

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Novel masih menjadi salah satu bentuk karya sastra yang populer hingga saat ini. Meski rasanya, minat baca akan novel masih tergolong rendah di Indonesia. Rata-rata orang merasa malas membaca kisah yang panjang hingga berlembar-lembar, apalagi jika isinya hanya sekedar tulisan karena dianggap menjemukan. Padahal bisa jadi cerita yang ada di dalam novel tersebut sangat menarik untuk diikuti.

Novel berjudul *Negeri Para Bedebah* karangan novelis terkenal Tere Liye merupakan salah satu contoh novel dengan cerita yang epik dan difavoritkan oleh para fans. Tapi hal tersebut masih belum cukup, novel tersebut masih bisa menggapai para pembaca lebih banyak lagi. Namun bagaimana? Jawabannya adalah dengan memberikan sesuatu yang baru, seperti berpindah wujud dari satu karya seni ke karya seni lainnya. Proses ini dapat disebut dengan “alih wahana”.

Alih wahana mampu memberikan kesempatan agar novel *Negeri Para Bedebah* dapat menjangkau *target audience* lebih luas. Komik merupakan salah satu pilihan media alih wahana yang menjanjikan untuk menceritakan kembali kisah *Negeri Para Bedebah* ke wujud yang berbeda. 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. Poin keunggulan komik inilah yang tidak bisa didapatkan dari sekedar novel.

Komik yang dirancang pun berjenis cetak, berwarna hitam-putih, dan menonjolkan elemen aksi yang sebelumnya berwujud imajiner di novel menjadi gambar-gambar sekuensial yang konkret demi mendukung proses pemahaman alur ceritanya. Bahasa visual pun juga menjadi aspek yang menguntungkan karena dapat menghemat narasi deskripsi. Dengan demikian pula, *target audience* diharapkan akan tertarik dengan media komik hasil alih wahana novel *Negeri Para Bedebah*.

B. Saran

Komik yang merupakan wujud alih wahana dari novel masih tergolong sedikit, padahal jumlah novel sangatlah banyak. Ditambah lagi dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan media komunikasi, membuat kesenjangan di antara keduanya semakin melebar. Sebagai wujud karya seni, harus mampu menggebrak batasan dan mengikuti arus popularitas. Ke depannya nanti diharapkan bisa lebih banyak novel-novel yang dialihwahanakan ke dalam komik. Mungkin dengan bantuan penerbit, dapat digalangkan kolaborasi antara pengarang novel dengan seniman komik sehingga tercipta karya-karya komik baru hasil alih wahana.

Untuk orang-orang yang nantinya juga akan membuat komik, pahami benar akan apa yang harus kalian kerjakan. Tentukan tujuan dan target pasar kalian. Risetlah sebanyak-banyaknya mengenai topiknya. Jangan malu dengan gambar yang kurang bagus, kemampuan akan meningkat seiring waktu. *Trial and error, trial and error, trial and error*. Kerja keras dan lakukan yang terbaik.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonnef, Marcel. (1998), *Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG.
- Brenner, Robin E. (2007), *Understanding Manga and Anime*, United States: Greenwood Publishing Group Inc.
- Damono, Sapardi Djoko. (2016), *Alih Wahana*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Eisner, Will. (1985), *Comics and Sequential Art*, United States: Poor House Press.
- Liye, Tere. (2012), *Negeri Para Bedebah*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Maharsi, Indiria. (2011), *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku.
- McCloud, Scott. (2001), *Understanding Comics*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

JURNAL

- Nurani, Maria Tintun Surya. (2014), *Perancangan Komik Adaptasi Novel Tottochan*, Jurnal DKV, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Qomariah, Yulia. (2007), *Perancangan Komik "Capung"*, Jurnal DKV, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

WEBTOGRAFI

- http://www.engel-cox.org/textvision/comics_is_the_ninth_art.html/, diakses 25 April 2019 pukul 19.35
- <http://goblinslayer.jp/news/125/>, diakses 28 April 2019 pukul 16.09
- <https://www.pastemagazine.com/articles/2016/11/moebius-and-beyond-an-introduction-to-european-com.html>, diakses 26 April 2019 pukul 17.12
- <http://www.sequart.com/SequentialCulture19.html/>, diakses 26 April 2019 pukul 21.10