang akan dicetak.

Pilihan antara RGB dan CMYK sangat tergantung pada medium distribusi komik. Untuk versi digital, penggunaan RGB direkomendasikan karena menghasilkan warna yang lebih kaya di layar. Namun, untuk versi cetak, CMYK lebih disarankan karena memberikan hasil yang optimal pada media fisik.

Pendekatan ini memastikan bahwa pesan yang disampaikan melalui warna tetap baik, baik dalam versi cetak maupun digital.



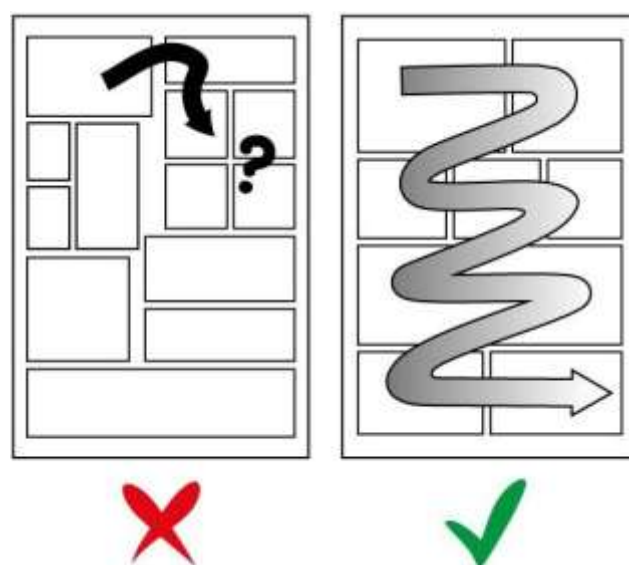
Gambar 2.2.3 Visual Color Lab by Evan Waterman

### **b. Pengaturan Panel dan Alur Cerita**

Waterman menekankan pentingnya pengaturan panel yang baik dalam komik untuk mengarahkan alur cerita dan ritme pembacaan. Setiap panel diatur sedemikian rupa agar pembaca mengikuti alur cerita dengan mudah dan tetap tertarik hingga akhir. Dalam konteks komik edukasi diabetes, pengaturan panel dapat digunakan untuk menggambarkan perjalanan seorang karakter dari kebiasaan yang tidak sehat menuju perubahan gaya hidup yang lebih baik. Hal ini bertujuan untuk menginspirasi audiens muda melalui cerita yang mereka bisa pahami dan identifikasi.

### **c. Interaktivitas dengan Pembaca**

Waterman juga mendorong penyisipan elemen interaktif dalam komik untuk melibatkan pembaca secara langsung. Misalnya, komik edukasi tentang diabetes dapat mencakup bagian di mana pembaca diajak untuk melakukan refleksi diri atau menjawab pertanyaan mengenai kebiasaan makan dan gaya hidup mereka sendiri.

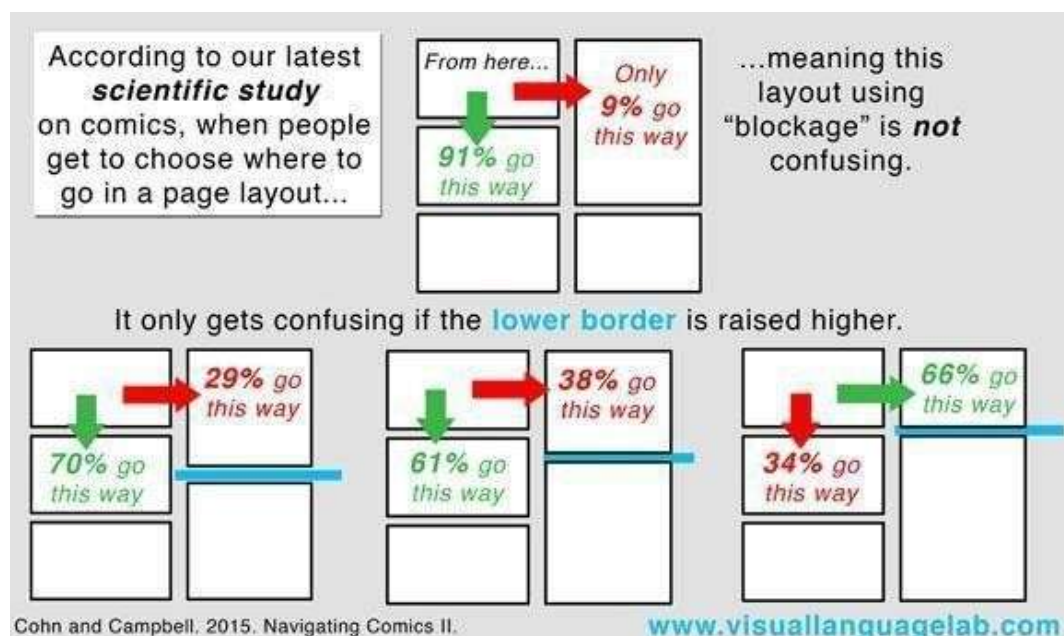


Gambar 2.2.3 Visual Language Lab by Evan Waterman

#### d. Narasi Visual

Narasi visual adalah salah satu aspek penting dalam teori Waterman, di mana gambar-gambar dalam komik berfungsi untuk memperkuat dan menjelaskan pesan teks. Dalam deuces diabetes, ilustrasi visual tentang dampak diabetes pada tubuh atau ilustrasi karakter yang menjalani gaya hidup sehat dapat membuat pesan lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens muda. Dengan menggunakan visualisasi yang kuat, komik bisa menggambarkan perubahan gaya hidup secara baik, yang lebih mudah dicerna oleh pembaca daripada teks ilmiah yang panjang.

Dengan menerapkan teori komik dari Evan Waterman, komik edukasi tentang diabetes ini dapat disusun untuk menjadi lebih menarik, informatif, dan relevan bagi audiens muda, terutama dalam meningkatkan kesadaran akan risiko diabetes tipe 2 dan pentingnya pencegahan melalui gaya hidup sehat.



Gambar 2.2.3 Visual Language Lab by Evan Waterman

#### 2.2.5 Teori Ilustrasi

## **A. Konsep Ilustrasi**

Gambaran konsep dari ilustrator adalah gambar yang mendukung ide cerita atau narasi. Menurut artikel dari dosenpendidikan.co.id, konsep menggambar ilustrasi mempunyai tujuan yaitu memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya suatu cerita. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai fungsi untuk menghidupkan cerita. dan memperindah, Indikator dari ilustrasi, yaitu:

- Menentukan tema berdasarkan cerita
- Menentukan jenis gambar yang akan dibuat
- Menentukan irama, komposisi, proporsi, keseimbangan, dan kesatuan pada objek
- Menggambar sketsa awal
- Memberikan suatu media yang dibutuhkan sesuai dengan objek dan narasi.

Ilustrasi adalah istilah yang lebih sering menunjuk kepada aspek visual storytelling. Gambar yang dirancang dengan aspek bercerita di dalamnya. Ini bisa berupa gambar, potret, foto/lukisan, atau apapun asalkan karakter naratif utama adalah elemen visual yang di dalamnya disusun. bagian dari barang yang lebih substansial. Gambar yang dilukis bisa berupa kategori produksi yang sama, namun dua salinan gambar semacam itu adalah barang yang sangat luput. Sebuah gambar yang diilustrasikan pada dasarnya adalah bentuk akhir dari karya mereka. Seorang artworker biasanya lebih imajinatif.(Ayu, 2021)

## **B. Prinsip Desain Visual**

Prinsip-prinsip desain adalah aturan yang harus diikuti seorang desainer untuk menciptakan komposisi yang efektif dan menarik. Dirangkum oleh Cameron Chapman dalam blog pribadinya [toptal.com](https://toptal.com), prinsip dasar desain di antaranya adalah Penekanan (Emphasis), Keseimbangan (Balance), Kesatuan (Unity), Repetisi (Repetition), dan Proporsi.

1. Penekanan (Emphasis)
2. Keseimbangan (Balance)
3. Kesatuan (Unity)
4. Variasi (Variety)
5. Proporsi
6. Tata Letak / Layout
7. Ruang Kosong / White Space

#### **2.2.6 teori skala likert**

Skala Likert merupakan salah satu alat ukur kuantitatif yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi, atau tanggapan seseorang terhadap suatu objek atau pernyataan. Skala ini dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1932 sebagai metode pengukuran sikap sosial secara sistematis dan terstruktur. Dalam aplikasinya, responden diminta untuk menyatakan tingkat kesetujuan atau tanggapan mereka terhadap pernyataan tertentu pada skala ordinal, yang biasanya terdiri dari 4 hingga 7 kategori pilihan.

Skala Likert paling umum berbentuk skala 5 poin, misalnya: Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Netral, Setuju, dan Sangat Setuju. Namun, variasi lain seperti Tidak Sesuai, Kurang Sesuai, Cukup Sesuai, Sesuai, dan Sangat Sesuai juga sering digunakan, tergantung pada konteks dan tujuan penelitian.

Menurut Sugiyono (2019), skala Likert cocok digunakan untuk mengukur variabel sikap karena dapat menangkap nuansa atau tingkat intensitas respon individu terhadap suatu hal, bukan sekadar jawaban “ya” atau “tidak”.

### 2.2.7 Art style manga

Manga merupakan salah satu gaya visual khas Jepang yang memiliki pengaruh besar dalam dunia komik internasional. Gaya ini dikenal dengan karakter yang ekspresif, penggunaan simbol visual (iconography), serta tata letak panel yang khas. Dalam perancangan media edukasi, penggunaan art style manga dianggap mampu menarik perhatian remaja karena tampilannya yang dinamis, emosional, dan mudah dipahami.

Menurut teori *Manga Iconography* (2025), beberapa ciri khas dari manga meliputi:

- **Ekspresif:** penggunaan garis kuat untuk menunjukkan emosi.
- **Emanata:** simbol visual seperti tetesan keringat, tanda tanya, atau ekspresi berlebihan untuk menggambarkan kondisi emosional.
- **Latar impresionistik:** menggambarkan suasana hati dan emosi alih-alih latar realistis.

Karakter dalam manga dibentuk melalui tiga aspek utama, yaitu *Form*, *Costume*, dan *Personality*, sehingga desain karakter menjadi lebih kuat dan komunikatif’ (Tyagi & Murfianti, 2025)