

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Dalam sebuah penelitian diperlukan tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan antara penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan berikut ini tinjauan pustaka yang relevan dengan penelitian ini :

Pertama berjudul “Perancangan E-Komik ‘*MY ANXIETY DISORDER IS NOT MY INSECURITY*’ Sebagai Media Kampanye Pentingnya Menjaga Kesehatan Mental” Tahun 2023. Ditulis oleh Angke Faulia Wati Mahasiswa Kampus Politeknik Harapan Bersama. Dengan tema gangguan kecemasan terutama *Anxiety Disorder*. Penelitian ini bertujuan untuk mengkampanyekan mengenai gangguan kecemasan yang sering dialami kalangan remaja dan tidak perlu merasa *insecure* atau takut menggunakan media berupa komik digital. Komik ini menggunakan *style* karakter kartun. Rancangan komik Angke Faulia Wati memiliki perbedaan *style* karakter dengan perancangan yang akan dibuat. Namun perancangan yang dibuat memiliki tujuan yang sama, yakni ditunjukkan dengan target audiens remaja. Dalam proses pembuatan motion komik rancangan pembuatan komik juga diperlukan meliputi paneling, line art dan coloring sebagai referensi pembuatan komik yang nantinya akan dijadikan motion [4]. Pada penelitian yang dilakukan Angke Faulia Wati perlu ditambahkan inovasi lebih lanjut, dimana penelitian yang akan dibuat menggunakan *style* Anime yang mempunyai berbagai macam ekspresi.

Kedua berjudul “PERANCANGAN ILUSTRASI DAN ANIMATING MOTION COMIC JAJANAN TRADISIONAL KOTA TEGAL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PADA ANAK USIA 10 – 15 TAHUN” Tahun 2022.

Ditulis oleh Ratih Putro Purnamasari Penelitian ini juga membuat hal yang sama yaitu motion komik. Hal ini dapat membantu penulis dalam membuat motion komik digital sebagai sumber referensi bagi penulis karena tahapan-tahapan perancangan ini menjadi sumber rujukan dan panduan dalam pembuatan motion komik [5]. Penelitian yang dilakukan Ratih Putro Purnamasari dilakukan secara kelompok. Selain itu tema motion komik yang diangkat dari penelitian ini mengangkat tema edukasi pengenalan makanan tradisional dengan tokoh seorang perantau, Sementara penelitian yang akan dilakukan merupakan motion komik yang mengangkat tema bagaimana menggunakan sosial media secara bijak dengan mengangkat kisah anak sekolah.

Ketiga berjudul “PERANCANGAN MOTION COMIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP GANGGUAN KECEMASAN SOSIAL PADA REMAJA” Tahun 2020. Penelitian ini dibuat oleh Selvia, Jasson Prestiliano, T. Arie Setiawan Prasida Bidang Studi Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia. Rancangan Jurnal ini membuat motion komik yang ditunjukan untuk audience remaja, sama seperti penelitian yang akan dilakukan. Jurnal ini bisa membantu dalam perancangan motion komik seperti menjadi bahan evaluasi lebih lanjut bagaimana perkembangan emosional remaja, ataupun menjadi bahan penilaian seberapa

efektif media edukasi motion komik untuk remaja. Jurnal penelitian ini lebih mengangkat permasalahan bagaimana kondisi mental remaja dalam lingkungan sosial secara nyata, sementara penelitian yang akan dilakukan mengambil permasalahan yang menjadi perhatian publik akhir – akhir ini, yaitu sosial media atau dunia maya [6].

Keempat berjudul “PENCIPTAAN KOMIK WEBTOON SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI REMAJA TENTANG PERILAKU BERKOMENTAR YANG BAIK DI SOSIAL MEDIA” yang dibuat oleh Rossyta Wahyutiar, Benny Rahmawan, Swesti Anjampiana, Jonathan Nicholas Gusnov Dari Institut informatika Indonesia, Surabaya, Tahun 2023.

Laporan Penlitian ini mengambil tema yang sama dengan rancangan yang akan dibuat yaitu Edukasi terhadap remaja bagaimana melakukan kegiatan interaksi di sosial media. penciptaan komik ini bertujuan untuk mengedukasi para remaja mengenai tindakan *cyberbullying* dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang akibat yang merugikan dari tindakan kebencian tersebut. Diharapkan inisiatif ini akan berkontribusi pada penurunan prevalensi *cyberbullying* di Indonesia dan penggunaan sosial secara tidak bertanggung jawab, dengan menciptakan lingkungan daring yang lebih aman dan toleran bagi semua penggunanya. Selain itu juga media yang digunakan juga sama yaitu menggunakan komik. *Style* karakter yang digunakan adalah komik Webtoon atau *Style* komik korea (*Manhwa*), dimana *style* anime dan manhwa memiliki banyak kesamaan. Selain memiliki tema yang sama yaitu edukasi penggunaan sosial media namun penelitian yang akan dilakukan mengambil topik *social*

climber yang merupakan tindakan negatif pada sosial media dengan memposting segala hal ke dunia maya. [7].

Kelima Jurnal Berjudul “PELATIHAN BIJAK BERMEDIA SOSIAL SEBAGAI UPAYA PENDIDIKAN KARAKTER PADA REMAJA” yang dibuat oleh Haifa Firyal Iswanto, Risna Anggraeni, Reny Kartikasari, Aida Tika Biluthfil Bahij, Sri Kadarwati Universitas Negeri Semarang Tahun 2021. Penelitian ini mengambil tujuan yang sama yaitu memberikan edukasi kepada remaja bagaimana menggunakan sosial media secara bijak. Dalam jurnal ini edukasi dilakukan secara virtual dengan zoom meeting dan menggunakan media Presentasi *Power Point*. Pada Jurnal ini target audience merupakan remaja yang berada satu daerah dengan mahasiswa dengan usia 10 – 24 tahun sementara penelitian yang akan dilakukan membatasi target audience untuk di edukasi dengan memilih remaja Kelas 8 SMPN 15 Tegal [8].

Penelitian terkait penggunaan komik digital dan motion comic sebagai media edukasi bagi remaja mencakup berbagai tema dan pendekatan. Penelitian Angke Faulia Wati membahas kesehatan mental dengan *style* kartun, sementara penelitian saya akan menggunakan *style* anime yang lebih ekspresif. Ratih Putro Purnamasari memberikan panduan tahapan pembuatan motion comic dengan fokus pada pengenalan makanan tradisional. Selvia dan timnya meneliti kecemasan sosial remaja dan efektivitas motion comic sebagai media edukasi.

Rossyta Wahyutiar dan timnya menyoroti perilaku di media sosial, khususnya *cyberbullying*, menggunakan *style* Webtoon. Penelitian saya akan lebih fokus

pada masalah *social climber* di media sosial. Haifa Firyal Iswanto dan timnya memberikan edukasi bermedia sosial bijak melalui *zoom meeting* dan presentasi. Secara keseluruhan, penelitian-penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam media edukasi digital seperti motion comic untuk mencapai tujuan edukatif yang efektif dan menarik bagi remaja, dengan kontribusi unik yang berguna sebagai referensi dalam perancangan media edukasi yang relevan dan efektif.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Komik Digital

Menurut Wikipedia Komik atau cerita bergambar adalah media yang digunakan untuk mengungkapkan gagasan dengan gambar, sering digabungkan dengan teks atau informasi visual lainnya [9]. Sementara Menurut Setiawan G sasongko dalam buku berjudul “Tips Menggambar Komik”, “komik” berasal dari Bahasa Yunani, yang memiliki makna komikos yang bisa diartikan sebagai bercanda atau bersukacita [10]. Definisi Komik digital pada dasarnya sama dengan komik pada umumnya, namun dengan perkembangan zaman Komik telah mengalami digitalisasi, dimana disajikan melalui media elektronik. Namun dengan beragamnya jenis komik kini panel pada komik mengikuti bagaimana bentuk media elektronik itu sendiri agar mempermudah pengalaman membaca komik.

2.2.2 Komponen Dasar Pembuatan Komik

1) Concept Art

Merupakan bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan ide,

desain atau suasna dalam pembuatan Komik, Film, Animasi dan lainya yang dibuat sebelum digunakan untuk produk Akhir.

2) Lineart

Merupakan desain Ilustrasi yang Menggunakan yang menggunakan garis sebagai unsur utama terdiri garis panjang pendek, lurus dan melengkung. Line art menjadi unsur utama yang sangat penting pada komik karena lineart digunakan sebagai pembentuk gambar karakter

3) Panel

Merupakan Kotak yang berisi gambar ilustrasi dan teks yang membentuk sebuah alur cerita. Panel berisikan frame atau representasi dari sebuah kejadian yang akan dialami karakter

4) Balon Kata

Merupakan bentuk yang digunakan untuk menyampai percakapan yang dilakukan oleh karakter dalam komik. Balon kata berfungsi sebagai pemisah antara tulisan atau Tipografi dengan gambar yang ada pada Panel.

5) Warna

Warna merupakan unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut [11]. Warna memiliki tiga unsur yaitu Cahaya, Objek yang terkena cahaya dan penglihat, apabila satu dari tiga unsur hilang maka suatu objek di anggap tidak memiliki warna sama halnya jika kita menutup mata.

Warna dibagi menjadi tiga jenis yaitu :

a) Warna Primer

Warna Primer atau warna dasar merupakan warna yang tidak-berasal dari campuran warna lain yang terdiri dari warna Merah, Kuning dan Biru.



*Gambar 2. 1 Warna Primer
sumber : Pinterest.com*

b) Warna Sekunder

Merupakan warna yang berasal dari campuran warna Primer dengan perbandingan campuran yang sama Contoh dari Warna Sekunder adalah Jingga (Merah dan Kuning), Hijau (Biru dan Kuning) dan Ungu (Biru dan Merah).

c) Warna Tersier

Warna Tersier adalah yang dihasilkan dari Pencampuran dari warna primer dan warna sekunder jingga kekuningan (kuning dan jingga), jingga kemerah (jingga dan merah), merah keunguan (merah dan ungu), ungu kebiruan (ungu dan biru), biru kehijauan (biru dan hijau) dan hijau kekuningan (hijau dan kuning) Menurut Junaedi dalam Kusuma (2019) menjelaskan bahwa warna Tersier memiliki dua karakter yaitu warna Hangat dan Warna Dingin[12].



*Gambar 2. 2 Warna dingin dan panas
sumber : Pinterest.com*

2.2.3 Motion Komik

Motion komik merupakan Animasi yang menggabungkan unsur unsur yang ada didalam komik seperti panel gambar, balon kata, efek-efek visual dalam komik serta menambahkan efek suara dsan musik. Yang digunakan untuk mencampai suatu pesan cerita yang menarik serta mudah untuk dipahami.

2.2.4 Efek dalam Motion Komik

Efek dalam motion komik merupakan elemen tambahan yang digunakan dalam motion komik. Efek digunakan untuk membantu penyampaian cerita di dalam motion komik, baik suasana yang ceria, sedih, maupun kelam. Dalam motion komik efek dibagi menjadi dua yaitu :

1) Efek Visual

Efek Visual merupakan efek – efek dalam motion komik yang dapat dilihat oleh mata. Dalam motion efek komik efek visual berupa filter warna, video efek, transisi, efek animasi fade in dan fade out. Efek visual dalam motion komik digunakan untuk memperjelas bagaimana gambaran suasana yang ingin ditampilkan, dengan efek visual *audience* lebih mudah menangkap cerita yang disampaikan.

2) Efek Suara

Efek Suara Merupakan efek – efek dalam motion komik yang dapat didengar telinga. Dalam Motion komik efek suara digunakan dalam membuat suara – suara pergerakan dalam komik agar gambar yang ditampilkan tidak terasa kosong, selain itu efek suara musik juga digunakan untuk membangun suasana dalam dalam Motion Komik.

2.2.5 Sosial Media

Sosial Media merupakan sebuah perangkat digital yang digunakan untuk memfasilitasi seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain melalui internet. Sosial Media juga dapat digunakan untuk mengirimkan informasi, gambar foto, maupun video. Dengan perkembangan dunia digital aplikasi sosial media juga semakin beragam seperti Facebook, Twitter/X, Instagram, Tiktok, WhatsApp, Discord dan masih banyak lainnya.

2.2.6 Perkembangan Sosial Media

Pada awal mula perkembangan sosial media, sosial media hanya bisa digunakan untuk membagikan sebuah teks yang memuat topik pembicaraan ke internet, yang nantinya topik tersebut dapat didiskusikan oleh banyak orang. Tahun demi tahun berlalu sosial media semakin berkembang dengan adanya fitur untuk membagikan gambar. Gambar – gambar yang dibagikan ke sosial media nantinya bisa ditanggapi dengan memberikan *Like* atau komentar. Meningkat nya pengguna dan permintaan membuat sosial kini dapat membagikan video, video yang dibagikan bukan hanya video kegiatan namun juga video informatif,

edukatif bahkan hiburan. sosial media bahkan bisa membagikan video dengan format siaran langsung atau *Live* yang dapat di tonton pada aplikasi sosial media.

2.2.7 Definisi Bijak Bersosial Media

Merupakan tindakan menghindari perilaku negatif dalam menggunakan sosial media, dengan cara menggunakan sosial media secara sehat, positif dan bertanggung jawab. Dengan bijak dalam menggunakan sosial media pengguna bisa memberikan manfaat pada diri sendiri dan orang lain, adapun juga contoh perilaku bijak dalam menggunakan sosial media seperti berpikir sebelum membuat postingan, menghindari postingan negatif, memberikan komentar yang positif, tidak menghujat dan menghina orang lain, berpikir sebelum bertindak dalam memberikan respon di sosial media.

2.2.8 *Cyberbullying*

Menurut badan perlindungan anak dunia Unicef Cyberbullying cyberbullying adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut [13].

CyberBullying Merupakan tindakan kekerasan perundungan yang ditunjukan untuk menakut-nakuti, mengancam, menghina, mengintimidasi dan memermalukan seseorang di dunia maya atau internet. Tindakan *Cyberbullying* juga sangat berbahaya bagi remaja karena berpotensi untuk menghilangkan rasa percaya diri, selalu

khawatir atau was-was dan yang paling membuat korban mengalami stress kemudian berakhir dengan mengakhiri hidupnya sendiri

2.2.9 Social Climber

Merupakan istilah yang diberikan pengguna sosial media kepada orang – orang yang mencari pengakuan sosial yang lebih tinggi dari kondisi atau status yang sebenarnya. *Social Climber* biasanya menggunakan segala macam cara untuk mendapatkan perhatian dari orang – orang pengguna sosial media seperti pamer kekayaan membuat postingan yang menyudutkan seseorang, ataupun membuat sebuah yang kerap hanya untuk mencari perhatian saja. Yang mana postingan – postingan tersebut pada dasarnya tidak bermafaat dan cenderung negatif karena tujuan utama nya adalah mengumpulkan massa pengguna sosial media. Tujuan *social climber* pada zaman dahulu adalah untuk meningkatkan *life skill*, sedangkan zaman sekarang tujuannya adalah untuk mencari popularitas terutama di sosial media [14].

2.2.10 Istilah – Istilah dalam Sosial Media

- 1) *Flaming*: Mengirimkan pesan yang bernada kasar, marah, atau memprovokasi dalam percakapan online.
- 2) *Hate Speech*: Penggunaan bahasa atau ungkapan yang mengejek, merendahkan, atau mempromosikan kebencian terhadap kelompok tertentu berdasarkan ras, agama, gender, atau faktor lainnya.
- 3) *Fake News* atau *HOAX*: Menyebarluaskan informasi palsu atau tidak akurat dengan niat menyesatkan atau mempengaruhi opini publik.

- 4) *Spam*: Mengirimkan pesan berulang-ulang dan tidak diinginkan, yang mengganggu orang lain.
- 5) *Scam*: Upaya penipuan atau penipuan yang dilakukan secara online untuk mendapatkan informasi pribadi, keuangan, atau menyebabkan kerugian bagi korban.
- 6) *Influencer*: Seseorang yang memiliki pengaruh signifikan di sosial media dan mampu memengaruhi pendapat atau keputusan pengikutnya.
- 7) *Supportive Community*: Komunitas di sosial media yang memberikan dukungan emosional, informasi, atau sumber daya kepada anggotanya.
- 8) *Online Education*: Penggunaan sosial media sebagai platform pendidikan dengan menyebarkan pengetahuan, keterampilan, atau informasi yang bermanfaat.
- 9) *Collaboration*: Kerjasama antar pengguna di sosial media untuk menciptakan konten atau proyek bersama yang memberikan nilai tambah.
- 10) *Digital Wellness*: Kesadaran dan tindakan untuk memastikan bahwa penggunaan sosial media bersifat sehat dan berkontribusi pada kesejahteraan mental penggunanya.