

**PERANCANGAN KOMIK CETAK**  
**ALIH WAHANA NOVEL**  
***NEGERI PARA BEDEBAH***



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Oleh:**

**Fajar Ekka Setyawan**

**NIM: 1512358024**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2020**

**PERANCANGAN KOMIK CETAK**  
**ALIH WAHANA NOVEL**  
***NEGERI PARA BEDEBAH***



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Oleh:**

**Fajar Ekka Setyawan**

**NIM: 1512358024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK CETAK ALIH WAHANA NOVEL NEGERI PARA BEDEBAH** diajukan oleh Fajar Ekka Setyawan, NIM 1512358024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



**Drs. Asnar Zacky, M. Sn.**

NIP 19570807 198503 1 003/NIDN 0007085715

Pembimbing II



**Terra Bajraghosa, S. Sn., M. Sn.**

NIP 19810412 200604 1 004/NIDN 0012048103

Cognate / Anggota



**FX Widyatmoko, M. Sn.**

NIP 19750710 200501 1 001/NIDN 00100775043

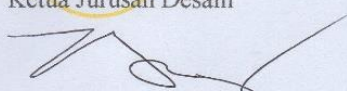
Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**

NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain



**Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.**

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



**Dr. Suastiwi, M. Des**

NIP 19890802 198803 2 002/NIDN 0002085909

“Pertama, kerjakan. Kedua, kerjakan dengan baik. Ketiga, kerjakan dengan baik dan cepat – begitulah artinya menjadi profesional.”

–David Belle

## **PERSEMBAHAN**

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

Tuhan Yang Maha Esa

Kedua orang tua

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Ekka Setyawan

NIM : 1512358024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir Karya Desain berjudul: **PERANCANGAN KOMIK CETAK ALIH WAHANA NOVEL *NEGERI PARA BEDEBAH*** yang dibuat untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya asli hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas. Apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Fajar Ekka Setyawan

NIM 1512358024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Ekka Setyawan

NIM : 1512358024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, karya Tugas Akhir Karya Desain yang berjudul **PERANCANGAN KOMIK CETAK ALIH WAHANA NOVEL NEGERI PARA BEDEBAH**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selaku penulis.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Fajar Ekka Setyawan

NIM 1512358024

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala rahmat-Nyalah Laporan Tugas Akhir Perancangan Komik Cetak Alih Wahana Novel *Negeri Para Bedebah* ini dapat disusun hingga selesai tepat waktu, dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan.

Laporan ini membahas tentang proses perancangan komik cetak yang mengalihwahkan cerita dari novel *Negeri Para Bedebah*. Alasan dipilihnya materi ini antara lain adalah karena media komik merupakan media unik yang mampu menyampaikan pesan dalam bentuk visual secara sekuensial.

Karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, Penulis yakin masih banyak kekurangan dalam laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu dimohon kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya tulis ini, dan untuk kedepannya dapat memperbaiki bentuk maupun isi dari laporan Tugas Akhir ini. Harapannya semoga karya tulis ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi siapapun yang membacanya.

Yogyakarta, 23 Desember 2019

Penulis,

Fajar Ekka Setyawan



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dalam proses pembuatan laporan ini, dari wujud bantuan, doa, serta dukungan moril yang sangat membantu ini sehingga dapat tercapai dengan tepat waktu. Maka saya selaku Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum. selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2. Dr. Suastiwi T., M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.sA. selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Drs. Asnar Zacky, M. Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan bimbingan, inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun dan memberikan perspektif baru hingga laporan ini terselesaikan.
6. Bapak Terra Bajraghosa S. Sn., M. Sn. selaku Dosen Pembimbing II, atas segala dukungan dan kesabaran kepada Penulis dalam memberikan inspirasi, motivasi, dan masukan yang membangun hingga laporan ini dapat terselesaikan.
7. Bapak Andika Indrayana, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali atas bimbingannya sepanjang perkuliahan dan bantuannya di setiap permasalahan akademik.
8. Bapak/Ibu selaku Cognate atas bimbingan, kritik, saran, dan masukan yang membangun selama sidang Tugas Akhir berlangsung.
9. Seluruh Dosen dan staf pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta, atas ilmu, pengalaman, perspektif, dan masukan membangun selama masa perkuliahan hingga selesainya Tugas Akhir Karya Desain ini.
10. Keluarga yang terdiri dari Ibu, Bapak, dan dua adik yang menjadi alasan Penulis terus berjuang hingga detik ini, selalu mendukung baik segi moral dan

materil, mendengar keluh kesah, memberikan kasih sayang, dan senantiasa mendoakan yang terbaik.

11. Tere Liye selaku pengarang novel *Negeri Para Bedebah* yang menjadi inspirasi direncangnya komik alih wahana ini.
12. Fahriza Muhamad Badzlin dan Novan Khoiruman, kedua teman seperjuangan yang turut bersama-sama berbagi keluh kesah selama pengerjaan Laporan Tugas Akhir ini.
13. Yeusia Cristina dan Ilham Firmanto yang telah memberi asistensi penuh dalam pengerjaan karya.
14. Teman-teman di media sosial yang meskipun mungkin belum pernah bertemu, untuk terus mengingatkan dan menyemangati agar melanjutkan pengerjaan Laporan Tugas Akhir.
15. HoneyWorks dengan lagu-lagu dan animasinya yang selalu menemani dan mengiringi di setiap pengerjaan sehingga Penulis terus semangat dalam bekerja.
16. Teman-teman DKV ISI Yogyakarta, atas pengalaman dan kerja sama selama hampir lima tahun bersama.
17. Seluruh pihak yang telah membantu dan belum dapat disebutkan satu persatu.

## **ABSTRAK**

### **PERANCANGAN KOMIK CETAK ALIH WAHANA NOVEL *NEGERI PARA BEDEBAH***

Oleh: Fajar Ekka Setyawan

NIM: 1512358024

Novel masih menjadi salah satu bentuk karya sastra yang populer hingga saat ini, salah satunya adalah *Negeri Para Bedebah* karangan Tere Liye. Namun novel ini memiliki kekurangan yakni *target audience* yang kurang luas. Salah satu cara mengatasinya adalah dengan alih wahana. Alih wahana mampu menjembatani antara media seni yang satu dengan yang lain, dalam kasus ini karya novel dapat dialihwahanakan ke dalam media komik. Maka dari itu disusunlah perancangan komik berdasarkan novel *Negeri Para Bedebah* demi memberikan alur cerita dengan visualisasi yang mudah dipahami.

Komik yang dirancang berjenis cetak hitam-putih dan menonjolkan elemen aksi yang sebelumnya berwujud imajiner di novel menjadi gambar-gambar sekuensial yang konkret dan mendukung proses pemahaman alur ceritanya. Visualisasi alih wahana dari teks ke dalam wujud gambar akan membuat pembaca lebih memahami pesan moral mengenai perjuangan melawan korupsi karena menggunakan media gambar sekuensial. Dengan dirancangnya komik ini, diharapkan dapat menjangkau *target audience* yang lebih luas melalui proses alih wahana ke media komik.

Kata kunci: komik, novel, alih wahana

## **ABSTRACT**

### **THE DESIGN OF “COUNTRY OF BASTARDS” NOVEL PRINTED COMIC ADAPTATION**

By: Fajar Ekka Setyawan

Student IDN: 1512358024

*Novels are still one of the most popular forms of literary works to date, one of which is the “Country of Bastards” by Tere Liye. But this novel has the disadvantage of a less broad target audience. One way to overcome this is by adaptation. Adaptation able to bridge between one art media with another, in this case novel works can be converted into comic media. Therefore, the comic design was based on the novel “Country of Bastards” in order to provide a story line with easy-to-understand visualization.*

*The comics that were designed printed in black and white color type and highlighted the action elements that were previously imaginary in the novel to be concrete sequential images and supported the process of understanding the storyline. Visualizing the adaptation from text into images will make readers more understand the moral message about the fight against corruption because of using sequential images media. With the design of this comic, it is hoped that it can reach a wider target audience through the process of adaptation to the comic media.*

*Keywords: comics, novels, adaptation*

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>MOTTO</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	v
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Batasan Perancangan .....	4
E. Manfaat Perancangan .....	4
F. Definisi Operasional .....	4
G. Metode Perancangan .....	4
H. Metode Analisis Data .....	6
I. Skematika Perancangan .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS</b> .....	8
A. Identifikasi .....	8
1. Tinjauan Literatur Komik .....	8
2. Tinjauan Literatur Novel .....	33
3. Tinjauan Literatur Alih Wahana .....	42
4. Komik yang Akan Dirancang .....	44

B. Analisis .....	51
1. Analisis SWOT .....	51
2. Kesimpulan .....	52
<b>BAB III KONSEP DESAIN .....</b>	<b>53</b>
A. Konsep Kreatif .....	53
1. Tujuan Kreatif .....	53
2. Strategi Kreatif .....	53
B. Program Kreatif .....	55
1. Judul Buku .....	55
2. Sinopsis .....	55
3. <i>Storyline</i> .....	55
4. Deskripsi Karakter .....	59
5. <i>Color Tone</i> .....	62
6. Tipografi .....	63
7. Sampul Depan dan Belakang .....	64
<b>BAB IV PROSES DESAIN .....</b>	<b>65</b>
A. Studi Visual .....	65
1. Studi Visual Latar Tempat .....	65
2. Studi Visual Karakter .....	69
3. Studi Visual Sampul Depan dan Belakang .....	80
4. Layout Komik .....	82
5. Media Pendukung .....	157
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>159</b>
A. Kesimpulan .....	159
B. Saran .....	160
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>161</b>
<b>WEBTOGRAFI .....</b>	<b>161</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>162</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penggalan salah satu halaman komik <i>Asterix</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>V for Vendetta</i> , komik terkenal pada masa <i>Dark Age</i> .....	11
Gambar 2.3 <i>ReLIFE</i> , salah satu komik berformat <i>scroll down</i> yang terbit di Comico .....	14
Gambar 2.4 <i>Put On</i> karya Kho Wan Gie .....	14
Gambar 2.4 Tampilan muka aplikasi platform Ciayo Comics .....	16
Gambar 2.5 <i>Ajin: Demi Human</i> , contoh <i>seinen manga</i> .....	22
Gambar 2.6 Contoh penerapan garis aksi pada komik olahraga .....	29
Gambar 2.7 Contoh <i>splash</i> ganda atau <i>double page spread</i> .....	30
Gambar 2.8 <i>Genji Monogatari</i> karangan Murasaki Shikibu .....	34
Gambar 2.9 <i>Don Quixote</i> karangan Miguel de Cervantes, cetakan pertama .....	35
Gambar 2.10 <i>Siti Nurbaya</i> karangan Marah Rusli .....	39
Gambar 2.11 Tampak sampul depan, belakang, dan isi novel <i>Negeri Para Bedebah</i> .....	44
Gambar 2.12 <i>Light novel Goblin Slayer</i> beserta bonus <i>pin-up</i> , <i>mini artbook</i> , dan CD drama audio .....	49
Gambar 2.12 Komik <i>5cm</i> yang diilustrasikan Is Yuniarto .....	50
Gambar 3.1 <i>Color tone</i> yang akan digunakan dalam komik .....	62
Gambar 3.2 Palet warna yang akan digunakan pada bagian ilustrasi sampul komik .....	62
Gambar 4.1 Referensi interior kabin kelas eksekutif di pesawat tempat wawancara antara Thomas dan Julia .....	65
Gambar 4.2 Referensi ring tinju di klub bertarung yang diikuti Thomas .....	65
Gambar 4.3 Referensi interior kantor tempat Thomas bekerja .....	65
Gambar 4.4 Referensi rumah peristirahatan milik Opa .....	66
Gambar 4.5 Referensi interior dan eksterior bandara Soekarno-Hatta tempat Thomas berpergian ke luar dan kembali ke Jakarta .....	66

Gambar 4.6 Referensi dermaga pelabuhan tempat kapal <i>yacht</i> “Pasifik” milik Thomas bersandar .....	66
Gambar 4.7 Referensi interior penjara tempat Thomas disekap oleh Wusdi dan Tunga .....	66
Gambar 4.8 Referensi senjata api yang digunakan Thomas dan polisi .....	67
Gambar 4.9 Referensi rompi anti peluru yang diberikan Rudi ke Thomas .....	67
Gambar 4.10 Referensi mobil ambulans yang digunakan Thomas untuk membawa kabur Om Liem .....	67
Gambar 4.11 Referensi mobil boks laundry yang digunakan untuk kabur dari kejaran polisi .....	68
Gambar 4.12 Referensi pesawat terbang .....	68
Gambar 4.13 Referensi kapal <i>yacht</i> “Pasifik” milik Thomas .....	68
Gambar 4.14 Model dan desain karakter Thomas .....	69
Gambar 4.15 Model dan desain karakter Julia .....	70
Gambar 4.16 Model dan desain karakter Om Liem .....	71
Gambar 4.17 Model dan desain karakter Ram .....	72
Gambar 4.18 Model dan desain karakter Opa .....	73
Gambar 4.19 Model dan desain karakter Kadek .....	74
Gambar 4.20 Model dan desain karakter Maggie .....	75
Gambar 4.21 Model dan desain karakter Rudi .....	76
Gambar 4.22 Model dan desain karakter Erik .....	77
Gambar 4.23 Model dan desain karakter Wusdi .....	78
Gambar 4.24 Model dan desain karakter Tunga .....	79
Gambar 4.25 Desain sampul bagian depan .....	80
Gambar 4.26 Desain sampul bagian belakang .....	81
Storyboard .....	82
<i>Final Layout</i> .....	127
Gambar 4.29 Tampilan <i>fanspage</i> komik Negeri Para Bedebah di Facebook ...	157
Gambar 4.30 <i>Mockup</i> desain kaus t-shirt .....	157
Gambar 4.31 <i>Mockup</i> desain tas jinjing kertas ( <i>paper bag</i> ) .....	158
Gambar 4.32 <i>Mockup</i> desain gelas mug .....	158



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Novel merupakan salah satu media penyampaian ide dari seorang penulis untuk dibagikan kepada para pembacanya. Bentuk karangan prosa yang panjang ini seringkali mengandung rangkaian cerita, baik yang fiksi maupun nonfiksi mengenai kehidupan seorang tokoh dengan orang yang ada di sekitarnya, serta menonjolkan watak dan sifat setiap karakter di dalamnya. Di dalam novel pun sarat akan nilai-nilai sosial, budi pekerti, dan berbagai hal yang mampu menginspirasi khususnya bagi generasi muda. Meski panjang, para novelis selalu memiliki cara agar pembaca tidak bosan untuk mengikuti cerita yang mereka buat halaman demi halaman. Tak ayal novel masih menjadi salah satu bentuk karya sastra yang populer hingga saat ini.

Walaupun rasanya, minat baca akan novel masih tergolong rendah di Indonesia. Rata-rata orang merasa malas membaca kisah yang panjangnya lebih dari satu atau dua halaman penuh. Baru disodorkan setumpuk buku yang semua halamannya berisi tulisan saja, mereka sudah menghindar dengan berbagai alasan. Selain alasan terlalu panjang, para remaja juga mengeluhkan betapa jenuhnya membaca ribuan kosakata dan kalimat tanpa sedikitpun ilustrasi yang menggambarkan adegan yang ada di dalam cerita novel tersebut. Meskipun, ada juga novel yang dibekali ilustrasi pada bagian tertentu dan beberapa remaja yang tidak mempermasalahkan hal tersebut dan tetap tertarik dengan kisah dalam wujud novel.

Novel berjudul *Negeri Para Bedebah* merupakan salah satu cerita karangan novelis Tere Liye yang diterbitkan tahun 2012 oleh Gramedia Pustaka dan telah dicetak ulang belasan kali. Berbeda dengan karya-karya beliau sebelumnya yang berkisar antara kisah cinta atau nilai kehidupan, *Negeri Para Bedebah* bertemakan bisnis dan ekonomi serta bergenre aksi. Menceritakan Thomas, seorang konsultan keuangan profesional dengan kepribadian pemberani dan tangguh, terlihat dari hobinya yakni bertinju bersama teman-temannya di klub petarung.

Suatu malam, Thomas mendapat kabar bahwa Bank Semesta milik Om Liem yang tidak lain ternyata merupakan pamannya terancam kolaps dan beliau dikepung di rumahnya. Dalam situasi tersebut, Thomas memutuskan membawa kabur Om Liem dan menjadikan dirinya buronan. Jadilah Thomas melanglang buana berusaha menyelamatkan Bank Semesta hanya dalam batas waktu dua hari. Thomas mendesak berbagai pihak mulai dari media massa hingga pemerintah untuk menalangi bank tersebut. Namun siapa yang menyangka, bahwa kasus ini berkaitan dengan dendam dan tragedi masa lalu. Dalam perjalanannya, tentu Thomas dibantu oleh teman-teman dekat hingga kenalan baru seperti Julia seorang wartawan eksekutif, Maggie sekretaris kepercayaan Thomas, serta Rudi petugas polisi kenalannya di klub bertarung yang diikuti Thomas.

Menurut kebanyakan para pembaca, novel *Negeri Para Bedebah* ini terinspirasi dari kasus Bank Century yang sempat panas tahun 2008 silam. Kronologinya pun hampir mirip, Bank Century jatuh akibat penyalahgunaan dana nasabah oleh pemilik Bank Century beserta keluarganya dan pemerintah memberikan respons yang luar biasa dengan bersedia melakukan *bail out* melalui pengucuran dana sekitar 6,7 triliun rupiah. Upaya penyalangan ini menjadi bermasalah karena status Bank Century tidak memiliki likuiditas memadai dan banyak melanggar regulasi. Kasus ini menjadi perbincangan hangat di media massa karena “berhasil” menjatuhkan citra beberapa lembaga hukum di Indonesia seperti KPK, Polri, serta DPR. Seolah menunjukkan, betapa parahnya korupsi di Indonesia.

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, akan sangat disayangkan apabila cerita yang menarik dan sarat akan nilai-nilai bisnis dan ekonomi serta potret korupsi di negeri ini ini tertimbun dengan hal-hal lain hanya karena sedikit orang yang membaca dan mendalami makna di dalamnya. Ditambah lagi, banyak bagian-bagian di dalam novel *Negeri Para Bedebah* yang menggunakan istilah-istilah yang sulit dimengerti untuk kaum yang awam dengan bisnis dan ekonomi, serta adegan-adegan yang sulit digambarkan jika hanya menggunakan imajinasi. Untuk itulah, novel *Negeri Para Bedebah* membutuhkan alih wahana agar dapat menjangkau *target audience* lebih luas.

Alih wahana merupakan proses perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain. “Wahana” itu sendiri mengindikasikan bahwa penikmatnya dapat diajak dan dibawa untuk diapresiasi. Dengan pengalihan wahana, gagasan, amanat, perasaan, atau sekedar suasana dapat disalurkan melalui media yang berbeda. Bukankah selama ini kita paham bahwa tiap-tiap media berdiri sendiri dan mampu dipisahkah satu sama lain? Meski pada kenyataannya, mereka tetap dapat terhubung dengan suatu “jembatan”. Ambil contoh ketika sebuah produk makanan di-*launching* untuk pertama kalinya, kita bisa melihat ada banner, video promosi, pembagian *sample* gratis, *merchandise*, bahkan mungkin sampai boneka maskot. Semuanya berperan dalam mendongkrak popularitas produk tersebut di mata konsumen.

Dalam konteks ini, kisah *Negeri Para Bedebah* yang berwujud novel hendak dialih wahanakan menjadi wujud lain, yakni komik. Komik juga bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Bedanya dengan novel, kemampuan komik adalah memberikan informasi dengan menggunakan gambar dan tulisan, sehingga dianggap sebagai media yang tepat untuk menceritakan kembali kisah Thomas. Dengan sistem bercerita melalui gambar panel dan tulisan dalam balon dialog, orang-orang akan mampu memahami cerita ini dengan lebih baik dan lebih mudah tertarik karena banyaknya ilustrasi yang mendukung, dibanding dengan media novel yang masih mengandalkan kemampuan imajinasi pembaca. Oleh karena itu, perancangan komik novel alih wahana *Negeri Para Bedebah* ini diharapkan bisa menjangkau dan memperluas *target audience*.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komik yang dialih wahana dari novel *Negeri Para Bedebah* dengan alur cerita dan visualisasi yang mudah dipahami sehingga dapat memperoleh *target audience* yang lebih luas melalui media baru?

## C. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan komik cetak yang dialih wahana dari novel *Negeri Para Bedebah* ini adalah untuk mendapatkan sebuah rancangan komik cetak dengan memberikan tampilan alur cerita dan visualisasi yang mudah

dipahami sehingga dapat memperoleh *target audience* yang lebih luas melalui media baru.

#### D. Batasan Perancangan

Laporan ini secara umum hanya terbatas pada membahas mengenai perancangan bentuk alih wahana isi cerita novel *Negeri Para Bedebah* karangan Tere Liye ke dalam bentuk visual komik disertai dialog dan alur cerita dari sumber yang sama.

#### E. Manfaat Perancangan

##### 1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat memahami proses perancangan komik dengan media digital sebagai salah satu media komik populer.

##### 2. Bagi Institusi

Institusi diharapkan mampu menambah khasanah komik di dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

##### 3. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan mampu menjadikan perancangan komik alih wahana *Negeri Para Bedebah* sebagai salah satu media untuk memperluas cakupan *target audience* pembaca serta memperkaya pustaka dunia perkomikan.

#### F. Definisi Operasional

Definisi operasional memuat definisi atau istilah-istilah yang digunakan oleh perancang dalam perancangan agar dapat memahami konteks definisi yang dibahas dalam perancangan ini. Terdapat beberapa istilah yang menjadi definisi operasional yang digunakan oleh perancang, yaitu:

1. Komik, menurut Will Eisner (1985: 5) adalah susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide.
2. Novel, menurut Scholes (1984: 121) adalah sebuah cerita yang berkaitan dengan peristiwa nyata atau fiksional yang dibayangkan pengarang melalui pengamatannya terhadap realitas.
3. Alih wahana, menurut Sapardi Djoko Damono (1913: 8) adalah perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain.

## G. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan terkait proses pengumpulan data dan analisis dalam proposal ini mencakup tiga hal, yaitu:

### 1. Sumber Data

Sumber data verbal dan visualnya diambil dari buku novel, buku-buku referensi terkait, referensi audio visual, serta data dari internet. Semuanya digunakan sebagai acuan dasar perancangan buku komik ini.

### 2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan berupa studi pustaka dan studi visual, yaitu pengumpulan data verbal dan visual. Data verbal diperoleh dari mengkaji literatur novel *Negeri Para Bedebah* dan menarik intisari-intisari penting terkait dengan plot cerita. Sementara untuk data visual yang dibutuhkan antara lain referensi model pertarungan dari tangan kosong hingga senjata taktikal, serta suasana *landscape* beberapa tempat khusus seperti interior kabin penumpang di pesawat terbang, geladak kapal *yacht*, hingga *ballroom* sebuah hotel berbintang.

### 3. Kajian Pustaka

Dalam penelitian ini diperlukan materi pustaka demi mendapatkan bahan pendekatan yang relevan dengan perancangan. Berikut beberapa referensi yang digunakan sebagai studi pustaka Perancangan Komik Alih Wahana Novel *Negeri Para Bedebah*:

- a. Perancangan yang korelasional dengan metode diambil dari *Perancangan Komik Adaptasi Novel Totto-chan* hasil perancangan Maria Tintun Surya Nurani tahun 2011 dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta digunakan untuk memperoleh metode pengolahan data visual dan verbal dari wujud novel ke bentuk komik. Dalam perancangannya diuraikan bahwa bentuk alih wahana novel Totto-chan ke dalam bentuk komik adalah sebagai sarana pendukung pendidikan budi pekerti kepada anak-anak usia Sekolah Dasar.
- b. Sementara itu untuk mengetahui tujuan di balik penggunaan komik sebagai media, maka perancangan Yulia Qomariah tahun 2007 tentang *Perancangan Komik "Capung"* dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta

digunakan untuk mencari latar belakang dari sudut pandang pendidikan. Dalam penelitiannya diuraikan bahwa komik menjadi media penting sebagai salah satu unsur Desain Komunikasi Visual untuk menyampaikan ide dan berbagai hal lainnya dengan “seni bercerita” melalui visual serta menciptakan keunikan yang tidak ditemukan dalam bentuk seni yang lain. Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam perancangan ini adalah untuk membuat rancangan komik alih wahana berdasarkan isi dari novel *Negeri Para Bedebah* karangan Tere Liye sebagai proses memperluas *target audience*.

#### H. Metode Analisis Data

Data-data yang didapat dipilah sesuai dengan kebutuhan dan digunakan sebagai acuan dalam menggambar dan menceritakannya kembali dalam wujud komik. Pencarian gaya visualisasi yang akan digunakan di dalam komik dilakukan dengan cara mengobservasi dan membandingkan komik populer yang sudah beredar. Data verbal akan diolah ke dalam wujud alur cerita dan kalimat pada balon monolog/dialog karakter di dalam komik, sementara data visual akan diolah menjadi rancangan seperti desain karakter, visual latar belakang (*background*), serta properti-properti seperti efek gradasi, *tone* hitam-putih, garis aksi, hingga onomatope. Segala bentuk olahan data verbal dan data visual akan disesuaikan supaya *target audience* mampu memahami isi komik dengan mudah dan nyaman meski referensi mereka terbatas.

## I. Skematika Perancangan

