

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis (Empathze)

Analisis menggunakan pendekatan 5W1H (What, Why, When, Where, Who, How) untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi yang relevan. Berikut pendekatan 5W1H:

1. What (Apa masalah utama yang dihadapi terkait konsumsi *Junk food* pada anak-anak?)
 - a) Masalah utama adalah tingginya konsumsi *Junk food* oleh anak-anak, yang menyebabkan masalah kesehatan serius seperti gastroenteritis dan nephrotic syndrome. Anak-anak lebih tertarik pada makanan tidak sehat yang mudah diakses dan dipromosikan melalui lingkungan serta media. Kurangnya pemahaman tentang bahaya *Junk food* memperburuk situasi.
 - b) Solusi: Komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* sebagai media edukatif yang menyajikan cerita visual menarik, memberikan informasi tentang bahaya *Junk food* dan pentingnya pola makan sehat melalui karakter Peri Jagatara.
2. Why (Mengapa masalah ini terjadi?)
 - a) Anak-anak lebih memilih *Junk food* karena daya tarik visual, rasa, dan promosi yang intens dari lingkungan, teman sebaya, serta media. Anak-anak belum menyadari bahaya kesehatan yang ditimbulkan oleh

konsumsi *Junk food*, dan media edukasi yang ada kurang menarik perhatian mereka.

- b) Solusi: Komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* memanfaatkan visual storytelling untuk menyampaikan pesan tentang bahaya *Junk food* dengan cara yang menyenangkan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak.

3. When (Kapan masalah ini terjadi dan kapan solusi dapat diberikan?)

- a) Masalah ini terus terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak-anak, terutama saat mereka sering mengonsumsi makanan cepat saji di sekolah, di rumah, atau di luar lingkungan rumah. Solusi dapat diberikan kapan saja, terutama melalui kegiatan edukasi kesehatan di rumah sakit dan sekolah.
- b) Solusi: Komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* dapat dibagikan dan digunakan pada event kampanye kesehatan di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi, seperti pada acara HUT rumah sakit, serta dalam kegiatan rutin edukasi kesehatan untuk anak-anak.

4. Where (Di mana masalah ini sering terjadi dan di mana solusi dapat diterapkan?)

- a) Masalah ini sering terjadi di lingkungan sekolah, rumah, dan tempat-tempat di mana anak-anak mudah mengakses *Junk food*, seperti di kios atau pinggir jalan. Kurangnya edukasi tentang pola makan sehat di lingkungan ini memperburuk situasi.

- b) Solusi: Komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* dapat diterapkan di ruang baca anak-anak di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi, khususnya di Ruang Arimbi dan Poliklinik Anak, sehingga anak-anak dan orang tua dapat dengan mudah mengaksesnya.
- 5. Who (Siapa yang terlibat dalam masalah ini dan siapa yang menjadi target solusi?)
 - a) Anak-anak usia 6-15 tahun yang rentan terhadap konsumsi *Junk food* adalah yang paling terdampak. Orang tua dan tenaga medis juga memiliki peran penting dalam mendidik anak-anak tentang pola makan sehat.
 - b) Solusi: Target utama komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* adalah anak-anak sebagai pembaca utama, namun orang tua dan tenaga medis juga dapat menggunakan komik ini sebagai alat bantu untuk mengedukasi anak-anak tentang bahaya *Junk food* dan pentingnya memilih makanan sehat.
- 6. How (Bagaimana komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* dapat menjadi solusi efektif?)
 - a) Komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* menggunakan pendekatan visual storytelling dengan karakter-karakter yang relatable seperti Peri Jagatara dan Peri Suhita (teman Peri Jagatara yang mewakili daging sehat). Cerita yang dinamis dan penuh aksi tentang perlawanan terhadap monster *Junk food* menyampaikan pesan

secara menyenangkan dan efektif kepada anak-anak. Dengan ilustrasi berwarna yang menarik, komik ini dapat menyampaikan pesan moral dan kesehatan secara langsung tanpa terkesan membosankan.

- b) Solusi: Komik ini dirancang untuk mengedukasi secara visual dan emosional, memanfaatkan kekuatan cerita dan warna untuk mempengaruhi pemahaman dan perilaku anak-anak terkait konsumsi *Junk food*.

3.1.1 Identifikasi Masalah (define)

Tahap define merupakan proses menentukan dan menemukan permasalahan berdasarkan hasil pengumpulan data yang telah dilakukan. Data yang diperoleh kemudian direduksi dengan memilah informasi yang relevan dan tidak relevan. Berdasarkan hasil reduksi data, dapat disimpulkan:

1. Tingginya konsumsi *Junk food* di kalangan anak-anak yang berdampak pada kesehatan, seperti risiko gastroenteritis dan nephrotic syndrome.
2. Kurangnya pemahaman anak-anak dan orang tua tentang bahaya konsumsi *Junk food* serta kurangnya edukasi yang menarik mengenai pola makan sehat.

Identifikasi masalah ini diperoleh dari beberapa sumber data, yaitu:

1. Anak-anak sebagai subjek utama: Anak-anak dipilih karena mereka merupakan penerima langsung dari edukasi gizi. Wawancara dengan anak-

anak memungkinkan peneliti mengevaluasi tingkat pemahaman, minat, dan respons mereka terhadap pesan edukatif.

2. Ahli medis dan tenaga kesehatan: sebagai Narasumber yang memberikan perspektif profesional mengenai dampak konsumsi junk food dan strategi edukasi yang efektif.

3.2 Pemecahan Masalah (Ideate)

Permasalahan konsumsi *Junk food* pada anak-anak semakin meningkat, terutama karena akses yang mudah dan pengaruh lingkungan. *Junk food* yang tinggi kalori, gula, dan lemak, tetapi rendah nilai gizi, menjadi salah satu penyebab utama berbagai masalah kesehatan di kalangan anak-anak, termasuk obesitas, diabetes, dan penyakit pencernaan seperti gastroenteritis. Upaya untuk mengatasi masalah ini memerlukan pendekatan yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menarik perhatian dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah melalui media edukasi yang menarik. Komik bisa menyampaikan pesan moral dan edukatif kepada anak-anak, karena sifatnya yang visual, menyenangkan, dan mampu menyampaikan narasi yang koheren. Penggunaan komik sebagai media preventif terhadap konsumsi *Junk food* dapat menjadi solusi yang inovatif dan efektif. Komik yang dirancang dengan karakter dan cerita yang relevan mampu memberikan contoh perilaku yang baik serta membentuk pola pikir yang lebih sehat bagi anak-anak.

Komik berjudul Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food dipilih sebagai media preventif. Cerita dalam komik ini adalah tentang seorang manusia biasa bernama Bimo yang mendapatkan tugas penyelamatan dunia dari serangan alien yang memanfaatkan *Junk food*. Karakter Bimo berfungsi sebagai model perilaku positif yang diharapkan dapat memengaruhi anak-anak untuk menghindari *Junk food* dan memilih makanan sehat. Komik ini dirancang untuk memberikan dampak yang nyata pada perubahan perilaku anak-anak dalam memilih pola makan yang lebih sehat.

Anak-anak dapat meniru perilaku positif dari karakter Bimo yang menjadi pahlawan melawan monster *Junk food*, ini dapat menjadikannya sebagai role model bagi anak untuk memulai pola makan hidup sehat. Pada karakter utama mempunyai ciri khas menggunakan blangkon dan warna yang khas sehingga menarik dan lebih mudah diingat. Komik bergenre fantasi, sehingga menimbulkan ketertarikan terhadap cerita dan karakter yang diharapkan bisa mempengaruhi perilaku anak-anak secara tidak langsung.

3.3 Perancangan (prototype)

3.3.1 Konsep Perancangan

Perancangan media dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan karya komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan edukatif mengenai bahaya konsumsi junk food serta pentingnya pola makan sehat pada anak-anak. Komik dipilih sebagai media utama karena memiliki karakteristik visual yang

sederhana, mudah dipahami, dan mampu menarik perhatian melalui ilustrasi, tokoh fiksi, serta alur cerita yang imajinatif. Dengan pendekatan ini, pesan edukasi dapat tersampaikan tanpa terkesan menggurui, melainkan melalui pengalaman membaca yang menyenangkan.

Media utama yang dirancang adalah komik edukasi berjudul *Sang Pahlawan*. Komik ini menghadirkan tokoh-tokoh seperti Bimo sebagai pahlawan utama, Kirana, serta para peri sayur yang bersama-sama menghadapi ancaman alien dan junk food. Narasi fantasi yang dibangun dalam komik ini menjadi metafora dari perlawanan terhadap bahaya junk food, sehingga anak-anak dapat memahami pesan melalui simbol visual dan jalan cerita yang menarik.

Media pendukung juga diperlukan untuk memperkuat efektivitas pesan. Media pendukung tersebut antara lain poster yang menampilkan pesan singkat dan ilustrasi menarik tentang bahaya junk food, gantungan kunci dan pin karakter yang diadaptasi dari tokoh-tokoh dalam komik agar anak-anak dapat membawanya ke dalam aktivitas sehari-hari, serta media pendukung lainnya berupa gelas, botol minum, piring yang diadaptasi dari visual komik dan poster barcode komik online, sehingga jangkauan pesan menjadi lebih luas dan tidak terbatas pada pembaca komik cetak.

Keseluruhan perancangan media ini disusun secara terpadu. Komik sebagai media utama berfungsi membangun pemahaman dan kedekatan emosional antara anak-anak dengan tokoh cerita, sementara media pendukung memperkuat dan mengulang pesan dengan cara yang berbeda dan lebih variatif. Integrasi keduanya

diharapkan mampu meningkatkan efektivitas edukasi gizi serta membangun kesadaran anak-anak terhadap pentingnya menjaga pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Komik berfungsi sebagai media preventif melalui karakter Bimo, yang memberikan contoh perilaku positif dalam memilih makanan sehat. Cerita yang menarik dan penuh aksi membantu anak-anak memahami bahaya *Junk food* dan mendorong mereka untuk memilih makanan yang lebih sehat. Visual dan narasi komik membuat anak-anak lebih terikat secara emosional, sehingga pesan kesehatan lebih mudah diingat.

Konsep utama dari perancangan ini adalah bagaimana menciptakan komik sebagai media preventif terhadap *Junk food* pada anak-anak yang akan dicetak dan diterapkan di pasien anak RSUD “Ngudi Waluyo” Wlingi, serta di sebarluaskan melalui online pada masyarakat umum, sehingga anak-anak dan masyarakat bisa mengetahui bahaya dari junkfood. Dengan segmentasi dari target audiens adalah sebagai berikut:

Demografis:

1. Target utama fokus pada anak-anak berusia 6 hingga 15 tahun.
2. Target sekunder orang tua anak
3. Laki-laki dan perempuan.
4. Status sosial ekonomi menengah ke atas
5. Lokasi Geografis di pedesaan atau daerah kabupaten

Kondisi Psikologis:

1. Keterikatan emosional anak terhadap *Junk food*.
2. Persepsi anak tentang makanan sehat dan *Junk food*.
3. Kecenderungan meniru perilaku makan orang dewasa dan teman sebaya.

Kebiasaan:

1. Pola makan anak-anak usia 6-15 tahun.
2. Pengaruh lingkungan (keluarga, teman, dan media) terhadap kebiasaan makan.
3. Aksesibilitas *Junk food* di rumah dan sekolah.

3.3.2 Konsep Media Komik: Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food

Media utama dalam perancangan ini adalah komik cetak berwarna berjudul "Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food". Komik ini berukuran A5 untuk memudahkan anak-anak dalam membaca dan membawa komik. Komik ini berfungsi sebagai media edukasi preventif yang mengajarkan anak-anak mengenai bahaya konsumsi *Junk food* melalui komik.

Karakter Utama Bimo yang diharapkan menjadikan role model untuk perilaku hidup sehat. Dibantu karakter-karakter peri sayur dan konflik dengan alien yang memanfaatkan *junkfood*.

a) Bahan

Komik ini dicetak menggunakan art paper 150 gsm untuk isi halaman, yang memberikan tampilan warna yang tajam dan cerah, serta memberikan

kenyamanan saat dibaca. Bagian cover komik menggunakan art paper 230 gsm ntuk memberikan daya tahan lebih baik dan tampilan menarik.

b) Layout

Layout komik dirancang dengan tata letak yang menarik dan memudahkan anak-anak dalam mengikuti alur cerita. Struktur layout mencakup:

c) Halaman Cover: Desain cover yang menampilkan Bimo dengan versi pose gaya mengeluarkan kekuatannya dan dibelakang terdapat para peri sayur serta musuhnya, menggunakan warna-warna cerah untuk menarik perhatian anak-anak. Terdapat logo UBHINUS, dan untuk memperjelas komik, terdapat judul komik dan logonya yaitu “Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food – Melawan Bahaya *Junk Food*”

d) Halaman Cerita: Layout komik terdiri dari 4 sampai 5 panel dengan berbagai ukuran, untuk memperjelas alur cerita visual. Ada juga beberapa halaman yang menggunakan 1 panel untuk memberitahukan keadaan atau nuansa yang sedang terjadi. Garis pembatas layout menggunakan warna putih untuk memperjelas batas antar panel.

e) Halaman Penutup: Pesan singkat dari Bimo tentang pentingnya memilih makanan sehat dan menjauhi junkfood, diakhiri dengan kata-kata motivasi untuk anak-anak agar hidup sehat.

f) Warna

Dalam komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food*, warna memainkan peran penting dalam menciptakan atmosfer yang mendukung narasi, menggambarkan karakter, dan menyampaikan pesan moral.

Penggunaan warna yang cermat, termasuk kombinasi warna hangat, warna terang, dan warna gelap, bertujuan untuk memberikan efek emosional yang sesuai dengan situasi yang dihadapi karakter.

Makna Visual: Mereka adalah personifikasi dari kerusakan kesehatan akibat makanan berbahaya — bukan hanya simbol kekuatan jahat, tapi juga peringatan akan dampak buruk gaya hidup tak sehat.

g) Nuansa Terang dan Gelap

a. Warna Terang: Warna-warna terang seperti kuning cerah, putih, dan biru muda digunakan setelah monster *Junk food* dikalahkan. Warna-warna terang ini menciptakan suasana kemenangan, kebahagiaan, dan harapan. Menurut teori warna, warna terang memberikan rasa kebebasan, optimisme, dan kejernihan.



Gambar 1 3.3 Warna terang
Sumber: Penulis

b. Warna Gelap: Warna-warna gelap seperti ungu tua, biru tua, dan hitam digunakan selama pertempuran Peri Jagatara dengan monster *Junk food*. Warna-warna ini membantu menciptakan atmosfer yang menegangkan dan mengancam. Teori warna menyebutkan bahwa warna gelap dapat menimbulkan rasa takut, misteri, dan bahaya, menekankan kekuatan destruktif dari *Junk food*.



Gambar 2 3.3 Warna Gelap
Sumber: Penulis

h) Penggunaan Balon Kata dalam Komik Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food

Balon kata (*speech balloons*) adalah elemen penting dalam komik yang berfungsi untuk menyampaikan dialog, pemikiran, dan suara dalam cerita. Dalam komik Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food, balon kata dirancang dengan cermat untuk memastikan bahwa informasi dan emosi disampaikan dengan jelas dan efektif kepada pembaca, terutama anak-anak. Berikut adalah penjelasan tentang penggunaan balon kata dalam komik:

Fungsi Balon Kata

1. Balon kata digunakan untuk menampilkan percakapan antara karakter, seperti interaksi antara Peri Jagatara, Peri Suhita, dan monster *Junk food*. Dialog-dialog ini memperkuat alur cerita, membantu karakter berkomunikasi, dan memberikan informasi penting kepada pembaca.
2. Selain dialog, balon kata juga digunakan untuk menyampaikan pemikiran karakter. Ini memungkinkan pembaca memahami perasaan dan pikiran internal karakter, terutama saat Peri Jagatara memikirkan strategi untuk melawan monster *Junk food*.
3. Balon kata memainkan peran penting dalam mengatur tempo cerita. Ukuran dan penempatan balon kata bisa membantu mempercepat atau memperlambat narasi. Misalnya, percakapan cepat ditampilkan dengan balon kata kecil yang berdekatan, sementara momen penting atau dramatis menggunakan balon kata yang lebih besar dan menonjol.

Jenis Balon Kata yang Digunakan di Komik Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food

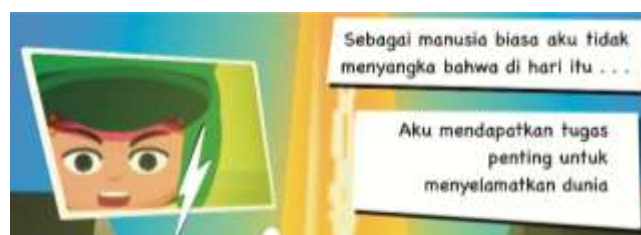
1. Balon Dialog Ini adalah balon kata yang paling umum, digunakan untuk menyampaikan percakapan antara karakter. Dalam komik Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food, balon dialog berbentuk bulat atau oval, dengan garis ekor yang menunjuk langsung ke karakter yang berbicara. Garis tepi balon ini halus dan konsisten, mencerminkan suasana normal percakapan sehari-hari.



Gambar 1 3 3 Balon Kata

Sumber: Penulis

2. Balon Alur Cerita yang diceritakan oleh tokoh utama yang sedang menceritakan suatu kejadian berbentuk kotak, digunakan untuk menunjukkan narasi tokoh utama yang sedang menceritakan



Gambar 2 3.3 Balon Alur Cerita

Sumber: Penulis

3. Balon Berteriak untuk adegan yang penuh dengan emosi kuat seperti ketakutan atau saat monster *Junk food* menyerang, balon kata dengan bentuk yang lebih dinamis, seperti garis bergerigi atau pecah, digunakan. Ini menunjukkan bahwa karakter berteriak atau sedang dalam tekanan emosional, sehingga pembaca bisa merasakan intensitas situasi.



Gambar 3 3.3 Balon Kata Berteriak
Sumber: Penulis

4. Suara atau Efek Suara (Onomatopoeia) ini digunakan untuk menunjukkan suara-suara di sekitar karakter, seperti "Boom!" atau "Crash!" saat monster *Junk food* muncul. Kata-kata suara ini sering kali digambarkan di luar balon kata biasa dan menggunakan huruf besar, menambah efek dramatis pada adegan.



Gambar 4 3.3 Suara atau Efek Suara
Sumber: Penulis

5. Penggunaan jenis huruf (Typography) dalam balon kata juga berperan penting. Font yang digunakan dalam balon kata komik ini adalah Chalkboard SE, gaya font lucu namun tetap jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak. Ukuran huruf cukup besar untuk memastikan keterbacaan. Untuk efek suara atau suara yang keras, huruf dicetak tebal (bold) atau miring (italic) untuk menekankan intensitas.



Gambar 5 3.3 Font Chalkboard SE
Sumber: Google

6. Penempatan balon kata sangat penting agar alur baca tidak terganggu. Balon kata dalam komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* ditempatkan sedemikian rupa sehingga mengikuti arah pandangan mata dari kiri ke kanan, memungkinkan pembaca untuk mengikuti dialog dengan alur cerita yang mulus. Setiap balon diletakkan dengan jarak yang pas dari karakter dan aksi, tanpa menutupi ilustrasi utama.

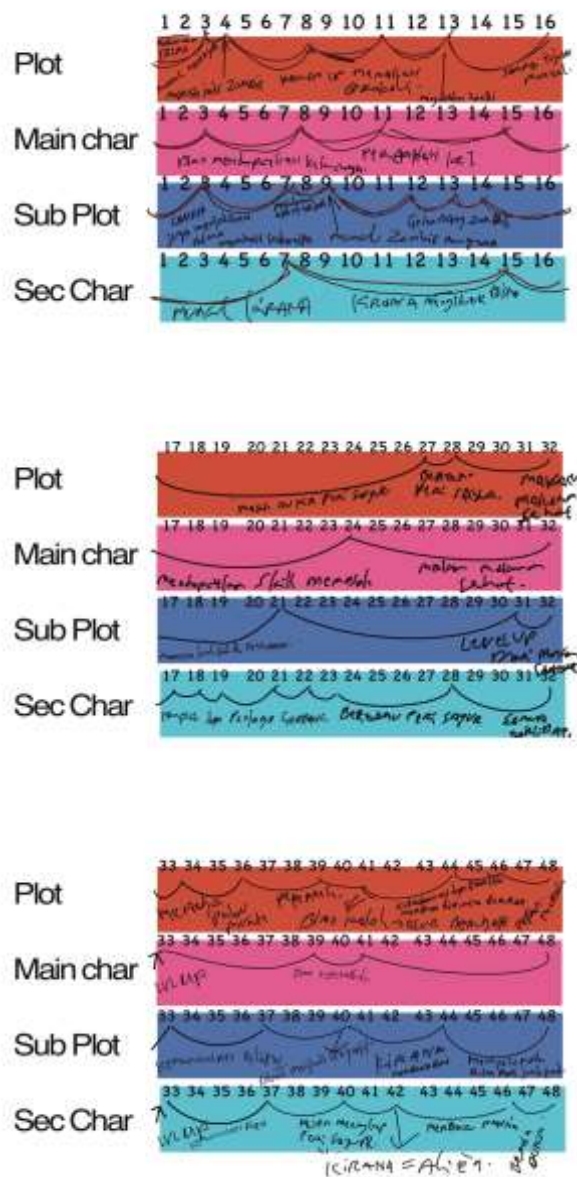
Pengaruh Visual Balon Kata terhadap Cerita

1. Balon kata dalam *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan teks, tetapi juga memperkaya visual storytelling. Desain balon yang berubah-ubah sesuai dengan situasi memperkuat aksi dalam cerita, seperti pertempuran melawan monster *Junk food* atau ketika Peri Jagatara berinteraksi dengan anak-anak.
2. Bentuk balon dan jenis huruf menyesuaikan emosi yang ingin disampaikan. Ketika karakter saling berbicara dengan tenang, balon kata menggunakan bentuk oval standar dengan huruf yang lembut. Namun, ketika serang terjadi konflik, balon kata berbentuk bergerigi, dan menggunakan huruf tebal untuk menciptakan suasana kacau atau mengancam.

3.3.2 Proses Perancangan

Proses perancangan komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pembuatan ilustrasi karakter hingga tahap pewarnaan (coloring). Tahapan ini penting untuk memastikan komik memiliki kualitas visual yang menarik bagi anak-anak, serta efektif dalam menyampaikan pesan edukatif tentang bahaya *Junk food*.

1. Storyline



Gambar 6.3.3 Storyline

Sumber: Penulis

Cerita komik *Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food* dibagi menjadi beberapa bagian, setiap bagian mengajarkan anak-anak tentang bahaya *Junk food* yang berbeda:

a) Pembukaan

- 1) Pengenalan karakter utama yaitu Bimo yang seorang kurir makanan dari restoran sehat
- 2) Suatu ketika setelah dia mengantar makanan, terdapat sinar seperti sinar laser dari atas langit yang membuat semua yang kebingungan dengan apa yang terjadi, laser tersebut membuat orang-orang berubah menjadi seperti zombie
- 3) Hanya bimo yang tidak terkena pengaruh sinar tersebut, Bimo yang kebingungan pun mulai kabur menghindari serangan zombie

b) Mendapatkan misi khusus

- 1) Bimo mendapatkan pesan misterius di gawainya, yang berisi untuk mengambil paket ke dunia peri sayur dan membawanya ke dunia manusia
- 2) Pada saat Bimo kebingungan, muncul seorang gadis Bernama Kirana yang mengaku bahwa dia agen khusus yang ditugaskan untuk menyelamatkan manusia dari kejadian anomaly (ketidakwajaran), dia mencoba menyelamatkan Bimo dari serangan zombie. Dia menjelaskan bahwa serangan laser menjadikan manusia pemakan junkfood menjadi zombie karena kandungan jahat yang ada pada junkfood
- 3) Bimo curiga dia telah mempunyai kekuatan super, yaitu seperti sebuah system yang memandunya untuk bertambah kuat dan menyelamatkan dunia
- 4) Bimo dan Kirana pergi ke dunia peri sayur

c) Petualangan dimulai

- 1) Mereka bertemu peri sayur jagung di pintu portal menuju ke dunia peri sayur

- 2) Mereka harus melewati ujian sebelum masuk, yaitu mengalahkan kucing yang dendam terhadap manusia karena manusia memberikan makanan junkfood kepada temannya. Bagi si kucing, manusia harus bertanggungjawab dengan apa yang mereka perbuat.
- 3) Setelah melewati ujian itu, Bimo mendapatkan sebuah notifikasi dari system bahwa di mendapatkan kemampuan memasak, kemampuan yang berguna untuk kehidupan sehari-hari.

d) Masuk ke dunia peri sayur

- 1) Di dalam negeri peri sayur, mereka bertemu dengan peri sayur pak choy, wortel dan brokoli. Mereka sudah menunggu kedatangan Bimo untuk meminta bantuan menyelamatkan peri sayur dari serangan alien
- 2) Alien telah membuka portal untuk mengirimkan junkfood sebagai sumber kekuatannya, sehingga menjadikan negeri peri sayur rusak
- 3) Negeri peri sayur terhubung dengan dunia manusia, apabila negeri tersebut rusak, maka minat manusia dan efek gizi dari sayur menurun, sehingga memperkuat penyakit yang disebabkan oleh junkfood.
- 4) Sebelum memulai perang dengan alien, Bimo dan Kirana disugahi makanan sehat untuk menambah kekuatan mereka. Bimo pun mendapatkan sebuah kekuatan baru dengan kostum terkuatnya.

e) Melawan Alien dan Junkfood

- 1) Pulau negeri peri sayur mulai terserap pulau alien karena junkfood bertambah banyak. Bimo dan para peri sayur menuju ke pulau alien
- 2) Mereka berperang, Bimo, Perisayur dan Kirana tampak unggul, namun pemimpin alien telah menangkap 2 peri sayur untuk membuat Bimo lengah
- 3) Bimo pun terkena serangan telak dari alien, Kirana datang dan memunculkan kekuatannya

- 4) Tanpa diduga, ternyata Kirana juga alien yang sama dengan musuh, namun setelah apa yang dia lalui Bersama Bimo dan para peri sayur, dia sadar kalau ada manusia yang masih berjuang untuk kesehatannya dengan makan makanan sehat.
- 5) Kirana membantu Bimo mengusir alien junkfood, dia kembali ke dunianya bersama dengan alien yang lain

f) Dunia mulai kembali

- 1) Di televisi muncul berita tentang kejadian yang baru saja terjadi, disebutkan bahwa fenomena yang terjadi bukan sepenuhnya dari serangan alien, namun karena manusia yang terlalu sering mengonsumsi junkfood memiliki reaksi berbahaya pada sinar dari alien
- 2) Bimo pun menutup cerita dengan ajakan untuk makan makanan sehat

2. Sinopsis

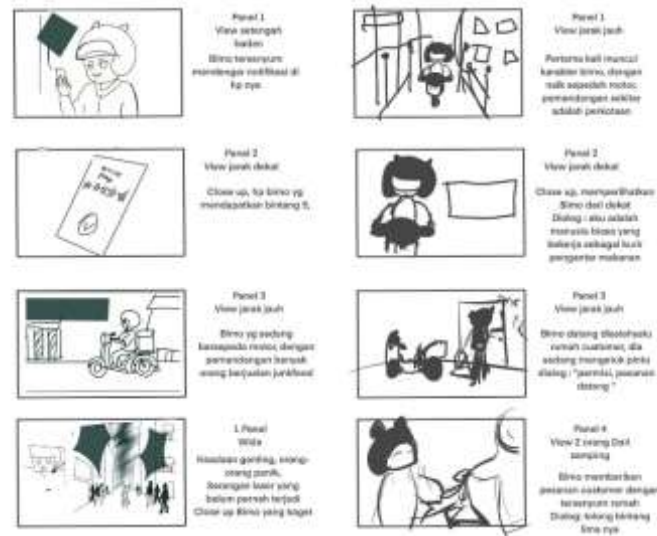
Cahaya misterius menyerang bumi dan mengubah manusia menjadi zombie. Masih ada manusia yang selamat, salah satunya adalah Bimo, seorang kurir yang menerima pesan misterius untuk menyelamatkan dunia. Bersama Kirana, ia memasuki dunia peri sayur yang mulai hancur akibat serangan alien dan junkfood. Alien itu menggunakan makanan tak sehat sebagai sumber kekuatannya. Kini, nasib dua dunia berada di tangan Bimo dan Kirana. Mampukah mereka menghentikan alien yang memanfaatkan junkfood dan menyelamatkan dunia?

3. Pembuatan StoryBoard

Pembuatan storyboard diawali dengan identifikasi pesan utama yang ingin disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan pembagian cerita ke dalam beberapa adegan (scene). Setiap adegan digambarkan dalam panel-panel kasar (rough panel) yang memuat informasi seperti:

- 1) Visualisasi adegan atau karakter
- 2) Letak teks atau dialog
- 3) Ekspresi wajah
- 4) Gerakan atau gesture karakter
- 5) Setting latar belakang

Storyboard memungkinkan penulis dan ilustrator untuk mengevaluasi alur logis cerita, kesesuaian visual dengan narasi, dan tingkat keterbacaan panel, sebelum masuk ke tahap ilustrasi akhir. Dalam komik edukatif, seperti yang kamu buat, storyboard juga menjadi alat penting untuk memastikan pesan moral atau edukatif dapat disampaikan secara efektif dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 7 3.3Storyboard

Sumber: Penulis

4. Pembuatan Desain Karakter

Proses ilustrasi dimulai dengan pemilihan dan pengembangan karakter utama, yaitu Bimo, serta karakter musuh. Pembuatan ilustrasi ini dilakukan menggunakan aplikasi Procreate, yang memungkinkan proses digital painting berjalan dengan lancar dari sketsa awal hingga pewarnaan akhir.

Deskripsi karakter Utama: Bimo adalah anak sehat, cerdas, dan berjiwa pemimpin yang terpilih untuk melindungi dunia dari ancaman alien dan *Junk food*. Dia bersama peri sayur melawan alien yang menyebarkan *Junk food*.

Ciri Khas:

Memakai blangkon berwarna hijau gelap dan coklat sebagai lambang jati diri budaya Jawa dan hubungan dengan alam serta hidup sehat.

Terinspirasi dari pahlawan nasional asal Jawa:

Pangeran Antasari – simbol keberanian dan semangat juang.

Dr. Cipto Mangunkusumo – lambang perjuangan di bidang kesehatan.

Wahidin Sudirohusodo – sosok pendidikan dan pencerahan generasi muda.



Gambar 8 3.3 Gambar Pahlawan

Sumber: Google

Bimo adalah perpaduan karakter modern dan nilai-nilai pahlawan terdahulu: Ia berani, peduli kesehatan, dan menjadi teladan bagi anak-anak lain untuk memilih hidup sehat dan menolak godaan makanan berbahaya, tanpa meninggalkan akar budayanya. Tahapan pertama adalah membuat sketsa dasar pose karakter Bima. Dalam tahap ini, digunakan bentuk-bentuk dasar seperti kubus, balok, silinder, dan bola untuk membangun proporsi tubuh dan menentukan posisi serta arah gerakan

tubuh karakter. Sketsa ini sangat penting untuk memastikan komposisi dan dinamika gerakan terlihat kuat sejak awal.



Gambar 9 3.3 Sketsa

Sumber: Penulis

Setelah struktur tubuh ditentukan, tahap selanjutnya adalah menggambar dengan warna dasar (base colour). Bagian-bagian tubuh seperti rambut, kulit, pakaian, dan aksesoris diwarnai menggunakan palet warna utama tanpa detail atau bayangan. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum karakter dan kostum secara visual sebelum masuk ke detail lebih lanjut.



Tahap terakhir adalah finishing, di mana semua elemen disempurnakan:

Gambar10 3.3 REFINING SKETCH

Sumber: Penulis

hidup dan berdimensi. Garis luar diperjelas atau diperhalus sesuai dengan gaya ilustrasi yang diinginkan. Elemen tambahan seperti efek cahaya,

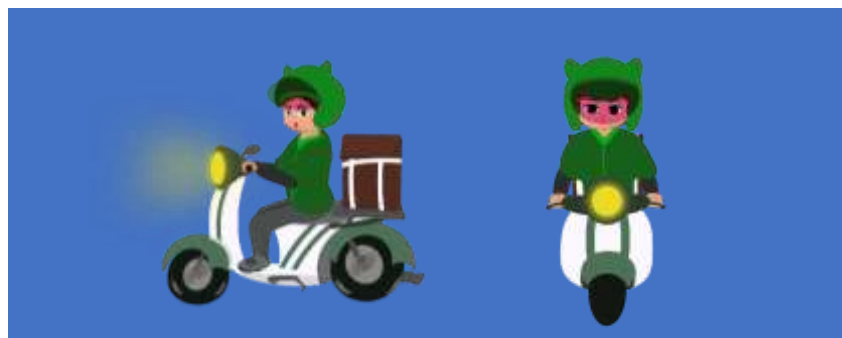
gerakan, dan latar belakang bisa dimasukkan jika diperlukan untuk mendukung suasana cerita.



Gambar 11 3.3 Final

Sumber: Penulis

Tahap Awal



Gambar 12 3.3 Karakter Bimo Kostum ke 1

Sumber: Penulis

Warna: Hijau dominan + Abu-abu

Hijau (baju & helm):

1. Hijau menggambarkan gaya hidup sehat dan alami.

2. Dalam konteks kesehatan, hijau identik dengan sayuran, alam, dan keseimbangan tubuh.
3. Ini menunjukkan bahwa meski hidup sederhana sebagai kurir, Bimo sudah menjaga pola makan dan kebiasaan sehat.

Abu-abu (celana):

1. Warna netral ini memberi kesan bahwa lingkungannya masih kelabu, penuh bahaya tersembunyi (misalnya, banyak orang di sekitarnya belum hidup sehat).

Makna Bimo sudah sehat dari awal. Dialah satu dari sedikit orang yang tidak terpengaruh gaya hidup buruk. Hidup sehat membuat tubuh dan pikirannya kuat ini yang menjadikannya layak dipilih sebagai penyelamat dunia.

Tahap Kedua



Gambar 12 3.3 Karakter Bimo Kostum ke 2

Sumber: Penulis

Warna: Hitam (baju), Hijau (blankon & sarung tinju), Abu-abu (celana)

1. Hitam (baju):

- a) Hitam di sini bukan simbol kejahatan, tapi ketegasan dan kesiapan menghadapi bahaya besar.
- b) Ia menunjukkan bahwa Bimo sudah naik kelas—from hanya "orang sehat", kini menjadi pelindung bagi yang belum sadar kesehatan.

2. Hijau (aksen khas):

- a. Tetap konsisten sebagai identitas—membawa semangat alami, sehat, dan penuh empati.
- b) Blankon hijau memberi ciri khas lokal & keteguhan prinsip, sarung tinju hijau simbol perjuangan.

3. Abu-abu (celana):

- a) Lingkungan sekitar masih “abu-abu”—penuh ketidaktauan dan kebiasaan buruk seperti konsumsi *Junk food*.
- b) Bimo hadir untuk membawa "warna sehat" ke dalam dunia yang masih suram.

Makna: Penampilannya semakin kuat dan serius, tapi fondasinya tetap: hidup sehat dan bernilai. Warna-warnanya menyampaikan pesan bahwa kesehatan adalah kekuatan sejati, bukan hanya otot, tapi juga kesadaran.

Tahap Terakhir



Gambar 13 3.3 Karakter Bimo Kostum ke 3
Sumber: Penulis

Warna: Putih (baju & sarung tangan), Hijau (blankon & celana), Oranye & Coklat (aksen)

1. Putih:

- a) Simbol dari tubuh yang bersih dari racun, pola hidup seimbang, dan mental yang jernih.
- b) Dalam dunia medis, putih adalah simbol steril, imun kuat, dan energi positif.

2. Hijau cerah:

- a) Kini hijau bukan hanya lambang harapan, tapi identitas pahlawan sehat. Ia telah menjadi contoh dan pelindung.
- b) Warna hijau di celana menunjukkan kesegaran fisik, kekuatan tubuh, dan vitalitas berkelanjutan.

3. Oranye:

- a. Melambangkan vitamin, semangat hidup, dan keceriaan.
- b) Memberi pesan bahwa pola hidup sehat membuat hidup lebih menyenangkan, bukan membosankan.

4. Coklat:

- a. Warna alami, terhubung dengan makanan berserat, akar tumbuhan, dan gizi seimbang.
- b) Simbol bahwa kekuatan Bimo berasal dari bumi—dari makanan sehat yang ditanam, bukan dikemas.

Karakter Kedua yaitu Kirana adalah tokoh pendukung yang awalnya muncul sebagai penyelamat Bimo dari serangan awal para zombie. Ia cerdas, gesit, dan berani. Kirana mengenalkan diri sebagai petugas khusus yang bertugas saat terjadi anomali.

Ciri Khas Kirana:

Rambut coklat dengan poni rata & kuncir satu yang memberi kesan tegas namun imut, menggunakan pedang sebagai senjatanya.

Terinspirasi dari Karakter anti-hero dan redemption arc seperti:

Zuko (Avatar: The Last Airbender): tokoh yang berasal dari pihak musuh namun berubah karena pengalaman bersama sahabat barunya.



Gambar 14 3.3 Zuko
Sumber: Google

Gamora (Guardians of the Galaxy): berasal dari ras luar angkasa yang menghancurkan, tapi memilih menjadi pelindung.



Gambar 15 3.3 Gamora
Sumber: Google

Visual karakter terinspirasi dari Hoshimi Miyabi dari game Zenless Zen Zero



Gambar 16 3.3 Hoshimi Miyabi
Sumber: Google

Tahap awal



Gambar 17 3.3 Karakter Kirana Kostum ke 1
Sumber: Penulis

Warna Dominan: Hijau Tosca & Hitam

Hijau Tosca :

1. Warna ini memberi kesan dingin, misterius, dan profesional.
2. Tosca adalah perpaduan hijau dan biru menggambarkan keseimbangan antara kepedulian (hijau) dan logika dingin (biru).
3. Cocok untuk Kirana sebagai sosok yang “tampak baik” tapi sebenarnya masih menyimpan identitas tersembunyi.

Hitam :

1. Memberi aura serius, tangguh, dan sulit ditebak.
2. Hitam juga menyiratkan adanya jarak emosional, mempertegas bahwa Kirana belum sepenuhnya terbuka terhadap manusia.

Makna: Kirana datang sebagai sosok luar yang netral, dingin, dan hanya menjalankan tugas. Warna-warna ini mendukung kesan profesional dan "bukan dari dunia ini".

Tahap Kedua



Gambar 18 3.3 Karakter Kirana Kostum ke 2
Sumber: Penulis

Warna Dominan: Merah & Coklat Kemerahan

Merah :

1. Merah adalah warna emosi, keberanian, dan keterlibatan pribadi.
2. Perubahan ini menandakan bahwa Kirana mulai terhubung secara emosional, bukan sekadar menjalankan misi.
3. Ia mulai peduli, merasa senang tinggal di negeri peri sayur, dan mulai menyukai makanan sehat.

Coklat kemerahan:

1. Warna ini simbol dari keterikatan dengan bumi, makanan alami, dan kehidupan yang membumi.
2. Warna ini menandakan transisi Kirana dari makhluk asing menjadi sosok yang “membumi” bersama manusia dan peri sayur.

Makna: Kirana mengalami perkembangan karakter. Ia tidak lagi menjaga jarak, tetapi mulai merasa “rumah” di dunia yang dulunya asing. Perubahan warna ini mendukung narasi bahwa kesehatan bukan hanya logika, tapi juga rasa dan keterikatan.

Karakter Musuh Utama

Mengenakan hoodie besar berwarna biru dengan bentuk menyerupai hewan lucu (telinga besar & bulat), namun wajah aslinya tersembunyi di balik resleting: wajah hitam legam, mata merah muda menyala, dan deretan gigi tajam mengancam.

Sepatu merah cerah kontras dengan tampilan gelapnya, memberikan kesan

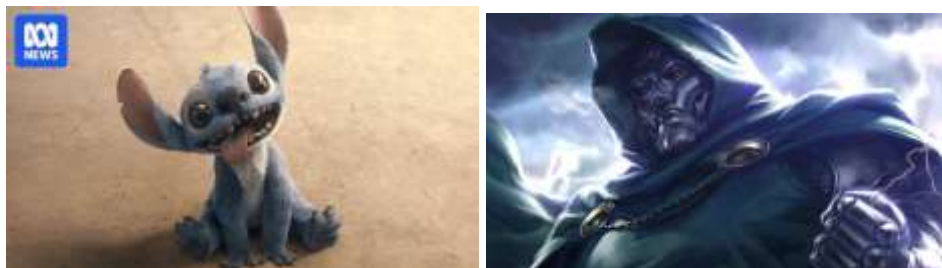
“mengelabui” bahwa ia tampak seperti makhluk lucu.

Tubuhnya kecil, tapi sangat gesit dan penuh tipu daya.

Terinspirasi dari gabungan antara Stitch (dari *Lilo & Stitch*) dan karakter dr Doom dari marvel, untuk menyampaikan pesan bahwa *Junk food* terlihat manis dan menggemaskan seperti Stitch, namun berbahaya seperti dr Doom yang selalu mempunyai maksud tersembunyi



Gambar 19 3.3 Musuh
Sumber: Penulis



Gambar 20 3.3 Inspirasi Musuh
Sumber: Google

Pasukan alien memiliki ciri khas:

Musuh Utama – Warna Biru

Makna Psikologis Umum:

1. Biru sering diasosiasikan dengan logika, kendali, ketenangan, tapi juga bisa berarti jarak emosional, dingin, atau tidak manusiawi.

2. Dalam konteks alien, biru menggambarkan sosok dingin, dan tidak terikat nilai-nilai manusia.

Makna dalam Konteks Kesehatan:

1. Biru bisa menyiratkan kurangnya vitalitas atau kehidupan, jika digunakan secara ekstrem.
2. Bisa dikaitkan dengan zat aditif kimia, atau sesuatu yang terlihat "bersih", tapi sebenarnya berbahaya secara tersembunyi.

Makna: Warna biru memberi kesan bahwa mereka berbeda, tidak berperasaan, dan tidak memahami nilai kehidupan sehat yang dijunjung manusia dan peri sayur.

Anak Buah Alien – Merah Kehitaman



Gambar 21 3.3 Karakter Alien
Sumber: Penulis

Merah kehitaman:

1. Warna ini adalah gabungan dari emosi yang meledak-ledak (merah) dan kegelapan atau kejahatan (hitam).
2. Memberi kesan brutal, impulsif, haus kekuasaan, dan lebih menyerang langsung.

Makna dalam Konteks Kesehatan:

1. Bisa disimbolkan sebagai zat-zat berbahaya dalam *Junk food*: pewarna buatan merah pekat, gula buatan, MSG, dll.
2. Mereka adalah hasil dari kerusakan akibat pola makan buruk, atau makhluk yang tercipta dari makanan tidak sehat.

Bentuk Visual :

1. Berbentuk seperti laba-laba: tubuh merah gelap dengan tekstur kasar dan kusam, kaki bercakar tajam hitam-coklat keemasan.
2. Mata tunggal besar, yang menyeramkan
3. Gigi-gigi kecil di bagian bawah tubuh menambah kesan menyeramkan dan agresif.
4. Warna merah gelap dan hitam menunjukkan keganasan dan bahaya.
5. Terinspirasi dari serangga dan robot serbu dalam game atau anime bertema invasi alien *Starship Troopers* dan *Edge of Tomorrow*.



Gambar 22 3.3 Inspirasi Musuh 2
Sumber: Google

Semua karakter villain diilustrasikan dengan sketsa awal yang kasar untuk menentukan postur dan ekspresi yang menyeramkan namun menarik bagi pembaca anak-anak. Setelah sketsa, dilakukan art line untuk memberikan

garis yang lebih tegas, dan pewarnaan dengan base color yang sesuai dengan karakteristik makanan tersebut. Shading digunakan untuk menambahkan kedalaman dan dimensi, sementara highlight ditambahkan untuk menciptakan efek realistis pada elemen minyak, saus, dan soda.

5. Genre Komik

Genre fantasi dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara tersirat melalui simbol, metafora, dan alur imajinatif. Dalam komik “*Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food*”, karakter alien memanfaatkan *Junk food* sebagai sumber kekuatannya dan dia mengendalikan manusia yang memakan *junk food* berlebih, sehingga manusia menjadi seperti zombie. Tanpa harus menyebutkan istilah medis atau memberikan nasihat secara langsung, pesan tentang pentingnya menjaga pola makan sehat dapat disampaikan melalui konflik antar tokoh dan perkembangan cerita. Dengan cara ini, anak-anak tidak merasa sedang “dinasihati” atau digurui, tetapi tetap menerima nilai-nilai edukatif melalui cerita yang seru dan imajinatif. Pesan tersirat seperti ini juga membantu pembaca muda mengembangkan pemahaman moral secara mandiri, melalui proses refleksi dan empati terhadap tokoh.

Menurut Nodelman (2008), cerita fantasi sering kali lebih efektif dalam menyampaikan nilai karena pesan-pesannya tidak dipaksakan secara eksplisit, melainkan dibungkus dalam dunia fiksi yang menggugah imajinasi dan perasaan.



Gambar 23 3.3 Genre Fantasi
Sumber: Penulis

3.4 Rancangan Pengujian

1. Tujuan Pengujian

Mengukur efektivitas komik "Sang PAHLAWAN – Melawan Bahaya Junk Food" sebagai media edukatif untuk meningkatkan kesadaran pasien anak di RSUD Ngudi Waluyo Wlingi tentang bahaya konsumsi *Junk food* dan pentingnya pola makan sehat.

2. Metode Pengujian

Pengujian akan melibatkan dua jenis penguji dan kuesioner pengamatan terhadap pasien anak:

- a) **Penguji Ahli Media:** Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Igit Hariyatmoko, S.I.Kom., S.Pd., seorang guru Seni Budaya di SMPN 1 Kota Blitar dan pembina Sanggar Seni Nirwana, yaitu sanggar lukis yang mayoritas pesertanya adalah anak-anak. Beliau dipilih sebagai penguji ahli media karena memiliki latar belakang keilmuan di bidang seni rupa serta pengalaman praktis dalam membimbing anak-anak dalam kegiatan melukis.

Kompetensi tersebut menjadikan beliau sosok yang relevan untuk menilai kualitas visual, estetika, dan kesesuaian media komik ini dengan karakteristik dan kebutuhan audiens anak-anak.

- b) **Penguji Ahli Materi:** ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang ahli gizi dari Poliklinik Gizi RSUD Ngudi Waluyo Wlingi. Pemilihan penguji ini didasarkan pada keahlian dan pengalaman dalam bidang gizi klinis serta peran langsung dalam memberikan edukasi gizi kepada pasien, termasuk anak-anak. Sebagai tenaga profesional di fasilitas kesehatan, penguji memiliki kompetensi untuk menilai kebenaran informasi, kesesuaian pesan gizi, serta relevansi materi komik dengan tujuan preventif terhadap konsumsi makanan tidak sehat pada anak-anak.
- c) **Kuesioner Pengamatan Pasien Anak:** Responden dalam penelitian ini adalah pasien anak yang dirawat di Ruang Arimbi (Ruang Anak) RSUD Ngudi Waluyo Wlingi. Pemilihan responden ini dilakukan karena komik yang dikembangkan ditujukan sebagai media edukatif dan preventif terhadap konsumsi makanan tidak sehat bagi anak-anak. Melibatkan pasien anak sebagai responden memungkinkan peneliti memperoleh masukan langsung terkait daya tarik visual, pemahaman pesan, serta tingkat keterlibatan anak terhadap media komik yang disajikan.

3. Instrumen Pengujian

Instrumen penelitian berupa angket/kuesioner yang disusun berdasarkan beberapa indikator penilaian. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu:

Tabel 1 3.3 Kriteria Pengujian

Kriteria	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Baik Sekali	5

Skala ini digunakan untuk mengukur sikap atau tanggapan responden secara lebih fleksibel, memberikan rentang pilihan yang lebih luas untuk menilai sejauh mana mereka menyetujui suatu pernyataan (Sugiyono, 2019). Hasil dari kuesioner dianalisis dengan teknik statistik deskriptif, yaitu menghitung nilai rata-rata dari masing-masing indikator untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media komik sebagai sarana edukatif.

Menurut Musrifah Mardiani Sanaky, Saleh, dan Titaley (2021) dalam *Jurnal Simetrik*. Data validitas dianalisis dengan menghitung total skor dari tiap aspek penilaian, kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$Xi = (\Sigma S / S_{max}) \times 100$$

Keterangan:

1. ΣS : Jumlah skor yang diperoleh
2. S_{max} : Skor maksimum
3. Xi : Nilai persentase kelayakan tiap aspek

Setelah diperoleh nilai persentase, hasil dianalisis berdasarkan kriteria tingkat kesesuaian sebagai berikut:

Tabel 2 3.3 Kriteria Pengujian

No	Presentase Skor Ahli	Tingkat Kesesuaian
1	$84.00\% < \text{Skor} \leq 100.00\%$	Sangat Relevan / Sangat Sesuai Tanpa Perbaikan
2	$68.00\% < \text{Skor} \leq 84.00\%$	Relevan / Sesuai dengan Sedikit Perbaikan
3	$52.00\% < \text{Skor} \leq 68.00\%$	Kurang Relevan / Kurang Sesuai dan Perlu Perbaikan
4	$36.00\% < \text{Skor} \leq 52.00\%$	Tidak Relevan / Tidak Sesuai dan Harus Diperbaiki
5	$20.00\% < \text{Skor} \leq 36.00\%$	Sangat Tidak Relevan / Media Harus Diganti

Komponen yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Keterangan:

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Cukup

4. Baik

5. Sangat Baik

Tabel 3 3.3 Kriteria Pengujian

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
Aspek Desain Visual						
1	Kesesuaian ilustrasi dengan cerita					
2	Konsistensi gaya ilustrasi					
3	Ekspresi tokoh mendukung alur cerita					
4	Komposisi gambar menarik dan mudah diikuti					
Aspek Tata Letak						
5	Tata letak halaman rapi dan terstruktur					
6	Penempatan teks tidak menutupi ilustrasi penting					
7	Dialog dalam balon teks mudah dibaca					
8	Alur panel/paneling memudahkan pemahaman					
Aspek Kemenarikan						
9	Warna menarik dan sesuai untuk anak-anak					

1	Kesesuaian dengan tema (Bahaya Junkfood)					
2	Isi tidak menyimpang dari fakta ilmiah					
3	Relevansi dengan kebutuhan anak-anak usia sasaran					
4	Mengandung nilai-nilai edukatif dan moral					
Aspek Kedalaman Materi						
5	Materi cukup mendalam untuk pemahaman anak-anak					
6	Materi edukasi (makanan sehat, bahaya <i>Junk food</i>) sesuai					
7	Menjawab permasalahan yang diangkat dalam cerita					
8	Menyajikan solusi atau pesan yang membangun					
Aspek Keterpahaman						
9	Isi mudah dipahami oleh anak-anak					
10	Ilustrasi membantu menjelaskan isi					
11	Tidak mengandung kata-kata kasar atau tidak pantas					
12	Dialog dan narasi mendukung pemahaman					
Aspek Nilai Edukasi						
13	Mengandung pesan moral atau pembelajaran penting					
14	Mendorong perubahan perilaku positif (contoh: memilih makanan sehat)					
15	Menginspirasi atau memberi motivasi					

Keterangan:

1. Sangat Kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Baik Sekali

Tabel 5 3.3 Kriteria Pengujian

No.	Kriteria Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Ceritanya mudah dimengerti					
2	Warna dan gambarnya menarik					
3	Bahasanya gampang dibaca					
4	Aku suka tokoh-tokohnya					
5	Aku ingin membaca sampai habis					
6	Ceritanya seru dan tidak membosankan					
7	Aku ikut senang/sedih saat membaca					
8	Aku ingin jadi seperti tokoh baik di komik					

9	Aku paham kenapa tidak boleh makan terlalu banyak <i>Junk food</i>					
10	Aku bisa menceritakan isi cerita ini ke teman					
11	Setelah baca, aku ingin makan makanan sehat					
12	Aku paham pesan yang disampaikan					
13	Komiknya tidak terlalu panjang atau terlalu pendek					
14	Panjang ceritanya pas dan tidak bikin bosan					
15	Aku ingin menceritakan isi komik ini ke teman atau keluarga					

Dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner yang telah disusun berdasarkan indikator-indikator penilaian yang relevan, proses pengujian media komik ini bertujuan untuk memperoleh gambaran objektif mengenai tingkat kesesuaian dan efektivitas media sebagai sarana edukatif. Penilaian dilakukan oleh ahli serta responden anak-anak yang menjadi sasaran utama media. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui konversi skor ke dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan menurut tingkat kesesuaian tertentu. Hasil dari instrumen ini menjadi dasar utama untuk menentukan apakah media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria kelayakan dari sisi desain, isi, keterpahaman, hingga nilai edukatifnya. Setelah memperoleh data hasil pengujian, tahap berikutnya adalah melakukan analisis dan interpretasi untuk menilai seberapa jauh media komik ini mampu memenuhi tujuan yang telah ditetapkan sejak awal. Pada bab selanjutnya akan dibahas mengenai hasil uji penguji, tanggapan responden, serta pembahasan atas temuan yang diperoleh dari pengujian tersebut.