



## Perancangan Web Komik HIV&AIDS sebagai Media Edukasi Pencegahan bagi Remaja Usia 15-19 Tahun

Muhammad Firdaus Berlianto<sup>1</sup>, Mahimma Romadhona<sup>2</sup>, Diana Aqidatun Nisa<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

Alamat: Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Surabaya, 60294, Indonesia

Email: [mberlianto@gmail.com](mailto:mberlianto@gmail.com)<sup>1</sup>, [mahimma.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:mahimma.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>, [diananisa.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:diananisa.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak.** Kasus baru penderita HIV/AIDS terus meningkat setiap tahunnya, termasuk di Indonesia. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan jumlah kasus baru pengidap HIV tertinggi di Asia Tenggara. Usia 15-19 tahun diidentifikasi sebagai kelompok remaja yang paling banyak terinfeksi HIV mencapai 3,3% dari seluruh kasus. Sebagian besar para remaja memiliki pemahaman terbatas tentang HIV/AIDS, sehingga stigma negatif mereka terhadap Orang Dengan HIV/AIDS (ODHA) masih tinggi dan mendorong ODHA untuk merahasiakan status mereka. Penulis melakukan penelitian untuk mengatasi masalah ini dan menemukan bahwa sebagian besar remaja kurang paham tentang HIV/AIDS. Oleh karena itu, edukasi yang lebih intensif mengenai HIV/AIDS menjadi sangat penting. Penelitian ini didukung oleh penggunaan data primer dan data sekunder melalui metode analisis data baik kualitatif maupun kuantitatif guna merancang solusi yang relevan dan efektif. Hasil dari analisis tersebut kemudian menjadi solusi penulis yaitu dengan merancang sebuah platform berbasis komik digital khususnya di Webtoon, karena 81,3% responden menyatakan preferensi terhadap platform ini. Platform komik digital ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang HIV/AIDS, terutama pada kalangan remaja. Ini akan membantu mengurangi stigma dan diskriminasi yang masih melekat pada ODHA. Pendekatan ini diharapkan agar para remaja lebih aktif dalam memperoleh informasi dan berpartisipasi dalam upaya pencegahan penularan HIV/AIDS.

**Kata kunci:** Komik, Edukasi, Remaja, HIV-AIDS.

**Abstract.** New cases of HIV/AIDS continue to increase every year, including in Indonesia. This makes Indonesia the country with the highest number of new HIV cases in Southeast Asia. The age of 15-19 years old is identified as the group of adolescents most infected with HIV, reaching 3.3% of all cases. Most adolescents have a limited understanding of HIV/AIDS, resulting in high negative stigma towards people living with HIV/AIDS (ODHA) and encouraging ODHA to keep their status secret. The author conducted a study to address this issue and found that most adolescents lack understanding about HIV/AIDS. Therefore, more intensive education about HIV/AIDS is very important. This research is supported by the use of primary and secondary data through both qualitative and quantitative data analysis methods to design relevant and effective solutions. The results of the analysis then became the author's solution, namely by designing a digital comic-based platform, especially on Webtoon, because 81.3% of respondents expressed a preference for this platform. This digital comic platform is expected to increase public understanding of HIV/AIDS, especially among teenagers. This will help reduce the stigma and discrimination still attached to ODHA. This approach is expected to make teenagers more active in obtaining information and participating in efforts to prevent HIV/AIDS transmission.

**Keywords:** Comic, Education, Youth, HIV-AIDS.

### 1. PENDAHULUAN

Flu burung, malaria, demam berdarah dan HIV/AIDS merupakan suatu penyakit menular di dunia yang dapat menyebabkan kematian. Jenis penyakit di Indonesia yang memiliki risiko cukup besar dari berbagai jenis penyakit menular lainnya yaitu penyakit HIV. Dr. Ira Dewi Jani dari Dinas Kesehatan (Dinkes) Kota Bandung yang sebagai Kepala Bidang Pencegahan dan Pengendalian Penyakit menjelaskan bahwa apabila seseorang

yang sudah mengalami infeksi HIV akan sulit untuk disembuhkan atau bahkan memang tidak dapat disembuhkan meskipun sudah dilakukan tindakan pengobatan (Humas Kota Bandung, 2022).

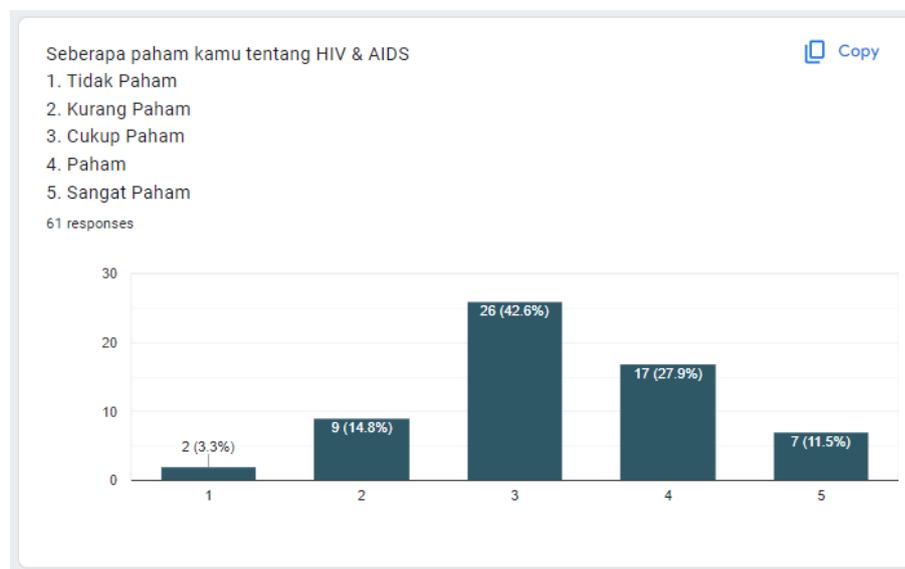
Kasus baru penderita HIV/AIDS setiap tahunnya mengalami peningkatan, salah satunya kasus yang terjadi di Indonesia. Kasus HIV di Indonesia yang terus bertambah menjadikan Indonesia sebagai negara dengan penduduk pengidap HIV tertinggi di Asia Tenggara. Menurut Kemenkes 2022, total masyarakat pengidap penyakit HIV di seluruh provinsi yang tercatat di bulan Juni mencapai hingga 519.158 orang (Azizah, 2022). Beberapa provinsi yang termasuk dalam data tersebut merupakan provinsi dengan kepadatan penduduk tinggi. Provinsi tersebut menempati urutan teratas dengan kasus HIV, lima diantaranya adalah DKI Jakarta dengan jumlah 90.958 kasus, urutan selanjutnya adalah Jawa Timur dengan 78.238 kasus, Jawa Barat dengan 57.426 kasus, Jawa Tengah mencapai 47.417 kasus, dan kemudian Papua mencapai 45.638 kasus (Azizah, 2022). Penyakit HIV/AIDS merupakan salah satu jenis penyakit yang hingga sekarang masih belum ditemukan obatnya.

*Human Immunodeficiency Virus* yang sering dikenal dengan HIV merupakan virus yang menyebabkan terserangnya sistem kekebalan tubuh pada manusia, sedangkan AIDS atau yang merupakan singkatan *Acquired Immune Deficiency Syndrome* merupakan virus yang muncul setelah sistem kekebalan tubuh terserang oleh virus HIV dalam jangka waktu lima tahun hingga sepuluh tahun atau lebih. Seseorang yang sudah terinfeksi oleh virus ini akan menjadikan kekebalan tubuh semakin lemah, serta satu atau lebih penyakit lain yang mungkin akan timbul pada seseorang pengidap HIV ini akan menjadi lebih berat dari biasanya (Murni, 2016). Penyakit HIV/AIDS merupakan penyakit yang dapat menyerang dari segala kalangan usia, tidak terkecuali bayi atau anak-anak yang kemungkinan tertular dari ibunya sejak di dalam kandungan. Menurut IDAI atau Ikatan Dokter Anak Indonesia, sejumlah 1.188 anak di Indonesia mengalami positif terinfeksi HIV pada tahun 2022. IDAI menyebutkan bahwa kategori kelompok remaja dengan usia antara 15 hingga 19 tahun menjadi kelompok dengan jumlah paling banyak terkena infeksi HIV, yaitu mencapai angka 741 remaja atau sama dengan 3,3% dari seluruh kelompok usia yang terinfeksi.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju di masa sekarang, terdapat obat yang sudah ditemukan untuk mencegah terjadinya penularan virus HIV. Obat tersebut dikenal dengan nama PrEP. Obat PrEP (*Pre-Exposure Prophylaxis*) menjadi obat yang berfungsi sebagai pencegah terjadinya penularan infeksi untuk orang-orang yang memiliki risiko cukup tinggi tertular HIV. Obat PrEP dimaksudkan untuk salah satunya sebagai

pengecahan penularan infeksi HIV melalui pasangan yang sudah terdeteksi atau mengalami positif HIV (Ngleth, 2022). Obat ini hanya ditujukan untuk orang-orang yang tidak menghidap HIV, tetapi dengan memiliki risiko tinggi tertular. Tujuan PrEP sendiri merupakan usaha pemerintah untuk menekan agar angka kasus HIV baru tidak semakin bertambah. Namun program ini masih sangat awam di masyarakat, sehingga diperlukan media yang dapat membantu penyebaran informasi PrEP agar program pemerintah ini bisa dijangkau oleh masyarakat dalam skala yang lebih luas.

Bulan November 2022 penulis menyebarkan kuesioner pada remaja dengan usia 15-19 tahun untuk mengetahui pemahaman remaja mengenai HIV dan AIDS. Berdasarkan hasil perolehan data kuesioner seperti pada gambar 1 menunjukkan bahwa 37 dari 61 remaja memiliki pemahaman HIV dan AIDS pada tingkat tidak paham, kurang paham dan cukup paham. Pemahaman yang kurang seperti ini biasanya dapat menyebabkan beberapa kesalahpahaman karena pengetahuan menjadi penentu seseorang bersikap. Remaja yang benar-benar paham terkait informasi mengenai HIV-AIDS biasanya akan lebih peduli pada ODHA (Orang dengan HIV AIDS) dan begitu pun dengan sebaliknya (Nurwati & Rusyidi, 2019).



**Gambar 1. Diagram hasil kuesioner mengenai tingkat pemahaman HIV&AIDS**

Masyarakat yang kurang atau bahkan tidak paham mengenai HIV dan AIDS menyebabkan munculnya stigma negatif terhadap ODHA. Stigma negatif terhadap ODHA yang dimaksud adalah seperti menganggap HIV/AIDS adalah penyakit yang timbul setelah pergaulan bebas; penyakit HIV/AIDS adalah kutukan; seseorang yang terkena HIV disebabkan karena nakal, bebas, tidak beradab, dan lain sebagainya. Adapun perlakuan diskriminatif yaitu seperti perubahan sikap orang terdekat setelah seseorang tersebut

didiagnosa positif HIV. Contoh lain dari sikap diskriminatif terhadap pengidap HIV atau ODHA adalah memberikan perlakuan berbeda dari orang-orang normal lainnya, seperti memberikan tempat makan khusus, tempat tidur khusus dan sering menjaga jarak dengan ODHA. Stigma dan diskriminasi yang masih tinggi terhadap ODHA seringkali mengakibatkan ODHA menyembunyikan status HIV-nya dari keluarga dan orang terdekat, sehingga ODHA terkadang berjuang sendiri karena tidak ingin memermalukan keluarganya (Maharini, 2014). Hal ini semakin menunjukkan bahwa sebagian masyarakat masih kurang paham mengenai informasi yang benar terkait penyakit HIV/AIDS.

Keberadaan buku di zaman digital ini mulai tergeser oleh media-media lain yang lebih menarik. Meski begitu di kalangan remaja sebenarnya masih memiliki ketertarikan untuk membaca buku, khususnya buku komik. Tahun 2013 dalam program TV NTV Sekai Banzuke mengungkapkan bahwa Indonesia menjadi peringkat pembaca manga terbanyak kedua di dunia setelah Finlandia. Pada tahun 2016 tercatat sebanyak 6 juta dari total 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia merupakan pembaca komik digital LINE Webtoon yang berasal dari Indonesia (Agnes, 2016). Berdasarkan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kalangan remaja khususnya di Indonesia, masih relevan dengan aktivitas membaca meskipun masih diperlukannya sebuah daya tarik tersendiri untuk meningkatkan minat baca dari sebuah informasi yang diberikan. Dalam hal ini, desain ilustrasi dan artistik dari buku yang dibaca harus bisa mengakomodasi keinginan pembaca dan menarik perhatian mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis saat mengunjungi pameran buku, perpustakaan, toko buku, dan website komik digital, informasi yang mengangkat topik mengenai HIV dan AIDS belum terlalu banyak beredar. Penulis hanya menemukan satu atau tidak sama sekali buku yang mengangkat topik HIV/AIDS dari setiap tempat observasi. Buku-buku yang ditemukan tersebut juga mayoritas didominasi dengan teks dan hanya dengan sedikit foto. Sedangkan informasi dalam bentuk komik, penulis hanya menemukan komik-komik singkat yang hanya terdiri dari satu episode. Kondisi yang demikian ini tentu sangat memberatkan daya minat atau daya tarik khususnya para remaja untuk membaca informasi pada buku. Oleh karena itu berdasarkan data-data yang menjadi temuan penulis diatas, media edukasi dalam bentuk komik digital diharapkan menjadi media yang tepat dan mampu memudahkan pemahaman serta meningkatkan minat baca remaja dalam memahami informasi mengenai HIV/AIDS.

## 2. METODE

### A. Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dapat dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu data primer dan sekunder. Jenis data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari sumbernya dengan menggunakan proses wawancara, observasi lapangan, dan penyebaran kuesioner. Hal itu dilakukan dengan menyusun data yang didapat ke dalam kelompok-kelompok kategori dan dijabarkan ke dalam unit-unit tersebut.

#### 1) Wawancara

Metode wawancara dengan menggunakan sesi tanya jawab bertujuan untuk mendapatkan informasi yang valid. Wawancara dilakukan bersama : 1) Dokter Ahli penyakit HIV/AIDS dengan tujuan untuk mengetahui segala informasi yang valid terkait penyakit HIV/AIDS; 2) Pendamping HIV/AIDS dengan tujuan untuk mengetahui tingkah laku atau kebiasaan dari pasien HIV/AIDS; 3) *Webtoon Artist* tujuannya untuk mengetahui proses dan pemodelan pembuatan komik webtoon agar informasi yang diberikan dapat tersampaikan dengan mudah oleh pembaca.

#### 2) Observasi Lapangan

Observasi dilakukan dengan menggunakan 2 cara. Observasi yang pertama dengan cara datang langsung ke lokasi yang dituju yaitu pameran buku yang diadakan di Kota Blitar dan Sidoarjo, Perpustakaan Kota Surabaya, dan Perpustakaan Universitas Airlangga Kampus C. Cara kedua yaitu dengan pengamatan langsung melalui platform Webtoon dan Tiktok.

#### 3) Kuesioner

Tahap kuesioner ini merupakan pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan yang disusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pada perancangan. Target dalam kuesioner ini yaitu usia 15-19 tahun dengan sebanyak 101 responden.

Data sekunder berasal dari berbagai sumber yang sudah ada sebelumnya yaitu berupa artikel, jurnal, dan buku.

#### 1) Kepustakaan

Tujuan adanya kepustakaan untuk mencari data literatur yang berkaitan mengenai buku, webtoon, komik, unsur-unsur visual, dan yang terpenting informasi mengenai seputar penyakit HIV/AIDS.

## B. Metode Analisis Data

Tahap analisis data bersifat mendukung isi dalam perancangan. Hasil dari analisis data muncul berupa konteks yang ada dalam perancangan ini seperti penggunaan isi video, warna, karakter, gaya desain, dan sebagainya. Dari hasil pengumpulan data yang telah didapatkan, perancangan ini menggunakan teknik metode kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan hasil pengumpulan data primer. Berikut teknik metode analisis data yang diterapkan dalam perancangan web komik HIV/AIDS sebagai media edukasi pencegahan bagi remaja usia 15-19 tahun:

### 1) Teknik Metode Kualitatif

Pengumpulan data kualitatif digunakan untuk menentukan *unique selling proposition* yang berasal dari hasil wawancara dan observasi, yang kemudian disimpulkan untuk menjadi acuan dalam teknik analisis 5W+1H. Teknik analisis 5W+1H menggunakan rumus pertanyaan apa (*what*), siapa (*who*), dimana (*where*), kapan (*when*), mengapa (*why*) dan bagaimana (*how*).

### 2) Teknik Metode Kuantitatif

Teknik metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui pemahaman remaja dengan usia 15-19 tahun mengenai penyakit HIV/AIDS dan mengetahui stigma masyarakat terhadap ODHA. Metode kuantitatif didapatkan dari hasil penyebaran kuesioner.

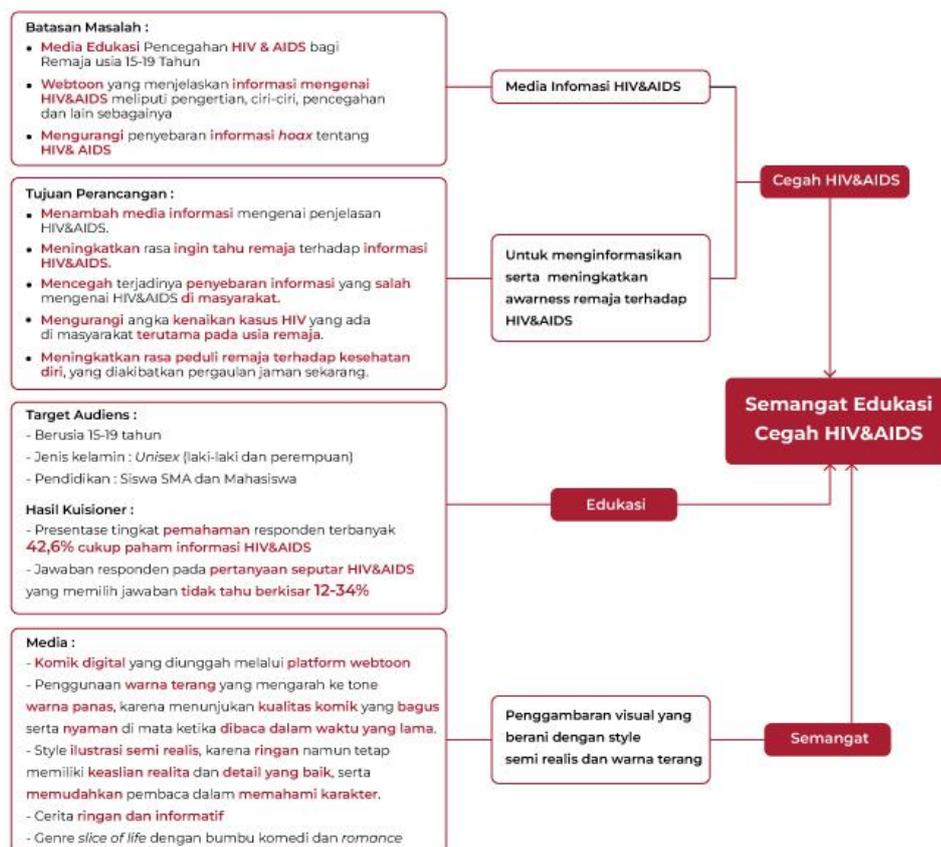
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dengan menggunakan teknik metode kuantitatif menunjukkan kategori kelompok remaja dengan usia antara 15 hingga 19 tahun menjadi kelompok dengan jumlah paling banyak terkena infeksi HIV yaitu sekitar 15% menurut data modeling AEM sehingga sangat penting diberikannya edukasi mengenai HIV/AIDS. Menurut Dr. Fitri dalam wawancara yang telah dilakukan penulis, pergaulan remaja cukup mengkhawatirkan dan informasi mengenai HIV/AIDS harus secepat mungkin diberikan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis, informasi mengenai edukasi HIV/AIDS dalam bentuk web komik sangat sedikit atau hanya terdapat satu jumlah episode dan lainnya hanya berupa teks dengan sedikit gambar visual.

Media yang digunakan dalam perancangan web komik ini menggunakan platform Webtoon, hal tersebut didasari dari hasil kuesioner yang telah diperoleh sebanyak 81,3% responden memilih Webtoon sebagai platform yang sesuai dengan perancangan ini. Gaya

yang digunakan dalam perancangan web komik menggunakan gaya gambar semirealis yang merupakan gabungan gaya realis dan kartun (Pradesta & Aryanto, 2020). Penggunaan *tone* warna sebagai pencahayaan juga memiliki fungsi penting dalam perancangan web komik. Efek suasana cerita yang dramatis dapat dikomunikasikan atau ditampilkan melalui penggunaan teknik pencahayaan, selain itu terdapat juga metode umum untuk mendukung menampilkan nuansa cerita yaitu melalui penggunaan temperatur warna (Rizkiantono & Ayuswantana, 2014). Pencahayaan yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna terang dengan temperatur warna hangat sesuai hasil wawancara bersama audiens.

Elemen yang juga penting dalam pembuatan perancangan ini adalah dengan adanya *keyword* sebagai acuan pembuatan konsep desain. *Keyword* ini berfungsi sebagai tolak ukur dalam sebuah perancangan sehingga menghasilkan suatu karakteristik pada perancangan tersebut. Penulis mendapatkan *keyword* melalui teknik *brainstorming* dan *mind mapping* menggunakan sumber data yang sudah dikumpulkan, sehingga dihasilkan *keyword* “Semangat Edukasi Cegah HIV&AIDS” yang perumusannya dapat dilihat pada gambar 2. *Keyword* ini merujuk pada gagasan utama cerita komik yang akan memuat informasi-informasi terkait HIV/AIDS yang bertujuan untuk memberikan edukasi melalui web komik.



**Gambar 2. Perumusan Konsep Keyword**

## A. Konsep Verbal

### 1) Judul Komik

Judul web komik didapatkan berdasarkan acuan *keyword* yang sudah ada. Judul web komik ini yaitu “Cerita HIV (Hans, Isna, Viktor)” yang mengisahkan persahabatan tiga anak SMA dalam membantu dan memberikan dukungan kepada orang yang terkena HIV.

### 2) Gaya Bahasa

Gaya bahasa pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku karena disesuaikan dengan target audiensnya yaitu remaja. Bahasa yang tidak terlalu baku diharapkan mempermudah remaja memahami isi cerita komik serta informasi yang disampaikan di dalamnya. Ada kemungkinan akan terdapat beberapa bahasa ilmiah yang akan dimasukkan ke dalam komik supaya penyampaian informasi bisa terjadi secara benar dan lengkap.

### 3) Alur Cerita

Alur cerita dalam webtoon ini adalah alur cerita campuran. Cerita diolah dengan dasar konsep yang disukai target audiens, yaitu cerita yang ringan namun tetap memiliki alur cerita yang kompleks. Kisah ini dimulai dengan Hans, Isna, dan Viktor yang terkejut akan peningkatan kasus HIV di kotanya. Hal ini membuat 3 sahabat ini menjadi peduli mengenai kasus HIV yang ada di sekitar mereka. Hans yang tinggal bersama Om Agus, mulai mencurigai bahwa omnya yang sedang sakit memiliki gejala mirip dengan penderita HIV. Beberapa hari kemudian ketika kondisi Om Agus yang tidak kunjung membaik, Hans lalu mengantarkannya untuk berobat dan ternyata Om Agus didiagnosis dengan HIV tahap 1. Hans berusaha untuk mendukungnya. Bersama Isna dan Viktor, mereka belajar tentang HIV dan mengedukasi orang-orang, termasuk melawan berita palsu di media sosial. Kisah ini mengilustrasikan bagaimana perubahan pemahaman dan dukungan dapat mengatasi ketakutan dan stigma terhadap penderita HIV. Web komik ini akan dibuat dalam 7 episode yang dimana pada setiap episodenya akan berisikan informasi mengenai HIV/AIDS.

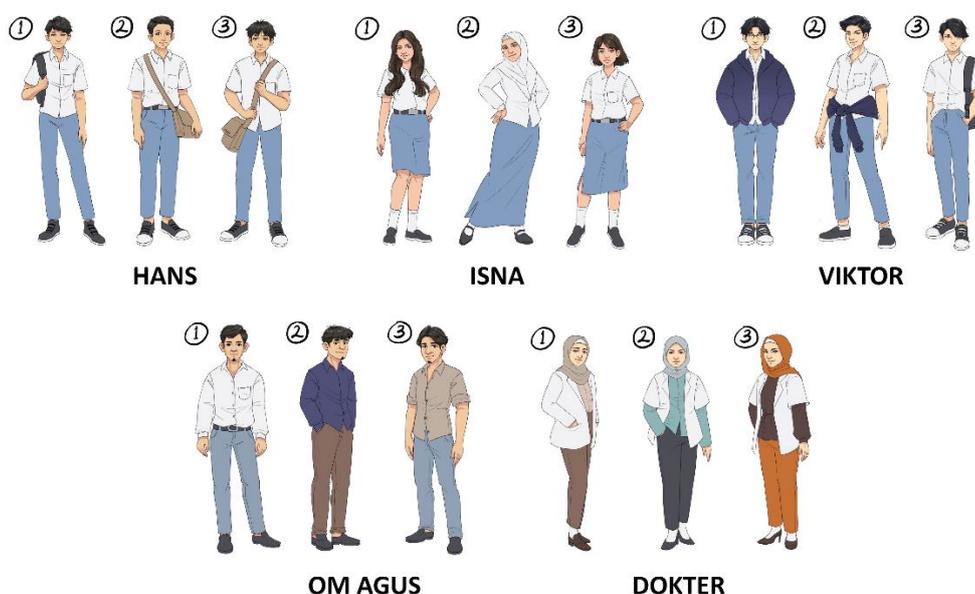
## B. Konsep Visual

### 1) Desain Karakter

Sebuah desain karakter yang baik adalah desain yang secara visualnya terlihat menarik dan juga mampu memenuhi keperluan serta mengomunikasikan nilai dan

prinsip dari institusi yang mewakilinya (Danar et al., 2020). Pembuatan alternatif desain karakter juga dianggap penting untuk menentukan desain terbaik yang nantinya akan digunakan sebagai acuan visual karakter tokoh. Maka dari itu, masing-masing desain karakter untuk web komik ini dibuat menjadi 3 alternatif seperti yang dapat dilihat pada gambar 3. Pemilihan dari alternatif-alternatif tersebut dilakukan dengan metode kuisioner yang ditujukan pada remaja usia 15-19 tahun sebagai target audiens.

- Alternatif karakter



**Gambar 3. Alternatif Karakter**

- Karakter terpilih

Gambar 4 menunjukkan karakter yang terpilih untuk web komik pada perancangan ini, yaituurut dari kiri untuk desain karakter Hans, Isna, Viktor, Om Agus dan karakter Dokter.

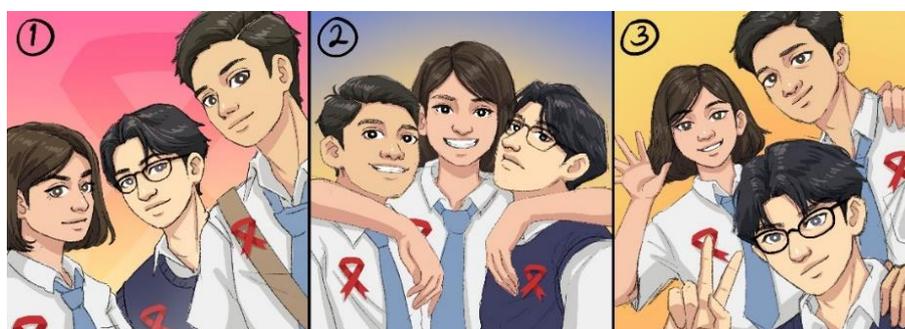


**Gambar 4. Karakter Terpilih**

## 2) Desain Thumbnail

Thumbnail pada tampil pada webtoon canvas berguna sebagai gambar profil, sehingga diperlukan pertimbangan yang baik sebelum menentukan gambar yang akan digunakan karena thumbnail ini nantinya bisa berguna dalam menarik minat pembaca untuk membaca komik ini. Gambar 5 menunjukkan 3 alternatif thumbnail yang telah dibuat untuk menentukan thumbnail terpilih. Penulis meminta bantuan kepada beberapa orang ahli yang kompeten dalam bidang pembuatan ilustrasi untuk memilih 1 dari 3 alternatif yang ada.

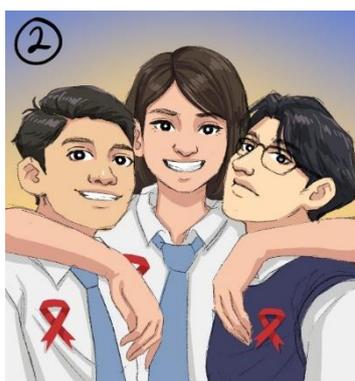
- Alternatif thumbnail



**Gambar 5. Alternatif Thumbnail**

- Thumbnail terpilih

Gambar 6 menunjukkan thumbnail yang terpilih untuk ditampilkan pada webtoon canvas.



**Gambar 6. Thumbnail Terpilih**

## 3) Tipografi Judul

Tipografi judul ditulis menggunakan jenis font *san serif* yang diberikan efek grafis supaya lebih menarik. Warna judul menggunakan warna kombinasi pink dan kuning supaya memberikan kesan yang menarik dan cerah untuk menarik minat baca remaja. Pemilihan warna ini sesuai dengan *keyword* yang merupakan

visualisasi dari kata semangat. Pita merah merupakan lambang gerakan HIV digunakan sebagai ornamen yang menggambarkan bahwa pada komik ini memuat informasi terkait HIV/AIDS.



Gambar 7. Tipografi Judul

#### 4) Implementasi Desain

Web komik akan dipublikasikan pada platform Line Webtoon canvas dengan ukuran 20.000 px x 800 px dan resolusi 350 dpi untuk setiap *chapter*. Web komik akan dibuat *full colour* dengan jumlah 7 *chapter* yang terdiri dari 40-50 panel di setiap *chapter*. Setiap *chapter* web komik akan memuat informasi-informasi tentang HIV/AIDS. Gambar 8 merupakan cuplikan panel hasil implementasi desain. *Software* yang digunakan adalah Clip Studio Paint. Proses yang dilakukan adalah sketsa, *lineart*, *base colour* dan *finishing*.



## Gambar 8. Implementasi Desain

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan web komik “Cerita HIV (Hans, Isna, Viktor)” bertujuan untuk mengedukasi remaja tentang HIV/AIDS dengan pendekatan yang lebih kontemporer. Langkah ini diambil sebagai tanggapan terhadap kasus baru peningkatan HIV pada remaja. Proses perancangan web komik melibatkan serangkaian tahapan penting, mulai dari pengumpulan data hingga perumusan konsep, desain, dan distribusi melalui platform LINE Webtoon. Platform komik digital ini diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang HIV/AIDS termasuk pada kalangan remaja. Hal ini juga diharapkan dapat membantu mengurangi stigma serta diskriminasi yang masih melekat pada ODHA. Dengan pendekatan ini, diharapkan remaja akan lebih aktif dalam memperoleh informasi dan berpartisipasi dalam upaya pencegahan penularan HIV.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2016, August 13). Pembaca LINE Webtoon Indonesia terbesar di dunia. Detikhot. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>
- Al Kausar, L. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik Solo Leveling karya Chu-Gong. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 2(1), 228–238.
- Al Kausar, L., Muslimah, S., Ruliyani, R., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik Lookism karya Park Tae-Jun. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 249–260.
- Azizah, K. N. (2022). 10 provinsi di RI dengan kasus HIV terbanyak, DKI nyaris 100 ribu. *DetikHealth*. <https://health.detik.com/berita-detikhealth/d-6258386/10-provinsi-di-ri-dengan-kasus-hiv-terbanyak-dki-nyaris-100-ribu>
- Daniar, A., Komunikasi, D., & Seni, P. (2020). Kajian visual karakter desain Webtoon Be a Poem. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 3(2), 122–125. <https://doi.org/10.51804/DESKOVI.V3I2.807>
- Humas Kota Bandung. (2022). Pengidap HIV bisa sehat dan produktif jika lakukan ini. Pemerintah Kota Bandung. <https://www.bandung.go.id/news/read/6891/pengidap-hiv-bisa-sehat-dan-produktif-jika-lakukan-ini>
- Ichsan Emrald Alamsyah. (2022). Data IDAI: 741 remaja tercatat terinfeksi HIV sepanjang 2022. *Republika*. <https://news.republika.co.id/berita//rhmo0v349/data-idai-741-remaja-tercatat-terinfeksi-hiv-sepanjang-2022>

- Maharini, R. (2014). Stigma dan diskriminasi orang dengan HIV/AIDS (ODHA) pada pelayanan kesehatan di Kota Pekanbaru tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 2. <https://jurnal.htp.ac.id/index.php/keskom/article/view/79/65>
- Murni, S. (2016). Hidup dengan HIV-AIDS (Vol. 6866, Issue 10). Spiritia. [https://spiritia.or.id/cdn/files/dokumen/hidup-dengan-hiv\\_5c34da84e3e40.pdf](https://spiritia.or.id/cdn/files/dokumen/hidup-dengan-hiv_5c34da84e3e40.pdf)
- Ngletih. (2022, February 8). Edukasi E-LAHAB: Obat PrEP (pre-exposure prophylaxis) adalah obat pencegah penularan infeksi bagi orang-orang yang berisiko tinggi tertular HIV. Dinas Kesehatan Kota Kediri. <https://dinkes.kedirikota.go.id/p/edukasi-e-lahab-obat-prep-pre-exposure-prophylaxis-adalah-obat-pencegah-penularan-infeksi-bagi-orang>
- Nurwati, N., & Rusyidi, B. (2019). Pengetahuan remaja terhadap HIV-AIDS. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 288–293. <https://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/20607>
- Pradesta, E., & Aryanto, H. (2020). Gaya semirealis sebagai inspirasi perancangan character concept art game fantasi berbasis legenda Nusantara. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(3), 167–177. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36147>
- Rizkiantono, R. E., & Ayuswantana, A. C. (2014). Perancangan web-komik Wanorosingo sebagai media alternatif pengenalan wayang Cek-dong untuk generasi muda. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(1), 15389. <https://doi.org/10.12962/J23373520.V3I1.6021>