

ABSTRAK

Mochammad Hisam Firmansyah, 2025. **Komik sebagai Media Preventif terhadap Konsumsi Junk Food pada Anak-Anak**. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual Sarjana, Universitas Bhinneka Nusantara Malang. Pembimbing: Rahmat Kurniawan.

Tujuan penelitian ini untuk merancang media edukatif dalam bentuk komik sebagai edukasi awal pencegahan konsumsi junk food pada anak-anak. Pembahasan penelitian ini karena masih ada banyak anak yang belum memahami junkfood dan bahaya yang terjadi setelah terlalu sering mengkonsumsinya. Komik yang memiliki karakteristik visual yang kuat diharapkan bisa menyampaikan pesan secara naratif kepada anak. Metode Design Thinking dipilih, karena semua tahapan yang ada pada metode ini efektif dalam memecahkan masalah. Lima tahapan dalam metode Design Thinking, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dalam penelitian ini, tahapan dimulai dengan observasi dan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner pada anak-anak, dilanjutkan dengan penyusunan narasi dan karakter komik, hingga pembuatan ilustrasi dan layout halaman. Prototipe komik kemudian diuji melalui validasi oleh dua ahli, yaitu ahli media untuk aspek visual dan teknis, serta ahli materi untuk isi edukatif terkait bahaya junkfood. Komik dengan judul “Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food” ini diharapkan bisa menjadi media yang lebih efektif dalam menyampaikan bahaya konsumsi junk food berlebihan.

Kata kunci: Komik edukasi, junk food, anak-anak, media visual

ABSTRACT

Mochammad Hisam Firmansyah, 2025. ***Comics as A Preventive Medium Against Junk Food Consumption on Children***. Final Project, Study Program Sarjana, Visual Communication Design (S1), STIKI – MALANG, Advisor: Rahmat Kurniawan.

The purpose of this research is to design educational media in the form of a comic as an early educational tool to prevent junk food consumption in children. This research examines the lack of sufficient knowledge in children about junk food and the harmful effects of consuming it frequently. Comics integrate imagery and narrative to effectively convey educational content that is both engaging and tailored to children's understanding. The Design Thinking method was chosen because each stage in this approach is effective for problem-solving. The five stages of the Design Thinking method are Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The research process commenced with observing and gathering data using questionnaires distributed to children, which was then followed by crafting the storyline and characters for the comic, as well as designing the illustrations and layout. The comic prototype was reviewed by two experts, one with a background in media who evaluated its visual and technical design, and another who assessed the educational content for relevance and clarity. Titled "Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food," the comic is intended to function as a more impactful medium in raising awareness about the negative consequences of consuming junk food in excess.

Keywords: Educational comic, junk food, children, visual media