

JURNAL TUGAS AKHIR  
**PERANCANGAN KOMIK CETAK**  
**ALIH WAHANA NOVEL**  
***NEGERI PARA BEDEBAH***



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

**Oleh:**

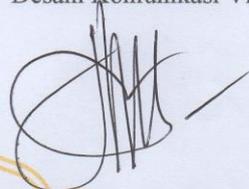
**Fajar Ekka Setyawan**

**NIM: 1512358024**

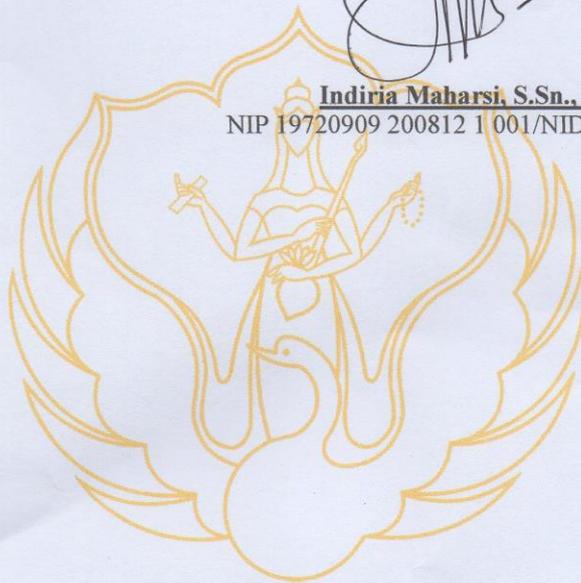
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual

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.

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual



**Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.**  
NIP 19720909 200812 1 001/NIDN 0009097204



## **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 waha

## **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*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Novel merupakan salah satu media penyampaian ide dari seorang penulis untuk dibagikan kepada para pembacanya dalam bentuk karangan prosa yang panjang. Di dalam novel sarat akan nilai-nilai sosial, budi pekerti, dan berbagai hal yang mampu menginspirasi khususnya bagi generasi muda. Tak ayal novel masih menjadi salah satu bentuk karya sastra yang populer.

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. 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.

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. *Negeri Para Bedebah* bertemakan bisnis dan ekonomi serta bergenre aksi. Menceritakan Thomas, seorang konsultan keuangan profesional yang berusaha menyelamatkan Bank Semesta milik omnya dari kebangkrutan

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. 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. 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*.

## 2. 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?

## 3. 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.

## 4. 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.

## 5. Manfaat Perancangan

### a. Bagi Mahasiswa

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

b. Bagi Institusi

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

c. 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.

6. Metode Perancangan

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

a. 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.

b. Metode Pengumpulan Data

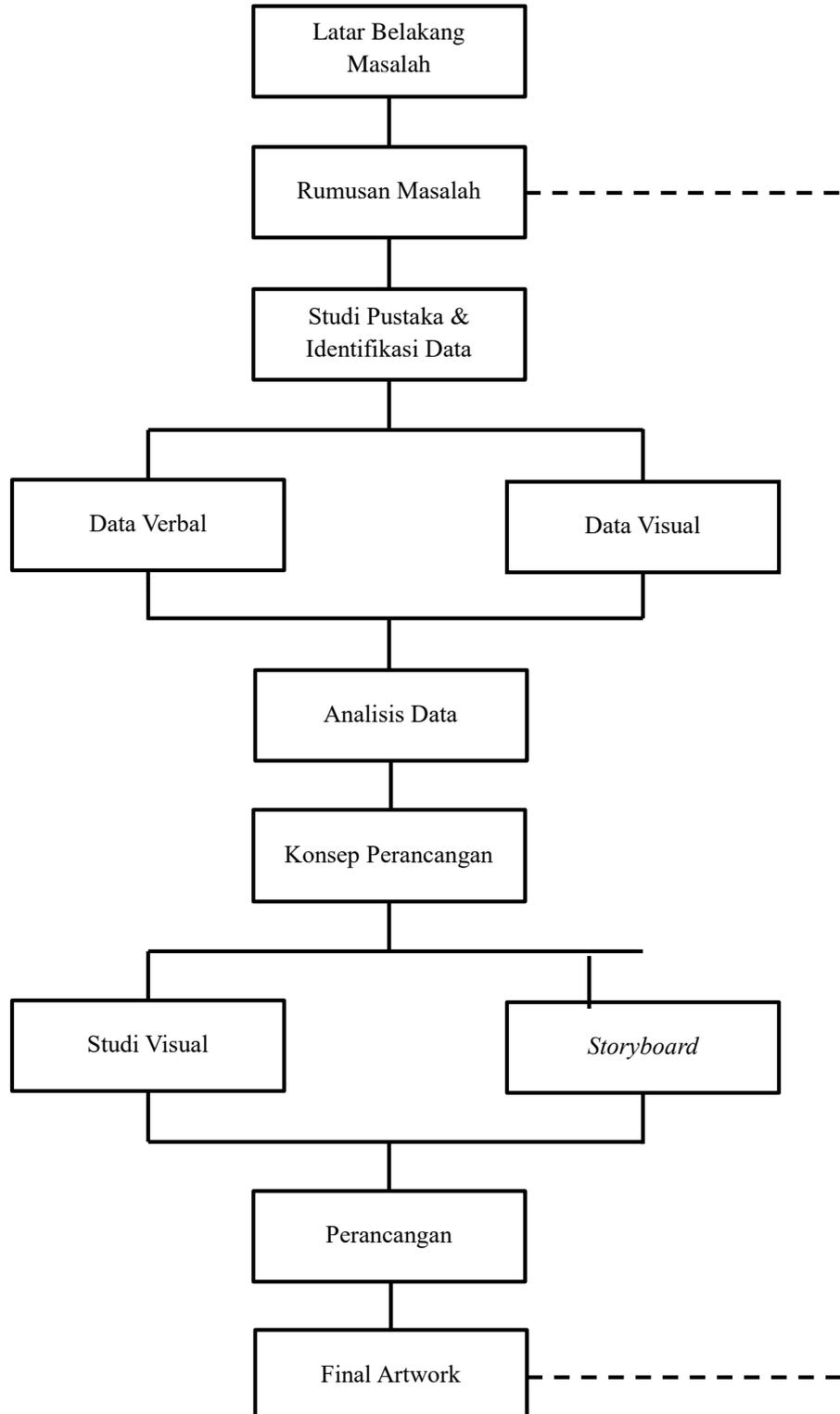
Metode pengumpulan data yang digunakan berupa studi pustaka dan studi visual, yaitu pengumpulan data verbal dan visual. Data verbal diperoleh dari mengkaji literatur novel *Negeri Para Bedebah* dan menarik intisari-intisari penting terkait dengan plot cerita. Sementara untuk data visual yang dibutuhkan 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.

7. 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.

## 8. Skematika Perancangan



## B. KONSEP DESAIN

### 1. Konsep Kreatif

#### a. Tujuan Kreatif

Sesuai yang dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, tujuan utama dari dibuatnya komik alih wahana novel Negeri Para Bedebah ini adalah menjangkau dan memperluas *target audience*. Komik bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca menggunakan unsur visual dan sekuensial, yang mana tidak didapatkan di novel. Dengan sistem bercerita melalui gambar panel dan tulisan dalam balon dialog, orang-orang akan mampu memahami cerita *Negeri Para Bedebah* dengan lebih baik.

Demi tercapainya tujuan itu, konsep yang akan dipakai dan ditekankan pada perancangan komik ini adalah **aksi**. Adegan aksi yang ada di dalam novel cukup banyak, baik itu pertarungan tangan kosong, pertarungan senjata, pengepungan dan penyergapan, atau hanya kejar-kejaran semata. Menggunakan unsur visual yang menjadi keunggulan komik, adegan-adegan aksi tersebut akan direpresentasikan menjadi gambar-gambar sekuensial yang konkret. Selain itu dibantu dengan penggambaran *point of view* mendukung proses representasi adegan-adegan aksi tersebut agar dapat menghasilkan efek yang lebih dramatis.

#### b. Strategi Kreatif

##### 1) *Target Audiences*

*Target audiences* pembaca komik alih wahana novel *Negeri Para Bedebah* ini dapat dijabarkan dengan segmentasi pasar:

- a) Demografi: Laki-laki / perempuan usia 13 sampai 35 tahun; SES A, B, dan C; tingkat pendidikan SMP, SMA, hingga universitas; semua jenis pekerjaan; status *single* ataupun berpacaran/menikah.
- b) Geografi: *Urban* dan *sub-urban*.
- c) Psikografi: Menyukai hobi membaca baik dalam wujud komik maupun novel, khususnya cerita bergenre *action*.
- d) Behavioral: Penggemar novel Tere Liye beserta karya versi alih wahana dari novelnya.

## 2) Format dan Ukuran Komik

Format yang dipakai adalah *page length* dan mengikuti arah baca komik Indonesia, yakni dari kiri ke kanan. Untuk ukuran akan mengikuti ukuran kertas A4 yakni 21 x 29,7 cm. Jadi mungkin akan terlihat seperti majalah karena lebih besar dari buku komik kebanyakan.

## 3) Isi dan Tema Cerita Komik

Isi dan tema utama cerita komik ini mengikuti yang ada di novel aslinya. Sebagian besar plot akan diutamakan tetap menyerupai plot novel kecuali jika ada penekanan atau pengurangan pada beberapa adegan demi dramatisasi, khususnya pada adegan aksi.

## 4) Jenis Komik

Jika ditinjau dari wujud dan jenis ceritanya, komik alih wahana novel *Negeri Para Bedebah* ini merupakan komik petualangan yang menggunakan media lembar-lembar kertas yang dijilid menjadi buku komik, dan dikategorikan sebagai komik *seinen*.

## 5) Gaya Penuturan Cerita (*Storytelling*)

*Storytelling* yang digunakan untuk komik akan mengambil dan mengedit dari apa yang tertulis pada novel, beberapa bagian ditransformasi ke dalam bentuk dialog. Bahasa yang digunakan pun bahasa Indonesia yang tidak terlalu baku agar lebih mudah dipahami pembaca.

## 6) Gaya Visual

Penulis menggunakan gaya Jepang yakni *manga* untuk memvisualisasikan adegan-adegan yang ada pada novel. Selain karena keahlian penulis, gaya *manga* juga merupakan gaya yang cukup populer ditemukan pada komik-komik yang beredar.

## 7) Teknik Cetak

Komik ini akan dicetak secara *digital printing* dengan menggunakan bahan kertas HVS 100 gram, dan dicetak bolak-balik menggunakan tinta hitam-putih untuk bagian isi sementara untuk bagian cover menggunakan kertas ivory 230 gram dan tinta warna CMYK.

## 2. Program Kreatif

### a. Judul Buku

Judul buku komik yang dirancang kali ini tetap mengikuti judul asli dari novel sumber, yakni *Negeri Para Bedebah*. Kesamaan judul ini didasarkan alasan karena sudah sangat dikenal dan melekat berkat *name branding* Tere Liye, sehingga tidak diperlukan perubahan apapun.

### b. Sinopsis

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 pamannya, Om Liem 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.

### c. Deskripsi Karakter

#### 1) Thomas

Pria berusia sekitar 30 tahunan yang bekerja sebagai konsultan keuangan profesional yang berusaha menyelamatkan Bank Semesta milik Om Liem.

#### 2) Julia

Gadis wartawan yang membantu menyelamatkan Bank Semesta setelah mengetahui masa lalu dan dendam Thomas.

#### 3) Om Liem

Paman kandung Thomas dan pemilik Bank Semesta.

#### 4) Ram

Kaki tangan kepercayaan Om Liem yang ditugaskan menjemput Thomas saat kabar kolapsnya Bank Semesta mulai menyebar.

5) Opa

Kakek kandung Thomas sekaligus ayah kandung Om Liem.

6) Kadek

Pengurus kapal yacht “Pasifik” sekaligus orang kepercayaan Thomas.

7) Maggie

Sekretaris andalan Thomas di kantor konsultasi keuangan miliknya.

8) Rudi

Komandan pasukan X2 di kepolisian yang bertugas menangkap Thomas, sebelum akhirnya balik membantunya

9) Erik

Anggota klub petarung yang diikuti Thomas dan Rudi, serta merupakan salah satu pejabat di Bank Sentral.

10) Wusdi dan Tunga

Bintang tiga di kepolisian dan jaksa daerah yang menjadi dalang kolapsnya Bank Semesta.

d. *Color Tone*

Komik ini dirancang akan menjadi komik hitam putih. Jadi, *color tone* yang digunakan dalam komik ini monokromatik dalam rentang warna *grayscale* antara hitam hingga putih, termasuk warna abu-abu dalam takaran tertentu. Sementara untuk bagian sampul depan dan belakang, akan menggunakan *color tone* polikromatik dengan dasar CMYK

Khusus untuk bagian sampul, *tone* yang akan dibawakan adalah *warm hue* dengan palet warna dasar seperti yang dijabarkan pada gambar selanjutnya.



**Gambar 2.1** Palet warna yang akan digunakan pada bagian ilustrasi sampul komik.

e. Tipografi

1) Judul

## Franklin Gothic Demi Cond

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,/;:'<>"`?@\$%^&\*()[ ]\_~+=\|

2) Subjudul

## AQUILONE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,/;:'<>"`?@\$%^&\*()[ ]\_~+=\|

3) Teks

## Komika Text

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890.,/;:'<>"`?@\$%^&\*()[ ]\_~+=\|

f. Sampul Depan dan Belakang

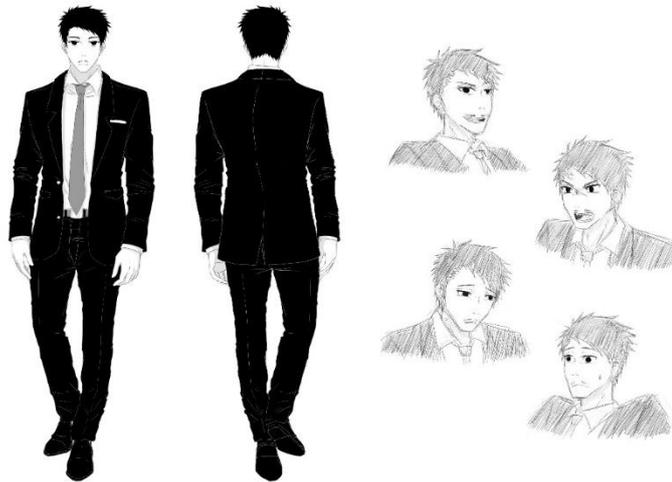
Untuk sampul depan, seperti yang dijelaskan sebelumnya akan menggunakan warna polikromatik dengan *value* dan saturasi yang tidak terlalu tinggi serta *warm hue* dengan palet warna yang telah ditentukan. Desainnya akan dipasang ilustrasi tokoh utama Thomas dalam pakaian kantor yang sedang duduk di kursi sembari memegang pistol revolver Smith & Wesson, sesuai dengan yang digunakan di dalam cerita.

Gaya penggambaran ilustrasi cover mengikuti gaya *digital painting* seperti poster film atau *game* yang bertemakan mafia. Selain ilustrasi tersebut, tak lupa memberi tipografi judul dan subjudul sebagai penanda halaman sampul depan. Sementara untuk sampul belakang, desainnya akan mengikuti gaya sampul depan dan diberi teks kutipan dari novel.

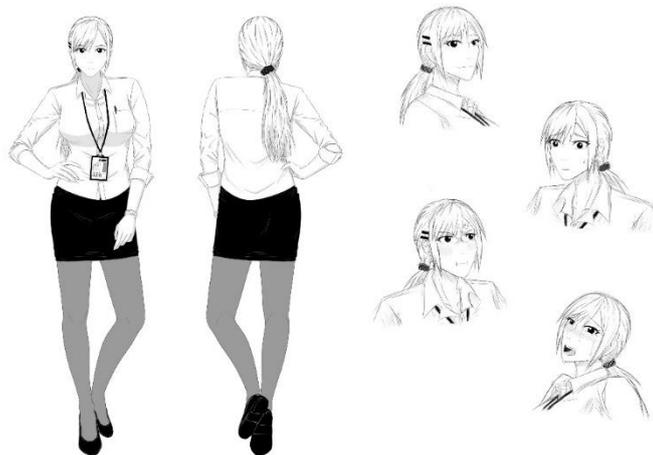
## C. KONSEP DESAIN

### 1. Studi Visual

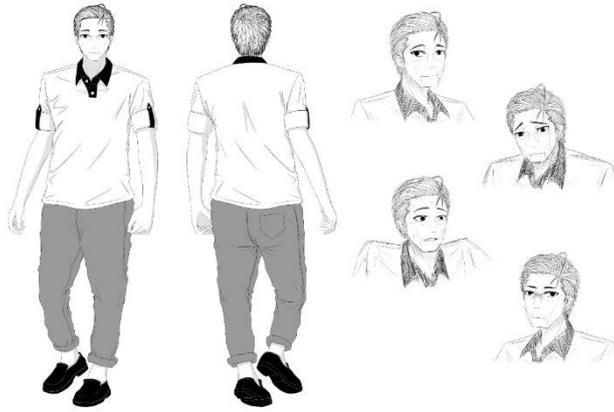
#### a. Studi Visual Karakter



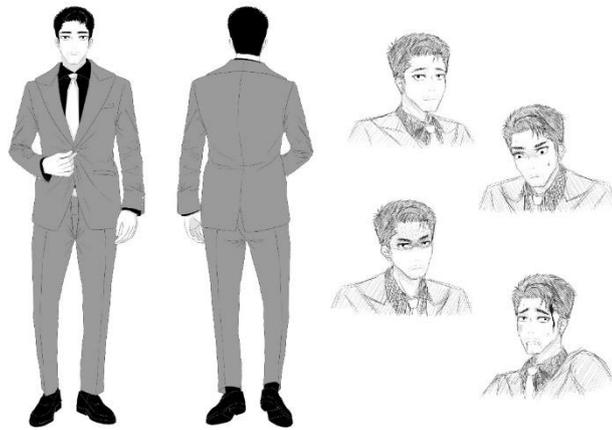
**Gambar 3.1** Model dan desain karakter Thomas.



**Gambar 3.2** Model dan desain karakter Julia.



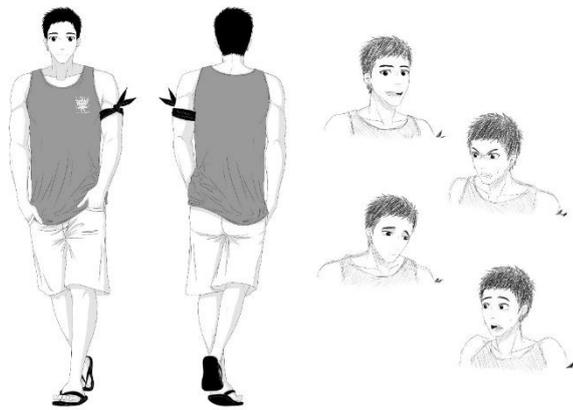
**Gambar 3.3** Model dan desain karakter Om Liem.



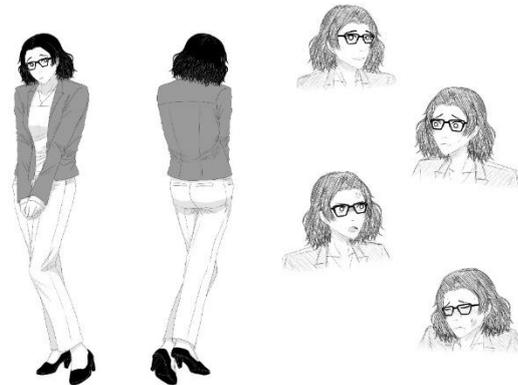
**Gambar 3.4** Model dan desain karakter Ram.



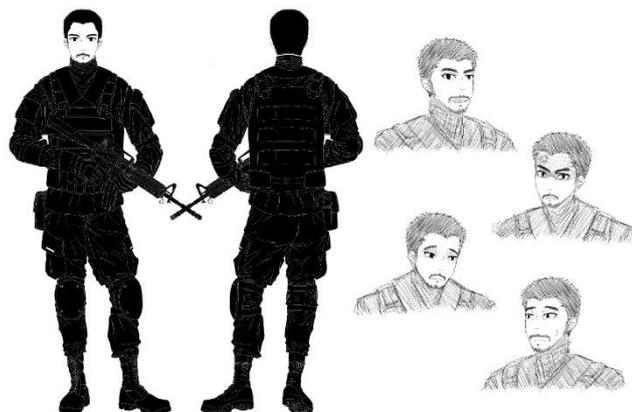
**Gambar 3.5** Model dan desain karakter Opa.



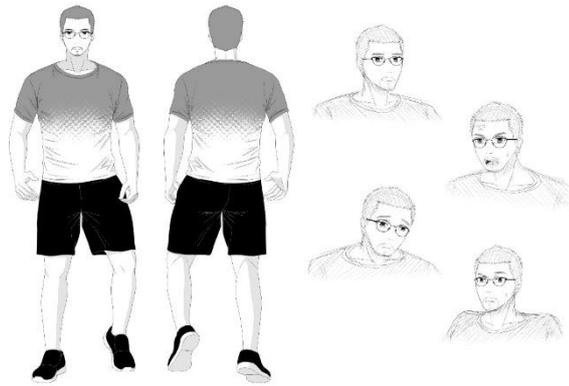
**Gambar 3.6** Model dan desain karakter Kadek.



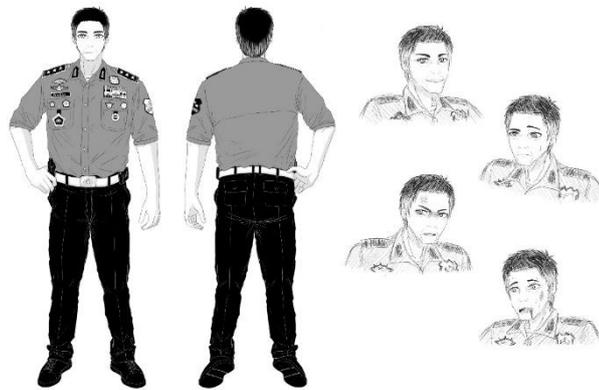
**Gambar 3.7** Model dan desain karakter Maggie.



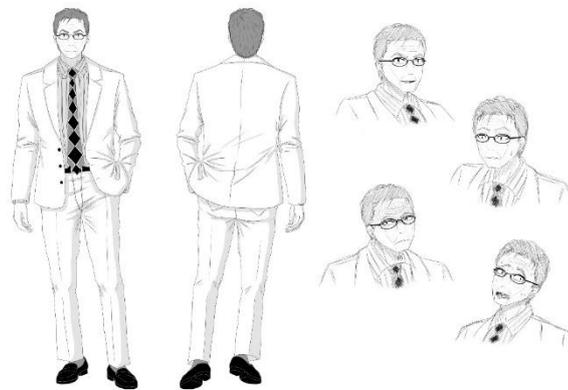
**Gambar 3.8** Model dan desain karakter Rudi.



**Gambar 3.9** Model dan desain karakter Erik.



**Gambar 3.10** Model dan desain karakter Wusdi.



**Gambar 3.11** Model karakter Tunga.

## 2. Final Design

### a. Desain Final Sampul Depan dan Belakang

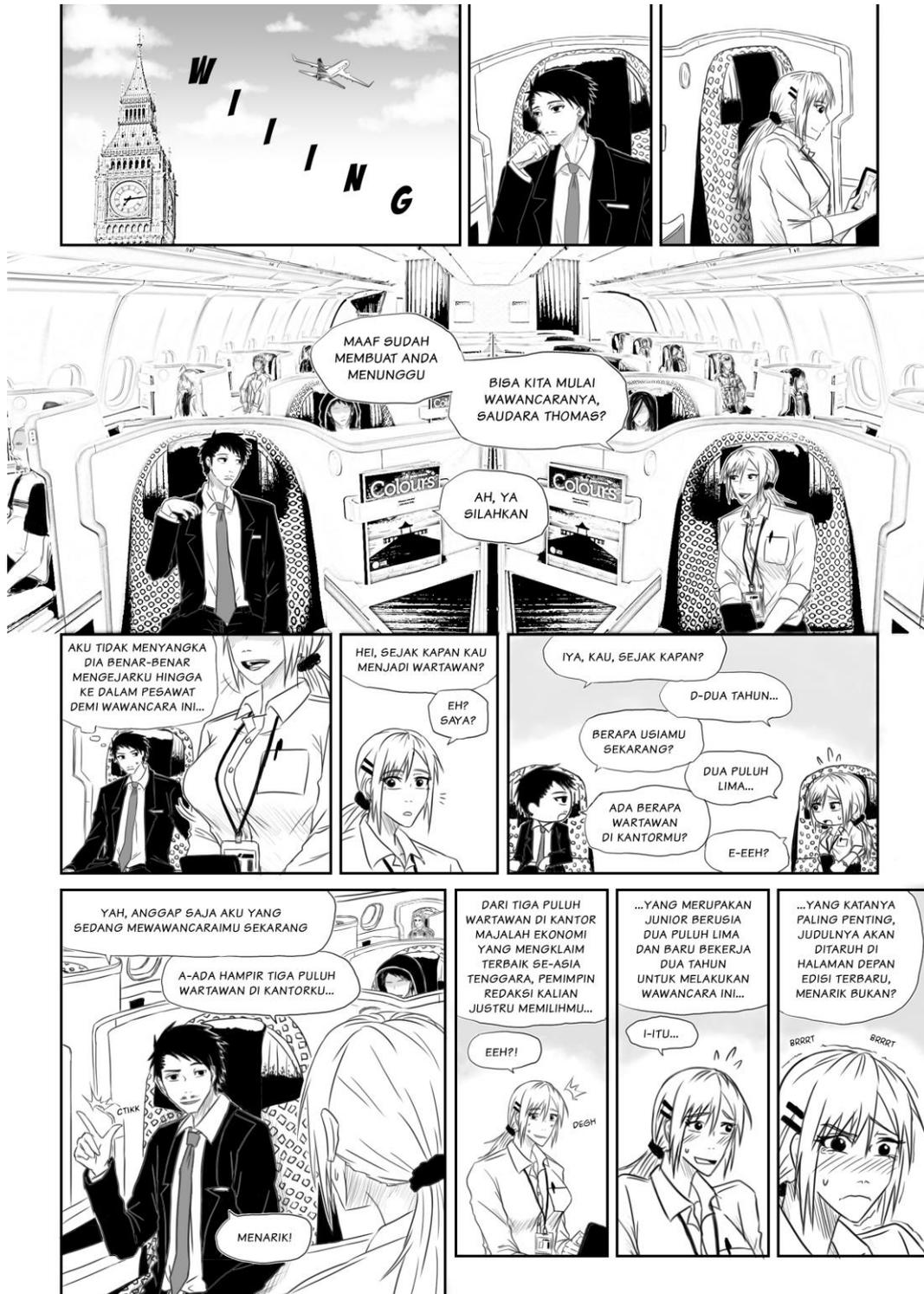


**Gambar 3.12** Desain sampul bagian depan, menampilkan judul komik *Negeri Para Bedebah* dan karakter utama Thomas yang duduk memegang pistol.



**Gambar 3.13** Desain sampul bagian belakang, menampilkan sejumlah kutipan dari dalam novel

b. Final Layout









HOTEL,  
PUKUL!  
DINI HARI

**KRIiiiiiiiiiiiiiiiiING**



**KRIiiiiiiiiiiiiiiiiING**

YA AMPUN!  
AKU BARU SAJA  
MENARIK SELIMUT  
DAN TELEPON  
SIALAN INI  
BERDERING!



**BATS**

TOK TOK TOK

HEI, BUKANKAH SUDAH KUBILANG  
TOLAK SEMUA TELEPON KE KAMARKU?!

M.MAAAF PAK,  
TAPI ADA TAMU  
YANG MEMAKSA  
BERTEMU ANDA

KAMI TIDAK BISA  
MENAHANNYA, DAN  
MEREKA LANGSUNG  
NAIK KE ATAS

HAAAH?!



TOK

TOK



**KLAP**

SELAMAT MALAM,  
THOMAS  
KAMI SUDAH MENCARIMU  
SELAMA EMPAT JAM

RAM?

BISA TOLONG KAU  
IKUT DENGAN KAMI  
SEKARANG?



**BRMMMMMMMMMMMM**

APA  
KATAMU?



SEBURUK  
ITUKAH  
SITUASINYA?



YA, TANTE LIEM LANGSUNG PINGSAN BEGITU  
PARA PETUGAS POLISI MENGGELEDAH RUMAH,  
SEBAB ITU KAMI DIMINTA MENJEMPUTMU



KITA TIDAK PUNYA  
BANYAK WAKTU, THOM!  
TENGGAJNYA LUSA  
HARI SENIN SEBELUM  
BANK SENTRAL DAN  
PEMERINTAH SECARA SAH  
MENUTUP BANK SEMESTA

BAHKAN HANYA KARENA  
TANTEMU MASIH PINGSAN  
POLISI BELUM MENAHAN  
OM LIEM

CEPAT ATAU LAMBAT,  
PERS AKAN MELIPUT  
DAN MENJADIKAN INI  
HEADLINE UTAMA  
DI MEDIA MEREKA

**BRMMMMMMMMMMMM**

"PEMILIK BANK BESAR DAN  
IMPERIUM BISNIS RAKASASA  
TELAH TUMBANG"



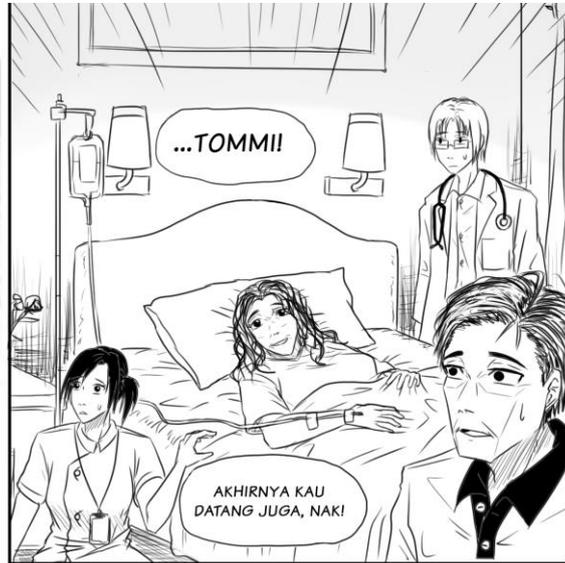
KITA BERDUA TAHU BAHWA  
OM LIEM SERING MELANGGAR  
REGULASI DEMI MEMPERLEBAR  
JANGKAUAN BISNISNYA, THOM

PUNCANYA KETIKA OTORITAS BANK SENTRAL  
MENGUMUMKAN BAHWA BANK SEMESTA MILIK  
OM-MU ITU KALAH KRILING, DAN DICABUT  
HAK DAGANGNYA DI BURSA, SUSPENDE

AKIBATNYA JELAS,  
DAN PARA NASABAH  
BERBONDONG-BONDONG  
MENARIK UANG DI  
REKENING MEREKA

RUSH TERJADI, DITAMBAH  
PIHAK KEPOLISIAN MENYIDIK  
DAN MENJADIKAN INI KASUS

TINGGAL TUNGGU WAKTU  
HINGGA BANK SEMESTA  
KOLAPS DAN OM LIEM  
DIPENJARA



## D. PENUTUP

### 1. 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*.

## 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/](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