



KOMIK STRIP DIGITAL EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT REMAJA TERHADAP JAMU DI ERA MODERN

Yulianda Sari¹⁾* & Titin Setiawati²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: sariyulianda082@gmail.com

Ringkasan - Komik strip merupakan salah satu bentuk seni visual yang memadukan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan secara singkat, menarik, dan mudah dipahami. Dengan karakter yang sederhana namun komunikatif, komik strip sering dimanfaatkan sebagai media edukasi, termasuk untuk menyampaikan pesan kesehatan. Penelitian ini merancang sebuah komik strip berjudul "Kekuatan Jamu" yang ditujukan bagi pembaca berusia 18–22 tahun sebagai media pembelajaran mengenai manfaat jamu serta dampak negatif konsumsi minuman manis secara berlebihan. Komik ini disajikan dengan ilustrasi berwarna, gaya visual sederhana, dan alur cerita menarik agar pesan dapat tersampaikan secara efektif. Setiap panel dilengkapi dengan informasi yang jelas dan mudah dipahami sehingga pembaca dapat memperoleh wawasan sekaligus hiburan. Hasil perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya menjaga kesehatan melalui konsumsi jamu sebagai alternatif minuman sehat, serta mengurangi risiko akibat asupan gula berlebih.

Kata Kunci : Edukasi, Jamu, Komik Strip.

Summary - Comic strips are a form of visual art that combines images and text to convey messages in a concise, engaging, and easy-to-understand manner. With their simple yet expressive characters, comic strips are often used as an educational medium, including for conveying health messages. This study designed a comic strip titled "The Power of Jamu" aimed at readers aged 18–22 as a learning tool about the benefits of jamu and the negative effects of excessive consumption of sugary drinks. The comic is presented with full-color illustrations, a simple visual style, and an engaging storyline to ensure the message is effectively conveyed. Each panel is accompanied by clear and easy-to-understand information so that readers can gain insights while being entertained. This design is expected to raise awareness among the younger generation about the importance of maintaining health through the consumption of herbal medicine as a healthy beverage alternative, as well as reducing the risks associated with excessive sugar intake.

Keywords : Education, Herbal Medicine, Comic Strips.

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki warisan budaya yang kaya, salah satunya adalah jamu, minuman tradisional berbahan alami seperti akar, daun, rimpang, dan rempah-rempah. Sejak dahulu jamu digunakan untuk menjaga kesehatan dan mengobati penyakit secara alami. Walaupun pengobatan modern semakin berkembang, jamu tetap diminati karena manfaatnya, seperti sifat antiinflamasi dan antioksidan dari kunyit, temulawak, serta jahe. Namun, gaya hidup remaja saat ini cenderung beralih ke minuman manis dan



praktis seperti boba tea, kopi susu, dan minuman energi yang tinggi gula. Kebiasaan ini meningkatkan risiko gangguan kesehatan seperti obesitas, penurunan stamina, bahkan diabetes, sementara minat terhadap jamu terus menurun karena promosi dan penyajiannya dinilai kurang menarik. Jamu adalah obat herbal tradisional Indonesia yang telah dipraktekkan selama berabad-abad di masyarakat Indonesia untuk menjaga kesehatan dan mengobati penyakit. Meskipun sudah banyak obat-obatan modern, jamu masih sangat populer di daerah pedesaan maupun perkotaan (Elfahmi et al., 2014).

Kemajuan teknologi digital membuka peluang untuk menyampaikan informasi secara kreatif dan sesuai dengan gaya komunikasi remaja. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada konten visual, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Sayangnya, informasi mengenai jamu umumnya disampaikan secara konvensional, sehingga sulit menarik perhatian dan membangun persepsi positif. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat mengedukasi sekaligus memikat perhatian remaja agar tertarik menjadikan jamu sebagai pilihan minuman sehat.

Komik strip digital menjadi salah satu media yang tepat untuk tujuan tersebut. Komik sebagai seni bercerita melalui rangkaian gambar dan teks mampu menyajikan pesan secara singkat, menarik, dan mudah dipahami. Dengan hadirnya platform digital seperti Instagram dan TikTok, komik dapat dikemas dalam format pendek, ringan, dan interaktif, sesuai dengan karakter audiens remaja yang menyukai hiburan cepat dan mudah diakses melalui perangkat mereka.

Melalui komik strip digital, penyampaian informasi tentang jamu dapat dikemas secara modern dan menghibur sekaligus menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal. Penelitian ini mengusung judul "Komik Strip Digital Sebagai Media Edukasi untuk Menumbuhkan Minat Remaja terhadap Jamu sebagai Minuman Sehat di Era Modern" dengan tujuan membantu remaja melihat jamu sebagai alternatif minuman sehat yang sesuai dengan gaya hidup masa kini.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai



sumber referensi yang relevan dengan topik yang sedang diteliti.

a. Buku Understanding Comic

Buku ini membahas komik secara mendalam, mencakup pengertian, istilah, dan sejarahnya, serta dilengkapi ilustrasi yang memperkuat isi pembahasan. Buku ini juga menegaskan bahwa penyampaian informasi melalui visual, termasuk komik, merupakan cara yang efektif, sehingga komik strip digital yang dibuat pengkarya dapat menjadi media yang tepat untuk menyampaikan pesan.

b. Buku Jamu Sakti

Buku ini membahas sejarah jamu sejak era kerajaan Jawa serta pengaruh budaya Hindu, Buddha, Islam, dan Tionghoa terhadap perkembangan formulasi dan filosofinya. Buku ini menekankan bahwa jamu tidak hanya berfungsi sebagai pengobatan, tetapi juga sebagai minuman sehari-hari untuk menjaga kesehatan. Buku ini memaparkan bahan-bahan umum seperti kencur, temulawak, jahe, dan kunyit beserta khasiatnya, serta menyertakan berbagai resep jamu tradisional yang bermanfaat bagi daya tahan tubuh dan perawatan kecantikan.

c. Buku Dasar- Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)

Buku "*Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*" membahas prinsip-prinsip dasar seperti keseimbangan, kontras, proporsi, irama, kesatuan, teori warna, dan tipografi, serta menjelaskan peran ilustrasi dan fotografi dalam mendukung komunikasi visual. Buku ini juga menguraikan penerapannya pada media digital, termasuk perancangan antarmuka pengguna dan pembuatan konten media sosial.

d. Buku Tutorial Ibish Paint X

Buku "*Tutorial Ibis Paint X*" membahas fitur aplikasi Ibis Paint X, mencakup antarmuka, toolbar, serta fungsi berbagai alat desain digital seperti kuas, pengatur warna, dan seleksi objek.

e. Buku Drawing Comics Lab

Buku ini membahas metode dan teknik pembuatan komik, termasuk



perancangan panel, pengembangan karakter, serta penyusunan alur cerita yang menarik. Selain itu, buku ini memberikan panduan profesional yang ditujukan bagi ilustrator pemula maupun menengah untuk menghasilkan komik yang terstruktur dan komunikatif.

f. **Jurnal Remaja Sehat Dan Aktif Dengan Konsumsi Jamu Setiap Hari Untuk Jaga Imunitas Tubuh.**

Jurnal ini membahas tentang pentingnya konsumsi jamu untuk menjaga daya tahan tubuh, khususnya pada remaja. Penelitian tersebut bertujuan meningkatkan pemahaman remaja mengenai manfaat jamu, jenis-jenis jamu tradisional, serta inovasi pengolahan jamu yang sesuai dengan selera generasi muda. Jurnal tersebut juga memuat kegiatan pelatihan pembuatan jamu modern yang mudah dipraktikkan di rumah, sehingga mendorong remaja menjadikan jamu bagian dari gaya hidup sehat sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

g. **Jurnal Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negoisasi Kurikulum Merdeka.**

Jurnal ini membahas efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dan menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa melalui penyajian yang menarik dan interaktif. Temuan ini menegaskan potensi komik digital sebagai media edukasi, termasuk untuk menyampaikan informasi tentang pentingnya konsumsi jamu bagi kesehatan remaja, karena pendekatan visual dan naratifnya mampu menyampaikan pesan secara komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens muda.

2. Tinjauan Karya

a. **Si Juki Kenapa Manusia Butuh Tidur?**

Si juki kenapa manusia butuh tidur? Adalah buku komik karya dari faza meonk yang berisi beberapa chapter berbentuk komik strip yang menghibur, dilengkapi penjelasan tiap chapter serta kutipan humoris yang relevan.

b. **Tahilalats**



Tahilalats adalah buku komik Karya Nurfadli Mursyid, berisi tentang penggunaan panel yang minimalis, komiknya tetap mampu menghadirkan hiburan sekaligus menyampaikan pesan dengan efektif.

c. Hello Jadoo

Hello Jadoo adalah serial animasi populer asal Korea Selatan karya Lee Bin yang mengisahkan kehidupan sehari-hari Choi Jadoo, seorang gadis ceria, ekspresif, dan humoris, bersama keluarga serta teman-temannya. Cerita berfokus pada interaksi di sekolah, rumah, dan lingkungan sekitar, sambil menyampaikan nilai-nilai kehidupan secara ringan.

d. One Piece

Manga karya Eiichiro Oda menceritakan petualangan Monkey D. Luffy yang bercita-cita menjadi Raja Bajak Laut. Kisah ini dikenal dengan karakter yang beragam serta alur cerita yang lucu, seru, dan menyentuh.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis menggunakan dua metode pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui pengamatan dan pengumpulan informasi secara langsung di lapangan pada lokasi penelitian. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui studi literatur, seperti buku, jurnal, dan sumber informasi dari internet yang relevan dengan topik penelitian.

a. Data Primer

Pada tahap ini, penulis melakukan riset lapangan dilakukan di rumah produksi Jamu Dapoer Niswah yang beralamat di Gg. Karya, Rengas Pulau, Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara, dengan wawancara langsung kepada pemilik Jamu Dapoer Niswah yaitu Ibu Niswah Lestari Spd.I., untuk memperoleh informasi yang relevan terkait tema penelitian yang diangkat penulis, yaitu mengenai manfaat jamu.

b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari beberapa buku yang relevan dengan tema dan

judul penelitian. Buku yang dijadikan referensi yaitu. Buku jamu sakti. buku tersebut dipilih karena memiliki kesesuaian tema mengenai kesehatan dan disajikan dalam bentuk ilustrasi, sehingga mendukung perancangan karya yang bersifat visual.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap pengolahan informasi yang diperoleh dari hasil observasi lapangan, wawancara, serta literatur berupa buku, jurnal, dan sumber daring. Pada tahap ini, penulis menerapkan metode 5W+1H sebagai pendekatan analisis, dengan rincian yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Analisis Data 5W+1H
 (Sumber: Yulianda Sari, 2025)

NO	5W + 1H	PERTANYAAN	JAWABAN
1	WHAT	Apa konsep yang diangkat dalam penelitian ini?	Edukasi iuntuk memperkenalkan manfaat jamu dalam konteks gaya hidup sehat masa kini dengan pendekatan visual yang komunikatif dan relevan bagi remaja
2	WHO	Siapa target dari komik strip digital ini?	Target audiens dalam penelitian ini adalah remaja berjenis kelamin laki-laki dan perempuan dengan rentang usia 18–22 tahun
3	WHERE	komik strip digital ini akan direalisasikan?	Komik strip digital ini akan direalisasikan di platform Instagram dan tiktok
4	WHEN	Kapan komik strip digital ini akan direalisasikan?	Ketika karya telah selesai di kerjakan.
5	WHY	Mengapa perlu adanya komik strip digital ini?	sebagai media edukatif yang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai jamu secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah diterima oleh remaja

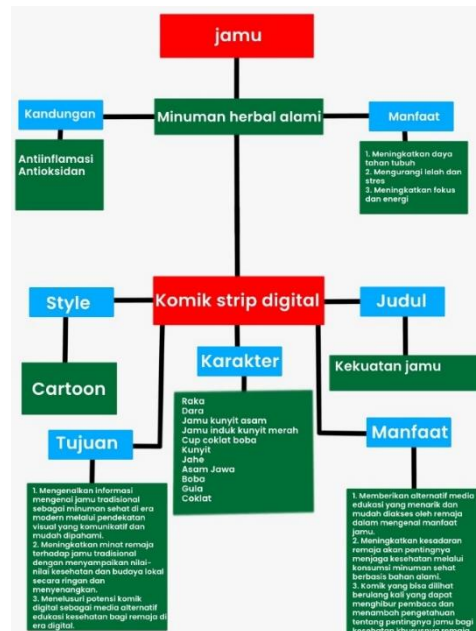
6	HOW	Bagaimana konsep komik strip digital ini dilakukan?	Konsep komik strip digital ini dilakukan dengan menyusun cerita edukatif mengenai pentingnya mengonsumsi jamu, membaginya ke dalam panel-panel ilustrasi yang menarik, serta mempublikasikannya dalam format vertikal di media sosial seperti Instagram dan TikTok.
---	------------	---	---

3. Ide Kreatif

Pada tahap ini, penulis menyusun solusi kreatif dengan merancang mind mapping, menetapkan tema komik strip digital berjudul “Kekuatan Jamu”, serta menentukan target pengguna dan strategi kreatif. Uraian mengenai setiap elemen ide kreatif tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. *Mind Mapping*

Tahap ini berfungsi untuk mengembangkan ide kreatif penulis yang kemudian diwujudkan dalam perancangan buku cerita “Kekuatan Jamu” sehingga menghasilkan karya yang informatif dan edukatif bagi pembaca. Adapun mind mapping yang telah disusun penulis disajikan pada gambar berikut.



Gambar.1. Mind Mapping

(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

b. Tema

Komik digital berjudul “*Kekuatan Jamu*” ini mengangkat isu menurunnya minat remaja terhadap jamu di tengah popularitas minuman kekinian. Komik ini dirancang untuk mendukung remaja mengenai manfaat jamu melalui pendekatan visual yang menarik dan sesuai gaya hidup modern. Karakter utama digambarkan memperoleh “*superpower*” dari jamu, yang masing-masing memiliki khasiat spesifik seperti menjaga pencernaan dan meningkatkan daya tahan tubuh.

1. Art style

Ilustrasi yang akan dibuat dalam rancangan ini menggunakan *art style cartoon*. Keunggulan dari *art style cartoon* ini terletak pada daya tarik visualnya yang mampu menghibur dan menarik perhatian, dengan penggunaan warna yang cerah, desain yang dinamis, dan suasana yang ceria, sehingga membuatnya lebih menarik untuk dilihat. Format komik strip digital ini akan disajikan dalam bentuk *carousel* Instagram, Tiktok yang memungkinkan penyampaian cerita secara bertahap dan interaktif kepada audiens.

2. Layout

Dalam komik “*Kekuatan Jamu*”, penulis menggunakan *Irregular Layout* untuk menghadirkan suasana dinamis dan menarik perhatian remaja. Panel tidak beraturan dipakai untuk menonjolkan adegan aksi dan emosi, sekaligus memberi kesan modern serta heroik. Meskipun demikian, alur baca tetap dijaga agar mudah dipahami pembaca.

c. Target Pengguna

Target pengguna buku cerita “*Kekuatan Jamu*” dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu geografis, demografis, dan psikografis. Penjelasan mengenai masing-masing kategori disajikan sebagai berikut.

1. Geografis

Target geografis untuk komik strip digital “*kekuatan jamu*” Adalah seluruh Masyarakat umum di seluruh wilayah.

2. Demografis

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

Usia : 18-22 tahun.

3. Psikografis

Target dan psikografisnya adalah remaja yang memiliki karakteristik kreatif, inovatif, serta selalu mengikuti perkembangan terkini di dunia digital.

d. Strategi Kreatif

Strategi kreatif terbagi menjadi dua bagian, adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. *What to say*

Pengkarya bertujuan menyampaikan kepada pembaca bahwa mengonsumsi jamu sebagai alternatif minuman sehat merupakan hal yang penting dilakukan, sekaligus mengajak pembaca untuk menjaga asupan makanan sehari-hari melalui penyajian komik yang informatif, jelas, dan mudah dipahami.

2. *How to say*

Dalam strategi ini, penulis menyajikan materi mengenai pentingnya mengonsumsi jamu sebagai alternatif minuman sehat melalui komik strip digital yang

menjadi media utama bagi pembaca. Sebagai media pendukung, penulis menggunakan poster, banner, dan berbagai merchandise sebagai sarana promosi sekaligus sebagai daya tarik untuk meningkatkan minat pembaca dalam menikmati komik strip tersebut.

4. Konsep Media

a. Media Utama

Media utama yang digunakan oleh penulis adalah sebuah komik digital yang dipublikasikan melalui *feed* Instagram dan TikTok, sehingga dapat diakses secara luas, praktis, dan menjangkau audiens secara lebih efektif.

b. Media Pendukung

Media pendukung mencakup poster, *x-banner*, dan buku panduan yang berfungsi untuk melengkapi penyajian komik sekaligus memperkuat identitas visual.

5. Visualisasi

a. Desain Cover

Pada Tahapan Ini Penulis Akan Menampilkan Desain Cover Yang Akan Ditampilkan Sebagai Wajah Utama Pada Komik Strip Digital.



Gambar 2. Desain Cover
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

Cover menampilkan dua tokoh utama (laki-laki berkaos putih dan perempuan berkemeja biru muda) yang memegang botol jamu, melambangkan jamu dapat diminum semua gender. Karakter jahe, kunyit, dan asam jawa digambarkan seperti pahlawan super dengan simbol khas masing-masing. Latar oranye, cahaya, dan energi memberi kesan hangat, ajaib, dan kuat. Daun hijau melambangkan bahan alami, botol

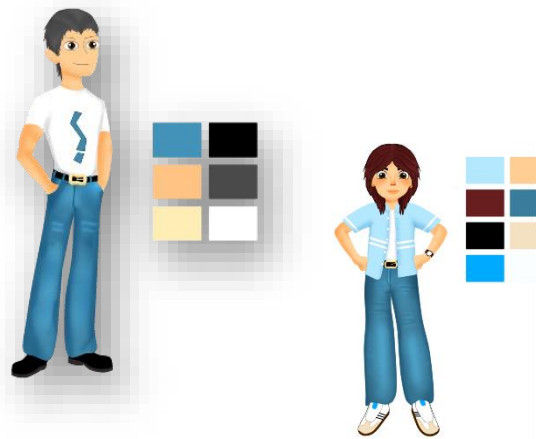
© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

jamu besar menjadi ikon utama, judul “*Kekuatan Jamu*” ditulis tebal berwarna oranye, dan teks “*Komik Strip*” dalam balon percakapan menegaskan identitas media.

b. Desain karakter

Pada tahap ini penulis akan menampilkan seluruh karakter yang ada di komik strip digital “kekuatan jamu” berikut adalah karakternya.

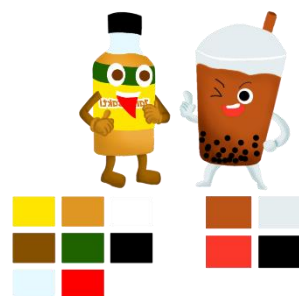
1. Karakter Raka Dan Dara



Gambar 3. Desain Karakter Raka Dan Dara
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

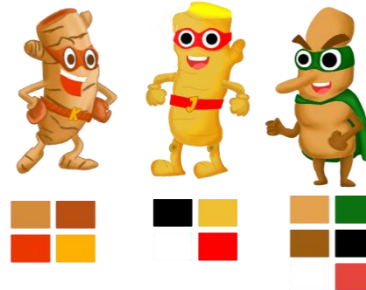
Karakter Raka dan Dara menjadi tokoh utama dalam komik strip digital ini. Raka digambarkan sebagai seorang mahasiswa yang peduli terhadap kesehatan tubuh, sedangkan Dara adalah seorang mahasiswi yang gemar mengonsumsi minuman manis.

2. Karakter Botol Jamu Dan Cup Boba Coklat



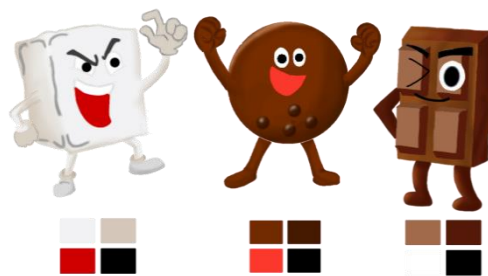
Gambar 4. Desain Karakter Botol Jamu Dan Cup Boba Coklat
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

3. Karakter Kunyit, Jahe, Dan Asam Jawa



Gambar 5. Desain Karakter Kunyit, Jahe, Asam Jawa
(Sumber; Yulianda Sari, 2025)

4. Karakter Gula, Boba, Dan Coklat



Gambar 6. Desain Karakter Gula, Boba, Coklat
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

c. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan komik strip digital. Pada komik "*kekuatan jamu*", penulis menggunakan dua jenis font, yaitu Komikz untuk judul komik dan It comical medium untuk balon percakapan komik. Berikut merupakan font yang digunakan dalam komik strip digital "*kekuatan jamu*".

ABCDEFGHIJKLMN ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ OPQRSTUVWXYZ
1234567890 1234567890

Gambar 7. Tipografi
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

d. Media Utama

Komik strip digital "*Kekuatan Jamu*" mengangkat tema pentingnya menjaga kesehatan dengan mengonsumsi jamu sebagai alternatif minuman sehat di tengah tren minuman kekinian. Berisikan ilustrasi yang penuh warna yang menarik untuk remaja.

Berikut adalah desain keseluruhan komik strip digital.



e. Media Pendukung

Media pendukung meliputi manual book, x banner, poster A2 yang mendukung penyajian komik strip serta memperkuat identitas visual.

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

1. *Manual Book*



Gambar 8. Desain Manual Book
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

2. *X Banner*



Gambar 9. Desain X Banner
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

3. *Poster A2*



Gambar 10. Desain Poster A2
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

f. Merchandise

Untuk memperluas daya tarik, dibuat merchandise berupa tumbler, gantungan kunci akrilik, dan stiker yang menampilkan elemen visual jamu. Merchandise ini berfungsi sebagai media promosi sekaligus bentuk apresiasi terhadap karya desain.

1. Tumbler



Gambar 11. Desain Tumbler
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

2. Gantungan Kunci



Gambar 12. Gantungan Kunci
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

3. Sticker



Gambar 13. Sticker
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Implementasi Karya

Pada tahap ini, penulis mengimplementasikan komik strip digital “*Kekuatan Jamu*” melalui platform Instagram dan TikTok, disertai tangkapan layar sebagai dokumentasi.



Gambar 14. Implementasi
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)



Gambar 15. Dokumentasi Display Karya
(Sumber: Yulianda Sari, 2025)

Pada gambar di atas terlihat Implementasi di Instagram mendapatkan 56 like, 12 komentar, 2 posting ulang, 2 share, dan 1.151 penayangan. Sementara di TikTok memperoleh 73 like, 1 favorit, dan 1.722 penayangan.

2. Responden Kuesioner

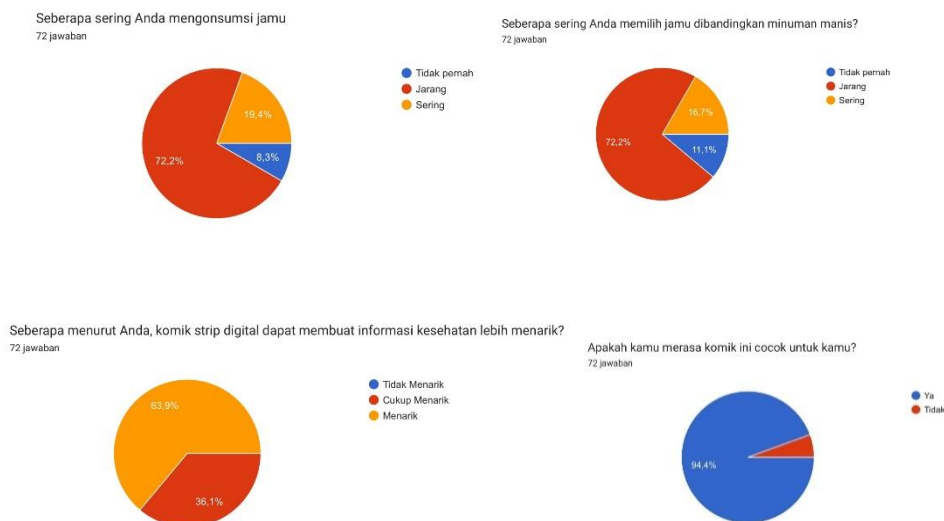
Penulis menyusun diagram statistik untuk menganalisis data dari 72 responden yang mengisi kuesioner. Seluruh responden berada pada rentang usia 18–24 tahun. Berikut merupakan hasil jawaban responden berdasarkan pertanyaan yang diajukan

dalam kuesioner.



Gambar 16. Diagram Responden 1,2,3,4
 (Sumber: Yulianda Sari, 2025)

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa pada pertanyaan nomor 1 sebanyak 69 responden (95,8%) menjawab “ya” dan 3 menjawab “tidak”. Pada pertanyaan nomor 2, 70 responden (97,2%) menjawab “ya” dan 2 menjawab “tidak”. Pada pertanyaan nomor 3, 65 responden (90,3%) menjawab “ya” dan 7 menjawab “tidak”. Sementara pada pertanyaan nomor 4, 70 responden (97,2%) menjawab “ya” dan 2 menjawab “tidak”.



Gambar 17. Diagram Responden 5,6,7,8
 (Sumber: Yulianda Sari, 2025)



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 297-315

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa pada pertanyaan nomor 5, 52 responden (72,2%) menjawab jarang, 14 (19,4%) menjawab sering, dan 6 (8,3%) menjawab tidak pernah. Pada pertanyaan nomor 6, 52 responden (72,2%) menjawab jarang, 12 (16,7%) menjawab sering, dan 8 (11,3%) menjawab tidak pernah. Pada pertanyaan nomor 7, 46 responden (63,9%) menjawab menarik, 26 (36,1%) menjawab cukup menarik, dan tidak ada yang menjawab tidak menarik. Sementara pada pertanyaan nomor 8, 68 responden (94,4%) menjawab ya dan 4 (5,6%) menjawab tidak.

SIMPULAN

Komik strip digital “Kekuatan Jamu” dibuat sebagai media edukasi untuk memperkenalkan jamu sebagai alternatif minuman sehat sekaligus sarana pembelajaran mengenai manfaat dan kandungan alaminya. Komik ini bertujuan meningkatkan kesadaran pentingnya memilih minuman yang menyehatkan tubuh dan mendorong kebiasaan hidup sehat melalui konsumsi jamu. Dengan mengangkat tema manfaat jamu dan bahaya konsumsi minuman manis berlebih, komik ini menyampaikan pesan kesehatan secara ringan, komunikatif, dan mudah dipahami. Ilustrasi berwarna, alur cerita relevan, dan penyampaian yang ringkas menjadikannya menarik sekaligus edukatif, sehingga diharapkan dapat mendorong generasi muda menjadikan jamu sebagai pilihan minuman sehat yang sesuai gaya hidup modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Chapman, Robyn. (2013) “Drawing Comic Lab”, Beverly, Quarry Books.
- Jane Beers, S. (2013). Buku Jamu Sakti. PT. Ufuk Publishing House
- Mccloud, Scott, (2022). “Understanding Comics”, Jakarta, Gramedia.
- Rianty, E (2024). Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual(Dkv). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Salman, Faza Ibnu Ubaydillah, (2023). “Si Juki : Kenapa Manusia Butuh Tidur”, Jakarta, Gramedia.
- Selvina Putri, R. (2023). Tutorial Ibis Paint X. Scribd.
- Elfahmi et al. (2014). “Jamu : Pengobatan Herbal Tradisional Indonesia Menuju Penggunaan Fitofarmakologis Yang Rasional”. Journal of herbal Medicine.
- F Rizqiya, R Kushargina, W Yunieswati (2022). “Remaja Sehat Dan Aktif Dengan Konsumsi Jamu Setiap Hari”. JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri).

© 2026 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 297-315

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

- Silvia Wanda Agustin, Kusmiyati Kusmiyati, Afan Faizin. (2023). "Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka". Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra.
- Wibowo, Hendri, Wahyuddin S., Angga Aditya, dkk. (2023). "Teknologi Digital Di Era Modern", Padang, PT Global Eksekutif Teknologi.
- <https://youtu.be/YpXWEYbsMM4?si=IWsh53k7KosOioRC>. Hello Jadoo Bahasa Indonesia (Diakses Pada 17 April 2025).
- <https://www.tahilalats.com/>. Mursyid, Nurfadli, 2014. "Tahilalats" (Diakses pada 8 Mei 2024)
- <https://komiktoon.org/komik/one-piece>. One Piece Bahasa Indonesia (Diakses Pada 9 Mei 2025).