

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Webcomics

Webcomics didefinisikan sebagai *born-digital comic* yang dirancang untuk diakses melalui layar digital seperti komputer, *ipad*, atau *handphone*, serta didistribusikan melalui jaringan internet (Benatti, 2024, h. 6-7). Istilah komik web atau webcomics, mulai muncul pada awal tahun 90 an dengan perbedaan mendasar terhadap komik konvensional berupa bentuk fisiknya, dimana webcomics hanya dapat diakses online. Meskipun demikian, seperti halnya komik pada umumnya, webcomics tetap menggunakan kombinasi antara kata-kata dan gambar sebagai media utama dalam bercerita (Setiawan & Aryani, 2023).

2.1.1 Jenis-jenis *Grid*

Menurut (Malewicz & Malewicz, 2020, 59-60) Jenis jenis *grid* pada User interface adalah sebagai berikut:

1. *Horizontal Grid*

Horizontal grid dimaknai sebagai struktur grid yang tersusun oleh kolom-kolom vertical, dan ruang yang ada diantaranya disebut gutter. Meskipun terdiri dari garis *vertical*, *grid* ini dinamakan horizontal karena penggunaanya mengikuti elemen desain secara medatar. *Grid* ini umumnya menjadi pondasi dari tata letak antarmuka karena memberi kerangka yang stabil.

2. *Horizontal Grid*

Grid ini tersusun oleh deretan garis *horizontal* yang membantu menentukan tinggi elemen, jarak antar bagian desain. *Grid* ini cocok untuk antarmuka yang memiliki konten yang banyak seperti blog, karena membuat informasi lebih mudah untuk dipahami.

3. *Fluid Grid*

Grid ini merupakan *system grid* yang paling fleksibel diakrenakan lebar yang dapat disesuaikan mengikuti ukuran layer. *Grid fluid*

memiliki ketentuan mempertahankan *margin* luar *dan gutter* tetap, namun lebar kolom bisa disesuaikan dengan ukuran yang digunakan. *Grid* ini merupakan salah satu tipe yang paling umum untuk digunakan dalam desain antarmuka modern.

4. *Fixed Grid*

Bertolak belakang dengan *Fluid grid*, *system grid* ini mempertahankan ukuran yang tetap. Namun, jenis *Grid* ini tetap digunakan untuk situasi tertentu saat diterapkan pada perangkat berlayar kecil atau desain responsif.

2.1.2 *Interactive Comic*

Interactive comic atau komik interaktif adalah bentuk narasi digital yang mendorong pembaca ikut berperan aktif dalam menentukan alur cerita melalui berbagai pilihan yang tersedia. Komik ini menggunakan prinsip *infinite canvas* yang dikemukakan oleh Mccloud, yaitu ruang naratif yang dapat dieksplor luas secara visual dan naratif dengan interaktivitas meliputi pemilihan panel dan objek dalam panel (Sayilgan, 2023)

2.1.3 *Storytelling*

Storytelling adalah proses penyampaian cerita atau narasi kepada audiens yang telah ada sejak zaman dahulu. *Storytelling* melibatkan interaksi dua arah antara pencerita dan pendengar. Sebagai sarana untuk melestarikan budaya, *storytelling* berperan penting dalam menyampaikan nilai, pengalaman, dan pengetahuan antara generasi satu ke generasi lainnya (Kurdi, 2024).

2.1.4 *Three Act Structure*

Struktur naratif memiliki peran penting untuk mengoptimalkan pengalaman membaca. Untuk mengatur ketertarikan audiens terdapat suatu konsep yang dapat diterapkan bernama “*3 Act of Structure*”. Menurut (Weiland, 2016, 5-8) Konsep ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

5. *ACT 1*

a. *The Hook*: Tahap awal ini bertujuan untuk mendapatkan perhatian dan ketertarikan audiens terhadap karya sejak awal.

b. *Inciting Event*: Tahap dimana terjadi peristiwa atau momen yang memicu konflik utama dalam cerita.

c. *Key Event*: Tahap dimana terjadi perubahan pada karakter utama terhadap konflik yang ada.

d. First plot point: Tahap ini menandakan perubahan dari *ACT 1* ke *ACT 2*, dimana arah cerita berubah dan masuknya konflik utama secara utuh.

6. *ACT 2*

a. *The First half of the Second Act*: Masuknya konflik utama dan segala perubahan arah cerita membuat karakter utama dalam tahap ini harus berupaya untuk bertahan melalui segala rintangan yang ada.

b. *The Midpoint*: Tahap ini lebih menggambarkan kepada aksi yang karakter utama akan ambil untuk menghadapi segala rintangan dan perubahan.

c. *The Second Half of the Second Act*: Pada tahap ini karakter utama akan melakukan aksi yang mungkin beresiko dengan mengesampingkan niat baiknya untuk melaksanakan rencananya tersebut.

7. *ACT 3*

a. *The Third Plot Point*: Tahap ini merupakan *plot point* utama terakhir. Disini pembuat cerita akan mengubah semuanya sekali lagi. Karakter utama akan diposisikan ke titik terendah, sehingga karakter tersebut harus menganalisis kembali semua tindakan yang dilakukan oleh mereka sebelumnya. Hal ini dapat memotivasi mereka untuk memahami dan mengidentifikasi kesalahan yang mereka lakukan..

b. *Climax*: Tahap ini menjadi inti dari keseluruhan cerita, menjadikan semua konflik yang ada sudah terselesaikan baik itu buruk atau tidak.

c. *Resolution*: Tahapan ini menjadi penutup cerita, dimana pembuat cerita memperlihatkan reaksi karakter utama terhadap klimaks.

2.2 Elemen Desain Komik

Komik bisa dikategorikan sebagai salah satu bentuk dari desain, dalam desain diperlukan proses perencanaan yang melibatkan visual secara matang, hal ini dikarenakan setiap elemen yang ada di dalamnya berkontribusi terhadap penyampaian pesan secara keseluruhan (Gumelar, 2023). Menurut Gumelar, elemen-elemen desain dalam komik mencangkup *idea; space; image; text; point and dot; line; shape; form; tone; color; pattern; texture; sound; and time* (h.21-35). Keseimbangan dalam tiap elemen-elemen yang terdapat di dalam komik penting untuk diperhatikan. Komposisi yang seimbang membuat tampilan lebih nyaman untuk dilihat sehingga dapat menarik perhatian pembaca secara visual (Yonkie & Nugroho, 2017). Berikut merupakan penjabaran detail terkait elemen-elemen komik yang akan dipakai:

2.2.1 *Space*

Space atau ruang merupakan elemen yang penting dalam komik, seringkali ditemukan ruang kosong yang secara sengaja dibuat oleh *creator*. Ruang kosong ini dibuat dengan tujuan memberikan jeda visual kepada pembaca, dan dapat digunakan sebagai petunjuk arah karakter. Berikut merupakan contoh penggunaan ruang dalam panel komik:



Gambar 2.1 contoh penggunaan *space* dalam komik
Sumber: Gumelar (2023)

Langit dan arah karakter yang melompat pada gambar memberikan kesan ruang yang luas dan lega daripada dinding yang ada di belakang karakter (h.23).

2.2.2 *Image*

Image atau gambar dapat menjadi berbagai rupa bentuk seperti foto, ilustrasi, lukisan, logo, simbol atau representasi visual lainnya. Dalam konteks komi, gambar paling umum diwujudkan dalam bentuk ilustrasi tangan (hand drawn illustration) (h.23). Secara umum, terdapat empat aliran gaya gambar utama dalam pembuatan komik di seluruh dunia yaitu:

1. Cartoon Style

Gaya ilustrasi yang dipakai dalam *cartoon style* adalah ilustrasi gambar yang lucu, sesuai dengan arti dari kata *cartoon* sendiri yang berarti lucu. Sekarang *cartoon style* tidak selalu diasosiasikan dengan gambar imut dan lucu, juga tidak diartikan dengan *animated cartoon* (h.13). Berikut merupakan contoh *cartoon style* dari berbagai negara:



Gambar 2.2 *Mighty Mouse* dari USA
Sumber:

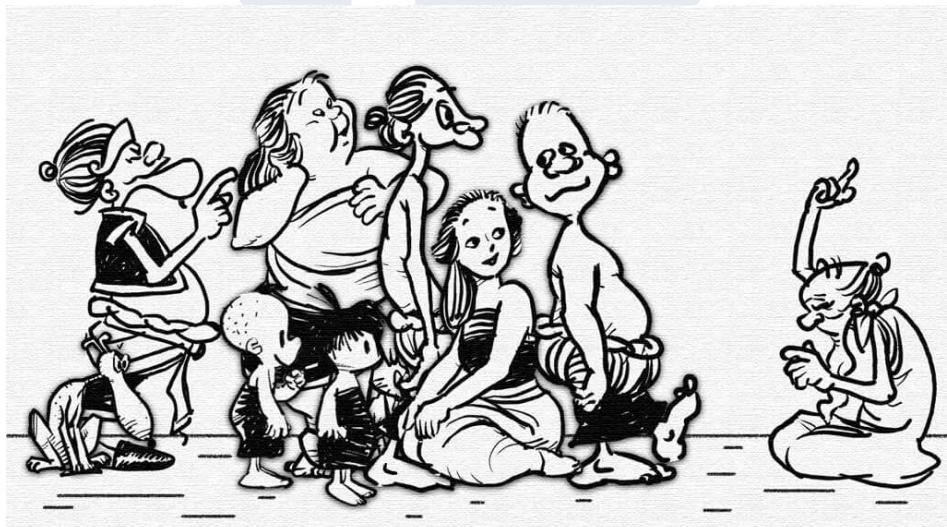
https://static.wikia.nocookie.net/superheroes/images/d/da/Mighty_Mouse.jpg/revision/latest?cb=20140212133234

Mighty Mouse merupakan karakter superhero yang berbentuk tikus, dibuat oleh Terrytoones studio untuk 20th century fox.



Gambar 2.3 *Shinchan* dari Jepang
Sumber: [https://a.storyblok.com/f/178900/1706x960/e494d79410/shin-chan.png/m/1200x0/filters:quality\(95\)format\(webp\)](https://a.storyblok.com/f/178900/1706x960/e494d79410/shin-chan.png/m/1200x0/filters:quality(95)format(webp))

Shinchan merupakan karakter anak berusia 5 tahun yang dibuat oleh Yoshito Usui.



Gambar 2.4 Panji Koming dari Indonesia
Sumber : https://interaktif.kompas.id/wp-content/uploads/2021/06/panji_koming_poster_thumb.jpg

Panji Koming merupakan komik strip dari Indonesia buatan Dwi Koen yang kisahnya biasanya berasal dari keadaan Indonesia.

2. *Hybrid Style*

Gaya ilustrasi gabungan (*Hybrid*) menggabungkan satu gaya ilustrasi dengan gaya ilustrasi lainnya. Sebagai contoh, gaya *realism* dengan

cartoon. Kombinasi gaya ini sangatlah bervariatif tergantung dari skill gambar atau tingkatan dari *comic artist* itu sendiri (h.15).



Gambar 2.5 *Teen Titans* dari USA

Sumber: <https://preview.redd.it/teen-titans-style-comparison-with-teen-titans-go-art-by-v0-d2yz8f7amj5d1.jpg?width=640&crop=smart&auto=webp&s=29899bdf971623b187ddd198498fa12544c493f5>

Teen titans adalah sebuah tim *superhero* fiksi yang muncul dalam komik yang diterbitkan oleh DC Comics.

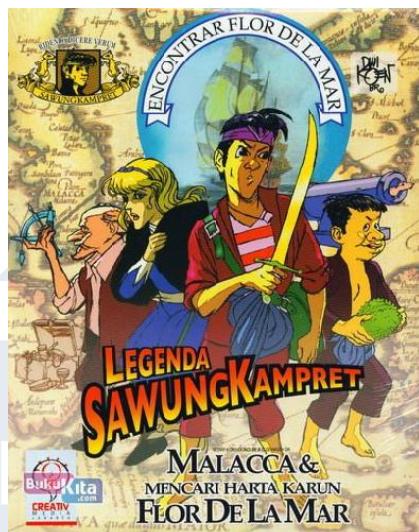


Gambar 2.6 *Sailor Moon* dari Jepang

Sumber :

<https://static.wikia.nocookie.net/sailormooncrystal/images/0/09/SailorMoonSeason1.jpg/revision/latest?cb=20190913222652>

Sailor Moon merupakan manga dan anime popular karya Naoko Takeuchi.



Gambar 2.7 Legenda Sawung Kampret dari Indonesia
Sumber :https://bukukita.com/babacms/displaybuku/74522_b.jpg

Legenda Sawung Kampret merupakan satu-satunya film adaptasi komik Indonesia yang diperuntukkan bagi remaja.

3. *Realistic Style*

Gaya ilustrasi yang dipakai dalam *realistic style* dibuat semirip mungkin dengan anatomi dan fisiologi, mulai dari postur tubuh, wajah, dan ras suatu makhluk hidup. Gaya ilustrasi manusia dalam aliran realis, biasanya mengarah berdasarkan darimana comic tersebut berasal (h.16). Berikut merupakan contoh *realistic style* di berbagai negara:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.8 *DC Comic* dari USA

Sumber: <https://puzzlemانيا-154aa.kxcdn.com/products/2024/puzzle-educa-500-pieces-dc-comics-justice-league.webp>

DC Comics perusahaan media dan hiburan Amerika yang terkenal dengan karakter-karakter ikonik seperti Superman, Batman, dan Wonder Woman.



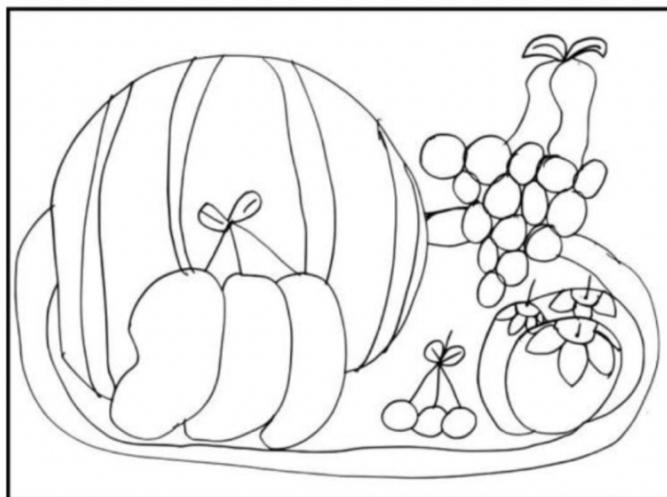
Gambar 2.9 *Crying Freeman* dari Jepang

Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/53/Crying_Freeman_1.png

Crying Freeman adalah sebuah *manga* karya Kazuo Koike & Ryoichi Ikegami.

4. Fine Art Style

Gaya ilustrasi yang dipakai dalam *fine art style* cenderung dekoratif dan abstrak, karena aliran ini ditujukan untuk mengekspresikan pikiran dari sang artist tanpa terikat oleh aturan ilustrasi yang ada (h.18). Berikut merupakan contoh *fine art style*:

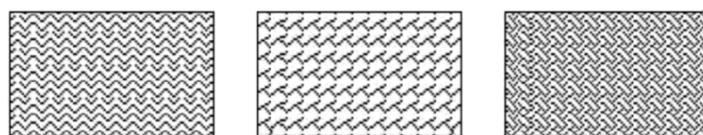


Gambar 2.10 Ilustrasi dari Mega Intary
Sumber: Gumelar (2011)

Gambar diatas merupakan contoh karya lukisan *fine art style* yang dibuat oleh Mega Intary.

2.2.3 *Pattern*

Dalam dunia komik, *pattern* atau pola adalah elemen yang berfungsi untuk menambah tekstur atau nuansa visual yang menarik pada *background*. *Hatching* dan *pattern* dalam gambar sering disalahartikan karena keduanya melibatkan pengulangan garis atau bentuk. Namun, keduanya memiliki tujuan dan karakteristik yang berbeda.



Gambar 2.11 Contoh Bentuk *Pattern*
Sumber: Gumelar (2011)

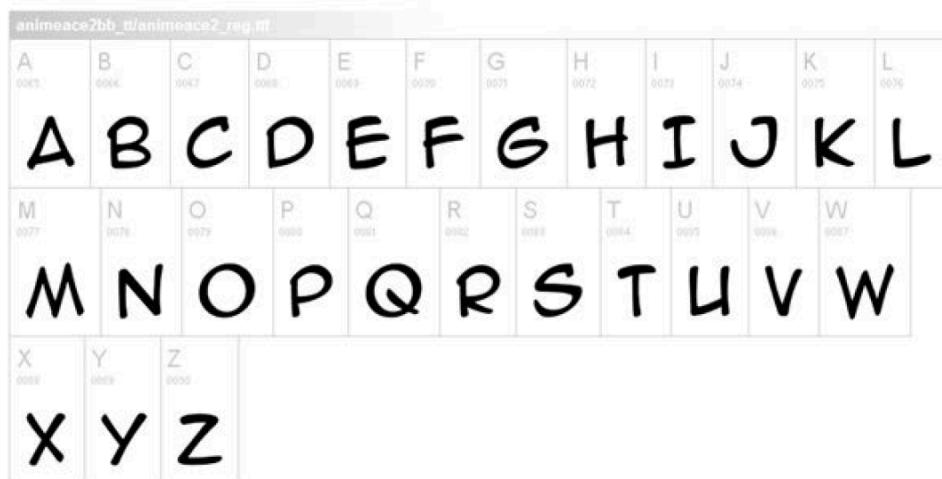
Hatching adalah Teknik menggambar yang menggunakan garis-garis sejajar atau menyilang secara berulang yang fokusnya untuk memberikan kesan volume dan realisme pada objek. Di sisi lain, *pattern* biasanya melibatkan pengulangan bentuk dan motif teratur.

2.2.4 *Texture*

Penggunaan tekstur dalam komik dipengaruhi oleh jenis kertas yang digunakan, pemilihan kertas tersebut disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan. Namun, tekstur dapat juga diciptakan melalui penggunaan foto. Misalnya, foto tanah yang berpasir kasar dapat memberikan kesan seolah-olah permukaan memiliki tekstur nyata meski sebenarnya hanya gambar datar.

2.2.5 Tipografi

Lettering merupakan salah satu unsur terpenting dalam tipografi komik. *Lettering* merupakan proses penyusunan teks dalam panel agar mudah dibaca dan selaras dengan ilustrasi. Dalam teknik *lettering* konvensional, seorang *letterer* sering menggunakan *Ames Lettering Guide*, yaitu alat bantu berbentuk penggaris khusus yang berfungsi untuk menggambar garis bantu dan menentukan ukuran huruf agar teks tampak rapi dan konsisten. Selain secara manual, *lettering* juga dapat dilakukan secara digital menggunakan *software* desain grafis (Yonkie & Nugroho, 2017).



Gambar 2.12 Contoh Typeface dalam Komik
Sumber: Yonkie & Nugroho (2017)

Dalam metode ini, *letterer* memilih *typeface* yang sesuai dengan gaya visual komik, sehingga tetap mempertahankan nuansa khas komik meskipun dibuat secara digital. Typeface digital yang digunakan biasanya memiliki tampilan yang menyerupai tulisan tangan atau karakter khas komik, seperti yang ditunjukkan pada contoh gambar di atas.

2.2.6 Warna

Warna dari pembentuknya terbagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu

1. *A light color*

Warna cahaya dihasilkan dari tiga cahaya utama yaitu RGB (*Red, Blue, and Green*), walaupun kini ditambahkan warna kuning, namun warna kuning sebenarnya bukanlah warna utama, ia hanya dapat menambah warna menjadi lebih cerah.

2. *Transparent Color*

Warna transparan dihasilkan oleh empat warna utama yaitu CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, and Black*). Kombinasi warna CMYK menghasilkan secondary color. Selain untuk mencetak cat transparan ini juga digunakan marker atau spidol, yang membuatnya cocok untuk mewarnai komik secara digital.

3. *Opaque Color*

Warna cat opaque merupakan warna tidak tembus pandang bila digunakan di media tidak tembus pandang. Warna opaque terdiri dari 5 warna utama yaitu, putih, kuning, merah, biru, dan hitam. Cat ini biasa digunakan untuk media lukis dan biasa disebut *oil painting color*, *water colour*, dan *acrylic color*.

2.2.7 *layout*

Penempatan balon teks dan panel memiliki peran penting dalam penerapan *layout*. Penempatan balon teks tidak boleh mengganggu elemen visual penting seperti ekspresi wajah, gerakan atau latar cerita. Hal ini perlu diperhatikan agar alur cerita tetap mudah diikuti dan pengalaman membaca tetap nyaman



Gambar 2 13 Contoh *Layout* dalam Komik
Sumber: Yonkie & Nugroho (2017)

Sebagai contoh gambar diatas, balon teks ditempatkan dengan tepat sehingga tidak menghalangi objek visual yang menjadi pelengkap teks tersebut, dalam konteks salah satu tokoh menjelaskan sebab anjing peliharaan Tintin menjadi takut.

2.2.8 *User Interface* dan *User Experience* Webcomics

User Interface merupakan suatu proses dimana desainer mempertimbangkan kebutuhan, tujuan, dan preferensi pengguna, sekaligus mengikuti prinsip-prinsip *usability* dan panduan desain. Merancang aplikasi webcomic yang ramah pengguna dan intuitif dapat dicapai jika elemen-elemen desain antarmuka diterapkan dengan tepat dan sesuai fungsinya. Memahami kebutuhan dan preferensi pengguna menjadi faktor kunci dalam menentukan elemen-elemen desain antarmuka yang digunakan, sehingga aplikasi webcomic yang dirancang dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal (Baharuddin & Abdullah, 2024).

User Experience merupakan respon atau pengalaman yang dirasakan pengguna setelah menggunakan sebuah sistem, layanan, atau produk, baik secara fungsional dan emosional. *User Experience* bersifat subjektif, karena tiap pengguna memiliki pengalaman yang berbeda. Tujuan pendekatan UX

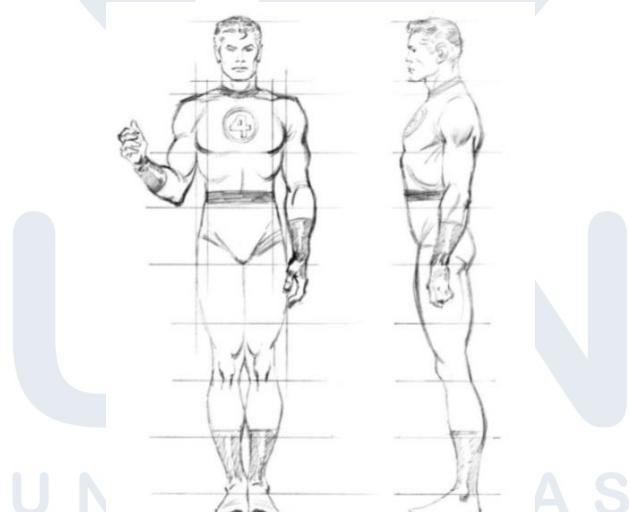
adalah untuk membangun hubungan yang positif antara pengguna dan produk (Apriliani et al, 2022).

2.3 Desain Karakter

Desain karakter merupakan penentu utama keberhasilan dari sebuah animasi atau komik. Setiap karakternya harus memiliki keunikan dan daya tarik visual yang kuat untuk mampu menarik penonton atau pembaca, juga membuat karya yang dibuat lebih menonjol dibanding karya lainnya di pasaran (Yu & Tsao, 2022). Menurut (Wibowo, 2021) penggambaran desain karakter terbagi menjadi tiga yaitu karakter pria, karakter wanita, dan karakter gemuk.

2.3.1 Karakter Pria

Secara garis besar, umumnya pria memiliki proporsi tubuh dengan tinggi sekitar enam setengah kepala. Namun, perancangan desain karakter yang mengusung tema heroik, proporsi tersebut sering kali dimodifikasi agar terlihat lebih dramatis.

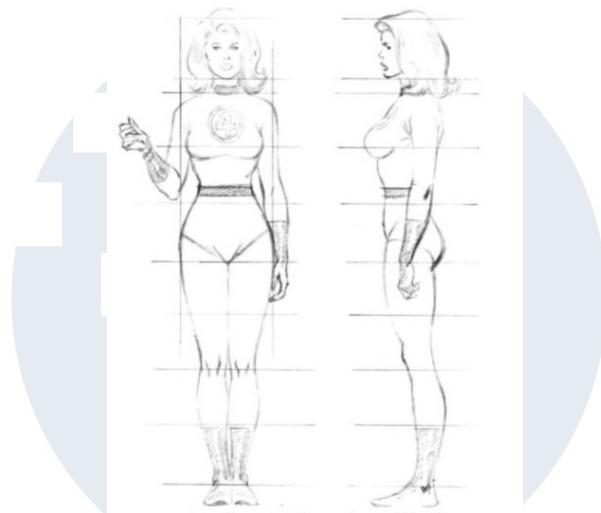


Gambar 2 14 Contoh Karakter Pria dalam Komik
Sumber: Wibowo (2021)

Kesan dramatis tersebut ditonjolkan untuk memberi kesan heroic, dengan membuat bahu lebih lebar guna memberi kesan kuat dan tegas, dan pinggung yang dibuat lebih kecil agar siluet tubuh terlihat lebih maskulin. Perubahan proporsi ini tidak hanya berfungsi secara estetik, tetapi juga membantu memperkuat karakterisasi visual sehingga tokoh heroic tampak lebih dominan, berwibawa, dan mudah dikenali oleh penonton atau pembaca.

2.3.2 Karakter Wanita

Secara garis besar, umumnya wanita memiliki proporsi tubuh dengan tinggi sekitar memiliki tinggi delapan $\frac{3}{4}$ kepala. Namun, perancangan desain karakter yang mengusung tema heroik, proporsi tersebut sering kali dimodifikasi agar terlihat lebih dramatis.

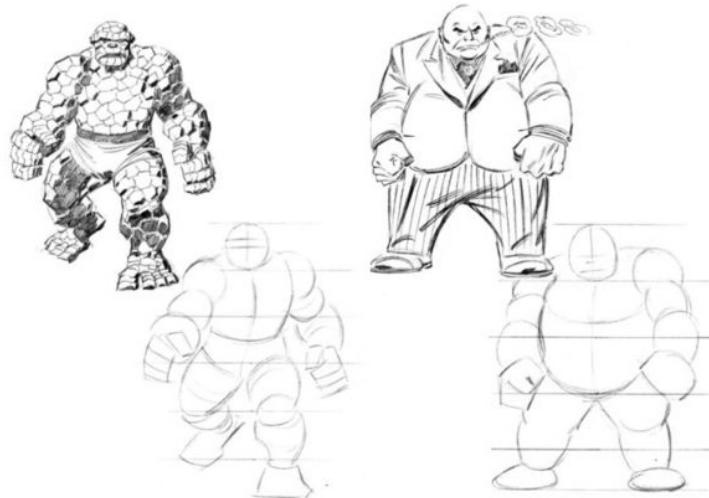


Gambar 2 15 Contoh Karakter Wanita dalam Komik
Sumber: Wibowo (2021)

Pada desain karakter wanita, kesan dramatis lebih ditonjolkan melalui penggambaran pinggul yang dibuat lebih lebar untuk membentuk siluet tubuh yang feminin. Penggambaran otot tidak terlalu ditekankan, karena karakter wanita umumnya ingin ditampilkan dengan kesan yang lembut, halus, dan anggun. Selain itu, ukuran kepala pada karakter wanita biasanya digambarkan sedikit lebih kecil dibandingkan karakter laki-laki guna memperkuat proporsi tubuh yang ramping. Bagian dada juga sering dibuat lebih besar sebagai ciri visual yang menegaskan feminitas.

2.3.3 Karakter Gemuk

Berikut merupakan cara menggambar karakter yang tingginya hamper lima kepala.



Gambar 2 16 Contoh Karakter Gemuk dalam Komik
Sumber: Wibowo (2021)

Triknya adalah membuat karakter tersebut terlihat seperti sedang berjongkok tanpa membuatnya terlihat memiliki pinggang yang terlalu tinggi (*pantywaist*). Hal ini dapat dilakukan dengan mengatur proporsi tubuh secara cermat, agar tetap seimbang dengan tubuh. Semakin besar kepala dibuat semakin kuat kesan berat dan besar yang muncul pada karakter.

2.4 Folklor

Folklor merupakan ekspresi budaya yang hidup dalam suatu kelompok masyarakat (*Folk*), yang diwariskan secara lisan dan informal dari generasi ke generasi. Di dalamnya terkandung *lore*, yaitu segala pengetahuan, kepercayaan, cerita, adat dan praktik yang membentuk ikatan sosial kelompok. Folklor menyebar menggunakan metode yang khas lewat pengalaman, pengamatan, dan interaksi sehari-hari (Mcneill, 2013). Menurut (Sari et al, 2023) variasi folklor disebabkan oleh cara penyampaian masyarakat primitif yang belum mengenal tulisan sehingga menimbulkan pengurangan atau penambahan dalam cerita.

Bawa cerita rakyat merupakan suatu kesusastraan dari masyarakat primitif, yang dimana masyarakat primitif adalah masyarakat yang belum mengenal tulisan. Oleh karena itu, cerita rakyat disampaikan secara lisan mengalami suatu penambahan maupun pengurangan cerita yang menyebabkan banyaknya versi cerita

2.4.1 Jenis-jenis folklor

Berdasarkan bentuknya *folklore* dapat digolongan ke dalam tiga kelompok besar (Hanif,2022), yakni :

1. Folklor lisan

Folklor lisan merupakan cerita yang disampaikan secara turun-temurun melalui ucapan tanpa bentuk tulis. Folklor lisan mencakup bahasa rakyat, ungkapan tradisional, puisi rakyat, pertanyaan tradisional, cerita prosa rakyat, dan nyanyian rakyat.

2. Folklor sebagai lisan

Folklor sebagai lisan merupakan cerita yang memiliki campuran unsur lisan dan tidak lisan. Folklor sebagai lisan mencakup permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat dan lain sebagainya.

3. Folklor bukan lisan

Folklor bukan lisan merupakan cerita yang cara penyampaiannya tidak berbentuk lisan, namun proses diajarkan melalui lisan. Folklor ini dibedakan menjadi material dan bukan material. Folklor material meliputi kerajinan, pakaian dan perhiasan adat, sementara bukan material mencakup gerak/bunyi isyarat tradisional.

2.4.2 Fungsi Folklor

Folklor memiliki fungsi yang beragam, fungsi utama dari folklor adalah sebagai realitas kehidupan dan panduan untuk membatasi kehidupan sosial masyarakat. Selain itu cerita rakyat juga berfungsi sebagai sistem proyeksi, pembentuk aturan-aturan dalam masyarakat, dan panduan untuk menjalankan norma di masyarakat (Asepin et al, 2021)

2.4.3 Mirah Singa Betina Marunda

Bang Bodong, seorang tokoh terpandang di Marunda, tak dapat menyembunyikan keinginannya untuk melihat putrinya, Mirah, menikah. Seiring bertambahnya usia Mirah, keinginan tersebut semakin besar. Namun, Mirah menolak sejumlah lamaran dari para pria yang datang, dengan alasan yang tidak biasa—ia hanya bersedia menikah dengan lelaki yang mampu mengalahkannya dalam pertarungan. Menanggapi hal tersebut, Bang Bodong mengadakan sayembara: siapa pun yang berhasil menundukkan Mirah dalam

duel akan menjadi suaminya. Di tempat lain, sebuah peristiwa perampokan mengguncang wilayah Kemayoran, tepatnya di kediaman Babah Yong yang terkenal. Salah seorang saksi mengaku melihat wajah pelaku yang menyerupai Asni, seorang pemuda. Tak lama berselang, Asni pun ditangkap oleh aparat wilayah. Namun, setelah melalui penyelidikan, Asni terbukti tidak bersalah dan dibebaskan dengan syarat: ia harus menemukan pelaku sebenarnya. Jika gagal, ia akan kembali dijebloskan ke penjara.

Dalam upaya pencarinya, Asni menuju ke Marunda, karena ia menduga pelaku berasal dari sana. Setibanya di Marunda, Asni berdebat dengan penjaga gardu yang tidak senang dengan sikapnya yang kasar. Adu mulut tersebut berujung pada perkelahian. Penjaga kemudian melapor kepada Bang Bodong bahwa seorang pemuda asing telah membuat keributan.

Bang Bodong yang tersinggung langsung mendatangi Asni, dan pertarungan pun terjadi. Namun karena faktor usia, Bang Bodong tumbang dalam duel tersebut. Mendengar hal itu, Mirah turun tangan untuk menghadapi Asni. Pertarungan yang berlangsung sengit akhirnya dimenangkan oleh Asni—suatu hal yang belum pernah terjadi sebelumnya.

Melihat putrinya kalah, Bang Bodong justru merasa bahagia karena berarti sayembara telah menemukan pemenangnya. Meski demikian, Asni menolak menikahi Mirah karena niat awalnya ke Marunda adalah untuk memburu perampok. Mengetahui hal itu, Bang Bodong memberikan penawaran: ia bersedia mengungkap identitas pelaku perampokan asalkan Asni mau menikahi Mirah. Demi menangkap pelaku, Asni pun menyetujui syarat tersebut.

Pernikahan Asni dan Mirah pun digelar. Namun di tengah acara, muncul seorang tamu bernama Tirta, yang ternyata adalah saudara tiri Asni. Terungkap kemudian bahwa Tirta merupakan pelaku perampokan di rumah Babah Yong. Tak lama, terjadi insiden penusukan yang melibatkan Tirta. Dalam kegaduhan itu, secara tidak sengaja belati yang dipegang Tirta melukai Bang Bodong ketika ia mencoba menolong. Tirta pun akhirnya mengakui

semua kesalahannya dan meminta maaf kepada Asni dan Mirah sebelum akhirnya meninggal dunia.

Meskipun sempat diwarnai tragedi, pernikahan antara Asni dan Mirah tetap berlangsung, dan keduanya resmi menjadi pasangan suami istri (Charlesa & Tjandra, 2023).

2.3 Penelitian yang Relevan

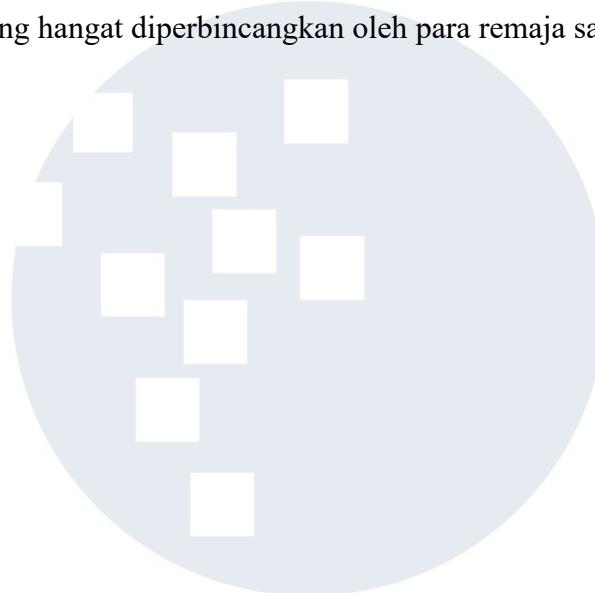
Untuk memperkuat landasan penelitian dan menunjukkan kebaruan pada perancangan yang sedang dilakukan, penelitian terdahulu terkait cerita rakyat dengan output komik interaktif atau komik web dapat digunakan sebagai referensi. Melalui tabel penelitian-penelitian terdahulu akan dianalisis mendapatkan kebaruan yang relevan.

Tabel 2 1 Penelitian sebelumnya

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>motion comic</i> caba Minangkabau puti nilam cayo	Fernanda Em Afdhal, Fariko Edwardi, Dyna Aldina	Penelitian ini merancang <i>motion comic</i> berdasarkan kaba atau prosa berirama Minangkabau, bernama Puti Nilam Cayo dengan tujuan mendorong pelestarian kaba yang mulai kehilangan daya tarik dan eksistensinya.	Menggunakan <i>motion comic</i> dalam media penyampaiannya yang menjadi sarana baru untuk melestarikan Kaba.

2.	Perancangan Komik Cerita Rakyat Betawi Mirah dari Marunda	Rafdi Maulana Muzaki	Penelitian ini merancang komik yang mengangkat cerita Mirah dari Marunda, dengan tujuan untuk memperkenalkan kepada generasi muda	Menggunakan sisipan elemen pop kultur, seperti meme, referensi budaya popular, atau gaya bercanda modern yang relevan dengan generasi muda
3.	Perancangan Web komik Angling Dharma Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Jawa Timur Kepada Dewasa 18-25 Tahun.	Feby Febyanti, Alfian Chandra Ayuswantana, Sri Wulandari	Penelitian ini merancang web komik yang mengangkat cerita Angling Dharma dari Jawa Timur, dengan tujuan untuk memperkenalkan cerita kepada target dewasa..	Strategi komunikasi yang digunakan dalam penyusunan komik web yaitu dengan mangangkat alur cerita yang relevan bagi remaja, dengan menampilkan anak sekolah sebagai karakter utama, sehingga dapat menyampaikan isu-isu yang relevan dengan remaja.

Berdasarkan hasil analisis dari ketiga penelitian relevan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa karya ini akan mengangkat beberapa kebaruan berupa, pengangkatan media interaktif yaitu *interactive comic* sebagai output, penyusunan naratif yang disesuaikan dengan zaman, dan menggunakan sisipan elemen pop kultur yang sedang hangat diperbincangkan oleh para remaja saat ini.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA