

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Komik digital ‘*The Stare*’ dibuat menggunakan genre *horror* dengan narasi yang menghibur, namun menawarkan konten yang edukatif dalam menyampaikan pesan kesehatan mata. Pembuatan komik digital dilakukan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dengan dua *chapter* cerita. Perancangan komik digital menggunakan beberapa *tools* seperti *pencil*, *brush*, *fill*, *timeline*, beberapa 3d objek, foto dan tekstur. Perancangan diawali dengan melakukan sketsa, kemudian *line art*, *coloring*, *background*, dan menambahkan *bubble speech* serta efek. Efek yang digunakan yaitu efek suara, efek gerak dan efek *motion*. Efek *motion* yang digunakan menggunakan beberapa teknik seperti *zoom in*, *fade in*, dan *key frame*. Pendistribusian komik digital melalui *platform* TAPAS *Comic* sehingga *layout* disesuaikan dengan ketentuan TAPAS. TAPAS *Comic* memberikan pelayanan yang leluasa serta mudah di akses kapanpun dan dimanapun ditunjang dengan internet. Kefasihan remaja saat ini dalam mengeksplorasi media baru berbasis internet menjadi poin tambah penggunaan komik digital sebagai media edukasi.

Pesan kesehatan mata disisipkan dalam komik digital ‘*The Stare*’ mengikuti narasi yang sesuai dengan alur cerita. Terdapat 8 panel yang memvisualisasikan pesan kesehatan mata dalam komik digital ‘*The Stare*’. Setiap panel menggambarkan kondisi atau peristiwa yang sesuai dengan narasi yang disampaikan. Pesan-pesan kesehatan mata disampaikan dalam beberapa panel di *chapter 2*, yaitu pada panel 4 dengan pesan minum dan makan makanan bervitamin dan ber-Omega 3, serta mengurangi *screen time*. Panel 5 dengan pesan istirahatkan mata apabila sudah lelah dengan teknik 20-20-20. Panel 6 dengan pesan Menggunakan alat bantu penglihatan dalam keseharian, mengonsumsi buah dan sayur yang bervitamin. Panel 7 dengan pesan istirahat jika mata sudah lelah dan memperbaiki kualitas tidur dan tidak membaca dalam gelap. Panel 9 dengan pesan Melakukan perawatan mata sejak dini untuk menghindari katarak diusia lanjut. Panel 11 berisi pesan untuk menghindari tidak tidur selama beberapa hari hingga kelelahan tanpa aktivitas diluar rumah. Panel 12 berisi hindari bermain *handphone*

tanpa kenal waktu dan kondisi. Panel 13 berisi hindari malas makan dan hanya meminum kopi dan merokok.

1.2 Implikasi

Dengan dibuatnya media edukasi mengenai kesehatan mata menggunakan komik digital dalam penelitian ini, diharapkan dapat membangun kesadaran remaja terhadap kondisi miopia atau rabun jauh. Selain itu, komik digital ini juga diharapkan mampu meningkatkan literasi remaja saat ini. Dengan menggunakan genre *horror* pada komik, diharapkan mampu menarik minat masyarakat terutama remaja dalam membaca komik edukasi.

1.3 Rekomendasi

Sebuah penelitian tentunya tidak akan pernah lepas dari keterbatasan begitupun pada penelitian ini. Pada prosesnya, masih banyak hal potensial yang bisa dikembangkan lebih jauh namun belum dapat dipenuhi karena keterbatasan yang dimiliki. Saran pertama yang dapat penelitian ini berikan adalah penambahan alur cerita agar lebih menarik, eksplorasi efek dalam komik yang lebih beragam, dan pengembangan cerita pada tema edukasi kesehatan diri lainnya. Hal lain yang belum tercapai dalam penelitian ini adalah penggunaan genre yang lebih beragam dalam menyampaikan edukasi. Pada komik ini, genre yang digunakan yaitu genre *horror*, sehingga penggunaan genre lain atau pengembangan genre *horror* untuk menyampaikan edukasi, akan potensial untuk digarap lebih jauh dan menjadi elemen pendamping yang kian menambah dinamika narasi komik. Penggunaan efek pada komik ini juga masih terbatas, sehingga menambahkan efek lain seperti audio akan menambah pengalaman dalam membaca.

