

Kajian gaya visual pada komik edukasi *WHY?* Seri China dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja

A visual study of the educational comic WHY? China Series in supporting teenagers' engagement and comprehension

Adriana Azhar Sularjo¹
Universitas Ciputra, Indonesia¹

How to cite :

Sularjo, A.A., (2026). Kajian Gaya Visual Pada Komik Edukasi *Why?* Seri China dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja. *Design Spectrum* 1(2) 115-128. <https://doi.org/10.28932/designspectrum.v1i2.13763>.

Abstrak

Aktivitas pembelajaran di Indonesia masih banyak mengandalkan metode konvensional dengan buku teks sebagai media utama, yang kerap menimbulkan kejenuhan dan menurunkan keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Komik edukasi hadir sebagai alternatif media pembelajaran karena mampu menggabungkan narasi dan visual secara menarik, serta menyajikan materi dalam struktur yang lebih mudah dipahami. Namun, penggunaan visual dalam komik edukasi juga berpotensi mengalihkan fokus pembaca apabila tidak dirancang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran gaya visual dan penggunaan warna dalam komik edukasi serta bagaimana elemen visual tersebut mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode kajian pustaka mengenai gaya visual dan warna, analisis visual terhadap komik *Why?* Seri China sebagai studi kasus, serta validasi melalui wawancara dengan pembaca remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik *Why?* Seri China menerapkan kombinasi gaya visual *stylized* yang mendekati gaya manga Jepang dan gaya visual realistis. Gaya *stylized* berperan dalam membangun narasi yang ekspresif dan meningkatkan ketertarikan pembaca, sementara gaya realistis berfungsi menyampaikan informasi faktual secara akurat. Penggunaan palet warna cerah yang terkontrol turut mendukung suasana membaca yang positif. Temuan ini menunjukkan bahwa gaya visual dan warna berfungsi sebagai elemen pendukung dalam penyampaian materi edukatif, dengan konten sebagai faktor utama dalam kualitas komik edukasi.

Correspondence Address:
Adriana Azhar Sularjo,
Visual Communication Design,
Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra, Citraland
CBD Boulevard. Kelurahan Made
RT 04, RW01, Kecamatan
Sambikerep, Kota Surabaya,
Jawa Timur, Indonesia
Email:
asularjo@student.ciputra.ac.id



© 2026 The Authors. This work is
licensed under a Creative
Commons Attribution-ShareAlike
4.0 International License.

Kata Kunci

Gaya Visual, Komik Edukasi, Keterlibatan Remaja, Pembelajaran Visual, Warna.

Abstract

Learning activities in Indonesia still largely rely on conventional teaching methods, with textbooks serving as the primary instructional media. Such approaches often lead to student boredom and reduced engagement during the learning process. Educational comics have emerged as an alternative learning medium by combining narrative and visual elements to present information in a more engaging and structured manner. However, visual elements in educational comics may also distract readers if they are not designed in accordance with learners' needs and characteristics. This study aims to examine the role of visual styles and color usage in educational comics and how these elements support teenagers' engagement and comprehension. A qualitative-descriptive approach was employed, consisting of a literature review on visual styles and color, a visual analysis of the WHY? China Series as a case study, and validation through interviews with teenage readers. The findings indicate that the WHY? China Series applies a combination of stylized visual styles, resembling Japanese manga, and realistic visual styles. The stylized approach supports expressive storytelling and enhances reader interest, while realistic visuals convey factual information accurately. In addition, the controlled use of bright color palettes contributes to a positive reading atmosphere. These findings suggest that visual style and color function as supporting elements that enhance the delivery of educational content, while the quality of content remains the primary factor in educational comics. The study provides insights for the design and development of educational comics and other visual-based learning media.

Keywords

Educational Comics, Color, Teenage Engagement, Visual Style, Visual Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan berperan sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter serta pengembangan potensi individu, baik dalam aspek kecerdasan, bakat, maupun kemampuan berpikir kritis yang memengaruhi lintasan kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi bekal untuk menghadapi tantangan di masa depan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai medium pengembangan kapasitas adaptif dan kualitas diri secara menyeluruh. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kualitas aktivitas pembelajaran yang dialami oleh peserta didik.

Aktivitas pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan pelajar yang bertujuan untuk menyampaikan serta memahami pengetahuan sebelum peserta didik diberikan tugas atau evaluasi. Pembelajaran juga dipahami sebagai proses pembentukan karakter dan sikap yang selaras dengan tujuan pendidikan itu sendiri. Namun, proses pembelajaran dapat berjalan

kurang optimal apabila metode dan media yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan kondisi pelajar. Ketidaksesuaian tersebut berpotensi menurunkan keterlibatan, fokus, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam praktik pembelajaran di Indonesia, metode pengajaran konvensional masih banyak digunakan, terutama melalui pendekatan ceramah secara tatap muka. Metode ini dinilai efisien bagi pengajar karena memungkinkan penyampaian materi kepada banyak pelajar secara simultan. Akan tetapi, dari sudut pandang pelajar, metode ini kerap menimbulkan kejenuhan akibat minimnya interaksi, adanya unsur paksaan untuk mendengarkan, serta dominasi pemahaman verbal yang berfokus pada kata-kata dibandingkan pemaknaan materi secara menyeluruh (Wulandari, 2022). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan partisipatif.

Selain metode pengajaran, kualitas aktivitas pembelajaran juga dipengaruhi oleh media yang digunakan. Buku teks masih menjadi media utama dalam sistem pendidikan Indonesia karena berfungsi sebagai alat bantu pengajar dan sumber belajar mandiri bagi pelajar (Helisa dkk., 2020). Buku teks idealnya memenuhi sejumlah kriteria, seperti meningkatkan fokus dan motivasi belajar, menyajikan inti materi secara jelas, menciptakan suasana belajar tanpa tekanan, memberikan variasi pembelajaran, serta mendorong kemampuan berpikir analitis. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa buku teks yang digunakan di tingkat pendidikan menengah belum sepenuhnya memenuhi kriteria tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Frida Claudia Sianipar dan Marham Sitorus (2021) terhadap buku paket SMA menunjukkan bahwa materi yang disajikan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari pelajar, jumlah dan kualitas soal terbatas, kurang mendorong interaksi mendalam dengan materi, serta menampilkan desain visual yang cenderung monoton (Claudia Sianipar & Sitorus, 2021). Akibatnya, pelajar mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Sebagai respons terhadap keterbatasan tersebut, penggunaan media edukasi alternatif menjadi semakin relevan. Media edukasi dipandang sebagai sarana penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Setiawan dkk., 2020). Media yang bersifat interaktif dan menarik secara visual dapat meningkatkan keterlibatan, fokus, serta motivasi pelajar, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi tekanan selama proses pembelajaran. Selain itu, media edukasi yang dirancang dengan baik dapat mendorong rasa ingin tahu pelajar untuk mempelajari materi, baik di dalam maupun di luar jam kelas.

Berbagai jenis media edukasi telah diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan karakteristiknya, antara lain media dua dimensi, media tiga dimensi, media audio, media proyeksi,

serta media audiovisual (Harefa & Zega, 2024). Pemilihan media edukasi perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, relevansi konten, kebutuhan dan kondisi pelajar, serta efisiensi penggunaan oleh pengajar (Mana, 2025). Di antara beragam jenis media tersebut, komik menjadi salah satu media yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai sarana pembelajaran.

Komik pada awalnya dikenal sebagai media hiburan yang menyajikan cerita fiktif maupun non fiktif melalui kombinasi teks dan visual (Sutanto & Wardaya, 2021). Seiring perkembangan praktik pendidikan, komik tidak lagi diposisikan semata sebagai bacaan hiburan, tetapi juga sebagai media pendukung pembelajaran yang dapat digunakan berdampingan dengan buku teks (Guntur dkk., 2023). Penggunaan komik sebagai media edukasi terbukti mampu meningkatkan minat baca pelajar serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui visual yang atraktif, tata letak yang dinamis, dan penyajian materi yang terstruktur (Nurdyansyah, 2019). Kehadiran karakter visual dalam komik juga dapat meningkatkan daya tarik emosional dan aspek hiburan bagi pelajar (Harefa & Zega, 2024). Namun demikian, komik sebagai media edukasi juga memiliki keterbatasan, antara lain tidak semua pelajar meresponsnya secara sama akibat perbedaan gaya belajar, serta potensi visual komik yang dapat mengalihkan fokus dari konten edukatif yang disampaikan (Dhanti dkk., 2020; Harefa & Zega, 2024).

Pada konteks kontemporer, berbagai komik edukasi telah beredar luas di Indonesia dalam bentuk cetak maupun digital, seperti komik *Why?*, Belajar *Sains*, *Science Wonder Quest*, *3 Hours Way To Master*, dan Pendidikan.id. Meskipun memiliki tujuan yang sama, yaitu mendukung pemahaman dan keterlibatan remaja dalam pembelajaran, masing-masing komik menampilkan perbedaan dalam penyajian konten, narasi, serta gaya visual dan penggunaan warna. Hingga saat ini, kajian yang secara khusus membahas bagaimana gaya visual digunakan dan dikombinasikan dalam komik edukasi, khususnya dalam kaitannya dengan pengalaman keterlibatan dan pemahaman remaja, masih relatif terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada kajian gaya visual dalam komik edukasi *Why?* Seri China sebagai studi kasus. Pemilihan komik *Why?* Seri China didasarkan pada keberhasilannya memadukan konten edukatif dengan elemen hiburan melalui pendekatan visual yang beragam, sehingga mampu menarik minat anak-anak dan remaja serta mencapai popularitas yang luas di Indonesia sejak tahun 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana gaya visual dalam komik tersebut berperan dalam mendukung keterlibatan dan pemahaman remaja, serta memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan dan perancangan media komik edukasi di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa kajian pustaka (*literature review*) dan wawancara semi-terstruktur. Pendekatan ini dipilih untuk memahami fenomena visual dalam komik edukasi secara mendalam melalui analisis teori, karakteristik visual, serta persepsi *audiens* remaja sebagai pembaca sasaran.

Kajian Pustaka

Kajian pustaka didefinisikan sebagai proses penelusuran dan perumusan sintesis dari sumber-sumber bacaan terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang sedang dikaji (Ridwan dkk., 2021). Dalam penelitian ini, kajian pustaka digunakan untuk mengidentifikasi konsep, temuan, dan kecenderungan terkait media edukasi, komik edukasi, serta peran gaya visual dalam mendukung proses pembelajaran dan keterlibatan pelajar.

Hasil kajian pustaka berfungsi sebagai landasan konseptual untuk: (1) Memahami karakteristik visual komik edukasi; (2) Menyusun kerangka analisis visual; (3) Menjadi acuan dalam menganalisis gaya visual dan penyajian konten pada komik *Why? Seri China sebagai objek studi kasus*.

Wawancara

Wawancara digunakan sebagai metode utama untuk memperoleh data empiris mengenai persepsi dan pengalaman pembaca terhadap komik edukasi. Wawancara didefinisikan sebagai proses pengumpulan data melalui interaksi tanya jawab antara peneliti dan responden dengan tujuan memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian (Rivaldi dkk., 2023). Dalam konteks penelitian ini, wawancara dilakukan secara individual dan bersifat semi-terstruktur, sehingga peneliti memiliki panduan pertanyaan inti namun tetap memberikan ruang bagi responden untuk mengemukakan pendapat secara bebas.

Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria utama yaitu remaja berusia 16–21 tahun, sesuai dengan segmentasi usia pembaca komik edukasi yang menjadi fokus penelitian. Pemilihan responden didasarkan pada kesesuaian karakteristik subjek dengan tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh relevan untuk mengkaji keterlibatan dan pemahaman remaja terhadap komik edukasi.

Prosedur Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Kajian Pustaka. Peneliti mengumpulkan dan menganalisis sumber-sumber pustaka yang relevan dengan topik media edukasi, komik edukasi, dan gaya visual.

Tahap ini bertujuan untuk membangun dasar teoretis serta menentukan fokus analisis visual.

2. Tahap Penentuan Objek Studi. Komik *Why? Seri China* dipilih sebagai objek penelitian karena dinilai memiliki karakteristik visual yang memadukan unsur edukatif dan hiburan serta telah dikenal luas oleh pembaca remaja di Indonesia.
3. Tahap Wawancara. Wawancara dilakukan kepada responden yang telah membaca komik *Why? Seri China*. Pertanyaan wawancara difokuskan pada beberapa aspek utama, yaitu:
 - Persepsi responden terhadap gaya visual komik,
 - Pemahaman terhadap konten informasi yang disajikan,
 - Tingkat ketertarikan dan keterlibatan selama membaca,
 - Kesan umum terhadap pengalaman membaca komik edukasi tersebut.

Wawancara ini juga berfungsi sebagai langkah validasi terhadap hasil kajian pustaka dan analisis visual, dengan membandingkan temuan teoretis dengan pengalaman langsung audiens.

Tahap Analisis Data

Data yang diperoleh dari kajian pustaka dan wawancara dianalisis secara kualitatif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan tema-tema utama yang muncul, seperti gaya visual, fungsi visual terhadap pemahaman, dan pengalaman keterlibatan pembaca. Hasil analisis kemudian disintesis untuk menarik kesimpulan yang relevan dengan tujuan penelitian.

HASIL & PEMBAHASAN

Gaya Visual dalam Media Komik Edukasi

Gaya visual dalam media komik tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai perangkat komunikasi yang memengaruhi cara informasi dipersepsi dan dipahami oleh pembaca. Dalam konteks media edukasi, gaya visual dapat dipahami sebagai pendekatan visual yang dipengaruhi oleh teknik, konteks, serta kebutuhan audiens dalam menyampaikan pesan secara komunikatif.

Berbagai tipe gaya visual telah digunakan dalam komik, seperti kartun, realisme, naive, ekspresif, dan surealisme, yang masing-masing memiliki fungsi dan sasaran audiens yang berbeda. Pada media pembelajaran untuk anak-anak usia 0–12 tahun, gaya kartun sering digunakan karena kemampuannya menarik perhatian, meningkatkan interaksi, serta menyederhanakan informasi kompleks melalui karakter dengan proporsi tubuh yang mudah dikenali (Wei & Cheng, 2025). Ciri khas gaya kartun, seperti rasio kepala yang lebih besar dan bentuk tubuh yang disederhanakan, menjadikannya efektif dalam memperkenalkan konsep dasar kepada anak-anak.

Untuk kelompok usia remaja (13–18 tahun), pendekatan visual yang digunakan dalam media pembelajaran cenderung lebih beragam. Horvat dkk. (2023) mengelompokkan gaya visual yang umum digunakan dalam media edukasi remaja ke dalam gaya realistis, abstrak dan semi-abstrak, serta *stylized*. Gaya realistis umumnya digunakan untuk menyajikan konten yang menuntut akurasi tinggi, terutama dalam pembelajaran sains dan geografi. Gaya abstrak dan semi-abstrak banyak digunakan dalam penyajian konsep visual seperti peta dan seni, sedangkan gaya *stylized* berfungsi sebagai bentuk penyederhanaan visual yang tetap mempertahankan identitas objek aslinya. Pendekatan *stylized* dinilai mampu meningkatkan keterlibatan pelajar, sehingga sering digunakan dalam media interaktif seperti permainan edukasi (Horvat dkk., 2023).

Temuan ini menunjukkan bahwa tidak terdapat satu gaya visual tunggal yang dianggap paling ideal untuk semua konteks pembelajaran. Studi (Prayoga dkk., 2024) pada buku ajar Pendidikan Islam dan Budi Pekerti tingkat SMP juga menegaskan bahwa gaya visual bersifat fleksibel dan perlu disesuaikan dengan kebutuhan interpretasi pelajar agar tidak menimbulkan kesalahan pemahaman. Dengan demikian, pemilihan gaya visual dalam media pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh rekomendasi umum, tetapi juga oleh konteks audiens dan tujuan penyampaian materi.

Variasi Gaya Visual dalam Komik Edukasi Why?

Komik edukasi seri *Why?* menunjukkan penerapan gaya visual yang relatif konsisten secara umum, namun tetap menampilkan ciri khas ilustrator yang berbeda pada setiap seri. (Hopkins & Riggle, 2021) menjelaskan bahwa gaya visual umum dapat diolah secara individual oleh ilustrator sehingga membentuk gaya seni personal yang khas.



Gambar 1. Komik Why? Seri Sains Investigasi
Sumber: (Yearimdang, 2014)

Pada Gambar 1 (Komik *Why?* Seri Sains Investigasi), terlihat bahwa ilustrator menampilkan detail visual yang lebih tinggi, terutama pada penggambaran mata, hidung, serta bentuk wajah karakter. Pendekatan ini berfungsi untuk meningkatkan akurasi visual dan kejelasan identitas karakter. Sebaliknya, pada Gambar 2 (Komik *Why?* Seri Penyakit), ilustrasi karakter disajikan dengan penyederhanaan visual yang lebih kuat, terutama pada detail wajah, sehingga beberapa karakter tampak serupa satu sama lain. Perbedaan ini menunjukkan bahwa meskipun berada dalam payung gaya yang sama, ilustrator memiliki kebebasan interpretatif dalam menyesuaikan pendekatan visual.



Gambar 2. Komik *Why?* Seri Penyakit
Sumber: (Yearimdang, 2023)

Perbedaan tersebut menegaskan bahwa pengalaman visual pembaca tidak hanya ditentukan oleh kategori gaya visual, tetapi juga oleh bagaimana gaya tersebut diterapkan secara spesifik. Namun, ketika gaya visual tidak selaras dengan kebutuhan dan preferensi pelajar, hal ini dapat berdampak pada pemahaman materi. Penelitian Harefa dan Zega (2024) menunjukkan bahwa ketidakseimbangan antara fungsi edukatif dan estetika visual pada komik pembelajaran dapat menurunkan kelayakan media secara signifikan, meskipun secara teknis mudah digunakan. Temuan ini memperkuat argumen bahwa visual memegang peran penting dalam mendukung pemahaman, meskipun bukan satu-satunya faktor penentu.

Warna sebagai Elemen Pendukung Keterlibatan

Selain gaya visual, penggunaan warna juga memengaruhi ketertarikan pembaca terhadap media pembelajaran. Anak-anak usia 0–12 tahun umumnya lebih responsif terhadap warna dengan *tone* hangat dan intensitas rendah, seperti merah, kuning, jingga, dan biru lembut, yang berfungsi menstimulasi energi sekaligus menciptakan rasa nyaman (Wei & Cheng, 2025). Sementara itu,

remaja usia 13–18 tahun cenderung merespons warna cerah sebagai representasi ekspresi diri dan energi masa muda (Xu dkk., 2023).

Meskipun warna cerah dapat meningkatkan daya tarik visual, penggunaan saturasi yang terlalu tinggi pada media cetak berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan visual. Oleh karena itu, keseimbangan antara warna cerah pada karakter dan warna yang lebih lembut pada latar belakang menjadi penting dalam desain komik edukasi.

Preferensi Visual Remaja dan Konteks Komik Digital

Preferensi visual remaja juga dipengaruhi oleh paparan media populer, khususnya komik digital dan animasi. Data Dhanti dkk. (2020) menunjukkan bahwa genre *fantasy* dan *romance* yang menggunakan gaya *stylized* manga Jepang memiliki tingkat peminatan tinggi di kalangan remaja (Dhanti dkk., 2020). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Cendana Putri dan Irfansyah (2024) yang menyatakan bahwa 92% remaja menunjukkan minat terhadap gaya visual manga Jepang.

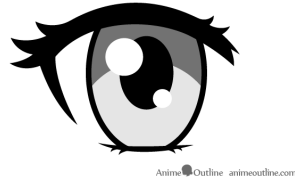
Dalam konteks warna, Aisyah dan Rinjani (2022) menemukan bahwa remaja cenderung memilih warna yang selaras dengan tema naratif, bukan semata-mata warna cerah. Hal ini menunjukkan bahwa preferensi visual remaja bersifat kontekstual dan tidak dapat dilepaskan dari makna cerita yang disajikan (Aisyah & Rinjani, 2023).

Analisis Gaya Visual dan Warna pada Komik Why? Seri China

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan analisis visual, komik Why? Seri China menerapkan gaya *stylized* yang mendekati gaya manga Jepang dengan karakteristik visual khas. Pada Gambar 3, bentuk dan detail mata karakter menunjukkan kemiripan dengan gaya manga, sebagaimana ditunjukkan dalam Gambar 4.



Gambar 3. Komik Why? Seri China
Sumber: (Kim, 2015)



Gambar 4. How To Draw Female Anime Eyes Tutorial
 Sumber: (AnimeOutline, 2026)

Pendekatan stylized ini juga diterapkan pada tokoh sejarah dan budaya dengan menggabungkan unsur realisme, sehingga menghasilkan gaya *stylized realism* yang tetap mempertahankan identitas objek asli (Gambar 5).



Gambar 5. Komik Why? Seri China
 Sumber: (Kim, 2015)

Selain ilustrasi, komik *Why? Seri China* juga menggunakan visual realistis berupa foto pada sampul dan beberapa panel tertentu, seperti pada Gambar 6, untuk menyajikan informasi geografis secara akurat. Penggunaan kombinasi ilustrasi *stylized* dan foto realistis ini menunjukkan adanya strategi visual yang membedakan fungsi naratif dan fungsi informatif dalam satu media.



Gambar 6. Komik Why? Seri China
 Sumber: (Kim, 2015)

Dari segi warna, komik *Why?* Seri China cenderung menggunakan palet warna cerah dengan tingkat saturasi tinggi pada karakter utama, sementara latar belakang disajikan dengan warna yang lebih lembut. Pendekatan ini selaras dengan temuan Xu dkk. (2023) mengenai fungsi warna cerah dalam meningkatkan mood dan energi pembaca remaja (Xu dkk., 2023).

Wawancara dan Validasi Temuan

Untuk memvalidasi hasil kajian dan analisis visual, wawancara dilakukan terhadap tiga narasumber berusia 20–21 tahun yang memiliki pengalaman membaca komik *Why?*

Pada pertanyaan mengenai pengalaman membaca, seluruh narasumber menyatakan bahwa komik *Why?* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena mampu menyajikan informasi edukatif melalui cerita ringan. Salah satu responden menyatakan, “saya suka sekali cara mereka menyajikan ilmu yang didampingi dengan cerita ringan” (D). Responden lain menyebutkan bahwa penjelasan yang disajikan terasa menarik dan mudah dinikmati (M, T).

Terkait gaya visual, mayoritas responden menilai gaya *stylized* manga pada komik *Why?* menarik dan sesuai untuk anak-anak serta remaja. Namun, satu responden menyatakan bahwa gaya visual tersebut tidak sesuai dengan preferensi personalnya, sehingga ia memosisikan ilustrasi sebagai elemen pendukung, bukan faktor utama dalam memahami konten. Temuan ini menunjukkan bahwa respons terhadap gaya visual bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh selera individu.

Dalam hal warna, responden menilai penggunaan warna pada komik *Why?* Seri China secara umum nyaman bagi mata dan tidak mengganggu proses membaca. Meski demikian, terdapat kritik terhadap ketidakharmonisan warna pada beberapa karakter, yang menunjukkan pentingnya keseimbangan visual dalam desain.

Pada pertanyaan mengenai fokus membaca, dua responden menyatakan bahwa visual justru membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman, sementara satu responden lebih memprioritaskan konten dibanding ilustrasi. Hal ini memperlihatkan bahwa peran visual tidak bersifat dominan secara mutlak, melainkan bekerja sebagai pendukung yang memperkuat penyampaian informasi.

Menariknya, seluruh responden sepakat bahwa komik *Why?* lebih cocok untuk anak-anak dan remaja awal dibandingkan remaja usia akhir. Persepsi ini menunjukkan bahwa meskipun gaya visual dan warna menarik, faktor usia dan kebutuhan kognitif turut menentukan relevansi media pembelajaran.

Sintesis Pembahasan

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa konten edukatif merupakan faktor utama dalam mendukung pemahaman remaja terhadap komik edukasi. Gaya visual dan palet warna berperan sebagai elemen pendukung yang memperkuat keterlibatan, ketertarikan, dan pengalaman membaca, namun tidak berdiri sendiri sebagai penentu utama. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan komik edukasi terletak pada sinergi antara konten, gaya visual, dan karakteristik audiens, bukan pada satu elemen visual secara terpisah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, analisis visual, serta validasi melalui wawancara dengan pembaca remaja, penelitian ini menunjukkan bahwa gaya visual memiliki peran penting sebagai elemen pendukung dalam penyampaian materi pada komik edukasi. Peran tersebut terutama terlihat dalam kemampuannya meningkatkan ketertarikan membaca, mendukung proses pemahaman, serta membangun keterlibatan pembaca terhadap konten edukatif yang disajikan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa komik *Why?* Seri China menerapkan kombinasi gaya visual *stylized* yang mendekati manga Jepang dan gaya visual realistik, masing-masing dengan fungsi yang berbeda namun saling melengkapi. Gaya visual *stylized* berperan dalam membangun narasi yang ekspresif dan menarik secara emosional melalui karakter dan alur cerita, sehingga membantu pembaca menikmati proses membaca dan tetap terlibat dengan materi. Sementara itu, gaya visual realistik, khususnya melalui penggunaan foto, berfungsi untuk menyampaikan informasi faktual secara akurat dan memperkuat kredibilitas konten edukatif, terutama pada materi yang berkaitan dengan geografi, budaya, dan pengetahuan umum.

Penggunaan palet warna cerah dengan pengaturan yang relatif seimbang turut mendukung suasana membaca yang positif, meningkatkan energi visual, dan memperkuat daya tarik komik bagi audiens muda. Namun demikian, temuan wawancara menunjukkan bahwa konten edukatif tetap dipandang sebagai faktor utama dalam menentukan kualitas komik edukasi, sementara gaya visual dan warna berperan sebagai elemen pendukung yang memperkuat pengalaman membaca, bukan sebagai penentu tunggal pemahaman.

Hasil wawancara dengan tiga narasumber mengonfirmasi bahwa respons terhadap gaya visual bersifat subjektif dan dipengaruhi oleh preferensi individu serta rentang usia pembaca. Seluruh narasumber menilai bahwa komik *Why?* lebih relevan bagi anak-anak dan remaja awal dibandingkan remaja usia akhir, yang menunjukkan bahwa kesesuaian media edukasi juga perlu mempertimbangkan perkembangan kognitif dan kebutuhan pembaca. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa keseimbangan antara fungsi edukatif dan estetika visual

merupakan faktor kunci dalam perancangan komik edukasi dan media pembelajaran visual lainnya.

Implikasi Praktis

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa implikasi praktis yang dapat menjadi pertimbangan bagi desainer, ilustrator, dan pengembang komik edukasi, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual:

1. Perancangan gaya visual perlu mempertimbangkan fungsi, bukan sekadar estetika. Gaya visual *stylized* dapat dimanfaatkan untuk membangun keterlibatan emosional dan naratif, sementara visual realistis sebaiknya digunakan pada bagian yang menuntut akurasi informasi. Kombinasi keduanya memungkinkan pembagian fungsi visual yang lebih jelas dalam satu media edukasi.
2. Gaya visual sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik usia dan kebutuhan audiens. Temuan penelitian menunjukkan bahwa komik edukasi dengan pendekatan visual seperti Why? Seri China lebih sesuai untuk anak-anak dan remaja awal. Oleh karena itu, desainer perlu menyesuaikan tingkat kompleksitas visual dan narasi dengan tahap perkembangan kognitif pembaca.
3. Palet warna perlu dirancang secara seimbang untuk mendukung kenyamanan visual. Warna cerah dapat meningkatkan ketertarikan dan energi membaca, namun perlu diatur agar tidak menimbulkan kelelahan visual, terutama pada media cetak. Penggunaan warna yang kontras antara karakter dan latar belakang dapat membantu fokus pembaca.
4. Konten tetap menjadi fondasi utama media edukasi. Gaya visual dan warna berfungsi sebagai pendukung penyampaian informasi, bukan pengganti kualitas konten. Oleh karena itu, kolaborasi antara penulis materi dan desainer visual menjadi penting dalam menghasilkan komik edukasi yang efektif secara pedagogis dan komunikatif.

Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi pengembangan komik edukasi selanjutnya. Temuan mengenai peran gaya visual dan warna dapat digunakan sebagai dasar perancangan media edukasi visual lain, baik dalam bentuk komik cetak, komik digital, maupun media pembelajaran interaktif berbasis visual.

DAFTAR REFERENSI

- AnimeOutline. (2026). *How to draw anime & manga tutorials*. AnimeOutline. <https://www.animeoutline.com/>
- Aisyah, I. H., & Rinjani, D. (2023). Pengaruh seni ilustrasi dalam meningkatkan minat baca (Studi desain novel karya Tere Liye). *INVENSI*, 8(1), 1-13.
- Sianipar, C.F., & Sitorus, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Kontekstual Berbasis Evaluasi HOTS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Nilai Karakter Siswa Pada Materi Asam Basa di SMA N 4 Pematang Siantar.
- Dhanti, N. S., Pramono, A., & Novica, D. R. (2020). Webcomic Design "The Importance Of Environmental Awareness" For Teenager. International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS),
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan komik sebagai media belajar matematika di sekolah dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34-44.
- Harefa, A. F. D., & Zega, I. (2024). Development of Comic Learning Media in Class XI SMK Negeri 2 Botomuzoi. *RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 10(3), 794-802.
- Helisa, H., Aminuyati, A., & Wiyono, H. (2020). Analisis penggunaan buku teks pada pembelajaran IPS kurikulum 2013 di SMP negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9).
- Hopkins, R., & Riggle, N. (2021). Artistic style as the expression of ideals.
- Horvat, S. A., Roncevic, T. N., Bogdanovic, I. Z., & Rodic, D. D. (2023). Differences in graphic illustrations in the contents of natural sciences in regular textbooks and textbooks for students with special educational needs in the Republic of Serbia. International Baltic Symposium on Science and Technology Education
- Hyerim dang. (2014). *Why? Investigasi* (Bahasa Indonesia ed.). Elex Media Komputindo.
- Hyerim dang. (2023). *Why? Penyakit* (Bahasa Indonesia ed.). Elex Media Komputindo.
- Kim, H. (2015). *Why? Country - China* (Bahasa Indonesia ed.). Elex Media Komputindo.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media pembelajaran inovatif*. In: Umsida Press.
- Prayoga, A. S., Natasya, R. D., & Syaifudin, M. (2024). Analisis kelayakan kegrafikan pada buku ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(4), 224-245.
- Ridwan, M., Suhar, A., Ulum, B., & Muhammad, F. (2021). Pentingnya penerapan literature review pada penelitian ilmiah. *Jurnal Masohi*, 2(1), 42-51.
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode pengumpulan data melalui wawancara. *Sebuah Tinjauan Pustaka*, 1-89.
- Setiawan, A., Putria, A., & Suryani, N. (2020). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Sutanto, S. M., & Wardaya, M. (2021). THE PARADIGM SHIFT OF COMIC AS STORY TELLING MEDIA.
- Wei, J., & Cheng, L. (2025). Analysis of Cartoon Image Modeling Design for Children Online Education. 2025 4th International Conference on Art Design and Digital Technology (ADDT 2025),
- Wulandari, D. (2022). Metode pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan belajar. *Aksioma Ad Diniyah: The Indonesian Journal Of Islamic Studies*, 10(1).
- Xu, L., Park, S. J., & Lee, S. (2023). Color2Vec: web-based modeling of word-color association with sociocultural contexts. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 30(4), 1-29.