

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PEMBATAAN KONSUMSI GULA UNTUK TARGET PEMBACA USIA 18-24 TAHUN DI SURABAYA

Dzakira Laily Kusuma Negeri¹

¹Universitas Negeri Surabaya

¹email: dzakira.laily19@gmail.com

Received:
06-04-2026
Reviewed:
13-04-2026
Accepted:
20-04-2026

ABSTRAK: Kurangnya pengetahuan mengenai batasan konsumsi gula berdampak pada pola makan masyarakat Indonesia yang gemar mengonsumsi makanan atau minuman dengan kandungan gula tinggi secara berlebihan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah komik webtoon yang dapat menjadi media kampanye pembatasan konsumsi gula kepada target pembaca usia 18-24 tahun. Metode analisis data menggunakan deskriptif kualitatif 5W+1H dan menggunakan metode perancangan *Design Thinking* oleh David Kelley dan Tim Brown yang meliputi 5 tahapan yakni *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Perancangan ini menghasilkan output berupa komik digital webtoon dengan format vertikal yang telah dipublikasikan di platform LINE webtoon. Hasil perancangan webtoon diharapkan dapat menjadi alternatif media baru dalam mengampanyekan pesan kesehatan mengenai pembatasan konsumsi gula.

Kata Kunci: Konsumsi gula, webtoon, kampanye, komik.

ABSTRACT: *Lack of knowledge regarding sugar consumption limits has an impact on the eating patterns of Indonesian people who like to consume foods or drinks with high sugar content excessively. The purpose of this design is to design a webtoon comic that can be a campaign media for limiting sugar consumption to target readers aged 18-24 years. The data analysis method uses qualitative descriptive 5W*

+ 1H and uses the Thinking design method by David Kelley and Tim Brown which includes 5 stages namely empathize, define, ideate, prototype, and test. This design produces output in the form of a digital webtoon comic with a vertical format that has been published on the LINE webtoon platform. The results of the webtoon design are expected to be an alternative new media in campaigning health messages regarding limiting sugar consumption.

Keywords: Sugar consumption, webtoon, campaign, comic.

PENDAHULUAN

Mengonsumsi makanan manis dapat memberikan energi untuk beraktivitas secara instan. Namun, konsumsi berlebihan tanpa batasan justru akan menimbulkan penyakit-penyakit kronis seperti diabetes melitus, obesitas, dan risiko penyakit jantung. Dikutip dari CNN, data dari *Institute for Health Metrics and Evaluation*, diabetes menjadi penyebab kematian nomor 3 di Indonesia. Total ada 57,42% kematian per 100.000 penduduk yang disebabkan oleh diabetes. Tidak hanya itu, *International Diabetes Federation* memperkirakan penderita diabetes di Indonesia akan mencapai angka 28,6 juta pada tahun 2045. Salah satu faktornya adalah gaya hidup anak muda yang tidak sehat seperti mengonsumsi gula berlebihan dan tidak diimbangi dengan pola hidup sehat. Perilaku yang umum dilakukan oleh mayoritas anak muda ini menunjukkan betapa mencemaskannya kesehatan masyarakat Indonesia di masa depan nanti.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa konsumsi gula yang berlebihan tidak lepas dari faktor lingkungan dan budaya Indonesia. Dalam menanggapi masalah ini, kampanye sosial merupakan salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai konsumsi gula. Kampanye sendiri merupakan cara menyampaikan sebuah informasi melalui berbagai alat komunikasi dalam rangka mengajak target untuk melakukan sesuatu.

Untuk mengatasi kebutuhan kampanye yakni keterlibatan emosi pembaca, pesan yang dalam, serta durasi konten yang lebih panjang, diperlukan alternatif media visual yang tetap santai dan bersifat menghibur. Mempertimbangkan hal itu, LINE Webtoon dipilih sebagai platform yang dapat menjembatani kebutuhan kampanye ini, LINE Webtoon merupakan salah satu platform komik digital yang banyak diakses kalangan muda melalui *smartphone*. LINE Webtoon juga memungkinkan adanya interaksi langsung antara pembaca dan penulis selayaknya sosial media. LINE Webtoon memungkinkan sebuah konten komik daring dalam bentuk vertikal dan bergulir sehingga sangat nyaman diakses oleh pengguna *smartphone*.

Menurut data AKSI (Asosiasi Komikus Seluruh Indonesia), kurang lebih 13 juta orang membaca komik Indonesia setiap harinya melalui ponsel. Jumlah ini diperkirakan akan meningkat hingga 20% populasi Indonesia di tahun 2025, khususnya pada pembaca usia 15-35 tahun. Potensi ini juga menjadikan webtoon sebagai media kampanye yang ideal dalam menyasar anak muda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa target kampanye yang ideal adalah kalangan remaja akhir usia 18-24 tahun. Meskipun gejala diabetes dapat dikenali sejak anak-anak, namun masa remaja akhir sangat berpengaruh dalam menentukan pola hidup

seseorang. Selain itu, kelompok usia ini termasuk dalam rentang pengguna komik digital yang aktif di Indonesia, sehingga relevan dengan sasaran media yang akan dirancang.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan webtoon ini, penulis akan menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan beberapa teknik pengumpulan data berupa kuesioner, wawancara dan studi literatur. Pengumpulan data akan dilakukan baik secara kuantitatif maupun kualitatif melalui (1) Kuesioner untuk mengumpulkan data berupa minat, pandangan, atau pengalaman responden terhadap suatu topik. (2) Wawancara ahli, bertujuan untuk memperoleh data-data seputar penelitian dari pakarnya. (3) Studi pustaka, untuk melengkapi data-data yang sekiranya tidak dapat diperoleh melalui kuesioner dan wawancara ahli.

Dalam menganalisis data, perancangan ini menggunakan teknik analisis 5W+1H yang merupakan teknik analisis dengan cara menjawab enam pertanyaan utama, yakni *what, where, who, when, why, dan how*. Analisis 5W+1H diperlukan untuk menganalisis masalah-masalah yang perlu diangkat ke webtoon yang akan dirancang dan berguna sebagai acuan yang akan digunakan selama merancang cerita webtoon agar materi yang diangkat dapat tepat sasaran. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* David Kelley dan Tim Brown.

Design thinking merupakan metode yang digunakan dalam perancangan untuk memecahkan suatu permasalahan tertentu dengan pendekatan yang berpusat pada manusia. Dalam metode *design thinking* terdapat tahapan yang perlu dilakukan yakni:

Empathize, adalah tahap yang harus ditempuh untuk memahami masalah yang ada dengan melibatkan pendapat responden dan para ahli untuk berkonsultasi mengenai masalah yang ingin diselesaikan.

Define, merupakan tahap menggabungkan informasi yang telah didapatkan pada tahap *empathize*. Di tahap ini perancang perlu mengidentifikasi masalah dengan berpusat pada target. Tahap ini membantu perancang untuk merumuskan ide dan elemen yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah.

Ideate, dalam tahap ini perancang melakukan *brainstorming* untuk mengembangkan ide berdasarkan pemahaman terhadap informasi yang telah dianalisis dalam tahap *define*.

Prototype, merupakan tahap untuk menghasilkan versi rancangan yang lebih sederhana dibandingkan produk asli. Dalam tahap ini prototipe tidak perlu sempurna namun harus dapat mewakili rancangan akhir.

Test, dalam tahap ini perancang menguji produk kepada pembaca. Hasil tes dapat digunakan untuk mencari masalah baru yang dapat kembali diselesaikan melalui *design thinking*.

KERANGKA TEORETIK

Komik Sebagai Media Kampanye

Menurut Rogers & Storey, Kampanye komunikasi adalah aktivitas komunikasi di dalam menyampaikan pesan melalui jaringan saluran komunikasi secara terpadu, dan mengorganisir aktivitas komunikasi tersebut dengan tujuan menghasilkan dampak pada individu-individu dalam jumlah besar, dan atau kelompok masyarakat sesuai dengan target yang ingin dicapai pada kurun waktu tertentu. Umumnya, dalam aktivitas kampanye ada 4 hal yang harus dicakup yakni: (1) Tindakan kampanye yang ditujukan untuk menciptakan efek atau dampak tertentu, (2) Jumlah khalayak sasaran yang besar, (3) Biasa dipusatkan dalam kurun waktu tertentu, (4) Melalui serangkaian tindakan komunikasi terorganisir.

Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Era digital menyebabkan perubahan dalam penyajian hiburan, begitu juga komik yang ikut mengalami digitalisasi.

Cerita

Merupakan unsur penting dalam suatu komik, tanpa sebuah cerita suatu komik hanya akan menjadi ilustrasi biasa. Maka dari itu, cerita dalam komik juga sangat berperan besar dalam penyampaian pesan.

Konsumsi Gula

Gula merupakan zat pemanis yang paling umum ditemui dalam kehidupan sehari-hari, gula memiliki banyak sekali jenis dan turunan, namun yang paling umum dikonsumsi adalah Glukosa. Glukosa merupakan sumber energi yang sangat sering dikonsumsi masyarakat karena dapat menghasilkan energi secara instan. Konsumsi gula di Indonesia tergolong tinggi, hal ini dapat dilihat dari data hasil Riskesdas 2018 yang menunjukkan tingkat konsumsi makanan manis sebanyak 87,9% dan minuman manis sebanyak 91,49%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Dalam perancangan ini, peneliti mengumpulkan data primer dari dua sumber utama yakni kuesioner dan wawancara ahli. Dari data kuesioner didapatkan gambaran mengenai kebiasaan dan pengetahuan responden mengenai konsumsi gula, di sini ditemukan bahwa konsumsi gula masih menjadi kebiasaan umum bagi sebagian besar responden, meskipun tingkat kesadarannya beragam. Keterbatasan edukasi dan informasi mengenai batasan konsumsi gula yang ideal belum banyak diketahui oleh orang awam, hal ini yang dipertimbangkan untuk merancang pesan kampanye yang sesuai.

Sementara itu, melalui wawancara yang dilakukan dengan Indra AD (author webtoon *Dracko Diary*) sebagai praktisi dunia webtoon, dalam penyampaian pesan kampanye dalam webtoon yang paling mudah adalah dengan bercerita menggunakan drama sehari-hari, genre yang disarankan adalah *slice-of-life* karena memiliki lingkup yang sangat luas, tidak terikat dalam satu topik apa pun, dan dapat dipadukan dengan berbagai genre lain. Pesan-pesan sosial yang disampaikan ke dalam webtoon *slice-of-life* dapat diartikan berbeda-beda tergantung umur pembaca. Untuk itu jika menarget pembaca yang spesifik, maka gaya visual yang dibangun juga harus sesuai dengan minat pembaca. Orientasi pembaca webtoon beragam dari anak-anak hingga dewasa, sehingga dalam menyampaikan pesan dalam webtoon, *creator* perlu mengembangkan pesan edukasi melalui ide-ide cerita agar pembaca nyaman dan tidak merasa datar saat membaca komik tersebut.

Setelah menerima hasil wawancara di atas, penulis kemudian melakukan wawancara selanjutnya untuk mencari tahu lebih dalam mengenai konsumsi gula secara umum sebagai materi dasar dalam pembuatan webtoon. Wawancara ini dilakukan bersama Konsultan Gizi dan nutrisisionis, Bu Musyaibah Rahma dan Bu Lista Annora Elviorita. Berikut merupakan uraian kesimpulan yang didapatkan dalam wawancara.

Konsumsi gula di Indonesia sangat mengkhawatirkan, kebiasaan konsumsi yang buruk sejak dini mengakibatkan efek jangka panjang, beberapa di antaranya obesitas dan diabetes melitus. Menurut Kemenkes, aturan mengenai batasan konsumsi gula yang ideal sudah diatur sekitar 4 sendok makan atau setara 50 gram per hari. Namun, banyak dari masyarakat yang

belum tahu mengenai pembatasan yang sudah di atur oleh Kemenkes ini. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisasi dan pemahaman masyarakat mengenai konsumsi gula. Ketika seseorang menderita diabetes, maka penderita telah dinyatakan tidak dapat sembuh yang dapat dilakukan oleh penderita diabetes adalah mengontrol konsumsi gulanya. Di Indonesia sendiri, belum ada regulasi yang ideal tentang kandungan gula dalam makanan/minuman kemasan.

2. Define

Identifikasi masalah dilakukan melalui metode 5W+1H menghasilkan analisis sebagai berikut: perancangan webtoon sebagai media kampanye pembatasan konsumsi gula adalah jawaban atas maraknya pola konsumsi gula di masyarakat yang mengkhawatirkan. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan ahli gizi, beberapa poin-poin yang perlu disorot dalam webtoon yang akan dirancang adalah normalisasi yang berlebihan terhadap konsumsi gula, kurangnya sosialisasi mengenai regulasi konsumsi gula, efek gula baik jangka pendek maupun jangka panjang, kerentanan generasi muda terhadap konsumsi gula, dan kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai tata cara membaca tabel nutrisi, dan langkah awal realistis untuk membatasi konsumsi gula.

Target pembaca utama dari webtoon adalah pembaca berusia 18-24 tahun di kota Surabaya. Penentuan target pembaca ini berdasarkan kepada data survei kesehatan Indonesia 2023 yang mencatat sekitar 850 ribu orang Indonesia yang berusia di atas 15 tahun menderita diabetes, sementara Surabaya menjadi salah satu kota dengan prevalensi tertinggi di Jawa Timur (Irianti, 2025). Data tersebut mengindikasikan pentingnya edukasi mengenai pola konsumsi gula yang tidak sehat bagi generasi muda yang kini juga rentan terkena diabetes khususnya di Surabaya.

Webtoon dijadwalkan untuk dirancang mulai bulan September 2025 hingga Januari 2026, mencakup penelitian, penulisan skrip cerita, pengembangan desain karakter, perancangan webtoon, pengujian, dan publikasi. Publikasi akan dilakukan sekitar bulan Februari di platform webtoon yang dapat diakses oleh semua orang.

Perancangan webtoon ini dilakukan sebagai inisiatif penulis terkait pentingnya kesadaran mengenai konsumsi gula, penulis melihat peluang dari webtoon sebagai media kampanye yang lebih mudah diterima dibanding media kampanye pada umumnya. Maka dari itu, rancangan webtoon ini diharapkan menjadi media kampanye yang menarik dan menghibur, namun tetap berisi pesan edukasi dan nilai sosial.

3. Ideate

Pada tahap ini penulis akan merumuskan konsep kreatif yang menjadi dasar cerita webtoon yang akan dirancang. Penulis mengonversi materi-materi yang telah diperoleh di tahap sebelumnya menjadi konsep verbal dan konsep visual.

a. Konsep Verbal

Selain melalui gambar, bahasa juga berperan besar dalam menyampaikan pesan dalam komik. *Big idea* yang menjadi judul dalam webtoon adalah *Sweet Journey* dengan tajuk *Mindful Sugar Consumption* untuk menggambarkan perjalanan manis menuju konsumsi gula yang secara sadar dan memahami konsekuensi. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu penulis, penulis merancang cerita webtoon menjadi komik oneshot yang terdiri dari 6

episode yang saling berkesinambungan, setiap episode menghadirkan fokus cerita yang berbeda-beda mendukung empat tokoh utama yang merepresentasikan studi kasus seputar konsumsi gula yang berbeda-beda.

Sementara itu, gaya bahasa dalam webtoon ini disesuaikan dengan karakteristik target pembaca yang berusia 18-24 tahun. Mempertimbangkan hal ini, mayoritas dialog dalam webtoon ini menggunakan bahasa tidak baku, bahasa slang, serta bahasa Indonesia baku untuk penjelasan medis.

b. Konsep Visual

Konsep visual dalam komik menyangkut elemen-elemen estetika dalam komik seperti tipografi, tone warna, desain karakter, layout panel, dan gaya ilustrasi yang berpengaruh besar untuk membangun suasana cerita sehingga penyampaian pesan dapat dilakukan secara efektif dan menghibur. Dalam menyusun teks dialog, penulis menggunakan font “*Clip Studio Comic*.” karena umum digunakan dalam komik digital yang membutuhkan keterbacaan tinggi. Font ini juga tidak kaku dan memiliki kesan informal sehingga cocok dalam webtoon genre *slice-of-life*. Selain itu, logo menggunakan kombinasi font *07NikumaruFont* sebagai logo utama dan *Poppins* sebagai tajuk.



Gambar 1.

Desain logo utama (Sumber: Negeri, 2026)



Gambar 2.

Desain karakter utama (Sumber: Negeri, 2026)

Dari data kuesioner, terdapat kecenderungan responden menyukai warna hangat dalam komik, warna hangat adalah kategori warna yang dominan dari rentang merah hingga kuning. Warna hangat sering digunakan dalam komik untuk memberikan kesan hangat, ceria, dan emosional. Sementara itu, mayoritas pembaca tertarik pada gaya desain karakter yang sederhana dan mudah diingat. Dalam survei juga diketahui bahwa elemen spesifik dari desain karakter yang paling penting bagi pembaca adalah *outfit* dan aksesoris pendukung. Berikut merupakan desain dasar karakter utama yang telah dibuat.

Berbeda dengan layout panel komik pada umumnya, layout panel dalam webtoon disusun secara vertikal dalam satu kolom panjang untuk mengoptimalkan ruang baca pada layar gadget pembaca. Jarak panel dalam webtoon mengatur kecepatan adegan sehingga memudahkan pembaca dalam mengatur tempo baca. Adegan yang cepat dan ringan cenderung memiliki jarak yang pendek, sementara adegan yang lambat dan dramatis memiliki jarak panel yang cenderung lebih panjang. Panel yang panjang kerap digunakan dalam webtoon modern saat ini untuk menguatkan kesan dramatis.

Gaya ilustrasi dalam rancangan webtoon ini menggunakan pendekatan ilustrasi semi-detail dengan proporsi yang disederhanakan agar menciptakan kesan ringan dan ekspresif. Untuk menjaga keterbacaan, garis dalam gambar dirancang bersih dan cenderung tebal. Teknik pewarnaan menggunakan teknik *cell shading* untuk menghemat waktu dan menjaga konsistensi gaya visual. Beberapa adegan dalam panel diusahakan untuk menggunakan ekspresi yang kartunis memperkuat kesan ringan dan ceria.

c. Prototype

1. Storyboard

Tahap storyboard dalam perancangan webtoon dilakukan untuk memberikan visualisasi kasar berdasarkan alur cerita yang sudah dibuat.

2. Sketsa

Tahap sketsa adalah proses mendetailkan storyboard untuk memperjelas gestur dan ekspresi karakter serta elemen-elemen visual pendukung yang sebelumnya telah digambar di storyboard.

3. Line art

Line art adalah proses membersihkan sketsa sehingga menghasilkan garis yang rapi dan bersih. Line art dirancang dengan memperhatikan konsistensi tebal dan tipis garis untuk memastikan keterbacaannya pada layar perangkat.

4. Coloring

Pewarnaan webtoon umumnya dimulai dengan warna dasar yang solid, dilanjutkan dengan memberikan dimensi terang gelap melalui teknik *cell shading*. Teknik *cell shading* merupakan teknik pewarnaan digital dengan ciri khas warna flat, garis yang tebal, dan bayangan yang tegas. Teknik *cell shading* biasanya dilakukan untuk menghemat waktu agar tahap pewarnaan lebih efektif.

5. Background

Background dalam webtoon atau disebut juga latar belakang merupakan ilustrasi pendukung yang menegaskan latar tempat, waktu, dan suasana. Dalam merancang background, penulis menyesuaikan dengan latar dunia nyata yang disimplifikasi sehingga detailnya tidak mengalihkan fokus utama karakter dan dialog.

6. Finalisasi

Finalisasi merupakan tahap terakhir yang penting untuk menjadikan sebuah webtoon layak untuk dipublikasikan. Proses ini melingkup pemberian balon dialog dengan



Gambar 3.

Tahapan perancangan prototipe (Sumber: Negeri, 2026)

memastikan bahwa posisi balon dialog tidak menutupi panel utama, penempatan *onomatopeia* untuk menegaskan suasana dalam suatu adegan, penempatan judul di panel pertama, serta penambahan elemen-elemen visual lain yang dekoratif.

7. Hasil

Perancangan webtoon berjudul “Sweet Journey.” sebagai media kampanye pembatasan konsumsi gula menghasilkan 6 episode prototipe webtoon oneshot dengan kisaran panel berjumlah 29-45 dalam satu episode. *Thumbnail* webtoon merupakan visual utama yang akan ditampilkan pada pembaca di platform Line Webtoon. Ada dua jenis *thumbnail* yang harus dibuat sebelum menerbitkan judul di Webtoon Kanvas.

Thumbnail persegi berformat 1:1 biasanya digunakan sebagai ilustrasi pertama yang akan dilihat oleh pembaca, dan *thumbnail* berformat vertikal 9:16 yang digunakan sebagai visual utama ketika sebuah webtoon kanvas masuk ke halaman rekomendasi.

Webtoon Sweet Journey dirancang menggunakan warna dominan merah muda dan kuning, serta penambahan komposisi garis dan titik yang menguatkan identitas ilustrasi sebagai sebuah komik. *Thumbnail* vertikal memiliki ruang kosong yang lebih sehingga memungkinkan beberapa elemen visual tambahan seperti elemen ragam makanan manis dan logo utama, sementara *thumbnail* persegi dirancang lebih bersih dan fokus pada ekspresi karakter. *Thumbnail* juga dirancang agar semua tokoh berekspresi sesuai dengan sifat dan karakterisasi masing-masing.



Gambar 4.
Thumbnail Sweet Journey (Sumber: Negeri, 2026)

8. Validasi Webtoon

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Aulia Putri Srie Wardani, S.Gz., M.Sc. selaku validator yang memiliki kompetensi di bidang gizi, dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Kategori	Presentase
Tidak layak	1-20 %
Kurang layak	21-40%
Cukup Layak	41-60 %
Layak	61-80 %
Sangat Layak	81 – 100%

Tabel 1.
Kriteria validasi

Selain penilaian tersebut, validator memberikan saran dan masukan lain yang berkaitan dengan materi webtoon. Berikut merupakan saran dari validator materi:

1. Dalam episode 2 komposisi tubuh Bima rancu dan menggunakan diagram yang kurang jelas. Kopi dalam diagram ini sebaiknya ditulis kopi susu/kopi instan.
2. Kalimat Masya Allah kurang tepat dalam konteks hal yang tidak baik, lebih tepat menggunakan *subhanallah/astaghfirullah*.
3. Glukosa Plasma Darah lebih umum disebut Gula darah Puasa (GDP) di Indonesia.
4. Dalam episode 3, pecel lele ditulis sebagai sayuran dengan bumbu kacang, padahal di Jawa Timur, pecel lele adalah sebutan untuk lalapan lele.
5. Istilah “nutrisi” lebih baik diganti dengan istilah “zat gizi.”
6. Definisi gula tambahan adalah gula yang ditambahkan dalam bentuk sukrosa.
7. Makanan olahan tinggi gula tidak sepenuhnya kurang secara nutrisi, makanan tersebut masih bisa mengandung vitamin, mineral, dan serat. Yang paling berpengaruh pada cepat lambat penyerapan gula adalah bentuk karbohidrat yang berhubungan dengan serat, juga bisa ditambahkan tentang indeks glikemik.
8. Visualisasi fungsi insulin pada tubuh perlu diperbaiki.
9. Jendela komik pertama di episode 3 mengenai konsumsi boba milktea Sekar, dan panel terakhir sama-sama dua gelas *large* (tidak ada perubahan).
10. Tabel nutrisi baiknya ditulis informasi nilai gizi

11. Perlu ditegaskan bahwa makanan sehat tetap harus dikonsumsi walaupun aktivitas fisik tinggi, tidak serta-merta hanya mengonsumsi gula sederhana.

Kategori		Indikator		Penilaian				
				1	2	3	4	5
A.	Kualitas dan akurasi materi	1.	Materi sudah sesuai dan akurat dengan fakta terkait konsumsi gula secara umum.				✓	
		2.	Penyampaian materi memberikan informasi yang relevan mengenai pola konsumsi gula.					✓
B.	Kejelasan dan pemahaman materi	3.	Data mengenai konsumsi gula yang disajikan (batas harian, efek, cara membaca tabel nutrisi) disampaikan secara jelas dan mudah dipahami.				✓	
		4.	Isi materi mampu membantu target audiens memahami pola konsumsi gula secara sadar				✓	
C.	Penyajian cerita dan daya tarik	5.	Penyajian cerita mampu membuat target audiens merasa terhubung dengan materi.				✓	
		6.	Materi disajikan secara informatif dan menarik.					✓
D.	Kesesuaian dengan target audiens	7.	Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik target audiens usia 18-24 tahun.					✓
		8.	Contoh kasus pada setiap episode relevan dan mudah dipahami oleh target audiens usia 18-24 tahun					✓
		9.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik target audiens usia 18-24 tahun.					✓
E.	Visual dan ilustrasi	10.	Ilustrasi utama dan pendukung sesuai dengan isi materi.			✓		
Total Nilai				44				
Nilai rata-rata				P = 44/50 x 100				
Keterangan:				= 88 %				
P= persentase kelayakan								
F= jumlah skor yang didapatkan				P = F/N x 100				
N= jumlah skor maksimal								
Kategori				Sangat Layak				

Tabel 2.
Hasil Validasi Materi

Validasi media dilakukan oleh Indra AD selaku praktisi yang memiliki pengalaman sebagai komikus webtoon selama lebih dari 7 tahun. Data penilaian diperoleh melalui angket secara online dan difokuskan pada unsur naratif dan unsur visual webtoon.

Data yang diperoleh melalui angket adalah sebagai berikut. Melalui formulir penilaian, validator media juga memberikan komentar dan saran pada perancangan webtoon. Komentar dan masukan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Kategori		Indikator			Penilaian					
					1	2	3	4	5	
A.	Unsur Naratif	1.	Kualitas dan alur cerita keseluruhan						✓	
		2.	Kejelasan transisi antara adegan/ <i>scene</i>					✓		
		3.	Kesesuaian dan naturalisme dialog antar karakter				✓			
		4.	Kesesinambungan cerita dari awal hingga akhir						✓	
		5.	Kemudahan dalam memahami pesan/tema cerita						✓	
B	Unsur Visual	6.	Kualitas ilustrasi dalam mendukung cerita.							✓
		7.	Kejelasan ekspresi karakter dalam menyampaikan pesan.				✓			
		8.	Keterbacaan teks (ukuran font dan penempatan balon dialog)					✓		
		9.	Kenyamanan tata letak panel dalam format scroll webtoon					✓		
		10.	Konsistensi gaya visual dan pewarnaan sepanjang cerita.						✓	
Total Nilai										
Nilai rata-rata										
Keterangan:					$P = F/N \times 100$ $= 34/50 \times 100$ $= 68\%$					
P= persentase kelayakan										
F= jumlah skor yang didapatkan										
N= jumlah skor maksimal										
Kategori					Layak					

Tabel 3.
Hasil Validasi Media

1. Cerita sudah sangat menarik, logo sangat bagus, gambar konsisten.
2. Mempertimbangkan target pembaca remaja, ada baiknya memperbaiki interaksi karakter dan karakterisasi tokoh utama khususnya Zayyan. Jika di dalam suatu sirkel pertemanan, karakter seperti Zayyan cenderung akan dijauhi karena dianggap tidak asyik, dan selalu menggurui teman-temannya. Tanpa mengubah konsep karakter Zayyan, sebaiknya penyampaiannya dikembangkan lagi agar lebih asyik dan mengandung unsur komedi.
3. Tentang narasi tidak salah, namun penjelasan mengenai tulisan yang banyak akan cenderung membosankan jika diperuntukkan untuk remaja. Pelajari lagi mengenai teknik "*Show don't tell*".

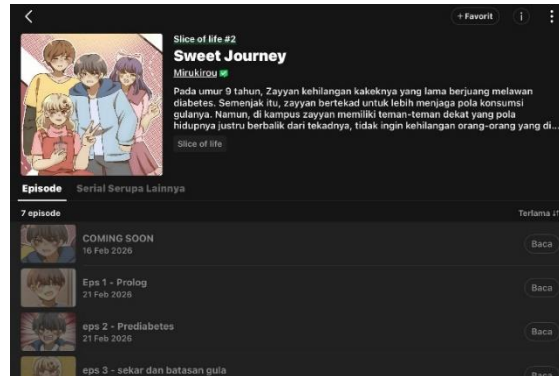
9. Hasil Akhir

Hasil akhir perancangan webtoon merupakan prototipe webtoon yang telah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator materi. Sementara itu, validator media memberikan saran yang berkaitan dengan karakterisasi yang akan mengubah konsep webtoon secara drastis. Mempertimbangkan hal tersebut, saran dari validator media akan disimpan dan diharapkan membantu perancangan-perancangan serupa berikutnya di masa depan.



Gambar 5.

Link akses webtoon Sweet Journey
(Sumber: Negeri, 2026)



Gambar 6.

Publikasi webtoon Sweet Journey (Sumber: Negeri, 2026)

Hasil akhir webtoon telah dipublikasikan secara bertahap melalui platform LINE webtoon sejak tanggal 21 Februari hingga tanggal 25 Februari dan mendapatkan total *views* sebanyak 1,8 ribu dan jumlah favorit sebanyak 90 per tanggal 2 Maret 2026. Pada tanggal 2 Maret 2026, “*Sweet Journey*” sempat direkomendasikan menjadi webtoon ranking 10 terpopuler di semua kategori dan ranking 2 terpopuler di genre *slice-of-life*.

d. Test

Test merupakan tahap pengujian prototipe webtoon kepada sampel pembaca secara langsung untuk mengetahui kelayakan isi webtoon baik dari segi verbal maupun visual. Hasil dari uji coba akan dihitung berdasarkan kriteria berikut:

Kategori	Presentase
Tidak layak	1-20 %
Kurang layak	21-40%
Cukup Layak	41-60 %
Layak	61-80 %
Sangat Layak	81 – 100%

Tabel 4.
Kriteria penilaian test

Berdasarkan hasil uji respons pembaca, mayoritas pembaca menunjukkan tanggapan positif terhadap webtoon yang dirancang. Sebagian besar pembaca menilai cerita menarik, pembawaannya ringan dan menyenangkan, karakter dan pesan dalam cerita yang disampaikan *relateable* dengan pembaca.

		Indikator		Penilaian					Total nilai
				1	2	3	4	5	
A.	Unsur Naratif	1.	Cerita dalam webtoon ini mudah dipahami dari awal hingga akhir			1	6	8	67
		2.	Alur cerita disajikan dengan runtut dan tidak membingungkan			1	2	12	71
		3.	Konflik yang disampaikan terasa relevan dengan kehidupan saya			1	6	8	67
		4.	Penyampaian informasi tentang konsumsi gula terkesan alami dan tidak kaku			2	8	5	63
		5.	Webtoon ini menambah pengetahuan saya mengenai pola konsumsi gula yang sadar				4	11	71
B	Unsur Visual	6.	Ilustrasi karakter menarik dan sesuai dengan cerita				4	11	71
		7.	Ekspresi karakter membantu saya memahami pesan dalam cerita.				4	11	71
		8.	Pemilihan warna mendukung suasana cerita.			1	4	10	69
		9.	Tata letak panel (alur baca) memudahkan saya mengikuti alur cerita.			2	4	9	67
		10.	Gaya visual konsisten sepanjang cerita				6	9	69
Total Nilai									686
Nilai rata-rata									
Keterangan:									
P= persentase kelayakan									$P = F/N \times 100$
F= jumlah skor yang didapatkan									$= 686/750 \times 100$
N= jumlah skor maksimal									$= 91,4\%$
Kategori									Sangat Layak

Tabel 5.
Hasil uji respon pembaca

Meski begitu, beberapa pembaca mengeluhkan mengenai pembahasan medis yang terlalu panjang dan mendetail mengakibatkan alur baca dan balon dialog menjadi membingungkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan tes pada pembaca, webtoon ini mendapat respons positif dari pembaca karena pembahasan mengenai kesehatan khususnya konsumsi gula jarang ditemukan dalam bentuk webtoon/komik. Beberapa pembaca mengaku webtoon ini seru dan menunggu kelanjutannya. Meski begitu, webtoon ini juga menerima banyak kritik dan saran terutama di bagian penyampaian informasi dan karakterisasi yang sangat berguna untuk menyempurnakan webtoon ini ke depannya.

Bagi perancang selanjutnya, disarankan untuk mempelajari lebih mengenai visual storytelling, karakterisasi, serta panelling dalam webtoon modern. Ketiga hal ini sangat berpengaruh dalam sebuah webtoon dan menentukan apakah sebuah webtoon dapat menyampaikan suatu pesan dengan baik. Pembahasan yang bersifat medis juga sebaiknya diringkas sebaik mungkin dengan tetap mempertimbangkan tingkat pengetahuan pembaca.

REFERENSI

- Christin, M., Obadyah, A. B., & Ali, D. S. (2021). *Transmedia Storytelling*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- CNN Indonesia. (2023, November 14). *Per 2021 Indonesia di Urutan 5 Penderita Diabetes Terbanyak di Dunia*. Diambil kembali dari [cnnindonesia.com: https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20231114113401-255-1023895/per-2021-indonesia-di-urutan-5-penderita-diabetes-terbanyak-di-dunia](https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20231114113401-255-1023895/per-2021-indonesia-di-urutan-5-penderita-diabetes-terbanyak-di-dunia)
- Direktorat Pengembangan Usaha Universitas Gajah Mada. (2023, Januari 16). *Diabetes Penyebab Kematian Tertinggi di Indonesia: Batasi dengan snack Sehat Rendah Gula*. Diambil kembali dari ditpui.ug.ac.id: <https://ditpui.ug.ac.id/diabetes-penyebab-kematian-tertinggi-di-indonesia-batasi-dengan-snack-sehat-rendah-gula/>
- Eisner, W. (1990). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Gumelar, M. (2010). *Comic Making: Membuat Komik*. An1mage.
- International Forum of Visual Practicioners. (2021). *ifvp.org*. Diambil kembali dari [Ifvp: https://ifvp.org/content/why-our-brain-loves-pictures](https://ifvp.org/content/why-our-brain-loves-pictures)
- Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia . (2019, oktober 4). *Penting, Ini yang Perlu Anda Ketahui Mengenai Konsumsi Gula, Garam dan Lemak*. Diambil kembali dari ayosehat.kemkes.go.id: <https://ayosehat.kemkes.go.id/penting-ini-yang-perlu-anda-ketahui-mengenai-konsumsi-gula-garam-dan-lemak>
- Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia. (2020, Juli 4). *Penyakit Tidak Menular Kini Ancam Usia Muda*. Diambil kembali dari kemkes.go.id: <https://kemkes.go.id/id/%20penyakit-tidak-menular-kini-ancam-usia-muda>
- Kemntrian Kesehatan Republik Indonesia. (2024, Januari 30). *Cegah Meningkatnya Diabetes, Jangan Berlebihan Konsumsi Gula, Garam, Lemak*. Diambil kembali dari kemkes.go.id: <https://kemkes.go.id/id/rilis-kesehatan/cegah-meningkatnya-diabetes-jangan-berlebihan-konsumsi-gula-garam-lemak>
- Kompas, L. (2024). *Pola Hidup Sehat untuk Kini dan Nanti*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.
- Kusumoastuti, d. A. (2018, april 15). *Usia Muda Kena Diabetes, Kok Bisa?* Diambil kembali dari [klikdokter.com](https://www.klikdokter.com): <https://www.klikdokter.com/info-sehat/diabetes/usia-muda-kena-diabetes-kok-bisa>
- NAVER WEBTOON Ltd. (2024, Juli 2011). *Fitur Verifikasi Usia dan Rating Konten*. Diambil kembali dari [webtoons.com](https://www.webtoons.com): <https://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=3267>
- Riana, D. (2010). *Ensiklopedia Pola Hidup Sehat*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satudelapan.
- Rustan, S. (2013). *Mendesain Logo*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sulaiman, M. R. (2021, November 6). *Informasi Nilai Gizi di Makanan Sulit Terbaca Masyarakat, Ini Solusi dari BPM*. Diambil kembali dari [suara.com](https://www.suara.com): <https://www.suara.com/health/2021/11/06/095428/informasi-nilai-gizi-di-makanan-sulit-terbaca-masyarakat-ini-solusi-dari-bpom>
- Utami, R. N. (2023, Desember 16). *Mengapa Banyak Makanan Khas Indonesia yang Manis?* Diambil kembali dari [goodnewsfromindonesia.id](https://www.goodnewsfromindonesia.id): <https://www.goodnewsfromindonesia.id>