

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja atau *adoleses* 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 dialam yang berakar adanya hambatan dalam proses perkembangan adalah depresi, kenakalan dan penyalahgunaan narkotika (Nanik, 2012).

Seperti yang diketahui, dalam sebulan terakhir telah terjadi sejumlah besar aktivitas geng berusia remaja yang mengarah pada aktivitas kekerasan dan kenakalan remaja. Di Kota Surabaya, ada dua kelompok geng yang telah berseteru, kemudian ada kekerasan geng remaja putri yang menyebabkan korban di Kabupaten Magetan, dan baru-baru ini ada kekerasan geng motor yang membunuh satu orang di Kabupaten Pasuruan, pelakunya berusia 18 tahun (Dinas Kominfo, 2019). Dikutip dari Gubernur Jawa Timur Ibu Khofifah menyatakan menghimbau agar pemerintah kabupaten-kota bekerja sama dengan polisi setempat untuk menjaga kelembutan, memberikan bimbingan, dan kadang-kadang mengambil tindakan tegas. Kepala sekolah dan guru konseling membentuk tim terpadu untuk menangani kasus kenakalan remaja (Dinas Kominfo, 2019)

Pada tahun 2020 Menurut Data *World Helat Helot* (WHO) ada 200.000 kasus pembunuhan yang terjadi pada remaja berusia 12-19 tahun selalu terjadi pada tahunnya, dengan 84% kasus terjadi pada usia muda, seperti kekerasan fisik, penyalakgunaan NARKOTIKA, kekerasan seksual hingga pembunuhan (Titin, 2019). Pada tahun 2015 menurut Data Badan Pusat Statistik (BPS) di Indonesia, kasus kenakalan remaja mencapai 7762 kasus (Ansori, 2015). Menurut *Robin dan Wilnes* (2001), alasan utama kuarter *Life Ceriwis* adalah krisis identitas yang terjadi pada usia dua puluh tahun karena ketidakpuasan ras dalam pekerjaan, hubungan, dan perkusi, serta keinginan untuk menemukan siapa diri mereka yang sebanding dengan apa yang telah mereka lakukan (Salsabila, 2021).

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), tetapi untuk menggambarkan suatu periode krisis (*turning point*) perkembangan yang akan

selama remaja yaitu mencapai atau menemukan identitas diri (*sense of identity*). (Nanik, 2012). Pada siswa sekolah khususnya siswa kelas XII yang memiliki problem perilaku dan membutuhkan bantuan khusus, siswa kelas XII (berusia sekitar 18 tahun) dimasukkan ke dalam periode perkembangan remaja akhir (*late adolescent*). Dari fakta perkembangan tersebut, kelas XII dibandingkan dengan kelas di bawahnya (kelas X dan XI) (Nanik, 2012).

Permasalahan di atas membutuhkan sebuah solusi yang tepat dan efektif. Remaja sebagai target penelitian menjadi fokus utama dalam pemilihan media yang tepat. Salah satu di antaranya adalah dengan mengamati kebiasaan remaja saat ini. Berdasarkan laporan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada periode 2021-2022 pengguna terbanyak kelompok usia 13-18 tahun yaitu memiliki presentase 99,16%, kemudian kelompok kedua usia 19-34 tahun dengan presentase sebesar 98,64%. Sebuah penelitian lain juga menggunakan media yang tepat untuk menyampaikan pesan kepada generasi muda, terutama anak-anak dan remaja, tentang cerita pewayangan melalui media visual yang dibalut dengan modernisasi seperti *motion comic* (Saptodewo, 2015).

Motion comic dipilih sebagai media karena cocok sebagai media edukasi. Dengan banyaknya remaja yang menggunakan jaringan internet, salah satu strategi yang dapat mengedukasi remaja adalah *Motion comic*, *Motion comic* merupakan salah satu media yang cocok sebagai media penunjang edukasi. Dalam penyampaian media pembelajaran salah satu media yang menjadi daya tarik baru adalah *motion comic*. Pada usia remaja media *motion comic* dapat diakses dengan fasilitas yang sangat dekat dengan mereka, yaitu dengan menggunakan telepon genggam (*smartphone*) dan komputer yang sekarang bukan menjadi hal yang biasa, namun sudah menjadi kebutuhan untuk sebagian orang (Selvia et al., 2020). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Tetapi Menurut Axin, pendidikan informal adalah pendidikan di mana siswa tidak sengaja belajar dan pembelajaran tidak sengaja untuk membantu siswa (Syaadah et al., 2023),

Berdasarkan hasil survei dari *google trends* di Indonesia pada tanggal 13-10-2022, minat masyarakat di Indonesia terhadap komik masih cukup tinggi hal ini dibuktikan dengan perbandingan komik dengan sumber baca lainnya. hampir semua provinsi di Indonesia gemar membaca komik (Google, 2022a), Rata-rata provinsi Indonesia banyak membaca komik khususnya remaja (Google, 2022c), sedangkan jumlah orang yang memiliki minat pada komik online lebih tinggi dari pada komik offline (buku komik) (Google, 2022b). Komik telah lama digunakan

sebagai media untuk menyampaikan ide, pendapat, kritik, dan edukasi. Kekuatan komik sebagai media komunikasi terletak pada gaya yang dimintanya yang ringan, ilustratif, dan tidak kaku, yang membuat pembaca mudah menyerap pesan (McCloud Scott, 2001). *Motion comic* merupakan salah satu bentuk pengembangan dari komik berbasis digital yang diolah Kembali menjadi gambar bergerak. Salah satu dari jenis komik adalah *Motion Comic*, menurut M. Kerith Booker, adalah kombinasi komik grid tradisional dengan elemen animasi, animasi transisi, panning, dan zooming. (2014: 1823). Sehingga Media *motio comic* menjadi strategi yang sesuai dalam mengedukasi remaja tentang pentingnya mengenali krisis identitas.

Dalam kisah pewayangan banyak hal atau nilai menarik untuk dipahami dari segi ceritanya Dan wayang dari Indonesia pada 7 November 2003, UNESCO mengakuinya sebagai World Master of Oral and Intangible Heritage of Humanity, warisan mahakarya dunia. Untuk cerita pewayangan yang diambil perancang untuk menginspirasi remaja adalah cerita pewayangan Bima dan dewa Ruci, di mana menceritakan Bima mencari tujuan hidup manusia (*sangkan paraning dumadi*) (Kompasiana, 2015). Pesan moral dalam pewayangan Lakon Bima dan dewa Ruci yang memberikan banyak pelajaran hidup seperti kemandirian, jati diri, dan pantang menyerah, dan banyak nasehat hidup dalam lakon dewa ruci (Prayoga et al., 2020).

Berdasarkan penjelasan dan alasan di atas, perancang ingin membuat tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Comic* Pewayangan Bima Dan Dewa Ruci Untuk Krisis Identitas Remaja”. Dengan menggunakan media *motion comic* sehingga banyak remaja dapat mengambil pesan moral khususnya yang berkaitan dengan krisis identitas.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *motion comic* pewayangan Bima dan dewa Ruci sebagai media penunjang pembelajaran untuk masalah krisis identitas remaja?

1.3 Tujuan

Untuk merancang *motion comic* pewayangan Bima dan dewa sebagai media penunjang pembelajaran krisis identitas remaja

1.4 Manfaat

1.6.1. Untuk Masyarakat

Manfaat penelitian bagi masyarakat sebagai media penunjang pembelajaran *motion comic* yang membahas Bima dan dewa Ruci untuk media informasi masalah krisis identitas.

1.6.2. Untuk Perancang

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media refleksi diri dalam mengatasi masalah krisis identitas .

1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan *motion comic* pewayangan Bima dan dewa Ruci untuk Krisis identitas remaja sebagai media utama berupa video yang akan dipublikasikan di media sosial Youtube. Sedangkan untuk media pendukung yaitu poster, stiker, gantungan kunci, baju dan video *teaser*.
2. Perancangan media utama menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint XD*, *Storyboarder*, *Adobe After Effect CC 2019*, *Adobe Premiere Pro CC 2019*, sedangkan untuk media pendukung menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator CC 2019*, *Adobe photoshop CC 2019*.
3. Dalam media *motion comic* ada Batasan-batasan diantaranya sebagai berikut:
 - a. Membuat *motion comic* dengan menggunakan animasi ringan (dengan menggunakan animasi sederhana) dan efek suara.
 - b. Media *motion comic* sebagai penunjang media pembelajaran.
 - c. Untuk durasi media *motion comic* 20-30 menit.
 - d. Cerita pewayangan yang digunakan ialah Bima dan dewa Ruci dengan berfokus pada cerita perjalanan Bima untuk mencari tujuan hidup.
 - e. Visualisasi percakapan dikemas dengan percakapan suara (*dubbing*)
 - f. Sesuai dengan situasi dalam *Motion Comic*, suara karakter akan menjelaskan perasaan mereka, seperti sedih, senang, dan ketakutan. Dalam *motion comic*, Bahasa yang digunakan menggunakan Bahasa Indonesia.
4. Target *Audience* dari adanya perancangan *motion comic* pewayangan Bima dan dewa Ruci untuk krisis identitas pada remaja sebagai berikut:
 - a. Demografis

Umur : remaja 15- 18

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

Pendidikan : SMA sederajat
 - b. Geografis

Adapun target *audience* untuk penelitian ini secara geografis yaitu Lembaga sekolah dan jaringan internet dengan Youtube

c. Psikologis

Secara psikologis target *audience* untuk penelitian yaitu remaja yang sedang mengalami masa kenakalan remaja yang belum mengarah ke negatif, seperti terlambat masuk kelas, tidak mengerjakan tugas dan lain-lain.

1.6 Metode

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian : kota malang, Jawa timur

Waktu penelitian : Oktober -Maret 2022.

Tabel 1 1: Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2022/2023															
	Desember				Januari				Februari				Maret			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perancangan Scrip	v															
Wawancara	v															
Storyboard			v													
Desain karakter			v													
Background				v												
Audio					v											
Animatic						v										
Coloring desain karakter							v									
Coloring								v	v	v						
Background																
Pembuatan aset																
Dubbing											v					
Animasi												v	v	v	v	
Penggabungan															v	v

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

Dalam perancangan ini perancang menggunakan alat dan bahan Sebagai berikut:

1) Peralatan Wawancara

- *Smartphone* untuk komunikasi dan perekaman suara
- Buku Catatan.

2) Perangkat Keras.

- Laptop dengan Spesifikasi intel core i5-6200U (3M Cache, 2.3Hz, up to 2.8Hz), RAM 12GB, VGA NVIDIA GeForce 930MX,

Penyimpanan internal SSD 500GB dan HDD 500GB.

- Pen Tablet One By Wacom
- Mouse
- Headset

3) Perangkat Lunak

- *Adobe Photoshop CC 2019*
- *Adobe After Effect CC 2019*
- *Adobe Premiere Pro CC 2019*
- *Adobe illustrator CC 2019*
- *Clip Studio Paint XD*
- *Microsoft Office*
- *Storyboarder,*

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, studi literasi, dokumen dan penelusuran melalui informasi yang ada di internet untuk menggali informasi yang ada.

1. Wawancara dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian, dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber (Roziki, 2021).
2. observasi memiliki karakteristik unik karena tidak terbatas pada orang sebagai respondennya; itu bisa mencakup objek alam juga (Eri, 2016). Dibandingkan dengan metode lain, observasi pengumpulan data memiliki karakteristik khusus karena observasi tidak terbatas pada orang sebagai responden; itu bisa mencakup hal-hal alam juga. Observasi biasanya digunakan untuk penelitian tentang perilaku manusia, proses kerja, dan gejala alam yang tidak terlalu luas (Eri, 2016).
3. metode penggalian data dari jaringan internet untuk data yang sudah ada. Data biasanya dalam bentuk artikel dan testimoni masyarakat (Karamoy et al., 2013).

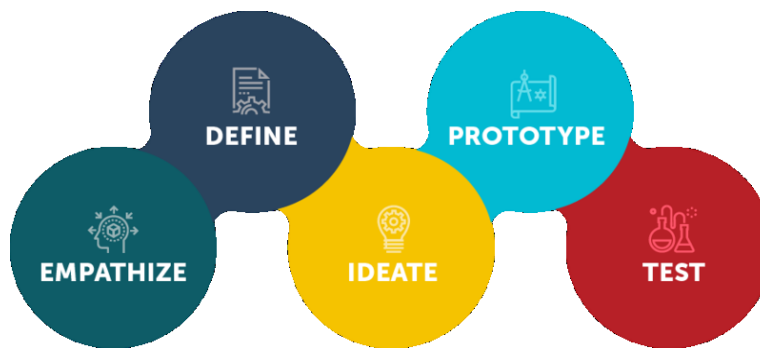
1.6.4. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan analisis 5W+1H. Analisis 5W+1H yaitu *What* (apa), *Where* (dimana), *Who* (Who), *When* (Kapan), *Why* (mengapa) dan *How* (bagaimana). Analisis 5W 1H diperlukan sebagai konsep dasar pengumpulan informasi dan data.

1.6.5. Prosedur

Dalam perancangan ini, perancang menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, *Design Thinking* menggabungkan ide dari berbagai bidang untuk membuat solusi. Ini tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan tetapi juga pada pengalaman pelanggan (Roziki, 2021).

Prosedur perancangan yang digunakan dalam metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Diagram *Design Thinking*, (Sumber : stanford)

1. Empathize (empati)

Dalam proses awal *design thinking* yaitu 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

2. Define (Penentuan)

Setelah proses empati dilaksanakan maka masuk ke proses Define (penentuan), proses ini merupakan proses triangulasi data berdasarkan jenis data, sumber data, karakter data dan tim data. Data tersebut menjadi dasar untuk mengaplikasikan ke dalam ide media yang akan di laksanakan. Peneliti dalam tahapan ini melakukan penganalisis data dan informasi untuk mengidentifikasi masalah.

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

4. Prototype

Prototype merupakan tahapan awal suatu produk yang digunakan untuk mengidentifikasi kesalahan secara dini. Pada tahapan ini menggunakan proses *motion comic*. dari Merk Diaz pendiri 2D Animation 101, pembicara TED Talk dan Pelatih bersertifikat Reallusion menjelaskan bahwa pembuatan *motion comic*

5. Test (Uji Coba)

Test merupakan tahapan mengumpulkan umpan balik dari customer terhadap hasil *prototype* sebelumnya. 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 alpa dan pengujian beta.

1.7 Sistematika Perancangan

Sistematika perancangan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

BAB I berisikan tentang Latar belakang penelitian, Rumusan masalah yang sedang terjadi, Tujuan dan Metodologi penelitian

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada BAB II berisikan tentang Survei Literasi mengenai jurnal terdahulu yang sama atau serupa dengan penelitian perancang dan teori-teori untuk mendukung penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah, pemecahan masalah, konsep perancangan dan proses perancangan.

BAB IV: PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang gambaran umum objek penelitian dan implementasi berbentuk media utama dan media pendukung.

BAB V: KESIMPULAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran untuk rangkuman dari laporan perancang.