

BAB 5

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Webcomic ini dirancang sebagai respons terhadap fenomena diet di kalangan remaja akhir berusia 18 hingga 21 tahun. Oleh karena itu, dilakukan pengumpulan data dan informasi yang akurat mengenai diet guna memberikan edukasi yang tepat kepada mereka agar terhindar dari diet berbahaya atau pola hidup yang kurang sehat yang berpotensi merugikan tubuh. Melalui media *webcomic*, pembaca mendapatkan informasi, edukasi, dan pemahaman tentang diet yang sehat, metode diet yang tepat, serta resep makanan untuk mendukung pola makan yang seimbang. Penggunaan *webcomic* memungkinkan penyampaian materi secara menarik melalui ilustrasi yang atraktif, dikemas dengan gaya visual dan narasi yang sesuai untuk remaja sebagai target audiens, sehingga mereka lebih termotivasi dalam menerapkan pola diet yang benar dan sehat.

Webcomic ini dikembangkan sebagai media digital yang menggabungkan aspek edukatif dan hiburan, dengan menggunakan platform LINE Webtoon Kanvas. Platform ini merupakan sarana populer bagi generasi muda untuk membaca komik digital secara daring. Pemilihannya didasarkan pada kemampuannya dalam menjangkau audiens yang luas.

Pendekatan dalam perancangan ini tidak hanya mengutamakan aspek estetika visual, tetapi juga didasari oleh riset yang komprehensif. Proses penelitian mencakup analisis data dari kuesioner, wawancara dengan ahli gizi yang berpengalaman dalam praktik diet, serta penerapan metode TOWS untuk menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan *webcomic* ini. Informasi yang diperoleh dari riset tersebut digunakan untuk menyusun konsep verbal, visual, serta media yang mendukung pengembangan *webcomic* yang menarik dan sesuai untuk target audiens serta pembaca lainnya.

5.2. Saran

Untuk *webcomic* ini memungkinkan terdapat beberapa kekurangan seperti detail pada desain karakter, kurangnya *quality control* atau evaluasi terhadap kualitas yang membuat ilustrasi, teks ataupun dialog terlihat kurang konsisten dan terkesan terburu-buru dalam menyampaikan alur cerita dan pesan. Menjaga kualitas visual dari tiap episode, dimulai dari tata letak per-panel komik, kerapian lineart, warna, rendering (shading, highlight, toning), hingga menambahkan teks dialog cerita sangatlah penting guna mempertahankan kualitas *webcomic* yang telah dirancang dan dibuat. Selain itu, perancangan ini masih dirasa bisa diperbagus lagi dengan memberikan desain visual yang lebih menarik pada tiap bagian paling akhir episode, yaitu “*Healthy Corner*”, dimana bagian itu sangat

krusial untuk memberi edukasi kepada pembaca tentang cara menjaga kesehatan tubuh atau menghitung gizi yang masuk, tidak hanya berisi informasi berupa tulisan atau angka-angka saja namun bisa diisi infografis yang tampilannya menarik.

Selepas dari kurangnya *quality control* pada *webcomic* ini, diharapkan melalui umpan balik dan masukan dari pembaca, perancang bisa menyusun karya sejenisnya dengan lebih baik lagi. Melalui *webcomic* ini, semoga pembaca mau mengikuti gaya hidup yang sehat dan tetap menjaga kesehatan tubuh mereka.