

JURNAL TUGAS AKHIR
KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER DALAM
KOMIK “THE GRAND LEGEND RAMAYANA”



PENGAJIAN

Oleh:

Setiadi Honestianto

NIM. 12122432024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2019

Jurnal Tugas Akhir Pengkajian berjudul:

Kajian Visual Desain Karakter Dalam Komik “The Grand Legend Ramayana” diajukan oleh Setiadi Honestianto, NIM 1212243024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual



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

ABSTRAK

Kajian Visual Desain Karakter Komik “The Grand Legend Ramayana”

**Setiadi Honestianto
1212243024**

Komik wayang adalah penghubung seni budaya tradisi wayang bagi kalangan remaja dan masyarakat modern. Kisah pewayangan khususnya Ramayana perlu beradaptasi dengan budaya populer untuk dapat lebih mudah diterima oleh masyarakat modern. Komik “The Grand Legend Ramayana” merupakan komik populer yang berhubungan dengan kisah pewayangan Ramayana. Berbagai aspek visual modern yang ditampilkan dalam komik ini dapat dipelajari untuk memahami bentuk alih wahana pewayangan dalam komik modern.

Kajian visual desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” diharapkan mampu memberikan pemahaman makna dan hubungan visual desain karakter tersebut terhadap fenomena alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Metode penelitian menggunakan pendekatan semiotika merupakan jalan untuk membaca makna yang ingin disampaikan oleh pencipta komik “The Grand Legend Ramayana”. Pemahaman yang mendalam atas desain karakter tersebut dapat meningkatkan daya apresiasi pembaca terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”.

Kata Kunci: Desain Karakter, Komik, Wayang, Ramayana

ABSTRACT

Study of "Character Design Visual in "The Grand Legend Ramayana" Comic Book"

**Setiadi Honestianto
1212243024**

Comics of wayang are the link that connects the cultural arts of the wayang tradition to teenagers and modern society. Wayang stories especially Ramayana need to adapt with popular culture to be able to easily accepted by modern society. "The Grand Legend Ramayana" comic is a popular comic that related with the Ramayana wayang story. Various modern visual aspects that being displayed in this comic can be studied to understand the media transformation of wayang in modern comics.

The Study of Character Design Visual of "The Grand Legend Ramayana" Comic is expected to provide an understanding of the meaning and visual relationship of the character design to the phenomena of the Ramayana story in the comic "The Grand Legend Ramayana". The research method using the semiotic approach is a way to read the meanings which the creator of the comic "The Grand Legend Ramayana" wanted to convey. Deep understanding of character design can enhance the readers' appreciation of "The Grand Legend Ramayana" comic.

Keywords: Character Design, Comics, Wayang, Ramayana

PENDAHULUAN

Kisah Ramayana populer dalam masyarakat Indonesia sebagai kisah percintaan Rama dan Sinta serta perjalanan Rama menyelamatkan Sinta yang diculik oleh Rahwana. Kisah Ramayana menjadi inspirasi dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Komik ini adalah komik Indonesia karya komikus Is Yuniarto yang terbit pertama kali dalam komik kompilasi re:ON edisi 1 pada tahun 2013. “The Grand Legend Ramayana” kemudian diterbitkan sebagai buku komik lepas yang telah mencapai volume 4 dan masih berlanjut pada tahun 2018. Berdasarkan keterangan *co-founder* re: ON Comics, Yudha Negara Nyoman yang dimuat oleh bisnis.com, target demografi komik kompilasi re:ON yang utama adalah remaja dengan rentang usia 13-17 tahun tetapi juga bisa mencakup segmen mahasiswa dan dewasa awal dengan rentang usia 18-25 tahun. Sebagai komik yang ditujukan untuk remaja, dalam komik “The Grand Legend Ramayana” terdapat penyesuaian cerita dan visual menggunakan kemasan yang lebih modern.

Secara visual komik “The Grand Legend Ramayana” juga menampilkan visual yang berbeda. Komik “The Grand Legend Ramayana” karakter-karakternya didesain tampil modern menggunakan busana Eropa seperti setelan kemeja dan jas, jaket, serta menggunakan senjata-senjata modern seperti pistol, senapan mesin, dan meriam. Perbedaan gaya gambar juga tampak pada komik “The Grand Legend Ramayana” yang menggunakan gaya gambar *manga*. Meskipun komik “The Grand Legend Ramayana” banyak menggunakan atribut Eropa modern, akan tetapi dapat ditemukan atribut dari pewayangan Indonesia dalam desain karakternya.

Desain karakter adalah bagian yang penting dalam sebuah cerita komik. Gagasan mengenai watak dan latar belakang suatu karakter dapat disampaikan secara visual melalui desain karakternya. Baik atau buruknya suatu desain karakter dapat mempengaruhi cerita dan kualitas suatu komik. Desain karakter yang menarik dan unik dalam suatu komik juga akan meninggalkan kesan yang kuat bagi khalayak pembacanya sehingga dapat mempengaruhi popularitas komik tersebut. Perpaduan atribut Eropa dengan atribut pewayangan dalam desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” layak mendapat perhatian untuk

diteliti. Setiap bagian dalam desain karakter tersebut memiliki makna tersendiri yang berpengaruh terhadap pengalaman khalayak pembaca akan karakter dan cerita komik tersebut. Pengalaman pembaca yang sudah mengenal wayang akan berbeda dengan pengalaman pembaca yang masih awam. Pengalaman yang berbeda tersebut akan membentuk apresiasi yang berbeda-beda pula bagi khalayak pembacanya.

Untuk memahami makna desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” dapat digunakan pendekatan semiotika. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Teori Semiotika Roland Barthes khususnya dapat digunakan untuk membaca tanda-tanda yang kemudian dibedah makna denotasi dan konotasinya. Analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes dianggap tepat untuk membedah makna konotasi terkait dengan pribadi dan sosial budaya dari pesan-pesan visual yang terdapat dalam suatu media. Penelitian dengan pendekatan semiotika diharapkan dapat memperdalam apresiasi khalayak pembaca terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”, serta menjadi pembelajaran dalam kajian desain karakter bagi praktisi desain dan komik. Latar belakang ini yang menjadi landasan mengapa penelitian visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” ini perlu dilakukan.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah mengkaji makna yang terkandung dalam visual desain karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana” menggunakan pendekatan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman atas hubungan visual desain karakter tersebut terhadap fenomena alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”, sehingga mampu meningkatkan daya apresiasi terhadap komik “The Grand Legend Ramayana”.

SEMIOTIKA

Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan

konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah signifier-signified yang diusung Saussure. Teori Barthes tentang tanda menekankan peran pembaca dalam menghasilkan makna. Dalam menemukan makna konotatif diperlukan keaktifan pembaca.

Menurut Roland Barthes melalui unsur verbal dan non-verbal dapat diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotatif dan konotatif. Makna denotatif didapat dari semiosis tingkat pertama sedangkan makna konotatif didapat dari semiosis tingkat berikutnya. Pendekatan semiotik terletak pada tingkat kedua dimana makna pesan dapat dipahami secara utuh (Tinarbuko, 2009: 14). Makna denotatif merupakan makna harfiah, deskripsi dasar suatu fenomena yang diamati oleh penginderaan. Makna denotatif menjelaskan hal-hal yang ditunjukkan oleh kata-kata atau disebut juga sebagai makna referensial. Dalam teori semiotika Barthes denotasi merupakan sistem signifikansi tingkat pertama yang diasosiasikan dengan ketertutupan makna. Makna konotatif merupakan makna yang muncul ketika suatu tanda bertemu dengan emosi dan nilai-nilai kultural pembacanya. Pada tahap ini makna pada tanda tersebut bergeser ke arah subjektif. Tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda. Akan tetapi tanda denotatif juga merupakan penanda konotatif. Ketika makna konotatif berulang dan menjadi pemikiran populer masyarakat, maka tanda tersebut membentuk mitos.

ALIH WAHANA

Pengertian alih wahana dalam deskripsi kemendikbud adalah peralihan sastra ke dalam media lain melampaui batas tekstual. Sedangkan Damono menjelaskan bahwa bentuk penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan suatu karya seni ke dalam jenis karya seni yang berbeda termasuk dalam bentuk alih wahana (Damono, 2012:1). Damono juga menjelaskan bahwa secara harfiah wahana memiliki makna kendaraan sehingga alih wahana dapat diartikan sebagai proses perpindahan dari suatu kendaraan ke dalam kendaraan lain. Kendaraan

tersebut bila diaplikasikan dalam sastra adalah media untuk menyampaikan gagasan yang dapat berupa cerpen, novel, puisi dan sastra lainnya.

Karya sastra yang diterjemahkan mengalami pemindahan dari satu bahasa ke bahasa lain. Menurut Damono dalam penerjemahan sastra, kebudayaan dari sasaran akan mempengaruhi karya sastra yang diterjemahkan (Damono, 2018: 47). Kisah Ramayana yang berasal dari India masuk di Indonesia diterjemahkan dalam bahasa Jawa Kuna. Ramayana kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa lain di Indonesia. Ramayana sebagai karya sastra diubah bentuknya menjadi kesenian lain di antaranya seni tari, drama, dan terutama wayang. Proses tersebut mengubah hampir seluruh aspek yang ada pada karya sastra sumbernya.

Proses peralihan karya sastra menjadi sastra cetak menimbulkan isu intertekstualitas. Damono menjelaskan bahwa pengertian intertekstualitas dalam pengertian awam berarti proses membandingkan antara suatu teks dengan teks-teks tertentu yang berlainan (Damono, 2018: 203). Kemunculan manuskrip cetak menciptakan teks yang meminjam dan menyadur bentuk lisan, formula, dan tema berdasarkan dari teks lain yang. Pengarang, teks, dan pembaca masing-masing memiliki peranan dalam pembacaan teks. Damono menunjukkan bahwa Intertekstualitas meyakini berbagai teks yang berbeda akan terjaring membentuk suatu (inter)teks (Damono, 2018: 201). Julia Kristeva dalam Damono menyatakan bahwa bentuk setiap teks merupakan hasil penyerapan dan transformasi dari teks-teks lain (Damono, 2018: 203). Pendapat Barthes dalam Damono menjelaskan bahwa dalam teks bukan medium murni keinginan pengarangnya (Damono, 2018: 210-211), tetapi juga berisi kutipan-kutipan dari berbagai sumber budaya. Teks-teks tersebut disatukan oleh setiap pembaca secara berulang-ulang. Oleh karena itu sebuah teks memiliki sifat dinamik dan dapat menghasilkan penafsiran yang beragam.

Suatu karya seni yang beralih wahana akan mengalami perubahan dan penyesuaian dengan wahana yang baru. Wahana baru dapat berfungsi membawa pesan-pesan baru. Proses alih wahana yang terjadi terus-menerus akan menghasilkan perkembangan kesenian yang tidak ada akhirnya. Perkembangan alih wahana berkaitan erat dengan perkembangan kebudayaan, pertimbangan

estetik, atau komersial. Dalam proses alih wahana dapat terjadi perubahan watak, ciri, atau ‘pesan’ sehingga hakikat dalam kesenian yang menjadi sumber tidak dapat dipertahankan dalam bentuk kesenian yang baru.

PEMBAHASAN

1. Karakter Rama Buana Ekaraja

Rama adalah karakter utama dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Peran Rama adalah sebagai *hero* atau pahlawan dalam cerita “The Grand Legend Ramayana”. Kepahlawanan Rama dalam sisi kebaikan ditunjukkan dengan perannya melawan kelompok Yaksha yang merupakan perwujudan dari sisi kejahatan. Rama juga berperan sebagai *animus* bagi karakter Shinta dan berperan sebagai rival bagi karakter Laksmana.



Gambar *Model sheet* karakter Rama.
(sumber: <https://web.facebook.com/GrandLegendRamayana/>)

Secara keseluruhan desain karakter Rama Karakter Rama menunjukkan karakter pria tampan yang serius dengan kepribadian dingin. Didukung oleh fisik yang atletis dan tegap memberikan kesan kuat dan percaya diri. Karakter Rama menjadi simbol karakter ideal yang diidolakan. Pistol yang digunakan Rama merupakan simbol kekuatan dan keadilan. Busana dan atribut yang dikenakan mendukung karakteristik kebangsawanan karakter Rama.

Desain karakter Rama memiliki konotasi karakter yang kuat dan berkuasa memiliki kewajiban membela keadilan, melindungi yang lemah dan melawan

angkara murka. Konotasi tersebut sesuai dengan mitos karakter Rama dalam pewayangan yang berwatak *bela kautaman, belani tumindak leres, jejegaken prakawis kanthi adil, ngayomi para brahmana miwah para kawula* yang berarti berani bertindak benar dan adil serta mengayomi masyarakat. Karakter Rama menjadi perwujudan sosok pahlawan yang ideal dalam dunia komik “The Grand Legend Ramayana”.

2. Karakter Laksmana Agni Triraja



Gambar *Model sheet* karakter Laksmana.
(sumber: <https://web.facebook.com/GrandLegendRamayana/>)

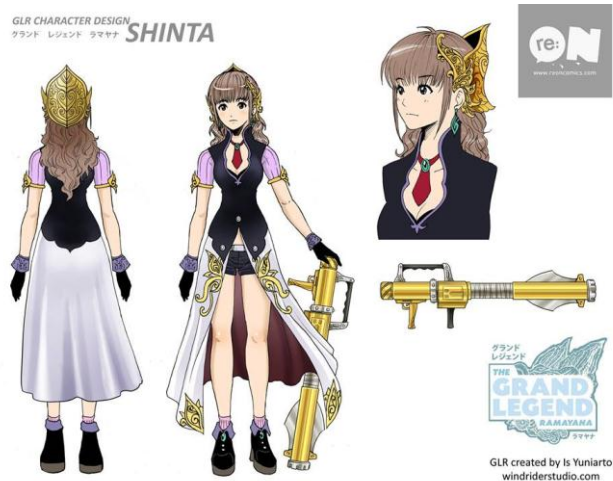
Laksmana adalah karakter pendukung karakter utama dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Karakter Laksmana dalam cerita berperan membantu dan mendukung Rama dalam pertempuran menghadapi musuhnya dan menghadapi rintangan lainnya. Akan tetapi karakter Laksmana juga berperan sebagai *rival* karena memiliki hubungan persaingan dengan Rama. Laksmana juga berperan sebagai *the fool* dalam beberapa adegan komedi dalam cerita.

Desain karakter Laksmana menunjukkan karakter pria tampan yang bersemangat dan bebas. Fisik atletis dengan postur yang santai memberikan kesan pribadi yang kuat akan tetapi juga fleksibel. Karakter Laksmana merupakan simbol sebuah karakter teman yang menyenangkan. Senjata pedang yang digunakan Laksmana merupakan simbol kekuatan, kebenaran, dan gerakan yang

aktif. Busana yang dikenakan oleh Laksmana mendukung karakteristik bebas dan aktif.

Karakter Laksmana memiliki konotasi karakter yang memiliki status bangsawan tidak harus terikat sifat elegan dan formalitas. Seolah karakter Laksmana menjadi perwakilan kalangan bangsawan yang bersahabat dan lebih dekat dengan kehidupan biasa. Desain senjata Laksmana menunjukkan karakter Laksmana menggenggam erat nilai-nilai kebenaran dan menggunakan kekuatannya sebagai pelindung. Konotasi ini terkait mitos karakter Laksmana dalam pewayangan yang memiliki sifat *tansah bela ingkang leres, remen ngayomi saha paring pitulungan dhateng tiyang sanes ingkang sangsaya saha kaaniaya* yang memiliki arti selalu membela kebenaran, melindungi orang lain yang dianiaya dan dianiaya. Desain karakter Laksmana yang bertentangan dengan desain karakter Rama menjadi simbol penyeimbang yang melengkapi karakter Rama. Hal ini dapat dikaitkan dengan mitos karakter Laksmana dalam pewayangan yang memiliki sifat *bekti dhateng sadherek sepuh* yang berarti bakti kepada sang kakak laki-lakinya.

3. Karakter Shinta Bhumidevi



Gambar *Model sheet* karakter Shinta.
(sumber: <https://web.facebook.com/GrandLegendRamayana/>)

Shinta adalah karakter pendukung dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Peran karakter Shinta adalah sebagai *anima* bagi karakter Rama.

Karakter Shinta ditampilkan sebagai karakter putri kerajaan Mithila yang ahli dalam pertempuran. Shinta juga berperan sebagai *rival* dan sempat menjadi lawan dari Rama pada awal cerita.

Desain karakter Shinta menunjukkan karakter perempuan yang cantik dan polos akan tetapi menyimpan kekuatan yang besar. Karakteristik fisik yang ramping dan kecil dengan desain busana yang berkesan ringan seolah bertentangan dengan gaya bertarungnya menggunakan senjata berat. Penggunaan senjata bazooka memberi kesan kekuatan penghancur dahsyat yang dapat diandalkan.

Konotasi dalam desain karakter Shinta menunjukkan di balik penampilan yang rapuh dapat tersimpan kekuatan yang dahsyat. Desain karakter Shinta membawa pesan yang membongkar stereotipe karakter putri yang selalu dilindungi menjadi putri yang pemberani dan kuat. Desain karakter Shinta mengandung pertentangan antara karakteristik elegan dan tomboy serta karakteristik rapuh dan kuat.

4. Karakter Rahvan



Gambar Model sheet karakter Rahvan.
(sumber: <https://web.facebook.com/GrandLegendRamayana/>)

Karakter Rahvan adalah karakter antagonis dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Karakter Rahvan diceritakan sebagai pemimpin Alangka dan tokoh yang mengendalikan pasukan Yaksha. Karakter Rahvan digambarkan sebagai sosok yang tinggi dan besar. Rahvan menggunakan topeng berwarna merah dengan mahkota berwarna emas. Karakter Rahvan menggunakan tuxedo berwarna ungu dengan ornamen rantai berwarna emas. Pada bagian bahu terdapat pelindung bahu berwarna abu-abu keperakan yang terhubung dengan jubah berwarna merah dengan ornamen berwarna kuning keemasan. Pada pelindung bahu tersebut terdapat ornament berupa sepuluh wajah yang mengelilingi dari bahu hingga ke punggung Rahvan. Pada bagian kaki Rahvan menggunakan sepatu logam berwarna emas dan perak.

Desain karakter Rahvan menunjukkan sosok penguasa tiran yang misterius dan berbahaya. Penggunaan topeng oleh karakter Rahvan seolah berusaha menyembunyikan dirinya bertentangan dengan karakteristik Rahwana dalam pewayangan di mana Rahwana digambarkan sebagai sosok yang pongah, congkak, dan bangga. Rahvan merupakan simbol tokoh jahat yang tidak dapat diduga. Tampilan Rahvan dengan jas berwarna ungu dan aksesoris mencolok membuat kesan formal dan serius pada pakaian jas beralih menjadi kesan eksentrik. Sepuluh topeng yang ada pada desain karakter Rama berperan sebagai perwujudan sepuluh kepala Rahwana atau Dasamuka. Dalam desain karakter maupun penceritaan dalam komik sosok Rahvan adalah sosok antagonis yang penuh dengan misteri. Konotasi dalam desain karakter Rahvan menunjukkan sosok yang paling berbahaya sebagai sosok yang tidak dapat diduga.

ALIH WAHANA DALAM DESAIN KARAKTER

Peralihan wahana dari kisah Ramayana asli menjadi komik “The Grand Legend Ramayana” merupakan proses alih wahana yang sangat panjang. Wayang kulit merupakan wahana yang menerjemahkan kisah Ramayana dari India kepada masyarakat Jawa dan Bali. Komik wayang Ramayana pada era 1950 hingga 1960 adalah wahana yang menerjemahkan kisah wayang Ramayana kepada masyarakat Indonesia secara luas. Sedangkan komik “The Grand Legend Ramayana”

berperan sebagai wahana yang menerjemahkan kisah Ramayana bagi khalayak pembaca modern. Berdasarkan analisis desain karakter dapat dikaji fenomena alih wahana yang ada pada komik “The Grand Legend Ramayana”.

Desain karakter yang telah dikaji menunjukkan teks-teks seperti apa yang mempengaruhi dalam membentuk interteks alih wahana komik “The Grand Legend Ramayana”. Teks-teks yang ditarik dari kajian desain karakter tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kisah Ramayana sebagai adaptasi lepas pembuatan setting dan karakter.
2. Pewayangan Ramayana sebagai referensi busana, atribut dan tampilan visual desain karakter.
3. Gaya gambar *manga* sebagai rujukan visualisasi wajah dan fisik karakter.
4. Busana dan trend fashion dari barat sebagai dasar desain busana.
5. Genre *noir* sebagai nuansa cerita dan latar yang berpengaruh pada tema busana dan persenjataan yang digunakan.

Perpaduan teks-teks tersebut membentuk sebuah teks baru dalam bentuk komik “The Grand Legend Ramayana”. Dalam perpaduan tersebut terdapat unsur-unsur pewayangan yang dialihkan dan ada unsur-unsur yang dipertahankan. Nilai-nilai yang masih dipertahankan adalah esensi penokohan karakter. Karakter Rama dan Laksmana dalam desainnya yang masih memunculkan karakteristik watak yang ada pada karakter dalam pewayangan walaupun tidak sepenuhnya sama.

Peralihan visual yang terdapat pada desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” lebih banyak dibandingkan apa yang dipertahankan. Peralihan busana yang dikenakan berperan menunjukkan beralihnya latar dan zaman kisah tersebut terjadi. Peralihan senjata menjadi senjata modern menambahkan unsur fiksi sains modern walaupun hakikat senjatanya masih serupa seperti karakter Rama yang menggunakan pistol Agniastra hakikatnya adalah senjata proyektil seperti halnya senjata panah Gunawijaya yang dimiliki Rama dalam pewayangan.

Terdapat peralihan konseptual yang tampak dalam desain karakter Shinta. Dalam komik “The Grand Legend Ramayana” Shinta digambarkan sebagai sosok perempuan petarung yang kuat berbeda dengan dalam kisah pewayangan. Desain

karakter ini membentuk konsep karakter Shinta yang baru yang dirasa lebih sesuai dengan representasi zamannya.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian merupakan jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan dalam pendahuluan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah tersebut. Makna yang terdapat dalam visual desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” beragam bagi tiap-tiap karakter yang dianalisis

Desain karakter yang diciptakan dalam komik “The Grand Legend Ramayana” mengandung berbagai makna yang memperkuat karakteristik tiap pribadinya. Karakter-karakter yang muncul sebagai hasil rekaan Is Yuniarto berbeda dengan tokoh-tokoh pewayangan yang sudah lama dikenal masyarakat. Tokoh-tokoh pewayangan menjadi inspirasi bebas dalam penciptaan karakter-karakter dalam komik “The Grand Legend Ramayana”.

Visual desain karakter berkaitan erat dengan proses alih wahana kisah Ramayana dalam komik “The Grand Legend Ramayana”. Desain karakter komik “The Grand Legend Ramayana” menunjukkan perubahan yang sangat drastis dibandingkan desain karakter asal yang terdapat pada pertunjukan wayang dan komik wayang sebelumnya. Komik “The Grand Legend Ramayana” adalah media alih wahana yang bertujuan memberi akses cerita wayang bagi kalangan remaja. Is Yuniarto memanfaatkan berbagai hal yang populer pada saat ini sebagai penarik minat pembaca remaja. Hasil dari alih wahana tersebut adalah karya yang baru dan berbeda dengan menyertakan referensi-referensi dari kisah pewayangan Ramayana. Sangat sedikit unsur budaya tradisi yang bisa didapatkan dari komik “The Grand Legend Ramayana”. Pembaca komik “The Grand Legend Ramayana” tidak diharapkan untuk menikmati kisah Ramayana melainkan sebuah kisah baru dengan tetap mendapatkan kilas balik dari kisah pewayangan Ramayana dari referensi-referensi yang digunakan dalam komik tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, Sapardi Djoko. 2012. *Alih Wahana*. Ciputat: Editum.
- . 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sobur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Website:
badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/alih-wahana-dalam-sastra.
(diakses pada 8 Desember pukul 21:45)
- lifestyle.bisnis.com/read/20160504/50/544565/tren-penerbit-digital-lejitkan-karya-karya-komikus-lokal. (diakses pada 21 November 2018 pukul 18:41)