

## PERANCANGAN KOMIK WAWASAN LITERASI DIGITAL UNTUK ANAK SD

Athallah Ramadhan Putra Winarno<sup>1</sup>, Masnuna<sup>2</sup>, Aris Sutejo<sup>3</sup>  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur<sup>1,2,3</sup>  
[masnuna.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:masnuna.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran literasi digital bagi anak-anak dengan menggunakan komik sebagai sarana edukatif. Komik dipilih karena memiliki daya tarik visual dan naratif yang sesuai dengan karakteristik anak-anak, serta dinilai efektif dalam menyampaikan pesan pendidikan. Metode yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*), yaitu pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner dan pendekatan kualitatif melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap literasi digital dan membantu mereka mengenali serta menyikapi konten negatif di media sosial. Simpulan, media komik dalam bentuk buku cetak dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan edukatif untuk menanamkan literasi digital sejak usia dini.

**Kata kunci:** komik, literasi digital, media sosial, sekolah dasar

### ABSTRACT

*This study aims to design a digital literacy learning medium for children by using comics as an educational tool. Comics were chosen due to their visual and narrative appeal, which aligns with children's characteristics and are considered effective in delivering educational messages. The research employed a mixed-methods approach, combining quantitative methods through questionnaires and qualitative methods through interviews. The results show that comics as a learning medium can enhance children's understanding of digital literacy and help them recognize and respond to negative content on social media. In conclusion, printed comic books can serve as an engaging and educational alternative to foster digital literacy from an early age.*

**Keywords:** comic, digital literacy, elementary school, social media

### PENDAHULUAN

Menurut Lewis (2010) dalam Nandy (n.d.), media sosial adalah sebuah teknologi digital yang berpotensi untuk menghubungkan orang-orang dimana mereka bisa melakukan interaksi, produksi dan berbagi informasi. Kemudahan yang diberikan oleh media sosial untuk melakukan suatu hal membuat kita tak perlu

untuk melakukan hal tersebut menggunakan cara terdahulu, hal ini tentu akan merubah salah satu bagian dari hidup kita karena bagian tersebut telah dibuat usang oleh media sosial, sungguh media sosial ini sudah menjadi bagian dalam hidup kita ini. Tetapi disamping dari hal positif yang ditawarkan, media sosial juga memiliki hal-hal buruk dalam bentuk konten negatif, konten-konten itu tentu akan berdampak kepada para penggunanya, terutama pada pengguna media sosial yang masih berusia muda atau anak-anak.

Media sosial juga memiliki konten negatif yang berlimpah, dimana anak-anak yang menggunakan media sosial tersebut belum bisa untuk hadapi. Menurut (Finaka et al., 2024) Media sosial seperti *twitter*, *meta*, *file sharing*, *google*, *telegram* dan *tik tok*, menjadi tempat beredarnya konten-konten negatif. Anak-anak sendiri masih kurang cakap dalam memanfaatkan media sosial dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan penggunaan media sosial dengan tidak baik oleh siswa dan siswi, salah satunya melakukan aksi melukai diri sendiri untuk meniru dari konten di media sosial yang mereka lihat (Arista, 2023).

Rentanya anak-anak di media sosial ini disebabkan karena mental dan pikiran mereka yang masih muda. Berdasarkan dari hasil *interview* dengan Bu Chelsya Farrah Dilla Nur Maharani, seorang lulusan S1 psikologi dan juga guru BK di sekolah dasar, anak-anak rentan dengan hal-hal negatif yang berada di media sosial dikarenakan mereka belum memiliki pemikiran yang maju dan mereka selalu meniru hal-hal disekitar mereka dengan melihat hal-hal tersebut. *Statement* tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Maharani (2022), dimana kesimpulan yang mereka ambil dari penggunaan media sosial yang berlebihan terhadap anak-anak menunjukkan adanya efek terhadap mereka dalam bentuk perubahan sikap dan perilaku siswa-siswi sekolah dasar yang mengarah ke efek dampak negatif.

Selain itu juga, mengingat tak sedikit jumlah pengguna media sosial adalah dari kalangan anak-anak, menciptakan urgensi bagi kita melakukan sesuatu. menurut BPS, hampir 88,99% atau mayoritas anak-anak umur 5 tahun dan keatas mengakses internet untuk menggunakan sosial media (Annur, 2021). Selain itu kuesioner yang dibagikan ke anak-anak memberikan gambaran yang lebih jelas akan kondisi ini. Dari jumlah total 92 anak, hasil yang didapatkan adalah Sebanyak 67,4% anak-anak yang diberikan kuesioner menjawab tidak tahu apa itu literasi digital dan kaitanya dengan media sosial, serta 41,3% anak-anak kurang mengerti bagaimana memanfaatkan media sosial dengan baik dan bijak. Berdasarkan dari data-data diatas, menunjukkan pentingnya ada semacam pendidikan tentang media sosial bagi anak-anak agar terhindar dari dampak negatif media sosial tersebut.

Sebagai bentuk partisipasi membantu anak-anak dalam memberikan pendidikan agar mereka siap untuk menghadapi konten negatif di dalam media sosial supaya mereka tidak terkena dampak negatifnya, penulis akan merancang sebuah alat pembelajaran dimana anak-anak bisa belajar tentang media sosial tersebut. Ilmu yang akan digunakan dalam alat pembelajaran yang akan dirancang

adalah wawasan literasi digital, lebih tepatnya 4 pilar literasi digital, yaitu etika digital; budaya digital; keterampilan digital; dan keamanan digital. Literasi digital sendiri adalah pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya (Suherdi, 2021).

Media yang digunakan dalam perancangan alat pembelajaran ini adalah media komik, karena potensi yang dimiliki oleh komik sebagai media pembelajaran. Belum banyak penelitian yang mengintegrasikan materi 4 pilar literasi digital dalam bentuk komik cetak untuk anak sekolah dasar sebagai media pembelajaran pencegahan konten negatif media sosial. Menurut Puspananda (2022), potensi yang dimiliki oleh media komik adalah membuat pembelajaran lebih mudah dicerna oleh anak-anak karena didampingi oleh alur cerita dan adanya visual yang menarik, serta adanya dua hal itu juga membuat waktu belajar terasa ringan dan tidak membosankan bagi anak-anak. Statement tersebut juga telah dibuktikan oleh Studi terdahulu, seperti studi pembelajaran kompetensi bahasa yang dilakukan oleh (Pandanwangi et al., 2019), dimana dalam studi perancangan itu anak-anak sd belajar berbahasa menggunakan media komik dan di akhir pembelajaran, terjadi peningkatan rata-rata nilai peningkatan kompetensi berbahasa pada anak-anak dari 48% menjadi 71,25%, atau peningkatan sebesar 22,75%.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian digunakan dalam proses perancangan yang dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan media atau produk, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan keinginan audiens yang ditargetkan. Dalam perancangan ini, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif.

Metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data berbentuk angka yang dianalisis secara statistik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, yang berisi pertanyaan-pertanyaan tertulis dan dijawab secara tertulis oleh responden.

Sementara itu, metode kualitatif digunakan untuk menggali informasi secara mendalam melalui wawancara. Teknik wawancara dilakukan secara langsung dengan narasumber untuk memperoleh keterangan yang relevan dengan kebutuhan perancangan produk.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses perancangan buku komik ini, penulis melakukan wawancara dengan dua narasumber, yaitu Ibu Umi Syarofah, Kepala Sekolah MI Muhammadiyah 5 Surabaya, dan Ibu Chelsya Farah Dilla Nur Maharani, S.Psi., seorang guru Bimbingan Konseling di sekolah yang sama. Wawancara dengan Ibu Umi dilakukan sebanyak dua kali, dan masing-masing wawancara memberikan hasil yang berbeda sesuai fokus pembahasan.

Pada wawancara pertama, Ibu Umi menjelaskan bahwa penggunaan *handphone* telah meluas di kalangan anak-anak, namun mereka masih sangat rentan terhadap konten-konten negatif karena memiliki akses yang tidak terbatas terhadap berbagai hal di dalam perangkat tersebut. Kelompok yang paling rentan terhadap fenomena ini adalah siswa kelas IV hingga VI sekolah dasar. Komik, menurut beliau, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, asalkan dibuat dengan mempertimbangkan beberapa hal: menggunakan gambar dan cerita yang menarik; isi cerita harus sesuai dengan usia anak-anak; konten disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka; serta penggunaan kalimat yang sederhana dan tidak terlalu panjang. Dalam hal literasi digital, Ibu Umi menekankan pentingnya empat pilar yang harus disampaikan kepada anak-anak, yaitu *digital skill*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital safety*.

Pada wawancara kedua, penulis lebih memfokuskan pertanyaan pada hal-hal teknis yang perlu diperhatikan dalam pembuatan komik sebagai media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa cerita yang cocok untuk anak-anak adalah cerita *fabel* dengan tokoh hewan yang memiliki karakter positif dan bisa menjadi teladan. Pesan moral sebaiknya disampaikan melalui aksi tokoh, bukan deskripsi langsung. Selain itu, jenis huruf (*font*) yang digunakan harus jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak, dan ilustrasi harus menggunakan warna-warna cerah agar dapat menarik perhatian mereka.

Wawancara dengan Ibu Chelsya Farah Dilla Nur Maharani, S.Psi. dilakukan sebanyak tiga kali. Dalam wawancara pertama, Ibu Chelsya menjelaskan bahwa siswa kelas IV hingga VI adalah kelompok usia yang paling rentan terhadap konten negatif di media sosial. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain akses internet yang luas, pola pikir yang masih berkembang, serta usia mereka yang sedang berada dalam masa transisi atau *pubertas*. Rendahnya literasi digital juga turut menjadi penyebab mereka belum bijak dalam menggunakan media sosial, yang akhirnya membuat mereka mudah terpengaruh oleh dampak negatifnya. Konten yang tidak sesuai usia dapat memengaruhi perilaku dan moralitas anak-anak, misalnya melalui penggunaan kata-kata tidak senonoh yang mereka tiru dari konten tersebut.

Menurut Ibu Chelsya, pemahaman bahwa tidak semua konten media sosial layak dikonsumsi perlu diajarkan kepada anak-anak. Mereka juga perlu diberikan referensi yang jelas mengenai konten yang baik dan buruk. Pesan-pesan ini dapat disampaikan melalui media komik karena komik adalah media yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Pada wawancara kedua, Ibu Chelsya menambahkan bahwa masa *pubertas*, yang umumnya terjadi pada usia 10 hingga 12 tahun (kelas IV–VI SD), sangat berpengaruh terhadap cara anak merespons konten negatif. Perubahan fisik dan sikap yang terjadi pada masa ini menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan akses internet yang bebas, mereka cenderung menelusuri hal-hal yang belum sesuai dengan usianya. Beliau juga menyampaikan bahwa beberapa institusi pendidikan

telah menyadari fenomena ini. Di sekolah tempat beliau mengajar, telah diadakan sosialisasi mengenai penggunaan media sosial yang bijak.

Dalam wawancara terakhir, Ibu Chelsya menjelaskan bahwa sebagian besar siswa kelas IV hingga VI sudah mulai aktif menggunakan media sosial. Dampak negatif yang mereka alami serupa dengan dampak dari penggunaan *handphone* untuk bermain gim, yaitu dipicu oleh peluang dan eksposur konten. Pada media sosial, konten negatif muncul melalui *feed*, sedangkan pada gim, konten negatif muncul melalui iklan atau *pop-up* promosi. Dari sudut pandang psikologis, anak-anak mudah meniru konten yang mereka lihat tanpa mempertimbangkan apakah konten tersebut baik atau buruk.

Media komik dinilai dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif karena menyampaikan pesan dengan gambar dan cerita menarik. Terdapat dua jenis platform media komik, yaitu cetak dan digital. Dalam perancangan ini, penulis memilih menggunakan media cetak karena memiliki keunggulan berupa minimnya distraksi dibandingkan media digital, seperti notifikasi dan gangguan lainnya. Hal ini memungkinkan anak-anak lebih fokus dalam membaca dan memahami pesan yang disampaikan melalui komik.

### **Hasil Kuesioner**

Kuesioner dibagikan kepada responden pada tanggal 22 Maret 2024, dengan jumlah total responden sebanyak 110 orang. Dari kuesioner yang telah dibagikan tersebut, telah didapatkan hasil jawaban dari para responden, berikut adalah simpulan dari hasil kuesioner tersebut. Pertama, sebagian besar responden (38.2% sering, 25.5% sangat sering) menghabiskan banyak waktu menggunakan media sosial dan (63.6%) juga mengakses media sosial dengan hp milik sendiri. Kedua, Sebagian besar (65.5%) responden bisa menggunakan media sosial tetapi tidak mahir dalam penggunaan media sosial, (65.5%) responden masih belum mengerti apa itu literasi digital, serta (40.9%) kurang mengerti dan (5.5%) tidak tahu sama sekali bagaimana menggunakan media sosial yang bijak. Ketiga, mayoritas responden (45.5%) setuju dan (50%) tak masalah dengan menggunakan komik sebagai alat edukasi literasi digital untuk mereka. Kelima, (63.6%) Responden lebih suka buku sebagai media baca komik, (40%) responden menyukai genre action, dan mayoritas (73.6%) menyukai gaya gambar manga/anime. Berdasarkan dari hasil kuesioner tersebut, kesimpulan yang bisa diambil adalah bahwa adanya peluang yang bisa diambil dari para responden berupa keminatan mereka untuk bisa belajar literasi digital menggunakan komik, dengan preferensi lebih ke buku sebagai platform untuk komik dan cerita yang terjadi di dalam memiliki genre action.

### **Konsep verbal**

#### **A. Judul Komik**

Komik yang akan dirancang akan diberikan judul "*Battlestation*". *Battlestation* merupakan campuran kata antara "*Meet Station*", media sosial fiktif yang ada di dalam cerita ini, dan "*Battleground*", sebuah sistem di mana user di dalam *Meet Station* bisa berduel satu sama lain.

## B. Sinopsis

Sinopsis singkat dalam cerita ini adalah sebagai berikut: Kisah seorang gamer profesional bernama Leo, yang terjun menjelajahi dunia virtual bernama “*Meet Station*”, sebuah media sosial bagi para gamer di mana mereka menggunakan hewan sebagai avatar dan saling berinteraksi satu sama lain, untuk melatih dirinya sendiri dan mengalahkan seorang gamer bernama Jack— orang yang mengalahkan kakak Leo dengan bermain curang dalam sebuah duel. Selama menetap di *Meet Station*, Leo belajar banyak hal yang nantinya membantu dia mengalahkan Jack. Hal yang ia pelajari adalah *empat pilar literasi digital*. Setelah selesai latihan, Leo berduel melawan Jack dan mengalahkan dia di akhir duel. Jack ketahuan bermain curang dan diusir dari *Meet Station*. Berkat aksinya ini, kakaknya kembali bermain di liga profesional dan keduanya bermain bersama lagi seperti dulu.

## C. Naskah Cerita

Dalam komik yang akan dirancang ini, cerita akan dibagi menjadi 6 chapter. Chapter 1 akan mengenalkan karakter, latar, dan konflik cerita kepada para pembaca; chapter 2 sampai 4 akan menceritakan kisah dengan pesan tersirat yang akan diberikan kepada anak-anak, yaitu *empat pilar literasi digital*; dan chapter 5 akan menjadi puncak cerita. Berikut adalah penjelasan mendalam tentang isi setiap chapter.

### Chapter 1

Leo dan Bogdan adalah dua orang gamer profesional yang bermain untuk membantu kedua orang tuanya. Suatu hari, Bogdan—kakak Leo—ditantang oleh seseorang bernama Jack untuk berduel di dalam *Meet Station*. *Meet Station* adalah sebuah media sosial yang memanfaatkan teknologi virtual reality, di mana gamer dari berbagai latar belakang bisa bertemu dan berduel. Di akhir duel antara Bogdan dan Jack, Bogdan dikalahkan oleh Jack. Tak lama setelah itu, Leo mempelajari bahwa di balik mata publik, Jack suka bermain curang. Hal ini membuat Leo marah, dan ia pun bertekad untuk membalas dendam terhadap Jack.

### Chapter 2

Leo bertemu dengan Alexandria. Alex memberikan Leo sebuah tugas. Leo menerima tugas itu, tetapi gagal memenuhinya karena ia tidak bisa melakukan apa-apa di *Meet Station*. Alex kemudian memberikan ceramah tentang pentingnya keterampilan dalam menggunakan alat digital. Di sinilah Leo sadar akan pentingnya *pilar pertama literasi digital*, yaitu *keterampilan digital*. Leo sekali lagi pergi ke tempat yang sama untuk menuntaskan tugas yang diberikan kepadanya. Karena ia sudah sadar akan pentingnya keterampilan dalam menggunakan alat digital, beberapa saat sebelum berangkat, Leo belajar dan menguasai cara menggunakan media sosial *Meet Station*. Alhasil, saat ia menghadapi masalah yang sama dalam menjalankan tugasnya saat ini, Leo bisa mengatasinya.

### Chapter 3

Kali ini, Alex mengirim Leo pergi ke sebuah kota bernama *El Lugar*, untuk bertemu seseorang bernama King. Tujuan Leo bertemu dengan King adalah untuk memastikan duel antara dirinya dan Jack bisa terjadi. Di dalam *Meet Station*, user bisa saling berduel hanya jika mereka berada di level yang sama. King adalah orang yang sangat terkenal di *Meet Station*. Jika Leo berbuat baik dan membangun koneksi dengannya, maka King akan memperkenalkan Leo kepada teman-temannya. Mereka nantinya akan meminta bantuan kepada Leo, yang pada akhirnya dapat menaikkan reputasi Leo setara dengan Jack dalam waktu singkat.

Sesampainya di sana, Leo mulai membantu orang-orang di kota agar menarik perhatian King. King mendengar bahwa ada seseorang yang datang dan memberantas kejahatan di kota, karena itu ia memanggil Leo untuk bertemu. Setelah bertemu dengan King, Leo menyadari bahwa King difitnah oleh seseorang, sehingga dibenci oleh seluruh warga kota.

Hal tersebut membuat Leo sadar akan pentingnya *etika dan budaya digital*, yaitu bahwa para pengguna seharusnya memperlakukan pengguna lain dengan baik. Jika melanggar, konsekuensinya akan berat karena hal buruk tersebut akan sulit dihapus dari internet, dan mereka akan diadili oleh para netizen. Setelah mengetahui masalah yang dialami oleh King, Leo mulai mencari tahu siapa yang memfitnah King dan menegakkan keadilan. Setelah menemukan siapa saja orang yang bertanggung jawab, Leo bersama moderator menangkap mereka dan mengusir mereka dari *Meet Station*. Setelah semuanya selesai, King membantu Leo dengan memperkenalkan dia ke teman-temannya. Alhasil, Leo meningkatkan reputasinya dalam waktu yang singkat.

### Chapter 4

Di chapter ini, Alex memberikan Leo tugas untuk menjaga sebuah kotak dari kelompok pencuri bernama *The Lookout*. Alex menyembunyikan kotak itu di dalam sebuah gua yang berada di dekat sebuah kota kecil. Setelah selesai, Leo pulang melewati kota kecil tersebut. Namun, sebelum melewati kota itu, Leo memutuskan untuk bersosialisasi dengan warga kota terlebih dahulu. Keesokan harinya, Leo menyadari bahwa kotak yang ia sembunyikan telah hilang.

Leo panik dan berpikir bahwa *The Lookout* telah mencurinya. Namun, Alex datang menghampiri Leo sambil membawa kotak tersebut, membuat Leo bingung. Alex kemudian menjelaskan kesalahan Leo dan kaitannya dengan *pilar literasi digital* yang terakhir, yaitu *keamanan digital*. Sikap Leo yang kurang peduli dengan keamanan saat bersosialisasi menyebabkan informasi tentang tempat penyimpanan kotak terdengar oleh pihak jahat seperti *The Lookout*. Hal itu memaksa Alex bertindak dengan mengambil kotak tersebut sebelum sempat dicuri.

Dari kesalahan ini, Leo sadar akan pentingnya menjaga keamanan saat berada di dunia digital. Merasa bahwa masalah dengan *The Lookout* tidak akan selesai dengan sendirinya, Leo, Alex, dan para moderator menyusun rencana untuk menangkap mereka. Setelah menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, mereka

melaksanakan rencana tersebut. Akhirnya, mereka berhasil menangkap semua anggota *The Lookout*, dan tidak perlu lagi bersusah payah melindungi kotak tersebut.

#### Chapter 5

Di hari H, Leo dan Jack berduel di arena Colosseum. Jack berpikir ini akan menjadi pertarungan yang mudah. Namun, dalam pertarungan tersebut, Leo berhasil menangkis semua serangan dan kecurangan Jack. Semua pelajaran yang Leo pelajari di chapter sebelumnya ia serap dan terapkan dalam pertarungan ini. Di penghujung duel, Leo berhasil memojokkan Jack. Hal ini membuat Jack marah dan menyuruh anak buahnya untuk mengaktifkan cheat dalam duel ini, di hadapan banyak orang. Hasilnya? Ia kepergok oleh banyak penonton. Jack dibawa ke belakang oleh para moderator untuk diinterogasi dan akhirnya diusir dari *Meet Station*. Di akhir cerita, Leo berhasil menegakkan keadilan dan memulihkan nama kakaknya. Mereka pun bisa bermain bersama lagi seperti dulu.

### Konsep visual

#### A. Gaya gambar

Komik ini akan menggunakan anime BEASTARS dan Naruto sebagai referensi gaya gambar. BEASTARS digunakan sebagai referensi avatar medsos, yang dalam cerita ini akan menggunakan hewan, karena besarnya variasi yang tersedia dan desain karakter yang sesuai dengan kebutuhan cerita, berupa gabungan antara manusia dan hewan, sehingga penulis tak perlu mendesain bentuk karakter dari nol. Sementara referensi selanjutnya yang digunakan, yaitu Naruto, akan dipakai sebagai acuan gaya gambar manusia dalam komik ini, karena keakraban anime naruto dimata orang-orang sehingga mudah diterima mereka dan gaya gambarnya yang simpel sehingga menghemat waktu pengerjaan. Gaya gambar dalam komik akan memiliki perbedaan tersendiri dari referensi yang diambil, karena untuk penyederhanaan agar menghemat waktu pengerjaan dan memberikan keistimewaan tersendiri.

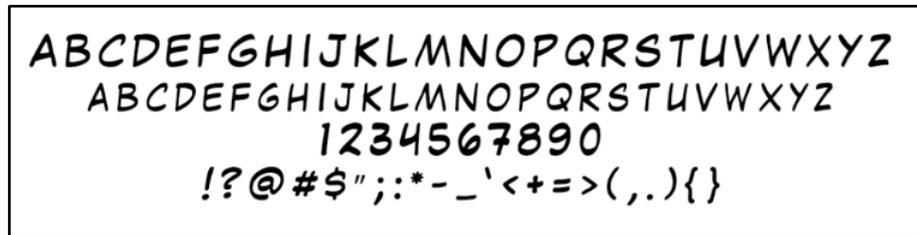


**Gambar 1. Referensi gaya gambar anime yang dipilih**

(Sumber: AniDB (BEASTARS) & Pinterest (Naruto))

## B. Tipografi

Teks isi yang akan digunakan dalam komik ini akan menggunakan font *Laffayette Comic Pro*. Font *Laffayette Comic Pro* digunakan karena font ini memiliki keistimewaan tersendiri, yaitu berupa kesan tegas yang diberikan tetapi juga tidak terlalu kaku sehingga font terlihat enak dibaca.



Gambar 2. Contoh font *Laffayette Comic Pro*  
(Sumber: *Jaws Laffayette / Laffayette Systems*©)

## C. Layout

Layout yang ada di dalam komik ini adalah berupa Layout isi, Layout sampul depan, layout sampul punggung, dan layout sampul belakang. Berikut adalah rincian dari isi layout tersebut.

1. Layout isi dalam komik akan mengikuti layout komik pada biasanya yaitu kiri ke kanan dan atas ke bawah. Selain itu jumlah total panel dalam komik akan dimaksimalkan sebanyak mungkin agar jumlah kertas yang digunakan tidak terlalu banyak.
2. Layout sampul depan akan menggunakan sampul serial komik pendidikan kipin sebagai referensi. Berdasarkan dari referensi, sampul depan komik ini akan menunjukkan ilustrasi utama berupa karakter atau beberapa karakter melakukan aksi yang selaras dengan cerita komik, dengan dilengkapi gambar background yang mendukung ilustrasi karakter, agar para pembaca bisa memvisualisasikan cerita seperti apa yang komik ini coba ceritakan.
3. Layout sampul punggung diberikan judul buku komik, agar mengidentifikasi buku komik ketika buku ditaruh di dalam lemari buku.
4. Layout sampul belakang akan didesain mirip dengan layout sampul depan, dengan ada sedikit perubahan berupa ilustrasi diganti dengan teks sinopsis cerita, agar para pembaca bisa dengan cepat paham isi konten apa yang ada di dalam komik.

## D. Karakter

Ada 4 karakter utama dalam komik ini. Pertama adalah Leo, sang protagonis dalam cerita komik ini dan hidup satu keluarga dengan si Bogdan sebagai adiknya. Dalam cerita ini dia memiliki misi untuk mengalahkan antagonis demi memulihkan reputasi kakaknya. Kedua adalah Bogdan, memiliki peran sebagai tritagonis dan memiliki hubungan keluarga dengan si Leo sebagai kakaknya. Bogdan menjadi motivasi bagi Leo untuk mengalahkan si antagonis karena dia dikalahkan oleh antagonis dengan cara bermain curang. Ketiga adalah Alexandria, juga berperan sebagai tritagonis dan di dalam cerita ia membantu dan mengajar Leo agar dapat mengalahkan si antagonis. Serta yang terakhir adalah Jack, karakter yang berperan

sebagai antagonis dalam cerita. Seorang *gamer* yang suka bermain curang tanpa menyadari bahwa aksinya itu akan merugikan dirinya. Hal itu akan terwujud di akhir cerita dimana dia dikalahkan oleh Leo.

### E. Latar

Komik akan menggunakan tempat dari dunia nyata dan juga fiktif sebagai inspirasi latar di dalamnya. Tempat-tempat tersebut adalah colosseum, solarpunk, dataran benua eropa, dan *esport stage*. Coliseum akan digunakan sebagai tempat duel Bogdan melawan Jack di awal cerita serta Leo dan Jack di akhir cerita nanti. Solarpunk akan dijadikan sebagai referensi untuk gaya-gaya bangunan dalam media sosial fiktif “*Meet station*” di dalam komik ini. Dataran eropa menjadi referensi dunia luar dalam “*Meet station*” selain daerah-daerah populasi. Dan *Esport stage* akan menjadi tempat dimana Leo dan Bogdan melakukan turnamen bermain game di dunia nyata.



Gambar. Gambar latar (dari kiri-kanan) colosseum, solarpunk, dataran benua eropa, dan *esport stage*

(Sumber: AniDB (BEASTARS) & Pinterest (Naruto))

### Konsep media

Dalam perancangan komik ini platform yang akan digunakan sebagai media utama adalah buku cetak, berikut adalah rincian dari buku komik yang akan dibuat tersebut.

1. Judul komik adalah “*Battlestation*”
2. Ukuran buku komik yang akan digunakan adalah A4, atau 21 cm x 29,7 cm.
3. Buku komik ini berisikan cerita tentang *game* dan pertarungan
4. Cerita komik terdiri dari 5 chapter, dan di setiap chapter akan memiliki halaman dengan jumlah antara 15 sampai 20 halaman.
5. Kertas yang akan digunakan untuk isi buku komik ini adalah HVS
6. Cover buku akan dijilid dengan cetak *softcover*
7. Sampul depan diisi dengan judul, serta ilustrasi utama dan *background*
8. Sampul pinggir diisi dengan judul buku komik dan nama pengarang
9. Sampul belakang diisi dengan sinopsis cerita, media sosial pengarang dan ilustrasi *background*

### Pembahasan

Dari kedua wawancara yang dilakukan dengan Ibu Umi Syarofah dan Ibu Chelsya Farrah Dilla Nur Maharani, penulis melakukan analisis terhadap hasil yang didapat dari kedua wawancara tersebut, berikut adalah hasil analisis kedua wawancara tersebut.

#### 1. Analisis wawancara

Fenomena anak-anak rawan dengan konten negatif dari media sosial ini disebabkan oleh penggunaan kurang baik media sosial dan literasi digital yang kurang oleh anak-anak. Hal ini bisa terjadi karena anak-anak sudah diberikan penggunaan internet yang leluasa, tetapi mereka sendiri belum memiliki kebijaksanaan dalam menggunakan alat tersebut. Selain itu intensitas penggunaan juga ikut berkontribusi, hal ini berlaku terutama pada anak SD kelas 4 sampai 6, dimana mereka memiliki kesempatan berlebih untuk bermain alat digital dengan intensitas yang lebih besar dibandingkan anak SD kelas kebawah. Mudahnya anak-anak SD kelas atas rawan di media sosial dikarenakan mereka yang sedang berada di masa pubertas. Perubahan yang terjadi karena disebabkan oleh masa pubertas, menimbulkan rasa penasaran dalam diri mereka. Mereka akan mencoba memuaskan rasa penasaran mereka tersebut dengan mencari informasi dari berbagai tempat yang bisa mereka temukan, termasuk alat digital seperti media sosial. Belum tentu semua informasi dalam alat digital itu benar, tetapi karena kebebasan yang mereka miliki dalam mengakses hal tersebut, dimana terdapat konten yang mereka belum tahu benar atau tidaknya itu, mereka akan menelan konten tersebut tanpa berpikir panjang, dimana akan menjadi dampak buruk bagi mereka. Maka dari itu penting bagi anak SD kelas atas untuk belajar literasi digital.

Anak-anak dapat belajar literasi digital dari berbagai tempat, salah satunya komik. Komik sebagai media pembelajaran memiliki keunikan tersendiri dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu memiliki visual dan cerita menarik yang dapat memikat di hati anak-anak dibandingkan dengan media yang lain. Selain itu, *platform* yang paling unggul untuk media komik adalah buku cetak, karena minimnya distraksi yang ada dibandingkan dengan platform digital. Tetapi, agar komik yang kita gunakan sebagai media pembelajaran bisa sukses, ada beberapa hal yang harus diingat, yaitu ilustrasi komik yang penuh dengan warna berseri, teks yang mudah untuk dimengerti dan tidak banyak, ukuran font teksnya yang mudah dibaca, cerita menarik bagi anak-anak yang berupa cerita fabel atau yang berhubungan dengan hewan, ceritanya tersebut disesuaikan dengan usia anak-anak yang membaca, pesan dijelaskan melewati aksi yang dilakukan oleh karakter, serta penanaman contoh sikap yang baik untuk anak yang membaca.

#### 2. Analisis kuesioner

Berdasarkan dari hasil kuesioner, sebagian besar responden suka menghabiskan waktu mereka untuk bermain media sosial dengan *handphone* milik mereka sendiri. Meskipun sudah bisa mengoperasikan, kebanyakan dari mereka kurang mahir dalam memanfaatkan media sosial. Selain itu, mereka juga belum mengerti arti literasi digital dan bagaimana menggunakan media sosial dengan

bijak. Mayoritas responden tak masalah dengan belajar literasi digital melewati komik. Selain itu, sebagian besar dari mereka lebih memilih buku sebagai alat membaca komik edukasi tersebut, dengan cerita ber-*genre action* dan memiliki gaya gambar manga/anime. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa ada potensi mengedukasikan literasi digital kepada anak SD melalui media buku komik, dengan ketentuan ceritanya ber-*genre action* dan gambarnya memiliki gaya manga/anime untuk menarik daya tarik mereka.

Temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa mayoritas responden menyukai media komik sebagai sarana pembelajaran literasi digital, dengan preferensi gaya gambar *manga/anime* dan cerita bergenre *action*, sejalan dengan hasil penelitian Sakilah et al. (2025), menemukan bahwa penggunaan komik edukasi digital mampu meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar karena sifatnya yang visual, naratif, dan mudah dipahami. Studi lain oleh Qoriah (2024), menegaskan bahwa komik sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan berpikir kritis serta menyampaikan pesan moral secara efektif pada anak usia sekolah dasar, terutama jika disajikan dengan visual yang menarik dan bahasa sederhana.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian berjudul *Perancangan Komik Wawasan Literasi Digital untuk Siswa-siswi Kelas 4–6*, yang dilakukan melalui metode wawancara, kuesioner, dan studi literatur, diperoleh sejumlah temuan penting. Wawancara yang dilakukan mengungkapkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar sangat rentan terhadap dampak negatif media sosial. Kerentanan ini disebabkan oleh akses media sosial yang terbuka tanpa batasan, di mana berbagai konten negatif tersebar luas dan belum dapat disaring dengan baik oleh anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif.

Temuan dari kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak SD sudah mampu menggunakan media sosial dan menghabiskan waktu mereka di dalamnya, namun masih belum memahami cara pemanfaatan media sosial yang bijak dan bertanggung jawab. Meskipun demikian, mereka menunjukkan ketertarikan untuk belajar literasi digital melalui media komik, yang dianggap lebih menarik dan mudah dipahami.

Melalui studi literatur, diketahui bahwa perancangan komik sebagai media pembelajaran bukanlah hal yang sederhana. Proses ini membutuhkan perencanaan matang, mulai dari penulisan cerita, pemilihan warna, pengaturan tata letak, hingga validasi oleh para ahli untuk memastikan kualitas dan efektivitas media tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran literasi digital berbentuk komik cetak sangat diperlukan bagi anak-anak sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan yang memadai sehingga anak-anak dapat lebih siap menghadapi dan menyikapi konten negatif di media sosial.

Penulis juga memberikan saran bagi peneliti atau pengembang selanjutnya yang ingin melanjutkan atau memperluas penelitian ini. Media komik yang dirancang dalam penelitian ini masih terbatas sebagai media utama dan belum dilengkapi dengan media promosi. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lanjutan dapat difokuskan pada pengembangan media promosi guna mendukung penyebaran dan pemanfaatan media utama ini secara lebih luas dan efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2021). BPS: 88,99% anak 5 tahun ke atas mengakses internet untuk media sosial. *Databoks Katadata*.  
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- Arista, D. (2023). Miris hanya ikuti tren, 11 siswa SD di Situbondo lakukan aksi berbahaya. *Radio Republik Indonesia*.  
<https://www.rri.co.id/daerah/383078/miris-hanya-ikuti-tren-11-siswa-sd-di-situbondo-lakukan-aksi-berbahaya>
- Finaka, A. W., Nurhanisah, Y., & Devina, C. (2024). Terus berantas konten negatif. *Indonesia Baik*. <https://indonesiabaik.id/infografis/terus-berantas-konten-negatif>
- Handayani, F., & Maharani, R. A. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 11362–11369.  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4244>
- Nandy. (n.d.). Pengertian media sosial, sejarah, fungsi, jenis, manfaat, dan perkembangannya. *Gramedia Literasi*. Gramedia.
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan kompetensi berbahasa pada siswa kelas 3 SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 124.  
<https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/1354>
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: Komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92.  
<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Sakilah, O., Syamsi, A., & Atikoh, N. (2025). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan literasi sains pada pembelajaran IPAS kelas V di MI Al-Washliyah Perbutulan. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran*, 1(2), 125–136.  
<https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/JAKAP/article/download/207/146>
- Suherdi, D. (2021). *Peran literasi digital di masa pandemik*. Cattleya Darmaya Fortuna.

Qoriah, S. N. (2024). *Penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Baktijaya 1 Kota Depok* (Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta).