

## PERANCANGAN KOMIK STRIP EDUKASI DIGITAL PARENTING “KEDIP” BAGI ORANG TUA MUDA DI KABUPATEN PATI

*Cipta Ulung Edo Priyanga<sup>1</sup>, Siti Desintha<sup>2</sup>, Arry Mustikawan<sup>3</sup>*

*<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
ciptaaulung@student.telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id, arrysoe@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Kurangnya kesadaran akan urgensi digital parenting merupakan masalah serius yang ada di masyarakat ini. *Digital parenting* pada anak dapat mencegah mereka dari eksposur konten negatif yang dapat merusak moral anak serta penggunaan gawai yang tak terkendali dapat berdampak pada tumbuh kembang anak. Namun peranan orang tua dalam melakukan *digital parenting* sering kali terabaikan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya edukasi serta kurangnya rasa tanggung jawab yang dimiliki oleh orang tua kepada anak. Orang tua diharapkan lebih paham dengan urgensi *digital parenting* sehingga dapat mencegah dampak negatif yang dapat diakibatkan dari penggunaan gawai yang tak terkendali pada anak. Dalam penelitian ini dibuatlah seri komik strip untuk mengedukasi masyarakat khususnya orang tua muda mengenai urgensi *digital parenting* bagi tumbuh kembang anak. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif sebagai metode pengumpulan data, serta metode analisis SWOT dan matriks untuk menganalisis data yang didapatkan. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat membuat masyarakat lebih sadar mengenai urgensi *digital parenting* sehingga dapat mencegah dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gawai yang tak terkendali pada anak.

**Kata kunci:** *Digital Parenting*, Komik strip, Orang tua

**Abstract:** Lack of awareness of the urgency of digital parenting is a serious problem that exists in this society. Digital parenting for children can prevent them from being exposed to negative content that can damage children's morals and the uncontrolled use of gadgets can have an impact on children's growth and development. However, the role of parents in digital parenting is often overlooked. This happens due to a lack of education and a lack of sense of responsibility that parents have for their children. Parents are expected to be more aware of the urgency of digital parenting so that they can prevent the negative impacts that can result from uncontrolled use of devices on children. In this research, a comic strip series was created to educate the public, especially young parents, about the urgency of digital parenting for child development. This design uses qualitative methods as a data collection method, as well as SWOT and matrix analysis methods to analyze the data obtained. The results of this design are expected to make people more aware of the urgency of digital parenting to prevent the negative impacts that can be caused by uncontrolled use of devices on children.

**Keywords:** Digital Parenting, Comic strip, Parents

## PENDAHULUAN

Kehadiran teknologi gawai dan internet dapat memberikan dampak positif, seperti kemudahan akses informasi, kepraktisan, koneksi, dan lain sebagainya. Namun, dalam segelimpang kasus, kehadiran teknologi ini juga memberikan dampak negatif yang memprihatinkan khususnya kepada anak-anak dan remaja.

Gawai dapat menimbulkan adiksi dan juga dapat membuat anak dapat terpapar konten negatif yang ada di internet. Fenomena tersebut pernah terjadi di Kabupaten Pati, Jawa Tengah. Berdasarkan kutipan dari laman web Jawa Pos Radar Kudus, terdapat total 30 kasus anak mengalami adiksi gawai. Kepala Sentra Margo Laras Pati Jiwaningsih mengatakan bahwa jumlah tersebut adalah jumlah total dari keseluruhan kasus yang terjadi dari tahun 2019. Anak-anak tersebut berasal dari berbagai kalangan usia mulai dari TK, SD, SMP hingga SMA. Di antara semua kasus adiksi gawai tersebut, ada seorang remaja putri yang kecanduan pornografi. Komite D DPRD Pati Maesaroh juga mengomentari mengenai adanya anak yang dirawat di bangsal psikiatri karena kecanduan gawai. Ia menekankan perlunya peran orang tua dalam memantau penggunaan gawai oleh anak. Hal tersebut sangatlah memprihatinkan, karena dapat berdampak pada kualitas pendidikan dan moral khususnya pada kalangan muda yang ada di Kota Pati secara signifikan. Kota Pati merupakan kota kecil dengan jumlah penduduk yang tercatat di laman Badan Pusat Statistik Kabupaten Pati berkisar 1.349.172 jiwa pada tahun 2021. Sehingga apabila tidak segera ditangani, Kota Pati dapat mengalami kemunduran akibat fenomena tersebut.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dibahas, orang tua memiliki peranan penting untuk mendidik anaknya melalui penerapan *Digital parenting*. Digital parenting secara umum diartikan sebagai upaya untuk mengontrol, membatasi, dan memantau perilaku anak saat menggunakan gawai oleh orang tua (Yusuf et al., 2020). Namun sayangnya, kepekaan dan pengetahuan mengenai *digital parenting* oleh orang

tua di Indonesia masih sangat minim. Hal tersebut terjadi akibat masih jarang sumber informasi yang mengangkut topik *digital parenting*.

Maka dari itu dibutuhkanlah sebuah media edukasi dengan tujuan Mengedukasi orang tua dan masyarakat umum mengenai urgensi *digital parenting* di Kabupaten Pati. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan kepada orang tua anak di Kabupaten Pati, mayoritas lebih memilih bentuk media komik strip sebagai media edukasi digital parenting. Melalui komik strip “Kedip” diharapkan dapat meningkatkan kesadaran orang tua terhadap peranan mereka dalam mengasuh dan mendidik anak ketika bermain gawai.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada bulan April hingga Juni 2023. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian dimana data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Informasi tersebut dapat diperoleh dari interviu, catatan, foto, video, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen lainnya (Moleong, 2005: 4). Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode-metode sebagai berikut:

### **Wawancara**

Dalam perancangan kali ini wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur dengan ahli dalam bidang psikologi di Kabupaten Pati, Siti Fatkhurrohmah, SPsi., dari Rumah Sakit Soewondo Pati.

### **Kuesioner**

Dalam perancangan tugas akhir kali ini sampel populasi berupa *proportional sampling* karena populasi yang dituju tidak acak dan memenuhi kriteria tertentu yang

sesuai dengan kebutuhan penelitian, sampel populasi merupakan orang tua muda yang memiliki anak dengan tingkat pendidikan kelas 1 sekolah dasar di Kabupaten Pati dan dibagikan melalui pihak sekolah.

### **Observasi**

Observasi dilakukan secara langsung dengan subjek penelitian, dengan subjek penelitian anak-anak tingkat sekolah dasar dan ibu-ibu muda di desa Sugiharjo yang ada di Kabupaten Pati.

### **Studi Pustaka**

Data-data yang digunakan merupakan hasil olah analisis pustaka yang didapatkan melalui buku, jurnal ilmiah, dan informasi online mengenai psikologi dan *parenting*.

### **Metode Analisis Data**

#### **Analisis SWOT**

Metode analisis SWOT adalah metode menyilangkan antara faktor internal dan faktor eksternal dari objek penelitian. Faktor internal terdiri dari peluang dan kekuatan sedangkan faktor eksternal terdiri dari ancaman dan kelemahan. Masing-masing faktor tersebut disilangkan dan dikombinasikan satu sama lain. Hasil kombinasi ini dapat menjadi pilihan strategi yang memiliki ciri khusus (Soewardikoen, 2019: 108).

#### **Analisis Matriks**

Menurut Soewardikoen (2019: 104), Metode analisis matriks merupakan cara untuk membandingkan gambar atau tulisan dengan menempatkannya satu sama lain, sehingga dapat dibandingkan seperti kesamaannya dan perbedaannya.

## HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber, disebutkan bahwa, masalah terkait penggunaan gawai yang tak terkendali oleh anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Namun, berdasarkan kasus yang pernah ditemui oleh Siti Fatkhurrohmah, SPsi., beliau mengungkapkan bahwa, efek kecanduan terhadap gawai sebenarnya berasal dari kondisi kejiwaan dan perkembangan sang anak yang sudah mengalami gangguan namun diperparah dengan adanya kehadiran gawai yang diberikan kepada orang tua. Kebanyakan orang tua memberikan gawai kepada anaknya tanpa adanya pendampingan dengan maksud agar orang tuanya dapat fokus berkegiatan dan agar anak tidak berisik. Keadaan diperparah dengan adanya fakta bahwa orang tua dari sang anak juga mengalami kecanduan terhadap gawai.

Data kuesioner diperlukan demi mendukung perancangan komik edukasi. Data kuesioner didapat melalui penyebaran lembar kuesioner untuk orang tua di beberapa SD yang ada di Kabupaten Pati dengan jumlah total 151 responden.

Pada data demografi responden menunjukkan, 1,9% responden berada di rentang umur 25-30 tahun, 63,5% berada di rentang usia 31-35 tahun, dan 34,5% berada di rentang umur di atas 36 tahun.

Berdasarkan data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa, 74% responden belum mengenal apa itu *digital parenting*, namun sebagian besar dari mereka sudah menerapkan pembatasan penggunaan gawai pada anak. Meskipun demikian, orang tua terkadang masih lalai, sehingga anak masih sering bermain gawai secara berlebihan. Lebih lanjut, berdasarkan survei, 29,1% orang tua memberikan gawai kepada anaknya supaya anak menjadi tenang. Hal tersebut didukung dengan adanya pengakuan dari salah satu responden. Responden tersebut mengakui bahwa ia masih sering membiarkan anaknya bermain gawai karena anaknya akan tantrum apabila gawainya disita.

Mayoritas dari orang tua menyebutkan bahwa komik strip dapat menjadi media edukasi yang menarik dengan persentase sekitar 61,5%. Persentase tersebut mengalahkan media lain yaitu infografis dengan persentase 38,5% dan *zine* dengan persentase 0%. Komik dipilih karena media tersebut masih bisa dikemas secara menarik serta informatif namun tidak sekaku infografis.

Observasi dilakukan pada beberapa tempat dan subjek yang berhubungan dengan target audiens dari penelitian ini pada hari kerja maupun akhir. Tempat-tempat dilakukannya observasi adalah tempat umum dan beberapa tempat di sekitar lingkungan rumah dengan subjek pengamatan ibu-ibu muda yang memiliki anak usia sekolah dasar. Observasi pertama yang berada dilakukan di Balai Desa Sugiharjo, Kecamatan Pati, Kabupaten Pati, di mana anak-anak dengan rentang umur 7-14 tahun sering bermain gim daring bersama. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, mereka bermain bersama pada hari kerja dari jam satu siang hingga jam enam sore tanpa henti dan pada akhir pekan dari jam sembilan pagi hingga jam satu siang. Selama dalam masa pengamatan, tidak ada orang tua dari salah satu anggota kelompok bermain tersebut yang menemani atau mencari mereka. Pengamatan kedua dilakukan di salah satu rumah penduduk Desa Sugiharjo di mana tetangga sering berkumpul bersama untuk mengobrol. Hasil dari pengamatan menunjukkan terkadang orang tua memberikan gawai kepada anaknya tanpa adanya kontrol mengenai aplikasi dan konten apa yang boleh diakses.

Tabel 1 Matriks perbandingan

	Kostum (Komik Strip untuk Umum)	Komik Tahilalats
--	---------------------------------	------------------

<p>Media Utama</p>		
<p>Ilustrasi</p>	<p>Kostum komik menggunakan gaya ilustrasi kartun yang memiliki ciri khas penggunaan garis lengkung dan sudut tumpul serta penggambaran karakter yang sangat ekspresif. Warna yang dipakai menggunakan warna hangat</p>	<p>Komik Tahilalats menggunakan gaya ilustrasi kartun sederhana yang memiliki ciri khas penggambaran wajah karakternya yang konyol dan penggunaan warna pastel yang memberikan kesan ringan.</p>
<p>Karakter</p>	<p>Seri komik strip Kostum memiliki karakter utama yang selalu muncul di setiap episodenya, serta beberapa karakter pendukung yang berbeda di setiap episodenya tergantung dari topik apa atau tokoh siapa yang sedang dibahas.</p>	<p>Tidak ada karakter khusus di seri Komik Tahilalats. Karakter yang tampil di tiap episodenya selalu berbeda, tergantung dari topik apa yang sedang dibahas.</p>
<p>Media</p>	<p>Media digital</p>	<p>Media digital</p>
<p>Tipografi</p>	<p>Menggunakan jenis <i>typeface sans serif</i> di setiap balon kata atau narasi, sehingga memudahkan dalam menyampaikan isi konten karena tingkat keterbacaan <i>typeface sans serif</i> yang tinggi.</p>	<p>Menggunakan jenis <i>typeface sans serif</i> di setiap balon kata atau narasi, sehingga memudahkan dalam menyampaikan isi konten karena tingkat keterbacaan <i>typeface sans serif</i> yang tinggi.</p>
<p>Konten</p>	<p>Kostum sering mengangkat topik yang sedang hangat di media sosial dan terkadang mengangkat topik edukasi yang dilakukan dalam rangka</p>	<p>Komik Tahilalats sering mengangkat topik-topik ringan seperti komedi hingga konten motivasi berdasarkan kisah kehidupan sehari-hari.</p>

	kolaborasi dengan suatu Lembaga.	
--	----------------------------------	--

Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

Tabel 2 Analisis SWOT

	<b>Opportunity</b>	<b>Threat</b>
	<p>1. Topik mengenai urgensi <i>digital parenting</i> merupakan topik yang akan selalu relevan karena teknologi gawai tidak akan pernah terlepas dari setiap sendi kehidupan manusia.</p> <p>2. Internet menjadi tempat mencari informasi yang paling banyak digunakan dan sosial media dapat membantu dalam distribusi informasi lebih luas.</p> <p>3. Masih belum banyak komik yang membahas urgensi <i>digital parenting</i></p>	<p>1. Komik masih dianggap sebagai media hiburan semata sehingga masih sering dianggap remeh dan kurang relevan sebagai media penyampaian ilmu</p> <p>2. Sudah banyak jenis komik strip yang dikenal di masyarakat, sehingga akan sulit untuk bersaing dengan komik strip tersebut</p>



<b>Strength</b>	<b>(S+O)</b>	<b>(S+T)</b>
<p>1. Format komik dapat membuat konten yang dibawakan secara ringan dan dapat dirangkum menjadi lebih singkat dengan bantuan ilustrasi, sehingga dapat lebih mudah dimengerti.</p> <p>2. Komik digital yang dipublikasikan lewat media sosial dapat tersebar dengan cepat dan luas.</p> <p>3. Media komik digital dapat meminimalisir biaya.</p> <p>4. Dapat meningkatkan <i>awareness</i> mengenai urgensi <i>digital parenting</i>.</p>	<p>1. Topik mengenai urgensi <i>digital parenting</i> dapat dikemas secara menyenangkan dan dapat secara mudah dimengerti dengan bantuan ilustrasi.</p> <p>2. Komik digital yang dipublikasikan lewat media sosial dapat tersebar dengan cepat dan luas serta dapat memotong biaya karena berformat digital.</p> <p>3. Dapat meningkatkan <i>awareness</i> mengenai urgensi <i>digital parenting</i>.</p>	<p>1. Menawarkan keunikan yang membedakannya dengan komik strip lain baik dari segi visual ataupun cara penyampaian kontennya.</p>
<b>Weakness</b>	<b>(W+O)</b>	<b>(W+T)</b>
<p>1. Media edukasi hanya membahas mengenai digital parenting secara</p>	<p>1. Tidak semua orang memiliki akses internet yang memadai, sehingga</p>	<p>1. Media edukasi hanya membahas mengenai digital parenting secara</p>

<p>umum, untuk pembahasan ke tahap selanjutnya perlu mengakses media lain.</p> <p>2. Tidak semua orang memiliki akses internet yang memadai, sehingga akan mengalami kesulitan dalam menerima informasi tersebut.</p>	<p>bagi mereka yang tidak memiliki akses internet memadai pasti akan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi tersebut.</p>	<p>umum, untuk pembahasan ke tahap selanjutnya perlu mengakses media lain.</p>
---	--	--

Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

Dalam desain komunikasi visual perancangan adalah proses pembuatan desain/merancang yang menggunakan bahasa visual untuk menyampaikan pesan dan menyampaikannya melalui media (desain) dengan tujuan menginformasikan, membujuk (merayu), mempengaruhi, mengubah perilaku target sesuai keinginan (Yuniarti et al., 2015). Berdasarkan data yang telah diperoleh, maka konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan kali ini kepada target audiens adalah “Menjadi orang tua bertanggung jawab di era digital itu mudah dilakukan karena beragamnya sumber pembelajaran dan penting untuk diketahui agar dapat mencetak generasi muda yang cemerlang”. Pesan tersebut disampaikan melalui komik strip edukasi yang menghibur sekaligus memberi wawasan kepada orang tua. Penyampaian pesan dilakukan secara provokatif serta memberikan kesan urgensi yang kuat supaya dapat menarik perhatian masyarakat khususnya orang tua muda. Menurut McCloud (2001: 9), komik adalah gambar dan simbol lain yang ditampilkan dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau menimbulkan tanggapan estetika dari pembaca. Sedangkan menurut Maharsi (2011: 16), komik strip adalah komik singkat

yang terdiri dari beberapa panel dan sering dijumpai di surat kabar. Konten tematik kebanyakan berupa humor atau kartun.

Dalam perancangan komik, ilustrasi merupakan unsur yang sangat penting. Ilustrasi adalah salah satu cabang seni rupa yang menggunakan media dua dimensi atau bidang. (Rohidi, 1984: 87) Pengertian ilustrasi adalah representasi sesuatu melalui unsur-unsur visual untuk menjelaskan, menjelaskan, atau memperindah teks sehingga pembaca seolah-olah dapat langsung menangkap ciri-ciri gerak dan kesan cerita yang disajikan. Perancangan komik strip ini menggunakan gaya ilustrasi kartun. Menurut Soedarso (2014: 566) kartun adalah gambar dengan bentuk yang lucu atau ciri-ciri tertentu. Pada umumnya kartun banyak menghiasi majalah anak, kartun dan cerita bergambar. Kartun dipilih karena gaya gambar ini cenderung mudah untuk digambar sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih ringkas, serta memberikan kesan ringan dan jenaka. Komik strip “Kedip” mengambil inspirasi gaya gambar Tahilalats atau Mindblowon. Lebih lanjut, jenis komik yang digunakan adalah komik pendidikan. Menurut Daryanto (2010: 27), komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat informatif. Komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga non-profit.

Desain karakter yang dirancang pun dibentuk sedemikian rupa untuk mendukung latar dan cerita yang ada pada komik ini. Menurut Hidayat dan Rosidin (2018), desain karakter harus mampu menjelaskan seperti apa karakter tersebut, latar belakang dari karakter tersebut melalui atribut yang digunakannya, bahkan stilisasi desain karakter dapat menunjukkan kesan kasual, serius, kartun, semi-realistic, ataupun realistic.

Penyampaian cerita merupakan unsur yang juga harus diperhatikan. *Story telling* meliputi kemampuan dalam menyampaikan cerita dan menjadi salah satu faktor yang sangat penting dalam membuat komik, penentuan alur atau plot yang baik juga akan menghasilkan komik yang menarik (Lesmana et. al., 2015).

Elemen lain yang perlu diperhatikan dalam menyusun sebuah komik strip adalah *layout*. Menurut pendapat ahli, *layout* adalah tata letak yang digunakan untuk menyusun tata letak dalam suatu gambar, seperti huruf, garis, bidang, gambar, bentuk dalam konteks tertentu (Susanto, 2011: 237). Sedangkan menurut (Suriyanto Rustan, 2009), tata letak adalah susunan elemen desain suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dihasilkan. Berdasarkan pendapat dua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *layout* adalah upaya menyusun elemen desain untuk tujuan menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran.

Menurut Kusrianto (2007: 46), “warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang”. Pemilihan warna menggunakan palet warna dengan suhu hangat yang memberikan efek psikologi ceria dan optimis, sehingga audiens dapat merasa nyaman dan tidak bosan ketika membacanya. Isi konten yang dimuat berisikan narasi yang akan menjelaskan topik urgensi digital parenting yang dibalut dengan unsur komedi serta penggunaan ilustrasi yang dapat membantu mempermudah audiens dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan unsur kebudayaan juga dipakai untuk menggambarkan masyarakat kabupaten Pati berupa selipan beberapa dialek khas kota Pati.

### **Konsep Media**

Media sosial dipilih karena penyebaran informasi dapat dilakukan secara mudah dan dapat menjangkau audiens yang luas, terlebih lagi khalayak sasaran banyak menggunakan sosial media, sehingga diharapkan penyebaran melalui sosial media dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi ke khalayak sasaran. Namun, hal tersebut juga perlu didukung dengan pengetahuan serta strategi yang tepat agar penyebaran informasi dapat dilakukan secara efektif pada tiap platform media sosial yang dipilih. Hal tersebut didasari oleh perbedaan cara kerja algoritma di tiap media sosial.

Judul media utama yang digunakan sebagai identitas komik strip edukasi kali ini adalah “Kedip (Komik edukasi digital parenting)” dengan sub judul berbeda pada setiap episodenya. Tiap episode akan membahas materi yang berbeda mengenai digital parenting yang tersusun dari 4 panel pada tiap halaman serta jumlah halaman yang berbeda jumlahnya tergantung padatnya materi yang disampaikan.

### **Konsep Komunikasi**

Pada perancangan kali ini metode komunikasi yang digunakan adalah AISAS. Menurut Sugiyama dan Andree (2011: 79), Metode AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) digunakan untuk menyasar sebuah kelompok secara efektif dengan mengkaji perubahan perilaku yang terjadi sehingga cocok digunakan di era digital seperti sekarang. Penyebaran poster dan konten media sosial dilakukan untuk menarik perhatian (Attention) dari audiens. Setelah target audiens menyadari keberadaan dari komik strip ini, maka atribut-atribut lain seperti poster dan media pendukung lain disebar di tempat-tempat strategis seperti; sekolah, fasilitas kesehatan, booth carfree day, maupun tempat umum lainnya untuk meningkatkan ketertarikan (Interest) target audiens. Pada tahap selanjutnya, target audiens yang tertarik melakukan pencarian (Search) terhadap media utama dari komik tersebut dan kemudian membacanya (Action). Setelah membaca isi dari media utama, target audiens diharapkan untuk menyebarluaskan (Share) informasi yang telah didapatkan baik melalui pembagian media utama secara langsung, mulut ke mulut, atau melalui media pendukung yang tersedia.

### **Hasil Perancangan**

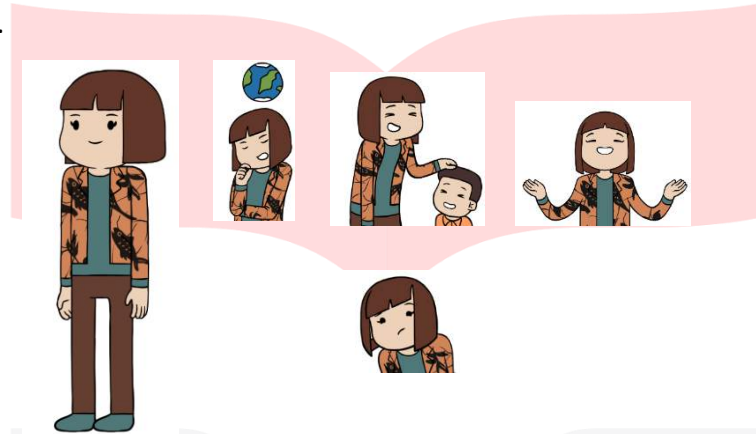
Perancangan kampanye ini mempertimbangkan beberapa aspek yang digunakan agar dapat diterima oleh target audiens yaitu, orang tua muda yang pada saat perancangan kampanye ini dilakukan termasuk ke dalam kelompok generasi milenial dengan umur 31-35 dan berdomisili di Kabupaten Pati, Jawa Tengah.

### **Karakter**

Terdapat dua karakter utama yang ada terdapat di dalam komik, yaitu :

### Ibu Ninda

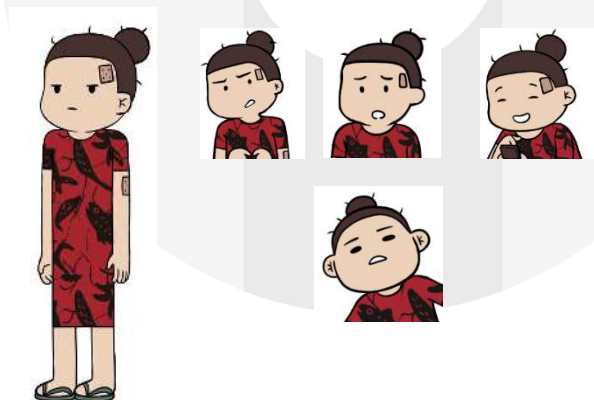
Ibu Ninda digambarkan sebagai orang tua muda dengan tata busana yang modis yang paham tentang urgensi dan bagaimana cara melakukan *digital parenting* kepada anak.



Gambar 2 Desain karakter Ibu Ninda  
Sumber: Cipta Ulung Edo Priyangga, 2023

### Ibu Indah

Ibu Indah digambarkan sebagai ibu rumah tangga yang menggunakan daster yang belum paham tentang urgensi dan bagaimana cara melakukan digital parenting kepada anak.



Gambar 3 Desain karakter Ibu Indah  
Sumber: Cipta Ulung Edo Priyangga, 2023

Terdapat dua karakter sampingan yang ada terdapat di dalam komik, yaitu :

### **Aris**

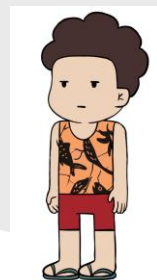
Aris adalah anak dari Ibu Ninda. Aris digambarkan sebagai anak yang tenang dan akur bersama ibunya. Aris digunakan sebagai contoh dari hasil pengasuhan Ibu Ninda yang baik, sehingga dapat memperkuat karakter dari Ibu Ninda sebagai orang tua cerdas.



Gambar 4 Desain karakter Aris  
Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

### **Joko**

Joko merupakan anak dari Ibu Indah yang digambarkan sebagai anak yang sulit diatur dan kecanduan gawai, sehingga sering kali membuat Ibu Indah dibuat kerepotan olehnya. Hal tersebut bertujuan untuk memperkuat karakter Ibu Indah yang masih kesulitan dalam melakukan pengasuhan anak.



Gambar 5 Desain karakter Joko  
Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

### **Judul Karya dan Logo**

Kedip adalah nama yang dipilih sebagai identitas dari seri komik strip yang merupakan singkatan dari “Komik Edukasi Digital Parenting” yang sesuai dengan maksud serta tujuan utama dari serial komik strip ini yaitu untuk membantu pembacanya untuk memahami konsep *digital parenting* dan berbagi tips yang dapat dilakukan apabila menemui situasi yang serupa. Logo Kedip memanfaatkan ruang negatif untuk memperlihatkan bentuk mata yang memiliki pesan kepada para pembacanya untuk membuka mata mereka lebar-lebar agar dapat melihat masalah serius mengenai kesadaran *digital parenting* yang seringkali diabaikan oleh pihak orang tua. Logo Kedip menggunakan warna utama merah dan jingga untuk memberikan kesan keceriaan dan optimisme kepada para pembacanya.



Gambar 6 Logo Kedip

Sumber: Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

### **Storyline**

Komik Kedip menceritakan keseharian dua keluarga yang memiliki pemahaman berbeda mengenai digital parenting. Keluarga tersebut yaitu keluarga Ibu Ninda yang sudah paham tentang konsep digital parenting dan keluarga Ibu Indah yang masih belum paham konsep digital parenting. Dalam penyajian ceritanya, Ibu Indah seringkali terlihat kewalahan menghadapi anaknya yang sulit diatur. Kemudian Ibu Ninda datang untuk membantu Ibu Indah dengan memberikan pengertian serta tips untuk menyelesaikan masalah terkait digital parenting. Meski memiliki latar yang



berbeda, kedua orang tua muda tersebut berteman akrab, sehingga memiliki julukan Duo Ndadah.

**Hasil Karya**



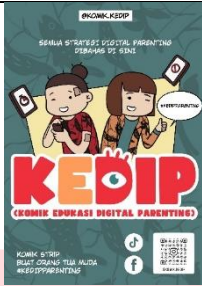


Gambar 7 Episode pertama  
Sumber : Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

**Hasil Media Pendukung**

Media pendukung merupakan komponen yang dapat digunakan untuk membantu dalam promosi komik strip sebagai media utama maupun penyebaran informasi terkait urgensi digital parenting itu sendiri. Media pendukung yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Media Pendukung

No.	Benda	Nama	Bentuk
1		Merchandise	Fisik

2		Poster	Fisik & Digital
3		Konten media sosial	Digital
4.		Sticker Whatsapp	Digital

Sumber : Cipta Ulung Edo Priyanga, 2023

**KESIMPULAN**

Peranan orang tua dalam melakukan *digital parenting* sering kali terabaikan yang mendorong terjadinya demoralisasi akibat penggunaan gawai yang tak terkendali. Melalui perancangan komik strip “Kedip” diharapkan masyarakat khususnya orang tua muda agar dapat mengerti urgensi dari digital parenting sehingga dampak negatif dari penggunaan gawai dapat diredam bahkan dihindari.

Berdasarkan hasil dari perancangan serta pembuatan laporan Tugas Akhir ini terdapat pesan dan saran yang dapat dibagikan yang diharapkan dapat membantu penelitian berikutnya di masa yang akan datang, agar lebih memahami khalayak sasaran yang ingin dituju, sehingga karya yang sudah dirancang dapat lebih terhubung

dan penyampaian informasi dari karya tersebut dapat lebih diterima oleh khalayak sasaran.

Pengambilan data dilakukan lebih mendalam serta dengan lingkup area yang lebih luas lagi khususnya pada pengambilan data observasi. Hal tersebut bertujuan agar data yang didapat memiliki tingkat validitas yang mencukupi.

Dalam merancang sebuah media utama yang berbasis media sosial, perhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi penyebaran informasi, seperti algoritma tiap media sosial. Hal tersebut perlu diperhatikan agar penyebaran informasi dapat dilakukan secara efektif dan tepat sasaran.

Pemberian identitas pada karya juga merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Pemberian identitas nama berdasarkan akronim harus mempertimbangkan faktor diksi dan bunyi agar pemberian identitas karya tersebut menjadi ikonik. Sebisa mungkin untuk memberikan nama berdasarkan akronim yang berkaitan dengan tema suatu karya atau belum memiliki arti spesifik agar audiens dapat mengasosiasikan nama tersebut dengan karya lebih kuat lagi.

## REFERENSI

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lexy J. Moleong. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Maharsi, I. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyama, K., & Andre, T. (2011). *The Dentsu Way*. New York: McGrawHill.

Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa. Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Jagad Art Space.

**JURNAL:**

Hidayat, S & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain.

Bandung: Universitas Telkom.

Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. EProceedings of Art & Design, 2(1).

Soedarso, Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada.

Humaniora. Jakarta Barat : BINUS University.

Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. In Yogyakarta : PT. Kanisius. PT Kanisius.

Rohidi. Tjetjep R. (1984). Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru.

Semarang: IKIP Semarang Press.

Yuniarti, I., Maulana, S., Desintha, S. (2015). Perancangan Buku Panduan

Mengonsumsi Kulit Buah Jeruk Keprok untuk Usia 9-10 Tahun. Bandung:

Universitas Telkom.

Yusuf, M., Witro, D., Diana, R., Santosa, T. A., Alfikri, A., & Jalwis, J. (2020). Digital

Parenting to Children Using the Internet. Pedagogik Journal of Islamic

Elementary School,

**RUJUKAN LAINNYA:**

Badan Pusat Statistik Jumlah Penduduk Menurut Jenis Kelamin (Jiwa), 2019-2021.

Diakses pada 18 Agustus 2023, dari

<https://patikab.bps.go.id/indicator/12/34/1/jumlah-penduduk-menurut-jenis-kelamin.html>

Falah, Andre F., Mustofa, A. (2023). Kecanduan Gadget, Puluhan Anak di Pati Dirawat

di Bangsal Kejiwaan. Diakses pada 4 April 2023, dari

<https://radarkudus.iawapos.com/pati/03/02/2023/kecanduan-gadget-puluhan-anak-di-pati-dirawat-di-bangsas-kejiwaan/>

