

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komik

Komik merupakan suatu karya berilustrasi dengan tema, latar, alur, tokoh, serta pesan moral yang mudah dicerna dan tidak membosankan dibandingkan buku bertulisan saja (BAPPERIDA, 2019). Dikutip dari sumber yang sama, rata-rata orang Indonesia menggunakan sembilan jam per hari untuk menatap layar gadget, sehingga komik digital menjadi solusi yang ditawarkan. Pada abad ke-21, salah satu media pembelajaran yang paling banyak diminati adalah komik digital. Hal tersebut dikarenakan komik digital mempunyai gambar dan tulisan yang menarik serta mudah dimengerti oleh seluruh kalangan usia (Fauzia, 2021). Hal tersebut didukung oleh media literasi digital yang mudah diakses oleh beragam media elektronik. Dengan adanya data yang membuktikan bahwa orang Indonesia menghabiskan banyak waktu dalam bermain gadget serta penggunaan komik digital menjadi media yang diminati dalam pembelajaran, kebiasaan menatap layar gadget ini dapat dimanfaatkan untuk mempelajari ilmu melalui komik digital.

2.1.1 Jenis-Jenis Komik

Komik mempunyai jenis yang berbeda berdasarkan media akhirnya. Komik terbagi menjadi versi cetak dan digital. Kedua jenis komik tersebut berbeda tidak hanya di media akhir, namun juga dalam segi *layout*.

2.1.1.1 Cetak

Komik cetak merupakan karya visual dengan format yang berbeda dari komik digital. Pada umumnya, ukuran halaman komik cetak disesuaikan dengan ukuran kertas pada buku, misalnya ukuran A5 (Tanoko & Saputro, 2019, h.4). Suatu halaman pada komik cetak disusun dengan *layout* yang mengandung lebih kurang enam panel. *Output* komik cetak biasanya ditampilkan dalam bentuk buku. Urutan

pembacaan komik terutama yang mengikuti gaya barat adalah dari kiri ke kanan, kemudian dari atas ke bawah. Pola membaca tersebut disebut sebagai pola Z (USC Libraries, 2025).



Gambar 2. 1 Contoh Komik Cetak

Sumber: <https://images.tokopedia.net/img/cache/700/Vqbcmm/2023/5/10/84...>

Salah satu contoh komik cetak yang tertera adalah “Pupus Putus Sekolah 2: Anak Gigih”. Komik ini merupakan hasil karya Kurnia Harta Winata (Yuliaqanita et al., 2024). Alur cerita yang terdapat dalam komik ini bertemakan *slice of life*. Komik “Pupus Putus Sekolah” ini menggunakan pembagian enam panel dalam tiap halaman di dalamnya, membuktikan kebenaran teori komik cetak yang telah disebutkan.



Gambar 2. 2 Komik Cetak EXO

Sumber: <https://pm1.aminoapps.com/6594/f8d621551bc...>

Contoh lain dari komik cetak adalah milik EXO. Pada 5 September 2017, EXO selaku *boygroup idol* asal Korea Selatan merilis album *repackage* yang berjudul “*The War: The Power of Music*” (Herman, 2017). Album karya *boygroup* di bawah naungan SM Entertainment tersebut berisikan CD, beberapa *postcard* anggota sekaligus *group*, satu poster, satu *random photocard*, serta satu lembar komik dengan urutan halaman yang *random* (allKthings! Indonesia, 2017). Komik EXO ini juga turut menggunakan *layout* enam panel. Alur cerita juga dibaca dengan pola Z.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembacaan komik cetak menggunakan pola Z dapat menyampaikan pesan secara sistematis sekaligus penggunaan halaman cetak secara maksimal dan efisien. Dengan adanya pola ini, alur cerita dapat disampaikan tanpa menyia-nyiakan ruang kosong. Hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya lebih dari satu komik cetak dengan pola bacaan yang sama. Kedua komik tersebut menyampaikan alur dengan memanfaatkan seluruh halaman dengan maksimal melalui pengisian visual maupun teks. Selain efektif, cara membaca target audiens juga terarah dengan lebih teratur.

2.1.1.2 Digital

Komik digital adalah karya visual yang dapat diakses media elektronik dengan mudah tanpa memandang waktu dan tempat (Tanoko & Saputro, 2019; Dewi, 2024). UNESCO (2019) menyebutkan bahwa salah satu faktor pendukung program pendidikan adalah dengan menggunakan fasilitas yang mudah diakses dan efektif secara biaya. Penyampaian materi pembelajaran melalui komik digital terbukti lebih menarik minat belajar sehingga lebih efektif dibandingkan penyampaian secara tradisional (Pratama et al., 2024, h.80; Ni'mah, 2021, h.93).

Komik digital merupakan karya visual yang dapat diakses media elektronik dengan format yang telah disesuaikan. Komik digital disebut juga sebagai *webcomic*. Pada umumnya, komik digital dirancang vertikal dengan menyesuaikan ukuran layar *smartphone*, yaitu 700 px dan 1000 px (Tanoko & Saputro, 2019, h.4).



Gambar 2. 3 Contoh Komik Digital Contoh Komik Digital
Sumber: <https://www.igmtvnews.com/wp-content/uploads/20...>

Contoh komik digital yang ditampilkan mempunyai judul “*Little Things Mean a Lot*”. Komik tersebut merupakan karya milik Salsabila Rayna Shadiqa di tahun 2020. Perancangan komik digital tersebut dilandaskan lomba komik digital yang diselenggarakan dalam Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Karya ini berhasil mendapat juara dua. Tidak hanya sebagai karya lomba saja, komik ini juga digunakan sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi edukasi kepada pembaca tentang dampak besar akibat hal yang kecil selama masa pandemi COVID-19 (Alam, 2021). Dengan demikian, hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan komik digital sebagai media edukasi telah mendapatkan pengakuan khalayak publik sebagai media yang efektif.

2.1.2 Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu karya bervisual dengan gambar, lukisan, fotografi, dan karya seni rupa lainnya (Hutasuhut et al., 2021). Ilustrasi membantu dalam menjelaskan suatu karya, sehingga suatu ilustrasi harus bersifat komunikatif, informatif, sederhana, dan sesuai tema (Wongso & Erlyana, 2020, h.29). Ilustrasi mempunyai berbagai fungsi untuk membantu pembaca lebih mudah memahami suatu karya, yaitu fungsi deskriptif sebagai pembantu dalam penjelasan, fungsi ekspresif sebagai pernyataan

suasana, fungsi struktur sebagai petunjuk perincian dalam sebuah proses, serta fungsi kualitatif sebagai bantuan penggunaan seperti tabel, simbol, skema, dan lain sebagainya (Wongso & Erlyana, 2020, h.29).

2.1.2.1 Dasar Desain

Dalam buku *Creative Illustration* (1947), Andrew Loomis menyatakan bahwa dasar desain dibutuhkan untuk menginterpretasikan suatu tampilan agar tampak realistis. Hal-hal yang harus diperhatikan berupa arah datangnya cahaya dan tempat terbitnya bayangan (h.21). Pembuatan bayangan dalam suatu karya harus memperhatikan arah datangnya cahaya. Dengan demikian, tidak ada area dalam bayangan yang akan mempunyai cahaya seterang area yang langsung terkena cahaya (h.22). Area yang terpapar cahaya harus serentak arahnya untuk menunjukkan arah datangnya cahaya.

2.1.2.2 Garis

Garis berfungsi sebagai penegas suatu area dalam suatu pembuatan desain. Garis juga dapat digunakan sebagai gradasi abu dalam suatu karya (h.25). Dalam suatu desain, garis dapat menjadi imajinasi untuk proporsi suatu objek (h.27). Garis dapat digambar dengan berbagai cara, seperti kaku, fleksibel, dan saling menimpa (h.28-30). Komposisi garis dapat juga berdasarkan huruf dan simbol (h.32) ataupun bentuk geometris (h.33). Garis juga dapat digunakan untuk menggambar perspektif sebagai bantuan untuk komposisi terhadap pandangan mata (h.40-41).

No	Aspek	Variasi	Tampilan	Kesan Fisik
1.	Jenis :	- Lurus		- Kesan kaku, keras, tajam.
		- Lengkung		- Lembut, empuk, halus
		- Berombak		- Dinamis mengalir, bergerak, menyenangkan
		- Zigzag		- Kaku, tegang, panas, menakutkan
2.	Ketebalan:	- Tebal		- Menambah berat, berani, kasar, tegas
		- Tipis		- Halus, ringan, ragu
3.	Kontinuitas :	- Tak Terputus		- Lancar, konsisten, tidak ragu
		- Terputus		- Tersendat, ragu, kurang berani
		- Titik-Titik		- Ritmis, ragu
4.	Arah:	- Tegak Lurus		- Kesan tinggi, menyempit
		- Mendatar		- Melebar, pendek, tenang, mati, istirahat
		- Diagonal		- Dinamis, tidak stabil, oleng.
5.	Ekspresif			- Spontan, berani, segar

Gambar 2. 4 Variasi Garis

Sumber: <https://guru.smkn1pacitan.sch.id/tatik/w...>

Dengan demikian, garis berperan penting dalam mendesain. Meskipun setiap garis mempunyai fungsi yang berbeda dalam penggunaannya, garis-garis tersebut digunakan sesuai kebutuhan masing-masing. Selain sebagai pembantu imajinasi, garis juga dapat digunakan sebagai pencipta gradasi serta objek dengan gambaran yang kontras. Tingkat fleksibilitas garis turut menjadi peran penting dalam menyampaikan visual yang kaku ataupun elastis dalam suatu objek gambaran.

2.1.2.3 Warna

Warna merupakan spektrum cahaya yang terpantul (h.148). Warna merupakan suatu penentu identitas karena ia berfungsi sebagai pembeda keterangan. Unsur panas dan dingin dapat juga ditandai

2.1.3.1 Font

Penggunaan tipografi bermanfaat sebagai media penghubung antara teks yang dituliskan (h.11). Ukuran *font* disebut *points* yang biasanya disingkat sebagai pts (h.36). *Font* terdapat dalam beragam klasifikasi, seperti Bodoni, Helvetica, Futura, dan lain sebagainya (h.43). Beragam syarat penulisan yang harus diperhatikan dalam kepenulisan adalah huruf kapital, huruf miring, dan huruf tebal.



Gambar 2. 6 Font

Sumber: <https://vendors.id/wp-content/uplo...>

Dalam perancangan ini, *font* yang digunakan adalah *Melon Camp* untuk komik digital dan *Open Sans* untuk *website*. Selain karena *font* ini umum dipakai di komik digital, *font* ini juga mudah dibaca sehingga dapat menyampaikan informasi dengan baik (Bentri et al., 2023). Dengan demikian, *Melon Camp* dan *Open Sans* menjadi dua *font* utama yang dipakai dalam perancangan komik digital interaktif ‘Pencerahan Batin’.

Open Sans

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*^/@:;)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

<https://fonts-online.ru> info@fonts-online.ru

Gambar 2. 7 *Font Open Sans*

Sumber: <https://font.download/images/thumb/5...>

Teknik penulisan yang baik adalah kepenulisan yang sesuai dengan kaidah EYD. Peraturan-peraturan kepenulisan tersebut berhubungan dengan huruf kapital, huruf miring, dan huruf tebal. Penggunaan ketiganya berbeda-beda. Huruf kapital digunakan di awal kalimat, nama, pangkat dalam sapaan, nama gelar nama, awal agama ataupun kitab suci, penyebutan bulan ataupun hari, serta daerah geografi. Huruf miring digunakan pada judul film ataupun lagu, penekanan kata, dan bahasa asing. Sedangkan itu, huruf tebal digunakan sebagai penekanan tulisan untuk bab maupun subbab.

2.1.3.2 Kerning, Tracking, dan Leading

Kerning merupakan jarak antara dua karakter tertentu (h.80). *Kerning* biasanya digunakan untuk pengaturan jarak dari dua kombinasi huruf yang berbeda. Berbeda dari *kerning*, *tracking* merupakan jarak antar karakter secara keseluruhan (h.81). Sedangkan itu, *Line spacing* merupakan jarak antar baris yang satu dengan yang lainnya. *Line spacing* dikenal juga dengan sebutan *leading* (h.83).



Gambar 2. 8 *Leading Tracking Kerning*

Sumber: <https://www.solelypixels.com/wp-content/up...>

Kerning, *tracking*, dan *leading* merupakan salah satu unsur desain yang sering digunakan. Penggunaannya tergantung kebutuhan. Salah satunya adalah dipakai ketika seseorang ingin mengakses gaya visual untuk segala sesuatu yang berhubungan dengan tulisan.

2.1.3.3 Spasi dan Tanda Baca

Dalam menulis, spasi dan tanda baca ada aturannya tersendiri. Spasi antar kata hanya boleh digunakan satu kali dan tidak berlipat ganda (h.164). Penulisan berupa interupsi ditulis dengan tanda hubung panjang “—“, bukan tanda hubung ganda “- -“. Dalam Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) edisi ke-5, ada beberapa aturan yang harus diperhatikan dalam kepenulisan, seperti

tanda baca tanya, seru, titik, dan elipsis. Tanda tanya digunakan untuk mengakhiri setiap kalimat pertanyaan.

No.	Tanda Baca	Spasi Sebelum	Spasi Sesudah	Contoh
1.	Tanda titik	⊘	✓	Kami pergi. Mereka datang.
2.	Tanda seru	⊘	✓	Jangan masuk! Ia sedang tidur. Penutup
3.	Tanda tanya	⊘	✓	Apa katamu? Aku tidak mendengar.
4.	Tanda koma	⊘	✓	Satu, dua, dan tiga.
5.	Tanda titik koma	⊘	✓	Hari sudah siang; ia masih tidur. Penjeda
6.	Tanda titik dua	⊘	✓	Dua hal yang utama: akal dan hati.
7.	Tanda hubung	⊘	⊘	Kemarin ia di-PHK.
8.	Tanda pisah	⊘	⊘	Acara berlangsung 5—10 Januari. Pembatas
9.	Garis miring	⊘	⊘	Harga pensil/pulpen itu Rp200/buah.
10.	Tanda petik	✓	✓	Ia dipanggil "Bona" oleh temannya.
11.	Petik tunggal	✓	✓	... <i>policy</i> 'kebijakan' Pengapit
12.	Tanda kurung	✓	✓	Lokakarya (<i>workshop</i>) itu dibuka.
13.	Kurung siku	✓	✓	... (dalam rupiah [Rp] per tahun).
14.	Elipsis	✓	✓	Jangan-jangan ... ia melakukannya.
15.	Apostrof	✓	⊘	Mereka sudah datang, 'kan? Penyingkat

Gambar 2. 9 Penggunaan Tanda Baca

Sumber: <https://miro.medium.com/v2/resize:fit:958/...>

Sementara itu, tanda seru digunakan untuk mengekspresikan rasa kagum, seruan, perintah, ataupun segala sesuatu yang berhubungan dengan emosi yang kuat. Tanda titik di setiap akhir kalimat dan di belakang angka. Meskipun tanda elipsis menggunakan gabungan tanda titik, penggunaannya berbeda sesuai dengan kondisi. Tanda elipsis digunakan ketika ada kutipan yang tidak disebutkan dalam suatu kalimat karena dialog yang tidak selesai ataupun ketika adanya jeda panjang (Kemdikbud, n.d.).

2.2 Interaktivitas

Interaktivitas adalah suatu proses interaksi yang memungkinkan adanya hubungan timbal-balik dua arah antara konten dengan pengguna (Izyvisual, 2024). Generasi Z mempunyai waktu fokus yang singkat, yaitu rata-rata hanya selama 8 detik (Chan & Lee, 2023, h.6). Metode pembelajaran interaktif bergerak dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi serta konsentrasi orang yang belajar (Fajira et al., 2024, h.1735). Proses interaktif dapat meliputi kombinasi seperti animasi, warna, tulisan, gerak, dan lain sebagainya sesuai dengan operasi yang tepat (Utama, 2020). Dengan

demikian, perancangan media yang mengandung unsur interaktif dapat mempertahankan fokus pembaca.

Interaktif membawa manfaat sebagai sarana pembantu pemahaman bagi target audiens dalam belajar. Tidak hanya itu, keterlibatan secara interaktif dapat membantu audiens untuk mengingat ilmu yang telah diberikan sekaligus melatih kemampuan *problem solving* melalui aktivitas untuk berpikir kritis melalui interaksi yang ada. Penggunaan media yang bersifat interaktif juga sesuai dengan perkembangan teknologi pada abad ke-21 (Yusuf, 2024).



Gambar 2. 10 KKN UNDIP Desa Gosono
Sumber: https://blue.kumparan.com/image/upload/fl_pro...

Sebagai contohnya,, pada tahun 2024, sekelompok mahasiswa dari Universitas Diponegoro melakukan KKN dengan melaksanakan pembelajaran nilai-nilai Pancasila dalam bentuk interaktif di Kabupaten Boyolali, tepatnya di SDN 01 Gosono dari Desa Gosono. Aksi interaktif yang dilakukan oleh para mahasiswa tersebut adalah melalui lembar kerja interaktif. Setelah para mahasiswa tersebut selesai melakukan presentasi, lembar kerja interaktif kepada para siswa kelas 4 SDN 01 Gosono yang mewajibkan mereka mengelompokkan aktivitas sehari-hari dan dihubungkan ke nilai-nilai Pancasila yang sesuai. Dalam prosesnya, para siswa diajak untuk berdiskusi melalui pemikiran yang kritis. Hal tersebut terbukti efektif untuk melatih kreativitas dalam berpikir karena berhasil menarik minat belajar para siswa tersebut. Selain pengalaman

belajar yang menyenangkan, para siswa tersebut juga dapat mengingat nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah (Anggreini, 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan interaktivitas terbukti efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu pemahaman audiens. Interaktivitas dapat membantu mempertahankan fokus target audiens, yaitu Generasi Z, yang mempunyai rentang perhatian singkat. Tidak hanya itu, minat dan kemampuan berpikir kritis mereka juga dapat didapatkan melalui media yang bersifat interaktif.

2.2.1 Desain dalam Media Interaktif

Dalam sebuah perancangan, penggunaan teori desain menjadi salah satu hal yang krusial untuk dapat menciptakan karya yang bagus. Teori desain terdiri dari prinsip desain dan elemen desain (Qothrunnada, 2021). Elemen-elemen desain mencakup warna, spasi, garis, ruang, ukuran, titik, dan lain sebagainya. Elemen-elemen tersebut berfungsi sebagai dasar dari segala kombinasi untuk membuat sebuah karya.



Gambar 2. 11 Prinsip Desain

Sumber: <https://smkn1panjalu.sch.id/wp-content/uploads/2020/07/PRINSIP.jpg>

Sedangkan itu, prinsip desain digunakan sebagai pedoman sebuah karya yang diciptakan agar tampak nyaman di mata. Prinsip-prinsip desain tersebut mencakup kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), proporsi (*proportion*), irama, kontras, harmoni, dan penekanan

(*emphasis*) (Qothrunnada, 2021). Perpaduan antara elemen desain dan prinsip desain bertujuan sebagai perancangan karya yang sesuai dengan kebutuhan sekaligus membuat nyaman di mata.

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan menjadi prinsip desain yang penting. Kesatuan berarti bentuk yang satu dengan yang lain harus saling terkait dan saling berdekatan. Tanpa adanya kesatuan, desain akan menjadi tidak enak dipandang.

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang menekankan persamaan kondisi, seperti bentuk, tekstur, warna, ukuran, dan nilai. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan kenyamanan pandangan mata. Keseimbangan terdiri dari keseimbangan simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris merupakan peletakan elemen dengan jarak yang sama, sedangkan keseimbangan asimetris merupakan beragamnya komposisi pada halaman.

3. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi merupakan perbandingan ukuran antara suatu objek dengan area gambarnya. Perancangan suatu objek membutuhkan bantuan seperti *margin*, jarak, kolom, dan lain-lainnya untuk menghasilkan karya yang proporsional.

4. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan pola pengulangan yang terbentuk dari beragam unsur. Irama memicu mata target audiens untuk mengikuti pergerakan suatu objek.

5. Kontras

Kontras merupakan penonjolan suatu karya agar tampak berbeda dibandingkan yang lainnya. Suatu objek yang kontras akan tampak berbeda sehingga berfungsi sebagai visual utama yang menarik perhatian.

6. Harmoni

Harmoni merupakan prinsip desain yang berfungsi sebagai penetralisir agar karya tidak terlalu ramai. Harmoni bersifat pasif, yang artinya ia membuat tampilan karya menjadi *soft* dibandingkan kesan terlalu kuat.

7. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan merupakan prinsip desain yang mempunyai tujuan menarik perhatian. Prinsip desain *emphasis* digunakan untuk menunjukkan kepentingan dari suatu karya desain, sehingga ia berperan untuk mendapatkan perhatian pertama dari indra penglihatan target audiensnya.

Kesimpulannya, sebuah karya desain yang bagus dirancang dengan teori elemen dan prinsip desain. Tanpa penggunaan teori desain, hasil perancangan yang diciptakan tidak akan berhasil baik. Oleh karena itu, teori desain menjadi hal yang krusial dalam suatu proses perancangan.

2.3 Dhamma

Dhamma merupakan ajaran Buddha sekaligus pedoman bagi umat Buddha dalam menjalani kehidupan (Tim Buddha Wacana, 2023b). Buddha memabarkan Dhamma pertama kali di Taman Rusa Isipatana pada tahun 588 sebelum masehi. Pembabaran Dhamma dilakukan kepada lima pertapa. Mereka adalah pertapa bernama Kondanna, Vappa, Asajji, Mahanama, dan Bhadiya (Hutapea et al., 2025, h.1417). Taman Rusa Isipatana di India dikenal juga dengan “Sarnath” (Stekom, n.d.).



Gambar 2. 12 Sarnath

Sumber: <https://virustraveling.com/wp-content/...>

Pada umumnya, Dhamma disampaikan melalui ceramah di vihara ataupun melalui media informasi (Tim Buddha Wacana, 2023a). Inti dari ajaran Buddha adalah berbuat kebajikan dan mendahulukan rasa cinta kasih (Julyo, 2021). Kalimat yang berbunyi “Janganlah berbuat kejahatan, berbuatlah kebaikan, sucikan hati dan pikiran. Inilah ajaran para Buddha.” terdapat dalam kitab Dhammapada ayat 183 (Tim Buddha Wacana, 2024). Dalam ajaran Buddha, pendidikan moral dan etika disebut sebagai *sīla*, yang berarti “disiplin latihan kemoralan” (Tim Buddha Wacana, 2022c). Tiga sumber utama yang mendasari perilaku merupakan perbuatan, ucapan, dan pikiran.

2.3.1 Hukum Karma

Karma sering diibaratkan dengan konotasi negatif (Tim Buddha Wacana, 2022b). Dalam ajaran Buddha, karma merupakan hasil perbuatan, terlepas dari perbuatan baik ataupun buruk. Perilaku berbuat baik cenderung menghasilkan karma baik, begitu pula dengan perilaku berbuat jahat mengarah kepada karma buruk.

2.3.2 Moral dan Etika

Buddha mengajarkan untuk bertindak bijaksana dalam berperilaku (Tim Buddha Wacana, 2022d). Orang yang terdapat

kebijaksanaan dalam dirinya dapat menjadi sosok yang melaju ke arah lebih baik karena orang tersebut akan mampu mengontrol diri (Tim Buddha Wacana, 2022a). Orang tersebut akan mampu membedakan mana perbuatan yang baik dan mana yang jahat sehingga dapat disebut bermoral serta beretika. Ajaran Buddha selalu menekankan praktisi moralitas dalam kehidupan sehari-hari (Purwaningsih et al., 2022).

2.3.3 Buku “Pencerahan Batin”

‘Pencerahan Batin’ merupakan judul buku oleh Biksu Dutavira Sthavira. Buku yang diterbitkan pada bulan imlek tahun 2009 tersebut berisi kumpulan ceramah Dhamma oleh biksu tersebut. Buku ini kemudian diterbitkan oleh Lembaga Penerbit Pustaka Suci Mahayana dari Majelis Agama Buddha Mahayana Tanah Suci Indonesia atau yang dikenal dengan sebutan Majabumi Tanah Suci. Dhamma dalam beberapa sub-judul yang terdapat pada buku ini mengajarkan tentang cara bersikap yang baik, menjaga etika, serta harus tetap semangat dalam bekerja.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan sebagai pembuktian adanya penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dicantumkan berkaitan dengan topik agama Buddha sekaligus berhubungan dengan komik digital. Rancangan karya komik digital dengan topik agama Buddha tersebut juga mendukung alasan untuk dijadikannya media pembelajaran. Untuk mendukung data terkait penelitian yang relevan, tiga judul perancangan dicantumkan pada tabel di bawah ini, yaitu “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Agama Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam”, “Motion Comic Dongeng Agama Buddha Untuk Anak Umur 4-6 Tahun”, dan “*Motion Comic* Kisah Kelahiran Sang Buddha Untuk Anak”.

Tabel 2. 1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Agama Buddha di Vihara Grha Buddha Manggala Batam	Jimmy Pratama, Viona Viona, Tony Wibowo	Penelitian ini membahas tentang penggunaan webtoon sebagai media pembantu dalam proses mengajar guru agama Buddha yang bertempat di Vihara Grha Buddha Manggala Batam. Penggunaan webtoon hasil rancangan dengan judul “Kisah Jataka: Tipallatthamiga Jataka” terbukti efektif dibandingkan diskusi ataupun ceramah. Keefektifan karya ini merupakan penilaian yang tercatat pada	Media pembelajaran berbasis komik digital: Penggunaan komik digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

			laporan perancangan ini.	
2	Motion Comic Dongeng Agama Buddha Untuk Anak Umur 4-6 Tahun (2018)	Monica Widiastri, Lisana, Suwendi Liantara	Penelitian ini mempunyai hasil berupa rancangan <i>motion comic</i> yang diambil dari dongeng agama Buddha dengan target audiens anak berusia 4-6 tahun.	Media bercerita berupa <i>motion comic</i> : media baru dibuat dengan tujuan untuk menarik rasa minat anak dalam membaca dongeng agama Buddha.
3	<i>Motion Comic</i> Kisah Kelahiran Sang Buddha Untuk Anak (2015)	Jui Vera Nyorita	Perancangan ini mempunyai hasil akhir berupa aplikasi. Di aplikasi tersebut, terdapat animasi yang disertai dengan interaksi. Media pendukung untuk mempertunjukkan karya ini adalah <i>mobile device</i> .	Penggunaan <i>motion comic</i> : membantu pengguna mengenal cerita kelahiran sang Buddha sampai mencapai Nirvana dengan

				animasi interaktif.
--	--	--	--	------------------------

Dari data tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan media komik digital bisa menggunakan *Webtoon*, *motion graphic*, maupun *motion comic*. Semuanya pengajaran ilmu tersebut menggunakan media komik.

Kesimpulannya, komik digital mempunyai peluang yang besar sebagai media pembelajaran yang menarik bagi target audiensnya. Berbagai penelitian dan perancangan menunjukkan bahwa penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran Dhamma tidak melanggar peraturan yang terdapat dalam agama Buddha. Media pembelajaran melalui komik digital terutama yang bersifat interaktif juga terbukti efektif. Tidak hanya itu, komik justru memberikan visualisasi yang membantu pemahaman ilmu dalam agama Buddha kepada pembacanya.

