

**PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL
“KOLONG SINEMA” SEBAGAI MEDIA
APRESIASI TERHADAP FILM ADAPTASI**



KARYA DESAIN

Oleh:

Al'zein Putra Merdeka

NIM 1112138024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN KOMIK “KOLONG SINEMA”
SEBAGAI MEDIA APRESIASI TERHADAP FILM
ADAPTASI**



KARYA DESAIN

Oleh:

Al'zein Putra Merdeka

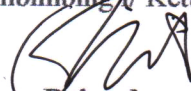
1112138024

**Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual
2017**

Tugas Akhir Desain berjudul:

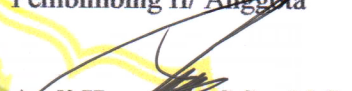
PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL “KOLONG SINEMA” SEBAGAI MEDIA APRESIASI TERHADAP FILM ADAPTASI Diajukan oleh Al'zein Putra Merdeka, NIM 1112138024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui pada tanggal 19 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Ketua /Anggota



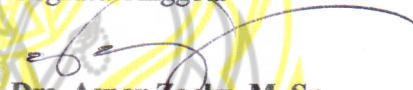
Terra Bajraghosa, S.Sn, M.Sn
NIP 1981041220066040 1004

Pembimbing II/ Anggota



Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn
NIP 19740730 199802 1 001

Cognate/ Anggota



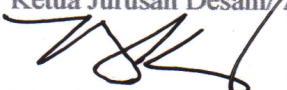
Drs. Asnar Zacky, M. Sn.
NIP 19570807 198503 1 003

Kaprodi DKV/ Anggota



Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 2002121 1 002



Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 1959082 198803 2002



“Untuk Mama dan semua orang yang membuat saya terus berjuang”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan melalui sebuah perancangan karya yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Sastra Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Judul dari Tugas Akhir ini adalah “Perancangan Komik Berjudul ‘Kolong Sinema’ Sebagai Media Apresiasi Film Adaptasi”.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih sebesar-besarnya yang ditujukan kepada:

1. Bapak-bapak dan Ibu-ibu yang selalu mendukung, menjaga, menyayangi, dan mendoakan, terimakasih atas segala terbaik yang telah diberikan.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta.
3. Bapak Indiria Maharsi, S.Sn, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
4. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. selaku Dosen Wali yang selalu memberikan semangat dan mendukung kelancaran studi penulis.
5. Bapak Terra Bajraghosa, M. Sn selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah sangat baik hati dan dengan sabar membimbing, memberi arahan, memotivasi, memberi saran, serta meminjami buku-buku kepada penulis.

6. Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., M.T. yang telah membantu memberi pinjaman buku-buku literatur kepada penulis.
7. Drs. Asnar Zacky, M.Sn, selaku Cognate. Atas segala bimbingan, arahan serta masukannya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis
9. Shofia Shobah, kawan, sahabat sekaligus partner yang banyak menginspirasi. Terimakasih atas do'a dukungan dan kesabarannya.
10. Kawan-kawan OKSID, Bintang, Surya, Andi, Anggita, Manda, mbak Niken dan Hernila yang senantiasa memberi segala macam dukungan maupun moral maupun tenaga.
11. Mas Deni dan segenap keluarga Studio Animarska Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama pengerjaan Tugas Akhir ini
12. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu saran dan kritik membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penyusunan Tugas Akhir.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila ada kekurangan maupun kesalahan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Semoga bermanfaat bagi banyak pihak. Terimakasih.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :
PERANCANGAN KOMIK BERJUDUL “KOLONG SINEMA” SEBAGAI MEDIA APRESIASI TERHADAP FILM ADAPTASI, Perancangan ini dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.



Yogyakarta, 19 Juli 2017

Al'zein Putra Merdeka
NIM. 1112138024

ABSTRAK

Perancangan Perancangan Komik Berjudul “Kolong Sinema” Sebagai Media Apresiasi Terhadap Film Adaptasi

Oleh: Al'zein Putra Merdeka

NIM: 1112138024

Film merupakan salah satu media penuturan cerita yang umum dinikmati banyak kalangan. Selain menjadi hiburan, banyak penonton film yang juga mengapresiasi media ini lebih dalam. Media apresiasi film yang lazim ditemukan di media cetak maupun digital adalah artikel, esai, dan *video essay*. Selain film, komik juga merupakan media penutur yang efektif, seni sekuensial ini juga memiliki hubungan yang cukup harmonis dengan film. Studio-studio besar di *Hollywood*, Amerika Serikat kini sedang gencar-gencarnya mengadaptasi judul-judul dan karakter komik *superhero* mereka menjadi waralaba yang menguntungkan.

Fenomena film adaptasi komik bisa ditelusuri jejaknya sejak era 40-50an di Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri genre ini sempat populer pada era 70-80an. ‘Sri Asih’ dan ‘Gundala Putra Petir’ merupakan dua karakter yang sempat diadaptasi ke layar lebar. Meski begitu, masih sulit ditemukan kajian alternatif yang memberi ulasan informatif serta menghibur mengenai film adaptasi komik *superhero* dari Indonesia untuk penggemar film secara umum.

Guna merancang sebuah media apresiasi yang komunikatif juga menghibur, maka dipilihlah komik dengan judul “Kolong Sinema” untuk merangkum informasi dan opini menyangkut beberapa film adaptasi komik *superhero* dari Indonesia yang dianggap ikut menandai perkembangan film di era tertentu. Data yang akan disampaikan diolah dalam bentuk cerita dalam komik yang disampaikan oleh tiga karakter yang mewakili beberapa karakteristik selera penggemar film di Indonesia.

Kata kunci: Film adaptasi, Gundala, Komik, Budaya populer, Ulasan, Informatif, Opini

ABSTRACT

Designing a Comic Titled “Kolong Sinema” as an Appreciation Medium for Film Adaptation

By: Al'zein Putra Merdeka
NIM: 1112138024

Film is one of the most common narrative medium that often enjoyed by many people. Not only as an entertainment, there are movie fans who appreciate these medium more than others. There is handful of type of appreciation medium, some of the type that we can easily found, whether it's printed or digitally published are articles, essay and video essay. Not only film, comic is an effective narrative medium as well, in addition to that, sequential art also have an interesting relation with film. Nowadays, major Hollywood studios intensively adapting their classic comic book titles and characters, especially super heroes as profitable franchises.

This comic adaptation trend can be traced back to 40-50s era in the United States. In Indonesia, this genre was popular in the era of 70-80s. 'Sri Asih' and 'Gundala Putra Petir' are two superhero characters that had been adapted to the big screen. Despite its popularity, we still cannot easily find alternative research that gives not only informative review, but also entertaining about Indonesian superhero comic adaptation for film fans in general.

In order to design a communicative yet entertaining alternative appreciation medium, comic book called “Kolong Sinema” is chosen to summarize information and analysis about some of superhero movie titles that considered crucial to development of Indonesian genre film in certain era.

The data will be processed in the form of narative in a comic presented by three characters that represent some taste characteristics of Indonesian cinephiles.

Keywords: Film adaptation, Gundala, Comics, Pop culture, Reviews, Informative, Opinion

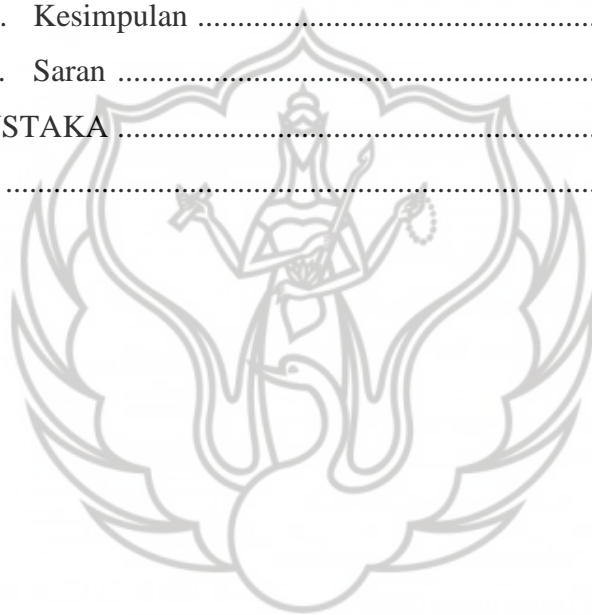
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Perancangan	9
D. Tujuan Perancangan	10
E. Manfaat Perancangan	10
1. Bagi <i>Target Audience</i>	10
2. Bagi Masyarakat	10
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual	10
F. Metode Perancangan	10
1. Metode Pengumpulan Data	10
2. Metode Analisis Data	11
G. Sistematika Perancangan	12
H. Skematika Perancangan	14
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	15
A. Identifikasi Data	15
1. Tinjauan Literatur	15
a. Perihal Film Adaptasi (Ekranisasi)	15
b. Perihal Analisis dan Apresiasi Film	22
c. Perihal Komik	25

	1) Definisi.....	25
	2) Elemen dalam Komik.....	26
	3) Ulasan Komik	42
	d. Perihal Obyek Apresiasi.....	46
	1. Gundala Putra Petir	46
B.	Analisis Data	49
	1. Pilihan momen	49
	a. Momen ke Momen	50
	b. Aksi ke Aksi.....	50
	c. Subyek ke Subyek	50
	d. Lokasi ke Lokasi.....	50
	e. Aspek ke Aspek.....	51
	f. Non Sequitur	51
	2. Pilihan bingkai.....	51
	3. Pilihan citra.....	52
	4. Pilihan kata.....	52
	5. Pilihan alur	53
C.	Kesimpulan Analisis	53
	1. Film Adaptasi.....	53
	2. Komik	54
BAB III	KONSEP PERANCANGAN	56
A.	Konsep Kreatif	56
	1. Tujuan kreatif	56
	2. Strategi kreatif	56
	a. Target <i>Audience</i>	56
	b. Isi pesan.....	57
	c. Format dan Teknis Buku	57
	d. Pendekatan gaya visual komik	60
	1) Penyajian	60

	2) Tipografi.....	60
	3) Karakter tokoh.....	63
	4) Isi.....	64
	5) Bahasa	65
	6) Deskripsi gambar.....	65
	3. Konsep Komik.....	69
	a. Judul.....	69
	b. Tema	70
	c. Sinopsis	70
	d. <i>Setting</i>	71
	e. Konflik cerita.....	71
	f. Tokoh utama.....	71
	a) Karakter tokoh utama.....	71
	b) Karakter tokoh pendukung	72
	g. <i>Storyline</i>	73
	h. Narasi per babak	73
	i. Naskah Cerita per halaman.....	76
BAB IV	PROSES DESAIN	84
	A. Data Visual	84
	1. Data Visual Unsur <i>Property</i> dan Pendukung	84
	2. Data Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	85
	3. Data Visual Obyek Bahasan.....	88
	4. Data Visual Unsur Bangunan	91
	B. Studi Visual	93
	1. Studi Visual Unsur <i>Property</i> dan Pendukung.....	93
	2. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Pendukung	95
	3. Studi Visual Balon Kata.....	98
	4. Studi Visual Tipografi	100
	5. Studi Visual Sampul.....	101

C. Naskah Komik	103
1. Sinopsis	103
D. Layout Komik.....	104
1. Storyboard	104
2. Sketsa.....	126
3. Desain final.....	157
E. Media Pendukung.....	248
BAB V PENUTUP	257
A. Kesimpulan	257
B. Saran	259
DAFTAR PUSTAKA	261
LAMPIRAN	262



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Salah Satu adegan film hitam putih kontemporer	17
Gambar 2.	Adegan film ‘ <i>Blancanieves</i> ’	17
Gambar 3.	Infografis daftar film bergenre <i>superhero</i>	20
Gambar 4.	Adegan film ‘ <i>Lutung Kasaroeng</i> ’	21
Gambar 5.	Contoh adegan yang mempengaruhi atmosfer	27
Gambar 6.	Contoh pesan emosional yang timbul dari elemen visual	27
Gambar 7.	Contoh penerapan <i>onomatopoeia</i>	28
Gambar 8.	Contoh komik tanpa efek suara	28
Gambar 9.	Contoh penerapan <i>onomatopoeia</i> ekspresif	28
Gambar 10.	Perbandingan <i>onomatopoeia</i>	29
Gambar 11.	Contoh jembatan naratif.....	29
Gambar 12.	Titik-titik sebagai perwakilan pikiran	29
Gambar 13.	Contoh tampilan buku halaman elektronik	30
Gambar 14.	Penggunaan tanda seru	30
Gambar 15.	Contoh aksi sederhana	31
Gambar 16.	Penerapan <i>timing</i>	31
Gambar 17.	Jenis-jenis balon kata	33
Gambar 18.	Contoh penggunaan balon kata	33
Gambar 19.	Perbandingan penerapan ekspresi waktu	34
Gambar 20.	Penerapan ekspresi waktu	35
Gambar 21.	Dramatisasi adegan	36
Gambar 22.	Panel pilihan dari rangkaian aksi	37
Gambar 23.	Mengarahkan mata pembaca	37
Gambar 24.	Perkembangan piktograf Mesir	39
Gambar 25.	Perkembangan piktograf mesir	39
Gambar 26.	Daftar <i>gesture</i> ekspresif	40
Gambar 27.	Penerapan <i>gesture</i>	41

Gambar 28. Penerapan ekspresi wajah	41
Gambar 29. Cover komik Hidup Itu Indah	42
Gambar 30. Cover komik ' <i>Understanding Comics</i> '	44
Gambar 31. Adegan film Gundala	47
Gambar 32. WD Mochtar sebagai Gazul	48
Gambar 33. Cover komik Gundala	49
Gambar 34. Logo KPG	59
Gambar 35. Contoh karya Cyril Pedrosa	67
Gambar 36. Contoh karya Darwyn Cooke	67
Gambar 37. Contoh karya Jeff Smith	68
Gambar 38. Contoh karya David Mazzucchelli	68
Gambar 39. Data visual hutan	83
Gambar 40. Data visual motor	83
Gambar 41. Referensi helm	85
Gambar 42. Referensi helm	85
Gambar 43 Referensi logo	85
Gambar 44. Data visual gaya berpakaian Izal	85
Gambar 45. Data visual bentuk wajah Izal	86
Gambar 46. Data visual postur tubuh Izal	86
Gambar 47. Data visual bentuk wajah Tino	86
Gambar 48. Data visual bentuk wajah Tino	86
Gambar 49. Data visual bentuk wajah Moli	87
Gambar 50. Data visual bentuk wajah dan tubuh Moli	87
Gambar 51. Data visual teater gandrik	88
Gambar 52. Data visual cover Sri Asih	88
Gambar 53. <i>Title Screen</i> Gundala	89
Gambar 54. Adegan Gundala	89
Gambar 55. Darna versi Filipina	89
Gambar 56. Darna versi Indonesia	89

Gambar 57. Data visual Poster film Rama	90
Gambar 58. Data visual poster film Darna	90
Gambar 59. Data visual poster film Darna at Ding.....	90
Gambar 60. Data visual <i>façade</i> toko	91
Gambar 61. Data visual <i>façade</i> toko.....	91
Gambar 62. Data visual <i>façade</i> toko.....	91
Gambar 63. Data visual interior toko	92
Gambar 64. Data visual interior toko	92
Gambar 65. Studi visual sketsa alternatif desain logo	93
Gambar 66. Studi visual sketsa alternatif desain logo	94
Gambar 67. Studi visual sketsa alternatif desain logo.....	93
Gambar 68. Studi visual sketsa alternatif desain logo.....	93
Gambar 69. Studi visual sketsa alternatif desain logo.....	93
Gambar 70. Studi visual alternatif desain logo.....	94
Gambar 71. Studi visual alternatif desain logo.....	94
Gambar 72. Logo terpilih versi hitam putih	94
Gambar 73. Logo terpilih versi negatif.....	94
Gambar 74. Logo terpilih	94
Gambar 75. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Izal dan Tino	95
Gambar 76. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Izal dan Tino	96
Gambar 77. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Izal dan Tino	96
Gambar 78. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Izal dan Tino.....	96
Gambar 79. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Moli	97
Gambar 80. Studi visual sketsa eksplorasi karakter Moli.....	97
Gambar 81. Desain karakter final	98
Gambar 82. Studi visual balon kata Izal	99
Gambar 83. Studi visual balon kata Tino.....	99
Gambar 84. Studi visual balon kata Moli.....	100
Gambar 85. Studi visual sketsa sampul	101

Gambar 86. Cover alternatif tampak depan dan belakang	102
Gambar 87. Tampak depan cover alternatif 1	102
Gambar 88. Tampak depan cover alternatif 2.....	102
Gambar 89. Tampak depan dan belakang cover terpilih.....	103
Gambar 90. Media pendukung 1	255
Gambar 91. Media pendukung 2.....	255
Gambar 92. Tampak belakang media pendukung 3.....	256
Gambar 93. Tampak depan media pendukung 4.....	256



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menonton film telah menjadi salah satu alternatif hiburan masyarakat di berbagai belahan dunia. Kini, banyak cara untuk menonton. Selain pergi langsung ke bioskop untuk menonton, persewaan *home video* dan *digital download* (legal maupun tidak) menjadi beberapa cara yang relatif mudah bagi calon penonton. Bahkan sekarang ini sudah tersedia banyak situs yang menyediakan jasa *online streaming* film langsung dari situs tersebut (sekali lagi, legal maupun ilegal). Penonton Indonesia sendiri pada umumnya lebih memilih solusi cepat untuk mendapatkan film yang mereka inginkan, yaitu saling mengkopir dari teman maupun warung internet yang kini banyak menyediakan hasil unduhan mereka.

Di Indonesia, industri film masih berkembang, mudahnya akses untuk mendapatkan film ternyata berbanding terbalik dengan budaya menonton film di Indonesia. Menurut Ketua Penyelenggara Film and Art Celebration 2015 (FILARTC), Leli Lolang, tidak sampai 200 juta penduduk Indonesia yang mengapresiasi film Indonesia. Disamping masalah kualitas, jumlah bioskop yang masih terbatas, sehingga masyarakat di daerah terpencil tidak punya akses untuk menonton film. Ketua Badan Perfilman Indonesia Kemala Atmodjo memaparkan di sebuah wawancara dengan ANTARA News bahwa, budaya menonton di Indonesia sangat berkaitan dengan penghasilan rakyat. Dia membandingkan dengan jumlah penonton bioskop di Singapura yang jumlahnya lebih banyak lima kali lipat karena penghasilannya juga lebih tinggi. Selain itu, Kemala mengatakan perlu ada kebijakan agar bioskop dapat leluasa menolak menayangkan film berkualitas rendah. Menurut aktor senior dan mantan Badan Pertimbangan Perfilman Nasional (BP2N)

Slamet Rahardjo tren latah dengan apa yang sedang laku di pasaran juga membuat kualitas film Indonesia sulit untuk disejajarkan dengan produksi luar negeri di mata penonton. (antaranews.com/print/143377/slamet-raharjo-perfilman-indonesia-alami-tren-latah, diakses pada Januari 2016)

John Campea, kritikus film Amerika dan *Editor-in-Chief* AMC/*Collider Movie News* kerap memaparkan di kanal *Youtube* AMC *Movie News* (sekarang *Collider Movie News*) bahwa kualitas film sangatlah subyektif dan bergantung pada selera dan referensi penikmat dan pembuatnya. Berdasarkan subyektifitas itu, tentu bagus tidaknya film di bioskop sangat berpengaruh dengan selera mayoritas penonton.

Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa film bukan hanya sebagai sarana hiburan yang dinikmati sesekali, banyak orang yang mengapresiasi sinema lebih dari sekedar hiburan. Menurut John Campea, film merupakan bentuk terbaik dan efektif dari penuturan cerita (*storytelling*) termasuk di dalamnya opini, pengalaman dan ide yang ingin disampaikan oleh pembuat film yang bersangkutan, membuat film menjadi salah satu jenis media seni yang juga penting untuk diapresiasi, dibedah dan bahkan didiskusikan.

Dalam perkembangannya, jenis-jenis film semakin beragam, dari film independen dengan *budget* terbatas hingga film *blockbuster* dengan *budget* berskala jutaan dollar yang biasa di produksi studio-studio besar *Hollywood*. Tidak terbatas dari naskah orisinil yang memang intensinya adalah untuk dijadikan film, ada juga ide yang didapatkan dari mengadaptasi media lain seperti, literatur, novel, komik, pertunjukan teater bahkan adaptasi dari film lain. Kini film adaptasi yang cukup populer adalah film-film adaptasi komik superhero Marvel dan DC, yang telah menjadi pilihan penonton film secara umum. Selain *superhero*, masih sangat banyak naskah adaptasi (*adapted screenplay*) yang menjadi film laris dan berkualitas. Bahkan tidak jarang mendapat penghargaan bergengsi. Misalnya, '*History of Violence*' adaptasi dari novel grafis karya John Wagner dan Vince Locke berjudul sama yang mendapat penghargaan

Best Film of the Year di AFI (*American Film Institute*) tahun 2006 dan *Road to Perdition* pemenang piala Oscar di kategori sinematografi terbaik pada tahun 2002 yang juga merupakan adaptasi dari novel grafis. (imdb.com, diakses pada Januari 2016)

'*Oldboy*', komik Jepang yang pada 2003 telah diadaptasi menjadi satu film produksi Korea Selatan berjudul sama dan 10 tahun kemudian muncul adaptasi (*remake*) versi Amerikanya. Fenomena adaptasi seperti ini sangat marak dilakukan oleh *Hollywood*. Selain adaptasi dari media lain (novel dan komik), adaptasi dari film lain juga menjadi alternatif studio untuk membuat film dengan ide sama untuk segmen penonton baru. Awal tahun 2000an, Roy Lee, Produser Film Amerika berinisiatif untuk membeli lisensi film-film *horror* laris Asia untuk kemudian di adaptasi untuk penonton Amerika.

(<http://www.shocktillyoudrop.com/news/379929-remake-asian-horror-remake-boom/#/slide/8>, diakses pada) Sebenarnya, Fenomena *Remake* pada 2000an bukanlah yang pertama. *Gojira* (1954) di adaptasi menjadi *Godzilla* pada (1998), *Yojimbo* (1961) diadaptasi menjadi *A Fistfull of Dollar* (1964). Secara umum film-film adaptasi dari luar Amerika biasa dibuat untuk menyesuaikan perbedaan budaya dari negara yang bersangkutan, namun menurut Cecil Trachenburg dari kanal resensi film *Goodbadflicks* menyebutkan disalah satu videonya bahwa, *remake* tidak selalu berhasil menjadi film yang berkualitas atau paling tidak setara dengan kualitas film yang di adaptasi. Film-film adaptasi yang terhitung baik, adalah film adaptasi yang memberi rasa baru yang tidak dimiliki pendahulunya. Jenis adaptasi yang lain adalah *Reboot*. *Reboot* merupakan pembuatan ulang satu film menjadi film yang benar-benar baru tanpa menghilangkan ide intinya.

(<https://www.youtube.com/watch?v=34yKiPq0kCs&feature=youtu.be>, kanal *Goodbadflicks*, *WTF happened to movie remakes ?*, diakses pada Februari 2016)

Contoh paling populer adalah waralaba film *Batman* yang sudah beberapa kali di buat ulang. *Batman* gubahan Tim Burton pada 1989 yang sudah merupakan usaha Warner Brothers untuk menjadikan *Batman* karakter yang pada dasarnya gelap dan suram, hanya untuk kemudian dirusak citranya oleh *Batman and Robin* (1997). Waralaba film *Batman* pun vakum beberapa tahun untuk kemudian dihidupkan kembali dengan judul *Batman Begins* (2005) yang disutradari oleh Christopher Nolan yang kemudian menjadi waralaba baru yang lebih segar untuk *Batman*, waralaba film dengan dua *sequel* ini kemudian diterima dengan baik oleh penonton maupun kritikus. Adapun adaptasi-adaptasi yang tidak resmi, dengan kata lain, film tiruan dari film atau media lain. Film-film tiruan ini bisa jadi dibuat karena terinspirasi, atau memang sengaja berusaha untuk menumpang popularitas film yang ditirunya. Contoh kasus seperti *Future Cop*, film produksi Hongkong yang meniru konsep visual dan karakter dari sebuah *game* populer *Street Fighter*. Dari tanah air juga banyak memproduksi film-film yang meniru plot cerita maupun konsep dari film populer, misalnya *Lady Terminator* yang jelas-jelas meniru konsep dari film *Terminator 2: Judgment Day*, pembuat film ini sengaja meniru mentah-mentah beberapa adegan dari *Terminator 2* dan mengganti karakter utamanya menjadi seorang perempuan dan mengubah konsepnya untuk menjadi cukup berbeda dengan film yang mereka tiru.

(https://www.youtube.com/watch?v=3fOX_RPH1-E, Kanal *Escapist*, *AMERICANA: The Big Pictures*, diakses pada Februari 2016)

Ada juga adaptasi-adaptasi tak resmi yang dibuat oleh penggemar suatu waralaba film atau produk budaya populer apapun, seperti film-film pendek buatan penggemar *Starwars* yang banyak bertebaran di situs *Youtube*.

Sudah bukan hal baru lagi jika internet sudah menjadi tempat untuk mencari informasi maupun mengekspresikan opini penggunanya. Tidak terkecuali untuk penggemar sinema. Situs-situs seperti *cinemapoetica.com*

misalnya, sebuah media *online* kritik dan kajian film. Lewat media ini, *Cinemapoetica* mencoba membahas sinema sebagai bagian dari pergumulan budaya, sosial, politik, ekonomi, dan sejarah. Standar yang disasar adalah kritik film yang berdasar dan berargumen, dengan pembahasan yang lugas dan komunikatif. Cinema Poetica memberi perhatian khusus pada film dan budaya sinema yang kerap luput dalam pembahasan khalayak di nusantara, klasik maupun kontemporer, film pendek maupun film panjang, fiksi maupun dokumenter, cerita maupun non-cerita. (www.cinemapoetica.com/profil, diakses pada Januari 2016).

Situs ini memfokuskan pada resensi dan apresiasi film (yang mana konsumsinya masih sangat *segmented*). Di dalam situs tersebut mereka memberikan konten yang membahas film secara mendalam. Dari tulisan yang mengulas film berdasarkan kategori hingga informasi tentang film-film non arus utama dan film-film festival yang notabene masih kurang diapresiasi oleh penonton Indonesia secara umum. Selain media *online* tersebut diatas, masih ada beberapa situs resensi sinema berbahasa Indonesia yang cukup populer yang menjadi rujukan penggemar film maupun penonton film secara umum, seperti *movienthusiast.com*, *filmindonesia.or.id*, dan *montasefilm.com*. Situs-situs seperti ini baik untuk acuan calon penonton untuk mencari informasi tentang film secara keseluruhan maupun mencari resensi film yang akan ditonton.

Resensi berasal dari bahasa Latin, yaitu *revidere* atau *recensere*. Artinya melihat kembali, menimbang, atau menilai. Pada bahasa Belanda, dikenal dengan istilah *recensie*. Sedangkan dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *review*. Jadi, kalau melihat kata asalnya, *review* bisa merupakan kupasan atau bahasan tentang berbagai hal selain karya intelektual. Namun di Indonesia kata “Resensi” sudah biasa digunakan untuk membahas karya-karya intelektual yang telah disiarkan oleh media. Adapun media yang dimaksud tergantung pada karyanya sendiri. Karya tulis, médianya buku, koran, majalah, atau website. Karya film, media

penyebarannya bioskop, televisi, atau *website*. Karya teater, media pementasannya panggung..

Jadi, Resensi Film adalah kupasan atau bahasan mendalam mengenai sebuah film yang telah disebar melalui media. Di dalam resensi, mengandung kritik membangun. Maka bagi para pencipta karya seni, termasuk film, harus siap dikritik pada saat menciptakan sebuah karya. Kritik itu sehat. Manusia akan lebih terhormat mendapat kritikan atas karya-karyanya, dibandingkan manusia yang tidak pernah dikritik karena tidak pernah melahirkan karya apapun. Sebab, kritik film atau kritik karya apapun merupakan sebuah apresiasi terhadap karya. Apresiasi adalah sebuah wujud penghargaan bagi orang atau sekumpulan orang yang melahirkan karya.

Maka, tujuan utama membuat resensi film pun tiada lain sebagai wujud apresiasi terhadap para sineas yang telah melahirkan karya berupa film. Selain itu, resensi film juga bertujuan untuk memaparkan pemahaman komprehensif dari film tersebut. Kemudian, penulis resensi bisa mengajak para penikmat film lainnya untuk memikirkan, merenungkan, dan mendiskusikan lebih jauh fenomena yang muncul dalam film tersebut. Dari semua itu, pada akhirnya sebuah resensi film diharapkan bisa memberikan pertimbangan kepada calon penonton atau penikmat film, dan memberikan masukan yang sangat berharga kepada masyarakat dalam memilih film. (<http://www.tamanfilm.com/2014/11/menakar-pentingnya-sebuah-resensi-film.html>, diakses pada Januari 2016).

Resensi atau apresiasi film biasa di sajikan dalam bentuk artikel atau video yang biasa disebut *video essay* contohnya kanal *Youtube EveryFrameAPainting*, yang membahas film secara mendalam, baik dari teknis maupun makna didalamnya. Selain dua format tersebut, ada juga format yang cukup populer, yaitu *podcast*, sebuah format yang biasa dihadirkan dalam media audio. Biasanya berisi percakapan yang

membicarakan topik tertentu, seperti layaknya acara *talkshow* di radio, seiring berkembangnya teknologi sekarang *podcast* tidak hanya tersedia dalam format audio tapi juga audio visual. Dalam *podcast* yang mengulas soal sinema, biasanya dipandu oleh satu pembawa acara atau *host*, dan narasumber dari berbagai bidang misal, sineas, pekerja film, kritikus film bahkan penggemar film sekalipun. Media-media apresiasi film seperti yang penulis sebutkan di atas (artikel, video, *podcast*) sudah memiliki penikmat setianya sendiri di dunia maya, contoh kecilnya adalah situs-situs seperti *birthmoviedeath.com*, *denofgeek.com*, *moviepilot*, *indiwire.com* dan masih banyak lagi situs berskala internasional yang membahas film-film populer maupun film yang skalanya lebih kecil. Untuk video dan *podcast* film juga marak bertebaran di berbagai situs di internet, meski di Indonesia masih belum berkembang, diluar sana penggemar film biasa mendapat informasi harian dari media ini .

Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang mampu menyampaikan berbagai macam pesan. Keefektifan pesan yang disampaikan bergantung pada perancang komik itu sendiri. Pesan yang mampu disampaikan hampir tidak terbatas, dari yang sifatnya hiburan hingga mampu mempengaruhi tatanan pikiran pembacanya. Bila pernyataan diatas diganti subyeknya dengan film, sedikit banyak masih cocok, karena tidak sedikit film yang berperan penting pada kehidupan penontonnya.

Komik yang memiliki tujuan untuk menyampaikan gagasan atau pendapat penulisnya biasa disebut dengan komik opini, contohnya komik 'Hidup Itu Indah' karya Aji Prasetyo. Jika dihubungkan dengan apresiasi sinema, yang biasa dituangkan dalam bentuk artikel dan/atau resensi, tentu komik memiliki potensi bertutur yang lebih dibandingkan dengan artikel. Namun sayangnya, komik mengenai apresiasi sinema masih sulit ditemukan, khususnya di Indonesia.

Melihat potensi di atas, perancangan komik sebagai media apresiasi film tentu bisa digolongkan sebagai sesuatu yang cukup lazim,

namun kenyataannya komik mengenai apresiasi sinema secara spesifik masih sulit ditemukan. (Tentu dengan tidak menghitung komik-komik yang biasa diterbitkan sebagai adaptasi resmi suatu judul film contohnya adaptasi film-film keluaran *Disney* yang sering terbit tak lama setelah film yang bersangkutan tayang). Padanan terdekat komik apresiasi justru ada pada *video essay* mengenai film yang mudah ditemui di situs-situs film seperti *nofilmschool* atau kanal situs *youtube* seperti *goodbadflicks* dan *everyframeapainting* dan sejenisnya yang biasa membahas berbagai macam film dari berbagai sudut pandang yang menarik.

Di Indonesia sendiri, format yang cukup populer dan mudah ditemukan adalah resensi dan artikel di beberapa situs dan blog-blog film, seperti yang sudah saya sebutkan di atas. Dalam kasus ini, menurut penulis, penggemar (film) perlu asupan informasi dan rujukan dalam format alternatif yang tak kalah menghiburnya dari film yang mereka biasa tonton. Menurut Scott McCloud di bukunya 'Memahami Komik', menjelaskan bahwa komik adalah sinema yang statis, McCloud juga menyebutkan sebaliknya yaitu komik merupakan film yang sangat-sangat lambat (McCloud, 2008:8). Perancang menyimpulkan bahwa film dan komik masih "bersaudara" sehingga sangat mungkin untuk saling melengkapi. Buktinya, dalam proses pembuatan film juga dibutuhkan seni sekuensial bernama *storyboard* dalam proses pra produksinya. Didasari faktor tersebut, perancang bermaksud merancang sebuah media alternatif apresiasi film (Indonesia), yaitu sebuah komik apresiasi film. Komik ini akan berfokus pada film hasil adaptasi komik, yaitu 'Gundala Putra Petir', yang merupakan adaptasi dari komik berjudul sama, perancang akan memberikan fakta-fakta menarik dari mulai yang paling remeh hingga paling signifikan, selain itu dalam komik ini juga akan memberikan resensi tentang masing-masing film dan materi aslinya. Terinspirasi dari format *podcast* dan film (dan komik) tentang drama sehari-hari, perancang berusaha menyajikan konten 'Kolong Sinema' dengan memasukkan fakta unik mengenai seluk beluk film yang

bersangkutan serta memberikan ulasan film tersebut ke dalam cerita, sehingga menyampaikan informasi akan lebih segar, menarik dan tidak monoton.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik tentang apresiasi terhadap film adaptasi yang informatif dan menghibur untuk penggemar film secara umum ?

C. Batasan Perancangan

1. Perancangan komik ini terbatas pada film adaptasi dari komik khususnya film bergenre superhero yang pernah beredar di Indonesia sebagai rujukan penggemar film di Indonesia.
2. Komik ini akan berisi informasi umum dari tiga film terpilih, yaitu: 'Sri Asih', 'Rama Superman Indonesia', 'Darna Ajaib' dan 'Gundala Putra Petir'
3. Inti pesan yang akan disampaikan dalam hasil perancangan adalah resensi serta analisis singkat dari film-film terpilih.
4. Perancangan ini tidak akan membahas teknis pembuatan film.
5. Komik ini akan mengambil sudut pandang dari tiga karakter berbeda yang mewakili beberapa kecenderungan pandangan penggemar film Indonesia.

D. Tujuan Perancangan

1. Merancang komik yang informatif, menghibur dan meningkatkan kesadaran tentang film, khususnya film adaptasi dari komik.
2. Memperkenalkan komik tentang apresiasi film untuk penonton film Indonesia berusia 18-35 tahun
3. Memberi informasi tentang film adaptasi komik khususnya ‘Gundala Putra Petir’ pada target *audience*

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi *Target Audience*
Sebagai alternatif rujukan film yang informatif dan menghibur
2. Bagi Masyarakat
Menambah pengetahuan dan referensi tentang komik dan film bersangkutan
3. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Sebagai referensi mengenai komik dan film bersangkutan.

F. Metode perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik ini bersifat teks, gambar, dan audio visual, serta studi pustaka dan internet.

2. Metode analisis Data

Dalam bukunya 'Membuat Komik', Scott McCloud menerangkan bahwa terdapat lima pilihan untuk berkomunikasi lewat komik (McCloud, 2008:37) . Lima pilihan tersebut akan perancang terapkan dalam komik 'Kolong Sinema' ini. Berikut adalah bagaimana pilihan-pilihan tersebut dioperasikan dalam sebuah karya komik:

a. Pilihan momen

Menghubungkan poin-poin penting dari film yang sedang dibahas melalui momen-momen yang terdapat pada cerita. Terdapat enam transisi yang bisa digunakan yaitu, momen ke momen, aksi ke aksi, subyek ke subyek, lokasi ke lokasi, aspek ke aspek dan non sequitur.

b. Pilihan bingkai

Menunjukkan hal penting yang perlu dilihat pembaca, misalnya, pemusatan perhatian untuk membingkai suatu percakapan antar karakter, pemilihan sudut pandang ketika menjelaskan suatu informasi.

c. Pilihan citra

Merancang penampilan karakter, obyek, lingkungan dengan jelas. Contoh penggunaannya terdapat pada rancangan tokoh, *setting* tempat atau dunia tempat 'Kolong Sinema' berlangsung,

ekspresi-ekspresi tokoh, hingga simbol-simbol yang ditampilkan ketika menjelaskan suatu hal.

d. Pilihan kata

Mengkomunikasikan gagasan, percakapan, suara secara tepat dan selaras dengan citra. Contoh penggunaannya adalah balon percakapan, *onomatopeia* atau efek suara untuk mewakili informasi yang disampaikan lewat suara.

e. Pilihan alur

Menuntun pembaca untuk mengikuti cerita dan topik yang sedang dibahas melalui penggunaan momen, bingkai, citra dan kata secara efektif.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Tujuan Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- A. Identifikasi Data
 - 1. Tinjauan Literatur

1.1 Pengertian Film

1.2 Analisis dan Apresiasi Film

1.3 Komik

2. Data Lapangan

2.1. Tinjauan permasalahan

2.2. Fakta-fakta lapangan

B. Analisis Masalah

1. Analisis menggunakan 5 pilihan kejelasan

C. Simpulan dan usulan pemecahan masalah

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Konsep Kreatif

1. Tujuan kreatif

2. Strategi kreatif

B. Konsep Media

1. Tujuan Media

2. Strategi Media

BAB IV VISUALISASI

A. Pengolahan Data Visual

B. Pengembangan Ide Visual

C. Storyboard dan layout

D. Final Desain

E. Final

BAB V PENUTUP

Kesimpulan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

H. Skematika Perancangan

