

JURNAL TUGAS AKHIR

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



KARYA DISAIN

Oleh:

Al'zein Putra Merdeka

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 DISAIN

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**

Jurnal Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN KOMIK “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 Tim Pembina Tugas dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi DKV / Anggota

Indiria Maharsi, M.Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001



A. ABSTRAK

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 1940-1950-an di Amerika Serikat. Di Indonesia sendiri genre ini sempat populer pada era 1970-1980-an. ‘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 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 1940-1950s era in the United States. In Indonesia, this genre was popular in the era of 1970-1980s. '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 narrative 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

B. PENDAHULUAN

1. 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 mengcopy 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 orisinal 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*, *indewire.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.

2. Rumusan Masalah

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

3. 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.

4. 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*

5. Teori dan Metode Perancangan

a. Teori

1. Film Adaptasi

penontonnya sendiri.

Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Sineas menawarkan sebuah solusi melalui filmnya dengan harapan tentunya bisa diterima dengan baik oleh penonton. Melalui pengalaman mental dan budaya yang dimilikinya, penonton berperan aktif secara sadar maupun tidak sadar untuk memahami sebuah film. (Pratista, 2008:3).

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Pembagian ini didasarkan atas cara bertuturnya, yakni, naratif (cerita) dan non-naratif (non cerita). Film fiksi memiliki struktur naratif yang jelas, sedangkan dokumenter dan eksperimental tidak selalu memiliki struktur naratif. Film dokumenter yang memiliki konsep realisme berada di kutub yang berlawanan dengan film eksperimental yang memiliki konsep abstrak. Sementara film fiksi berada persis di tengah-tengah dua kutub tersebut.

Dalam perkembangannya, film tidak hanya berasal dari ide orisinal pembuatnya, tidak jarang film yang dibuat merupakan hasil saduran dari media lain, seperti pertunjukan teater, cerita pendek, novel, bahkan komik.

Menurut Pamusuk Eneste dalam bukunya *Novel dan Film*, disebutkan bahwa pemindahan atau pengangkatan novel ke film

disebut *ekranisasi*. Menurut Eneste istilah yang berasal dari bahasa Perancis ini lebih tajam dari istilah *adaptasi*. Sebab, adaptasi bisa berarti hanya mengangkat cerita atau tokoh-tokoh novel, sedangkan ekranisasi berarti pemindahan novel ke layar putih atau dengan kata lain: memfilmkan novel. (Eneste, 1991: 10-11).

Ekranisasi ialah pelayarputihan atau pemindahan/sebuah novel ke dalam film (*ecran* dalam bahasa Perancis berarti layar) Oleh karena itu dapat dikatakan, ekranisasi adalah proses perubahan. Alat utama dalam novel adalah kata-kata, segala aspek (cerita, alur, penokohan, latar suasana, dan gaya) dibangun oleh kata-kata. Pemindahan novel ke layar putih, berarti terjadinya perubahan pada alat-alat yang dipakai, yakni mengubah dunia kata-kata menjadidunia gambar-gambar yang bergerak berkelanjutan. Aspek-aspek yang tadinya dibangun oleh kata-kata, kini harus diterjemahkan ke dunia gambar-gambar. Pada proses penggarapannya pun jelas terjadi perubahan, dari novel yang tadinya kreasi perseorangan kini dijadikan sebuah karya yang merupakan hasil kerja gotong royong. Selain itu, proses penikmatannya pun berganti dari membaca menjadi menonton, penikmatnya pun berubah dari pembaca menjadi penonton. (Eneste, 1991: 60-61).

Ekranisasi berarti pula apa yang dinikmati berjam-jam atau bahkan berhari-hari harus diubah menjadi apa yang bisa dinikmati selama sembilan puluh sampai seratus menit. Dengan kata lain, novel-novel tebal mau tidak mau harus mengalami pemotongan atau penciutan bila hendak difilmkan. Artinya, tidak semua hal yang diungkapkan dalam novel akan dijumpai pula dalam film. Sebagian cerita, alur, tokoh-tokoh, latar ataupun suasana novel tidak akan ditemui dalam dilm. Sebab, sebelumnya pembuat film

sudah memilih terlebih dahulu informasi-informasi yang dianggap penting atau menandai. (Eneste, 1991: 61).

Delapan tahun belakangan film adaptasi dari komik (mayoritas genre *superhero*) menjadi tren di perfilman internasional yang bahkan studio-studio produsen komik mayor Amerika seakan-akan memiliki kewajiban untuk mengintegrasikan tiap filmnya dalam satu semesta, contohnya film-film produksi studio Marvel yang terintegrasi dalam konsep *Marvel Cinematic Universe*. Dimana setiap film (bahkan serial televisi) yang tergabung didalam satu dunia fiktif yang terintegrasi.

Jauh sebelum tren film adaptasi komik, tidak sedikit film yang merupakan alih wahana dari buku, puisi kuno dan komik. Bahkan, film yang pertama kali di produksi di Indonesia pun merupakan adaptasi dari cerita rakyat, yaitu lutung kasarung.

2. Komik

Mengambil pengertian dalam buku Scott McCloud dalam Memahami Komik, 2001. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa menurut maestro komik Will Eisner pada tahun 1986 komik adalah ‘seni berturutan’ untuk menjelaskannya. Akan tetapi ketika disusun sebagai turutan, sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar itu berubah nilainya menjadi seni komik. Scott McCloud sendiri mendefinisikan komik sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca” (McCloud, 2001: 20). Arti kata ‘komik’ dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sendiri adalah “cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Meski begitu, komik tidak hanya memuat cerita atau bahasan yang lucu.

Seperti yang dituliskan oleh Indiria Maharsi dalam bukunya *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (2011, 4-9), Dalam perjalanan sejarah komik di Indonesia muncul pula istilah ‘tjergam’ (atau cergam) yang merupakan kepanjangan dari ‘tjerita bergambar’. Setelah itu karena istilah ini begitu populer maka muncul pula tjergamis atau seniman pembuat tjerita bergambar (komikus), bahkan muncul pula IKASTI atau Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia pada Oktober 1965.

Terlepas dari pemahaman komik di dalam percaturan dunia seni masih menimbulkan perdebatan. Di satu sisi apakah komik masuk dalam ranah seni visual ataukah ranah seni sastra. Perdebatan ini menjadi wacana seni rupa dan lebih jauh lagi komik sebagai bagian dalam seni rupa atau bukan muncul pada tahun 1964. Komik menjadi seni kesembilan setelah seni kedelapan, televisi oleh Claude Beylie. Selanjutnya pada 1971, F. Laccasin di majalah “Pour un neuvieme art” mencantumkan komik sebagai seni kesembilan.

b. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Seluruh data yang digunakan sebagai acuan dalam perancangan komik ini bersifat teks literatur dari buku “Cara Menilai Sebuah Film” karya Joseph M. Boggs. Selain film yang bersangkutan penulis juga mengacu pada beberapa komik bergenre serupa dengan cara mengulas beberapa judul komik tersebut. Komik yang dijadikan acuan antara lain: “Memahami Komik” karangan Scott McCloud dan “Hidup Itu Indah” karya Aji Prasetyo.

2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode Lima Pilihan dalam berkomunikasi dengan komik oleh Scott McCloud (2008: 10-37). 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. Contoh penerapannya adalah sebagai berikut:

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

Pemilihan bingkai adalah tahap ketika anda menentukan seberapa dekat bingkai sebuah aksi untuk menunjukkan rincian yang pantas, atau seberapa jauh agar pembaca bisa melihat tempat aksi berlangsung. Menunjukkan hal penting yang perlu dilihat pembaca, misalnya, pemusatan perhatian untuk membingkai suatu percakapan antar karakter, pemilihan sudut pandang ketika menjelaskan suatu informasi. Disini juga akan diterapkan berbagai macam sudut pengambilan gambar yang beragam

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. Penerapannya pada komik 'Kolong Sinema' ada sejak perancangan visual karakter, yang menyesuaikan bagaimana sifat, kebiasaan hingga bahasa

tubuh karakter yang bersangkutan, dari karakter utama hingga karakter-karakter pendukung.

d) Pilihan Kata

Mengkomunikasikan gagasan, percakapan, suara secara tepat dan selaras dengan citra. Contoh penggunaannya adalah balon percakapan, *onomatopoeia* 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. Disini adalah penggabungan dari semua pilihan yang menuntun pembaca untuk mengikuti keseluruhan cerita, dan semua aspek akan sangat berpengaruh terhadap bagaimana pembaca mengikuti cerita yang disajikan.

C. KONSEP

1. Konsep Perancangan

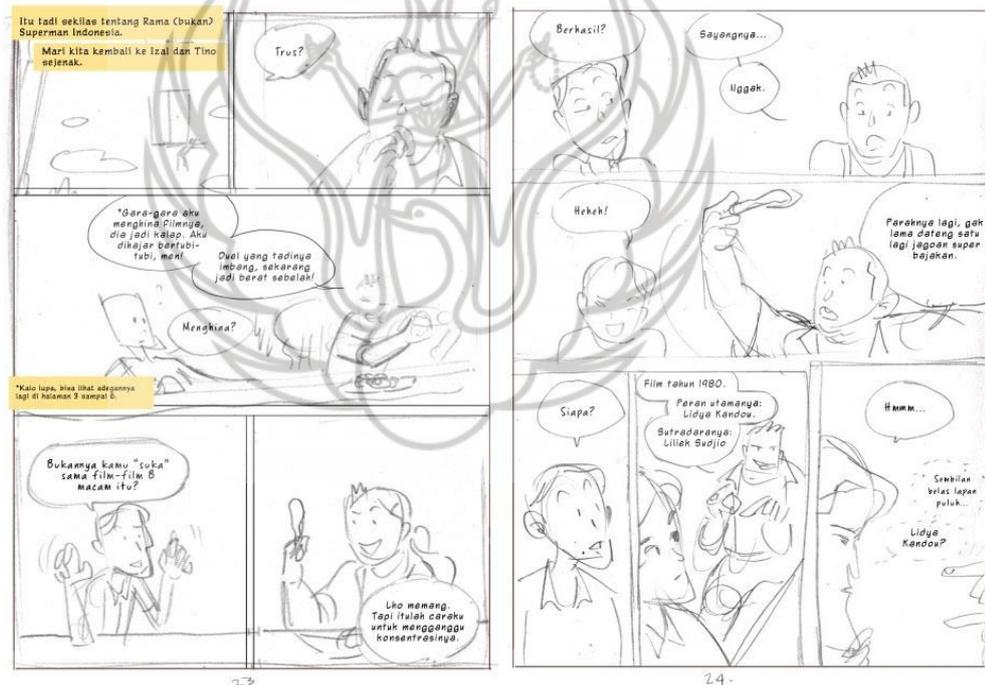
Perancangan komik 'Kolong Sinema' dimaksudkan untuk dapat menjadi karya komik yang mampu menyampaikan pesan utamanya dengan baik kepada pembaca. Penggunaan tiga karakter yang mewakili penonton dan/atau penggemar film dengan selera yang berbeda-beda diharapkan mampu menjadi pengantar pesan yang efektif juga menarik untuk diikuti. Pembahasan mengenai perjalanan film-film bergenre superhero di Indonesia dan kecenderungan-kecenderungan peniruan karakter yang sudah terkenal seperti pada film 'Rama Superman Indonesia' (1974) dan 'Darna Ajaib' (1980) diharapkan mampu menjadi tambahan wawasan mengenai film bergenre fantastis di Indonesia bagi sineas maupun pengamat, penggemar dan kritikus. Dengan menggabungkan gaya bertutur informatif dengan naratif dimaksudkan agar pembaca mendapat pengalaman membaca ulasan mengenai film dengan media yang jarang atau belum pernah diterapkan sebelumnya. Merupakan episode/edisi perkenalan sekaligus awal yang

berpotensi untuk dilanjutkan menjadi seri komik yang mengeksplorasi berbagai aspek dalam dunia sinema dan tidak menutup kemungkinan budaya populer secara lebih luas khususnya budaya populer di Indonesia.

2. Sinopsis Komik

Suatu hari dua pegawai toko sekaligus rental film bernama Izal dan Tino berbincang mengenai film-film *superhero* yang muncul di mimpi Izal pada malam sebelumnya. Bersama Moli, pelanggan toko sekaligus kawan mereka, mereka bertiga berbincang, saling ejek dan mempelajari tentang komik, film adaptasi dan seluk beluk mengenai Gundala Putra Petir.

D. KARYA



(Gambar 1: Storyboard)

(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)



(Gambar 2: Tahap sketsa dengan pensil)
(Sumber: penulis)



(Gambar 3: Hasil akhir)
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)



78



79

(Gambar 5: Contoh halaman)
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

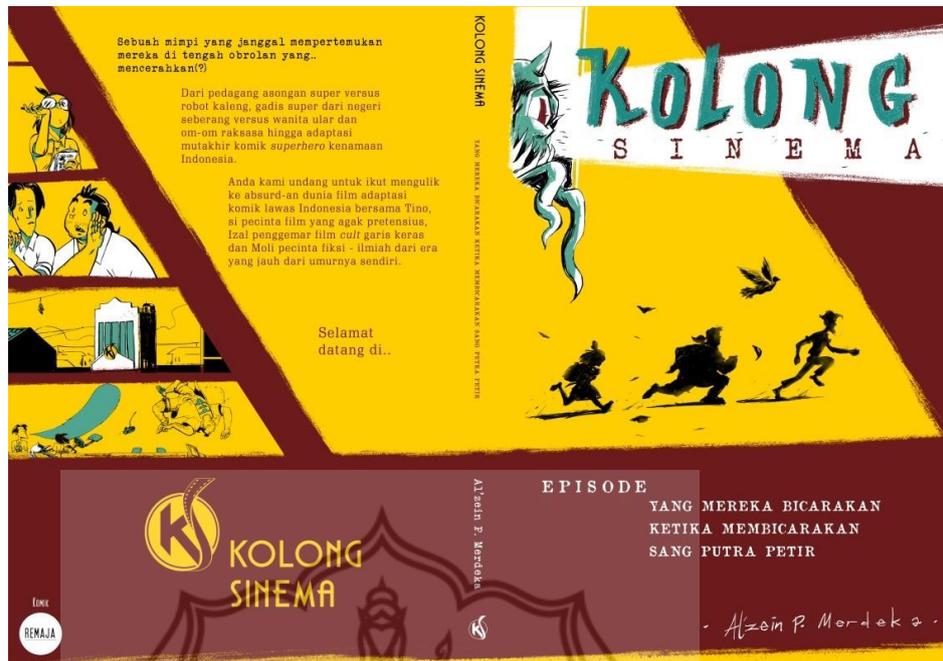


84



85

(Gambar 6: Contoh halaman)
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)



(Gambar 7: Desain sampul)
(Sumber: penulis)



(Gambar 8: Media pendukung
(Kiri-kanan: Pembatas buku, kaos, pin)
(Sumber: Dokumentasi pribadi penulis)

E. KESIMPULAN

Jika melihat kecenderungan yang ditampilkan oleh komik ‘Kolong Sinema’ dimana pencerita berusaha menyampaikan pendapat mengenai suatu topik bahasan, komik seperti ini bisa ditemui di genre yang biasa disebut sebagai komik opini oleh penerbit Cendana *Art Media* (penerbit komik opini ‘Hidup Itu Indah’).

Tergerak oleh aspek-aspek tersebut, perancangan ‘Kolong Sinema’ mencoba pendekatan yang mirip dengan esai dalam bentuk audio visual tersebut dan diterjemahkan ke dalam media komik opini yang mengandalkan tiga karakter kunci yang mewakili beberapa selera penonton film. Tiga sudut pandang ini diharapkan mampu memberi pandangan yang adil terhadap subyek yang dibahas, dalam hal ini film bergenre *superhero* yang pernah beredar di sinema Indonesia, khususnya ‘Gundala Putra Petir’. Ulasan didalam komik ini menekankan kepada perbandingan media aslinya (komik) dengan media adaptasinya (film), serta tidak lupa analisa adegan yang menurut tiga karakter tadi paling berkesan. Gaya penuturan cerita ‘Kolong Sinema’ yang menggabungkan tehnik bertutur naratif dan informatif juga diharapkan mampu menyuguhkan rujukan bacaan yang cukup segar bagi pembaca komik, penikmat film, maupun pembaca awam.

Dalam perancangan sebuah komik opini, selain kemampuan bertutur secara sekuensial yang mumpuni perancang perlu memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai obyek yang akan dirancang. Proses perancangan komik apresiasi film berjudul ‘Kolong Sinema’ ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan awal perancangan adalah pengumpulan data obyek dan media. Kemudian dilanjutkan dengan mempersiapkan konsep kreatif hingga ke tahap pembuatan naskah.

Film dalam genre apapun patut diapresiasi karena merupakan bagian dari produk kebudayaan dari suatu negara. Tidak terkecuali film-film *super hero* yang dibahas dalam komik ini. Karena memiliki informasi dan dokumentasi

yang bernilai historis, komik ini bisa dianggap sebagai usaha pengarsipan film-film yang sulit dijamah oleh peminat film Indonesia. Dengan pembawaan penceritaannya yang santai, membuat komik ini tidak hanya bisa dinikmati oleh penggemar film, komik dan budaya pop secara keseluruhan, komik ini juga bisa dinikmati oleh pembaca atau peminat yang baru memasuki dunia tersebut. Lelucon, pembawaan tiap karakternya, serta pembagian naratif dan info grafik yang dirancang agar pembaca yang awam dengan film (dan *superhero* lokal) –pun, bisa mengikuti jalan cerita dan menerima informasi dengan optimal. Melihat format yang cukup fleksibel, komik ini berpotensi besar untuk dijadikan serial komik apresiasi film yang selain mampu memperkaya jenis komik di Indonesia juga memberikan alternatif baru dalam mengulas sebuah film.

F. DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Boggs, Joseph M. 1992. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Penerbit Yayasan Citra
- Eisner, Will. 1985. *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press
- Eneste, Pamusuk. 1991. *Novel dan Film*. Yogyakarta: Penerbit Nusa Indah
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Jakarta: Penerbit Kata Buku
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- McCloud, Scott. 2001. *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Pratista, H. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka
- Wijaya, PG. 2013. *Perancangan Film Dokumenter Kain Tapis Lampung*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta

2. Tautan

<http://kbbi.web.id/film>, diakses pada 11 Januari 2016)

http://www.imdb.com/title/tt1655442/?ref=fn_al_tt_1,

http://www.imdb.com/title/tt1854513/?ref=nv_sr_3, diakses pada 11 Januari 2016

hollywoodreporter.com/heat-vision/steven-spielberg-predicts-superhero-movies-819768, diakses pada 11 Januari 2016

