



PERANCANGAN MOTION COMIC CERITA PEWAYANGAN BIMA DAN DEWA RUCI UNTUK KRISIS IDENTITAS PADA REMAJA

Riyan Ardiyansyah, Rahmat Kurniawan¹, Evy Poerbaningtyas²

¹. Program Studi Desain Komunikasi Visual, ² Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Informatika dan
Komputer Indonesia

Jl. Raya Tidar No. 100, Karangbesuki, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65146
192111031@mhs.stiki.ac.id, rahmat@stiki.ac.id ¹, evyp@stiki.ac.id ²

Abstrak

Krisis identitas pada remaja berpotensi membuat remaja melakukan kegiatan negatif. Remaja dalam mencari jati diri ada beberapa bentuk problem perilaku yang paling umum dialami yang berakar adanya hambatan dalam proses perkembangan adalah depresi, kenakalan dan penyalahgunaan narkotika. Perancangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses merancang *motion comic* sebagai media edukasi untuk remaja dalam memahami identitasnya. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah Design Thinking, kemudian Metode perolehan data yang digunakan perancang yaitu menggunakan analisis 5W+1H, wawancara, studi literasi, dokumen dan pencarian di internet, dengan pendekatan kualitatif. Hasil uji coba alfa dan beta dari perancangan *motion comic* cerita bima dan dewa ruci untuk krisis identitas pada remaja, dapat diambil kesimpulan bahwa, video *motion comic* bisa digunakan untuk penunjang media pembelajaran, akan tetapi untuk perubahan psikologi dan karakter, tanyangan video *motion comic* dengan alur cerita yang disampaikan belum efektif.

Kata Kunci : *Motion comic*, Cerita Pewayangan, Krisis Identitas Pada Remaja

Abstract

Adolescent identity crisis poses risks of leading youths toward negative behaviors such as depression, delinquency, and substance abuse. This design initiative aims to develop a motion comic as an educational tool for teenagers to navigate their self-identity. Employing Design Thinking, the process involves qualitative methods including 5W+1H analysis, interviews, literature review, document analysis, and online research. The motion comic, "Bima and Dewa Ruci," underwent alpha and beta testing for addressing adolescent identity crisis. Findings suggest that while the motion comic can aid learning, it falls short in inducing significant psychological and character changes. Further refinement is necessary for optimal effectiveness. This study emphasizes the potential of motion comics as supplementary educational resources in understanding and addressing adolescent identity crises.

Keywords: *Motion comic, Wayang Stories, Adolescent Identity Crisis.*

1. PENDAHULUAN

Remaja atau adolesens dapat diartikan sebagai pertumbuhan kearah kematangan fisik, sosial, dan psikologi (Awang et al., 2021). Remaja dalam mencari jati diri ada beberapa bentuk problem perilaku yang paling umum dialami yang berakar adanya hambatan dalam proses perkembangan adalah depresi, kenakalan dan penyalahgunaan narkotika (Yulianti Nanik, 2020). Seperti diketahui, dalam waktu sebulan terakhir cukup banyak aktivitas geng berusia remaja yang melakukan aktivitas yang menjurus ke kekerasan dan kenakalan remaja. Di Kota Surabaya, dua kubu geng yang hingga kini berseteru, lalu aksi kekerasan geng remaja putri di Kabupaten Magetan dengan berujung korban jiwa, kasus Terbaru, aksi

kekerasan geng motor yang menyebabkan satu orang tewas di Kabupaten Pasuruan dengan Pelaku yang berusia 18 tahun (Dinas Kominfo, 2019). Dikutip dari Gubernur Jawa Timur Ibu Khofifah menyatakan menghimbau agar pemerintah kabupaten – kota melakukan langkah terpadu dengan pihak kepolisian setempat untuk menertibkan, membimbing dan pada titik tertentu mengambil tindakan tegas. Kepala sekolah dan guru konseling membentuk tim terpadu untuk menangani kasus kenakalan remaja (Dinas Kominfo, 2019).

Salah satu faktor kenakalan remaja disebabkan oleh krisis identitas. Pencarian identitas dapat disamakan sebagaimana proses mencari jawaban dari pertanyaan “*Who am I?*”. Untuk krisis identitas ini Erikson tidak mengartikan negatif (merupakan peristiwa yang fatal atau kondisi patologi), namun untuk menggambarkan suatu periode krisis (*turning point*) perkembangan yang terjadi selama remaja yaitu mencapai atau menemukan identitas diri (*sense of identity*) (Yuliati, 2020). Remaja dalam hal ini masih dalam masa perkembangan sosial-emosional. Perkembangan ini sangat penting untuk menavigasi tantangan dalam interaksi sosial dalam kehidupan mereka dan beradaptasi secara fleksibel dengan tuntutan situasional. Hal ini dapat membantu individu dalam mengontrol emosi, menjalin hubungan yang baik dan membangun rasa empati (Suralaga, 2021).

Melihat kondisi ini, maka perlu adanya media edukasi yang tidak hanya disukai oleh remaja, melainkan mampu memberikan pengalaman *self-eduation* bagi mereka. Salah satu sumber Pelajaran moral bangsa ini adalah cerita pewayangan. Cerita wayang penuh ajaran moral yang tinggi. Dilihat dari segi Teknik pertunjukan wayang disusun menurut konvensi dramatis yang tidak pernah berubah. Perubahan-perubahan yang “kecil” memang terjadi tetapi hal tersebut hanya variasi saja, sedangkan perubahan yang “besar” yang benar-benar keluar dari pakem tidak pernah terjadi. manfaat wayang untuk kita, hakikatnya wayang merupakan simbol atau cermin bagi kehidupan kita sendiri, sehingga menonton pertunjukan wayang tidak beda halnya dengan melihat diri sendiri (Prayoga et al., 2020). Cerita pewayangan yang diambil perancang untuk menginspirasi remaja adalah cerita pewayangan Bima dan dewa Ruci, dimana menceritakan Bima mencari tujuan hidup manusia (sangkan paraning dumadi).

Salah satu media yang sangat dekat dengan remaja adalah internet dan komik. Komik menjadi salah satu bahan bacaan yang menarik bagi remaja karena informasi yang disampaikan melalui gambar dan gaya narasi yang relevan. Seiring berkembangnya teknologi, komik bertransformasi dalam bentuk digital, bahkan juga sudah hadir dalam bentuk animasi yang dikenal dengan istilah *motion comic*. Kehadiran *motion comic* mampu memberikan suguhan baru dalam membaca karena ditambah dengan efek audio visual. Kehadiran *motion comic* kini sangat diminati generasi muda. *Motion comic* menjadi salah satu upaya dalam memberikan tontonan yang menjadi penunjang edukasi. Dalam penyampaian media pembelajaran *motion comic* menjadi sebuah daya tarik baru. Pada usia remaja media *motion comic* dapat diakses dengan fasilitas yang sangat dekat dengan mereka, yaitu melalui telepon genggam (*smartphone*) dan komputer yang bukan menjadi barang mewah saat ini (Selvia, 2020). Salah satu dari jenis komik adalah *motion comic*, *motion comic* merupakan kombinasi *grid* komik tradisional dengan elemen-elemen animasi, transisi animasi, *panning*, dan *zooming*.

Sehingga media *motion comic* menjadi salah satu strategi yang sesuai dalam mengedukasi remaja tentang pentingnya mengenali krisis identitas. Pesan moral dalam pewayangan Lakon Bima dan dewa Ruci 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), dengan menggunakan cerita yang bisa memberikan motivasi ke pada remaja.

Berdasar alasan diatas, maka tujuan perancangan ini adalah merancang *motion comic* cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk krisis identitas pada remaja usia 15 – 20 tahun. *Motion comic* dipilih sebagai media karena melihat dari psikologi anak pada umumnya yang memiliki ketertarikan lebih pada gambar dan cerita, sehingga nantinya

dalam penyampaian pesan tidak bersifat menggurui sekaligus memberikan gambaran yang mudah dicerna oleh anak (Gunawan, 2019). 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 gelembung teks yang identik dengan komik dan gambar karakter yang statis, kemudian di iring dengan pembacaan narasi dan di iring dengan *background* atau musik pengiring (Saptodewo, 2015).

Motion comic ini akan menjadi media edukasi, sehingga perancangan ini akan bekerja sama dengan beberapa organisasi masyarakat untuk mengunggah dan menyebarkan hasil perancangan ini ke akun media sosial mereka (Khamidi & Aryanto, 2023).

2. METODE

2.1 Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, *Design Thinking* merupakan metode yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk mendapatkan sebuah solusi. *Design Thinking* tidak sekedar berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, tetapi juga berfokus pada pengalaman *customer*. *Design Thinking* memiliki beberapa tahapan, proses dalam *Design Thinking* meliputi: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Data

3.1.1. *Empathize* (Empati)

Empati merupakan proses pengumpulan data terhadap masalah yang akan di angkat, bagaimana pengalamannya, emosinya, sifatnya, kesukaannya, dan fungsi kebutuhannya. Peneliti dalam proses pengumpulan informasi atau data dalam tahapan *empathize* menggunakan wawancara, studi literasi, dokumen, terhadap objek penelitian dan pencarian di internet. Pada tahun 2020 menurut data (WHO) ada 200.000 kasus pembunuhan di kalangan anak muda usia 12-19 tahun [9]. Pada tahun 2015 di Indonesia menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) kasus kenakalan remaja mencapai 7.762 kasus [10]. Salah satu faktor kenakalan remaja disebabkan oleh krisis identitas. Tahapan analisis menggunakan metode 5W+1H yaitu *what* (apa), *where* (dimana), *who* (siapa), *when* (Kapan), *why* (mengapa) dan *How* (bagaimana).

Tabel 1. Hasil penggalian data menggunakan 5W+1H
(Sumber : peneliti)

5W 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i> (apa)	Masalah apa yang akan dipilih dalam penelitian ini?	Krisis identitas, sekarang banyak kasus-kasus masalah remaja seperti depresi, kenakalan remaja, dan penyalahgunaan narkoba salah satunya disebabkan oleh krisis identitas
<i>Who</i> (siapa)	Siapa target audien untuk masalah krisis identitas dalam penelitian?	Adapun target audien adalah remaja pada usia 15-20 tahun
<i>Why</i> (mengapa)	Mengapa <i>motion comic</i> dirancang untuk masalah krisis identitas?	Dikarenakan <i>motion comic</i> merupakan media berbentuk video sehingga banyak remaja bisa mengakses video tersebut, dikarenakan banyak remaja yang menggunakan HP dan laptop.

When (kapan)	Kapan <i>motion comic</i> dipublikasikan untuk masalah krisis identitas pada remaja?	<i>Motion comic</i> bisa digunakan setelah menyelesaikan perancangan <i>motion comic</i> .
Where (dimana)	Dimana <i>motion comic</i> akan dipublikasikan untuk masalah krisis identitas?	Untuk publikasi <i>motion comic</i> akan diterapkan pada media digital, Youtube, TikTok, Instagram dan Facebook di MA Mu'allimat
How (bagaimana)	Bagaimana <i>motion comic</i> dapat memecahkan masalah krisis identitas ?	Dengan menggunakan cerita -cerita yang dapat menjadi rujukan ketika remaja mengalami krisis identitas

3.1.2. Define (Identifikasi Masalah)

Identifikasi masalah dibutuhkan proses penggalian data. Proses penggalian data dilakukan dengan menggunakan penggalian data dengan wawancara, studi literasi, dokumen dan pencarian di internet. Hasil penyajian data Sebagian berikut:

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber untuk penggalian data berkaitan dengan materi terkait dengan perancangan ini. Wawancara pertama dilakukan dengan bapak Dr. Henricus Supriyanto, M.Hum. sebagai akademisi dan budayawan. Melalui wawancara dengan bapak Henricus Supriyanto didapatkan bahwa cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci merupakan cerita yang berkaitan dengan spiritual, dimana diceritakan Bima yang menjalankan tugas untuk mencari jati diri (air kehidupan). Di beberapa daerah di Indonesia yang mengagungkan dalam arti lain cerita tersebut bisa memberikan energi positif dalam diri mereka. Sehingga bapak Henricus Supriyanto memerikan saran dan masukan untuk cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci yang di gunakan bisa mengadaptasi dari buku "SERAT DEWA RUCI". Cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci dengan masalah krisis identitas memiliki benang merah, dimana benang merah tersebut merupakan proses pencarian jati diri dari seseorang untuk menemukan siapa sebenarnya saya.

Wawancara kedua dilakukan pada tanggal 1 oktober 2022 kepada ibu Sri Wulandari S.Psi. yang menjabat menjadi guru BK pada MA Muallimat Malang. Melalui wawancara dengan ibu Sri Wulandari diketahui bahwa siswa siswi MA Muallimah untuk masalah krisis identitas masih dalam tahapan belum mengarah ke negatif. Seperti, tidak menggunakan seragam sesuai ketentuan, tidak mengerjakan PR, terlambat masuk dan tidur dikelas. Gangguan umumnya terbagi menjadi dua: gangguan diinternalisasikan (*internalized disorder*) seperti rasa cemas, namun ada anak yang mengalami gangguan dieksternalisasi (*externalized disorder*) seperti perkelahian.

Ketika siswa mengalami gangguan dieksternalisasi maka mereka akan keluar sendiri dari MA Mu'allimat. Untuk penyebab gangguan tersebut adalah proses peralihan kebiasaan siswa dari pengawasan orang tua ke kehidupan mandiri. Cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci bisa digunakan dari segi cerita itu sendiri, dengan tujuan siswa dapat menggambil dari pesan yang disampaikan dalam cerita dan juga dapat wawasan baru dari cerita pewayangan maupun karakter tokoh pewayangan itu sendiri. Kemudian dari media, media audiovisual bisa menjadi pilihan untuk menarik para siswa, dikarenakan siswa banyak mengakses media digital. *Motion comic* adalah jenis komik yang diubah menjadi animasi sederhana namun tetap mempertahankan unsur-unsurnya. Karena *motion comic* memiliki potensi untuk menyampaikan komik cerita secara padat dan jelas, komik gerak saat ini banyak digunakan sebagai media promosi oleh platform komik digital. *Motion comic* menjadi salah satu media yang cukup diminati untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak dan remaja karena potensi *motion comic* itu sendiri. *Motion comic* juga sangat dekat dengan sarana pendukung untuk menontonnya, seperti melalui telepon genggam dan komputer, yang saat ini bukan lagi sesuatu yang eksklusif (Kurniati, 2020). Sehingga *motion comic* merupakan salah satu pilihan yang digunakan untuk media pendukung pembelajaran. Pencarian data di internet

Dari data WHO pada tahun 2020 tercatat jumlah kematian pada usia 15-24 tahun sebanyak 12.880 kasus. Banyak penyebab kematian remaja dan dewasa awal adalah cedera dibagi menjadi dua kategori, cedera itu tidak disengaja seperti kecelakaan lalu lintas dan cedera yang disengaja seperti kekerasan. Dari survei nasional kesehatan berbasis sekolah di Indonesia, ada banyak kasus kenakalan remaja seperti melakukan hubungan seksual yang dipaksa pada anak SMP dan SMA sebanyak 4,31 %, untuk anak laki-laki (5,17%) dan perempuan (3,51%) padahal tidak mau melakukannya. Pengalaman pelajar dalam perkuliahan secara fisik sekitar 23% dalam 12 bulan terakhir. Sementara perkuliahan secara fisik di dalam sekolah sekitar 25% untuk laki-laki dan perempuan 9% untuk 12 bulan terakhir.

Melalui proses penggalian dan analisis data yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa masalah krisis identitas membutuhkan media penyampaian informasi untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci.

3.1.3 Ideate (Gagasan)

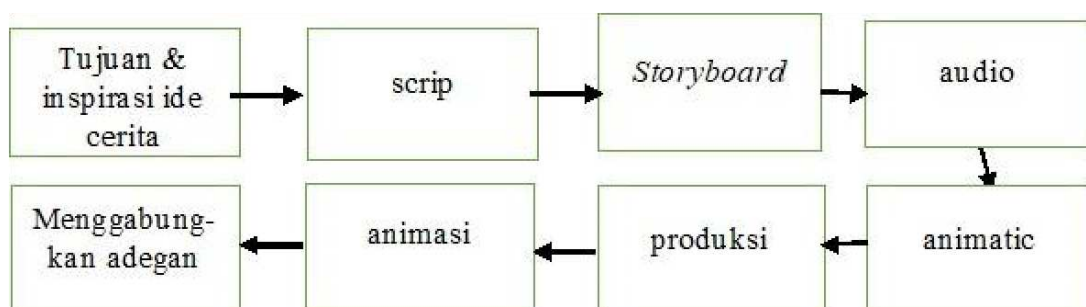
Dalam tahapan gagasan perancang menyampaikan solusi yang dibutuhkan dalam perancangan. Merupakan tahapan mencari ide yang dapat dijadikan solusi dari masalah yang telah diidentifikasi. Perancang membuat *motion comic* pewayangan Bima Dan Dewa Ruci sebagai suplemen media pembelajaran untuk masalah krisis identitas pada remaja. Dengan menggunakan media *motion comic* sehingga diharapkan nanti banyak remaja dapat mengambil pesan moral khususnya yang berkaitan dengan krisis identitas.

3.1.4 Prototype (Konsep Perancangan)

Konsep perancangan *motion comic* ini mendapat inspirasi dari permasalahan yang sekarang banyak dihadapi oleh banyak remaja yaitu krisis identitas, sehingga peneliti memiliki ide untuk cerita diambil dari pewayangan Bima dan Dewa Ruci yang menceritakan perjalanan Bima mencari air kehidupan. Tujuan peneliti ialah merancang *motion comic* sebagai media suplemen pembelajaran untuk permasalahan krisis identitas pada remaja.

Dalam pembuatan *motion comic* ada 8 tahapan Dengan menggunakan tahapan ini menggunakan proses motion comic. Merk Diaz pendiri 2D Animation 101, pembicara TED Talk dan Pelatih bersertifikat Reallusion menjelaskan bahwa pembuatan *motion comic* ada 8 tahapan, yaitu tujuan dan inspirasi tahapan penting dalam proses pencarian ide. *Script*, *storyboard*, *audio*, *animatic*, produksi, animasi dan menggabungkan adegan, menggabungkan proses-proses sebelumnya dengan berpatokan pada proses *animatic*.

Bagan 1. Proses Produksi
(Sumber : Peneliti)



a. Tujuan dan Inspirasi ide cerita.

Setelah melakukan tahapan *emphitize*, *define* dan *ideate*. Ditemukan tujuan dan inspirasi ide cerita dalam penelitian. Tujuan dalam penelitian untuk perancangan *motion comic* sebagai media suplemen pembelajaran untuk remaja usia 15- 20 tahun pada siswa dan siswi SMA sederajat. Inspirasi ide cerita diambil dari banyaknya masalah dan kasus krisis identitas pada remaja, dengan menggunakan cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci. Setelah diketahui tujuan dan inspirasi ide cerita dalam perancangan *motion comic*. Dalam tahapan ini perancang berpatokan pada serat dewa untuk kesesuaian isi cerita Bima dan Dewa Ruci. Adapun sinopsisnya sebagai berikut:

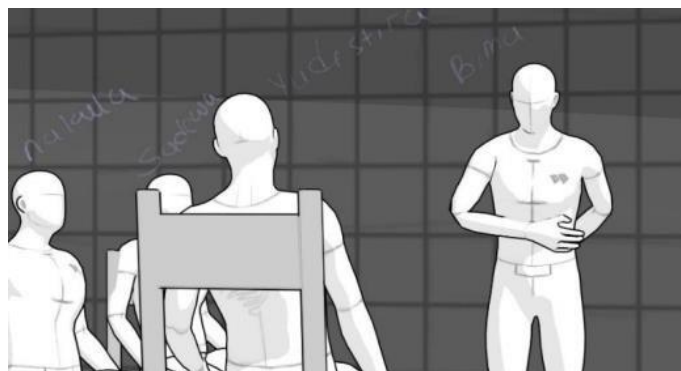
“Cerita dimulai dimana Bima mencari air kehidupan (*tirta amarta*) yang mendapat perintah dari gurunya yaitu *durna*, dalam perjalanan pertama Bima diberi petunjuk untuk mencari di hutan *Tibrasara* (*sari pati kegawatan*) yang dihuni oleh *Ditya* (*mahluk yang merikan lawan dari para dewa*). Kemudian perjalanan Bima selanjutnya menuju ke Samudra besar di selatan, dengan halangan dan rintangan, Bima diberkahi bisa bertemu dengan Dewa Ruci dan mendapatkan apa yang dia cari yaitu air kehidupan. Air yang dapat menyempurnakan hidup”

b. *Script*

Dalam tahapan pembuatan *motion comic* tahapan kedua merupakan pembuatan *script*. Dalam pembuatan *script* merupakan gambaran awal dari tahapan sebelumnya dalam bentuk tulisan. Pembuatan *script* harus sesuai dengan isi cerita dari sinopsis. dengan keterangan waktu, tempat, tokoh/karakter dan dialog. *Script* diadaptasi dari buku serat *Dewa Ruci*.

c. *Storyboard*

Pada tahapan ketiga dalam pembuatan *motion comic* adalah pembuatan *storyboard*, dalam pembuatan *storyboard* dengan berpatokan pada *script*. Dengan pemilihan *angle*, sudut pandang, latar yang digunakan, posisi dan proporsi dalam pembuatan komik.

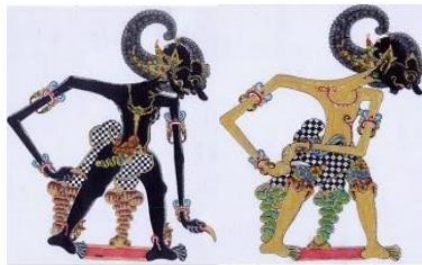


Gambar 3.1: Gambar *storyboard scene 1*
(sumber; Dokumen Penulis)

Gambar diatas merupakan salah satu bentuk *storyboard* pada *scene 1* yang menggambarkan Bima hendak berangkat ke kerajaan *Hastinapura* untuk menemui gurunya yaitu *Resi Durna*. Dalam perancangan *storyboard* adapun *software* yang digunakan adalah *Storyboarder*. Dalam tahapan *storyboard* ada 2 jenis yaitu, karakter dan *background*.

d. Pembuatan Desain Karakter.

Dalam pembuatan desain karakter, perancang mengambil referensi atau gambaran dari wayang kulit dan beberapa sumber literasi yang berkaitan dengan karakter. Dalam perancangan *motion comic* ada 14 karakter diantaranya: Bima (Werkudara), Dewa Ruci, Durna, pandawa (Yudistira, Arjuna, Nakula, Sadewa), Khirna, Durna, Sengkuni, bangsa kuru (Drestratarta, Drusasana dan Duryudana), 2 ditya (Rukmuka dan Rukmukala), dan naga Nemburnawa. Dalam pembuatan desain karakter perancang menggunakan *software* Clip Studio Paint (CSP), dengan ukuran *canvas* 1920x1080 pixel, resolusi 600 DPI (*dot per inch*). Dalam pembuatan desain karakter ada 3 tahapan; konsep dan ide, sketsa, *lineart* dan pewarnaan. Konsep dan ide. Proses konsep dan ide merupakan tahapan awal dalam pembuatan desain karakter. Adapun untuk sumber referensi diambil dari file pdf mengenal tokoh wayang jawa.



Gambar 3 2: Gambar cover file PDF
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dalam file PDF ini membahas biografis dan tokoh wayang kulit dari kisah singkat tokoh wayang, silsilah dan kematiannya. Dalam file PDF ini menyertakan gambar referensi dari tokoh wayang kulit. Sketsa. Setelah tahapan sebelumnya, sketsa merupakan gambaran kasar dalam pembuatan desain karakter untuk mengurangi kesalahan dalam pembuatan desain karakter. Dengan menggunakan *pen tool*, dengan jenis real G-pen dengan ukuran *brush* 8 - 15. *Lineart* merupakan tahapan penegasan garis dari proses sketsa.



Gambar 3 3: gambar lineart karakter
(sumber; dokumen pribadi)



Pada gambar diatas merupakan contoh hasil dari proses *lineart* dengan hasil garis yang lebih tegas dan jelas. Dengan menggunakan warna normal yaitu normal. Pewarnaan. Setelah tahapan sebelumnya maka tahap pewarnaan, tahapan pewarnaan merupakan tahap *finishing* dalam pembuatan desain karkater. *Coloring* bertujuan untuk memberikan warna dan detail kepada karakter.



Gambar 3 4 : Gambar pewarnaan desain karakter
(sumber; dokumen pribadi)

Pada gambar diatas merupakan salah satu hasil dari proses pewarnaan yaitu, karakter Bima. Dapat dilihat dari goresan garis menggambarkan ketegas dari karakter, dengan didukung pemilihan warna kulit sawo matang, menggambarkan jiwa petuwalang dan pekerja keras. Adapapun karakter-karakter dalam perancangan *motion comic* sebagai berikut:

Tabel 3.2: Desain karakter dan keterangan
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

No	Nama Karakter	Gambar	keterangan
1	Bima (Werkudara)		Bima memiliki postur tubuh ideal dan tinggi basar dengan aksesoris khas kerajaan Jawa. Dengan rambut yang Panjang. Bima memiliki senja yaitu gada , namun senjata pusaknya adalah kuku pancanaka.
2	Dewa Ruci		Dewa Ruci memiliki postur kerdil (kecil). Dengan aksesoris gelang, hiasan lengan, dan gelang. Kemudian menggunakan mahkota. Dewa Ruci menggunakan kain bermotif kotak-kotak hitam putih.

3

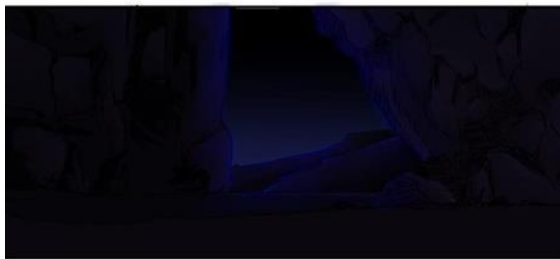


Durna

Durna memiliki sifat tinggi hati, sombong, congkak, dan bengis, dan dia banyak bicara. Namun, dia sangat mahir dalam olah keprajuritan dan sangat cerdas, cerdik, cerdik, dan sakti. Keris bernama Cundamanik dan panah sangkali adalah simbol kekuatan resi durna.

e. Pembuatan *Background*


Pembuatan latar belakang/*background* diperlukan untuk mendukung *setting* latar dalam perancangan *motion comic*. Dalam pembuatan *background* yang digunakan terdiri dari kerajaan Indraprastha, kerajaan Hastinapura, hutan Tibrasana dan laut.











Gambar 3 6 : gambar salah satu latar belakang (sumber; Dokumen Penulis)

Pada gambar diatas merupakan salah satu gambar *background* hutan Tibrasana dengan latar waktu malam. *Background* tersebut menggunakan efek cahaya berwarna biru yang dihasilkan dari cahaya bulan.

Tabel 3 3 : Tabel Pembuatan Background (sumber; Dokumen Penulis)

No	Deskripsi	Refrensi	Hasil
01	Kerajaan hastinapura, Dengan bangunan kokoh, dengan 1 tower menjadi pusatnya.		
02	Kerajaan Indraprasta, dengan bangunan kokoh, dengan 2 tower.		

03	Kerajaan Hastinapura, Menggunakan pilar besar, hiasan dinding menggunakan gambar batik, dengan warna dominan coklat		
04	Kerajaan Indraprasra, Menggunakan pilar besar, hiasan dinding menggunakan gambar batik, dengan warna dominan putih tulang		
05	Samudra Selatan, dan yang menjadi referensi Pantai Pok Tunggal ini terletak di Desa tepus, Kecamatan Tepus, Kabupaten Gunung Kidul.		
06	Hutan Tibrasana, untuk referensi yang digunakan menggunakan De Djawatan Forest Banyuwangi. Hutan yang memiliki pohon yang besar dan menggunakan suasana malam.		

Pada tahapan keempat dalam pembuatan *motion comic* adalah audio, dalam tahapan audio dimana perancang memilih dan menggunakan audio untuk penunjang dalam perancangan *motion comic* yang terdiri dari: *background*, efek suara, pengisi suara dan narasi dalam perancang *motion comic*.

Background dalam perancangan *motion comic* ada 2 *background* yaitu, Sahara Epic Dramatic Piano Soundaudio dan Piano. *Background* yang digunakan di *download* dari *website* pixabay.com.

f. Efek suara.

Efek suara salah satu aset pendukung yang sangat penting untuk menghasilkan video yang terlihat hidup. Efek suara yang digunakan diantaranya, efek pukulan, efek pertarungan, efek benturan, efek terjun ke laut, dan efek teriakan. Efek suara didapat dari *website* pixabay.com. Pengisi suara

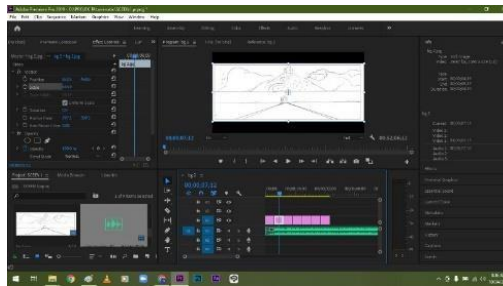
Dalam tahapan ini pemilihan pengisi suara (*voice talent*) diperlukan, dikarenakan konsep perancangan *motion comic* menggunakan pengisi suara. Penerapan pengisi suara ditempatkan pada percakapan/dialog pada video *motion comic*. Pada proses pengisi suara perancang membutuhkan bantuan teman-teman yang terdiri dari 5 orang, Fuad, Aji, Faiqun, Nawa dan saya sebagai perancang. Fuad untuk pengisi suara karakter Kresna, Durna, Nakula, Sadewa, Sengkuni dan 2 Ditya. Aji dalam perancangan ini sebagai pengisi suara karakter Dewa ruci. Faiqun dalam hal ini mengisi suara untuk karakter Bima, kemudian Drestratarta. Kemudian Nawa berperan sebagai pengisi suara karakter Indra dan Bayu. Sedangkan saya sebagai

perancang mengisi suara Yudistira. Dalam proses perekaman audio pengisi suara menggunakan *smartphone* kemudian dilakukan proses menghilangkan *noise* dari audio dengan menggunakan website Adobe Podcast.

Narasi dipilih dalam perancangan *motion comic* bertujuan untuk membawa penonton/*audience* untuk merasakan segala emosi yang dialami oleh karakter. Narasi digunakan untuk mengiring cerita dalam video *motion comic*, sehingga pesan dan jalan cerita tersampaikan ke penonton. Sedangkan orang yang mengisi suara disebut narator. Adapun untuk narator dalam perancangan *motion comic* yaitu *choir*. Sama halnya dengan proses sebelumnya, proses narasi menggunakan alat rekam *smartphone*, kemudian diolah dengan *website* Adobe Podcast untuk *noisiness*.

g. Animatic

Setelah tahapan-tahapan diatas, maka akan masuk pada tahapan *animatic*, tahapan *animatic* merupakan proses menyinkronisasikan audio dan tampilan *slide show* dari gambar *storyboard*.



Gambar 3 7: proses *animatic scene 1*
(sumber : Dokumentasi Penulis)

Proses ini menyinkronisasikan audio mulai dari pengisi suara, *background*, efek suara, narasi, dan gambar-gambar *storyboard*. seperti pada gambar 3.2. dengan mengabungkan gambar per gambar maka menghasilkan video *slide show* sebagai referensi bagaimana gambaran hasil video *motion comic* nantinya dalam tahapan *animatic* merupakan tahapan yang menjadi acuan untuk tahapan proses selanjutnya pada proses *animatic software* Adobe Premiere Pro CC 2019, dengan ukuran 1980x1080 pixel.

h. Produksi.

Proses produksi merupakan proses paling banyak menghabiskan waktu. Proses ini merupakan lanjutan dari proses-proses sebelumnya, mulai dari memvisualisasikan *storyboard* perancang menggunakan software Clip Studio Paint (CSP). Dengan ukuran canvas 1920x1080 pixel, dengan resolusi 600 pixel, dengan posisi canvas *landscape*. Renders gambar bertujuan untuk mengetahui hasil gambar-pergambar dari proses sebelumnya, sehingga perancangan dapat mengetahui apakah gambar tersebut sudah sesuai dengan jalan cerita video *motion comic*. Tujuan kedua dalam tahapan ini adalah menjadi patokan perancang untuk mengetahui posisi dan letak dari setiap adegan pada video *motion comic* nantinya. aset untuk animasi proses pengumpulan aset gambar menggunakan jenis *file* gambar JPEG, bertujuan agar digerakkan nanti bisa sesuai dengan perancangan di awal. Pengumpulan aset untuk animasi bertujuan mempermudah perancang pada tahapan selanjutnya.

i. Animasi.

Proses animasi merupakan proses dimana semua gambar adegan peradegan dari tahapan produksi di animasikan sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang sudah dibuat dengan perpatokan pada visualisasi dari tahapan *animatic*. Pada tahapan ini perancang menentukan animasi transisi, animasi karakter, animasi *background*. Menggabungkan adegan proses menggabungkan adegan merupakan tahapan akhir dalam perancangan *motion comic* dimana semua proses dari tahapan animasi digabungkan menjadi satu. Dalam proses menggabungkan adegan peradegan dengan menggabungkan antara hasil dari proses animasi dan hasil dari audio, dengan berpatokan pada *animatic*.

j. Test (uji coba)

Proses ini bersifat *life cycle*, sehingga bisa terjadi perulangan dan kembali ke tahap *prototype* jika terdapat kesalahan atau revisi. Setelah *testing* selesai, maka karya akan dipublikasikan pada *platform* media sosial. Dalam tahapan ini perancang menggunakan pengujian alpha dan pengujian beta.

Pengujian Alpha

Pengujian Alpha ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk yang telah dibuat. Proses pengujian ini dilakukan oleh, ahli informasi menilai dari segi materi, yaitu masalah krisis identitas dan informasi tentang cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci.

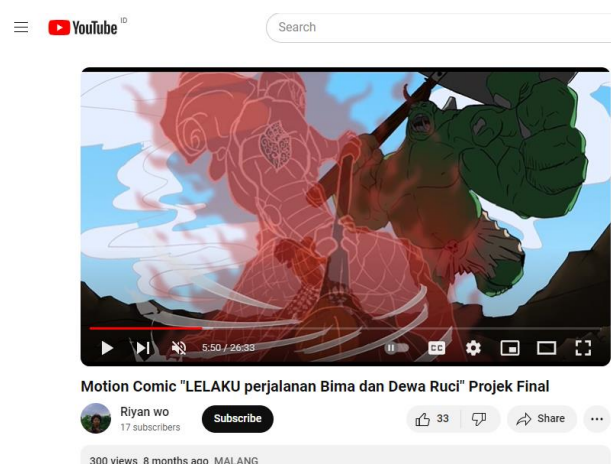
Pengujian Beta

Pengujian beta ini bertujuan untuk meninjau dari tampilan *motion comic* adalah materi dan informasi dapat diterima dengan jelas dan bisa dipahami. Pengujian beta ini melihat remaja/siswa sebagai audien, pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan melihat respon dari Youtube.

3.2.1 Hasil dan Pembahasan

a. Media utama

Dalam perancangan ini media utama yang digunakan adalah video *motion comic* dengan ukuran video 1920 x 1080 pixel. Hasil perancangan *motion comic* ditampilkan dalam bentuk audiovisual dengan hasil gambar 1080 P (pixel), cerita dalam perancangan *motion comic* diadaptasi dari buku serat Dewa Ruci, berikut merupakan link untuk mengakses video *motion comic*.
<https://youtu.be/sdO5h9Z0LFo>



Gambar 3 8: Hasil karya dalam Channel Youtube
(sumber : Dokumentasi Penulis)

b. Media pendukung

Media pendukung yang perancang gunakan antara lain, *trailer*, stiker karakter, poster, baju T-shirt dan buku desain karakter. Perancang memilih video *trailer* bertujuan untuk media promosi untuk penunjang kemedi utama yaitu video motion comic. Perancang memilih stiker karakter bertujuan untuk mengenalkan kepada audien karakter-karakter apa saja yang ada dalam video *motion comic*. poster digunakan karena sebagai media promosi yang dapat dicetak maupun dibagikan dijejaring media sosial. perancang membuat baju T-shirt bertujuan sebagai media pendukung dari video motion comic. Buku desain karakter dipilih oleh perancang bertujuan untuk memberikan deskripsi singkat dan informasi kepada audien yang ingin mengetahui lebih jauh tentang karakter dari video *motion comic*. Media pendukung berfungsi sebagai penunjang dari media utama yaitu video *motion comic*.

3.2 Uji Coba

3.2.1 Uji Validasi

Dalam pengujian alpha terdapat dua validator, validator media segi visual dan segi materi krisis identitas dalam perancangan *motion comic* cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk krisis identitas pada remaja. Pada bagian pertama segi visual dilakukan validator dengan bapak aji prasetyo sebagai komikus, Berikut merupakan tanggapan bapak aji prasetyo setelah melihat motion comic cerita pewayangan bima dan dewa ruci untuk krisis identitas pada remaja.

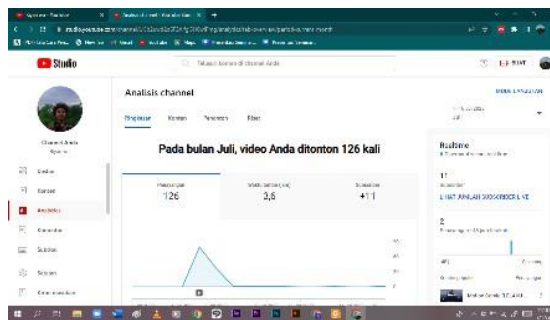
“Untuk keseluruhan visualisasi dari perancangan *motion comic* sudah baik, namun ada beberapa bagian yang harus diperhatikan, seperti dari karakter utama Bima yang memiliki mimik wajah yang lebih tua dari usia yang sebenarnya. Kemudian untuk karakter Dewa Ruci yang belum sesuai dengan seharusnya”. Uji coba alpha dari segi materi krisis identitas dilakukan dengan ibu Sri Wulandari S.Psi yang menjabat menjadi guru BK pada MA Muallimat Malang. Berikut merupakan tanggapan ibu Wulan setelah melihat *motion comic* cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk krisis identitas pada remaja.

1. Bisa digunakan tetapi remaja mungkin lebih tertarik apabila menggunakan tokoh yang sedang trending/ kekinian dikalangan anak muda.
2. Menarik, namun bisa dikembangkan lagi dari audionya, khususnya *dubbing* bisa di buat lebih banyak variasi, sehingga tidak seperti nonton kartun versi laman.
3. Bisa digunakan, ketika pesan yang digunakan mudah dipahami, dengan menggunakan bahasa dan alur cerita yang menarik bagi remaja dan terdapat pesan-pesan moral sehingga sesuai dengan kondisi remaja yang sedang mengalami masalah krisis identitas.
4. Dampak setelah melihat video *motion comic*, mereka mungkin sangat antusias saat proses tanya jawab tentang video *motion comic* yang baru disajikan. Akan tetapi untuk perubahan psikologi dan karakter, tayangan video *motion comic* dengan alur cerita yang disampaikan masih belum efektif.

3.2.2 Uji Coba Target Audiens

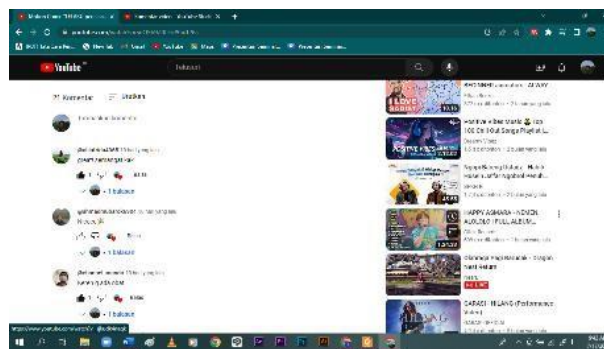
Uji coba beta dilakukan dengan menggunakan dua tahapan, dengan media internet yaitu Youtube dan kedua menggunakan Google Form. Adapun hasil dari penujian beta sebagai berikut:

- a. Media internet (Youtube) Hasil dari perancangan *motion comic* cerita pewayang Bima dan Dewa Ruci untuk krisis identitas pada remaja di *upload* pada tanggal 6 juli 2023. Dari hasil *upload motion comic*, pada tanggal 17 juni 2023 mendapatkan respon yang cukup baik dari audien. Adapun rinciannya sebagai berikut:



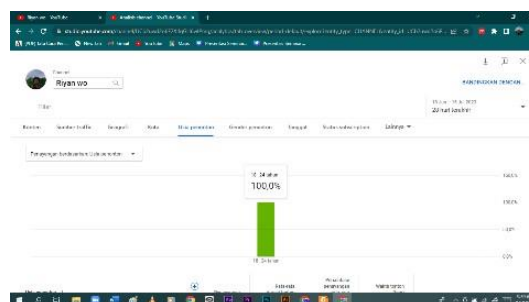
Gambar 3. 6 Analisis Video Youtube
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dari gambar diatas hasil yang didapatkan adalah pemutaran video di tonton sebanyak 126 X dengan waktu tonton (jam) 3,6 jam dan mendapat tambahan 11 *subscriber*.



Gambar 3. 7 kolom komentar youtube
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dari gambar diatas hasil yang didapatkan adalah mendapatkan respon dari audien dilihat dari kolom komentar yang menunjukkan respon yang positif. Dengan jumlah audien yang melakukan komentar sebanyak 21 respon.

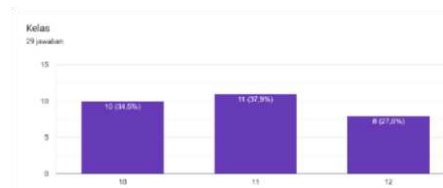


Gambar 3. 8 analisis video usia penonton youtube)
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dari gambar diatas hasil yang didapatkan adalah usia dari penonton yang menyaksikan video *motion comic* 100% usia 18-24 tahun.

b. Google Form.

Pengujian beta dengan menggunakan Google Form dilaksanakan pada tanggal 20 juni 2023 dengan audien yang merupakan siswa siswi MA Muallimat malang dengan jumlah audien sebanyak 29 siswa dan siswi. Sebelum melakukan pengujian perancang memberikan materi singkat terkait dengan perancangan *motion comic* cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci untuk masalah krisis identitas pada remaja. Kemudian sebelum mengisi Google Form audien di ajak untuk menonton video *motion comic* tersebut. Berikut merupakan hasil dengan menggunakan uji coba beta menggunakan Google Form, sebagai berikut.



Gambar 5:diagram data responden kelas
(Sumber : Dokumen Penulis)

Dari gambar di atas, keterangan presentasi 10 responden duduk dikelas 10, kemudian 11 responden duduk dikelas 11 dan 8 responden duduk dikelas 12 pada sekolah MA Muallimat. Dengan jumlah responden terbanyak berumur 17 tahun dengan jumlah responden sebanyak 17 responden dengan presentasi (58,6%), kemudian umur 16 tahun sebanyak 9 responden dengan presentasi (31%), untuk umur 18 tahun sebanyak 2 responden dengan presentasi (6,9%) dan yang terakhir dengan umur 15 tahun dengan jumlah responden sebanyak 1 dengan presentasi (3,4%). Pada pembahasan dalam video *motion comic* dibagi menjadi 3 bagian, adapun pembagiannya sebagai berikut:

1. Dari segi masalah krisis identitas.

Dari 29 responden 17 responden mengetahui tentang masalah krisis identitas, kemudian 8 responden ragu-ragu mengetahui masalah krisis identitas, dan responden tidak mengetahui tentang masalah krisis identitas.

2. Dari Segi Alur Cerita

Perancangan *motion comic* menggunakan cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci. Dari 29 responden 19 responden sudah mengetahui tentang cerita tersebut dengan jumlah presentasi 65,5%, kemudian 7 responden ragu-ragu dalam mengetahui cerita dengan presentasi 2,1% dan 3 responden tidak mengetahui cerita pewayangan Bima dan Dewa Ruci dengan presentasi 10,3%.

3. Dari Segi Visual dan informasi

Dari gambar di atas, dari 29 responden 19 responden mengatakan bahwa visual dari video *motion comic* menarik untuk ditonton dengan presentase 67,9%, kemudian 7 responden ragu-ragu bahwa visualnya menarik dengan presentase 25% dan 2 responden tidak tertarik dengan visual video *motion comic* dengan presentase 7,1%.

4. Audio

Dari gambar di atas, dari 29 responden 15 responden mengatakan bahwa audio dari video *motion comic* menarik dengan presentase 51,7%, kemudian 13 responden ragu-

ragu bahwa audio-nya menarik dengan presentase 44,8% dan 1 responden tidak tertarik dengan visual video *motion comic* dengan presentase 3,4%.

4. KESIMPULAN

Hasil akhir dari perancangan ini adalah karya *motion comic* cerita Bima dan Dewa Ruci berjudul Lelaku dengan durasi 29 menit. Karya telah dipublikasi di kanal Youtube dengan pemutaran sebanyak 126 kali dan mendapat respon positif. Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan kepada audiens sebanyak 29 siswa, diperoleh presentasi keseluruhan sebesar 60.34% dan tergolong kategori B dengan kualifikasi cukup baik. Berdasarkan hasil presentasi tersebut maka video *motion comic* cukup baik digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang permasalahan krisis identitas baik disekolah maupun masyarakat luas. Berikut saran untuk pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut:

1. Video *motion comic* bisa digunakan apabila menggunakan tokoh, yang sedang trending/kekinian dikalangan anak muda. Sehingga remaja lebih tertarik.
2. Untuk keseluruhan visualisasi dari perancangan *motion comic* sudah baik, namun ada beberapa bagian yang harus di perhatikan, seperti dari karakter utama Bima yang memiliki mimik wajah yang lebih tua dari usia yang sebenarnya.
3. Audio dari *motion comic* bisa lebih menarik, khususnya *dubbing* bisa di buat lebih banyak variasi, sehingga tidak seperti nonton kartun versi lama dan audio bisa dikembangkan lagi dari audionya.
4. Cerita perwayangan Bima dan Dewa Ruci Bisa digunakan, ketika pesan yang digunakan mudah dipahami, dengan menggunakan bahasa dan alur cerita yang menarik bagi remaja dan terdapat pesan-pesan moral sehingga sesuai dengan kondisi remaja yang sedang mengalami masalah krisis identitas.
5. Dampak setelah melihat video *motion comic*, mereka mungkin sangat antusias saat proses tanya jawab tentang video *motion comic* yang baru disajikan. Akan tetapi untuk perubahan psikologi dan karakter, tayangan video *motion comic* dengan alur cerita yang disampaikan masih belum efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Awang, J. A., Prayitno, I. S. P., & Engel, J. D. 2021. Strategi Pendidikan Agama Kristen bagi Remaja dalam Membentuk Konsep Diri guna Menghadapi Krisis Identitas akibat Penggunaan Media Sosial. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 4(1), 98–114.
- Gunawan. 2019. Pembuatan Media Pembelajaran Motion Comic Dan Efektivitasnya Dalam Penyampaian Materi Akhlak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tazkia*, 8(1), 139–156.
- Khamidi, A. N., & Aryanto, H. 2023. Perancangan Motion Comic Asal-Usul Tradisi Kolak Ayam Sebagai Media Pengenalan Budaya Untuk Remaja. *Jurnal Barik*, 4(3), 219–229.
- Prayoga, D. S., Lodra, I. N., & Abdillah, A. 2020. Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Media Augmented Reality Animasi Dua Dimensi Lakon Dewa Ruci kepada Remaja. *Rekam*, 16(1), 21–27.
- Saptodewo, F. 2015. Mempopulerkan Cerita Pewayangan Di Kalangan Generasi Muda Melalui Motion Comic. *Jurnal Desain*, 02(02), 117–202.
- Selvia, S. 2020. Perancangan Motion Comic sebagai Media Edukasi tentang Kepedulian terhadap Gangguan Kecemasan Sosial pada Remaja. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah*, 12(1), 48–65.
- Suralaga, F. 2021. *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*, 1st edition, Rajawali Press, Depok, Indonesia.
- Yuliati Nanik. 2020. Krisis Identitas Sebagai Problem Psikososial Remaja. In *LaksBang Presindo* (Vol. 5, Issue 3).