

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2. 1 Penelitian Sejenis**

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

##### **2.1.1 Connecting through Comics: Design and Evaluation of Cube, an Arts-Based Digital Platform for Trauma-Impacted Youth (arXiv, Des 2024)**

Penelitian oleh Ila Kumar, Jocelyn Shen, Craig Ferguson, Rosalind W. Picard, memiliki tujuan Mengembangkan dan mengevaluasi Cube, sebuah platform digital berbasis komik yang dirancang untuk membantu remaja dan dewasa muda yang mengalami trauma dalam mengekspresikan emosi dan membangun koneksi sosial. Hasilnya Peserta lebih mudah mengungkapkan emosi lewat cerita visual, Komik menciptakan rasa keterhubungan antar peserta, Desain visual yang sederhana dan mendukung ekspresi menjadi kunci keberhasilan.

Kesimpulanya, Cube menjadi contoh konkret bagaimana novel grafis atau media komik digital dapat berfungsi sebagai alat terapeutik ekspresif dan sosial. Rancangan modular dan partisipatif memberikan dasar yang kuat untuk mengadaptasi ide ini sebagai intervensi psikologis terutama bagi remaja dengan trauma atau efek “brain rot”.

### **2.1.2 International Journal Of Design “Mitigating Negative Emotions in Anxious Attachment through an Interactive Device” (Agust 2024)**

Topik ini membahas cara mengurangi emosi negatif pada orang dengan gaya keterikatan cemas (anxious attachment) menggunakan perangkat interaktif sederhana. Perangkat ini bukan aplikasi, melainkan alat fisik yang mencetak pesan dukungan atau pertanyaan reflektif saat tombol ditekan. Tujuannya adalah membantu pengguna mengenali, menerima, dan mengolah perasaannya sendiri secara mandiri.

Penelitian menunjukkan bahwa interaksi yang lambat, personal, dan berbasis tulisan fisik (bukan layar) dapat meningkatkan kesadaran diri, memberi ketenangan, dan mengurangi kecemasan khususnya saat emosi negatif tidak terlalu intens. Sebuah alat fisik (bukan aplikasi digital atau smartphone) yang terdiri dari Tombol tekan: Digunakan pengguna untuk memulai interaksi, Printer kecil (seperti printer struk): Untuk mencetak pesan reflektif atau afirmasi emosional.

Desain interaksi lambat (slow interaction): Ada jeda waktu antara tombol ditekan dan kertas keluar menciptakan kesan “interaksi emosional yang manusiawi”.

## **2. 2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Teori Dual Systems Model**

Salah satu teori psikologi perkembangan remaja yang paling berpengaruh, dikembangkan oleh Laurence Steinberg dan koleganya. Versi terbaru dan lebih mutakhir dari teori ini (termasuk pembaruan hingga 2024) menjelaskan Otak remaja memiliki ketidakseimbangan perkembangan antara sistem sosio-emosional (yang berkembang lebih cepat) dan sistem kontrol kognitif (yang berkembang lebih lambat). Ketidakseimbangan ini menjelaskan mengapa remaja cenderung impulsif, pencari sensasi, dan sensitif terhadap pengaruh sosial.

Teori Dual Systems Model sangat relevan dalam konteks novel grafis remaja. Visual yang kuat dan narasi emosional dalam panel-panel grafis mampu merangsang sistem sosio-emosional remaja, sehingga membuat novel grafis menjadi media yang menarik dan efektif. Selain itu, konten yang mengangkat tema konflik, pencarian jati diri, serta petualangan sejalan dengan karakteristik psikologis remaja yang cenderung mencari pengalaman emosional dan bermakna. Penggambaran tokoh sebaya serta konflik sosial juga memungkinkan remaja untuk lebih mudah berempati dan merasa terhubung secara emosional dengan cerita yang disajikan.

### **a. Teori Paradigm Narrative**

Dalam karyanya Fisher berjudul *Narration as a Human Communication Paradigm: The Case of Public Moral Argument* (1984) Fisher berpendapat bahwa manusia adalah "homo narrans" makhluk yang memahami dan mengkomunikasikan pengalaman hidup melalui cerita, bukan sekadar logika formal atau argumentasi rasional (hal 6, 1987).

secara logis paradigma naratif bisa diterapkan dalam perancangan novel grafis, Novel grafis adalah media berbasis cerita visual dan teks, sangat sesuai dengan prinsip narasi sebagai cara memahami dunia (teori paradigma naratif), Perancang novel grafis harus menyusun alur, karakter, konflik, dan pesan moral, yang semuanya merupakan elemen utama dalam narasi, Paradigma naratif membantu memastikan bahwa cerita dalam novel grafis memiliki koherensi (alur masuk akal) dan fidelity (nilai-nilai yang menyentuh atau bermakna).

### **c. Teori Terapi Naratif (Michael White & David Epston)**

Pendekatan terapi yang berfokus pada cerita atau narasi yang membentuk identitas dan pengalaman hidup seseorang. Terapi ini membantu individu untuk mengubah narasi yang bermasalah

menjadi cerita yang lebih memberdayakan, dengan memisahkan masalah dari individu itu sendiri.

Jadi dapat disimpulkan Naratif dipahami sebagai konstruksi cerita, sementara novel grafis merupakan medium visual-cerita yang menyampaikan makna melalui kombinasi antara teks dan gambar, sehingga keduanya memiliki keterkaitan yang erat.

Teori Terapi Naratif menekankan pentingnya proses *menulis ulang cerita hidup*, yang dalam konteks novel grafis dapat divisualisasikan melalui perubahan alur, penggunaan warna, simbol-simbol visual, serta ekspresi karakter.

Pendekatan ini memungkinkan pembaca untuk merefleksikan pengalaman emosional mereka melalui identifikasi terhadap tokoh fiktif yang digambarkan menjalani proses pemulihan, transformasi identitas, atau perubahan persepsi diri.