

## PERANCANGAN KOMIK BERTEMA 'DANCE K-POP' SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN BAGI MAHASISWA

Paul Reygen Methiw Purba<sup>1</sup>, Sayid Mataram<sup>2</sup>

<sup>1</sup>paulreygen7@student.uns.ac.id

<sup>1,2</sup> Universitas Sebelas Maret

Jl. Ir Sutami No.36, Kentingan, Kec. Jebres, Kota Surakarta, 57126, Indonesia

### Abstrak

Kesehatan adalah salah satu aspek yang sering diabaikan dalam kehidupan mahasiswa. Hal tersebut terjadi karena banyaknya kegiatan dan kewajiban kuliah yang dilaksanakan sehingga dapat menyebabkan stres dan permasalahan kesehatan lainnya. Untuk itu salah satu solusi yang ditawarkan adalah melakukan gerakan-gerakan tertentu yang mengacu pada *Dance K-Pop*. Sebagai media edukasi digunakan komik karena komik bisa menyampaikan pesan lewat visual dan verbal dan diurutkan menjadi sebuah cerita, sehingga lebih mudah dan menarik untuk menerima informasi. Penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*). Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan dengan *Dance K-Pop* sehingga bisa dijadikan alternatif untuk mau berolahraga dan menjaga kesehatan. Hasil dari penelitian ini digunakan untuk merancang media edukasi berupa komik karena media ini lebih dinikmati mahasiswa. Setelah membaca komik ini, mahasiswa menjadi lebih paham mengenai pentingnya kesehatan dan mulai menggerakkan badannya lewat media *Dance K-Pop*.

**Kata Kunci:** *k-pop*, *dance*, kesehatan, komik

### Abstract

*Health is one aspect that is often overlooked in student life. This happens because there are so many college activities and obligations that can cause stress and other health problems. For this reason, one of the solutions offered is to do certain movements that refer to K-Pop Dance. As an educational medium, comics are used because comics can convey messages visually and verbally and sequenced into a story, making it easier and more interesting to receive information. The research used was descriptive qualitative using the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluation) method. Based on research, it shows that students are interested in K-Pop Dance so it can be used as an alternative to exercise and maintain health. The results of this research were used to design educational media in the form of comics because this media is more enjoyed by students. After reading this comic, students understand more about the importance of health and start moving their bodies through K-Pop Dance media..*

**Keywords:** *k-pop, dance, health, comics*

## PENDAHULUAN

Kehidupan mahasiswa biasa dipenuhi dengan berbagai kegiatan, baik yang wajib seperti mata kuliah yang diambil, maupun kegiatan ekstrakurikuler seperti UKM dan organisasi. Hanya dengan kegiatan yang wajib saja juga sudah bisa memenuhi jadwal seseorang dalam perkuliahan. Hal ini menyebabkan banyak mahasiswa yang tidak sering berolahraga. Berdasarkan penelitian, masyarakat yang tidak melaksanakan aktivitas fisik secara umum adalah 26,1 persen dari total proporsi penduduk rata-rata di Indonesia (Riskedas, 2013, dalam Andalasari dan Berbudi, 2018). Ketika masih SMA olahraga adalah mata pelajaran wajib yang harus dilakukan sehingga ada dorongan dari seseorang untuk menjaga kesehatan fisik, sedangkan hal itu tidak diwajibkan di mayoritas perkuliahan. Dalam melaksanakan olahraga mereka perlu menyempatkan waktu dalam jadwal mereka supaya bisa melaksanakannya namun dikarenakan sudah terlalu banyak tanggungan banyak yang melalaikan. Dengan banyaknya mahasiswa yang memiliki pemikiran sama, mahasiswa lainnya yang sudah punya niat tidak selalu berhasil berolahraga dikarenakan kurangnya teman untuk melaksanakan bersama. Kurangnya memperhatikan kesehatan akan memiliki dampak buruk bagi seseorang, khususnya mahasiswa, dikarenakan padatnya jadwal dan tanggungjawab mereka. Sebagian dari penduduk dunia yang mengalami stres merupakan mahasiswa. Presentasi kejadian stres pada mahasiswa di dunia berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di beberapa Universitas di dunia adalah sebesar 38-71%. Mahasiswa di Indonesia yang mengalami stres sebesar 367-71.6% (Bao *et al*, 2022). Tidak sedikit adanya

berita dan pengalaman seseorang yang jatuh sakit dikarenakan tidak sanggup mengikuti kegiatan kuliah dan bahkan sampai meninggal dunia. Diperlukannya kesadaran lebih tinggi untuk kesehatan diri sendiri supaya hal yang tidak diinginkan tidak terjadi.

*Dance K-Pop* ada untuk dijadikan solusi alternatif bagi mahasiswa. *Dance* merupakan salah satu jenis latihan fisik yang baik untuk kesehatan fisik karena dapat meningkatkan kebugaran fisik, kognisi, afektif, dan fungsi sosial serta meningkatkan sirkulasi oksigen darah ke otot dan otak (Rahmawati, *et al*, 2018). Dengan melakukan ini jantung kita menjadi terpompa dan dapat melancarkan peredaran darah. *K-Pop* adalah salah satu genre musik paling terkenal di zaman sekarang, dengan kebanyakan penikmatnya di Indonesia dan kalangan remaja. *K-pop* berhasil membuat penggemar 'tersihir' oleh pesonanya. Berdasarkan fenomena *Hallyu* yang telah ada, maka yang paling banyak terpengaruh untuk mengikuti *trend* tersebut adalah remaja, karena memungkinkan bagi mereka untuk mengeksplor jati diri mereka (Wijayanti, 2012, p.3). Mayoritas mahasiswa sudah familiar dengan musik *K-Pop*, bahkan banyak yang sudah masuk ke dalam komunitas fans dari berbagai grup yang ada. Salah satu aspek dalam *K-Pop* adalah koreografi dari tiap lagunya yang menarik dan juga menantang. Dengan beberapa aspek ini bisa dijadikan dorongan bagi mahasiswa untuk berolahraga. Menggunakan kesukaan dan hobi, seperti mendengarkan musik *K-Pop*, memudahkan seseorang untuk mendapatkan dorongan melakukan sesuatu seperti berolahraga. Grup dalam *K-Pop* menyediakan berbagai video latihan koreografi di Youtube *channel* mereka agar para fans bisa mempelajarinya. Dengan akses ini kita bisa dengan mudahnya mengikuti gerakan para *idol* dan berolahraga.

Durasi dari tiap lagu dan video berlangsung sekitar tiga sampai lima menit saja sehingga tidak memakan waktu dan juga bisa dilakukan di mana saja. *Dance K-Pop* juga memiliki aspek sosial, dimana kegiatannya bisa dilakukan bersama dengan teman sehingga bisa mendapatkan kesenangan dalam berolahraga serta menghilangkan rasa kesepian.

Mahasiswa memerlukan sebuah alternatif olahraga yang bisa membantu menyeimbangkan kegiatan kuliah dengan kesehatan. Maka dari itu penelitian ini dibuat agar bisa menyampaikan edukasi kesehatan lewat *Dance K-Pop* bagi mahasiswa. Penelitian tentang K-pop biasa membicarakan tentang budaya korea selatan dan hubungan *parasocial* antar fans dan *idol*, namun penelitian ini ingin berfokus pada aspek *dance* yang ada di koreografi lagu *K-pop* untuk dijadikan alternatif olahraga bagi mahasiswa, serta mengemaskannya sebagai edukasi dalam bentuk media komik. Sudah banyak penelitian yang dilakukan mengenai *K-pop*, namun belum banyak penelitian yang membicarakan tentang potensi kesehatan yang ada dalam *Dance K-Pop*.

## KAJIAN TEORI

### Komik Digital

Komik digital atau juga dikenal sebagai komik *online* adalah komik yang diterbitkan di website. Komik *online* adalah komik yang dipublikasikan secara digital, terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian dan memiliki jalur membaca yang selara (Aggleton, 2018). Ada beberapa perbedaan antara komik digital dengan komik cetak. Keterbatasan jangkuan dan publikasi dari koran dan majalah tidak perlu dihiraukan, sebab komik digital memiliki jangkuan yang luas serta dapat diakses

oleh siapa saja dan kapan saja melalui internet.

### Dance

*Dance* atau tarian adalah suatu bentuk seni, namun, selain menjadi sebuah bentuk seni, menari juga mengutamakan fisik dan memberi tuntutan pada tubuh, tidak seperti bentuk seni lainnya. Oleh karena itu, penari adalah seorang seniman sekaligus atlet (Koutedakis dan Jamurtas, 2004, dalam Christensen, *et al.* 2021). Seni tari diciptakan dari perpaduan gerak tubuh menjadi hal yang indah untuk dipertunjukkan. Kesenian dalam seni tari merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan antara gerak tubuh manusia dengan imajinasi dan kreativitas individu maupun kelompok dalam menciptakan tarian yang penuh makna.

### K-Pop

*K-pop* merupakan salah satu jenis musik yang mengusung genre *dance pop*, atau dapat diartikan yaitu musik pop barat dipadukan dengan wajah yang manawan dan kemampuan menari ditambah lirik dalam lagu yang menggunakan bahasa Korea dipadukan barat dalam part tertentu (Nastiti, 2010, dalam Hidayati, 2019). Awal mula masuknya K-pop di Indonesia tidak serta merta langsung dengan musik melainkan dengan banyaknya pemutaran drama Korea pada tahun 2002 di salah satu saluran TV swasta Indonesia. *Soundtrack* lagu yang diputar dalam drama membuat penonton menjadi penasaran dan berakhir dengan mendengar musik-musik Korea, sampai pada akhirnya mulai dikenal *K-pop* di Indonesia (Nastiti, 2010, dalam Hidayati, 2019).

## Media Edukasi Kesehatan

Media edukasi adalah segala sesuatu baik itu *hardware* (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan pancaindera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran. Diperlukannya media edukasi kesehatan bagi mahasiswa agar dapat menyampaikan pesan edukasi yang dapat memberi *awareness* kepada mahasiswa akan pentingnya kesehatan (Rosalina dan Pratomo, 2022)

## METODE

Metode yang akan digunakan dalam perancangan komik *Dance K-Pop* sebagai media kesehatan mahasiswa ini adalah metode penelitian kualitatif yang menghasilkan karya dengan metode ADDIE. Metode ini memiliki berbagai tahapan yaitu *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate* yang bersifat detil dan sistematis (Mataram, 2022). Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang menggunakan data kualitatif dan menguraikan secara mendalam. Jenis penelitian ini sering digunakan untuk menganalisis situasi sosial, kejadian, atau fenomena dengan cara yang deskriptif (Sendari, 2019). Pada perancangan ini ada beberapa tahap yang dilakukan:

### A. Analyze

Tahap pertama dalam metode ADDIE menurut Branch adalah analisis. Tujuan dari tahap analisis yaitu untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan yang terjadi (Branch, 2009). Pada tahap ini dilakukan analisis tentang kesehatan fisik.

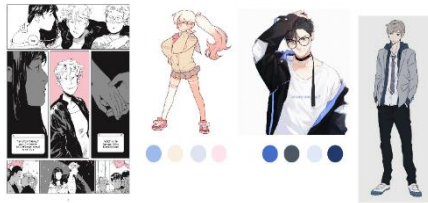
Tahap ini dilakukan dengan mempelajari pentingnya kesehatan fisik bagi mahasiswa dan kaitannya dengan *Dance K-Pop*. Di tahap ini juga dilakukan penyebaran kuesioner terhadap target yaitu mahasiswa umur 18-23 tahun untuk mengetahui pandangan mereka mengenai kesehatan fisik pribadi serta pendapat mereka mengenai aliran musik *K-pop*.

### B. Design

Tahap *Design* dimulai dengan rencana kerja untuk menegaskan mengenai gambaran produk yang dihasilkan pada tahap akhir pengembangan (Branch, 2009). Kegiatan pada tahap design atau perancangan ini terdiri dari pra produksi, tahap yang meliputi perancangan konsep, naskah, storyboard, dan sketsa, serta produksi yang meliputi pembuatan komik secara keseluruhan.

#### 1. Moodboard

*Moodboard* merupakan tahap awal dari tahap desain. *Moodboard* adalah mekanisme yang dipakai oleh mahasiswa dan desainer untuk merespon persepsi tentang brief, masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan (Anggarini, *et al.*, 2020). Tahap ini menentukan visualisasi secara garis besar yang akan dibutuhkan untuk menyempurnakan karyanya. Di tahap ini, visual karakter dan komik secara utuh akan didasari oleh berbagai referensi untuk mendapatkan gambaran karya. Pada gambar 1 telah disusun *moodboard* dari referensi website seperti google dan pinterest.



Gambar 1: Moodboard

## 2. Penulisan *Script*

Proses selanjutnya adalah Penulisan *script* atau naskah. Penulisan naskah merupakan proses yang penting dalam pembuatan komik, dikarenakan alur dan plot yang menarik akan ditentukan lewat naskahnya. Proses penulisan *script* menjabarkan cerita yang sudah ditulis agar lebih mudah diaplikasikan ke dalam penggambaran cerita. *Script* biasanya ditulis secara rapi dan terstruktur, agar dapat membantu membayangkan situasi, latar, dan waktu yang akan digambarkan di komik. Definisi atau pengertian naskah sendiri merupakan cerita yang diuraikan dengan urutan adegan demi adegan yang dilengkapi dengan tempat atau latar, keadaan, dialog, dan juga seringkali ada penokohan di dalamnya (Kustiawan, 2022)

## 3. Desain Karakter

Desain karakter adalah salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep "manusia" dengan segala atributnya (sifat, fisik, profesi, tempat tinggal bahkan takdir) dalam bentuk yang beraneka rupa, bisa hewan, tumbuhan ataupun benda-benda mati (Ruyattman, 2013). Desain karakter merupakan tahap untuk memberi gambaran karakter yang akan digambarkan di dalam cerita. Dalam komik ini kedua karakter utama yang

tertera pada gambar 2 didesain dengan warna dan pakaian sesuai dengan karakter masing-masing. Sketsa karakter tersebut kemudian akan diberi *lineart* dan *coloring* atau pewarnaan. Warna yang digunakan akan menyesuaikan dengan *color palette* yang sudah disiapkan, kemudian memasuki *shading*.

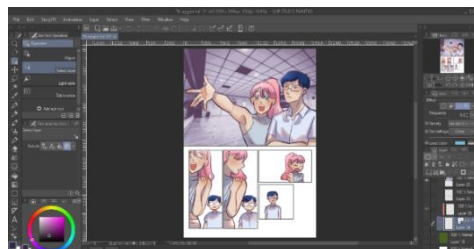


Gambar 2: Desain Karakter

## 4. *Layouting* dan *Background*

Komik ini membuat *layout* yang mengikuti ukuran buku yang dibuat yaitu A5. Sketsa *background* dibuat untuk membantu merancang *setting* dan *layout*, menentukan arah kamera dan posisi karakter. *Background* akan dibuat menggunakan referensi 3D gedung kampus dan menggunakannya di dalam komik seperti pada gambar 3. Dari referensi tersebut akan diikuti bentuknya lalu menambahkan detail detail sesuai dengan konsep pada tiap panel. Penempatan *background* diperlukan terlebih dahulu sebelum tahap sketsa agar mempermudah sketsa untuk menyesuaikan dengan latar tempat yang dibutuhkan.





Gambar 3: *Layout dan Background*



Gambar 4: *Finishing*

5. Sketsa hingga *Finishing* komik Gambar karakter per panel akan digambar tangan. Pertama-tama, dimulai dengan mensketsa kasar karakter, dalam tahapan ini penentuan ekspresi dan mood karakter mulai terlihat. Tahapan ini digambar dengan bantuan referensi dan *moodboard*. Selanjutnya diikuti dengan tahapan penggambaran *lineart*. *Lineart* dibuat untuk merapikan gambar yang sudah didesain sehingga ketika memasuki tahapan *coloring* atau pewarnaan, gambar akan terlihat indah dan rapi. Warna yang digunakan akan menyesuaikan dengan *color palette* yang sudah disiapkan, kemudian memasuki *shading*. Setelah selesai, penambahan balon kata yang telah ditulis sesuai berdasarkan script. Tahap terakhir dilakukan ketika semua tahap lainnya sudah selesai dan digabungkan untuk menyempurnakan *finishing* perancangan komik digital mengenai pentingnya kesehatan seperti pada gambar 4.

## PEMBAHASAN HASIL

Tahap *design* dan *development* metode ADDIE digunakan untuk membantu pengkaryaan ini, hingga hasil dari perancangan buku komik sebagai media kesehatan mahasiswa lewat *Dance K-Pop* bisa menjadi sebuah komik yang dapat dinikmati mahasiswa UNS usia 18-23 tahun lewat penerbit UNS. Konten komik ini memiliki plot cerita yang telah disusun dan dikembangkan dengan berbagai sumber referensi yang peneliti temukan dari internet, dikombinasikan dengan *style* gambar yang dewasa namun sederhana dapat membuat mahasiswa tertarik untuk membaca komik ini.

Pemilihan warna maupun *font* ditentukan dari hasil dari riset dengan pendekatan studi pustaka lewat kuesioner yang disebar. Kemudian komik disketsa, lalu sketsa itu akan dirapikan di tahap *lineart*, tahapan setelahnya adalah *coloring* atau pewarnaan, hingga akhirnya memasuki tahap *finishing*. Beberapa panel yang telah melewati tahapan *finishing* kemudian akan diujicobakan.

Selanjutnya penelitian ini masuk ke tahapan *implement*. Karya ini telah diujicobakan kepada target audiens sejumlah 22 orang. Dari 22 target tersebut, pesan mengenai pentingnya olahraga dan alternatif *Dance K-Pop* telah tersampaikan dengan baik. Banyak yang baru tahu bahwa *dance* juga termasuk olahraga yang bisa dilakukan untuk menjaga kesehatan.

Secara visualisasi tidak memiliki permasalahan, penggunaan warna, panel, dan *bubble speech* sesuai dengan mata para audiens. Alur cerita serta sifat karakter dapat tergambar dan tersampaikan dengan baik juga, namun alur cerita bisa lebih diperpanjang sehingga bisa memaparkan manfaat *dance* lebih dalam serta lebih menjelaskan motivasi karakter untuk melakukan *dance*. Penggunaan format digital tidak menjadi kendala bagi seluruh target audiens. Dampak yang didapatkan oleh target audiens adalah mereka jadi lebih tahu kalau *dance* bisa menjadi media olahraga dan tergerak untuk melakukannya. Mereka juga belajar lewat perjalanan karakter untuk mau mencoba hal baru tanpa pandangan pesimistik dan lebih percaya diri. Hal ini menandakan keberhasilan peneliti dalam merancang sebuah komik digital yang mampu mengedukasi mahasiswa tentang kesehatan lewat *Dance K-Pop*.

## KESIMPULAN

Kesehatan adalah suatu kemewahan yang sering disepelekan dengan berbagai alasan di dalamnya. Mahasiswa sering melupakan kesehatan diri sendiri dikarenakan kesibukan yang di hari-harinya. Banyaknya mahasiswa yang memiliki pemikiran yang sama pun juga menambah alasan bagi mereka dikarenakan kurangnya "teman" untuk berolahraga bersama. Komik digital bertema "*Dance K-Pop*" ini datang sebagai media edukasi bahwa ada cara berolahraga yang sesuai dengan kesukaan mahasiswa sekarang, seperti *K-Pop*, dan mudah dilakukan di mana saja, kapan saja, bersama siapa saja. Dengan adanya komik digital ini diharapkan para mahasiswa mau mulai bergerak untuk berolahraga dan menjaga kesehatan mereka.

## DAFTAR PUSAKA

- Aggleton, J. 2018. Defining Digital Comics: A British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393-409
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).
- Anugerah Ayu Sendari. (2019). Mengenal Jenis Penelitian Deskriptif Kualitatif pada Sebuah Tulisan Ilmiah. *Ilustrasi Penelitian*, 2.
- Bao, M. M. N., Rante, S. D. T., Woda, R. R., & Manafe, D. T. (2022). Hubungan Kebiasaan Berolahraga dengan Tingkat Stres pada Mahasiswa Preklinik Fakultas Kedokteran Universitas Nusa Cendana Saat Masa Pandemi COVID-19. *Cendana Medical Journal (CMJ)*, 10(1), 186-196.
- Christensen, J. F., Vartanian, M., Sancho-Escanero, L., Khorsandi, S., Yazdi, S. H. N., Farahi, F., ... Gomila, A. (2021, February 25). A Practice-Inspired Mindset for Researching the Psychophysiological and Medical Health Effects of Recreational Dance (Dance Sport). *Frontiers in Psychology*. Frontiers Media S.A.
- Hidayati, N. 2019. Hubungan Antara Fanatisme Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Penggemar Kpop Di Semarang. *Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*.
- Kustiawan, W., & Salsabila, T. (2022). STRUKTUR PENULISAN NASKAH PADA SIARAN RADIO. *Jurnal Riset*

Rumpun Seni, Desain dan Media  
(JURSENDEM), 1(2), 71-80.

Mataram, S., Purwasito, A., Subiyantoro, S., & Ardianto, D. T. (2022). Developing Of A Comic Digital Gallery To Improve The Potential Of Visual Communication Design Students. *Journal of Positive School Psychology*, 6(10), 3765-3783.

Rahmawati, R. R., Wibowo, B. Y., & Lestari, D. J. (2018). Menari sebagai media dance movement Therapy (DMT). *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 3(1)

Rosta Rosalina, & Pratomo, H. (2022). PERAN MEDIA EDUKASI KESEHATAN LIFE SKILLS REMAJA DISABILITAS INTELEKTUAL SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *JURNAL HERITAGE*, 10(1), 49-58.

Wijayanti, A. A. (2012). Hallyu: Youngstres Fanaticism of Korean Pop Culture (Study of Hallyu Fans Yogyakarta City). *Journal of Sociology*. 3 (3), 1-24.