

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI
TOXIC PARENTING BAGI REMAJA DI INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh:

Linda Fadilla Faris

NIM 1812529024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2023

**PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI
TOXIC PARENTING BAGI REMAJA DI INDONESIA**



PERANCANGAN

Oleh:

Linda Fadilla Faris

NIM 1812529024

Tugas Akhir ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Sebagai Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2023

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI TOXIC PARENTING BAGI REMAJA DI INDONESIA diajukan oleh Linda Fadilla Faris, NIM 1812529024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 23 Mei 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Terra Bajraghosa, M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/ NIDN 0012048103

Pembimbing II/ Anggota



Heningtyas Widowati, S.Pd., M.Pd.

NIP 19770124 200212 2 002/ NIDN 0024017704

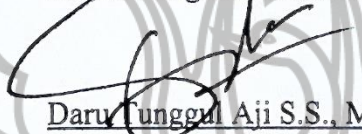
Cognate/ Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota



Daru Tunggal Aji S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Prof. Dr. Drs. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Linda Fadilla Faris

NIM : 1812529024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI TOXIC PARENTING BAGI REMAJA DI INDONESIA**, yang dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Klaten, 2 Mei 2023
Yang membuat pernyataan



Linda Fadilla Faris
1812529024

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Linda Fadilla Faris

NIM : 1812529024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh materi dalam perancangan saya yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI TOXIC PARENTING BAGI REMAJA DI INDONESIA**, kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk keperluan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai perancang. Karya ini sepenuhnya hasil pemikiran saya dan belum pernah diajukan oleh pihak lain. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Klaten, 2 Mei 2023
Yang membuat pernyataan



Linda Fadilla Faris
1812529024

KATA PENGANTAR

Dengan memohon izin kepada Allah SWT, puji syukur kami panjatkan ke hadirat-Nya yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Komik Web Edukasi *Toxic Parenting* bagi Remaja di Indonesia". Tugas Akhir ini bertujuan untuk menyebarkan kesadaran mengenai pentingnya pola pengasuhan yang sehat dan menghindari pola pengasuhan yang berbahaya atau *toxic parenting* di Indonesia.

Melalui komik web berjudul "Kuatku", diharapkan remaja sebagai calon orang tua dapat menjadi agen perubahan dan memutus rantai pola pengasuhan yang berbahaya di Indonesia. Komik web ini dirancang dengan pendekatan edukasi yang ringan dan menyenangkan, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai latar belakang.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini, terutama kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang berharga selama penulisan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan dapat menjadi sumbangsih dalam upaya meningkatkan kesadaran mengenai pentingnya pola pengasuhan yang sehat bagi anak-anak di Indonesia. Terima kasih.

Klaten, 2 Mei 2023



Linda Fadilla Faris
1812529024

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya perancangan Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir proses berjalan, terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kekuatan dan kasih sayang-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. sebagai Rektor ISI Yogyakarta
3. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
5. Bapak Daru Tunggal Aji, S.S., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak Terra Bajraghosa, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
7. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia membimbing dan memberikan fasilitas selama pengerjaan Tugas Akhir.
8. Bapak FX Widyatmoko, S.Sn., M.Sn., selaku dosen wali yang telah mendampingi dan membantu selama masa perkuliahan.
9. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn., selaku *cognate*.
10. Seluruh dosen Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta atas ilmu yang diberikan selama masa perkuliahan.
11. Mama dan Adik-Adik yang selalu memberikan dukungan dan doa.
12. Jojo, Josi, Nicky dan Prasta yang sudah menemani dan berproses bersama dari awal masa kuliah hingga sekarang.
13. Diri saya sendiri yang telah bekerja keras untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini sambil bekerja *full time*.
14. Teman-teman Prau Layar DKV ISI Yogyakarta 2018
15. Tasero yang telah memfasilitasi komputer di kantor sehingga saya bisa kerja sambil mengerjakan Tugas Akhir.

16. Seluruh pihak yang terlibat dalam proses perancangan yang belum dapat disebutkan satu persatu

Sekali lagi, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepada saya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini. Saya sangat beruntung dan berterima kasih atas semua yang telah Anda lakukan untuk membantu saya mencapai pencapaian ini.



ABSTRAK
PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI
***TOXIC PARENTING* BAGI REMAJA DI INDONESIA**

Oleh : Linda Fadilla Faris
NIM : 1812529024

Sangat kurangnya edukasi mengenai pola asuh yang baik bagi remaja di Indonesia serta pentingnya pemahaman mengenai pola pengasuhan yang sehat maupun tidak sehat dapat menyebabkan disfungsi *parenting* yang disebut dengan *toxic parenting*. *Toxic parenting* berdampak besar pada kesehatan mental seseorang hingga dewasa. Perlu dilakukan edukasi mengenai *toxic parenting* agar remaja di Indonesia dapat mengenali pola asuh dan perilaku *toxic* dari orang tua sehingga dapat menjadi agen perubahan dari pola asuh yang salah tersebut pada generasi selanjutnya. Komik web dapat membantu perancang untuk menjangkau *audience* yang lebih luas, serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan mendorong keterlibatan pembaca dalam cerita. Komik web dapat meningkatkan atau mengubah sikap atau perilaku individu, karena memiliki kemampuan persuasif yang kuat secara visual, sehingga dianggap sebagai sarana yang tepat untuk digunakan sebagai alat edukasi mengenai *toxic parenting*. Informasi diperoleh melalui observasi, beberapa buku dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan. Hasil dari perancangan ini berupa komik web berjudul “KuatKu”. Komik web “Kuatku” ini berisikan kisah-kisah dari sekelompok anak dengan latar belakang keluarga yang berbeda-beda yang akan menunjukkan berbagai bentuk dari *toxic parenting* dari berbagai tingkatan serta dampaknya kepada si anak.

Kata kunci : *Toxic Parenting*, Hubungan Orang Tua Dan Anak, Komik Web

ABSTRACT
DESIGNING AN EDUCATIONAL WEB COMIC ABOUT
TOXIC PARENTING FOR TEENAGERS IN INDONESIA

By: Linda Fadilla Faris

Student ID: 1812529024

The lack of education on healthy parenting styles and of ability in identifying both the healthy and unhealthy parenting styles in can lead to dysfunctional parenting known as toxic parenting, an issue that many Indonesian people have not put importance on. Toxic parenting brings about negative impacts on an individual's mental health that will last even until the adulthood. Building teenagers' awareness about this issue is significant so that they can recognize the toxic behaviors conducted by parents and prepare them to be functional parents for their own children in the future. It is hoped that educating teenagers about toxic parenting will drive them to be ambassadors in changing the misled mindset about the ideal parenting style. In doing this, web comics can help in reaching wider targetted audiences as well as providing a more immersive experience and ensuring readers' engagement in the story. Webcomics can improve or change individuals' attitudes and behavior toward a certain issue because the visuals have strong persuasive abilities. For this reason, web comics was considered as an appropriate medium to teach teenagers about toxic parenting. Information needed in designing the web comic was obtained from observation, several books and journals related to design and parenting. The designing proces resulted in a web comic entitled "KuatKu". "Kuatku" told stories about a group of children with different family backgrounds that experienced various forms of toxic parenting at various levels and the impacts they should bear.

Keywords: Toxic Parenting, Relationship Between Child and Parents, Web Comic

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
PERANCANGAN KOMIK WEB EDUKASI	vii
<i>TOXIC PARENTING</i> BAGI REMAJA DI INDONESIA.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1	12
PENDAHULUAN.....	12
A. Latar Belakang Masalah	12
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Perancangan	15
D. Batasan Perancangan.....	15
E. Manfaat Perancangan.....	16
F. Definisi Operasional	16
G. Metode Perancangan.....	17
H. Metode Analisis Data	18
I. Sistematika Perancangan.....	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Relief Avadana.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.2 Wayang Beber.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Komik digital "Malas" karya Wikan Nanendra Bawono	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.4 Webtoon "Ruang Batin".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.5 Webtoon "Dulu Gwe(n) Pernah"	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.6 Webtoon "Pupus Putus Sekolah"	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.1 Collor Pallette Komik Web "Kuatku".....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.2 Huruf Singkong.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.3 Huruf Adam Warren Pro.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3.4 Cover Komik Web Kuatku.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Referensi Visual Karakter Farid.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Studi Visual Karakter Farid	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Referensi Visual Karakter Tasya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Studi Visual Karakter Tasya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Referensi Visual Karakter Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Studi Visual Karakter Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Referensi Visual Karakter Anto	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Studi Visual Karakter Anto.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Referensi Visual Karakter Ayah Farid.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Studi Visual Karakter Ayah Farid.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Referensi Visual Karakter Orang Tua Tasya.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Studi Visual Karakter Orang Tua Tasya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Referensi Visual Karakter Ayah Fia	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Studi Visual Karakter ayah Fia	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Referensi Visual Karakter Ibu Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Studi Visual Karakter ibu Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Referensi Visual Karakter Orang Tua Anto.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Studi Visual Karakter orang tua Anto	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Studi Visual balon kata	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Studi Visual balon pikiran.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Studi Visual balon kata marah atau teriak....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Studi Visual balon caption	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Referensi Visual rumah Farid	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.24 Studi Visual rumah Farid	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.25 Referensi Visual rumah Tasya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.26 Studi Visual rumah Tasya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.27 Referensi Visual rumah Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.28 Studi Visual rumah Fia.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.29 Referensi Visual rumah Anto.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.30 Studi Visual rumah Anto.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.31 Referensi Visual Pinggir Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.32 Studi Visual pinggir lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.33 Referensi Visual Jalan Desa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.34 Studi Visual jalan desa	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.35_Huruf Singkong untuk Judul Komik Web “Kuatku” . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.36_Adam Warren Pro huruf utama Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.37_Storyboard Episode 1 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.38_Storyboard Episode 1 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.39_Storyboard Episode 2 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.41_Storyboard Episode 3 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.42_Storyboard Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.43_Storyboard Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.44_Storyboard Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.45_Storyboard Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.46_Storyboard Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.47_Storyboard Episode 6 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.48_Storyboard Episode 6 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.49_Storyboard Episode 6 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.50_Cover Web Komik “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.51_Episode 1 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.52_Episode 1 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.53_Episode 1 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.54_Episode 2 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.55_Episode 2 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.56_Episode 2 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.57_Episode 3 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.58_Episode 3 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.59_Episode 3 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.60_Episode 3 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.61_Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.62_Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.63_Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.64_Episode 4 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.65_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.66_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.67_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.68_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.69_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.70_Episode 5 Komik Web “Kuatku” **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4.71 Episode 6 Komik Web “Kuatku”**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.72 Episode 6 Komik Web “Kuatku”**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.73 Episode 6 Komik Web “Kuatku”**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.74 Episode 6 Komik Web “Kuatku”**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.75 Mockup GSM Komik Web Kuatku**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.76 Mockup GSM Komik Web Kuatku**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.77 Mockup GSM Komik Web Kuatku**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.78 Mockup Katalog Komik Web Kuatku**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4.79 Mockup Katalog Komik Web Kuatku**Error! Bookmark not defined.**



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat di Indonesia beranggapan bahwa memiliki keturunan merupakan salah satu tahapan penting dalam hidup yang tidak dapat lewati khususnya di kehidupan berumah tangga. “Semoga cepat dapat momongan” merupakan pesan yang cepat atau lambat sangat sering kita temui setelah kita menikah. Ketika menjadi orang tua, maka sudah seharusnya untuk mengetahui tentang *parenting*. Ilmu *parenting* sangat sering kita jumpai pada masyarakat yang tinggal di negara maju, namun penelitian dan juga praktik mengenai ilmu *parenting* yang baik masih sangat terbatas di negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki populasi tinggi. Budaya yang berbeda-beda memiliki pengaruh terhadap gaya *parenting* orang tua (Riany, Cuskelly, & Meredith, 2017:3559). Nilai-nilai budaya yang telah diturunkan dari generasi ke generasi akan menjadi satu dengan nilai yang ada di masyarakat sekitar tempat tinggal yang kemudian akan membentuk penghayatan budaya yang berbeda pada orang tua dan mempengaruhi praktik dari pola asuh yang ditunjukkan sehari-hari (Wiswanti, Kuntoro, Ar Rizqi, & Halim, 2020). Dalam penelitian mereka dikatakan bahwa orang tua di area metropolitan atau area dengan jumlah penduduk yang padat di Indonesia cenderung terpengaruh oleh budaya barat dalam pola asuhnya yang cenderung individualis dan menerapkan kemandirian pada anggotanya. Hal tersebut terjadi dikarenakan globalisasi sehingga mobilisasi sosial dan geografis serta akses pendidikan dan informasi lebih terbuka. Berbeda dengan masyarakat *rural* di Indonesia seperti masyarakat tradisional Jawa dan masyarakat Minangkabau yang lebih menekankan pentingnya tata krama serta kepatuhan dan rasa hormat dengan orang tua. Anak dituntut untuk patuh terhadap bimbingan dan arahan dari kedua orang tuanya. Dalam bukunya yang berjudul *Parenting Style*, P. Sooriya mengatakan bahwa *Parenting* merupakan aktivitas kompleks yang memiliki banyak tingkah laku spesifik yang dikerjakan secara individual ataupun bersama yang dapat berpengaruh terhadap perilaku anak (Sooriya, 2017: 1).

Kurangnya pengetahuan *parenting* yang baik di Indonesia berdampak pada pembentukan karakter anak yang kurang baik pula, seperti permasalahan emosional

serta masalah lain dalam berperilaku pada anak (Sumargi, Sofronoff, & Morawska, 2015, hal. 141). Menurut psikolog pernikahan dan keluarga Karyl McBride, Ph.D dari *University of Northern Colorado*, Kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak sangat besar hubungannya dengan pola asuh dari orang tua yang salah. Pola asuh orang tua yang salah menyebabkan kebutuhan anak akan kenyamanan, perhatian, dukungan dan kehangatan tidak terpenuhi sehingga dapat mempengaruhi perkembangan persepsi yang bias pada diri, orang lain, dan hubungan *interpersonal*. Hal tersebut terlihat dari banyak ditemukannya kasus kekerasan oleh anak di Indonesia. Berdasarkan Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (SNPAR) pada tahun 2018 yang dirilis oleh Kemen PPPA (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak), prevalensi pelaku kekerasan terhadap anak 75 persen dilakukan oleh teman sebayanya, lebih tinggi ketimbang keluarga yang hanya 12 persen, orang dewasa yang dikenal sebesar 11.4 persen, pasangan sebesar 1 persen dan orang asing sebesar 0,6 persen dengan responden pada hasil survei di atas adalah anak-anak di rentang usia 13-17 tahun (Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2019). Ketidakmampuan orang tua dalam memenuhi kebutuhan dasar anak merupakan disfungsi *parenting* yang disebut dengan *toxic parenting* (Lewin, Garcia, Limon, & Ojeda, 2015).

Dalam bukunya yang berjudul *Poisonous Parenting: Toxic Relationship Between Parents and Their Adult Child* (2011: 1-3), Dunham mengatakan bahwa perilaku *toxic* orang tua terhadap anaknya merupakan efek dari pola asuh generasi orang tua yang lalu. Ketika anak-anak dari orang tua dengan pola asuh yang tidak sehat berkembang dan mengalami kerusakan pada hubungan emosional mereka dengan orang tuanya, pola pengasuhan yang membahayakan akan diturunkan dari generasi ke generasi. Salah satu contoh jenis orang tua *toxic* dalam buku Dunham (2011: 6) yang masih sering terjadi di Indonesia, yaitu *The Pageant Parents* Jenis orang tua ini selalu mencoba untuk membuat anak menjadi apa yang mereka inginkan. Anak-anak maupun anak yang sudah dewasa didorong untuk menerima keinginan orang tua sebagai keinginan mereka sendiri. Dari kecil anak dipaksa mengikuti berbagai macam aktivitas bimbingan belajar, bahkan hingga dewasa anak masih harus memilih dunia pekerjaan yang tidak mereka inginkan ataupun sukai hanya karena dipaksa untuk mengikuti keinginan orang tua yang terpendam. Tak jarang hal tersebut membuat anak depresi dikarenakan banyaknya tuntutan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya.

Bagaimanapun pola asuh yang tidak sehat akan merusak hubungan dengan orang tua dan dapat mengarah pada hubungan tidak sehat sepanjang hidup. Untuk memutuskan warisan tersebut, anak-anak dewasa perlu belajar berbagai cara untuk mencoba mengembangkan gaya hubungan yang baru.

Untuk dapat mengetahui dan memahami bagaimana hubungan pola asuh orang tua dan anak di Indonesia maka perlu dilakukan edukasi mengenai *toxic parenting*, seberapa tidak sehatnya hubungan orang tua dan anak. Edukasi bertujuan untuk membantu orang tua dan anak memahami sejauh mana dampak negatif yang ditimbulkan dari pola pengasuhan yang tidak sehat atau *toxic* pada hubungan mereka. Dengan demikian anak sebagai penerus generasi dapat lebih peka dengan pola asuh dan perilaku *toxic* dari orang tua. Sehingga pemahaman ini dapat membantu anak untuk memahami sumber dari permasalahan yang dimiliki serta mengidentifikasi dampak dari pola asuh yang *toxic* di masa lampau. Edukasi mengenai *toxic parenting* dapat membantu anak untuk lebih memahami apa yang dapat mengarahkan pada hubungan yang sehat. Selain itu mereka juga dapat mengetahui faktor-faktor yang mendukung pada hubungan yang positif antara orang tua dan anak. Dengan pemahaman ini, anak memiliki landasan yang kuat dalam membangun hubungan yang sehat dengan dirinya sendiri keluarga maupun orang lain di masa depan.

Banyak seniman yang telah membagikan karya seni mereka mengenai kesehatan mental melalui komik web. Salah satunya yaitu Holly Chisholm, seorang seniman yang didiagnosis menderita depresi dan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD). Melalui *comic web* dengan pengikut lebih dari 90.000 di Instagram, Chisholm berhasil menunjukkan bahwa depresi bukanlah penderitaan yang memalukan. Komik web merupakan salah satu media yang ampuh dalam membantu penyebaran dan pemahaman pengetahuan serta memiliki potensi untuk memerangi stigma yang berkaitan dengan kesehatan mental (Bakri & Cob, 2020: 54). Komik web telah menjadi salah satu media hiburan yang sangat populer di kalangan generasi muda. Selain karena kemudahan akses, kebanyakan komik web dapat dibaca secara gratis. Lebih lagi, komik web telah membantu menjangkau *audience* yang lebih luas. Komik web dapat membantu pembaca untuk memahami secara objektif unsur intrinsik dan terkadang aspek yang tak terlihat dari suatu penyakit seperti penyakit mental termasuk kecemasan dan depresi (Hamdy & Nye, 2019:13).

Karena permasalahan terkait kesehatan mental merupakan permasalahan yang mengakar maka komik web merupakan media yang tepat karena komik web dapat membantu orang agar tidak merasa sendirian. Komik web dapat membantu perancang menjangkau khalayak yang lebih luas serta komik web dapat memberikan pengalaman yang lebih mendalam yang mendorong keterlibatan pembaca dalam cerita serta memperluas kontak di waktu yang bersamaan (Bakri & Cob, 2020: 56). Menurut Lytle (2001), komik dapat meningkatkan atau mengubah sikap atau perilaku dari individu karena dirancang untuk dapat mempersuasi secara visual sehingga komik web dirasa cocok untuk dilakukan sebagai sarana edukasi mengenai *toxic parenting*. Dengan demikian perancangan komik web ini diharapkan mampu memberikan efek mendalam yang dapat membawa kesadaran akan masalah pada pola asuh tidak sehat yang ada di Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Uraian yang dapat ditarik sebagai rumusan masalah yaitu bagaimana merancang komik web edukasi *toxic parenting* di Indonesia sehingga dapat meningkatkan minat remaja sebagai calon orang tua untuk belajar serta mengenali bahaya *toxic parenting*?

C. Tujuan Perancangan

Merancang komik web edukasi *toxic parenting* di Indonesia sehingga dapat meningkatkan minat remaja sebagai calon orang tua untuk belajar serta mengenali bahaya *toxic parenting*.

D. Batasan Perancangan

Batasan masalah dilakukan agar pembahasan dari penelitian dapat terfokus kepada topik dari objek penelitian maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perancangan ini akan berfokus seputar *toxic parenting* meliputi pengertian hubungan orang tua dan anak yang tidak sehat, ciri-ciri pola asuh yang sehat dan tidak sehat, pengenalan dasar pola asuh yang sehat secara umum, serta informasi mengenai dampak dari pola asuh yang tidak sehat.
2. Perancangan ini mengacu pada buku Shea Dunham yang berjudul "*Poisonous Parenting: Toxic Relationships between Parents and their Adult Children*" sebagai sumber data utama.

3. Perancangan komik web ini hanya akan terfokus pada psikologis anak sebagai penerima *parenting*.
4. Perancangan komik ini hanya menyediakan materi edukasi *toxic parenting* untuk remaja usia 10-24 tahun dan belum menikah.
5. Perancangan komik menggunakan media digital dan *platform* komik web *Online* yang sudah ada.
6. Perancangan komik edukasi *toxic parenting* ini hanya membahas mengenai pola asuh yang ada di Indonesia.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat Umum

Masyarakat diharapkan mampu menjadikan perancangan komik web edukasi pola asuh *toxic parents* yang mempengaruhi perkembangan anak sebagai salah satu cara untuk lebih dapat memahami pola asuh yang sehat khususnya di Indonesia.

2. Bagi Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual

Perancangan ini diharapkan mampu menjadi acuan untuk penelitian maupun perancangan berikutnya.

3. Bagi Institusi

Institusi diharapkan mampu menambahkan sumber bacaan di dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

F. Definisi Operasional

Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan, yaitu :

1. Komik Web

Komik adalah gambar-gambar yang disandingkan dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan/atau untuk menghasilkan respons estetis pada pembacanya (McCloud, 1994). Sedangkan komik web sendiri merupakan komik yang ditampilkan secara *online* dengan sistem panel *scrolling* yang menampilkan keseluruhan komik dalam satu episode dengan tampilan panel tersusun memanjang ke bawah.

2. *Parenting*

Dalam bukunya yang berjudul *Parenting Style*, P. Sooriya mengatakan bahwa *parenting* merupakan aktivitas kompleks yang memiliki banyak tingkah laku spesifik yang dikerjakan secara individual ataupun bersama untuk mempengaruhi

hasil anak. Secara umum, *parenting* adalah apa yang mendefinisikan bagaimana anak-anak kita berperilaku dalam situasi yang berbeda, merespons dan bereaksi terhadap skenario yang berbeda dan pada akhirnya jenis orang dewasa tempat mereka tumbuh.

3. *Toxic Parents*

Menurut Dunham dalam bukunya yang berjudul “*Poisonous Parenting: Toxic Relationships Between Parents and Their Adult Children*”, *toxic parents* atau orang tua dengan pola asuh yang tidak sehat adalah mereka yang memiliki cara mengajar kepada anak mereka mengenai kehidupan dan gaya dari berinteraksi yang merusak kemampuan anak untuk membentuk hubungan yang sehat dengan anggota keluarga, teman, dan bahkan pasangan.

4. Anak

Menurut Undang-Undang pasal 1 angka 1 nomor 23 tahun 2002 mengenai Perlindungan Anak disebutkan jika yang dimaksud dengan anak yaitu seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih berada di dalam kandungan.

G. Metode Perancangan

1. Data yang Dibutuhkan

a. Data Primer

Data primer didapat melalui observasi dengan mengamati secara langsung gaya pengasuhan dari orang tua yang ada di Indonesia.

b. Data Sekunder

Data sekunder akan diambil dari berbagai media lainnya yang dapat dijadikan sumber data yang memungkinkan untuk diteliti selama data masih dalam batas masalah. Sumber lainnya tersebut yaitu buku, jurnal, dan *website* yang dikeluarkan oleh ahli atau pihak terkait yang berhubungan dengan topik yang akan diangkat.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, yaitu :

a. Sumber Tertulis

Sumber yang didapatkan dari buku dan jurnal yang dikeluarkan oleh pihak serta ahli terkait mengenai *toxic parenting* serta komik web.

b. Website

Mengambil data dari situs web yang berkaitan dengan kasus serta data mengenai tingkah laku yang menyimpang akibat pola asuh yang tidak sehat / *toxic parenting*.

3. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Data didapatkan dari hasil kajian Pustaka serta mengambil referensi dari perancangan dengan topik serupa. Data-data tersebut didapatkan dengan bantuan alat berupa *e-book*, jurnal serta video.

H. Metode Analisis Data

Dalam proses perancangan yang baik, data yang telah didapatkan harus dianalisis untuk memperkuat konsep visual, yaitu menggunakan metode 5 W + 1 H (*What, Who, Why, When, Where* dan *How*). Metode 5W + 1H digunakan untuk meningkatkan kemampuan untuk memahami informasi secara lebih mendalam. Berikut penjabaran dari 5W + 1H :

1. *What* / Apa

Apa yang dimuat dalam perancangan komik web ini?

2. *Who* / Siapa

Siapa *target audience* dari komik web ini?

3. *Why* / Kenapa

Mengapa permasalahan tersebut penting untuk dimuat dalam komik web?

4. *When* / Kapan

Kapan komik web ini akan dipublikasikan?

5. *Where* / Dimana

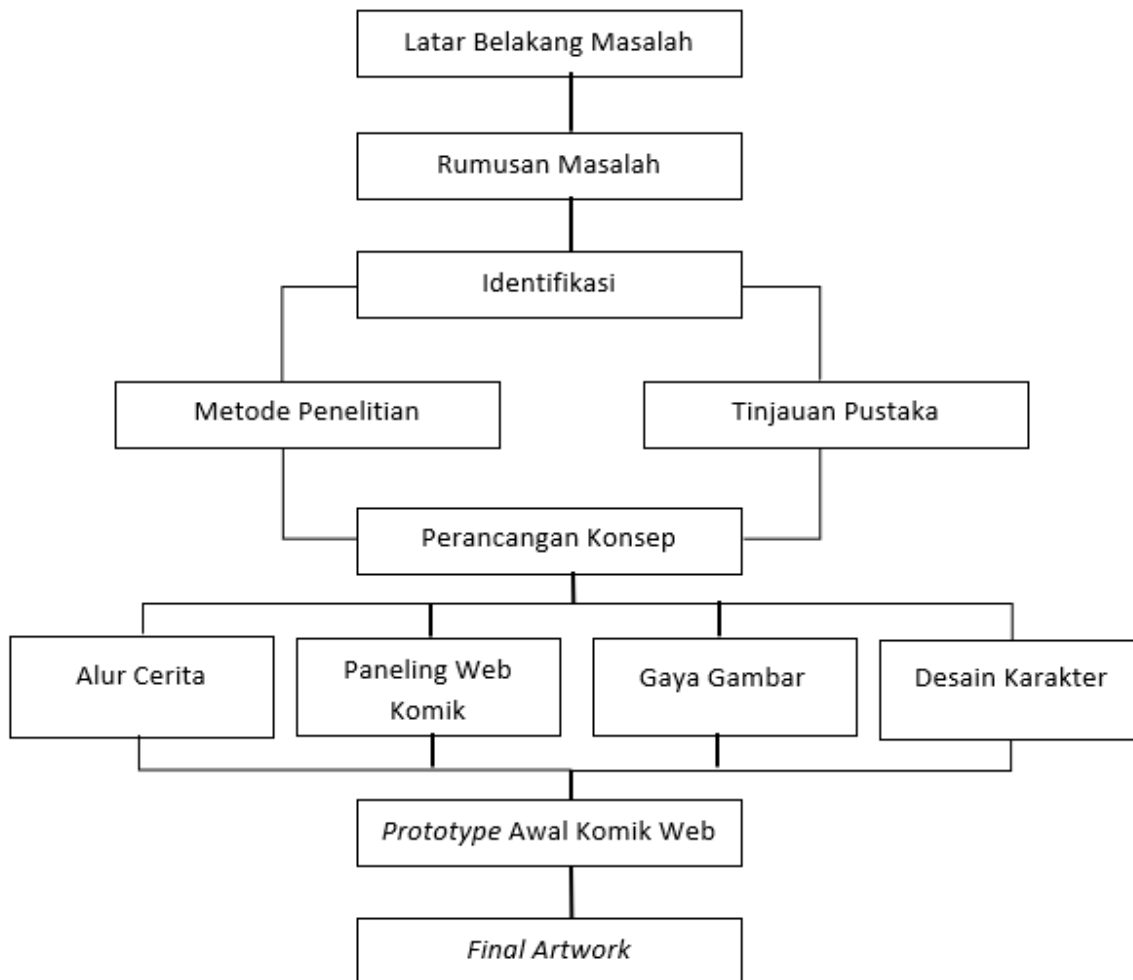
Dimana komik web ini akan dipublikasikan?

6. *How* / Bagaimana

Bagaimana komik web yang berfungsi untuk mengedukasi mengenai *toxic parenting* ini sampai kepada *audience*?

I. Sistematika Perancangan

Skematika perancangan merupakan gambaran dari Langkah-langkah dalam melakukan suatu perancangan. Berikut ini bagan dari tahapan awal hingga akhir dari perancangan ini :



*Bagan 1.1 Skematika Perancangan
Sumber : (Dokumen Linda Fadilla Faris)*