

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif dilakukan melalui wawancara dengan Jessica Raphaela, M.psi., seorang psikolog klinis untuk memperoleh wawasan dari sudut pandang seorang profesional, wawancara dengan Nan Nan, seorang ahli komik untuk memperoleh pengetahuan dan saran tentang proses perancangan komik digital, serta *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan bersama 5 remaja normal dan 5 remaja yang memiliki tanda gangguan makan, sedangkan pendekatan kuantitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada remaja berusia 18-22 tahun. Data yang diperoleh akan bermanfaat untuk mendapat wawasan mengenai pandangan remaja tentang standar kecantikan dan pengetahuan dasar mereka tentang gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*.

Kemudian, subjek perancangan pada komik digital mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* adalah:

1. Demografis

a) Jenis Kelamin: Perempuan (Primer) dan Laki-laki (Sekunder).

Menurut National Eating Disorders Association (NEDA), sebanyak 69-84% perempuan mengalami ketidakpuasan terhadap bentuk tubuhnya, dengan keinginan untuk memiliki berat badan yang lebih rendah. Sebaliknya, sekitar 10-30% laki-laki juga mengalami ketidakpuasan terhadap tubuhnya, namun kecenderungan utama mereka adalah keinginan untuk menjadi lebih berotot.

b) Usia : 18-22 tahun.

Menurut Yusuf (2008) masa remaja akhir merupakan masa remaja yang berada di rentang usia 18-22 tahun.

c) Pendidikan : SMA/SMK dan Mahasiswa.

d) SES : A-B

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) penggunaan internet di daerah perkotaan jauh lebih tinggi dibanding pedesaan, hal ini sejalan dengan remaja yang aktif menggunakan media sosial, maka kelompok SES A-B dipilih sebagai subjek penelitian ini.

2. Geografis

Secara geografis, target audiens perancangan ini ditujukan pada daerah Jabodetabek, terutama di perkotaan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi DKI Jakarta memiliki persentase pengguna internet terbanyak di Indonesia yang mencapai 73,46%.

3. Psikografis

- a) Aktif menggunakan media sosial
- b) Peduli dengan penampilan dan citra tubuh
- c) Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi
- d) Menyukai media hiburan/*entertainment*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan metode pengembangan pembelajaran yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Maryani & Amalia (2020) menjelaskan bahwa model ADDIE efektif untuk digunakan dalam pengembangan media edukasi, terutama komik, karena alurnya yang sistematis dapat meningkatkan pemahaman pembaca. Dalam perancangan ini, tujuan utamanya adalah pada elemen visual dan cerita yang tidak hanya menarik, tetapi efektif dalam menyampaikan informasi mengenai penyakit *Anorexia Nervosa* kepada para remaja.

3.2.1 *Analysis*

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan karakteristik audiens. Analisis akan dilakukan melalui wawancara dengan psikolog klinis dan ahli komik, FGD dengan 5 remaja normal dan 5 remaja yang memiliki tanda gangguan makan, serta penyebaran kuesioner kepada remaja berusia 18-22 tahun, dan di tahap ini juga akan dilakukan eksplorasi ide untuk merancang solusi desain. Hasil analisis menjadi dasar perumusan tujuan perancangan komik digital. Selain itu, studi referensi akan dilakukan untuk memperkaya referensi. Data ini akan menjadi landasan dalam pengembangan cerita dan visual komik.

3.2.2 *Design*

Tahap *design* merupakan penerapan hasil analisis ke dalam konsep media. Pada tahap ini, penulis merumuskan dasar komik digital berupa desain karakter utama, karakter antagonis, dan karakter protagonis. Proses *design* kemudian dilanjutkan dengan penyusunan alur cerita, teks dialog, dan proses perancangan panel komik digital, *Design* ini akan berpengaruh untuk daya tarik visual komik.

3.2.3 *Development*

Tahap ini adalah proses realisasi *Design* menjadi media yang utuh. Pada tahap ini penulis akan melakukan penerapan fitur

interaktivitas pada komik digital. Dengan memasuki tahap *Development*, penulis memastikan bahwa setiap bagian komik saling terhubung, sehingga pesan edukatif mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* dapat tersampaikan secara jelas dan pembaca mampu memahami alur cerita dari awal hingga akhir.

3.2.4 *Implementation*

Pada tahap *Implementation*, penulis akan mengujicobakan media informasi kepada target audiens, di mana komik digital yang telah dirancang akan melalui *Alpha Test*. Penulis akan memastikan bahwa komik dapat diakses dengan mudah di *smartphone* atau *device* lainnya, agar pembaca dapat mengaksesnya dengan mudah, dan juga menerima saran dan masukan.

3.2.5 *Evaluation*

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah *Evaluation*, penulis akan melakukan evaluasi dari hasil *Alpha Testing* yang telah dilakukan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dan revisi, sehingga fitur, cerita, visual, dan pesan edukasi yang dihasilkan lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

3.2.6 *Beta Test*

Tahap terakhir yang akan dilakukan adalah *Beta Test*, penulis akan memastikan bahwa komik digital sudah optimal. Tahap ini dilakukan melalui *In-depth Interview* dengan target audiens, di mana partisipan diminta membaca komik digital hingga selesai, dan menilai hasil revisi yang telah dilakukan melalui proses *Alpha Test*. Setelah itu, penulis menggali tanggapan mereka secara mendalam terkait desain visual, alur cerita, pemahaman pesan edukasi, dan pengalaman penggunaan fitur interaktivitasnya.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Teknik perancangan dalam penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara, kuesioner, dan FGD untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang perspektif, pengalaman, dan tanggapan remaja yang mengalami gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*. *Anorexia Nervosa* adalah gangguan pola makan yang disebabkan oleh kebiasaan membatasi asupan makanan, di mana penderita *Anorexia Nervosa* secara tidak mengonsumsi makanan, sehingga tubuh mereka terus berada dalam keadaan lapar. Perilaku ini muncul akibat ketakutan berlebih terhadap kenaikan berat badan, penyakit ini dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik dan mental yang serius. (Attia dan Walsh, (2025). Tujuan dari penggunaan teknik pengumpulan data ini adalah untuk memperoleh wawasan yang lebih luas, sehingga perancangan media informasi yang dibuat dapat tersampaikan secara efektif dan mengedukasi remaja tentang penyakit *Anorexia Nervosa*.

3.3.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan psikolog klinis dan ahli komik untuk memahami perspektif mereka mengenai standar kecantikan, pengetahuan tentang penyakit *Anorexia Nervosa*, serta cara menyampaikan pesan edukasi melalui media komik. Melalui wawancara ini, penulis dapat menggali sejauh mana dampak dari tekanan sosial memengaruhi persepsi remaja terhadap penampilan fisik, serta bagaimana media informasi berbentuk komik digital dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang efektif. Informasi yang diperoleh akan menjadi dasar dalam merancang media informasi yang edukatif dan meningkatkan kesadaran remaja tentang gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan wawancara sebagai berikut:

1. Wawancara dengan Psikolog Klinis

Wawancara dengan Jessica Raphaela, M.Psi., seorang psikolog klinis dilakukan untuk mendapatkan sudut pandang seorang profesional mengenai aspek psikologis yang memengaruhi munculnya penyakit *Anorexia Nervosa* pada kalangan remaja. Wawancara dilakukan secara *online* melalui *Zoom Meeting*, tanggal 14 September 2025. Dalam wawancara ini, penulis menggali informasi dari psikolog klinis terkait pengaruh tekanan sosial dan standar kecantikan yang dapat mempengaruhi asumsi remaja mengenai kondisi fisiknya. Informasi yang diperoleh akan berharga untuk membangun kesadaran remaja akan pentingnya kesehatan mental mereka mendorong mereka untuk memiliki citra tubuh yang lebih positif. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan wawancara sebagai berikut:

A. Tentang Faktor Psikologis yang Mempengaruhi *Anorexia Nervosa*

1. Menurut Anda, apa yang menjadi faktor psikologis utama pada remaja yang memiliki tanda gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* pada remaja?
2. Apakah ada gejala psikologis tertentu yang biasanya muncul pada remaja yang sedang mengalami gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
3. Bagaimana peran pengalaman masa lalu seperti *bullying*, *body shaming*, atau komentar negatif dari lingkungan sekitar dalam memicu gangguan makan pada remaja?

B. Tentang Dampak Media Sosial dan Lingkungan

1. Apakah Anda melihat adanya hubungan antara keterpaparan media sosial tentang standar kecantikan dengan meningkatnya kasus gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* pada remaja?

2. Menurut Anda, seberapa besar pengaruh *influencer* atau *public figure* terhadap cara remaja memandang standar tubuh ideal?

C. Tentang Peran Psikolog dalam Penanganan *Anorexia Nervosa*

1. Bagaimana peran Anda sebagai psikolog dalam menangani remaja yang menunjukkan tanda gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
2. Bagaimana cara Anda sebagai psikolog dalam membantu remaja yang mengatasi tekanan sosial dan membentuk citra tubuh yang lebih sehat dan positif?
3. Apa yang bisa dilakukan untuk mencegah terjadinya gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* sejak dini di kalangan remaja yang rentan terhadap standar kecantikan yang tidak realistik?
4. Bagaimana peran orang tua, guru, atau saudara dalam mendukung proses pemulihan remaja yang memiliki tanda gangguan makan?
5. Apa tantangan terbesar yang biasanya Anda hadapi sebagai psikolog dalam menangani kasus remaja dengan gangguan makan?

2. Wawancara dengan Ahli Komik

Wawancara dengan Nan Nan, seorang *Webtoonist* di *Line Webtoon* dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan saran dari seorang ahli mengenai peran komik sebagai media informasi yang efektif. Wawancara dilakukan secara *online* melalui *Zoom Meeting*, tanggal 10 September 2025. Dalam wawancara ini, penulis menggali informasi terkait perkembangan komik digital di Indonesia, gaya ilustrasi yang sesuai untuk menarik perhatian remaja, penyusunan alur cerita yang tetap menarik tanpa mengurangi pesan edukatif, serta potensi fitur interaktivitas dalam komik digital. Informasi ini diharapkan dapat menjadi acuan penting dalam merancang media informasi berupa komik

digital interaktif yang komunikatif dan relevan bagi remaja. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan wawancara sebagai berikut:

A. Tentang Perkembangan Komik Digital

1. Bagaimana Anda melihat perkembangan komik digital di Indonesia, terutama komik dengan tema edukasi?
2. Menurut Anda, apa yang membuat komik digital menjadi media edukasi yang efektif dibandingkan media lain, seperti poster atau video?
3. Menurut Anda, elemen visual apa yang paling penting agar pesan edukasi dalam komik digital bisa tersampaikan dengan baik?

B. Tentang Gaya Ilustrasi dan Penyampaian Cerita

1. Menurut Anda, gaya ilustrasi seperti apa yang efektif untuk menarik perhatian remaja dalam komik digital edukatif?
2. Bagaimana cara menyusun alur cerita komik agar tetap menarik tetapi tetap pesan edukatifnya tetap mudah dipahami oleh pembaca?
3. Seberapa penting peran karakter dalam menyampaikan pesan edukasi melalui komik digital?
4. Apa tantangan terbesar dalam menyampaikan masalah yang serius, seperti kesehatan mental, melalui komik digital?

C. Tentang Interaktivitas dalam Komik Digital

1. Menurut Anda, apakah elemen interaktif seperti *GIF* atau *mini game* dalam komik digital dapat menarik perhatian remaja sebagai pembacanya?
2. Apakah ada risiko jika terlalu banyak elemen interaktif dalam komik digital, dapat mengurangi fokus pada isi cerita atau pesan edukasinya?

D. Tentang Saran untuk Perancangan Komik Digital Interaktif

1. Apa saran Anda untuk orang yang ingin membuat komik digital edukatif untuk remaja?
2. Bagaimana cara menyusun alur cerita komik digital agar tetap menarik tetapi tetap pesan edukatifnya tetap mudah dipahami oleh pembaca?
3. Apa tantangan terbesar dalam menyampaikan masalah yang serius, seperti kesehatan mental, melalui komik digital?

3.3.2 *Focus Group Discussion*

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan kepada lima remaja sehat dan lima remaja yang memiliki tanda gangguan makan untuk menggali perspektif mereka mengenai kegiatan sehari-hari, pengaruh media sosial terhadap standar kecantikan, serta pengalaman pribadi terkait bentuk tubuhnya. Diskusi ini juga akan menggali pengetahuan dasar mereka mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*, jenis media informasi yang dipreferensikan remaja, serta tanggapan terhadap komik digital sebagai media informasi. Informasi yang diperoleh dari FGD ini diharapkan untuk memperoleh informasi dan masukan penting dalam perancangan media informasi yang bermanfaat dan relevan bagi remaja.

1. *Focus Group Discussion* dengan Remaja Normal

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan dengan 5 remaja normal, yaitu Angelia Sean, Mochammad Daffa, Jennifer Johansah, Alvin Matthew Handrean, dan Evi Febriyanti. FGD dilakukan secara *online* melalui *Zoom Meeting*, tanggal 11 September 2025. Tujuan dilaksanakannya FGD ini adalah untuk mengetahui perspektif mereka mengenai standar kecantikan, kebiasaan menggunakan media sosial, serta pandangan mereka terhadap isu bentuk tubuh. Diskusi ini juga menelusuri bagaimana preferensi mereka tentang komik digital sebagai media informasi yang edukatif bagi remaja. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan FGD sebagai berikut:

A. Tentang Kehidupan Sehari-hari dan Media Sosial

1. Bisa ceritakan sedikit tentang kegiatan sehari-hari kalian?
2. Platform media sosial apa yang paling sering kalian gunakan?
3. Kalau sedang *scroll* media sosial, konten seperti apa yang biasanya bikin kalian berhenti dan tertarik?

B. Tentang Pandangan terhadap Standar Kecantikan

1. Menurut kalian, standar kecantikan atau gambaran bentuk tubuh ideal yang sering muncul di media sosial itu seperti apa?
2. Menurut kalian, apakah standar kecantikan tersebut realistik?
3. Apakah standar tersebut berpengaruh pada cara kalian melihat diri sendiri? Contohnya?

C. Tentang Tanggapan terhadap Bentuk Tubuh

1. Apakah kalian pernah merasa khawatir soal berat badan atau bentuk tubuh kalian sendiri?
2. Pernahkah kalian berpikiran untuk membatasi asupan makan, diet, atau menghindari makanan tertentu karena takut gemuk?
3. Pernahkah kalian ketika mendapat komentar yang negatif tentang bentuk tubuh kalian?

D. Tentang Pengetahuan Mengenai *Anorexia Nervosa*

1. Apakah kalian pernah mendengar tentang *Anorexia Nervosa* sebelumnya? Jika iya, dari mana?
2. Apakah kalian tahu dampak jika seseorang mengalami gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
3. Seberapa penting bagi remaja untuk mengetahui tentang gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?

E. Tentang Komik Digital sebagai Media Informasi

1. Apakah kalian pernah membaca komik secara digital?
Contohnya?

2. *Genre* komik digital seperti apa yang biasa kalian baca?
3. Apa preferensi gaya ilustrasi dalam komik digital yang kalian minati?
4. Apakah kalian tertarik jika ada komik digital yang mengedukasi remaja mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
5. Apakah kalian tertarik dengan interaktivitas pada komik digital, seperti *GIF* dan *mini game* dalam komik?
6. Menurut kalian, apakah komik digital lebih efektif dibanding poster atau video dalam menyampaikan pesan edukasi? Mengapa?

F. Tentang Saran

1. Apa saran kalian supaya komik ini bisa lebih relevan, menarik, dan bermanfaat bagi remaja?

2. *Focus Group Discussion* dengan Remaja yang memiliki Tanda Gangguan Makan

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan dengan 5 remaja yang memiliki tanda gangguan makan, yaitu Sonny Hartono Lim, Angelica Kencana Putri Tangmar, Berlian Cahaya Saragih, Aurellia Artha Kurniawan, dan Graciana Maharani Hutagaol. FGD dilakukan secara *offline* di *cafe* Haus, Kelapa Gading, Jakarta Utara, tanggal 12 September 2025. Tujuan dilaksanakannya FGD ini adalah untuk mengetahui perspektif mereka mengenai standar kecantikan, kebiasaan menggunakan media sosial, serta pandangan mereka terhadap isu bentuk tubuh. Diskusi ini juga menelusuri bagaimana preferensi mereka tentang komik digital sebagai media informasi yang edukatif bagi remaja. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan FGD sebagai berikut:

A. Tentang Kehidupan Sehari-hari dan Media Sosial

1. Bisa ceritakan sedikit tentang kegiatan sehari-hari kalian?
2. Platform media sosial apa yang paling sering kalian gunakan?
3. Kalau sedang *scroll* media sosial, konten seperti apa yang biasanya bikin kalian berhenti dan tertarik?

B. Tentang Pandangan terhadap Standar Kecantikan

1. Menurut kalian, standar kecantikan atau gambaran bentuk tubuh ideal yang sering muncul di media sosial itu seperti apa?
2. Menurut kalian, apakah standar kecantikan tersebut realistik?
3. Apakah standar tersebut berpengaruh pada cara kalian melihat diri sendiri? Contohnya?

C. Tentang Tanggapan terhadap Bentuk Tubuh

1. Apakah kalian pernah merasa khawatir berlebih soal berat badan atau bentuk tubuh kalian sendiri?
2. Apa yang biasa kalian lakukan jika sedang merasa tidak percaya diri dengan bentuk tubuh sendiri?
3. Pernahkah kalian berpikiran untuk membatasi asupan makan, diet, atau menghindari makanan tertentu karena takut gemuk?
4. Pernahkah kalian ketika mendapat komentar yang negatif tentang bentuk tubuh kalian?

D. Tentang Pengetahuan Mengenai *Anorexia Nervosa*

1. Apakah kalian pernah mendengar tentang *Anorexia Nervosa* sebelumnya? Jika iya, dari mana?
2. Apakah kalian tahu dampak jika seseorang mengalami gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
3. Menurut kalian, informasi seperti apa yang dibutuhkan penderita gangguan makan yang menyebabkan *Anorexia Nervosa* untuk menerima bentuk tubuhnya sendiri?

E. Tentang Komik Digital sebagai Media Informasi

1. Apakah kalian pernah membaca komik secara digital?
Contohnya?

2. *Genre* komik digital seperti apa yang biasa kalian baca?
3. Apa preferensi gaya ilustrasi dalam komik digital yang kalian minati?
4. Apakah kalian tertarik jika ada komik digital yang mengedukasi remaja mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*?
5. Apakah kalian tertarik dengan interaktivitas pada komik digital, seperti *GIF* dan *mini game* dalam komik?
6. Menurut kalian, apakah komik digital lebih efektif dibanding poster atau video dalam menyampaikan pesan edukasi? Mengapa?

F. Tentang Saran

1. Apa saran kalian supaya komik ini bisa lebih relevan, menarik, dan bermanfaat bagi remaja?

3.3.3 Kuesioner

Penulis menggunakan teknik kuesioner dengan metode *Non-random sampling*, yaitu teknik pengumpulan data di mana responden tidak dipilih secara acak, tetapi berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kuesioner ini disebarluaskan secara *online* melalui *Google Form* kepada remaja berusia 18-22 tahun yang berdomisili di wilayah Jabodetabek. Penyebarluasan kuesioner dilakukan pada tanggal 10-15 September 2025 dan memperoleh jumlah 124 responden. Pertanyaan dalam kuesioner difokuskan pada pemahaman dasar remaja terhadap gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*, pandangan mereka mengenai standar kecantikan, kebiasaan makan, serta tanggapan mereka terhadap komik digital sebagai media informasi. Data yang terkumpul dimanfaatkan untuk mengetahui informasi apa saja yang belum dipahami remaja dan edukasi yang perlu ditekankan, sehingga perancangan dapat disusun secara lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan kesadaran mereka terhadap *Anorexia Nervosa*. Dengan ini penulis mencantumkan pertanyaan kuesioner sebagai berikut:

A. Tentang *Influencer* dan *Role Model* (Preliminary Questionnaire)

1. Apakah Anda memiliki *Influencer*/Artis yang Anda suka terkait penampilan fisiknya atau gaya hidupnya yang sehat? Contoh : Jang Wonyoung, Zhao Lusi, Henry Cavill (Ya/Tidak)
Jika Ya, siapa nama *Influencer* tersebut (Jawaban Terbuka)
2. Apakah alasan utama Anda mengikuti *Influencer*/Artis tersebut? (Pilihan ganda, bisa lebih dari satu):
 - a) Sekedar menyukai atau mengidolakan
 - b) Menyukai kepribadian atau gaya hidupnya
 - c) Mencari tips mengenai perawatan diri, pola makan, atau olahraganya
 - d) Melihatnya sebagai *role model* untuk meningkatkan rasa percaya diri
3. Seberapa besar pengaruh *Influencer*/Artis tersebut terhadap cara Anda memandang bentuk tubuh yang ideal? (Sangat Berpengaruh, Cukup Berpengaruh, Kurang Berpengaruh, Tidak Berpengaruh)

B. Tentang Pandangan Terhadap Standar Kecantikan

1. Menurut Anda, apakah standar kecantikan di media sosial yang ada saat ini telah memengaruhi pandangan masyarakat terhadap bentuk tubuh yang ideal? (Sangat Berpengaruh, Cukup Berpengaruh, Kurang Berpengaruh, Tidak Berpengaruh)
2. Menurut Anda, apakah standar kecantikan tersebut juga mempengaruhi perspektif Anda terhadap bentuk tubuh Anda sendiri? (Ya/Tidak)
3. Apakah Anda pernah merasa tertekan untuk memenuhi standar kecantikan? (Ya/Tidak)

C. Tentang Dampak Sosial dan Lingkungan

1. Apakah Anda pernah merasa adanya tekanan dari teman seaya atau media sosial mengenai penampilan fisik Anda? (Ya/Tidak)

2. Menurut Anda, bagaimana cara terbaik Anda untuk tidak terpengaruh tekanan sosial mengenai standar kecantikan? (Jawaban terbuka)

D. Tentang Kebiasaan Pola Makan

1. Apakah Anda pernah berpikiran untuk diet, menghindari makanan tertentu, atau menahan rasa lapar untuk menurunkan berat badan atau mencapai tubuh yang ideal? (Ya/Tidak)
2. Apakah Anda merasa cemas atau khawatir jika berat badan Anda bertambah? (Ya/Tidak)

E. Tentang Pengetahuan Mengenai *Anorexia Nervosa*

1. Apakah sebelumnya Anda mengetahui penyakit *Anorexia Nervosa* yang disebabkan oleh gangguan makan? (Ya/Tidak)
2. Seberapa besar pengetahuan Anda mengenai dampak penyakit *Anorexia Nervosa* pada Kesehatan fisik dan mental? (Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, Tidak Tahu)
3. Apakah Anda pernah mendengar atau melihat informasi mengenai penyakit *Anorexia Nervosa* melalui media sosial atau sumber lainnya? (Ya/Tidak)
4. Apakah Anda merasa penting untuk memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang penyakit *Anorexia Nervosa*? (Ya/Tidak)

F. Tentang Kesadaran dan Komik Digital sebagai Media Informasi

1. Apakah Anda pernah membaca komik digital sebelumnya? (Ya/Tidak)
2. *Genre* komik digital apa yang paling Anda sukai? (*Action/Romance/Comedy/Drama/Fantasy/Horror/Thriller/Slice of Life/Lainnya..*)
3. Apakah menurut Anda lebih mudah memahami informasi ketika disampaikan melalui cerita bergambar dibandingkan teks biasa? (Ya/Tidak)

4. Gaya ilustrasi seperti apa yang paling Anda suka ketika membaca komik digital? (Realis, Semi-Realis, *Anime/Manhwa*, Kartun)
5. Apakah Anda tertarik membaca komik digital yang berisi informasi edukatif mengenai penyakit *Anorexia Nervosa*? (Ya/Tidak)
6. Apakah menurut Anda komik digital lebih efektif dibandingkan poster atau *banner* dalam menyampaikan pesan edukasi? (Ya/Tidak)
7. Apakah Anda tertarik jika komik digital edukasi dilengkapi dengan fitur interaktif, seperti *GIF* atau *mini game*? (Ya/Tidak)
8. Apakah menurut Anda cerita komik digital akan lebih menarik jika ceritanya terasa dekat dengan kehidupan remaja sehari-hari? (Sangat Menarik/Menarik/Kurang Menarik/Tidak Menarik)
9. Apakah Anda bersedia membagikan komik digital edukasi kepada teman sebaya jika menurut Anda bermanfaat? (Ya/Tidak)
10. Apa saran Anda agar komik digital tentang gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* dapat lebih menarik dan bermanfaat bagi remaja? (Jawaban terbuka)

3.3.4 Studi Eksisting

Studi eksisting dilakukan untuk mempelajari upaya melalui media yang sudah pernah dirancang sebelumnya dengan pengangkatan isu yang serupa. Penulis melakukan studi eksisting pada “Anoreksia Nervosa” oleh Dr. Fadhli Rizal Makarim pada *website* Halodoc, topik “Anorexia Nervosa” oleh *website* Kemenkes, dan poster edukasi “Anorexia Nervosa” oleh Kezia Agri Lamtiur Pasaribu. Penulis menganalisa pendekatan yang digunakan untuk menyampaikan isu melalui media, cara media tersebut mengajak pembaca memahami gejala, dampak, dan upaya penanganan isu tersebut.

Melalui studi eksisting, penulis mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana isu yang serupa dapat dikemas dengan informatif, sehingga hasil studi ini dapat menjadi acuan dalam merancang media informasi mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* yang relevan dan efektif untuk remaja.

3.3.5 Studi Referensi

Studi referensi dilakukan untuk mendapatkan wawasan dan inspirasi untuk merancang solusi desain melalui media yang serupa. Penulis melakukan studi referensi terhadap media yang serupa, yaitu komik digital. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana elemen visual dan narasi digunakan dalam menyampaikan pesan kepada remaja. Komik digital yang akan dianalisa adalah *Webtoon* dengan judul “We Are Pharmacists” oleh Qoni, “Sekotengs” oleh Lifina, dan “Peculiar Dream” oleh Nan Nan. Penulis menganalisa gaya ilustrasi, layout, serta *storytelling* yang mampu membangun koneksi emosional dengan pembacanya. Melalui hasil pengamatan ini, penulis memperoleh referensi yang akan diterapkan dalam merancang komik digital mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa*, sehingga media informasi yang dibuat dapat menyampaikan pesan edukatif kepada remaja.