

## BAB III

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### 3.1 Analisis Data

##### 3.1.1 Analisis Studi literatur

Berdasarkan analisis yang dilakukan pada studi literatur, didapatkan data bahwa *storytelling* dapat meningkatkan kesadaran target karena karakteristik yang membuat target dapat lebih mudah menangkap pesan yang diberikan.

Komik merupakan media yang populer pada usia 15-25 tahun, komik menggunakan gabungan teks dan gambar dalam pengungkapan cerita sehingga lebih mudah untuk dipahami. Web komik merupakan salah satu jenis komik yang lebih fleksibel jika dibandingkan media digital lain.

Terdapat 4 poin dalam pembuatan kebiasaan, salah satunya adalah *craving* yang merupakan keinginan untuk melakukan kebiasaan, *craving* dapat dikurangi dengan menyoroti efek dari kebiasaan buruk.

Kebiasaan pola makan buruk dapat dibagi mejadi tiga : jenis makanan buruk, frekuensi makan buruk, jumlah makan buruk.

Teori DKV memiliki dampak besar dalam perancangan, sehingga penting untuk diaplikasikan secara baik.

##### 3.1.2 Analisis Kuesioner

Kuesioner disebarakan secara online kepada mahasiswa kos yang berdomisili di Semarang, dengan hasil kuesioner sebagai berikut :

Berapakah umur anda? (isilah dengan angka)

31 responses

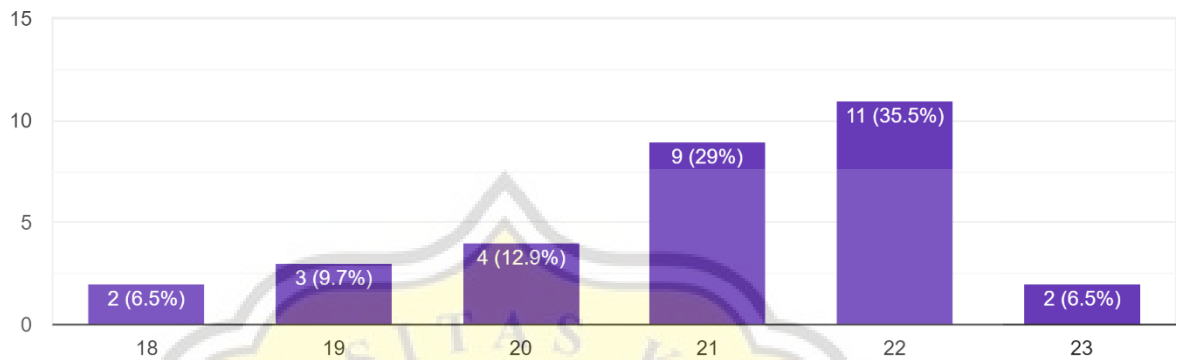


Diagram 3.1 Umur responden

Umur dari responden berkisar antara 18-23 tahun. Target masuk usia dimana komik banyak digemari (15-25)

Berapakah pengeluaran anda dalam satu bulan? (termasuk tempat tinggal dan pengeluaran lain)

31 responses

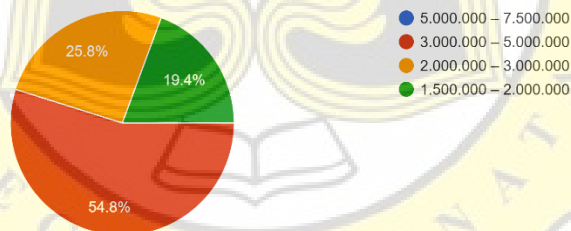


Diagram 3. 2 Pengeluaran responden

Pengeluaran mahasiswa berkisar dari 1.500.000 – 5.000.000 membuat target masuk SES B,C.

Apakah anda sering mengkonsumsi makanan instant?

31 responses

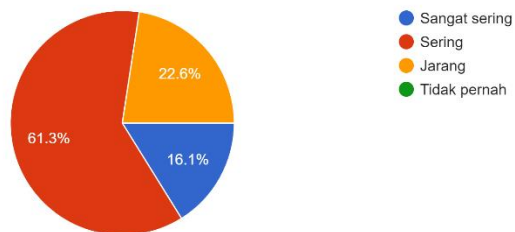


Diagram 3.3 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan

Mayoritas memiliki kebiasaan mengkonsumsi makanan instant.

Apakah anda sering makan gorengan?

31 responses

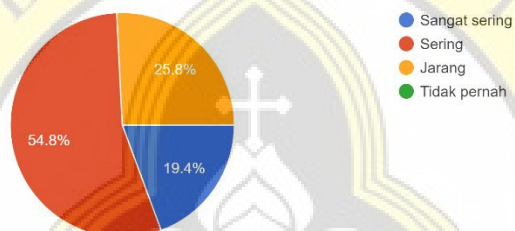


Diagram 3.4 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan

Mayoritas mahasiswa memiliki kebiasaan mengkonsumsi gorengan.

Apakah anda sering mengkonsumsi sayur dan buah?

31 responses

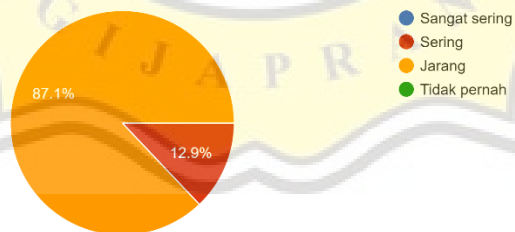


Diagram 3.5 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan

Mayoritas mahasiswa memiliki kebiasaan jarang mengkonsumsi sayur dan buah.

Apakah anda sering melewati sarapan?

31 responses

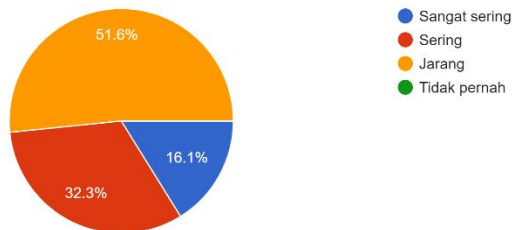


Diagram 3.6 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jenis makan

Mayoritas mahasiswa memiliki kebiasaan melewati sarapan.

Apakah anda sering melewati makan siang?

31 responses

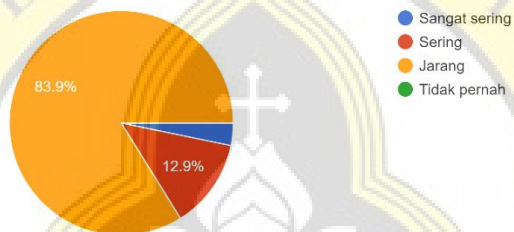


Diagram 3.7 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan

Mayoritas mahasiswa memiliki kebiasaan makan siang.

Apakah anda sering melewati makan malam?

31 responses

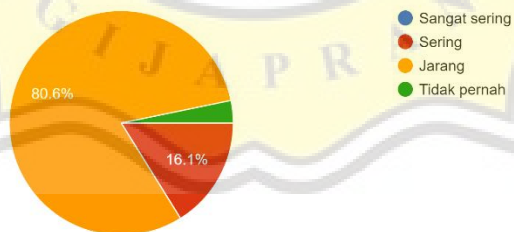


Diagram 3.8 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan

Mayoritas mahasiswa memiliki kebiasaan makan malam.

Apakah anda sering makan kurang dari 3 kali sehari?  
31 responses

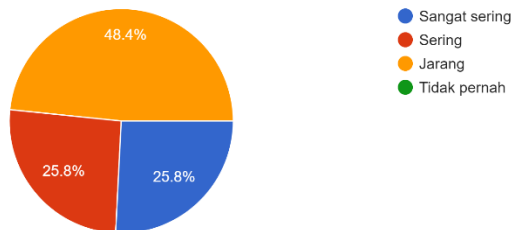


Diagram 3.9 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait frekuensi makan

Mahasiswa yang memiliki kebiasaan makan tiga kali sehari dan tidak memiliki presentase yang relatif sama.

Apakah anda sering makan meskipun sudah kenyang?  
31 responses

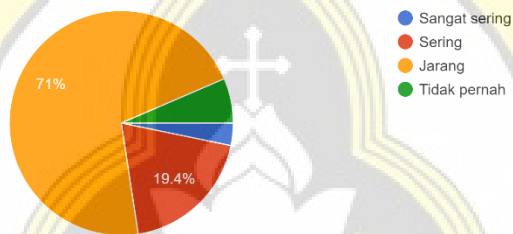


Diagram 3.10 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan

Mayoritas mahasiswa tidak memiliki kebiasaan makan meskipun sudah kenyang.

Apakah anda sering makan sampai mual?  
31 responses

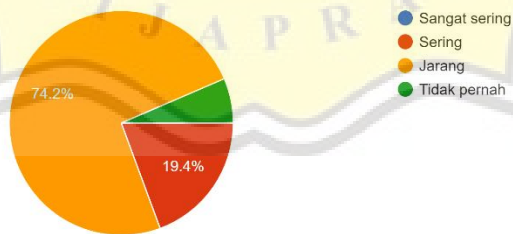


Diagram 3.11 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan

Mayoritas mahasiswa tidak memiliki kebiasaan makan sampai mual.

Apakah anda sering masih lapar setelah makan?

31 responses

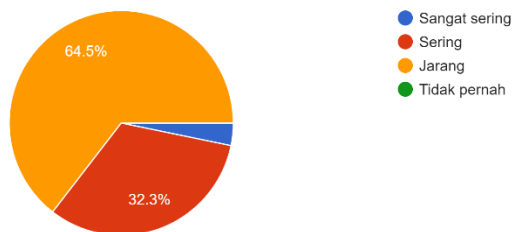


Diagram 3.12 Kebiasaan pola makan buruk responden terkait jumlah makan

Mayoritas mahasiswa tidak memiliki kebiasaan berhenti makan meskipun masih lapar.

Apakah anda sering menggunakan media sosial?

31 responses

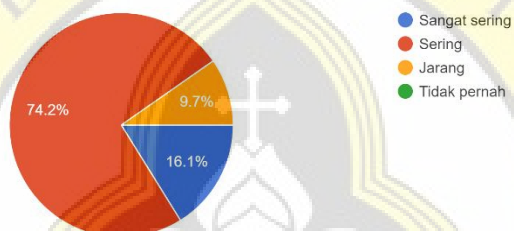


Diagram 3.13 Frekuensi penggunaan media sosial responden

Mayoritas mahasiswa menggunakan media sosial.

Apa yang biasanya anda gunakan untuk mengakses media sosial?

31 responses

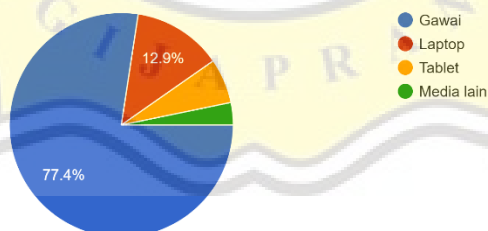


Diagram 3.14 Media yang digunakan responden untuk mengakses media sosial

Mayoritas mahasiswa menggunakan *gawai/handphone* untuk mengakses media sosial.

Kesimpulan data kuesioner adalah sebagai berikut :

1. Responden berada pada SES B, dan C1

2. Mayoritas responden memiliki kebiasaan pola makan buruk terkait jenis makan (79.5%)
3. Sebagian responden memiliki kebiasaan pola makan buruk terkait frekuensi makan (45.17%)
4. Sebagian responden memiliki kebiasaan pola makan buruk terkait jumlah makan (56.43%)
5. Mayoritas responden sering menggunakan media sosial (80,3%)

### 3.1.3 Analisis Wawancara

Wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mendapatkan pengalaman mahasiswa kos, dengan pertanyaan terkait dengan kebiasaan pola makan buruk. Hasil wawancara kemudian digunakan sebagai konsep cerita dalam komik. Berikut merupakan hasil dari beberapa wawancara yang dilakukan :

1. Beberapa mahasiswa yang sering makan dengan porsi terlalu sedikit seperti hanya makan setengah porsi atau makanan dengan porsi kecil lain seperti nasi kucing mendapati diri mereka sering merasa lemas dan lapar tidak lama setelah makan.
2. Beberapa mahasiswa yang memiliki kebiasaan makan buruk seperti kurang makan makanan berserat, sayur, dan buah memiliki masalah pencernaan seperti sembelit.
3. Terdapat mahasiswa yang berat badanya naik saat kos karena kiriman *snack* dari orang tua dan kebiasaan nyemil malam hari saat mengerjakan tugas.
4. Beberapa mahasiswa yang memiliki kebiasaan frekuensi makan buruk seperti jarang sarapan memiliki penyakit maag yang sering kambuh jika mereka lupa makan.
5. Terdapat mahasiswa yang mendapat masalah pencernaan diare karena kurang memperhatikan ke higienisan sumber makanan.
6. Terdapat mahasiswa yang mendapati berat badanya terus berkurang jika dibandingkan saat dia tidak kos, yang dikarenakan jarang makan.

### 3.1.4 Data Observasi

Gaya gambar yang digunakan dalam komik dibuat agar memberikan kesan santai dan menyenangkan sehingga dapat membantu membuat komik ringan dan mudah untuk dibaca. Menurut hasil observasi yang dilakukan pada platform webtoon, mayoritas web komik dengan genre *slice of life* memiliki banyak kesamaan dalam gaya gambarnya, yaitu :

1. Penyederhanaan bentuk.
2. Penggunaan warna dengan *shading* yang sederhana.
3. Latar tempat pada *background* karakter sering kali diganti dengan penggunaan warna untuk membantu menyampaikan apa yang terjadi.
4. Ekspresi muka yang dilebihkan untuk menyampaikan emosi tertentu.



Gambar 3.1 Perbandingan gaya gambar pada beberapa web komik genre *slice of life*.

### 3.2 Sasaran Khalayak

Target dari perancangan ini adalah :

1. Geografis
  - Kota Semarang
2. Demografis
  - Mahasiswa kos menengah kebawah
  - Usia 18-23 tahun
  - Laki-laki dan perempuan
3. Psikografis
  - Memiliki pola makan buruk (jenis makanan buruk, frekuensi makanan buruk, jumlah makanan buruk).

### 3.3 Strategi Komunikasi

Perancangan bertujuan untuk menambah kesadaran dan mengurangi *craving* pada mahasiswa kos menengah kebawah berkaitan dengan kebiasaan pola makan buruk dengan menggunakan *storytelling* melalui komik. *Storytelling* memberikan target kesempatan untuk belajar dari pengalaman orang lain, asal cerita dan identitas target berperan sangat penting dalam sukses atau tidaknya sebuah *storytelling*, dengan mengangkat pengalaman dari mahasiswa kos sebagai cerita *slice of life* dalam komik, target akan lebih mudah untuk menghayati cerita mengingat kesamaan yang dirasakan target dan cerita. Hal ini memungkinkan untuk pesan dan makna untuk lebih mudah diserap dibandingkan hanya dengan memberikan daftar fakta secara gamblang. Selain itu *storytelling* juga dapat membentuk, memperkuat, atau menentang pendapat dan nilai/*value* yang dimiliki oleh target. (The Health Foundation UK, 2016) Sehingga dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran pada target mengenai permasalahan yang diangkat.

### 3.4 Strategi Media

#### 3.4.1 Komik

Komik sendiri merupakan salah satu media *storytelling* yang populer pada kalangan umur 15 – 25 tahun, sebagai media *storytelling* komik memiliki kelebihan pada pengungkapan ceritanya yang menggunakan gabungan teks dan gambar sehingga dapat memudahkan dalam penggambaran cerita. Web komik sendiri merupakan komik yang diunggah melalui media digital, hal ini membuat komik lebih



mudah diakses dengan memanfaatkan *gadget* seperti gawai. Jika dimandingkan dengan media digital lain seperti video, video memerlukan target untuk lebih fokus dengan lingkungan yang lebih tenang karena video menggunakan suara juga. Pada komik, target dapat mengatur cepat lambatnya pembawaan konten sehingga makna dan pesan lebih mudah untuk diterima. Hal ini membuat komik lebih fleksibel sebagai media *storytelling*. Terdapat 5 elemen utama dalam komik yang penggunaannya disesuaikan dengan keperluan :

1. Panel : bentuk panel menyesuaikan keperluan cerita.
2. Parit : digunakan untuk memisahkan satu panel dengan panel lain.
3. Balon kata : penggunaan balon kata dalam komik dibagi tiga.
  - a. Balon ucapan yang berisi teks dialog dari karakter yang ada di komik
  - b. Balon pikiran yang berisi tentang gambaran pikiran tokoh yang ditulis
  - c. *Caption* yang berisi tentang penjelasan narasi cerita.
4. Ilustrasi : gaya gambar menggunakan kunci visual yang didapat melalui observasi sebagai acuan.
5. Tema cerita : tema cerita utama adalah kebiasaan buruk terkait pola makan yang dibagi menjadi tiga sub tema, jenis makan, frekuensi makan, dan jumlah makan.

Penamaan dan cerita yang terdapat pada komik terinspirasi dari lingkungan kos mahasiswa yang terdapat pada wilayah Semarang, sehingga target lebih mudah untuk memaknai cerita.

### 3.4.2 Media pembantu

Selain komik, terdapat poster dan stiker yang digunakan sebagai media pembantu publikasi. Media ini digunakan baik dalam promosi *online* maupun *offline*.

### 3.4.3 Platform

Komik akan dipublikasikan melalui dua platform digital, webtoon dan Instagram. Line webtoon merupakan salah satu platform membaca komik digital gratis terkenal di Indonesia. Terdapat banyak pembagian genre dalam webtoon, salah satunya adalah genre *slice of life* yang digunakan dalam mengunggah komik perancangan.

Instagram merupakan platform lain yang digunakan untuk mengunggah komik dikarenakan mayoritas target menggunakan media sosial Instagram. Platform ini memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk membantu dalam publikasi komik, seperti *feeds* dan *story*.

## 3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

Biaya perancangan

Barang	Jumlah	Harga	Total
Komik	1	95.000	95.000
Komik (chapter)	3	35.000	105.000
Poster	1	15.000	15.000
Mini banner	1	25.000	25.000
Stiker hologram	1	20.000	20.000
stiker	6	5.000	30.000
kaos	1	85.000	85.000

Gantungan kunci	4	10.000	40.000
Instagram Ads (1000 tayang)	2	200.000	200.000
			615.000

Tabel 3.1 Perancangan Biaya Kreatif

### 3.6. Unique Selling Proposition

#### 3.6.1 *Popular*

1. Komik merupakan media *storytelling* yang populer pada kalangan usia target.
2. Gaya gambar dibuat berdasarkan kunci visual yang populer pada genre.

#### 3.6.2 *Relatable*

1. Konsep verbal visual komik dibuat berdasarkan data target.
2. Cerita dibuat berdasarkan pengalaman yang biasa dialami target.

#### 3.6.2 *Easy*

1. Pembawaan cerita komik ringan sehingga mudah untuk dibaca dan dipahami.
2. Mudah untuk diakses.

### 3.7 Konsep Verbal

Bahasa Indonesia digunakan sebagai Bahasa utama dalam perancangan mengingat target dari perancangan yang merupakan mahasiswa kos daerah semarang mayoritas menggunakan Bahasa Indonesia dalam berkomunikasi. Gaya Bahasa yang dipilih pada komik merupakan non formal untuk membantu menjaga komik tetap ringan dan mudah dibaca. Sedangkan Bahasa semi formal digunakan dalam publikasi.

### 3.8 Konsep Visual

#### 3.8.1 *Gaya Gambar*

Gaya gambar utama yang digunakan dalam komik memiliki ciri bewaran dengan penggunaan *line art* serta *shading* sederhana untuk memperlihatkan kesan ceria dan ringan.

GEMBUL ADALAH MAHASISWA BARU  
DI KOS SINAR PAB11



Gambar 3.2 Gaya gambar utama

Selain gaya gambar utama, pada beberapa panel terdapat penggambaran yang berbeda untuk menguatkan emosi tertentu.



Gambar 3. 3 Penggambaran emosi

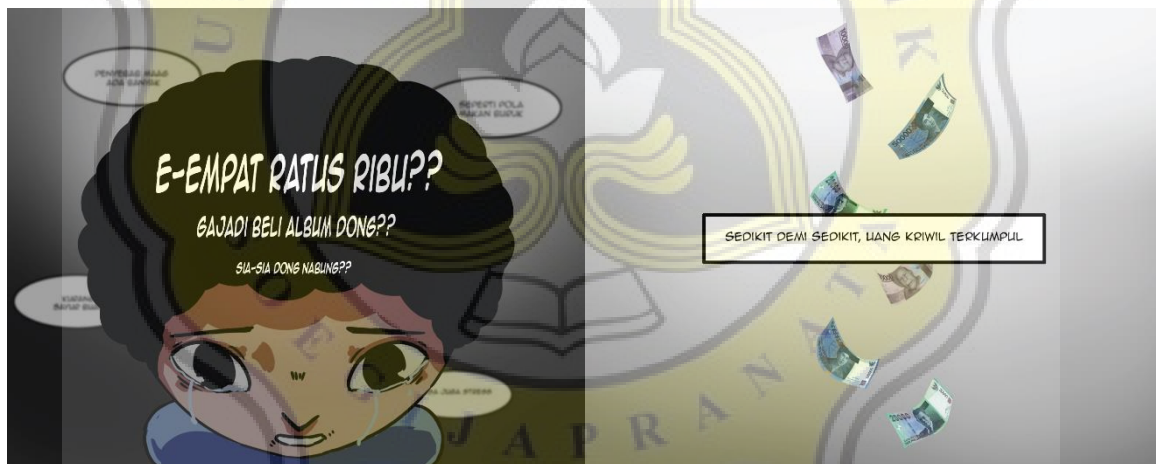
Terdapat juga penggambaran yang hanya memiliki *line art* dengan struktur tubuh yang berbeda, gaya gambar ini digunakan untuk membantu membangun suasana tertentu pada komik.



Gambar 3. 4 Penggambaran *line art*

### 3.8.2 Latar

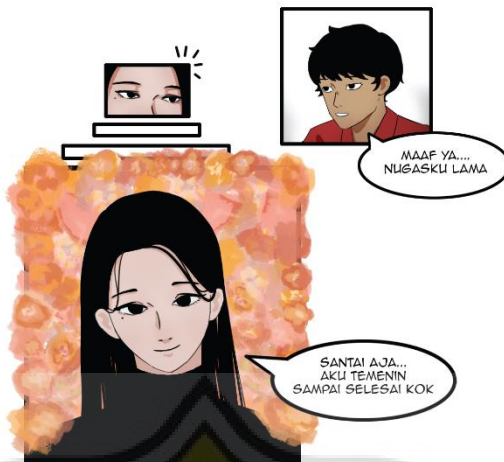
Penggunaan warna sebagai pengganti latar digunakan dengan alasan untuk membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Seperti pada contoh 1, warna pada latar digunakan membantu menarik fokus pada isi pikiran Kriwil, serta menguatkan kesan sedih yang ada pada panel. Sedangkan pada contoh 2, warna digunakan untuk memberikan ilusi waktu, seolah-olah waktu berjalan pada satu panel.



Gambar 3.5 Penggunaan warna pada latar

### 3.8.3 Panel

Panel dalam komik digunakan sebagai batas antara satu visual dengan visual lain, tetapi pada beberapa panel yang berbeda. Seperti pada contoh, panel dilewati oleh ilustrasi bunga pada Cantika untuk memberikan kesan perasaan yang tidak bisa ditampung oleh Bonie. Selain itu terdapat juga panel yang digunakan untuk menghubungkan dua panel.



Gambar 3.6 Contoh penggunaan panel

Penggunaan warna sebagai pengganti latar digunakan dengan alasan untuk membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Seperti pada contoh 1, warna pada latar digunakan membantu menarik fokus pada isi pikiran Kriwil, serta menguatkan kesan sedih yang ada pada panel. Sedangkan pada contoh 2, warna digunakan untuk memberikan ilusi waktu, seolah-olah waktu berjalan pada satu panel.

#### 3.8.4 Balon Kata

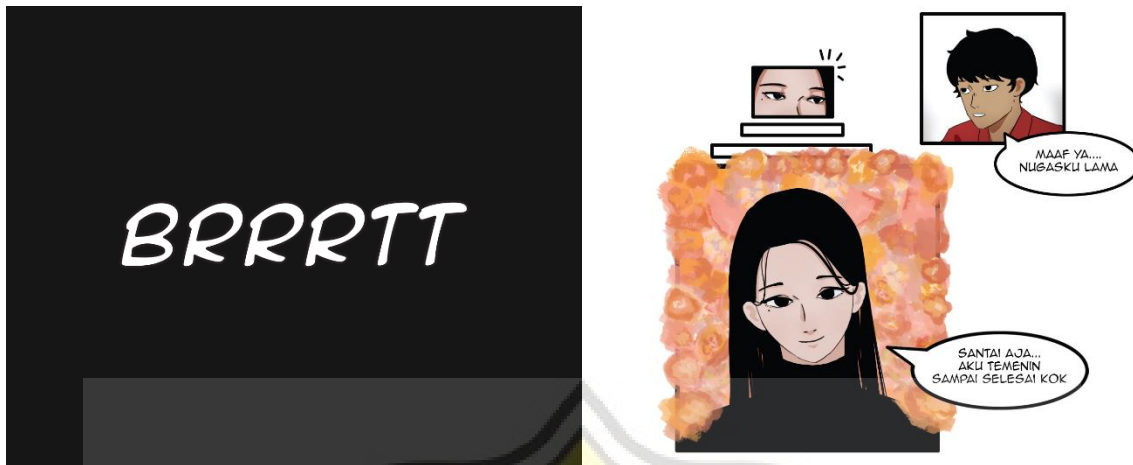
Balon kata digunakan sebagai tempat dialog ada. Bentuk dari balon kata disesuaikan dengan bagaimana suara seakan muncul. Berurutan pada contoh, balon kata digunakan untuk mewakili percakapan, suara pelan, suara keras, suara yang tidak didengar jelas, dan narasi.



Gambar 3.7 contoh penggunaan balon kata

### 3.8.5 Efek

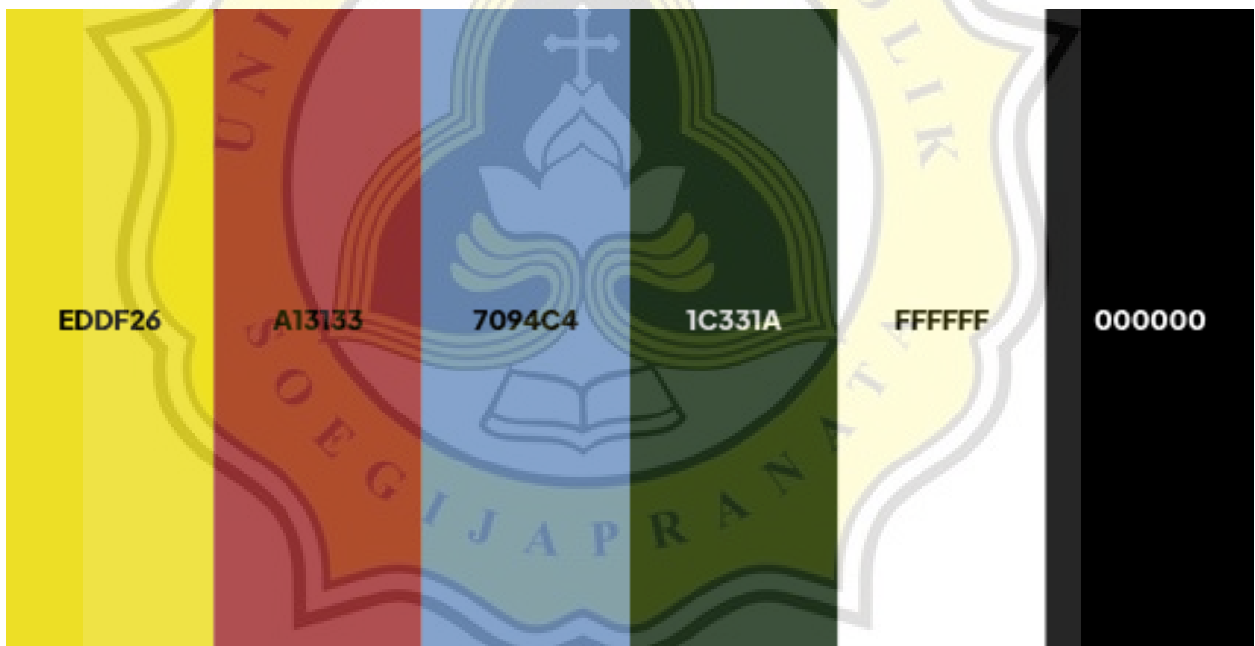
Efek digunakan untuk membantu menyampaikan pesan tertentu pada panel. Seperti pada contoh, *onomatopoeia* digunakan untuk mewakili suara kentuk, sedangkan pada contoh 2, 5 garis diatas kepala digunakan untuk memberikan kesan terpanggil.



Gambar 3.8 Contoh penggunaan efek

### 3.8.6 Warna

Komik memiliki 4 warna utama, kuning, merah, biru, dan hijau. Selain itu komik memiliki dua warna pembantu, hitam dan putih. Semua warna dipilih agar muadh dibedakan setiap karakternya.



Gambar 3. 9 Pemilihan warna

Warna “kuning POLMARUK” digunakan untuk menyampaikan bahaya dari tema yang diangkat, serta suasana lucu yang ada pada komik. Warna “merah Bonie” digunakan untuk mewakili emosi Bonie, yaitu menyukai orang lain atau cinta. Warna “biru Kriwil” digunakan untuk mewakili kesukaan Kriwil dengan *blue pink* serta sikapnya yang merupakan orang paling bebas pada komik. Warna “hijau Gembul” digunakan untuk mewakili sifat Gembul yang tenang dan malas bergerak. Pada karakter Cantika, warna hitam digunakan untuk menggambarkan kedewasaan Cantika yang melebihi 3 tokoh utama.

### 3.8.7 Huruf

Jenis yang digunakan merupakan *sans-serif*, jenis ini digunakan karena mewakili konsep keseluruhan komik, yaitu ringan dan mudah dibaca. Komik menggunakan 3 huruf *sans-serif*, yaitu *La Banda Municipal*, *Milk Kids*, dan *Anime Ace 2.0 BB*. Ketiga huruf dipilih karena dapat bekerja sama satu dengan yang lain.

**Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Gambar 3.10 Huruf *La Banda Municipal*

*La Banda Municipal* memiliki kesan ceria, berantakan, dan mencolok sehingga cocok digunakan untuk judul desain yang diperlukan untuk mengambil fokus.

**q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z x c v b n m**  
**Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Gambar 3. 11 Huruf *Milk Kids*

*Milk Kids* memiliki kesan ceria, selain itu huruf ini cocok digunakan untuk menulis bersama dengan pemilihan huruf utama, meskipun memiliki kesan yang sama dengan *La Banda Municipal*, huruf ini tidak mengambil fokus karena ketebalan huruf serta percampuran huruf kapital pada *La Banda Municipal*.



QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 1234567890

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 1234567890

QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBNM  
 1234567890

Gambar 3.12 Huruf *Anime Ace 2.0 BB*

*Anime Ace 2.0 BB* memiliki kesan ceria, selain itu huruf ini hanya memiliki varian kapital, sehingga lebih mudah dibaca. Meskipun memiliki kelemahan tidak memiliki huruf kecil, hal ini bisa diatasi dengan penggunaan elemen komik yang lain.

### 3.9 Komik

#### 3.9.1 Judul

“POL MARUK Anak Kosan” merupakan singkatan dari Pola Makan Buruk Anak Kosan. Judul ini digunakan karena mewakili tema yang diangkat dalam komik, yaitu kebiasaan buruk terkait dengan pola makan pada anak kos. Setiap orang tentunya pernah melakukan pola makan tidak sehat, baik karena tuntutan situasi dan kondisi, maupun keinginan pribadi, hal ini sangat biasa ditemui dalam masyarakat, tetapi kita harus menjaga agar pola makan buruk ini tidak dilakukan secara berlebihan (pol maruk) sehingga dapat mengganggu kesehatan.

#### 3.9.2 Alur Cerita

Cerita akan memiliki alur maju, dimana cerita akan diberikan secara *kronologis*, alur ini digunakan agar cerita mudah dipahami.

### 3.9.3 Sinopsis

Cerita memiliki tema utama kebiasaan buruk terkait pola makan dengan tiga pembagian sub tema jenis makan, frekuensi makan, dan jumlah makan, ditambah satu cerita penutup. Setiap sub tema masih memiliki koneksi, tetapi tidak bersambung satu dengan yang lain. Setiap pokok permasalahan yang muncul juga akan dijelaskan hubungannya dengan tema yang diangkat.

#### 1. Jenis makan

Bonie (panggilan akrab Bonfilio) merupakan salah satu penghuni kos Sinar Pagi 1. Bonie memiliki perawakan tinggi kurus, selain itu Bonie memiliki berbagai macam pakaian trendi. (*exposition*)

Demi tetap tampil keren, Bonie menghabiskan hampir seluruh uang bulanan miliknya untuk membeli pakaian. Hal ini menyebabkan Bonie hanya dapat mengonsumsi makanan murah seperti mie instant. Karena terlalu banyak makan mie instant dan mengabaikan sumber gizi lain, Bonie akhirnya menjadi sering terkena gangguan perut. (*rising action*)

Suatu saat setelah mengerjakan tugas sampai malam, Bonie terjebak hujan berdua bersama Cantika (Cantika merupakan wanita idaman Bonie yang sudah dia sukai sejak lama tapi tidak berani menyatakannya), suasana yang mendukung akhirnya membuat Bonie bertekad menyatakan cintanya, tapi saat ingin mengatakannya perut Bonie tiba tiba sakit karena sakit perut, Bonie meminta ijin ke Cantika untuk ke wc sebentar. (*climax*)

Pada saat Bonie buang air besar, Cantika berpamitan pulang melalui pesan karena ojek online pesanannya sudah datang. (*falling action*)

Bonie akhirnya tidak dapat mengungkapkan perasaannya karena terhadap sembelit. (*resolution*)

Poin penting :

Jenis makan buruk dapat menyebabkan penyakit perut seperti sembelit dan diare.

#### 2. Frekuensi makan

Kriwil (panggilan akrab Christopher) merupakan salah satu penghuni kos Sinar Pagi 1. Kriwil merupakan penggemar berat *blue pink*, grup idola yang sedang terkenal. Demi membeli album terbaru *blue pink* Kriwil sampai rela hanya makan sekali sehari untuk menabung. (*exposition*)

Karena hanya makan sekali sehari dan tidak sarapan, Kriwil selalu lemas jika di mana saja. Kriwil juga mengabaikan himbauan Cantika yang memperingatkan kalau Kriwil bisa terkena maag (*rising action*)

Setelah menabung cukup lama dan uangnya mendekati cukup untuk membeli album terbaru *blue pink*, perut Kriwil terasa sakit, saat memeriksakannya ke dokter bersama Cantika, benar saja Kriwil terkena maag. (*climax, falling action*)

Uang yang seharusnya dipakai untuk membeli album terbaru *blue pink* akhirnya digunakan untuk berobat. (*resolution*)

Poin penting :

Kurangnya frekuensi makan dapat menyebabkan penyakit perut seperti maag.

#### 3. Jumlah makan

Gembul (panggilan akrab Germanus) merupakan penghuni baru di kos Sinar Pagi 1, masuk ke perkuliahan. Melihat orang di kos barunya hanya Gembul yang berbadan gemuk sehingga membuatnya menjadi minder. (*exposition*)

Bertekad ingin menjadi kurus juga, Gembul melakukan diet asal asalan, dengan hanya makan sedikit setiap kali makan. (*rising action*)

Setiap kali makan, Gembul hanya mengambil beberapa suap saja, hal ini menjadi kesempatan bagi teman satu kosnya, setiap kali Gembul makan, temanya selalu menanyakan apa mereka bisa mengambil makanan Gembul yang tidak habis, Gembul hanya bisa pasrah saat temanya makan dengan lahap. Pola makan ini lama kelamaan membuat Gembul lemas dan lesu setiap hari karena asupan yang kurang. Setelah hanya makan dua sendok Gembul mendapati bahwa strateginya kurang berhasil dan memutuskan untuk hanya makan satu sendok saja setiap makan. (*climax*)

Mengetahui hal ini di kampus, Cantika memperingatkan kalau yang dilakukan Gembul itu tidak sehat lalu menawarkan untuk mengajaknya berolahraga jika ingin menurunkan berat badan, tetapi ditolak Gembul. (*falling action*)

Karena terlalu lemas, Gembul terpeleset lalu terguling menghantam orang lain. (*resolution*)

Poin penting :

Kurangnya jumlah makan dapat menyebabkan kurang energi saat beraktifitas menyebabkan lemas dan lesu.

#### 4. Penutup

Cantika memberikan narasi tentang efek kebiasaan pola makan yang buruk dan memperingatkan agar kita tidak mencontohnya.

### 3.9.4 Setting

Cerita pada komik bertempat di Semarang pada tahun 2022. Beberapa latar tempat yang digunakan adalah kampus, kos, warnindo. Tempat ini digunakan karena mewakili beberapa tempat yang paling sering dikunjungi oleh target.

### 3.9.5 Dimensi

Komik memiliki rasio ukuran 4 : 5 (1080 x 1350), rasio ini digunakan untuk memaksimalkan ukuran media yang digunakan untuk mengunggah komik digital, yaitu *webtoon* dan *instagram*.

### 3.9.5 Halaman

Gawai memiliki ukuran layar terbatas, hal ini membuat panel tumpang tindih pada sebuah halaman komik menjadi lebih sulit untuk dibaca, dan seringkali memberbesar halaman komik diperlukan untuk melihat detail pada sebuah panel. Untuk menghindari hal ini, komik akan menggunakan panel besar pada setiap halaman. Pada media publikasi *webtoon*, komik ditata secara vertikal untuk mengakomodasi ukuran layar gawai yang terbatas.