

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN
TOXIC PARENTING DAN DAMPAKNYA PADA
REMAJA**



PERANCANGAN

Oleh

Athiyah Al Halimah

NIM: 1710219124

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FALKUTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN
TOXIC PARENTING DAN DAMPAKNYA PADA
REMAJA**



Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual
2023

Tugas Akhir Perancangan Berjudul:

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN TOXIC PARENTING DAN DAMPAKNYA PADA REMAJA diajukan oleh Athiyyah Al Halimah, NIM 1710219124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Penguji Tugas Akhir pada Senin, 12 Juni 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. M. Umar Hadi, MS.

NIP 19580824 198503 1 001 /NIDN 0024085801

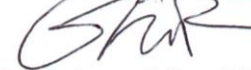
Pembimbing II/Anggota



Alit Ayu Dewantari, M.Sn.

NIP 19890613 202012 2 013 /NIDN 0013068909


Cognate/Anggota



Terra Bajraghosa, S.Sn., M.Sn.

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Ketua Program Studi S-1



Daru Tunggal Aji, S.S., MA.

NIP 19870103 201504 1 002 / NIDN 0003018706

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005 /NIDN 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa



Prof. Dr. Embul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 /NIDN 0008116906



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunianya yang selalu diberikan pada saya hingga hari ini sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini yang berjudul “Perancangan Komik Digital Pengenalan *Toxic Parenting* dan Dampaknya Pada Remaja”.

Perancangan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan dan memperoleh gelar sarjana desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Perancangan Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengenalkan istilah baru yang dipakai oleh generasi Y-Z dalam pola asuh orang tua yang kurang tepat dan tanpa disadari dapat memengaruhi psikologis anak dan berdampak saat mereka remaja/dewasa.

Saya ingin mengucapkan terimakasih sedalam - dalamnya kepada pihak - pihak yang telah membantu saya dari awal hingga akhir selesainya perancangan tugas akhir ini, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Ummi dan Abi yang senantiasa memberikan support dalam bentuk apapun sehingga memberikan motivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Adik-adik saya yang juga memberikan berbagai support dan motivasi.
4. Prof. Dr. Drs. Timbul Rharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain.
6. Daru Tunggal Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Prodi.
7. Drs M. Umar Hadi, MS. selaku pembimbing I selalu membimbing dan memberikan banyak masukan kepada saya.
8. Ibu Alit Ayu Dewantari, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang selalu membimbing dan memberikan saran kepada saya.

9. Samatoki Aohitsugi, karakter favorit saya yang memberi saya motivasi untuk menggambar.
10. Asanuma Shintaro, pengisi suara dari Samatoki Aohitsugi.
11. Teman – teman seperjuangan, yang memberikan semangat dan berbagi informasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Kritik dan saran akan sangat diterima untuk dapat membangun perbaikan di masa depan. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan wawasan, manfaat dan berguna untuk orang lain.



Yogyakarta, 1 Juni 2023


Athiyah Al Halimah

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

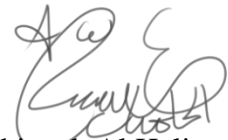
Nama : Athiyyah Al Halimah
NIM : 1710219124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya tugas akhir pengkajian berjudul **PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN TOXIC PARENTING DAN DAMPAKNYA PADA REMAJA** kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. Saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan dan mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan karya tugas akhir saya dalam bentuk *soft copy* tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pembuat.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari bentuk tuntutan hukuman.

Demikian pernyataan yang telah saya sampaikan dengan sesungguhnya.

Yogyakarta, 1 Juni 2023



Athiyyah Al Halimah

NIM. 1710219124

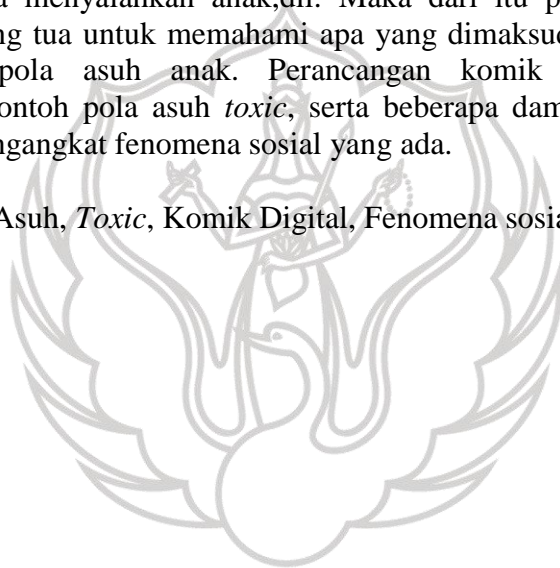
PERANCANGAN KOMIK DIGITAL PENGENALAN *TOXIC PARENTING* DAN DAMPAKNYA PADA REMAJA

Oleh: Athiyyah Al Halimah

ABSTRAK

Pola asuh merupakan cara orang tua untuk membimbing dan mendampingi anak-anaknya dalam proses kedewasaan. Seiring berkembangnya zaman, terdapat beberapa perbedaan yang dapat memengaruhi psikologis anak dan pola asuh yang dibutuhkan. Pola asuh *toxic* tanpa orang tua sadari dapat berdampak buruk pada psikologis anak dan terbawa hingga besar. Salah satu contoh perilaku *toxic parenting* antara lain adalah suka mengontrol, menutamakan diri sendiri, memiliki jiwa bersaing dengan anak, suka menyalahkan anak, dll. Maka dari itu penting bagi orang tua maupun calon orang tua untuk memahami apa yang dimaksud dengan sebutan *toxic parenting* pada pola asuh anak. Perancangan komik ini bertujuan untuk menggambarkan contoh pola asuh *toxic*, serta beberapa dampaknya terhadap anak remaja dengan mengangkat fenomena sosial yang ada.

Kata Kunci : Pola Asuh, *Toxic*, Komik Digital, Fenomena sosial,



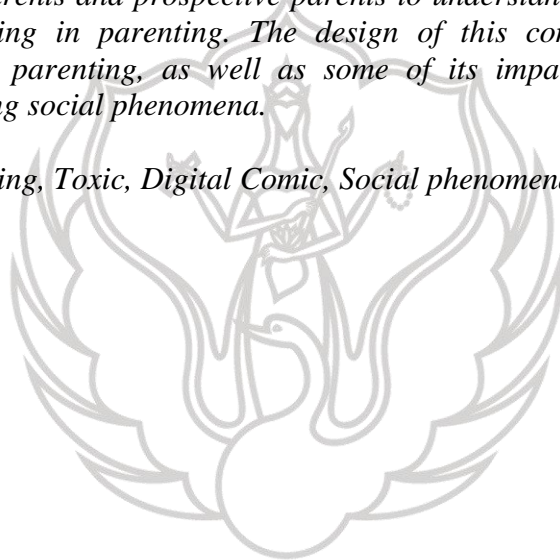
WEBCOMIC DESIGN ON TOXIC PARENTAL INTRODUCTION AND THE IMPACT ON TEENAGER

By: Athiyyah Al Halimah

ABSTRACT

Parenting is a way for parents to guide and accompany their children in the process of maturity. As the times progress, there are several differences that can affect the psychology of children and the parenting they need. Toxic parenting without parents realizing it can have a negative impact on the child's psychology and carry over to adulthood. An example of toxic parenting behaviour involves controlling, prioritizing, competing with children, blaming children, etc.. Therefore it is important for parents and prospective parents to understand what is meant by the term toxic parenting in parenting. The design of this comic aims to illustrate examples of toxic parenting, as well as some of its impacts on adolescents by highlighting existing social phenomena.

Keywords : Parenting, Toxic, Digital Comic, Social phenomena.



DAFTAR ISI

Tugas Akhir Ini Diajukan Kepada Fakultas Seni Rupa	i
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai	i
Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh	i
Gelar Sarjana S-1 Dalam Bidang	i
Desain Komunikasi Visual	i
Tugas Akhir Perancangan Berjudul	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	16
A. Latar Belakang Masalah	16
B. Rumusan Masalah	17
C. Batasan Masalah	18
D. Tujuan Perancangan	18
E. Manfaat Perancangan	18
F. Metode Perancangan	18
G. Metode Analisis Data	19
H. Perancangan Media	20
I. Skematika Perancangan	21

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....	Error! Bookmark not defined.
A. Tinjauan Literatur <i>Toxic Parenting</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Tinjauan Literatur Komik	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Komik	Error! Bookmark not defined.
2. Sejarah perkembangan komik.....	Error! Bookmark not defined.
3. Bentuk dan jenis komik.....	Error! Bookmark not defined.
4. Elemen-Element	Error! Bookmark not defined.
5. Kategori Teknik Pembuatan Komik.....	Error! Bookmark not defined.
6. Kriteria Komik Yang Baik.....	Error! Bookmark not defined.
7. Prosedur Proses Perancangan Ilustrasi...Error!	Bookmark not defined.
C. Tinjauan Komik Digital Yang Akan Dirancang	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan dari Segi Ide dan Tema Cerita.Error!	Bookmark not defined.
2. Tinjauan dari Aspek Dasar Filosofis/Dasar Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial.Error!	Bookmark not defined.
4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Komik sebagai Media Penyampaian Pesan.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tinjauan Komik Digital di Pasaran.	Error! Bookmark not defined.
1. Tinjauan Aspek Ide Cerita.....	Error! Bookmark not defined.
2. Tinjauan Aspek Visual	Error! Bookmark not defined.
3. Tinjauan Aspek <i>Content of the Message</i> ..Error!	Bookmark not defined.
4. Data Visual	Error! Bookmark not defined.

E. Analisis Data Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
F. Simpulan dan Usulan Pemecahan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III KONSEP DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Konsep Kreatif	Error! Bookmark not defined.
1. Judul Buku	Error! Bookmark not defined.
2. Sinopsis.....	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Storyline</i>	Error! Bookmark not defined.
4. Deskripsi Karakter Utama dan Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
5. Tone Warna.....	Error! Bookmark not defined.
6. Tipografi	Error! Bookmark not defined.
7. Sampul Depan dan Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
8. <i>Finishing</i>	Error! Bookmark not defined.
B. Biaya Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
1. Bahan	Error! Bookmark not defined.
2. Biaya Kreatif	Error! Bookmark not defined.
3. Biaya Persiapan.....	Error! Bookmark not defined.
4. Ongkos Cetak	Error! Bookmark not defined.
5. Biaya Penyelesaian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV PROSES DESAIN	Error! Bookmark not defined.
A. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.

A. KesimpulanError! Bookmark not defined.

B. SaranError! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKAError! Bookmark not defined.

LAMPIRAN.....Error! Bookmark not defined.



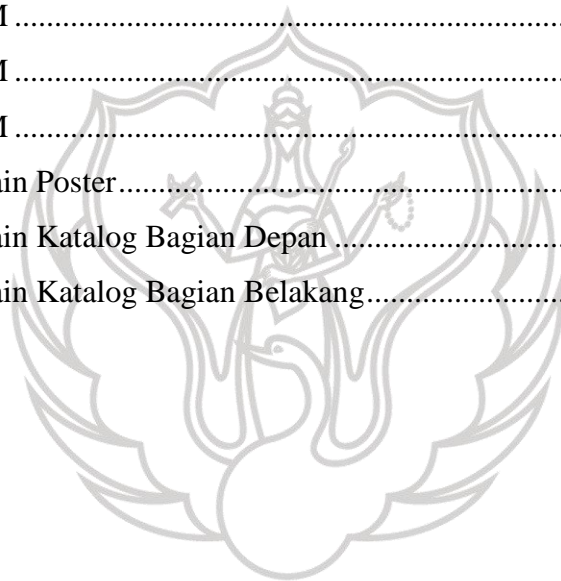
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skematika Perancangan	6
Gambar 2. 1 Struktur Alur	12
Gambar 2. 2 Karakter Denji dalam Komik <i>Chainsaw Man Karya Fujimoto</i>	17
Gambar 2. 3 Contoh Ekspresi Karakter dalam Visual Komik	17
Gambar 2. 4 Visual Komik WEE!!! Karya AmoebaUwU.....	29
Gambar 2. 5 Tampilan Depan Komik Wee!!!.....	30
Gambar 2. 6 Tampilan Dalam Komik WEE!!!	30
Gambar 3. 1 Pallate Warna	36
Gambar 3. 2 CMYK.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 <i>Font CC Astro City</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Font Zud Juice dan Yikes!	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Referensi Gaya Gambar	39
Gambar 4. 2 Studi Gaya Gambar	39
Gambar 4. 3 Referensi Visual Gaya Rambut Karakter Utama (8 Tahun)	40
Gambar 4. 4 Karakter Ira (8 Tahun).....	40
Gambar 4. 5 Referensi Visual Gaya Rambut Karakter Utama (15 Tahun)	40
Gambar 4. 6 Karakter Ira (15 Tahun).....	41
Gambar 4. 7 Referensi Visual Gaya Rambut Karakter Ibu.....	41
Gambar 4. 8 Karakter Ibu.....	42
Gambar 4. 9 Referensi Visual Gaya Rambut Karakter Bibi	42
Gambar 4. 10 Karakter Bibi	43
Gambar 4. 11 Referensi Visual Gaya Rambut Karakter Mika.....	43
Gambar 4. 12 Karakter Mika	44

Gambar 4. 13 Balon Kata Untuk Perkataan Dalam Hati	44
Gambar 4. 14 Balon Kata Untuk Monolog	44
Gambar 4. 15 Balon Kata Untuk Percakapan Biasa	45
Gambar 4. 16 Balon Kata Untuk Perkataan Dengan Nada Tinggi	45
Gambar 4. 17 Balon Kata Untuk Suara Barang Elektronik	45
Gambar 4. 18 Contoh Panel dalam Komik	46
Gambar 4. 19 Foto Referensi Ruang Tengah.....	47
Gambar 4. 20 Gambar Ruang Tengah dalam Komik.....	47
Gambar 4. 21 Foto Referensi Dapur	48
Gambar 4. 22 Gambar Dapur dalam Komik	48
Gambar 4. 23 Gambar Referensi Meja Belajar.....	48
Gambar 4. 24 Gambar Referensi Letak Kasur dan Meja Belajar Kamar.....	49
Gambar 4. 25 Gambar Kamar Komik	49
Gambar 4. 26 Layout Komik	50
Gambar 4. 27 Layout Komik	50
Gambar 4. 28 Layout Komik	50
Gambar 4. 29 Layout Komik	51
Gambar 4. 30 Layout Komik	51
Gambar 4. 31 Layout Komik	51
Gambar 4. 32 Layout Komik	52
Gambar 4. 33 Sketsa Sampul Depan Komik.....	52
Gambar 4. 34 Sampul Depan Komik	53
Gambar 4. 35 Sampul Belakang Komik	53
Gambar 4. 36 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	54
Gambar 4. 37 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	54
Gambar 4. 38 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	55
Gambar 4. 39 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	56
Gambar 4. 40 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	56
Gambar 4. 41 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	57

Gambar 4. 42 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	57
Gambar 4. 43 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	58
Gambar 4. 44 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	59
Gambar 4. 45 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	60
Gambar 4. 46 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	61
Gambar 4. 47 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	62
Gambar 4. 48 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	63
Gambar 4. 49 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	64
Gambar 4. 50 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	65
Gambar 4. 51 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	66
Gambar 4. 52 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	66
Gambar 4. 53 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	67
Gambar 4. 54 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	67
Gambar 4. 55 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	68
Gambar 4. 56 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	68
Gambar 4. 57 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	69
Gambar 4. 58 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	69
Gambar 4. 59 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	70
Gambar 4. 60 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	71
Gambar 4. 61 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	72
Gambar 4. 62 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	73
Gambar 4. 63 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	74
Gambar 4. 64 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	75
Gambar 4. 65 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	76
Gambar 4. 66 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	77
Gambar 4. 67 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	78
Gambar 4. 68 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	78
Gambar 4. 69 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	79
Gambar 4. 70 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	80

Gambar 4. 71 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	80
Gambar 4. 72 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	81
Gambar 4. 73 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	82
Gambar 4. 74 Desain Komik <i>Home Sweet Home</i>	83
Gambar 4. 75 GSM	84
Gambar 4. 76 GSM	84
Gambar 4. 77 GSM	85
Gambar 4. 78 GSM	85
Gambar 4. 79 GSM	86
Gambar 4. 80 GSM	86
Gambar 4. 81 GSM	87
Gambar 4. 82 Desain Poster	88
Gambar 4. 83 Desain Katalog Bagian Depan	89
Gambar 4. 84 Desain Katalog Bagian Belakang	89



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Diana Baumrind (1967), berkata pada hakikatnya pola asuh adalah bagaimana orang tua mengendalikan, mendampingi, serta membina anak-anaknya dalam proses menuju kedewasaan (Baumrind, 1967), dan dibagi menjadi 3 bentuk, yaitu otoriter, demokratis, dan permisif (Santrock, 2009). Namun di zaman yang sudah berkembang seperti sekarang, terdapat istilah baru yang dipakai orang-orang untuk menamakan pola asuh tidak sehat dan berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik anak, yaitu *toxic parenting*. *Toxic parenting* itu sendiri berasal dari kata (Beracun), dan *Parenting* (Pola asuh).

Perkembangan dalam diri anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh yang didapat dari orang tuanya. Tapi pada kenyataannya, banyak orang tua yang secara sadar ataupun tidak telah memberikan tekanan secara psikis atau mental dan berdampak buruk pada anak. Anak yang berada dalam pola asuh ini tidak merasa senang ketika berbicara kepada orang tuanya, tidak ingin menghabiskan waktu yang lama dengan orang tuanya, atau berbicara tentang orang tuanya kepada orang lain. Mereka bahkan bisa menjadi amat merasa ketakutan, depresi, atau emosional sehingga mereka akan melampiaskan emosinya pada hal lain. Dampak ini biasanya terus berlanjut hingga dewasa.

Salah satu contoh kasus, perilaku pola asuh *toxic* dikutip dari Tribun-Video yang sempat mewawancarai seorang praktisi *gentle parenting* bernama Halimah yang dulunya mendapat perlakuan *toxic parenting* dari orang tuanya. Halimah berkata bahwa ia tidak pernah mendapat perlakuan kasar secara fisik dari orang tuanya, namun orang tuanya sering menyindir, membandingkan, juga mengkritiknya secara kasar. Pertumbuhan Halimah juga

tampak biasa-biasa saja, Namun dirinya mengaku memperoleh hasil diagnosa depresi di usianya yang ke-25 tahun, dan diketahui hal ini berakar pada pola asuh yang didapatkan dimasa kecilnya (Hanugrahayu, 2021).

Berdasarkan riset pada tahun 2018 (Riset Kesehatan Dasar) dari EGSA UGM menunjukkan gejala kecemasan hingga depresi yang terjadi pada anak usia 15 keatas telah mencapai persentase sekitar 6,1% dari total warga Indonesia, atau sebanding dengan 11.000.000 orang. Sedangkan remaja umur 15 hingga 24 tahun mempunyai persentase kemungkinan mengalami depresi sebesar 6,2%. Depresi akut dapat mengakibatkan penderitanya cenderung menyakiti diri sendiri (*self harm*), bahkan dalam beberapa kasus, terdapat kemungkinan remaja mengakhiri hidupnya sendiri. Sebesar 80 hingga 90% kasus *suicide* remaja adalah akibat dari kecemasan akut dan depresi yang dirasakannya. Diketahui kasus bunuh diri yang terjadi di Indonesia dapat mencapai 10.000 pertahun, atau sama bisa dibilang ternjadi tiap satu jam sekali. Menurut ahli *suciodologist*, persentase remaja yang pernah berpikir bunuh diri di Indonesia adalah 4,2% di kalangan siswa, 6,9% di kalangan mahasiswa, sedangkan 3% pernah melakukan percobaan bunuh diri. Diketahui beberapa faktor yang menjadi kemungkinan penyebab depresi di kalangan remaja ini antara lain dikarenakan adanya tekanan dalam pola asuh keluarga dan akademik, perundungan (*bullying*), atau permasalahan ekonomi (egsaugm, 2020).

Adapun perancangan ini dibuat sebagai salah satu media penyebar *awareness* pentingnya pola asuh yang baik bagi anak, yaitu pola asuh yang mengedepankan komunikasi dan pembelajaran, serta saling menghargai.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik digital bertema *toxic parenting* dan dampaknya bagi remaja secara informatif dan menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup yang dimiliki, maka untuk membatasi masalah yang dibahas adalah :

1. Pembahasan seputar contoh fenomena *toxic parenting* yang terjadi.
2. Target *audience* dari perancangan ini adalah remaja dan dewasa berusia 13-30 tahun.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk menanamkan *awareness* tentang pentingnya pola asuh yang baik pada anak dan pengaruhnya pada kesehatan mental remaja pada khayalak umum.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media penyebar *awareness* bagi masyarakat umum tentang pentingnya pola asuh sehat dan positif pada anak.
2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Perancangan ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan memberikan inspirasi bagi mahasiswa untuk terus berkarya.
3. Bagi Instuisi
Perancangan ini dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi dalam merancang komik digital dengan tema sejenis.

F. Metode Perancangan

1. Riset
 - a. Identifikasi persoalan
Mengidentifikasi permasalahan dengan mengumpulkan data-data terkait mengenai *toxic parenting* dan dampak yang ditimbulkan pada kesehatan mental remaja pada saat ini.
 - b. Data yang dibutuhkan

1) Data Verbal

Data verbal diambil dari beberapa sumber literasi dan *social media* beberapa konten creator khusus *parenting*.

2) Data Visual

Data visual menggunakan referensi visual dari jenis pola asuh dan dampaknya pada anak.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi Sistematis.

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk merancang komik digital ini adalah observasi sistematis. Faktor-faktor yang akan diobservasi ditentukan secara sistematis dan dibatasi secara tegas sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi diambil dari *screenshot* beberapa sosial media dari konten kreator *parenting*.

G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H

- a) *What* (apa) : Apa yang menjadi masalah dalam perancangan ini?
- b) *Who* (Siapa) : Siapa yang menjadi target audience dalam perancangan ini?
- c) *Where* (Dimana) : Dimana masalah ini terjadi?
- d) *When* (Kapan) : Kapan masalah ini terjadi?
- e) *Why* (Kenapa) : Kenapa masalah ini bisa terjadi?
- f) *How* (Bagaimana) : Bagaimana cara membuat solusi untuk masalah ini dapat diatasi?

H. Perancangan Media

a. Visualisasi ide/sketsa

Visualisasi ide diawali dengan pencarian referensi visual mengenai ide masalah dan dibuat ilustrasi sketsa awal berupa perancangan *storyboard* dan desain karakter.

b. Merancang naskah

Naskah perancangan ini dibuat dengan mengolah pembahasan masalah ke dalam narasi cerita dan disesuaikan dengan pembawaan cerita dalam komik.

c. Merancang asset visual

Perancangan aset visual dibuat berdasarkan data verbal dan data visual hasil riset sebelumnya. Dimulai dengan pembuatan sketsa, pemilihan skema warna, eksekusi gambar, revisi, hingga kemudian menyelesaikan detail gambar.

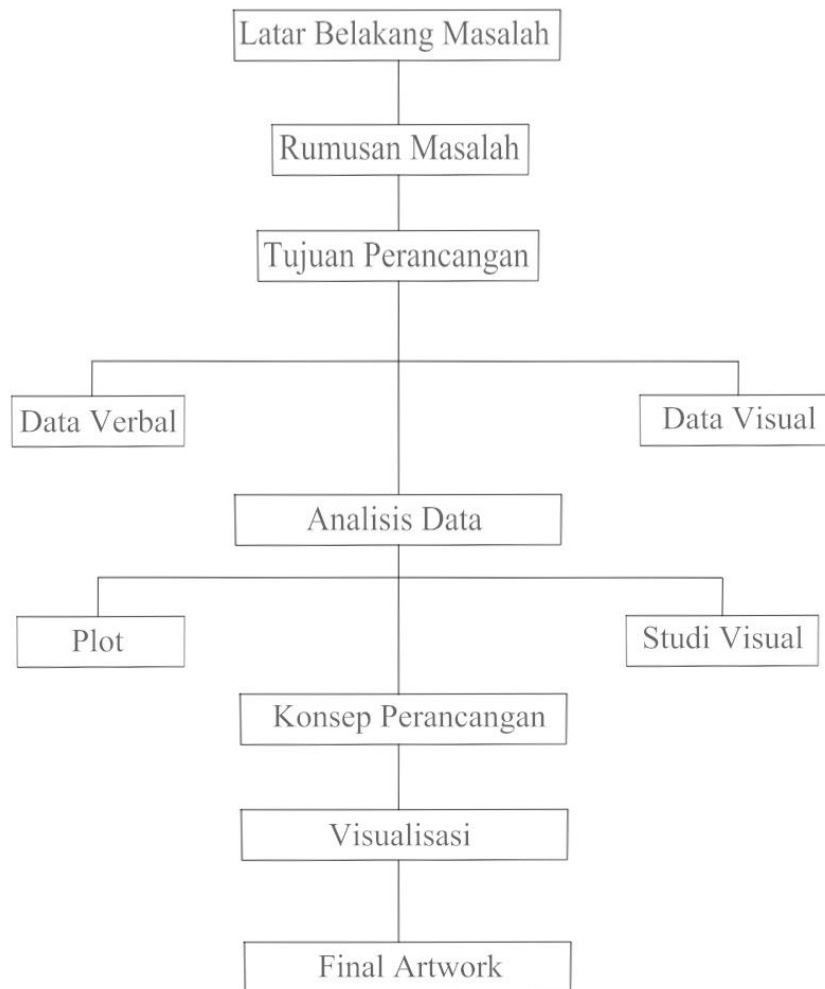
d. Merancang *layout*

Diawali dengan menentukan konsep desain, lalu perancangan *cover* dan judul. *Dummy* dibuat berdasarkan konsep sebelumnya. Setelah *layout* sudah ditentukan, eksekusi desain dapat dilakukan secara digital.

e. Produksi

Komik ini akan dibuat secara digital. Menggunakan software yaitu *Clip Studio Paint* dan *Paint Tool Sai* dan rencananya akan dipublikasikan dalam platform *Webtoon* lebih tepatnya pada *Webtoon Challenge*.

I. Skematika Perancangan



Gambar 1. 1 Sistematika Perancangan
(Grafis: Athiyyah Al Halimah, 2022)