

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Survei Literasi dilakukan sebagai acuan bagi perancang memperoleh suatu landasan teori untuk menyempurnakan penelitian penulis. Beberapa literasi yang telah disurvei perancang adalah sebagai berikut:

Tabel 2 1: Review Jurnal

No.	Judul dan Autor	Masalah	Metode	Hasil
1	Perancangan <i>motion comic</i> sebagai media edukasi tentang kepedulian terhadap gangguan kecemasan sosial pada remaja (Selvia et al., 2020)	Seseorang dengan gangguan kecemasan sosial mengalami kecemasan ketika berada di lingkungan sosial . Gangguan ini tidak disadari oleh masyarakat dan dianggap sebagai masalah yang melekat pada diri seseorang.	Pada awal penelitian, 30 kuesioner remaja sebelum melakukan wawancara dengan ahli psikologi, komik, dan guru seni .	Penelitian ini menunjukkan bahwa temuan yang diberikan kepada ahli psikologi, ahli komik, guru seni, dan siswa sekolah menengah cukup positif. Motion comics dapat digunakan sebagai media untuk memberi tahu orang lain tentang kepedulian terhadap seseorang yang mengalami gangguan kecemasan sosial.
2	Pengembangan Digital <i>motion Comic</i> Berfokus Pada Autentikasi Mitologi: Studi Kasus “Ragnarok” (Suciadi et al., 2020).	Studi ini berfokus pada mitologi nordik, seperti yang kita ketahui bahwa karakter dalam beberapa film Marvel mengalami perubahan watak, seperti loki yang berubah menjadi Thor, meskipun pada cerita aslinya tidak demikian. Jadi, mitologi nordik digunakan oleh peneliti untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut tentang budaya yang ada di luar Indonesia dan untuk mengetahui apakah ada atau tidak hubungan antara	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengumpulkan data. Metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan seberapa jauh masyarakat yang mengetahui cerita mitologi nordik yang asli . dan metode kualitatif digunakan untuk mengetahui	Pada awalnya, penelitian ini menunjukkan bahwa ada tiga tombol ikon, dan setiap tombol memunculkan halaman baru. tombol <i>Start Story</i> (memulai cerita), tombol <i>Journal</i> (menampilkan halaman jurnal), dan tombol <i>Credit</i> (kredit), yang masing-masing akan menampilkan nama pembuat aplikasi dan sumber aset yang digunakan. Setelah itu, proses validasi dimulai. 21 responden sesuai dengan target audience yaitu remaja dan dewasa (18-25 tahun, 90,5% dari total). Setelah menggunakan aplikasi <i>motion comic</i> “Ragnarok”, ujian pasca dilakukan untuk mengetahui

		mitologi budaya nordik dan mitologi yang ada di Indonesia. Selain itu, tidak semua cerita mitologi harus dianggap baik, seperti mitologi viking yang diselesaikan untuk mencapai surga, atau <i>Valhalla</i> .	pemahaman masyarakat tentang karakter atau tokoh yang ada di cerita nordik. Dan melakukan pengumpulan data untuk mengukur ketertarikan masyarakat pada media <i>motion comic</i> dengan tema ragnarok	pengetahuan yang diperoleh.
3	Perancangan <i>motion comic</i> cerita rakyat Pasuruan: pak sakera (Rozi, 2018).	kurangnya media yang mempromosikan cerita rakyat Pasuruan menyebabkan cerita rakyat di pasaran semakin tergeser dan tertutup oleh film dan dogeng luar negeri.	Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah observasi, studi eksperimen, wawancara dan kuesioner alternatif visual	Dalam penelitian ini, <i>Motion Comic</i> dapat meningkatkan antusiasme remaja terhadap kearifan budaya lokal dan menyampaikan nilai keteladanan cerita tokoh jika disajikan dengan jelas, mudah dipahami, dan dikemas dengan baik.
4	Penciptaan Motion Comic Wayang Bebek Jaka Kembang Kuning (Munir, 2018)	Kondisinya dalam keadaan tidak baik merupakan Wayang bebek jaka kembang. Beberapa gulungan wayang bayak yang sobek, terutama pada bagian bawah dan bagian atas, warnanya ada beberapa yang pudar dan hilang karena termakan usia. pagelaran wayang bebek jaka kembang pada zaman sekarang sangat jarang ditemukan.	Dalam penelitian menggunakan metode materi dokumentasi, literasi terkait dengan wayang bebek jaka kembang kuning, dan wawancara ke tempat lokasi dan melakukan wawancara kepemilikan dalam wayang bebek jaka kembang kuning.	Dalam penelitian ini terciptalah wayang bebek jaka kembang kuning dengan menggunakan media baru yaitu <i>motion comic</i> dengan tujuan memperkenalkan dan memberikan sajian media baru dalam pagelaran wayang bebek jaka kembang kuning.
5	Perancangan <i>motion comic</i> bertema kuliner Cirebon menggunakan karakter topeng Cirebon dalam Instagram (Rachman & Kamarga, 2021).	Untuk tetap dapat bersaing dengan kuliner kontemporer yang semakin populer, kuliner khas Cirebon harus dilestarikan.	Metode kualitatif, dengan pengumpulan data menggunakan studi Pustaka, wawancara dan observasi.	Peneliti mengunggah komik gerak melalui akun pribadi selama sekitar lima belas jam dan menemukan 315 pengunjung, 88 suka, dan sebelas komentar. Generasi milenial dan generasi didominasi like dan komentar.
6	Perancangan <i>motion comic</i> sebagai media edukasi perancangan penyebaran COVID-19 di sekolah (Qonita et al., 2022).	Pemelajaran secara tatap muka dinilai tidak efektif dalam melaksanakan pembelajaran, kemudian pemerintah sudah memperbolehkan sekolah sekarang sudah memperbolehkan sekolah menerapkan Sistem Pembelajaran Tatap Muka (PTM) pada wilayah PPKM level 1-3, berkaitan dengan hal tersebut diperlukan media	Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.	Hasil survei menunjukkan bahwa responden menilai <i>motion comic</i> dengan sangat baik, dengan 91,8 persen.

		informasi untuk menyampaikan tata cara PTM di karenakan program PTMini baru pada tahun ini.		
7	Upaya mengatasi krisis identitas nasional generasi z dimasa Pandemi (Hanugh et al., 2021).	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana dampak pandemi covid 19 berpengaruh terhadap pemahaman masyarakat Indonesia mengenai identitas negara.	Kajian Literatur	Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi krisis identitas nasional ini sangat penting karena identitas nasional yang kuat merupakan syarat utama untuk persatuan dan kesatuan bangsa.
8	Perancangan <i>web comic</i> pembelajaran menghadapi dampak negatif <i>korean pop culture</i> (Lutfia, 2020).	Banyak kasus negatif di Indonesia yang berkaitan dengan budaya K-POP karena fanatisme dan kurangnya informasi untuk mengingat atau mencegah mereka terjadi. Terutama saat remaja, mereka masih dalam tahap perkembangan sehingga belum dapat memahami apa yang benar dan salah.	Metode 5W dan 1H dan observasi melalui observasi budaya K-pop	Perancang membuat <i>komik web</i> dengan gaya yang sederhana, lucu, dan menggunakan Bahasa sehari-hari. Komik-komik ini juga menyertakan peristiwa yang mungkin sama-sama dirasakan oleh pembacanya.
9	Pengaruh kartu berpasangan terhadap perubahan sikap terkait kandungan rokok pada siswa sekolah menengah atas (SMA) di kota Palembang (Andrianary & Antoine, 2019).	Krisis identitas pada remaja cenderung ditandai dengan munculnya perilaku menyimpang seperti perilaku merokok.	Desain studi <i>quasi eksperiment</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok perlakuan menunjukkan perbedaan sikap terkait kandungan rokok sebelum dan sesudah diberikan media kartu pasangan ($p=0,001$), dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan sikap terkait kandungan rokok setelah diberikan metode ceramah ($p=0,001$). Selanjutnya, tidak ada perbedaan signifikan dalamsikap kedua kelompok, yaitu kelompok yang dilakukan dengan media kartu berpasangan dan metode ceramah ($p=0,984$).
10	Implementasi konseling realitas dalam menangani krisis identitas pada remaja (Padillah, 2020).	Pada masa remaja, kebanyakan remaja mengalami krisis identitas karena kesulitan menyadari siapa dirinya sesungguhnya, sehingga perlu adanya konseling realitas.	Eksperimen kategori sosial humaniora. observasi	Setelah perawatan konseling realitas, efek yang terlihat termasuk kurangnya kepercayaan diri pada kemampuan yang dimiliki dan penampilan diri yang tidak jelas (hanya mengikuti kemauan teman-temannya). Akibatnya, dia tidak dapat mengeksplor dirinya dengan maksimal karena tidak pernah membuat keputusan untuk dirinya sendiri.

Pada penelitian ini akan dilakukan penambahan atau kontribusi dari penelitian sebelumnya, diantaranya:

- Media yang digunakan yaitu *motion comic* terdapat perbedaan dari segi teknis, rata-rata peneliti terdahulu menggunakan dialog dengan balon percakapan komik dan untuk penelitian sekarang menggunakan suara (*dubbing*).
- Segi masalah dalam penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan media *motion comic*, yang dimana generasi muda cenderung lebih tertarik dengan media *audio visual*.
- Kemudian dari metode yang digunakan untuk penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif terdiri dari wawancara, studi literasi, dan kuesioner. dan penelitian diatas menggunakan metode yang hampir sama, hanya saja ada pengurangan dan penambahan metode sesuai kebutuhan penelitian.

2.2 Teori Terkait

Dalam penelitian ini dibutuhkan beberapa teori untuk penunjang tercapainya tujuan penelitian. Adapun beberapa teori yang perancang gunakan dalam penelitian, teori komik, *motion comic*, krisis identitas dan cerita pewayangan.

2.2.1. Pewayangan.

Cerita wayang menawarkan nasehat moral yang sangat baik. Dalam hal teknik, pertunjukan wayang disusun menurut standar drama yang konsisten. Perubahan: Perubahan yang "besar" yang benar-benar keluar dari *pakem* tidak pernah terjadi, meskipun ada perubahan "kecil" yang terjadi. manfaat wayang bagi kita, karena wayang adalah representasi atau gambaran kehidupan kita sendiri, jadi menonton wayang sama dengan melihat diri kita sendiri (Prayoga et al., 2020). Dalam pewayangan, pesan dapat disampaikan dengan halus dan tersamarkah melalui lakon-lakon sisipan yang disebut "carangan". Berbeda dengan sinetron dan film modern, petuah biasanya disampaikan secara lisan, jelas, dan kasar. Cerita pewayangan pesan yang disampaikan secara halus dan tersamarkan.

cerita pewayangan yang diambil perancang untuk menginspirasi remaja adalah cerita pewayangan Bima dan dewa Ruci, dalam cerita ini Bima bertujuan

untuk mencari tujuan hidup manusia (*sangkan paraning dumadi*) (Kompasiana, 2015). Gambaran umum dalam cerita ini bercerita tentang seorang murid hendaknya hormat kepada guru, sedangkan seorang guru hendaknya tegas dan sabar ketika menghadapi murid dalam proses pembelajaran. karakter Bima dan dewa Ruci menggambarkan murid dan guru, banyak petuah bijak tentang kehidupan dalam cerita pewayangan dewa Ruci, yang mengajarkan dan memberi ilmu dalam kehidupan seperti kemandirian, jati diri, dan pantang menyerah. (Prayoga et al., 2020). Dalam cerita pewayangan Bima dan dewa Ruci ada banyak Pesan moral yang mengajarkan dan memberi ilmu dalam kehidupan seperti kemandirian, jati diri, dan pantang menyerah, banyak petuah bijak tentang kehidupan dalam lakon dewa Ruci tersebut (Prayoga et al., 2020)

2.2.2. Definisi Komik

Komik adalah cerita bergambar yang biasanya mudah dibaca dan lucu yang diterbitkan dalam buku atau majalah surat kabar. sebagaimana dimaksud dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Namun, menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics*, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan pesan atau membuat pemesanan dengan cara yang estetika. (McCloud Scott, 2001)

a. Sudut pandang gambar. (Dwi)

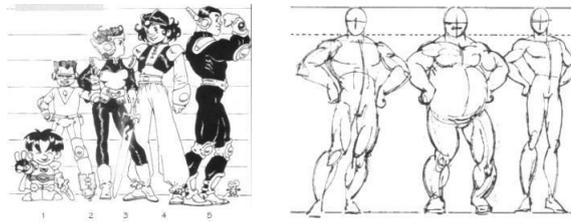
Untuk sudut pandang, saya menggunakan sudut pandang pada *fotografi*. Dalam sudut pandang *fotografi* sudut pandang bisa disebut dengan *angel*. *Angel* adalah penempatan sudut pandang mata Ketika mengambil gambar atau melihat gambar untuk suatu objek, pemandangan atau adegan. Normal Sudut Pandang (*Angle*) / *Eye level Angel*, Sudut pandang Atas / *Hight Angel*, Sudut Pandang Bawah / *Low Angel* dan Sudut Pandang Burung / *Bird Eye View*.



Gambar 2. 1: Gambar sudut pandang

b. Proporsi.

Dalam menggambar komik proporsi merupakan modal dasar. Untuk memperkirakan proporsi dan tinggi karakter pada gambar, kepala manusia merupakan ukuran terbaik. Proporsi dapat ditentukan seperti, berdiri, lari, terbang, dan lainnya. *Action Figure* dan foto adalah cara paling mudah dalam menggambar proporsi.



Gambar 2. 2: Gambar Proporsi

c. Pose

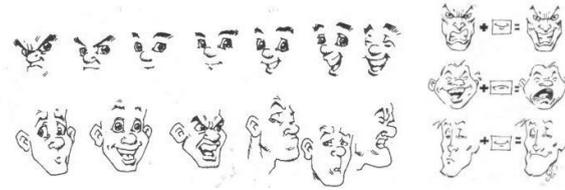
Dalam penggambaran pose diperlukan alat bantu yang biasa dinamakan “Manusia Korek Api” untuk mendapat pose yang terbaik. Manusia korek api dapat menggambarkan Gerakan otot suatu karakter dengan sederhana, kemudian ditambahkan detail pada karakter.



Gambar 2. 3: Gambar Pose

d. Ekspresi.

Karakter diperlukan ekspresi supaya karakter akan terlihat lebih hidup. Untuk membuat ekspresi pada karakter melihat mimik muka dari cermin dan gambar adalah cara paling mudah kita lakukan. Ekspresi tidak terletak pada wajah saja, namun pada bagian tubuh seperti, tangan, dan Bahasa tubuh (*gesture*). *Gesture* tubuh bisa mempengaruhi emosi dari karakter itu sendiri.



Gambar 2. 4: Gambar Ekspresi

e. Panel.

Waktu dan ruang terpisah bisa ditunjukkan dengan fungsi panel. Namun untuk waktu dan dimensi ruang akan di jelaskan pada isi panel. Walaupun panel tidak dapat mempengaruhi waktu, namun panel dapat mempengaruhi pengalaman pembaca. Ada beberapa panel diantaranya Peralihan waktu ke waktu, Peralihan Aksi Ke Aksi, Peralihan Subjek Ke Subjek, Peralihan Adegan Ke Adegan, Peralihan Aspek Ke Aspek, Peralihan Non Sequitur.



Gambar 2. 5: Gambar Peralihan.

2.2.3. Manfaat Komik

Komik biasanya bacaan berisikan cerita yang diangkat dari kisah nyata hingga imajinasi berbentuk gambar. Bedahalnya dengan novel yang memiliki alur cerita, komik lebih menyajikan alur cerita yang memiliki dialog para tokoh-tokohnya. Berikut beberapa manfaat dari komik:

A. Meningkatkan Daya Ingat.

Seseorang yang membaca akan mampu menceritakan apa yang sudah dibaca. Dikarenakan membaca bisa merangsang ingatan untuk merekam bacaannya. Seorang anak ketika membaca sebuah komik, anak-anak akan mampu menceritakan kepada temannya apa yang sudah dibacanya. Dan ini akan menyalur pada jenis bacaannya yang lainnya.

B. Meningkatkan Daya Imajinasi Dan Kreativitas.

Ketika anak-anak membaca sebuah komik, dan pada umumnya komik disajikan dalam bentuk gambar untuk menceritakan sebuah alur cerita, sehingga daya imajinasi anak-anak akan terimplementasikan dari gambar-gambar yang dia

lihat. jadi, anak-anak akan belajar menggambar dari komik yang dibacanya.

2.2.4. Definisi *Motion Comic*

Menurut M. Kerith Booker, *Motion Comic* adalah kombinasi grid komik tradisional dengan elemen animasi, animasi transisi, panning, dan zooming (2014: 1823). Pada tahun 2011 salah satu yang pertama menggunakannya yaitu *motion comic* yang berjudul *Broken Sanit, animasi Flash* dengan menggunakan program komputer untuk menggerakkan setiap *scenes*, dengan tidak menghilangkan gelombang taks yang identik dengan komik dan gambar karakter yang statis, kemudian di iring dengan pembacaan narasi dan di iring dengan *backsound* atau musik pengiring (Saptodewo, 2015).

Motion comic adalah gabungan dari komik dan animasi yang terbatas (*limited animation*). Animasi sederhana menggunakan permainan berlapis-lapis *layer per layer*, memiliki beberapa gerakan, seperti kiri ke kanan, dan *zoom in* atau *zoom out*, yang tidak sebanyak gerakan yang dilakukan animasi. *Motion comic* memiliki narasi dan *backsound* untuk menciptakan suasana yang unik dan berbeda bagi pembaca (Maharsi, 2018).



Gambar 2. 6 : Gambar *Motion comic*

2.2.5. Definisi *motion grafis*

Motion graphic merupakan penggabungan dari film, video, fotografis, ilustrasi, animasi dan musik. *Typografis* termasuk didalamnya. Menurut Michael Betancourt di dalam artikel yang berjudul “*The Origins of Motion Graphics*. potongan elemen-elemen desain / animasi yang berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis itu yang dinamakan *Motion grafis*, (Alantas shakila syarifah, 2020).



Gambar 2. 7: gambar motion graphic (<https://yesternight.id/>)