

Volume: 10
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2024

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Studi Kasus *Motion Comic* Patriot Praha sebagai Media Hiburan

Sultan Tanu Mugia

Elizabeth Susanti

Universitas Kristen Maranatha

Pos-el: elizabeth.susanti@yahoo.com

DOI: 10.32884/ideas.v10i4.1924

Abstrak

Motion comic merupakan media yang menggabungkan gambar statis dengan *visual effect* yang menghasilkan ilusi gambar bergerak. Media ini jarang digunakan di Indonesia, namun kesuksesannya di negara lain dapat menjadi bukti bahwa *motion comic* memiliki potensi di pasar Indonesia. Tujuan dari dibuatnya studi kasus ini untuk meneliti dan menganalisis bagaimana suatu *motion comic* diramu dan disajikan. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melakukan pengamatan mendalam mengenai *motion comic* melalui pengkajian literatur sebagai referensi dan menganalisis *motion comic* Patriot Prahara. Studi kasus ini akan menghasilkan panduan mengenai cara membuat konten *motion comic* yang menarik bagi kalangan muda atau generasi Z sebagai sarana hiburan.

Kata Kunci

Comic, gambar, media, *motion comic*, panduan

Abstract

Motion comics combine static images with visual effects that produce the illusion of moving images. This media is rarely used in Indonesia, but its success in other countries can be proof that motion comics have potential in the Indonesian market. This case study aims to research and analyze how a motion comic is formulated and presented. The research method will use a qualitative method by conducting in-depth observations of motion comics through literature reviews as references and analyzing the Patriot Prahara motion comic. This case study will produce a guide on creating motion comic content that is interesting for young people or Generation Z as a means of entertainment.

Keywords

Comics, images, media, motion comics, guide

Pendahuluan

Perkembangan teknologi seperti *Computer Generated Image* (CGI) membuka banyak pintu menuju konten-konten hiburan seperti film-film adaptasi komik yang menjadi *blockbuster hollywood* seperti film terdahulu *Spider-Man* atau yang baru keluar belakangan ini *Doctor Strange In The Multiverse of Madness*. Kesuksesan film-film adaptasi komik melalui media film menjadi hal yang digemari oleh seluruh kalangan di dunia. Namun perkembangan dunia hiburan tidak hanya terjadi pada media film, namun juga media lain yang tidak kalah populer yaitu media komik, baik komik analog maupun komik digital (Magdalena & Susanti, 2024). Melalui perkembangan teknologi CGI, media komik mampu dipadukan dengan media *motion grafis* sehingga menciptakan *hybrid* yang kerap dikenal dengan sebutan *motion comic*. *Motion comic* bisa diartikan sebagai perpaduan dari media komik yang umumnya statis dan hanya

berupa gambar dalam panel dengan media motion grafis yang diolah melalui perangkat lunak seperti *Adobe After Effects* dan *Adobe Premiere*.

Perkembangan *motion comic* sudah dimulai sejak tahun 1960 saat Marvel meluncurkan animasi komiknya yang berjudul *The Marvel Superheroes*, namun pada saat itu konsep *motion comic* masih belum ditemukan (Perlmutter, 2018). Lalu pada tahun 1982, komik strip berjudul *Jane* muncul di BBC. meski memiliki ciri yang berbeda dengan konsep *motion comic*, seperti karakter yang diperankan oleh aktris namun cerita disajikan layaknya komik strip (Buckley, 2011). Hingga pada tahun 2001, muncul serial *motion comic* yang sesuai dengan kaidahnya yang berjudul *Broken Saints*. Meski *Broken Saints* muncul lebih dulu, yang akhirnya mempopulerkan konsep *motion comic* adalah Warner Bros dengan *motion comic*-nya yang berjudul *The Dark Night* dan *The Watchmen*. Sejak saat itu, konsep *motion comic* mulai digemari dan menjadi salah satu media hiburan yang dapat dibuat atau dinikmati oleh segala kalangan (Smith, 2015). Selain *motion comic*, ada juga media menarik lainnya yang merupakan hasil dari kreativitas manusia, yaitu *video* yang menjadi komik. Perbedaannya dari *motion comic* adalah bagaimana cara pembuatannya yang justru membuat sebuah *footage video* lalu membungkusnya menjadi panel-panel komik atau strip komik. Salah satu teknik atau alatnya disebut CORVIS atau *Comic rendering system on Video stream* (Hwang et al., 2006).

Motion comic mungkin sudah menjadi salah satu media yang berpengaruh di dunia hiburan, namun di Indonesia sendiri penggunaan *motion comic* masih sangat jarang ditemukan atau mungkin tidak berhasil menembus pasar sehingga tidak ada yang tahu, apalagi jurnal mengenai *motion comic* di Indonesia. Meskipun faktanya, *motion comic* dapat dihubungkan ke tradisi wayang di Indonesia yang sama-sama menggunakan gambar yang digerakkan, memiliki pencahayaan, *voice over*, dan menerapkan konsep *layering* untuk mendapatkan ilusi ruang pada media 2D (Tucker et al., 2018). Hal ini bisa terjadi karena kurangnya *awareness* mengenai potensi dari *motion comic* atau bisa juga karena ketidaksiapan pasar Indonesia untuk menerima media *motion comic*. Padahal *motion comic* bisa menjadi salah satu media yang memiliki potensi untuk bisa menembus pasar anak muda atau generasi Z, karena tingkat kepopuleran komik atau *manga* sangat tinggi di Indonesia. Seperti contohnya *manga* seperti *One Piece*, *Attack on Titan*, dan *Jujutsu Kaisen* yang menjadi salah tiga dari *manga-manga* yang sangat populer dan disukai berbagai kalangan terutama generasi Z.

Motion comic sudah menjadi salah satu media yang diminati di dunia hiburan, namun di Indonesia sendiri jumlah *motion comic* masih terbilang sedikit. Hanya Bumilangit Entertainment yang diketahui membuat *series motion comic* yang berjudul *Patriot Prahara* dan *Sri Asih*. Namun sayang, *motion comic* garapan Bumilangit Entertainment masih belum mendapatkan *views* yang cukup banyak dan hanya memiliki rata-rata 5000 *views*. Hal ini bisa terjadi karena kurangnya *awareness* mengenai potensi dari *motion comic* atau bisa juga karena ketidaksiapan pasar Indonesia untuk menerima media *motion comic*. Padahal *motion comic* bisa menjadi salah satu media yang memiliki potensi untuk bisa menembus pasar anak muda atau generasi Z, karena tingkat kepopuleran komik atau *manga* sangat tinggi di Indonesia. Bisa jadi penyebab lainnya adalah karena kurangnya kepopuleran dari komik yang diangkat oleh Bumilangit Entertainment. Sehingga bisa disimpulkan bahwa *awareness* untuk media ini bergantung pada tingkat kepopuleran komik yang diadaptasi.



Beberapa jurnal di Indonesia berisi karya tugas akhir yang berisi perancangan motion comic, seperti jurnal Hidayat dkk. (2023) yang membuat perancangan sejarah bir pletok, dan jurnal Ilham dkk. (2022) yang membahas perancangan perang Baratayudha. Pada jurnal internasional seperti yang ditulis oleh Smith (2015) mengenai *motion comic*, menjelaskan mengenai pengertian, sejarah singkat, dan unsur-unsur yang diperlukan dalam konten *motion comic*. Namun, tentunya jurnal tersebut tidak memiliki panduan untuk membuat konten *motion comic* yang cocok untuk masyarakat Indonesia khususnya kalangan generasi Z Indonesia. Maka dari itu, kebaruan jurnal ini akan digunakan untuk mengisi kekosongan pada jurnal-jurnal sebelumnya dan juga membedah *motion comic* Patriot Prahara dan mengidentifikasi hal-hal yang krusial pada *motion comic*. Dalam jurnal ini akan dijelaskan kembali mengenai apa itu *motion comic* dan panduan untuk membuat konten hiburan berbentuk *motion comic* yang bisa diterima oleh masyarakat Indonesia. Akan dijelaskan juga mengenai panduan untuk menyesuaikan konten atau unsur *comic motion* sehingga bisa lebih *relate* dengan masyarakat Indonesia. Tujuan dari dibuatnya jurnal ini adalah agar potensi dari *motion comic* lebih diketahui dan digunakan untuk membuat konten hiburan atau edukasi yang lebih menarik terutama untuk kalangan muda atau generasi Z.

Metode

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif dengan tetap mengambil referensi-referensi dari jurnal-jurnal yang membahas topik yang sama sebagai acuan dalam penelitian. Studi kasus akan dilakukan terhadap sebuah karya *motion comic* lokal yang berjudul Patriot Prahara yang diciptakan oleh Bumilangit Entertainment dirilis pada bulan Juli 2023 dan berjumlah 2 *video* dengan durasi masing-masing 5 menit. Penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis video Patriot Prahara berdasarkan kerangka teori dasar *motion comic* yang dijabarkan oleh Craig Smith (2015). Sehingga hasil yang diperoleh dari penelitian akan berupa uraian mengenai penggunaan efek, audio, *voice acting*, serta mendalami bagaimana sebuah karya *motion comic* bisa lebih memberikan perasaan *immersive* yang lebih dalam dibandingkan saat membaca komik. Selain itu, juga akan dijabarkan kekurangan-kekurangan dari *motion comic* Patriot Prahara dan menjabarkan juga hal-hal yang bisa dilakukan agar dapat menyempurnakan karya *motion comic* Patriot Prahara.

Hasil dan Pembahasan

Motion comic merupakan sebuah media *hybrid* yang memadukan media komik dengan media audio visual. *Motion comic* biasanya mengambil panel-panel dari sumber komik lalu di-*edit*, dipotong, digerakkan, diberi audio sehingga memberikan impresi kecepatan/waktu, pergerakan kamera, dan kedalaman ruang pada panel (Onishi et al., 2020; Smith, 2015). *Timed text*, efek gambar tambahan, *voice over*, dan *voice effect* biasanya selalu menyertai panel-panel yang diadaptasi menjadi *motion comic*. Apabila semua hal ini dieksekusi dengan baik, maka *motion comic* akan dapat memberikan *immersiveness* yang lebih baik daripada membaca komik itu sendiri. Apabila melihat dari *motion comic* yang *trending* di jagat maya seperti TikTok dan Youtube, *motion comic* yang berhasil menarik perhatian biasanya memiliki *background music* yang ramai, megah, dan *catchy*. secara visual juga lebih *flashy* dan *fast paced*, alasannya bisa karena kebanyakan masyarakat lebih menyukai konten yang *eye-catching* dan pendek di

TikTok. Penggarapan *motion comic* Patriot Prahara dinilai kurang *attractive* dan bisa dilihat dari jumlah *views*-nya yang tidak lebih dari 10.000 di kanal YouTube

Hasil

Dalam jurnal yang dibuat oleh Craig Smith (2015), ada beberapa hal yang menjadi dasar dari *motion comic*, yaitu.

1. *Comic Book Panels*

Kemajuan narasi terjadi di panel dan biasa presentasikan melalui gambar atau hanya *text* yang menjelaskan kejadian. Satu atau dua panel atau lebih sekaligus biasa disajikan di depan layar dalam satu *sequence* dan diberi efek *text* yang diberi *timing* atau balon teks yang silih berganti. Pengadaptasiannya juga bisa terlihat seperti gambar panel yang bergerak pada waktu tertentu. Dapat juga diberikan pemangkasan skala rasio untuk memenuhi kebutuhan *animation director motion comic*nya.

2. *Motion*

Tentunya *motion* menjadi hal yang paling krusial dalam media ini. *motion comic* harus bisa mengadaptasi panel-panel tersebut agar dapat memberikan *flow of narration* yang berbeda dari komik. Ada tiga aspek berbeda dalam suatu animasi *motion*, yaitu: Objek gambar yang dipisahkan dari *layer* utamanya, gambar karakter atau objek yang statis dengan *background* yang bergerak atau diberi efek, Kamera yang bergerak mendekat, menjauh, atau ke berbagai arah di sekitar panel, atau gabungan dari ketiga aspek tersebut.

3. Elemen Audio

Audio juga merupakan elemen yang krusial agar dapat mempresentasikan suasana dalam cerita menjadi semakin terasa. *Voice over*, *background music*, dan efek suara dapat menjadi hal-hal yang harus diperhatikan dalam sebuah *motion comic*.

4. Kedalaman Narasi

Sebuah *motion comic* dapat mereplika langsung cerita dari sumber komik aslinya. Namun terdapat juga *motion comic* yang meringkas komik aslinya atau media lain dan menjadi sebuah alat untuk mengiklankan media tersebut.

5. *Spatial Depth*

Spatial Depth bisa juga disebut dengan kedalaman gambar. *motion comic* dapat memberikan kedalaman gambar yang lebih baik dari komik. Dengan menggunakan *software* seperti Adobe After Effect, sebuah panel dapat dibagi menjadi beberapa layer dan dapat digerakkan dengan *timing* masing-masing sehingga menimbulkan ilusi 3D atau *spatial depth*.

6. Format Media dan Distribusi

Format media harus disesuaikan dengan strategi distribusi. Sebagai contoh, *motion comic* dapat didistribusikan dengan format DVD apabila strategi distribusinya melalui *retail store*. Namun pada zaman sekarang, keberadaan YouTube sebagai media distribusi mempermudah kreator untuk mendistribusikan karya mereka dalam bentuk *file video*.

Pembahasan

Patriot Prahara adalah komik yang ditulis dan digambar oleh Iwan Nazif dan merupakan salah satu dari beberapa karya *motion comic* besutan Bumilangit Entertainment dan tentunya mengadaptasi langsung komik-komik *superhero* mereka. *Motion Comic* Patriot Prahara

memiliki 2 *video* atau 2 bagian. Menit awal bagian pertama dibuka dengan *title card sequence* yang memperlihatkan tokoh-tokoh *superhero* besutan Bumilangit Entertainment, gaya *editing* pada *sequence* ini sekilas mirip dengan *opening sequence* milik DC Universe. Narasi dimulai dengan memperlihatkan adegan pertarungan Godam dan Sri Asih, namun pertarungan mereka tidak berlangsung lama karena segera dihentikan oleh dua *superhero* lainnya. Teknik *editing* atau *motion* belum cukup kreatif karena hanya menggunakan pendekatan panel-panel yang datang silih berganti tanpa adanya ilusi *spatial depth*, dalam adegan pertarungan seharusnya lebih terdapat banyak efek *motion* yang menarik. Penggunaan *background music* juga terkesan membosankan dan terasa kurang cocok untuk adegan pertarungan ini. Juga kualitas *voice over* yang kurang begitu diperhatikan karena beberapa suara para aktor suara memiliki *echo* atau tidak jernih. Secara *pacing* narasi sudah cukup baik, tidak tergesa-gesa namun tidak lambat juga. Di bawah ini akan diuraikan secara terperinci ulasan terhadap *motion comic* Patriot Prahara.

1. Adaptasi Panel menjadi *Motion*

Dalam *motion comic* Patriot Prahara, eksekusi dari pengadaptasi panel komik menjadi suatu *motion comic* kurang dieksplor sehingga terasa monoton. Teknik *edit* yang digunakan secara *general* adalah *ease-in*, *ease-out*, *slide-in*, dan *slide-out*. Teknik tersebut memang umum digunakan di skena *motion comic*, namun apabila tidak ada variasi yang lebih banyak seperti memasukkan efek getar untuk *impact* atau efek visual lainnya, maka *motion comic* ini akan terasa membosankan dan tidak jauh lebih baik dari komik biasa. Dalam adegan pertarungan terlihat penggunaan *edit* seperti gambar karakter yang dipisah dan digerakkan pada layer yang berbeda. Pemilihan teknik ini cukup bagus karena dapat menambah *immersion* dari adegan pertarungan. Lalu terdapat juga *edit* di mana *background* bergerak sehingga memberikan kesan pergerakan yang cepat atau *illusion of speed*. Pemilihan efeknya cukup baik dan cocok digunakan untuk adegan-adegan seperti pertarungan atau kejar-kejaran. Penggabungan *illusion of speed* dan *motion* gambar karakter dapat memperkuat *immersion* dari sebuah adegan. Selebihnya, seharusnya dapat menggunakan pendekatan-pendekatan yang lebih kreatif dalam adegan-adegan yang berbeda. Terutama karena *motion comic* Patriot Prahara ini merupakan komik yang berfokus pada aksi, maka *editing* di bagian aksi juga haruslah lebih diperhatikan dan lebih tereksplor.



Gambar 1. Contoh Penggunaan Panel Komik dalam *Motion Comics*
(Sumber: Bumilangit Entertainment, 2023)

2. Penggunaan *Audio Effect*, *Voice Over*, dan *Backsound*

Penggunaan efek suara di dua episode *motion comic* ini cukup baik meski tidak ada yang spesial atau menciptakan decakan kagum. Namun dalam beberapa bagian banyak yang tidak memiliki *backsound* padahal konteks dalam cerita akan lebih terasa apabila memiliki *backsound*. Seperti saat para pahlawan-pahlawan berdiskusi, tidak ada *backsound* yang digunakan. Akan lebih cocok apabila terdapat *backsound* yang memiliki lantunan serius dan misterius. Perlu diingat bahwa musik *backsound* sangat mempengaruhi *mood* penikmat, maka pemilihan *music background* harus lebih hati-hati dan sangat mempertimbangkan konteks yang terjadi pada bagian cerita. Lalu kualitas *voice over* dan *voice acting* terasa kurang maksimal, terutama karena ada beberapa suara *voice actor* yang menggema dan mengganggu. Pentingnya kualitas *voice over* tidak boleh dilupakan karena *voice over*-lah yang membawa, menyajikan cerita, serta berperan penting dalam menyampaikan perasaan karakter-karakter kepada para penikmat. Maka apabila eksekusinya tidak sempurna, akan berdampak pada kepuasan para penikmat *motion comic*. Apabila menilai dari kualitas suaranya, pengambilan suara besar kemungkinan dilakukan di tempat dan menggunakan *device* yang berbeda-beda. Sehingga kekurangan kualitas ini menjadi sesuatu yang sulit dihindarkan, karena masing-masing produksi suara tidak memiliki *production value* yang sama. Untuk menciptakan *motion comic* yang baik, hal seperti *voice recording* seperti ini harus sangat diperhatikan.

3. *Spatial Depth*

Spatial depth merupakan teknik untuk menciptakan ilusi 3D di media 2D, dan ini adalah hal yang sangat mungkin dilakukan dalam *motion comic*. Namun sayang tidak terlihat penggunaan *edit* ini yang benar-benar baik. Efek yang mendekati *spatial depth* hanya gambar yang digerakkan di layer yang berbeda, namun tentu kesan yang diberikan tidak akan sama dengan *spatial depth*. *Spatial depth* seharusnya dilakukan dengan lebih kreatif seperti menambahkan permainan *camera movement* atau menggunakan permainan *scale* terhadap gambar objek sehingga menciptakan ilusi ruang yang lebih memberikan *immersion*.



Gambar 2. Penggunaan Teknik *Spatial Depth* pada Patriot Prahara
(Sumber: Bumilangit Entertainment, 2023)

Volume: 10
Nomor : 4
Bulan : November
Tahun : 2024

E-ISSN: 2656-940X
P-ISSN: 2442-367X
URL: jurnal.ideaspublishing.co.id



Pada *screenshot* video di atas, contoh penggunaan teknik *spatial depth* pada *motion comic* Patriot Prahara terlihat. Gambar karakter dipisahkan dari layer dan digerakkan dengan *timing* yang berbeda dengan gambar *background* sehingga menciptakan ilusi 3D pada ruang 2D. Sebagai contoh lainnya, dalam penggarapan *motion comic* Watchmen terdapat pemanfaatan detail dari suatu objek di satu panel. *Sequence* dimulai dengan *zoom-in* pada objek tersebut lalu *zoom-out* untuk menampilkan ruangan sekitarnya. Teknik simpel seperti ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap lokasi objek tersebut. Pada contoh lainnya saat kamera memperlihatkan bagian belakang punggung suatu karakter lalu saat *zoom-out* memperlihatkan karakter lain yang sedang berbicara dengan karakter pertama. Tentunya untung dapat memungkinkan eksekusi seperti ini, dibutuhkan juga kelayakan dari panel komik yang diadaptasi. Dan keputusan untuk membuat panel baru di luar yang sudah tersedia dari komik asli bisa diambil untuk melengkapi pengadaptasian komik menjadi *motion comic*.

4. Promosi dan Distribusi



Gambar 3 .Kanal Youtube Bumilangit Entertainment
(Sumber: Bumilangit Entertainment, n.d.)

Promosi dan distribusi untuk *motion comic* Patriot Prahara dilakukan di kanal Youtube mereka sendiri, hingga saat jurnal studi kasus ini ditulis *motion comic* ini mendapatkan total 3500 lebih tayangan. Tentunya, di masa-masa awal kemunculan *motion comic* terdapat standar untuk pendistribusiannya dan salah satu caranya adalah melalui *DVD disc*. Namun sekarang, pendistribusian *motion comic* bisa dilakukan melalui apa saja selama *motion comic* itu bisa dinikmati seperti Youtube, TikTok, Instagram, Twitter atau X. Namun apabila melihat dari relevansi zaman sekarang, maka TikTok, Instagram adalah wadah yang tepat untuk menjadi jalur distribusi *motion comic*. Alasannya adalah karena TikTok dan Instagram saat ini sedang menjadi media distribusi media terbesar baik di Indonesia maupun di luar negeri (Rashad et al., 2022; Vanesha et al., 2024). Terlebih lagi, apabila target konsumen dari *motion comic*-nya adalah kalangan muda atau generasi Z. Selain itu, peningkatan popularitas TikTok terus naik dari sejak pandemi (Clarissa & Lobo, 2022).

Secara keseluruhan, *motion comic* Patriot Prahara besutan Bumilangit Entertainment ini masih belum sempurna. Penilaian ini bisa datang dari sisi eksekusi *motion graphics*-nya, atau dari sisi kesiapan panel komik Patriot Prahara. Untuk menciptakan sebuah *motion comic* yang bagus diperlukan kematangan dari dua sisi media sehingga saat digabungkan dapat memberikan hasil yang maksimal dari potensi yang dimiliki oleh media *motion comic*. Apabila berbicara mengenai potensi, maka *motion comic* seperti yang disebutkan di atas memiliki potensi yang luas dan tidak terbatas pada pengadaptasian komik saja. Di Georgia State University pernah dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui bagaimana *motion comic* bisa mengedukasi masyarakat untuk lebih *aware* mengenai persebaran dan penanganan penyakit HIV/Aids (Nichols, 2013; Willis et al., 2018). Lalu di sebuah jurnal penelitian yang dibuat oleh Taat Wulandari disebutkan bahwa *motion comic* bisa menjadi media edukasi yang tepat dalam perspektif nilai multi kultural (Wulandari, 2022). Ini menjadi bukti bahwa *motion comic* bisa menjadi sarana untuk berbagai macam bidang dan tidak terpaku hanya pada komik saja.

Berdasarkan analisa di atas, penelitian ini memberikan suatu saran panduan mengenai cara membuat konten *motion comic* yang menarik bagi kalangan muda atau generasi Z sebagai sarana hiburan. Agar *motion comic* menjadi menarik, perlu dilakukan: 1. mengadaptasi panel menjadi seolah-olah bergerak (*motion*); 2. penggunaan efek suara seperti *audio effect*, *voice over* dan *background*; 3. Penggunaan *spatial depth* seperti ukuran, penempatan, warna, *overlapping*, penggambaran secara detail, dan penggunaan perspektif; 4. Promosi dan distribusi yang tepat pada media sosial yang digunakan oleh kalangan muda.

Simpulan

Motion comic merupakan media yang unik karena merupakan penggabungan dari dua media yang berbeda. Media komik yang dikenal sebagai media yang statis diubah menjadi media audio visual yang menarik dan memiliki ciri khas tersendiri. Patriot Prahara adalah komik besutan Bumilangit Entertainment yang menceritakan mengenai konflik antara pahlawan-pahlawan melawan Sri Asih. Adaptasi *motion comic* Patriot Prahara digarap oleh Bumilangit Entertainment dan didistribusikan melalui kanal Youtube mereka. Patriot Prahara secara subjektif masih jauh dari kata sempurna, kurangnya eksplorasi pada efek yang digunakan hingga *audio effect* dan *voice over* yang kualitasnya kurang membuat *motion comic* ini kurang berkesan. Eksekusi visual dinilai kurang baik sehingga tidak mendatangkan lebih banyak *views* atau *engagement*. Namun dengan keberadaan *motion comic* ini, diharapkan agar dapat memicu lebih banyak komikus, *animator* atau konten kreator untuk mulai membuat *motion comic* dan menghidupkan skena yang masih jarang ditemui di Indonesia ini karena potensi dari *motion comic* ini sangat besar dan dapat dipergunakan sebagai iklan, *series*, dan berita.

Daftar Rujukan

- Buckley, R. (2011). *Lost Gems: Jane (1982-1984)*. The Medium Is Not Enough. https://www.the-medium-is-not-enough.com/2011/02/lost_gems_jane_1982-1984.php
- Bumilangit Entertainment. (n.d.). *Bumilangit Entertainment*. Youtube. Retrieved November 28, 2023, from <https://www.youtube.com/@BumilangitID/videos>
- Bumilangit Entertainment. (2023). *Awal dari Prahara | Patriot Prahara Motion Comic Part 1*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=t4WwSbVwfr>



- Clarissa, S., & Lobo, J. (2022). The Rising Popularity of TikTok During the Pandemic: Utilization of the Application Vis-À-Vis Students' Engagement. *American Journal of Interdisciplinary Research and Innovation*, 1(2), 43–48.
- Hidayat, R., Saptodewo, F., & Winarni, R. W. (2023). Perancangan komik bergerak sejarah minuman Betawi bir pletok. *Cipta*, 1(3), 404–415.
- Hwang, W.-I., Lee, P.-J., Chun, B.-K., Ryu, D.-S., & Cho, H.-G. (2006). Cinema comics: Cartoon generation from video stream. *GRAPP*, 6, 299–304.
- Ilham, M., Purnengsih, I., & Rosalinda, H. (2022). Perancangan Film Animasi Wayang Komik Motion Berjudul Perang Baratayudha Hari ke-12. *Cipta*, 1(1), 76–88.
- Magdalena, E., & Susanti, E. (2024). Analisis Penggambaran Desain Ilustrasi Makanan pada Webtoon Slice of Life “Mukbang Life.” *Visualita*, 12(2), 176–188. <https://doi.org/10.34010/visualita.v12i2.11497>
- Nichols, K. M. (2013). *Examining the Effects of a Motion Comic Intervention on HIV-Stigma Among a Sample of Adolescent Men Who Have Sex With Men*.
- Onishi, R., TANAKA, K., SAWANO, H., SUZUKI, Y., & HOTTA, S. (2020). Method for creating motion comic from printed comic. *2020 Nicograph International (NicoInt)*, 51–54.
- Perlmutter, D. (2018). *The encyclopedia of American animated television shows*. Rowman & Littlefield.
- Rashad, M., Susanti, E., & Tjandra, M. (2022). Perancangan Promosi Museum Batik Indonesia untuk Generasi Muda melalui Instagram. *Serat Rupa Journal of Design*, 6(2), 204–219. <https://doi.org/10.28932/srjd.v6i2.4619>
- Smith, C. (2015). Motion comics: the emergence of a hybrid medium. *Writing Visual Culture*, 7.
- Tucker, H. J., Minichiello, M., & Roxburgh, M. (2018). The Motion Comic: Neither Something nor Nothing. *The Journal of Communication and Media Studies*, 3(1), 13.
- Vanessa, V., Susanti, E., & Yonatia, J. (2024). Perancangan Kampanye Berkebayaran untuk Melestarikan Budaya Indonesia kepada Gen Z. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(1), 183–194.
- Willis, L. A., Kachur, R., Castellanos, T. J., Spikes, P., Gaul, Z. J., Gamayo, A. C., Durham, M., Jones, S., Nichols, K., & Han Barthelemy, S. (2018). Developing a motion comic for HIV/STD prevention for young people ages 15–24, Part 1: Listening to your target audience. *Health Communication*, 33(2), 212–221.
- Wulandari, T. (2022). Feasibility of Material in Motion Comic: Proclamation of Independence in the Perspective of Multicultural Values. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 2803–2812.

