

PERANCANGAN BUKU KOMIK EDUKASI TENTANG KESEHATAN PENCERNAAN PADA ANAK USIA 8-12 TAHUN

John Fany¹, Tisa Putrinda²

^{1,2}Universitas Esa Unggul, Jl. Arjuna Utara No.9, Duri Kepa, Jakarta Barat, Jakarta, Indonesia
Email: fanyliu@gmail.com

Article History

Received: 22-08-2025

Revision: 31-08-2025

Accepted: 02-09-2025

Published: 04-09-2025

Abstract. Health is the most important aspect for every human being. As much as 80% of the immune system is found in the digestive tract, so maintaining digestive health is crucial for overall body health. Every child experiences significant growth during their development. This significant growth is also influenced by daily food consumption. Health education is important in one of the efforts to learn a healthy lifestyle. The goal of this research is to design an educational medium in the form of a comic book and to create effective promotional media for the comic book. The research method used in this design process is qualitative method. Data collection methods are carried out through literature study, observation methods, and interviews. The data analysis technique used is qualitative data analysis with stages of data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Comic books can be an effective medium for teaching values or new knowledge to children in a light and easily understood manner. An educational comic about digestive health is needed that can be read by children aged 8-12 years. This research aims to understand the process of designing an educational comic for children. The design of the educational comic 'Adventures in the Land of Gutopia' is expected to serve as an engaging and educational tool for children in promotional media.

Keywords: Health, Digestive Health, Educational Comic, Promotional Media, Launching Event

Abstrak. Kesehatan merupakan hal terpenting pada setiap manusia. Sebanyak 80% dari sistem kekebalan tubuh terdapat dalam saluran pencernaan, maka menjaga kesehatan pencernaan sangat penting untuk keseluruhan kesehatan tubuh. Setiap anak mengalami pertumbuhan yang signifikan selama masa pertumbuhan. Pertumbuhan yang signifikan tersebut juga dipengaruhi oleh konsumsi makanan sehari-hari. Edukasi kesehatan merupakan hal yang penting dalam salah satu upaya mempelajari gaya hidup sehat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media edukasi berupa buku komik dan membuat media promosi yang efektif untuk buku komik. Metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode seperti studi literatur, metode observasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Buku komik bisa menjadi salah satu media yang efektif untuk mengajarkan nilai atau pengetahuan baru untuk anak secara ringan dan mudah dipahami. Dibutuhkan sebuah komik edukasi mengenai kesehatan pencernaan yang dapat dibaca oleh anak usia 8-12 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan sebuah komik edukasi untuk anak. Perancangan komik edukasi "Petualangan di Negeri Gutopia" diharapkan dapat menjadi sarana edukasi untuk anak yang menarik dan edukatif dalam media promosi.

Kata Kunci: Kesehatan, Kesehatan Pencernaan, Komik Edukasi, Media Promosi, *Event Launching*

How to Cite: Fany, J & Putrinda, T. (2025). Perancangan Buku Komik Edukasi Tentang Kesehatan Pencernaan pada Anak Usia 8-12 Tahun. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9048-9057. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4133>

PENDAHULUAN

Sebanyak 80% dari sistem kekebalan tubuh terdapat dalam saluran pencernaan, maka menjaga kesehatan pencernaan sangat penting untuk keseluruhan kesehatan tubuh. Pencernaan adalah proses dimana makanan dipecah menjadi bentuk yang dapat diserap ke dalam darah dan dibawa ke seluruh sel tubuh untuk nutrisi dan energi (Chairunita, 2018). Setiap anak mengalami pertumbuhan yang signifikan selama masa pertumbuhan. Pertumbuhan yang signifikan tersebut juga dipengaruhi oleh konsumsi makanan sehari-hari. Konsumsi yang baik setiap harinya wajib meliputi protein, karbohidrat, vitamin, dan mineral. Seorang anak yang tidak mendapatkan nutrisi dengan sempurna akan mengalami stunting atau pertumbuhan yang lambat. Pertumbuhan yang lambat juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang otak. Menurut Survei Status Gizi Indonesia, saat ini gaya hidup dan pola makan yang tidak sehat berkorelasi dengan meningkatnya tingkat stunting di Indonesia. Jika terus berlanjut, akan menjadi mayoritas masyarakat Indonesia.

Menurut data dari RSUD Tulungagung pada tahun 2022, penyakit usus buntu dan infeksi usus saat ini banyak diderita oleh anak usia 6 tahun keatas. Penyebab banyaknya anak-anak yang terjangkit penyakit usus adalah pola makan yang rendah serat namun tinggi gula dan lemak serta kurangnya konsumsi air putih. Dengan menerapkan gaya hidup yang tidak sehat sejak usia muda dapat mengakibatkan membentuk sebuah kebiasaan buruk yang sulit dihilangkan. Maka dibutuhkan edukasi sejak dini mengenai pentingnya menjaga pola makan yang baik untuk dampak positif dalam jangka pendek maupun panjang. Dengan demikian, diperlukan edukasi dalam bentuk buku komik tentang pentingnya menjaga pola makan untuk menjaga sistem pencernaan yang tetap sehat dimulai dari usia anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah media edukasi berupa buku komik dan membuat media promosi yang efektif untuk buku komik, mengetahui proses-proses detail dalam perancangan sebuah buku komik edukasi, dan mengetahui tahapan dalam membuat sebuah *event launching* untuk produk buku komik edukasi

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam proses perancangan ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan data untuk memahami makna, peristiwa, dan interaksi sosial secara mendalam, tidak berdasarkan angka atau kuantitas. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam dan deskriptif tentang data kesehatan pencernaan anak usia 8-12 tahun.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode seperti studi literatur, metode observasi, dan wawancara. Metode studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data berdasarkan riset, artikel ilmiah, dan buku yang berhubungan dengan topik terkait. Sumber literatur yang diambil sebagai landasan informasi adalah “*Gut: The Inside Story of Our Body’s Most Underrated Organ*” karya Dr Giulia Enders, MD dan buku *The Visual Language of Comics* karya Neil Cohn yang membahas secara rinci bagaimana menghubungkan sebuah narasi komik ke dalam sebuah *sequence*. Metode Observasi adalah sebuah kegiatan melakukan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek secara teliti. Observasi dilakukan di sebuah rumah sakit ibu dan anak di daerah Jakarta Barat. Metode wawancara adalah sebuah metode dengan menggunakan dialog antara dua orang atau lebih yang berlangsung di antara narasumber dan pewawancara. Wawancara dilakukan dengan seorang dokter spesialis anak. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN DISKUSI

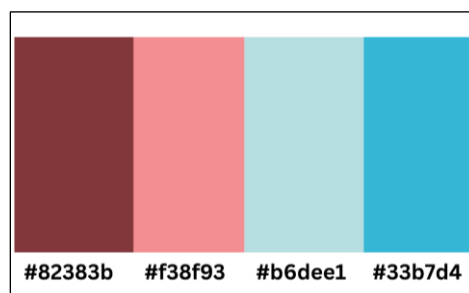
Buku komik edukasi “*Petualangan di Negeri Gutopia*” berupa sebuah komik edukasi yang menceritakan perjalanan Kolo dan Muni di Negeri Gutopia, Negeri di dalam usus Kolo. Buku komik ini berisi sebuah proses penyerapan makanan di dalam usus dan bahaya jika tidak merawat usus dengan baik. Segmentasi demografi pada buku komik ini adalah anak usia 8-12 tahun yang duduk di bangku Sekolah Dasar. Segmentasi demografi untuk komik ini adalah masyarakat seluruh Indonesia khususnya Jakarta dan sekitarnya. Segmentasi psikologis dari komik ini adalah anak yang hidup dengan gaya hidup modern. Dalam buku komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” berisikan cerita fantasi dan komedi sebanyak 5 chapter buku dengan 5 halaman edukasi. Halaman cerita ditujukan untuk membangun dan memperkenalkan tokoh kepada anak kemudian halaman edukasi ditujukan untuk bagian pembelajaran yang menarik bagi anak.

Pemilihan media yang digunakan dalam buku komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” adalah bagian depan buku menggunakan *art carton* 210 gsm dan isian halaman yaitu *matte paper* 120 gsm. Dalam buku komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” terdapat 3 karakter utama yaitu Kolo, Muni, dan Inco. Nama-nama ini diambil dari Bahasa Latin dari usus besar dan usus halus yakni *Colon* dan *Intestinum*. Inco berasal dari gabungan kata depan *colon* dan *intestinum*. Nama Muni berasal dari kata “*inum*” dalam *Intestinum* yang disusun dari belakang. Nama Colo berasal dari kata *colon* yang huruf n dihilangkan.

Cerita dari buku komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” dimulai dengan pengenalan tokoh Kolo dan Muni di sekolah serta kebiasaan makan yang berbeda. Dilanjut dengan Kolo yang jatuh sakit karena penyakit infeksi usus dan perlu dirawat di rumah sakit. Karena iba, Muni pergi menjenguk Kolo di rumah sakit dan membelikan sebuah jus untuk mereka minum. Tak lama setelah mereka minum jus tersebut, keduanya merasa mengantuk dan kemudian segera tertidur. Kemudian Muni segera tersadarkan dari tidurnya dan kemudian menyadari bahwa mereka sedang berada di tempat asing. Cerita dilanjut dengan pengenalan karakter Inco, bakteri baik, yang akan menuntun Kolo dan Muni di Negeri Gutopia. Selanjutnya adalah perjalanan mereka menyusuri sungai 12 jari, kota usus kecil, dan bertemu Raja Gutopia yang meminta bantuan mereka untuk membantu Istana Gutopia yang dikuasai oleh bakteri jahat. Selanjutnya mereka pergi ke kota usus besar dan menuju ke arah Istana Gutopia untuk mengalahkan bakteri jahat. Setelah mengalahkan bakteri jahat, Kolo dan Muni meminum jus gutopia untuk kembali ke dunia asal mereka. Cerita diakhiri dengan adegan Kolo dan Muni yang makan siang di kantin dengan membawa bekal yang sehat dan bergizi. Berikut adalah konsep rancangan bagian visual dari komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” berdasarkan data dan teori yang dijelaskan dibagian sebelumnya.

Warna

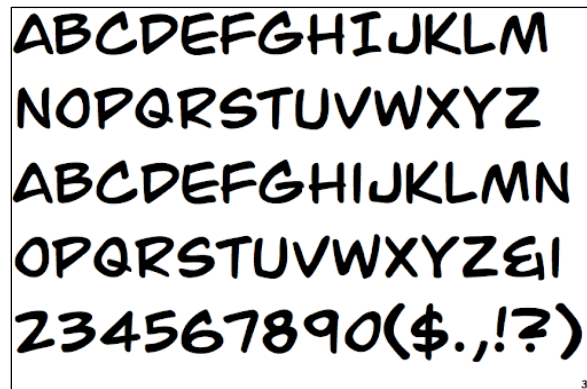
Pemilihan warna yang dilakukan dalam perancangan buku komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” adalah warna merah muda, hijau, dan biru. Warna yang digunakan memiliki tone yang hangat sehingga menciptakan kesan yang ceria, optimis, dan hangat.



Gambar 1. *Color Palette* Komik

Tipografi

Tipografi yang digunakan memiliki 2 jenis yaitu untuk Judul atau Header, percakapan karakter, dan Sub Header untuk penjelasan informasi di sela chapter komik. Untuk header menggunakan style tipografi Komika Axis. Untuk percakapan karakter dan sub header menggunakan tipografi Jack Armstrong BB.



Gambar 2. Tipografi Jack Armstrong BB



Gambar 3. Tipografi Komika Axis

Logo Buku Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Berikut adalah gambar logo yang digunakan dalam komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”. Dalam logo ini menggunakan gabungan dari tipografi Motley Forces dan tipografi Corner Cafe. Logo ini menggunakan warna hijau toska dengan perpaduan merah muda.



Gambar 4. Logo Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Layout

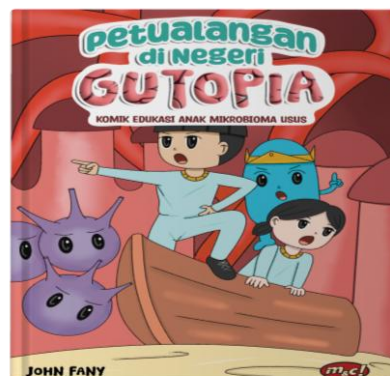
Dalam komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” menggunakan format halaman B5 (176 mm x 250 mm). Ukuran kertas ini dipilih dengan tujuan agar target market pembaca yang berusia 8-12 tahun nyaman memegang komik dan nyaman untuk dibaca. Komik ini dibuat dengan urutan membaca susunan panel dari kiri atas ke kanan bawah yang sudah sesuai dengan sistem baca di Indonesia.



Gambar 5. Contoh Layout Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Identitas Visual

Identitas visual merupakan elemen visual yang mempresentasikan sebuah hasil desain. Elemen visual yang dimaksud di antara lain adalah warna, logo, tipografi, gaya desain, dan elemen grafis. Berikut adalah identitas visual dari komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”.



Gambar 6. Gambar Identitas Visual Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Karakter

Karakter dalam sebuah komik edukasi sangatlah penting. Buku komik edukasi mengandalkan sebuah visual yang sesuai dengan target pasar. Target pasar utama dari komik ini adalah anak usia 8-12 tahun. Karakter yang dibuat dalam komik “*Petualangan di Negeri*

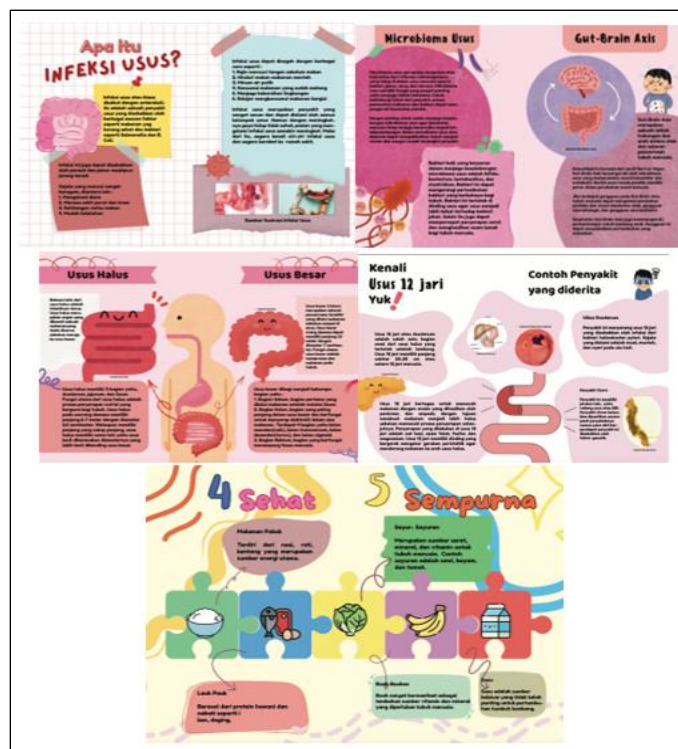
Gutopia” berupa visual yang ringan dengan outline yang jelas untuk menimbulkan kesan yang ramah dan *playful*.



Gambar 7. Perkenalan Tokoh Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Halaman Edukasi

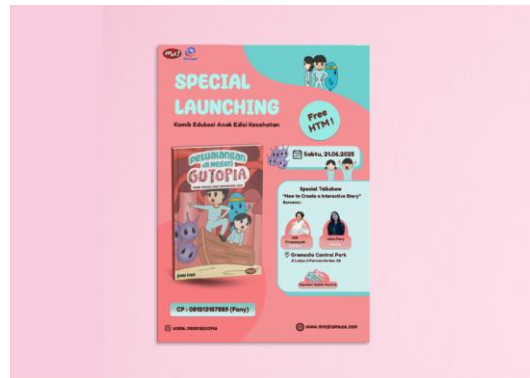
Halaman edukasi adalah halaman yang berfokus untuk memberikan edukasi penjelasan secara singkat mengenai topik yang dibahas di dalam cerita komik. Dalam komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” terdapat 5 bagian halaman edukasi yang masing-masing terletak di antara chapter komik. Halaman ini menggunakan layout yang menarik dan ceria sehingga target audiens yang dituju akan tertarik untuk membaca. Topik dalam setiap halaman edukasi relevan dengan cerita dari setiap chapter komik.



Gambar 8. Kumpulan Halaman Edukasi Komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

Selain itu, pemilihan media sangat penting dalam mendukung efektivitas dan kelancaran promosi buku. Media utama dalam penelitian ini adalah media cetak buku sementara media pendukung seperti media sosial, merchandise seperti baju, tumblr, alat set makan, dan media promosi seperti *flyer*, *x-banner*, dan poster.

Poster Event Launching



Gambar 9. Media Poster *Event Launching*

Poster Buku



Gambar 10. Mockup Poster

Flyer



Gambar 11. Mockup Flyer

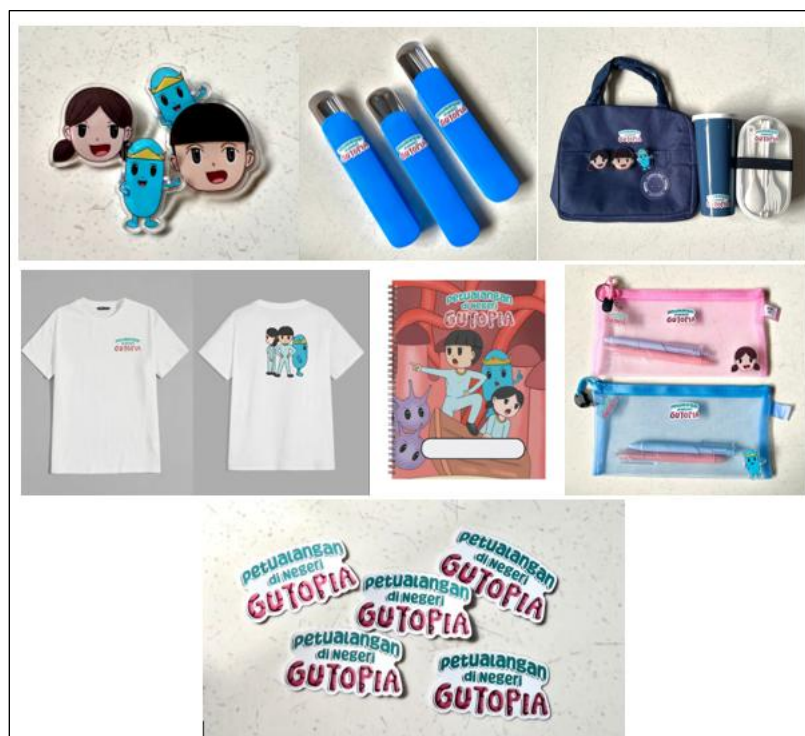
X-Banner



Gambar 12. X-Banner Komik

Merchandise

Dalam komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”, penulis menggunakan 3 jenis merchandise yang akan diberikan, yaitu bag pin, set alat makan anak, dan set tempat makan anak. Merchandise ini dibuat mengikuti tema dan target audiens dari komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” yang merupakan anak Sekolah Dasar berusia 8-12 tahun.



Gambar 13. Kumpulan Merchandise (*Bag Pin, Set Alat Makan, Set Lunch Box, Kaos, Buku Tulis, Pencil Case, Sticker*)

KESIMPULAN

Kesimpulan yang di diperoleh dari penulisan “Perancangan Buku Komik tentang Kesehatan Pencernaan sebagai Media Edukasi Kesehatan pada Anak Usia 8-12 Tahun” adalah proses sebuah perancangan komik edukasi kesehatan anak dengan tema pencernaan dan mikrobioma usus. Proses perancangan sebuah media edukasi anak meliputi tahapan riset, tahapan pra produksi, tahapan produksi, serta tahapan pasca produksi. Dalam tahap produksi komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” dicetak menggunakan layout ukuran B5 dengan bahan kertas art paper 150 gsm dan cover Art Carton 260 gsm. Ukuran ini dipilih dengan tujuan untuk efisiensi target audiens dalam mencerna visual yang sederhana dan kemudahan membaca. Dalam tahap pasca produksi, penulis membuat event launching via media sosial untuk memperkenalkan komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*” kepada publik dilanjut dengan menyediakan beberapa merchandise yang berhubungan dengan komik “*Petualangan di Negeri Gutopia*”

REFERENSI

- Cohn, Neil (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury.
- Eisner, Will. (1985). *Comics and Sequential Arts*. Poorhouse Press.
- Enders, Giulia. (2018). *Gut: The Inside Story of Our Body's Most Underrated Organ*. Greystone Books.
- Grahito, Anggit. (2017). *Efektifitas Penggunaan Media Komik Komsa Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains di SD*. Universitas Slamet Riyadi Surakarta
- Juffrie, Mohammad. Chairunita., dan Basrowi, Ray. (2018). *Kesehatan Pencernaan Awal Tumbuh Kembang yang Sehat*. Universitas Indonesia.
- Mayer, Emeran. (2015). *The Mind Gut Connection: How the Astonishing Dialogue Taking Place in Our Bodies Impact Health, Weight, and Mood*. Harper Wave.
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. William Morrow Paperback.
- Nayar, Anjali. (2024). *Hack Your Health: The Secret of Your Gut*. Tremoro Productions.