

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCEGAHAN DIET TOXIC UNTUK REMAJA USIA 18-21 TAHUN

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana (S1)



Disusun Oleh:

Anastasia Wahyu Karno (NPM 20052010083)

Dosen Pembimbing 1:

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn. (NIP. 199411242024062002)

Dosen Pembimbing 2:

Widyasari, S.T., M.T. (NPT. 18219890920075)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2025

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN WEBCOMIC PENCEGAHAN DIET TOXIC UNTUK
REMAJA USIA 18-21 TAHUN

Disusun Oleh:
ANASTASIA WAHYU KARNO
20052010083

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19941124 202406 2002

Pembimbing II

Widyasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920 075

Penguji I

Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds.
NIP. 19880505 201903 1018

Penguji II

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Ibnu Sholichin, S.T., M.T.
NIP. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *WEBCOMIC* PENCEGAHAN *DIET TOXIC* UNTUK
REMAJA USIA 18-21 TAHUN

Disusun Oleh:
ANASTASIA WAHYU KARNO
20052010083

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal: 22 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19941124 202406 2002

Widwasari, S.T., M.T.
NPT. 182 19890920-075

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual

Masnuna, ST., M.Sn.
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anastasia Wahyu Kamo
NPM : 20052010083
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Nama Anastasia Wahyu Kamo
NPM 20052010083

ABSTRAK

Diet merupakan cara mengatur asupan gizi atau nutrisi yang masuk ke tubuh dalam rangka menjaga kesehatan tubuh secara keseluruhan. Diet memang memiliki dampak positif, namun jika diet dilakukan dengan cara yang tidak benar, akan banyak dampak negatif bagi tubuh seperti mudah merasa lemah dan pusing, sulit fokus, mual dan muntah, bahkan timbul rasa takut terhadap makanan. Kegiatan diet yang berdampak negatif disebut *toxic diet*. Demi mencegah *toxic diet*, peneliti membuat Perancangan *Webcomic* Pencegahan *Diet Toxic* untuk Remaja Usia 18-21 Tahun sebagai sarana informasi dan edukasi diet sehat kepada target audiens agar tidak terjerumus dan merugi akibat *toxic diet*.

Penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan metode campuran yang terdiri atas pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data-data kualitatif dikumpulkan dari proses wawancara dengan Ahli Gizi dan dengan narasumber yang berpengalaman melakukan diet, sedangkan data-data kuantitatif dikumpulkan dari kuesioner yang disebar melalui Google Form. Selain mengumpulkan data wawancara dan kuesioner, peneliti memperkaya data-data dalam perancangan ini dengan data-data sekunder yang berasal dari literatur berupa buku digital, jurnal, dan artikel-artikel dari internet. Hasil pengumpulan data-data primer dan sekunder diolah menjadi matriks SWOT, analisis *consumer insight*, dan analisis *consumer journey*. Kemudian, data disintesis sehingga USP (*Unique Selling Proposition*) dapat dirumuskan.

Konsep Perancangan *Webcomic* Pencegahan *Diet Toxic* untuk Remaja Usia 18-21 Tahun berawal dari perumusan *keyword* (kata kunci), perumusan verbal *webcomic*, perumusan visual yang memuat perumusan gaya gambar, tipografi, warna, *layout webcomic*, karakter dalam *webcomic*, *background*, *thumbnail* serta perumusan media utama dan media pendukung perancangan kemudian dieksekusi secara komprehensif menjadi alternatif-alternatif desain dan dilakukan pula uji validasi menggunakan kuesioner sehingga tercipta desain final yang siap diimplementasikan ke dalam perancangan.

Dengan adanya Perancangan *Webcomic* Pencegahan *Diet Toxic* untuk Remaja Usia 18-21 Tahun, peneliti berharap masalah kurangnya informasi terkait *toxic diet* dan edukasi tentang diet yang baik untuk remaja dapat teratasi. Selain itu, perancangan ini diharap dapat bermanfaat diantaranya bagi perancang sebagai proyek penuntasan Tugas Akhir yang maksimal, bagi target audiens supaya dapat memahami bahaya tren *toxic diet* dan dapat menjalani diet yang sehat, serta bagi para akademisi dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam pembuatan *webcomic* serupa.

Kata Kunci: Kesehatan Tubuh, Diet Toksik, Remaja, Komik Web

ABSTRACT

A diet is a way of regulating the intake of nutrients into the body in order to maintain overall health. While diets can have positive effects, if done incorrectly, they can have many negative effects on the body, such as feeling weak and dizzy, difficulty concentrating, nausea and vomiting, and even developing a fear of food. A diet that has negative effects is called a toxic diet. To prevent toxic diets, researchers developed a Webcomic Design for Preventing Toxic Diets Among Adolescents Aged 18-21 as an information and education tool on healthy diets for the target audience, to prevent them from falling into and suffering the consequences of toxic diets.

The research conducted in this design used a mixed-method approach combining qualitative and quantitative methods. Qualitative data was collected through interviews with Nutritionists and experienced dieters, while quantitative data was gathered from a questionnaire distributed via Google Forms. In addition to collecting interview and questionnaire data, the researcher enriched the data in this design with secondary data from literature in the form of digital books, journals, and articles from the internet. The results of the primary and secondary data collection were processed into a SWOT matrix, consumer insight analysis, and consumer journey analysis. Then, the data was synthesized so that the USP (Unique Selling Proposition) could be formulated.

The concept of the Design of a Webcomic for the Prevention of Toxic Diets for Adolescents Aged 18-21 Years began with the formulation of keywords, verbal formulation of the webcomic, visual formulation including the formulation of drawing style, typography, color, webcomic layout, characters in the webcomic, background, thumbnails, as well as the formulation of the main media and supporting media for the design, which were then comprehensively executed into design alternatives and validated using a questionnaire to create a final design ready for implementation in the design.

With the Webcomic Design for Preventing Toxic Diets Among Adolescents Aged 18-21, the researcher hopes to address the lack of information regarding toxic diets and education about healthy diets for adolescents. Additionally, this design is expected to be beneficial for designers as a comprehensive final project, for the target audience to understand the dangers of toxic diet trends and adopt healthy eating habits, and for academics as a source of information and reference for creating similar webcomics.

Keywords: *Physical Health, Toxic Diet, Adolescents, Webcomic*

KATA PENGANTAR

Saya ucapkan puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya, sehingga laporan “Perancangan *Webcomic* Pencegahan *Diet Toxic* untuk Remaja Usia 18–21 Tahun” ini dapat terselesaikan dengan baik untuk persyaratan menempuh mata kuliah terakhir di Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur, yaitu mata kuliah Tugas Akhir. Perancangan ini berisi edukasi tentang bahayanya mengikuti tren diet *toxic* yang diterapkan oleh generasi muda jaman sekarang, upaya pencegahan mengikuti tren buruk tersebut dan edukasi mengenai cara melakukan diet yang benar dan sehat. Diharapkan dengan membaca buku ini pembaca lebih tertarik dalam menjaga kesehatan tubuhnya dengan menjalankan diet yang baik dan benar.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan dan perancangan ini hingga selesai. Berikut rasa terima kasih saya sebagai penulis kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa.
2. Kedua orang tua saya yang turut mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan perancangan saya, dalam bentuk finansial maupun doa dan harapan untuk menyelesaikan tahap akhir kuliah saya.
3. Bu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing utama saya yang membimbing dan mengarahkan saya agar perancangan dan laporan saya bisa terselesaikan dengan baik.
4. Narasumber-narasumber yang saya wawancarai untuk keperluan data perancangan saya, konsultan diet dan ahli gizi, Arizta Primadiyanti, S.Gz, RD. dan Mira Dyah Putri selaku salah satu target audiens yang memiliki pengalaman menjalani diet.
5. Teman-teman seperjuangan saya yang sangat sering membantu saya dikala kesusahan dalam penyusunan perancangan dan laporan saya, sekaligus *mental support* saya dalam masa perkuliahan dengan nama grup kami yang berjudul “Hot Tea Boulangerie” sebelumnya bernama “Sedia Teh Panas dan Tempe Menjes”. Mulai dari Lemonade, ArantaA, Mimier, Midunn, Ninebugs dan Ansan11.
6. Para jajaran karakter fiksi yang saya sukai dari game yang saya mainkan dan anime yang saya tonton sebagai hiburan dan motivasi untuk menyelesaikan perancangan Tugas Akhir.
7. Seluruh tenaga pengajar yang terkait dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan ini.
8. Rekan- rekan sejawat yang telah memberi doa baik dan dukungan dalam proses pengerjaan perancangan ini.

Akhir kata, saya sebagai penulis berharap semoga laporan dan perancangan yang sudah dikerjakan ini dapat memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membaca.

Surabaya, 5 Juni 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Tsa' in a stylized, cursive script.

Anastasia Wahyu Karno

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI.....	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR TABEL	XVI
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Perancangan	6
1.6. Manfaat Perancangan	7
1.7. Kerangka Perancangan	8
BAB 2 LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING	
2.1. Definisi Operasional Judul	9
2.1.1. Definisi <i>Webcomic</i>	9
2.1.2. Definisi <i>Diet Toxic</i>	9
2.1.3. Definisi Remaja.....	10
2.2. Landasan Teori Diet	11
2.2.1. Definisi Diet.....	11
2.2.2. Jenis-jenis Diet.....	11
2.3. Tinjauan Tentang Kecukupan Gizi.....	13
2.3.1. Definisi Gizi	13
2.3.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecukupan Gizi	13

2.3.3. Asupan Gizi.....	14
2.4. Tinjauan Tentang Komik.....	17
2.4.1. Jenis-jenis Komik.....	17
2.4.2. Elemen-elemen di dalam Komik.....	17
2.4.3. Unsur Dasar Grafis Komik	19
2.4.4. Proses Pembuatan Komik	24
2.4.5. Definisi Komik Digital.....	25
2.4.6. Platform LINE Webtoon	26
2.5. Tinjauan Teori Desain Komunikasi Visual	28
2.5.1. Prinsip Dasar Warna	28
2.5.2. Layout	31
2.5.3. Tipografi.....	32
2.6. Tinjauan Tentang Remaja.....	33
2.6.1. Tahap Perkembangan Remaja.....	33
2.6.2. Pertumbuhan Remaja Secara Umum	34
2.6.3. Psikologi Remaja	34
2.7. Studi Eksisting.....	35
2.5.1. Studi Komparator	35
2.5.2. Studi Kompetitor	41
BAB 3 METODOLOGI DESAIN	
3.1. Metode Perancangan.....	47
3.2. Objek Perancangan	47
3.3. Teknik Pengumpulan Data	47
3.3.1. Data Primer	47
3.3.2. Data Sekunder	48
3.3.3. Target Audiens	50
3.4. Teknik Analisis Data	50
3.4.1. Analisis Data Kuesioner	50
3.4.2. Analisis Data Wawancara.....	52
3.4.3. Analisis Matriks TOWS	64
3.4.4. Analisis <i>Consumer Insight</i>	65

3.4.5. Analisis <i>Consumer Journey</i>	66
3.4. Sintesa Data	67
3.5. <i>Unique Selling Proposition</i>	67
BAB 4 KONSEP DAN IMPLEMENTASI	
4.1. Perumusan Konsep	68
4.1.1. <i>Keyword</i>	68
4.1.1.1. Alur <i>Keyword</i>	68
4.1.1.2. Makna Denotatif <i>Keyword</i>	68
4.1.1.3. Makna Konotatif <i>Keyword</i>	69
4.1.2. Konsep Verbal.....	69
4.1.2.1. Judul Komik	69
4.1.2.2. Sinopsis Komik.....	70
4.1.2.3. Gaya Bahasa	73
4.1.3. Konsep Visual	74
4.1.3.1. Gaya Gambar	74
4.1.3.2. Tipografi	74
4.1.3.3. Warna.....	75
4.1.3.4. Layout Webcomic.....	76
4.1.3.5. Karakter	76
4.1.3.6. <i>Background</i>	78
4.1.3.7. <i>Thumbnail</i>	81
4.1.4. Konsep Media	82
4.1.4.1. Media Utama	82
4.1.4.2. Media Pendukung	82
4.2. Proses Perancangan Desain	85
4.2.1. <i>Rough Design</i> (Sketsa).....	85
4.2.1.1. Karakter	85
4.2.1.2. <i>Thumbnail</i>	87
4.2.2. Komprehensif Desain.....	85
4.2.2.1. Logo Judul	87
4.2.2.2. Desain Karakter	88

4.2.3. Validasi Desain	91
4.2.3.1. Logo Judul	91
4.2.3.2. Desain Karakter	92
4.2.3.3. <i>Thumbnail</i>	95
4.2.4. Desain Final	95
4.2.4.1. Logo Judul	95
4.2.4.2. Desain Karakter	96
4.2.4.3. <i>Thumbnail</i>	97
4.2.4.4. Desain Latar	98
4.3. Implementasi Desain	101
4.3.1. Tampilan <i>Webcomic</i> pada Platform Webtoon	101
4.3.2. Implementasi Isi <i>Webcomic</i>	102
4.3.3. Media Pendukung	106
4.4. Rancangan Anggaran Proyek	112
BAB 5 PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	114
5.2. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	119

DAFTAR GAMBAR

1.1. Diagram Hasil Survei Tentang Diet dari Google Form.....	3
1.2. Tampilan Dekstop Aplikasi Webtoon di Google Play Store	3
1.3. Ranking Aplikasi Gratis di Indonesia Kategori Komik	4
1.4. Demografis Umur Pengguna Webtoon.....	5
1.5. Diagram Hasil Survei Minat Baca <i>Webcomic</i> dari Google Form	5
1.6. Kerangka Perancangan	8
2.1. Contoh Kanvas <i>Artboard</i> Digital untuk <i>Webcomic</i>	20
2.2. Contoh Panel <i>Webcomic</i> Menggunakan <i>Infinite Canvas</i>	21
2.3. Contoh Ilustrasi pada <i>Webcomic</i>	21
2.4. Macam-macam Bentuk Balon Kata.....	22
2.5. Contoh Efek Suara.....	24
2.6. Platform LINE Webtoon	27
2.7. <i>Color Wheel</i> dan Pengelompokannya	28
2.8. <i>The Adventures of Tintin - The Seven Crystal Balls</i> , Hergé	31
2.9. Font “Digital Strip”	33
2.10. Webtoon “Demi 5kg”	35
2.11. Webtoon “Senior, Bekalmu!”.....	41
3.1. Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Gizi Arizta Primadiyanti, S.Gz, RD	52
3.2. Poster Tumpeng Gizi Seimbang.....	53
3.3. Poster Isi Piringku	53
3.4. Tabel Angka Kecukupan Gizi (AKG).....	54
3.5. Piring T	55
3.6. Tabel Batas Ambang Indeks Massa Tubuh (IMT)	56
3.7. Poster Cara Mengukur Obesitas	57
3.8. Dokumentasi Wawancara dengan Mira Dyah Putri	61
3.9. Foto Sampel Target Audiens	66
4.1. Alur <i>Keyword</i>	68
4.2. Contoh Gaya Gambar	74
4.3. Sketsa Desain Tipografi Judul	74

4.4. Tipografi Teks dan Balon Kata	75
4.5. Palet Warna.....	75
4.6. Contoh Layout <i>Webcomic</i>	76
4.7. Sketsa Alternatif Karakter Utama (Sari)	85
4.8. Sketsa Karakter Pendamping (Puspa)	86
4.9. Sketsa Karakter Pendamping (Mbak Riani)	86
4.10. Sketsa <i>Thumbnail</i> Utama.....	87
4.11. Alternatif Komprehensif Desain Logo Judul.....	87
4.12. Komprehensif Desain Karakter Sari.....	88
4.13. Komprehensif Desain Karakter Puspa.....	89
4.14. Komprehensif Desain Karakter Mbak Riani	90
4.15. Hasil Kuesioner Desain Logo Judul	91
4.16. Hasil Kuesioner Desain Karakter Sari.....	92
4.17. Hasil Kuesioner Desain Karakter Puspa.....	93
4.18. Hasil Kuesioner Desain Karakter Mbak Riani	94
4.19. Hasil Kuesioner Desain <i>Thumbnail</i>	95
4.20. Desain Final Logo Judul.....	95
4.21. Desain Final Karakter Sari	96
4.22. Desain Final Karakter Puspa	96
4.23. Desain Final Karakter Mbak Riani.....	97
4.24. Desain Final <i>Thumbnail</i>	97
4.25. Desain Latar Kos Putri Tampak Luar.....	98
4.26. Desain Latar Kos Putri Tampak Dalam.....	98
4.27. Desain Latar Gedung Kampus Tampak Luar	99
4.28. Desain Latar Gedung Kampus Tampak Dalam	100
4.29. Desain Latar Klinik Kampus	100
4.30. Desain Latar Pasar	101
4.31. Tampilan pada Platform Webtoon.....	101
4.32. Cuplikan Episode 1.....	102
4.33. Cuplikan Episode 2.....	103
4.34. Cuplikan Episode 3.....	104

4.35. Cuplikan Episode 4.....	105
4.36. Media Pendukung Piring T untuk Diet.....	106
4.37. Media Pendukung Botol Minum 1 Liter	106
4.38. Media Pendukung Gantungan Kunci Akrilik	107
4.39. Media Pendukung Pin <i>Badge</i>	107
4.40. Media Pendukung Stiker Kertas	108
4.41. Media Pendukung Magnet Akrilik	108
4.42. Media Pendukung Kalender Mini	109
4.43. Media Pendukung Poster Ukuran A4	109
4.44. Media Promosi Instagram.....	110
4.45. Media Promosi Website Carrd	111
4.46. Media Pendukung Wallpaper Digital	111

DAFTAR TABEL

2.1. Analisis Studi Komparator	36
2.2. Analisis Studi Kompetitor	42
3.1. Analisis Matriks TOWS	64
3.2. Analisis <i>Consumer Journey</i>	66
4.1. Lembar Karakter	77
4.2. Lembar <i>Background</i>	78
4.3. Referensi <i>Thumbnail</i> Utama	81
4.4. Referensi <i>Thumbnail</i> Episode	82
4.5. Rancangan Anggaran Proyek	112