



Perancangan Buku Explainer Digital Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Mengenai Bahaya Pengaruh Media Sosial Berlebihan

Anisa Prameswi Wasesa

e-mail: anisapw42@gmail.com

Ahmad Khoirul Anwar

Evelyne Henny Lukitasari

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Media sosial merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain secara online. Penggunaan media sosial dapat ditemui di kehidupan sehari-hari seperti Youtube, Tiktok, Twitter maupun Instagram. Media sosial telah menjadi salah satu platform hiburan tidak hanya remaja tetapi orang tua serta anak-anak dapat bermain media sosial melihat media sosial memiliki banyak manfaat memberikan berbagai informasi maupun konten secara cepat. Namun, di balik hal positif penggunaan media sosial juga dapat membawa dampak negatif, terutama ketika anak-anak mulai terpengaruh media sosial. Kebiasaan scrolling berlebihan dapat menyebabkan penurunan kemampuan berpikir karena konsumsi konten digital secara berlebihan. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku sebagai media edukasi anak mengenai pemahaman dari bahaya pengaruh media sosial. Dalam pembuatan buku explainer digital menerapkan metode perancangan desain thinking berdasarkan Institute of Design at Stanford. Tahapan dalam desain thinking ini adalah empathize, define, ideate, prototype dan test.. Hasil dari perancangan ini berupa prototype. Oleh karena itu perancangan buku explainer digital ini dapat menjadi salah satu media untuk memberikan pemahaman yang bertujuan untuk mengedukasi anak agar bijak dalam penggunaan media sosial.

Kata kunci: Perancangan, Buku Explainer, Pengaruh, Media Sosial, Anak

Abstract

Social media is a platform or application that facilitates online interaction. Social media is found in everyday life, with platforms like YouTube, TikTok, Twitter, and Instagram available. Social media has become a popular entertainment platform for teenagers, parents, and children, offering numerous benefits in providing a variety of information and content quickly. However, social media also has negative impacts, especially when children are influenced by it. Excessive scrolling can lead to decreased thinking skills due to excessive consumption of digital content. The goal of this design is to create a book that can serve as an educational medium for children about the dangers of social media influence. The creation of this digital explainer book applies the design thinking method based on the Institute of Design at Stanford. The stages in design thinking are: empathize, define, ideate, prototype, and test. These elements summarize the design foundation. The result of this design is a prototype. Therefore, this digital explainer book can be a medium for providing understanding aimed at educating children about the wise use of social media.

Keywords: Design, Explainer Book, Influence, Social Media, Children

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di era serba modern, media sosial menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari tidak terkecuali anak-anak. Media sosial merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain secara online. Media sosial merupakan media berupa situs maupun aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet (Triastuti, Endah, Dimas Adrianto, 2017). Penggunaan media sosial dapat ditemui di kehidupan sehari-hari seperti Youtube, Tiktok, Twitter, Facebook maupun Instagram. Dengan adanya media sosial kini informasi menjadi mudah tersebar dan peredaran konten jadi banyak diakses secara luas. Media sosial di definisikan sebagai “Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content” (Kaplan & Haenlein, 2010).

Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media sosial tidak

hanya sebagai platform pasif melainkan juga ruang interaktif bagi pengguna yang dapat mengakses apa saja ketika terhubung dengan jaringan internet. Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat media sosial menjadi mudah diakses dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari yaitu tidak hanya sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk berbagi informasi, membangun social networking, maupun membagikan pendapat di publik. Selain itu media sosial juga dapat menjadi tempat efektif untuk mendukung pembelajaran anak yang dapat memperluas wawasan mereka dengan mengakses konten edukatif yang dapat diakses secara gratis, seperti belajar sains atau kerajinan. Anak-anak juga memungkinkan dapat bersosialisasi dengan orang lain maupun membangun hubungan dengan teman. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua konten di media sosial memiliki sifat baik, maka dari itu orang tua juga harus

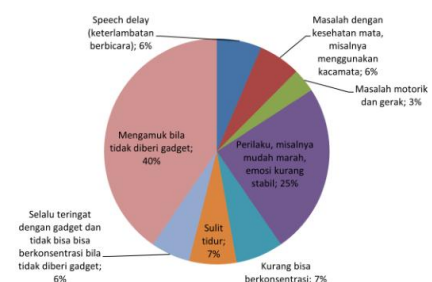
memastikan bahwa anak mengakses konten sesuai dengan usia mereka.

Berdasarkan World Health Organization (WHO), rekomendasi batas waktu penggunaan gadget disarankan untuk anak dibawah 5 tahun sebaiknya tidak lebih dari 1 jam, sedangkan untuk usia 6-12 tahun dibatasi 2 jam per hari. Namun, kenyataannya beberapa anak kurang pengawasan dari orang tua akibatnya anak dapat terpapar konten negatif karena penggunaan yang tidak terkontrol. Berdasarkan survei Liputan6 beberapa anak-anak menghabiskan lebih dari 4,5 jam perhari menatap gadget dari pada 40 menit beraktivitas di luar ruangan.

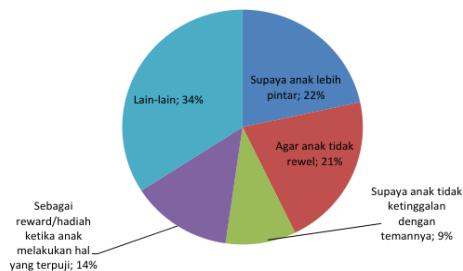
Media sosial menawarkan berbagai manfaat, seperti mengakses informasi dan komunikasi secara luas, hal ini diharapkan seharusnya media sosial dapat menjadi alat untuk mengembangkan kreativitas dan wadah untuk menambah wawasan anak, akan tetapi penggunaan media sosial yang berlebihan tanpa pengawasan orang tua dapat menyebabkan berbagai dampak negatif bagi anak-anak, baik dari sisi psikologi, akademis maupun sosial.

Topik masalah ini menjadi penting karena anak-anak, termasuk kelompok yang masih dalam tahap pertumbuhan, ketika anak-anak mulai terpengaruh media sosial tanpa pengawasan orang tua, anak dapat berpotensi melihat konten negatif dikarenakan anak belum mengetahui bagaimana cara menyaring atau mengolah konten yang baik dan buruk. Hal ini dapat menjadi masalah mendesak karena dapat berdampak buruk pada anak, seperti kecanduan, cyberbullying, gangguan psikologis, dan penurunan konsentrasi belajar.

Berdasarkan riset diagram batang (Novianti dan Garzia 2020) menunjukkan bahwa hasil survei mengenai keluhan anak setelah menggunakan gadget yang dijelaskan bahwa sebesar 40% anak akan mengamuk jika tidak diberikan gadget dan sebesar 25% emosi anak kurang terkontrol. Hal ini dibuktikan dengan diagram sebagai berikut:



Salah satu riset lainnya yang dilakukan oleh (Novianti dan Garzia 2020), menunjukkan bahwa tujuan orang tua memberikan anak gadget sebanyak 22% agar anak belajar menjadi lebih pintar, 21% agar anak tidak rewel dan sebagian besar adalah lain-lainnya sebesar 34%. Hal ini dibuktikan melalui diagram berikut:



Penyalahgunaan media sosial juga dapat menyebabkan kasus yang berpotensi membahayakan anak. Beberapa kasus tentang pengaruh media sosial pada anak, seperti kasus yang berdampak pada perilaku anak yaitu banyak anak menirukan konten Skibidi Toilet, pada tahun 2023 ramainya video tentang anak menirukan gerakan Skibidi Toilet dengan berjongkok, mengerakan kepala dan menyanyikan lagu dari Skibidi Toilet. Jika melihat perilaku kekerasan dan terbiasa menonton tayangan anak memungkinkan anak

dapat melakukan tindakan aneh dan menyimpang (Kompas.com, 2023).



Kebiasaan scrolling media sosial berlebihan juga dapat menyebabkan brain rot. Brain rot atau pembusukan otak merupakan kondisi penurunan kemampuan berpikir karena konsumsi konten digital secara berlebihan. Menurut Vera, scrolling media sosial dapat memberikan stimulus yang cepat dan singkat, sehingga membuat otak terus terpapar pada konten baru tanpa sempat memproses secara mendalam (rri.co.id). Kejadian ini menjadi mengkhawatirkan mengingat akses ke media sosial semakin mudah dan tidak terbatas. Masalah ini terletak pada kurangnya pengawasan orang tua dan pemahaman anak tentang bahaya media sosial yang dapat mempengaruhi kehidupan jika dikonsumsi secara berlebihan.

Buku Explainer adalah buku yang dirancang untuk menjelaskan konsep

secara sederhana agar mudah dipahami audiens. Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata buku merupakan kumpulan lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan kata Explainer, merujuk pada seseorang, dokumen, video atau media lain sering digunakan secara atributif, contohnya dalam frasa buku explainer atau explainer video yang berarti buku atau video penjelasan (Dictionary.com, 2024). Buku explainer digital tersebut direncanakan akan dilengkapi dengan gambar ilustrasi dan penjelasan mengenai tentang bahaya pengaruh dari media sosial yang akan dikemas dalam bentuk cerita, diharapkan anak dapat memahami bahaya pengaruh media sosial dan bijak dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan upaya untuk membuat media edukasi mengenai penggunaan media sosial yang seimbang bagi anak-anak dengan pengawasan dari orang tua. Oleh karena itu diperlukan metode pendekatan yang efektif dan edukatif seperti, animasi, buku atau komik

agar dapat menarik perhatian anak. Hal ini yang menjadi fokus utama dalam perancangan ini, yaitu menciptakan solusi media visual yang dapat mengedukasi anak-anak mengenai bahaya media sosial berlebihan. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan merancang buku explainer digital yang akan menjadi media dalam memberikan pemahaman tentang bahaya pengaruh media sosial. Hasil dari perancangan ini berupa prototype.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan buku explainer digital sebagai edukasi bahaya media sosial berlebihan?
2. Bagaimana merancang buku explainer digital yang menarik dan komunikatif?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan atau penelitian ini memiliki tujuan

1. Membuat konsep perancangan buku explainer digital
2. Membuat buku explainer digital yang menarik dan komunikatif

B. PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Jurnal Desain Komunikasi Visual Vol.3 No.02 Juli 2024 tentang “Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Bahaya Penggunaan Ponsel Secara Berlebihan Bagi Anak Usia 9-11 Tahun” yang dirancang oleh mahasiswa Institut Teknologi Nasional Bandung. Karya dari Mahasiswa Institut Teknologi Nasional Bandung tersebut membahas tentang perancangan buku ilustrasi sebagai bentuk pencegahan kepada anak yang kecanduan ponsel dilengkapi dengan ilustrasi, tipografi dan layout. Buku tersebut berjudul *Kutukan Monster Ponsel* yang menceritakan tentang seorang anak kecil bernama Alan yang berakhir bertemu dengan sosok aneh yang menyerupai ponsel yang merubah dia menjadi zombie yang tidak punya kebahagiaan. Penggunaan ilustrasi pada jurnal perancangan ini menggunakan pewarnaan terkesan mencekam dipadukan pewarnaan hangat dengan menggunakan gaya Digital painting yang bertujuan agar anak merasakan dampak negatif dari

ponsel. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan buku explainer yang akan dirancang adalah penggunaan ilustrasi perancangan karya akan menggunakan gaya visual *Cartoon* dipadukan dengan pewarnaan terkesan cerah tidak terlalu mencekam. (Haikal and Retnoningsih 2024)

Jurnal Kemadha Vol. 14/ No 1/ April 2024 tentang “Perancangan Buku ilustrasi Tips Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Belajar Di Rumah Untuk Orang Tua”, yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Karya dari Mahasiswa Universitas Sebelas Maret tersebut membahas tentang buku ilustrasi untuk tips dan trik mendampingi anak belajar di rumah yang berisikan tentang berbagai tahapan dalam mendampingi anak belajar mulai dari hal kecil sampai hal rumit. Perancangan pada jurnal tersebut menggunakan warna pastel yang bersifat kalem dan ilustrasi sebagai media pendukung yang dapat menarik pembaca. Jurnal ini dapat bermanfaat untuk menjadi referensi dalam pembuatan konsep dan memberikan gambaran perancangan

buku ilustrasi yaitu dalam menentukan warna dan tipografi. Perbedaan antara buku ilustrasi Tips Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Belajar Di Rumah Untuk Orang Tua dengan karya yang akan dirancang yaitu pembahasan mengenai pengaruh media sosial dari sisi positif dan negatif serta penggunaan warna-warna terkesan cerah tetapi tidak terlalu mencekam. (Syahroni 2024)

Jurnal Ilmu Komunikasi Vol.5 No.02 2021 tentang “Perancangan Ilustrasi Pada Buku Celin Sebagai Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16-22”

tahun yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Budi Luhur. Karya dari Mahasiswa Universitas Budi Luhur tersebut membahas tentang informasi kesehatan mental yang dialami remaja dalam membangun rasa percaya diri dan menghargai diri sendiri. Jurnal dapat menjadi referensi pembuatan konsep buku explainer digital, penjelasan perancangan buku ilustrasi cukup dijelaskan dengan jelas. Penggunaan ilustrasi pada jurnal Perancangan Ilustrasi Pada Buku Celin Sebagai

Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16-22 tahun menggunakan gaya visual ilustrasi *stylized digital illustration* yang banyak disenangi oleh remaja. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan karya yang akan dirancang adalah pembahasan media sosial akan mengarah pada kalangan anak-anak untuk memberikan informasi mengenai dampak dari media sosial berlebih, penggunaan ilustrasi perancangan karya akan menggunakan gaya visual *cartoon* yang kebanyakan disenangi oleh anak-anak. (Larasetiwati and Muhdaliha 2021)

Jurnal Desain Komunikasi Visual Journal of Language, Literature and Arts, 4 (10), 2024 yang berjudul Gawai dan Imajinasi: Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini yang dirancang oleh mahasiswa Universitas Negeri Malang. Karya dari Mahasiswa Universitas Negeri Malang tersebut membahas tentang perancangan buku cerita bergambar sebagai bentuk meningkatkan wawasan pengetahuan anak mengenai penggunaan gawai secara

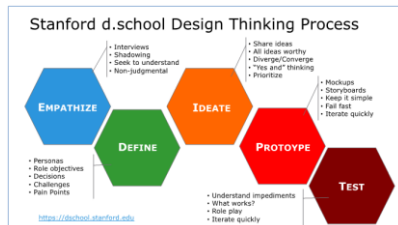
bijak melalui cerita dan gambar. Jurnal ini bermanfaat untuk menjadi pedoman pembuatan konsep buku explainer digital dalam memberikan pengetahuan mengenai proses pembuatan karya tersebut dari metode yang digunakan sampai hasil proses akhir. Jurnal tersebut memberikan informasi yang cukup jelas yang dapat digunakan sebagai referensi untuk perancangan konsep buku explainer digital. Penggunaan ilustrasi pada jurnal Gawai dan Imajinasi: Desain Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini menggunakan pewarnaan terkesan menyenangkan dipadukan pewarnaan hangat dengan menggunakan gaya *cartoon*. Perbedaan antara buku ilustrasi tersebut dengan buku explainer yang akan dirancang adalah tema mengenai dampak dari media sosial yang digunakan secara berlebihan pada anak. (Muviawan and Wibisono 2024)

Jurnal Vol 8/Issue 1/Juni 2023
tentang “Pengaruh Dampak
Perkembangan Teknologi
Terhadap Penggunaan Gadget
Pada Anak Usia Dini” yang
dirancang oleh mahasiswa

Universitas Potensi Utama. Karya dari mahasiswa Universitas Potensi Utama membahas tentang hasil dari analisis dengan mengkaji literatur yang berkaitan dengan topik kehadiran gadget yang memberi dampak perkembangan sosial dan kesehatan pada anak. Perkembangan teknologi tersebut mengubah perilaku anak dari perilaku komunikasi yang menjadi tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas dan ancaman cyberbullying. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut dengan membatasi pemakaian gadget dan mengawasi anak dalam bermain gadget. Jurnal ini bermanfaat untuk menjadi referensi karena pembahasannya mengenai pengaruh dari dampak penggunaan gadget pada anak, ini menjadi salah satu referensi untuk mengetahui dampak buruk dan baik dari penggunaan gadget yang diharapkan akan mengurangi dampak pengaruh dari media sosial berlebih. Perbedaan antara jurnal penelitian tersebut dengan jurnal yang akan dirancang adalah pembahasan akan mengarah ke jurnal perancangan buku explainer sebagai media edukasi anak

mengenai pengaruh media sosial berlebihan.(Ginting et al. 2023)

2. Metode



1. Empathize

Empathize adalah tahap yang berfokus pada pemahaman dari masalah yang ingin dipecahkan. Hal ini dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, riset, atau terjun ke lapangan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Topik masalah dari perancangan ini muncul karena melihat zaman yang sudah serba digital banyak anak dapat mengoperasikan ponsel sejak dini. Hal ini berpotensi anak dapat mengakses berbagai konten yang beredar di media sosial tanpa pengawasan orang tua dan mempengaruhi kehidupan.

2. Define

Define adalah tahap menganalisis data yang sudah dikumpulkan melalui empathize untuk menemukan inti masalah pada audiens. Masalah pada perancangan ini adalah bagaimana

anak agar memahami bahaya pengaruh media sosial, sehingga anak dapat lebih bijak dan tidak mudah terpengaruh..

3. Ideate

Ideate adalah tahap untuk menghasilkan ide guna mencari solusi pada masalah yang dihadapi. Tahap ini dapat dilakukan dengan brainstorming atau teknik kreatif lainnya yang bertujuan untuk mengeksplorasi ide guna menyelesaikan masalah pada konsep perancangan yang akan disusun. Berdasarkan permasalahan ini maka muncul gagasan untuk merancang sebuah buku explainer digital untuk mengedukasi anak tentang pengaruh dari media sosial secara berlebihan..

4. Prototype

Prototype adalah tahap menghasilkan produk atau tampilan awal yang bertujuan bertujuan untuk memastikan bahwa desain atau rancangan sesuai dengan target sasaran yang ditetapkan. Prototype dilakukan setelah semua desain selesai untuk melihat kekurangan dan penyesuaian kembali desain yang dirasa kurang.

5. Test

Test adalah tahap untuk pengujian prototype yang bertujuan untuk mengumpulkan masukan dari pengguna melihat apakah solusi yang dibuat efektif. Namun dalam perancangan ini berupa prototype saja karena tujuannya hanya untuk mewujudkan konsep.

3. Hasil Perancangan Atau Penelitian

Analisa data

1. Segmentasi Target Audiens Orang tua

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 25-35 Tahun, tingkat ekonomi umum, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Orang tua tahun yang umumnya masih berada tahap awal membangun keluarga dan peduli dengan perkembangan anak-anak.

c. Geografis

Mencakup seluruh wilayah Indonesia

d. Behavior

Target sasaran merupakan orang tua yang peduli dan

memperhatikan aktivitas anak-anak. Orang tua yang tertarik dengan pendidikan untuk membantu anak menambah pengetahuan.

2. Segmentasi Target Market Anak

a. Demografi

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 5-9 Tahun, tingkat ekonomi umum, dan agama semua Agama

b. Psikografi

Anak-anak yang menyukai buku bergambar dibanding dengan tulisan panjang. Kepribadian anak cenderung imajinatif dan aktif, sehingga buku menyajikan visual menarik sesuai dengan sifat imajinatif mereka.

c. Geografis

Mencakup seluruh wilayah Indonesia

c. Behavior

Target sasaran kepada anak-anak yang tertarik dengan hiburan dari perangkat elektronik dan menyukai buku cerita bergambar untuk menambah pengetahuan..

3. Unique Selling Point (USP)

USP (Unique Selling Proposition) salah satu diferensiasi atau hal unik yang menjadi fokus utama pada perancangan karya yang dibuat. Terdapat berbagai macam bahaya pengaruh media sosial secara berlebihan salah satunya adalah pengaruh mengikuti tren yang sedang viral. Dikarenakan pengaruh tren viral ini cocok dengan kondisi sekarang, dimana perkembangan tren sangat cepat berubah dan mempengaruhi kehidupan. Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan anak seperti, perilaku anak yang menirukan konten viral, kebiasaan menggunakan bahasa kurang baik, mempengaruhi kognitif dan emosional anak. Tren viral juga memiliki keunikan positif yang dapat mengembangkan kreativitas anak, serta dapat menjadi sarana media edukasi anak dengan membuat konten menggunakan lagu atau animasi yang sedang viral.

4. Emotional Selling Proposition (ESP)

Perancangan buku explainer digital ini bertujuan untuk membangkitkan

emosi perasaan positif pada anak-anak agar mengambil tindakan positif dalam mengelola informasi yang beredar luas di media sosial. Melalui buku explainer digital, emosi yang ingin diciptakan adalah menggugah etika sopan santun dan tanggung jawab bahwa setiap tindakan yang dilakukan pengguna akan berdampak walau dari hal terkecil.

5. Positioning

Perancangan Buku Explainer Digital Sebagai Media Edukasi Anak Tentang Media Sosial, dirancang untuk tujuan membantu orang tua dalam pengenalan media sosial kepada anak-anak rentang usia 5-9 tahun. Buku ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang mudah dipahami anak untuk mengenal pengaruh dari media sosial. Konsep desain akan menggunakan gaya visual modern dengan stylized cartoon illustration yang digambarkan dengan menyederhanakan objek atau seseorang. Warna yang digunakan adalah warna bernuansa hangat serta alur cerita yang terkesan menyenangkan agar mudah dipahami bagi anak-anak..

Strategi Kreatif

a. Konsep Visual

1. Layout

Pemilihan jenis layout buku explainer digital sebagai media edukasi anak tentang media sosial ini menggunakan jenis layout dengan sisi bersebelahan (Side by side), layout ini berfungsi untuk memisahkan elemen visual agar memudahkan anak membaca. Selain itu, penggunaan axial layout berfungsi sebagai elemen media pendukung dengan fokus utama layout berada di tengah halaman.

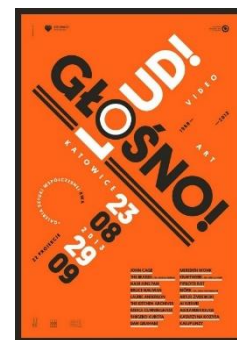
Gray colors.coolgray	50 #F0F0F0	100 #E0E0E0	200 #C0C0C0	300 #A0A0A0	400 #808080	500 #606060	600 #404040	700 #303030	800 #202020	900 #101010
Red colors.red	50 #F0F0F0	100 #E0E0E0	200 #C0C0C0	300 #A0A0A0	400 #808080	500 #606060	600 #404040	700 #303030	800 #202020	900 #101010
Yellow colors.yellow	50 #FFFFE0	100 #FFFACD	200 #FFF0E0	300 #FFDAB9	400 #FFC0CB	500 #FFA07A	600 #FF8C00	700 #FF69B4	800 #FF4500	900 #FF0000
Green colors.emerald	50 #E0FFE0	100 #D0FFD0	200 #B0FFB0	300 #90FF90	400 #70FF70	500 #50FF50	600 #30FF30	700 #10FF10	800 #00FF00	900 #008000
Blue colors.blue	50 #E0F0FF	100 #D0E0FF	200 #B0D0FF	300 #90C0FF	400 #70B0FF	500 #50A0FF	600 #3090FF	700 #1080FF	800 #0070FF	900 #0060FF



2. Warna

Pemilihan warna memiliki peran penting dalam perancangan buku explainer digital sebagai media edukasi anak tentang media sosial,

karena warna dapat mempengaruhi emosi dan reaksi pada pembaca. Pada perancangan karya buku explainer digital ini menggunakan palet warna bernuansa hangat yaitu, diantaranya warna modern dan kartun.



3. Ilustrasi

Pada perancangan ini menggunakan desain yaitu gaya ilustrasi kartun, gaya kartun memiliki style visual yang bersifat sederhana dan bentuk yang tidak realistis, sehingga dimudah diterima oleh anak-anak. Perancangan ini menggunakan teknik visual yang dibuat dengan digital dengan warna cerah agar membuatnya suasana lebih hidup dan menyenangkan.

Adapun referensi ilustrasi sebagai berikut:



4. Tipografi

Pemilihan tipografi pada konsep perancangan karya tugas akhir ini menggunakan jenis tipografi sans serif, penggunaan tipografi jenis ini efektif karena bentuk hurufnya yang bersih dan sederhana memudahkan anak dalam membaca. Font akan di bagi menjadi 2 jenis yaitu, 1 font untuk judul dan 1 font untuk isi buku. Adapun konsep font yang akan digunakan diantaranya: Si manja dan Caroni. Hurufnya memberikan kesan jelas dan menyenangkan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

b. Konsep Verbal

1. *Headline*

Kata judul menurut KBBI, didefinisikan sebagai nama yang

dipakai untuk buku dalam mengidentifikasi sebuah karya yang memberikan gambaran isi buku kepada pembaca. Oleh karena itu Judul yang akan digunakan pada perancangan karya tugas akhir buku explainer digital sebagai edukasi anak tentang bahaya pengaruh media sosial adalah “Niko dan Medsos”. Judul tersebut membahas tentang permasalahan media sosial pada anak.

2. *Sinopsis*

Sinopsis adalah ringkasan singkat yang menggambarkan isi dari alur cerita suatu karya. Sinopsis dari konsep karya tugas akhir buku explainer digital sebagai edukasi anak tentang bahaya pengaruh media sosial berlebihan dengan judul buku “Niko dan Medsos” dimulai dari Niko yang mendapat tablet baru dari ayahnya dan mulai menelusuri aplikasi yang ada dalam tablet tersebut. Kemudian Niko mulai mengikuti salah satu tren, setelah itu mulai terjadi sesuatu dan kakaknya melihat mulai memberi nasihat tentang cara bermedia sosial yang baik

Perancangan Karya

a. Media Utama

1. Desain Karakter

a. Niko



Niko adalah karakter utama dari buku explainer digital yang digambarkan sebagai seorang anak kecil polos yang menemukan media sosial di dalam tablet yang sebelumnya diberikan oleh ayahnya. Niko adalah tipe anak yang aktif dan memiliki rasa penasaran tinggi. Dia suka menggambar, bermain game dan memiliki sifat malas. Oleh karena itu munculnya karakter ini dirasa cocok karena menggambarkan anak yang masih belum mengerti tentang tablet yang digunakannya.

b. Kakak



Kakak Niko adalah karakter dari buku explainer digital yang digambarkan sebagai seorang remaja yang selalu memberi nasihat kepada adiknya jika melakukan hal yang aneh. Kakak Niko adalah tipe seorang kakak perempuan yang baik dan penyayang. Dia memiliki sifat bijak, tegas dan suka dengan hal-hal lucu. Oleh karena itu munculnya karakter ini dirasa cocok karena menggambarkan kakak yang perhatian dengan adiknya yang masih belum mengerti tentang tablet yang digunakannya.

c. Buku Explainer Digital



b. Media Pendukung

1. Y Banner



2. Totebag



3. Gantungan Kunci



3. Stiker



4. Pin Badge



3. PENUTUP

Media sosial merupakan sebuah platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk berinteraksi satu sama lain secara online. Media sosial menjadi salah satu platform hiburan, tidak hanya remaja tetapi orang tua serta anak-anak. Adanya media sosial ini sangat membantu karena dapat memberikan berbagai informasi secara cepat. Adanya perkembangan teknologi tentunya dapat mempengaruhi

perilaku dan pola pikir seseorang salah satunya adalah anak-anak.

Media sosial menawarkan berbagai manfaat, seperti mengakses konten hiburan, informasi dan komunikasi secara luas, hal ini diharapkan seharusnya media sosial dapat menjadi alat untuk mengembangkan kreativitas dan wadah untuk menambah wawasan anak. Namun, di balik hal positif dari penggunaan media sosial juga dapat membawa dampak negatif, terutama ketika anak-anak mulai terpengaruh media sosial. Kebiasaan scrolling berlebihan juga dapat menyebabkan penurunan kemampuan berpikir karena konsumsi konten digital yang cepat, kurangnya pengawasan atau pemahaman anak tentang bahaya media sosial menjadi salah satu faktor masalah, maka perlunya edukasi dan pengawasan orang tua dalam mengedukasi anak-anak.

Oleh karena itu perancangan buku explainer digital bertujuan untuk membuat salah satu media edukasi untuk memberikan pemahaman tentang pengaruh bahaya media sosial yang bertujuan untuk

mengedukasi anak yang diharapkan buku explainer digital tersebut dapat membantu anak belajar tentang media sosial, dengan gaya visual kartun diharapkan dapat menarik minat anak-anak dalam membaca buku. Perancangan ini diharapkan dapat mengurangi kasus yang terjadi di media sosial dan menciptakan lingkungan yang baik, serta dapat menjadi bentuk interaksi antara anak dan orang tua.

Metode Perancangan yang digunakan meliputi observasi, analisa data dan metode perancangan. Dalam pembuatan buku explainer digital menerapkan metode perancangan design thinking berdasarkan Institute of Design at Stanford yaitu, empathize, define, ideate, prototype, dan test. Hasil dari perancangan ini berupa tahap prototype. Oleh karena itu perancangan buku explainer digital ini dapat menjadi salah satu media untuk memberikan pemahaman yang bertujuan untuk mengedukasi anak agar bijak dalam penggunaan media sosial, sehingga menciptakan lingkungan media sosial yang baik.

Daftar Pustaka

- Abdul Salam, Pratiwi, and Syamsidar. 2023. "Perkembangan Kognitif Anak Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar." *Jurnal Kolaboratif Sains* 6(7):713–18. doi: 10.56338/jks.v6i7.3828.
- Andrianza, Yogi. 2022. "Sosial Media Sebagai Media Interaktif Pada Pustakawan Dan Pemustaka Di Perpustakaan Stikes Muhammadiyah Kuningan." *UNILIB : Jurnal Perpustakaan* 13(1):33–39. doi: 10.20885/unilib.vol13.iss1.art5.
- Firdhiana, Shellika, Meirina Lani Anggapuspa, Jurusan Desain, and Fakultas Bahasa dan Seni. 2021. "Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Makanan Khas Kota Probolinggo Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun." *Jurnal Barik* 3(1):170–80.
- Ginting, Erwin, Zuhra Sartika, Cindy Puspitasari, and Fiza Anggraini. 2023. "Pengaruh Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *Unes Journal of Scientech Research* 8(1):22–31.
- Haikal, Fahmi Ahmad, and Sri Retnoningsih. 2024. "Penggunaan Ponsel Secara Berlebihan Bagi Anak." 1–16.
- Handayani, Fitri, and Riqqah Annisa Maharani. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan ...* 6:11362–69.
- Larasetiwati, Virginia, and Benny Muhdaliha. 2021. "Perancangan Ilustrasi Pada Buku 'Celin' Sebagai Edukasi Kesehatan Mental Untuk Pengguna Media Sosial Usia 16 – 22 Tahun Penciptaan Karya." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 5(2):2.
- Mallawa, Ahmad Raihan, Condo Leezza Chrismantha, Gisella Christy Suryananda, Andrew Natanael, Muhamad Aidil Sultan, Muhammad Firdaus Nuzula, and Raditya Eka Doni. 2025. "Evaluasi Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Terlibat Kejahatan Seksual Di Media Sosial." 4(2):44–50.
- Muviawan, Muhammad Naufal, and Muhammad Nurwisoso Wibisono. 2024. "BERGAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI." 4(10):1061–73. doi: 10.17977/um064v4i102024p1061-1073.
- Novianti, Ria, and Meyke Garzia. 2020. "Penggunaan Gadget Pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2):1000. doi: 10.31004/obsesi.v4i2.490.
- Pebriani, Mawar, and Astuti Darmiyanti. 2024. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(3):9. doi: 10.47134/paud.v1i3.556.
- Syahroni, Ismail Hasan. 2024. "Perancangan Buku Ilustrasi 'Tips Mendampingi Anak Usia Sekolah Dasar Belajar Di Rumah' Untuk Orang Tua." 14(1):1–9.
- Triastuti, Endah, Dimas Adrianto,

- Dan Akmal Nurul. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Dan Remaja*.
- Yakub, Maulana, Evelyne Henny Lukitasari, and Arif Yulianto. 2021. "Perancangan Ilustrasi Dari Lirik Album Band Munafik Dengan Media Artbook." *Kemadha* 1(1):1–12.
- Yuliarti, Herlina, Lina Wati, and Sri Murdilah Fornawati. 2024. "Pengaruh Konten Positif Media Sosial Tiktok Terhadap Peningkatan Self Healing (Survei Pada Akun @aldila.Aap)." *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting* 4(6):2048–57. doi: 10.47467/dawatuna.v4i6.4896.
- Artikel Web**
- Al-Fahjri, D. S. (2025, Maret 5). *Walau Menguras, Kantong Minat Baca Buku Fisik Masih Besar*. Retrieved from GoodStats: <https://goodstats.id/article/minat-membaca-buku-cetak-besar-meski-menguras-kantong-iJeLI>
- Anak-anak SD di Indonesia Kecanduan judi online sampai "ngamuk", streamer game mengaku sengaja mempromosikan situs judi*. (2023, November 27). Retrieved from BBC NEWS INDONESIA: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c0v2dwxx01yo>
- Andreas M. Kaplan, M. H. (n.d.). *Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media*. Retrieved from ScienceDirect: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S007681309001232>
- Digital 2024: 5 Billion Social Media Users*. (2024, Januari 31). Retrieved from we are social: <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Diskominfo. (2018, Oktober 4). *Bijak Menggunakan Media Sosial*. Retrieved from Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Badung: <https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/18209-bijak-menggunakan-media-sosial>
- Lindungi Anak-Akses Internet, Kominfo Segera Beri Peringkat Game Online*. (2020, Agustus 26). Retrieved from Komdigi: <https://www.komdigi.go.id/berita/pengumuman/detail/lindungi-anak-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online>
- Nur Rohmi Aida, S. H. (2023, Agustus 4). *Ramai soal Sindrom Skibidi Toilet, Apa Bahayanya untuk Anak*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2023/08/04/073000765/ramai-soal-sindrom-skibidi-toilet-apa-bahayanya-untuk-anak->
- R.N, K. (2025, Februari 12). *Data Perlindungan Anak 2024*. Retrieved from Bank Data Perlindungan Anak: <https://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-perlindungan-anak-2024>

- Santika, E. F. (2023, Februari 16). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. Retrieved from databoks: <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/f561c07efa4d0ce/hampir-separuh-anak-usia-dini-sudah-gunakan-hp-dan-mengakses-internet-pada-2022>
- Taufieq Renaldi Arfiansyah, R. S. (2022, Juli 21). *Fakta dan Kronologi Bocah SD di Tasikmalaya Meninggal akibat Depresi Dipaksa Setubuhi kucing*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/tren/read/2022/07/21/191500965/fakta-dan-kronologi-bocah-sd-di-tasikmalaya-meninggal-akibat-depresi?page=all>
- Yonatan, A. (2024, November 13). *Apa Benar Minat Baca Anak Muda Indonesia Rendah?* Retrieved from GoodStats: <https://goodstats.id/article/apa-benar-minat-baca-anak-muda-indonesia-rendah-X2Ty1>