

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI
GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT
ANOREXIA NERVOSA BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Kiera Krista Tjoegito
00000066855**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI
GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT
ANOREXIA NERVOSA BAGI REMAJA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Kiera Krista Tjoegito
00000066855**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Kiera Krista Tjoegito
NIM	: 00000066855
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan	: PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT ANOREXIA NERVOSA BAGI REMAJA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/~~Tugas Akhir~~.

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ✓ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 15 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Kiera Krista Tjoegito)

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kiera Krista Tjoegito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT *ANOREXIA NERVOSA* BAGI REMAJA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Kiera Krista Tjoegito)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT *ANOREXIA NERVOSA* BAGI REMAJA

Oleh

Nama Lengkap : Kiera Krista Tjoegito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

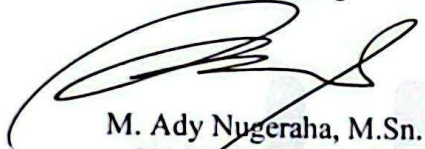
Telah diujikan pada hari Jumat, 09 Januari 2026

Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

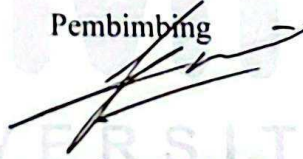
Ketua Sidang


M. Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

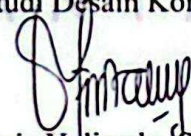
Penguji


Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Pembimbing


Cennywati, S.Sn., M.D.s.
1024128201/ 071277

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yqliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kiera Krista Tjoegito
Nomor Induk Mahasiswa : 00000066855
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL
MENGENAI GANGGUAN MAKAN
YANG MENYEBABKAN PENYAKIT
ANOREXIA NERVOSA BAGI REMAJA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Kiera Krista Tjoegito)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Perancangan Komik Digital Mengenai Gangguan Makan yang Menyebabkan Penyakit *Anorexia Nervosa* bagi Remaja”. Proposal ini disusun sebagai bagian dari Ujian Tengah Semester mata kuliah Seminar Proposal serta sebagai upaya untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan kesadaran para remaja mengenai bahaya gangguan makan, khususnya *Anorexia Nervosa*. Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Cennywati, S.Sn., M.D.s., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Nan Nan, selaku Narasumber Ahli Komik yang telah memberikan wawasan serta saran mengenai perancangan komik digital.
6. Jessica Raphaela, M.Psi., selaku Narasumber Psikolog Klinis yang telah memberikan pengetahuan dari sudut pandang psikolog mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, yang juga menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan semangat selama proses

perancangan tugas akhir ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Teman-teman saya yang merasakan hal yang sama dan saling mendukung satu sama lain, sehingga penulis dapat menjalani proses perancangan tugas akhir ini dengan lebih terarah.

Semoga laporan ini dapat berkontribusi dalam upaya untuk meningkatkan kesadaran para remaja mengenai bahaya gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*.

Tangerang, 15 Desember 2025



(Kiera Krista Tjoegito)



**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI
GANGGUAN MAKAN YANG MENYEBABKAN PENYAKIT
ANOREXIA NERVOSA BAGI REMAJA**

(Kiera Krista Tjoegito)

ABSTRAK

Banyak remaja yang belum menyadari bahaya gangguan makan yang dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik dan mental mereka. Tekanan sosial dan standar kecantikan yang tersebar luas di media sosial sering kali membuat remaja merasa tidak puas dengan kondisi tubuh mereka, sehingga mereka rentan mencoba diet ekstrim yang menyebabkan gangguan makan seperti *Anorexia Nervosa*. Sayangnya, kurangnya media informasi yang menarik membuat edukasi mengenai bahaya gangguan makan sulit tersampaikan dengan efektif kepada remaja. Perancangan ini menggunakan metode campuran dengan teknik pengumpulan data kualitatif melalui FGD dan wawancara, serta kuantitatif melalui penyebaran kuesioner untuk mengetahui perspektif dan pengetahuan remaja mengenai standar kecantikan, pola makan, serta preferensi media informasi. Perancangan ini menggunakan metode ADDIE oleh Reiser dan Mollenda untuk merancang komik digital dengan elemen visual dan cerita yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* kepada remaja. Dengan demikian, perancangan komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya penyakit *Anorexia Nervosa* dan dampaknya terhadap kesehatan fisik dan mental mereka.

Kata kunci: *Anorexia Nervosa*, Komik Digital, Remaja

DESIGN OF A DIGITAL COMIC ON EATING DISORDERS THAT CAUSE ANOREXIA NERVOSA IN ADOLESCENTS

(Kiera Krista Tjoegito)

ABSTRACT (English)

Many adolescents are not yet aware of the dangers of eating disorders, which can negatively impact both their physical and mental health. Social pressure and beauty standards widely circulated on social media often cause adolescents to feel dissatisfied with their body image, making them vulnerable to extreme dieting that can lead to eating disorders such as Anorexia Nervosa. Unfortunately, the lack of engaging informational media makes education on the dangers of eating disorders difficult to deliver effectively to adolescents. This design uses a mixed-method approach, with qualitative data collected through focus group discussions (FGD) and interviews, and quantitative data obtained through questionnaires to explore adolescents' perspectives and knowledge regarding beauty standards, eating habits, and media preferences. The design employs the ADDIE model by Reiser and Mollenda to develop a digital comic with visually appealing elements and narratives that effectively convey information about eating disorders leading to Anorexia Nervosa to adolescents. Thus, this digital comic design is expected to raise awareness among adolescents about the dangers of Anorexia Nervosa and its impacts on both physical and mental health.

Keywords: *Anorexia Nervosa, Digital Comic, Teenagers*

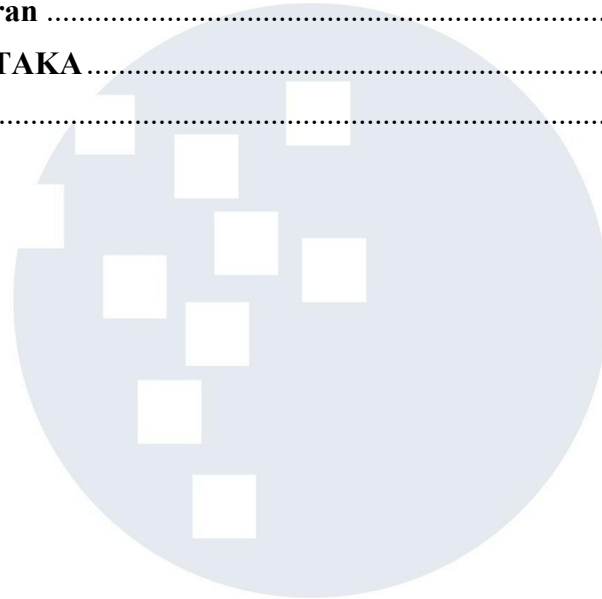
U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN AI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Komik Digital <i>Webtoon</i>	5
2.1.1 Aspek Komik	5
2.1.2 Elemen Komik Digital <i>Webtoon</i>	7
2.1.3 Genre Komik	20
2.1.4 Interaktivitas	21
2.1.5 Komik Digital Interaktif.....	21
2.1.6 Jenis Komik Digital Interaktif	22
2.2 Remaja	23
2.2.1 Perkembangan Psikologis.....	23
2.2.2 Pembentukan Citra Diri	24
2.2.3 Pengaruh Media Sosial Terhadap Remaja	24

2.2.4 Pengaruh Standar Kecantikan Terhadap Remaja	24
2.3 Gangguan Makan.....	25
2.3.1 Jenis Gangguan Makan	25
2.4 <i>Anorexia Nervosa</i>	26
2.4.1 Kriteria Diagnostik <i>Anorexia Nervosa</i>	27
2.4.2 Faktor Penyebab <i>Anorexia Nervosa</i>	27
2.4.3 Dampak <i>Anorexia Nervosa</i>	29
2.5 Penelitian yang Relevan.....	29
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	32
3.1 Subjek Perancangan	32
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	34
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	36
3.3.1 Wawancara	36
3.3.2 <i>Focus Group Discussion</i>	40
3.3.3 Kuesioner	44
3.3.4 Studi Eksisting.....	47
3.3.5 Studi Referensi	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	49
4.1 Hasil Perancangan	49
4.1.1 <i>Analysis</i>	49
4.1.2 <i>Design</i>	90
4.1.3 <i>Development</i>	113
4.1.4 <i>Implementation</i>	114
4.1.5 <i>Evaluation</i>	120
4.1.6 Media Sekunder	122
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	131
4.2 Pembahasan Perancangan	132
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	132
4.2.2 Analisis <i>Color Palette</i>	136
4.2.3 Analisis Tipografi.....	138
4.2.4 Analisis <i>Character Design</i>	139
4.2.5 Analisis <i>Layout</i>	141

4.2.6 Analisis Interaktivitas.....	143
4.2.7 Analisis Media Sekunder.....	144
4.2.8 Anggaran.....	151
BAB V PENUTUP.....	153
5.1 Simpulan	153
5.2 Saran	153
DAFTAR PUSTAKA.....	156
LAMPIRAN.....	159



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	29
Tabel 4.1 Kuesioner Data Diri Responden	59
Tabel 4.2 Kuesioner Influencer dan Role Model	59
Tabel 4.3 Kuesioner Pandangan Terhadap Standar Kecantikan	61
Tabel 4.4 Kuesioner Dampak Sosial dan Lingkungan	62
Tabel 4.5 Kuesioner Kebiasaan Pola Makan	63
Tabel 4.6 Kuesioner Pengetahuan mengenai penyakit Anorexia Nervosa	64
Tabel 4.7 Kuesioner Komik Digital sebagai Media Informasi	65
Tabel 4.8 SWOT Website Halodoc	69
Tabel 4.9 SWOT Website Kemenkes	71
Tabel 4.10 SWOT Poster Anorexia Nervosa	73
Tabel 4.11 Data Karakter Aurua	93
Tabel 4.12 Data Karakter Aurua Gangguan Makan	95
Tabel 4.13 Data Karakter Jericho	97
Tabel 4.14 Data Karakter Caiden	99
Tabel 4.15 Skrip Dialog Chapter 1	102
Tabel 4.16 Skrip Dialog Chapter 2	104
Tabel 4.17 Skrip Dialog Halaman Deskripsi Khusus	109
Tabel 4.18 Kuesioner Alpha Test Data Diri Responden	117
Tabel 4.19 Kuesioner Alpha Test Desain Visual Komik Digital	117
Tabel 4.20 Kuesioner Alpha Test Konten Komik Digital	118
Tabel 4.21 Kuesioner Alpha Test Fitur Interaktivitas	119
Tabel 4.22 Anggaran	151



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Panel.....	8
Gambar 2.2 Parit	9
Gambar 2.3 Balon Kata.....	10
Gambar 2.4 Layout Komik Digital Webtoon.....	11
Gambar 2.5 Gaya Ilustrasi Kartun	12
Gambar 2.6 Gaya Ilustrasi Semi Realis	13
Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Realis	13
Gambar 2.8 Tipografi Old Style	14
Gambar 2.9 Tipografi Modern	15
Gambar 2.10 Tipografi Transitional	16
Gambar 2.11 Tipografi Blackletter	16
Gambar 2.12 Tipografi Slab Serif.....	17
Gambar 2.13 Tipografi Script	18
Gambar 2.14 Tipografi Display	19
Gambar 2.15 Tipografi Sans Serif	19
Gambar 4.1 Wawancara dengan Psikolog Klinis.....	50
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ahli Komik	52
Gambar 4.3 FGD dengan lima Remaja Sehat	54
Gambar 4.4 FGD dengan lima Remaja Gangguan Makan	56
Gambar 4.5 Anoreksia Nervosa Website Halodoc	68
Gambar 4.6 Anorexia Nervosa Website Kemenkes.....	70
Gambar 4.7 Poster Anorexia Nervosa	72
Gambar 4.8 Webtoon We Are Pharmacists	74
Gambar 4.9 Webtoon Sekotengs oleh Lifina	75
Gambar 4.10 Webtoon Peculiar Dream	77
Gambar 4.11 Mind Map.....	78
Gambar 4.12 User Persona 1	80
Gambar 4.13 User Persona 2.....	81
Gambar 4.14 Moodboard Tone and Mood.....	83
Gambar 4.15 Moodboard Art Style.....	84
Gambar 4.16 Moodboard Character Design	85
Gambar 4.17 Moodboard Karakter Utama.....	86
Gambar 4.18 Moodboard Karakter Antagonis.....	87
Gambar 4.19 Moodboard Karakter Protagonis	88
Gambar 4.20 Tipografi.....	89
Gambar 4.21 Color Palette.....	90
Gambar 4.22 Sketsa Kasar Character Design	91
Gambar 4.23 Character Design Lineart	91
Gambar 4.24 Character Design Aurua	92
Gambar 4.25 Character Design Aurua Gangguan Makan	94
Gambar 4.26 Character Design Jericho	96
Gambar 4.27 Character Design Caiden.....	98

Gambar 4.28 Judul Komik Digital	100
Gambar 4.29 Draft Keseluruhan Alur Cerita	101
Gambar 4.30 Storyboard	110
Gambar 4.31 Sketsa Kasar Panel	111
Gambar 4.32 Lineart Panel	112
Gambar 4.33 Coloring Panel.....	113
Gambar 4.34 User Flow	114
Gambar 4.35 Button Komik Digital.....	116
Gambar 4.36 Alpha Testing	116
Gambar 4.37 Revisi Button.....	120
Gambar 4.38 Revisi Penambahan Chapter.....	121
Gambar 4.39 Sketsa Poster A5	122
Gambar 4.40 Poster A5	123
Gambar 4.41 Instagram Story	124
Gambar 4. 42 Sketsa Sticker	125
Gambar 4.43 Sticker.....	126
Gambar 4.44 Sketsa Keychain	127
Gambar 4.45 Keychain.....	128
Gambar 4. 46 Sketsa Notebook.....	129
Gambar 4.47 Notebook	129
Gambar 4.48 Sketsa Photocard	130
Gambar 4.49 Photocard.....	130
Gambar 4.50 Foto Beta Test	132
Gambar 4.51 Pemilihan Warna Color Palette	136
Gambar 4.52 Pemilihan Tipografi	138
Gambar 4.53 Keseluruhan Character Design.....	139
Gambar 4.54 Layout Komik Digital	142
Gambar 4.55 Penerapan Fitur Interaktivitas	143
Gambar 4.56 Analisis Poster A5.....	145
Gambar 4.57 Analisis Instagram Story	146
Gambar 4.58 Analisis Sticker	147
Gambar 4.59 Analisis Keychain	148
Gambar 4.60 Analisis Notebook.....	149
Gambar 4.61 Analisis Photocard	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	20
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	20
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	20
Lampiran <i>Consent Form</i>	20
Lampiran Kuesioner.....	20
Lampiran Transkrip Wawancara.....	20
Lampiran Dokumentasi.....	20

