

Perancangan Media Informasi Mengenai Pencegahan Penyakit Diabetes Melitus Pada Remaja

Fajria Syafitri Lubis¹, Harrissman², Olvyanda Ariesta³

Institut Seni Indonesia Padang Panjang
Desain Komunikasi Visual
tuming.ria@gmail.com

Abstrak

Diabetes Melitus adalah penyakit gangguan metabolisme yang terjadi di organ pankreas. Diabetes melitus sekarang tidak hanya menyerang orang tua saja, namun juga remaja. Hal ini dapat disebabkan oleh pola hidup remaja yang tidak sehat. Maka dari itu, diciptakanlah "Perancangan Media Informasi Mengenai Pencegahan Penyakit Diabetes Melitus Pada Remaja". Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai pencegahan diabetes melitus pada remaja, serta meningkatkan kesadaran tentang urgensi dan bahaya dari penyakit diabetes melitus yang dapat menyerang remaja. Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi dan studi pustaka. Target audiens mencakup remaja berusia 13-18 tahun dengan level pendidikan SMP dan SMA yang belum mengetahui informasi mengenai bahaya diabetes melitus pada remaja. Hasil akhir dari perancangan ini disajikan dalam bentuk buku komik dengan media pendukung seperti poster, *x banner*, sosial media dan merchandise.

Kata Kunci: Diabetes Melitus, Informasi, Komik, Pencegahan

PENDAHULUAN

Makanan dan minuman merupakan aspek penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Dengan makan dan minum, dapat memberikan kita tenaga dan energi untuk melakukan kegiatan sehari-hari dengan baik. Setiap makanan dan minuman memiliki kandungan dan khasiatnya sendiri bagi tubuh manusia. Tetapi tidak baik juga jika mengonsumsi makanan dan minuman secara berlebihan. Beberapa kandungan yang terdapat dalam makanan atau minuman juga memiliki efek negatif bagi tubuh apabila tidak dikontrol pengonsumsinya. Contohnya seperti gula. Jika kita tidak mengontrol gula dalam tubuh dan mengonsumsinya secara berlebihan dalam jangka panjang dapat menimbulkan berbagai macam penyakit. Salah satu penyakit tersebut adalah penyakit diabetes melitus.

Menurut Lestari, diabetes melitus adalah penyakit yang disebabkan oleh gangguan metabolisme yang terjadi pada organ pankreas. Hal ini ditandai dengan meningkatnya kadar gula darah atau biasa disebut dengan kondisi hiperglikemia yang disebabkan karena jumlah insulin dalam pankreas menurun. (2021:237). Di masa sekarang diabetes melitus tidak hanya menyerang orang dewasa saja, tetapi juga pada anak dan remaja. Berdasarkan kutipan dari laporan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) yang diterbitkan Kementerian Kesehatan Indonesia, jenis diabetes tipe-1 yang paling banyak dialami oleh anak dan remaja di Indonesia mencapai 16,9% di tahun 2023. Pembagian usianya yakni usia 5-14 tahun sebesar 55,7%, usia 15-24 tahun sebesar 29,3% dan 35-44 tahun sebesar 19,9%. Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) melaporkan bahwa prevalensi diabetes melitus pada anak di bawah 18 tahun meningkat sebanyak 70 kali lipat dari tahun 2010 hingga 2023. Total pasien penderita diabetes berjumlah 1.645 orang yang tersebar di 13 kota yaitu Medan, Padang, Palembang, Bandung, Jakarta, Jogja, Solo, Semarang, Malang, Surabaya, Denpasar, Manado dan Makassar. Selain kota-kota yang telah disebutkan, terdapat juga beberapa kasus diabetes melitus pada remaja yang ada di kota lain seperti Pekanbaru. Di kota Pekanbaru didapatkan 2 kasus dimana pasien di-diagnosis diabetes melitus di usia muda, yakni usia 13 tahun dan 11 tahun. Penyebabnya adalah turunan genetik dan pola hidup yang tidak sehat.

Di masa sekarang banyak sekali bermunculan gerai-gerai makanan cepat saji atau *fast-food* serta minuman-minuman instan yang sangat digemari kalangan muda. Termasuk juga di kota Pekanbaru. Dikutip dari Kepala Dinas Pariwisata Provinsi Riau, Roni Rakhmat mengatakan bahwa wisata kuliner di kota Pekanbaru terus tumbuh dan berkembang. Dan hal ini juga tak lepas dari dukungan pemerintah, pelaku parekraf UMKM dan juga masyarakat. Menurut data dari Dinas Koperasi UKM Kota Pekanbaru saat ini jumlah UMKM yang terdaftar di Pemko Pekanbaru berjumlah 26.684 usaha. Variasi tempat wisata kuliner *street food* kini semakin banyak dan ramai dikunjungi kalangan muda. Beberapa yang terkenal adalah *One Street Food* (OSF), wisata kuliner Ruang Hijau Terbuka (RTH), *street food* Jalan Cut Nyak Dien, dan *street food* WR Supratman. Harga jajanan yang murah dan terjangkau membuat kalangan muda menjadi tertarik untuk membeli jajanan di tempat-tempat *street food* tersebut. Namun, kebanyakan makanan dan minuman yang dijual disana juga mengandung gula dan kalori yang tinggi. Amanda dan Mally menjelaskan bahwa gaya hidup tidak sehat yang dilalui oleh remaja dapat membuat mereka rentan terkena diabetes melitus. Kebiasaan seperti mengonsumsi makanan berlemak seperti *junk food* atau minuman soda, kurang melakukan aktivitas fisik, merokok, serta mengonsumsi makanan dengan kalori yang tinggi. (2024:186). Ditambah dengan maraknya layanan *food delivery* membuat remaja menjadi tergiur dan konsumtif dalam mengonsumsi jenis-jenis makanan tersebut.

Edukasi terkait penyakit diabetes melitus ini perlu disebarluaskan kepada remaja. Fase remaja merupakan fase yang paling penting untuk pertumbuhan dan perkembangan tubuh. Namun masih banyak remaja yang tidak *aware* dengan bahaya yang ditimbulkan dari gaya hidup yang tidak sehat bagi tubuh mereka. Apabila kebiasaan-kebiasaan buruk yang telah disebutkan sebelumnya terus berlanjut dilakukan dari remaja hingga beranjak dewasa maka dapat memperbesar kemungkinan bagi remaja untuk terkena diabetes melitus. Untuk mewujudkan hal tersebut, maka perlu dilakukan perancangan suatu media informasi terkait penyakit diabetes melitus yang menyenangkan serta edukatif bagi remaja. Adapun bentuk media yang dipilih sebagai media informasi untuk kasus ini adalah komik.

Menurut Dewi, komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Komik ialah salah satu bentuk sastra tulis yang isinya terdiri dari kumpulan gambar-gambar dengan isi cerita tertentu (2016:99). Ira menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk komik memberikan pengaruh positif terhadap minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (2020:63). Rasid juga mengungkapkan bahwa komik merupakan media yang sederhana, jelas dan mudah untuk dipahami. Daya tarik komik juga luar biasa sehingga pesan dan informasi yang disampaikan akan mudah diterima dan tidak terkesan menggurui. Karena pada usia remaja penyampaian pesan akan lebih mudah tersampaikan melalui media yang menghibur (2020:11). Disebutkan juga oleh Tobing pada jurnal Nur Fauzia Asmi berdasarkan penelitiannya bahwa dengan membaca komik, audiens-nya yakni siswa, lebih antusias dan tertarik selama pemberian edukasi gizi. Dengan membaca, mereka dapat merasakan memiliki pengalamannya sendiri sesuai alur cerita komik yang dibaca (2023:370). Hal itulah yang melatar belakangi perancangan ini untuk menggunakan media komik sebagai media informasi penyakit diabetes melitus pada remaja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka didapatkanlah sebuah rumusan penciptaan yakni: Bagaimana merancang media informasi mengenai penyakit diabetes melitus berupa komik yang memiliki pesan yang informatif dan efektif serta atraktif secara visual? Adapun tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan informasi serta edukasi terkait penyakit diabetes melitus kepada remaja dengan menyampaikan pesan secara informatif, efektif, dan aktraktif secara visual. Serta manfaat yang dapat diberikan melalui perancangan ini yakni sebagai berikut:

- a. Bagi audiens (remaja): Dapat memberikan informasi dan edukasi terkait penyakit diabetes melitus berupa gejala, dampak, akibat dan cara pencegahan yang dapat dilakukan supaya mereka paham dan mengerti, sehingga dapat menjaga kesehatan mereka sejak dini.
- b. Bagi masyarakat: Menjadi peringatan serta menambah wawasan bagi masyarakat untuk selalu memantau dan menjaga kesehatan remaja di sekitar mereka.
- c. Bagi Instansi kesehatan: Membantu memberikan wawasan terkait penyakit diabetes melitus yang dapat menyerang remaja kepada masyarakat melalui media edukasi yang menyenangkan dan edukatif.
- d. Bagi perancang: Menambah wawasan pengetahuan terkait penyakit diabetes melitus yang kelak wawasan tersebut dapat perancang berikan kepada remaja yang ada di sekitar lingkungan perancang.

METODE

METODE PENCIPTAAN

1. Analisa Target Audiens

Analisa target audiens ini diperlukan supaya penggarapan karya dapat didistribusikan dengan akurat dan tersampaikan kepada target audiens yang dituju.

a. Demografis

Target audiens memiliki rentang usia mulai dari 13-18 tahun. Terdiri dari laki-laki dan perempuan. Merupakan seorang siswa atau pelajar sekolah yang berada di tingkat SMP dan SMA.

b. Demografis

Remaja di kota Pekanbaru

c. Psikografis

Target audiens adalah remaja yang ingin menjalani pola hidup sehat. Selain itu juga memiliki rasa optimis dan berpikir positif.

d. Behaviour

Target audiens adalah remaja yang menjalani aktivitas sekolah dari pagi sampai sore. Aktivitas yang padat membuat mereka melakukan pola hidup buruk secara tak sadar. Seperti jarang olahraga, jarang makan sayur, dan sering jajan makanan dan minuman tinggi gula.

2. Observasi

Observasi lapangan dilakukan untuk mengamati perilaku target audiens yang berkaitan dengan permasalahan diabetes melitus. Observasi pertama dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2024 di *Car Free Day* (CFD) di jalan Jendral Sudirman, Pekanbaru. Observasi kedua dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2024 di kawasan sekitar SMK 1 Pekanbaru dan SMA 9 Pekanbaru.

3. Wawancara

Untuk mendapatkan data-data mengenai penyakit diabetes melitus lebih rinci lagi maka dilakukanlah wawancara dengan beberapa narasumber. Narasumber pertama ialah dokter Kartika, salah satu tenaga medis yang berasal dari kota Pekanbaru, Riau. Dokter Kartika adalah seorang dokter yang bekerja di RSUD Petala Bumi Pekanbaru dan familiar dengan pasien diabetes. Wawancara ini dilakukan secara online melalui Zoom Meeting. Narasumber kedua adalah Ibu Yohci Fitriani, A.Md. AK. selaku kepala tata usaha di puskesmas Pekanbaru Kota. Narasumber ketiga adalah Ibu Drg. Gina Novi Carina selaku kepala puskesmas Sidomulyo Pekanbaru.



4. Kuesioner

Pada perancangan ini, dilakukan metode kuesioner yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait gaya hidup sampel dan pengetahuan sampel terhadap penyakit diabetes melitus. Kuesioner ini berupa kuesioner online melalui google form yang disebarluaskan di SMA Negeri 9 Pekanbaru dan SMP Negeri 1 Pekanbaru pada tanggal 16 November 2023. Sebanyak 137 responden telah menjawab pertanyaan pada kuesioner ini.

5. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai kasus diabetes mellitus yang terjadi pada pasien remaja. Pada perancangan ini, didapatkan sebuah dokumen resmi berupa catatan rekam medis dari seorang pasien diabetes di usia muda. Rekam medis ini didapatkan dari RSUD Petala Bumi di kota Pekanbaru.

6. Studi Pustaka

Dalam perancangan komik ini, perancang juga menggunakan metode studi pustaka dengan tujuan untuk mendapatkan data dan informasi tambahan tentang diabetes melitus. Proses pengumpulan data ini diperoleh melalui media-media seperti buku, jurnal, sosial media dan juga riset terdahulu. Perolehan data ini dilakukan untuk memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang peningkatan kasus diabetes melitus pada remaja dari tahun ke tahun serta memahami beberapa fenomena yang terkait dengan peningkatan kasus diabetes melitus pada remaja.

7. Konsep Penciptaan

a. Konsep Verbal

Bahasa yang digunakan pada komik ini adalah bahasa tidak baku atau bahasa sehari-hari yang mudah dipahami. Penyampaian informasi dan edukasi disampaikan secara tersirat, serta disampaikan dengan cara dirangkum dan dikemas dengan sebaik mungkin menggunakan bahasa yang sederhana supaya pembaca tidak merasa digurui.

b. Konsep Visual

Komik ini menceritakan tentang pencegahan diabetes melitus sejak usia dini, lebih tepatnya pada masa remaja. Hal tersebut diwujudkan melalui cerita dari bagaimana keempat murid SMA menerapkan pola hidup sehat sejak remaja. Maka dari itu, perancangan ini memerlukan referensi seperti bangunan sekolah, seragam sekolah, rumah dan lain sebagainya. Jenis ilustrasi yang digunakan pada perancangan komik ini adalah ilustrasi jenis kartun ala *manga* Jepang. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan *storyline* dan *Storyboard*. Setelah memiliki gambaran mengenai adegan-adegan yang akan divisualisasikan, langkah selanjutnya adalah merancang desain karakter cerita. Kemudian dilakukan digitalisasi komik seperti *lining* dan *coloring* menggunakan *software* Clip Studio Paint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Finalisasi atau hasil karya dari perancangan komik ini yakni berupa buku komik yang dicetak. Adapun media-media yang dihadirkan pada perancangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Buku Komik



Gambar 1. Buku komik “Manisnya Masa Muda”

Finalisasi dari perancangan komik ini berupa buku komik yang terdiri dari cover dan isi halaman yang berjumlah 58 halaman. Buku komik ini merupakan media utama dari perancangan ini dan ditampilkan dalam bentuk komik cetak. Jenis ilustrasi yang ditampilkan adalah ilustrasi dengan *style* kartun ala *manga* Jepang. Selain menghadirkan ilustrasi, buku komik ini juga membawakan cerita yang ringan, berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan tentunya menyampaikan informasi dan edukasi yang informatif.

2. Poster

Poster yang ditampilkan terdiri dari dua jenis, yakni poster A3 dan Poster A2.



Gambar 2. Poster A3 “Manisnya Masa Muda”

Poster A3 yang dihadirkan berjumlah tiga. Hal ini sesuai dengan tiga poin penting dari informasi yang ingin disampaikan dalam komik yakni olahraga teratur, perbanyak serat dan minum air putih. Dibawah poster terdapat rangkuman informasi mengenai cara-cara pencegahan diabetes.



Gambar 3. Poster A2 “Manisnya Masa Muda”

Poster A2 yang dihadirkan berjumlah dua. Desain pertama adalah cover komik yang ditambahkan *username* dari sosial media promosi komik ini. Desain kedua adalah penjelasan singkat mengenai diabetes melitus. Terdiri dari pengertian, ciri-ciri, dampak, dan cara pencegahannya.

3. X Banner



Gambar 4. X banner “Manisnya Masa Muda”

Selain dicetak menjadi buku, komik “Manisnya Masa Muda” ini juga diterbitkan secara *online* melalui website Webtoon. X banner ini menampilkan ilustrasi cover komik beserta kode QR untuk memudahkan audiens mengakses website Webtoon komik ini. X banner berukuran 60x160 cm dan menggunakan bahan albatross.

4. Media Sosial

manisnya_masamuda v • ⑧ + ☰



Gambar 5. Instagram “Manisnya Masa Muda”

Media sosial Instagram merupakan media yang dipilih untuk mempromosikan komik “Manisnya Masa Muda”. Instagram merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan di masa sekarang, sehingga jangkauan promosi komik dapat tersampaikan lebih luas kepada audiens.

5. Merchandise

- a. Stiker



Gambar 6. Stiker “Manisnya Masa Muda”

Stiker berfungsi sebagai merchandise. Stiker yang dihadirkan berupa ilustrasi *chibi* dari keempat karakter komik “Manisnya Masa Muda” beserta kalimat persuasif yang berhubungan dengan diabetes dan pencegahan diabetes.

b. Gantungan Kunci

Gantungan kunci berfungsi sebagai merchandise. Gantungan kunci yang dihadirkan berupa ilustrasi *chibi* dari keempat karakter komik “Manisnya Masa Muda”.



Gambar 7. Gantungan kunci “Manisnya Masa Muda”

c. Tumbler

Botol *tumbler* yang dihadirkan berupa *tumbler* LED dengan kapasitas 500ml. Cover *tumbler* berisi ilustrasi *chibi* dari keempat karakter komik “Manisnya Masa Muda” beserta ilustrasi dari aspek-aspek yang berkaitan dengan diabetes dan pencegahan diabetes. Fungsi *tumbler* adalah sebagai salah satu bentuk komunikasi persuasif kepada target audiens terkait pencegahan diabetes melitus, yakni perbanyak minum air putih.



Gambar 8. Botol *tumbler* “Manisnya Masa Muda”

d. T-shirt

T-shirt yang dihadirkan berwarna putih. Di depan bagian dada sebelah kiri terdapat *logotype* “Manisnya Masa Muda”, dan di belakangnya ditampilkan ilustrasi yang sama dengan cover komik. *T-shirt* berfungsi untuk menarik perhatian target audiens.



Gambar 9. T-shirt “Manisnya Masa Muda”

Pembahasan

1. Perancangan Karakter

- a. Dira



Gambar 10. Karakter Dira

Dira adalah seorang gadis SMA yang memiliki obsesi dengan gaya hidup sehat. Ia selalu mengajak teman-temannya untuk berolahraga, makan makanan sehat dan tingkahnya yang paling mencolok adalah meng-influens teman-temannya untuk mengurangi konsumsi gula. Ia dikelilingi oleh teman-teman yang punya keterkaitan dengan penyakit diabetes sehingga ia sangat giat untuk membantu teman-temannya terhindar dari penyakit tersebut.

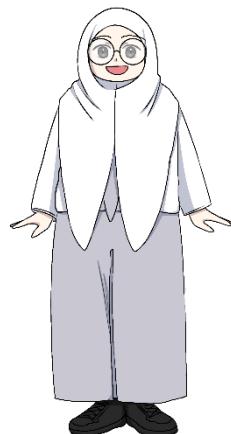
- b. Rosa



Gambar 11. Karakter Rosa

Rosa adalah salah satu sahabat Dira dan merupakan teman sebangkunya di sekolah. Ia memiliki tubuh yang kurus walaupun makannya terbilang banyak. Ia jarang makan sayur karena ia tidak menyukainya. Ia juga jarang sarapan karena orang tuanya sibuk sehingga tidak bisa menyiapkan sarapan untuknya. Dira kemudian membantunya untuk memperbaiki pola makannya dengan menambahkan sayur pada menu makanannya. Meskipun Rosa kesulitan di awal, namun lama kelamaan ia mulai mau belajar makan sayur.

- c. Amel

**Gambar 12.** Karakter Amel

Amel adalah salah satu sahabat Dira di kelas. Karena jarang bergerak, ia akhirnya memiliki tubuh yang gemuk. Ditambah lagi ia memiliki riwayat diabetes dari keluarga ayahnya. Dira kemudian membantunya untuk melakukan aktifitas gerak dan memperbanyak olahraga.

- d. Nopal

**Gambar 13.** Karakter Nopal

Nopal adalah teman Dira di ekkul. Hobinya adalah olahraga. Dia sangat suka meminum minuman manis, terutama kopi. Hingga suatu hari tiba-tiba ia drop saat pertandingan olahraga di sekolahnya. Setelah pergi ke rumah sakit untuk dicek kesehatannya, barulah diketahui kalau ia terkena pra-diabetes dan keluarganya juga memiliki riwayat diabetes. Dira selalu mengingatkannya untuk mengurangi kebiasaan minumannya dan mengubah pola hidupnya menjadi lebih baik.

2. Studi Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini dipilih berdasarkan struktur keterbacaan dan bentuk yang menarik. Berikut ini adalah beberapa font yang dipilih, yaitu:

Nama Font	Headline	Body text	Sound Effect/on omatope
Dimbo	✓		
CC Wild Words		✓	
Candara		✓	
Komika Axis			✓
Komika Hand			✓
Komika Jam			✓

Tabel 1. Font-font yang digunakan

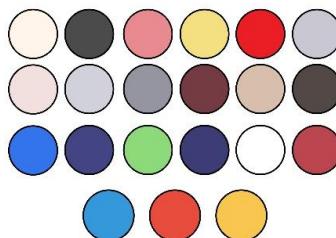
Font CC Wild Words digunakan sebagai font untuk balon dialog pada karakter. Sedangkan font Candara digunakan sebagai font untuk deskripsi di cover belakang komik dan deskripsi lain yang tidak termasuk ke dalam bagian utama komik.

3. Studi warna



Warna-warna yang digunakan pada perancangan komik ini beragam. Tujuannya adalah untuk memberi kesan yang indah serta tetap memiliki nilai pendekatan secara psikologis yang sesuai dengan karakter remaja. Menurut ilmu psikologi, warna-warna yang cerah dapat meningkatkan suasana hati, mendorong aktivitas atau aksi dan juga memberikan kesan *positif*. Pada media komik ini, warna yang digunakan adalah warna *full color*.

Pallette warna



Gambar 14. Palette warna

4. Ide dan Konsep

Informasi dan edukasi yang ingin disampaikan dalam perancangan komik ini adalah bahaya dari diabetes dan cara pencegahan diabetes yang cukup mudah dan dapat dilakukan oleh remaja. Target audiensnya adalah remaja di rentang usia 13-18 tahun, yang kebanyakan merupakan murid SMP dan SMA. Genre yang dipilih disesuaikan dengan target audiens yakni *Slice Of Life* dan *Comedy*. Cerita yang digarap menceritakan tentang Dira yang berusaha membantu dan memotivasi teman-temannya untuk menerapkan pola hidup sehat dan membuang kebiasaan buruk yang dapat membahayakan tubuh.

5. Premis

Teman-teman Dira mempunyai pola hidup yang tidak sehat, sehingga Dira berusaha membantu mengubah pola hidup mereka menjadi lebih baik.

6. Logline

Dira yang sudah familiar dengan Diabetes Melitus mengamati kebiasaan-kebiasaan buruk yang dilakukan oleh teman-temannya. Kebiasaan-kebiasaan buruk tersebut seperti jarang bergerak, tidak makan sayur, dan meminum minuman manis setiap hari. Tidak ingin teman-temannya terkena diabetes sejak dulu, maka Dira berusaha untuk mengingatkan dan memotivasi mereka agar mengubah pola hidupnya menjadi lebih sehat.

KESIMPULAN

Perancangan komik ini dirancang sebagai media informasi dan edukasi yang informatif, efektif dan atraktif secara visual. Media ini memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi mengenai gejala dan bahaya penyakit diabetes melitus pada remaja, serta memberikan edukasi mengenai pencegahan diabetes melitus pada remaja. Dengan menggunakan media komik yang disertai ilustrasi yang atraktif, media ini diharapkan dapat membantu remaja dan juga masyarakat menjadi paham tentang cara-cara pencegahan penyakit diabetes melitus pada usia remaja.

Perancangan ini masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan informasi dan edukasi secara menyeluruhan. Saran dan masukan yang positif tentunya sangat dibutuhkan untuk membantu menyempurnakan perancangan ini. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat memberikan inspirasi dan referensi bagi pengkarya lainnya dalam menciptakan media-media yang lebih unik dan variatif. Dengan adanya variasi media, diharapkan penyebaran wawasan terkait penyakit diabetes melitus pada remaja semakin meluas dan tersampaikan dengan jangkauan audiens yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan tulus, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum sebagai Rektor ISI Padangpanjang.
2. Ibu Prof. Dr. Rosta Minawati, S.Sn., M.Si sebagai Wakil Rektor 1 ISI Padangpanjang.
3. Bapak Dr. Iswandi, S.Pd, M.Pd., sebagai Wakil Rektor II ISI Padangpanjang.
4. Ibu Dr. Susas Rita Loravianti, S.Sn., M.Sn sebagai Wakil Rektor III ISI Padangpanjang.
5. Bapak Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
6. Bapak Ahmad Bahrudin, S.Sn., M.Sn sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
7. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
8. Bapak Drs. Harissman, M.Si selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, saran motivasi yang telah diberikan dan arahan selama penulisan skripsi karya ini
9. Bapak Olvyanda Ariesta S.pd., M.Sn selaku Dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran motivasi yang telah diberikan dan arahan selama penulisan skripsi karya ini
10. Bapak Anin Ditto, S.Pd., M.Sn selaku Dosen Pengaji yang telah memberikan arahan, saran dalam proses pembuatan karya dan penulisan laporan skripsi karya ini

11. Bapak Well Victory, S.Kom., S.Ds., MM selaku Dosen Pengaji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
12. Ibu Khairunnisa, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pengaji yang memberikan bimbingan, saran serta motivasi yang diberikan.
13. Kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan laporan ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansari, Rasid., Suwarni, Linda., Selviana., Rochmawati., Mawardi. 2020. *Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Alternative Media Promosi Kesehatan, Vol.19, No.1, 2020
- Asmi, NF., Puspasari, Kiki., Nurpratama, WL. 2023. *Pembuatan Komik “Jajananku Sehat” Sebagai Media Edukasi Makanan Jajanan Pada Remaja Di Smp Negeri 2 Cikarang Utara*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 6, No. 2, 2023
- Lestari, Zulkarnain, Sijid, ST. A. 2021. *Diabetes Melitus: Review Etiologi, Patofisiologi, Gejala, Penyebab, Cara Pemeriksaan, Cara Pengobatan dan Cara Pencegahan*. Gowa. Prosiding Biologi Achieving the Sustainable Development Goals with Biodiversity in Confronting Climate Change. ISBN: 987-602-72245-6-8
- Maharani, Amanda., Sholih, MG. 2024. *Literature Review: Faktor Risiko Penyebab Diabetes Melitus Tipe II Pada Remaja*. Jurnal Sehat Mandiri, Vol 19, No 1. Universitas Singaperbangsa
- Suparman, Ira W., Eliyanti, Marlina., Hermawati, Eli. 2020. *Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar*. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 7, Nomor 1, Mei 2020. P-ISSN 2407-4837, e-ISSN 2614-1728
- Tresnawati, Dewi., Satria, Eri., Adinugraha, Yudistria. 2016. *Pengembangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma, Vol. 13. No. 1, Hal. 99 105, ISSN : 23027339