

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* merupakan masalah serius yang banyak dialami oleh remaja akibat pengaruh standar kecantikan tidak realistis yang berkembang di media sosial. Masih banyak remaja yang memiliki pemahaman keliru mengenai bentuk tubuh ideal sehingga mereka terdorong melakukan perilaku berisiko seperti diet ekstrim yang berdampak pada kesehatan fisik dan mental. Media informasi yang membahas gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* secara spesifik masih terbatas, sehingga edukasi yang ada belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat perancangan komik digital mengenai gangguan makan yang menyebabkan penyakit *Anorexia Nervosa* bagi remaja. Media ini dipilih karena menyesuaikan dengan target audiens yaitu remaja berusia 18-22 tahun yang familiar dengan teknologi dan menyukai hiburan seperti komik digital. Dalam perancangan ini, penulis mencetuskan *Tone of Voice*, yakni *Dramatic*, *Reflective*, *Hopeful*, dan juga *Big Idea*, yakni *Seeking acceptance from others erases yourself*. Melalui *Tone of Voice* dan *Big Idea* yang sudah ditentukan, penulis memulai proses perancangan komik digital dengan menggunakan metode ADDIE oleh Reiser dan Mollenda, yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan perancangan yang telah dibuat, penulis memperoleh berbagai saran dan masukan terhadap desain dan alur cerita komik digital. Konsep dari komik digital perlu diperkuat agar pesan edukasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan lebih utuh dan bermakna, terutama melalui penyusunan alur cerita yang mampu mendorong pembaca melakukan refleksi diri serta

menumbuhkan kesadaran untuk berubah dari dalam diri mereka sendiri. Informasi yang disajikan perlu dirancang lebih terstruktur dan lengkap tanpa menghilangkan pendekatan narasinya, sehingga edukasinya tidak hanya introduktif tetapi dapat dipahami dengan jelas.

Selain itu, kajian studi referensi dan studi eksisting perlu diperdalam, tidak hanya dari sisi visual, tetapi juga dari aspek storytelling, dan relevansinya dengan konteks edukasi. Pemilihan media komik digital juga perlu diperjelas melalui landasan yang kuat, khususnya alasan penggunaan narasi lewat komik digital sebagai sarana edukasi dibandingkan media lain. Pengembangan big idea sebaiknya dipertegas dengan ketersambungan terhadap permasalahan yang diangkat.

Melalui berbagai masukan yang diperoleh terhadap desain visual, alur cerita, dan pendekatan edukasi yang digunakan, penulis menyadari bahwa perancangan komik digital ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan perancangan atau penelitian dengan tema sejenis di masa mendatang.

Maka dari itu, penulis memberikan beberapa saran kepada dosen/peneliti maupun universitas:

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan kepada dosen dan peneliti yang tertarik mengangkat isu gangguan makan dan *Anorexia Nervosa* untuk memperluas kajian dengan pendekatan media yang beragam, khususnya media digital yang dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja. Penelitian selanjutnya dapat difokuskan pada evaluasi dampak media komik digital terhadap peningkatan kesadaran para remaja terhadap citra tubuh dan pola makan yang sehat. Selain itu, peneliti juga disarankan untuk menggali data lapangan yang lebih mendalam melalui observasi atau wawancara dengan remaja dan para ahli atau profesional agar perancangan media informasi yang dihasilkan semakin relevan dan tepat sasaran.

2. Universitas

Penulis menyarankan kepada pihak Universitas untuk terus mendorong dan memfasilitasi mahasiswa dalam mengangkat isu kesehatan mental sebagai topik tugas akhir. Universitas diharapkan dapat menyediakan dukungan berupa bimbingan akademik, akses referensi, agar mahasiswa dapat menghasilkan perancangan yang dapat memenuhi kebutuhan akademik, dan juga memberikan dampak edukasi yang bermanfaat bagi masyarakat. Dengan adanya dukungan tersebut, karya tugas akhir diharapkan dapat berkontribusi secara nyata dalam upaya peningkatan kesadaran remaja terhadap isu kesehatan mental.

