

# Perancangan Komik Digital ‘Bumi’ Adaptasi Novel Tere Liye dengan Genre Fantasi

Rasendriya Indah Palupi dan Baroto Tavip Indrojarwo  
Departemen Desain Produk Industri, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
*e-mail*: baroto@its.ac.id

*Abstrak*—Novel yang dialihwahanakan ke media lain, bertujuan untuk mengembangkan cerita menjadi lebih luas. Sapardi Djoko pernah menuturkan bahwa mengalihwahanakan karya sastra merupakan kegiatan yang sah dan bermfaat. Berdasarkan pendapat Gunther Kress, sebuah karya yang dialihwahanakan memiliki beberapa keunggulan, mengapa karya tersebut dikembangkan ke media baru. Hal tersebut adalah, sifat populer, semiotika modern, serta teknologi yang semakin canggih. Menurut Alfian Dippahatang, novelis dari Manusia Belang, Novel Tere Liye berjudul Bumi, memiliki peluang untuk dialihwahanakan berdasarkan predikat best seller, penerbit terkenal, dan juga nama Tere Liye sendiri. Novel Bumi akan dialihwahanakan menjadi komik karena komik merupakan sebagai bagian dari budaya yang populer yang berkaitan dengan media visual dan budaya figural. Pengumpulan data diawali dengan mengkaji seluruh isi Novel Bumi dan menambah wawasan mengenai pengadaptasian novel dengan baik. Selanjutnya, studi eksperimental dilakukan untuk, merancang desain karakter dan membuat draft cerita. Hasil desain dan draft terdahulu, didiskusikan melalui depth interview bersama narasumber untuk memperoleh saran dan masukan yang sesuai. Lalu berdasarkan saran dan kritikan dari narasumber, dirumuskan perancangan dengan konsep yang telah ditetapkan menjadi prototype sebanyak 3 episode. Prototype ini nantinya akan diuji cobakan melalui user test di kuisioner yang telah disediakan. Hasil dari user test tersebut berupa feedback yang akan dievaluasi agar perancangan komik ini menjadi lebih baik kedepannya. Seluruh konsep perancangan ini menghasilkan 3-chapter komik yang terbagi prolog, episode 1 dan episode 2. Visual pada komik menggunakan gaya gambar manga. Hasil dari komik tersebut, dipublikasikan melalui platform membaca gratis. Hasil dari post test menyatakan, beberapa pembaca tertarik mengenai Komik Bumi yang divisualisasikan. Saran mengenai Komik Bumi, dimasukkan sebagai acuan perkembangan Komik Bumi kedepannya.

*Kata Kunci*— Adaptasi, Bumi, Fantasi, Komik Digital.

## I. PENDAHULUAN

KARYA sastra sebuah novel, tidak hanya berupa novel yang diterjemahkan, tetapi juga dapat dialihwahanakan, yaitu perubahan atau pemindahan kesenian dari satu media ke media yang lain berupa gagasan, amanat, tetapi masih dalam ruang lingkup sastra tersebut [1]. Dalam mengalihwahanakan suatu karya sastra, tidak perlu menyamakan media tersebut dengan karya aslinya. Artinya, sebuah karya yang dialihwahanakan memiliki kode tersendiri dalam menerjemahkan suatu karya menjadi lebih luas. Alih wahana atau adaptasi yang dimaksud, dapat berupa film, poster, cinderamata, video game, dan juga komik. Cerita dalam novel yang diadaptasi, dapat mengalami perubahan dimana seorang kreator menambahkan elemen baru, dengan ide yang belum

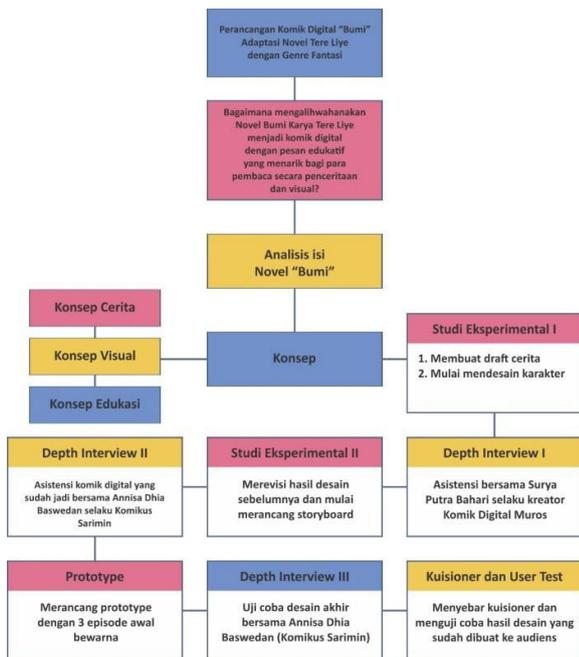
pernah tertuang pada novel sebelumnya.

Terdapat tiga faktor utama dalam mengalihwahanakan suatu sastra. Faktor pendorong pertama adalah beragam jenis sastra yang bersifat populer. Kedua adalah semiotika modern yang terinspirasi untuk menyebrangi batas dari kajian-kajian yang telah ada menjadi sebuah tampilan mode seperti kostum, latar tempat, penokohan, yang melibatkan seni, desain dan disiplin ilmu. Terakhir, berasal dari perkembangan teknologi yang semakin maju [2].

Salah satu media yang diadaptasi dari novel adalah media berupa komik. Komik merupakan kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon bagi yang melihatnya [3]. Berbeda dengan novel, komik lebih menekankan cerita dari segi visual. Misal dari gaya berpakaian tokoh, ciri khas, sifat, latar tempat, waktu dan sebagainya divisualisasikan secara luas. Selain itu, waktu yang diperlukan ketika membaca komik relatif cepat dibandingkan dengan novel. Hal itu dipengaruhi oleh kapasitas teks dialog sebagai unsur penyampaian informasi dalam komik lebih sedikit dibanding novel.

Penokohan menjadi dasar dari pengarang dalam mengembangkan karangannya. Dalam novel, penggambaran seorang tokoh ditampilkan secara tersirat sehingga tidak semua pembaca dapat memahami maksud jalan pikiran tokoh dalam sebuah karya sastra [4]. Imajinasi lewat kalimat yang terkandung pada novel, terbatas berdasarkan pengetahuan dari masing-masing pembaca. Komik salah satu seni rupa yang bersifat menghibur dan mengandung pesan tertentu tergantung isi dari cerita yang ditampilkan. Komik unggul dari penceritaan secara visual karena memiliki cirikhas tokoh, narasi, dan dialog yang telah ditetapkan sehingga dapat membekas di pikiran pembaca [5].

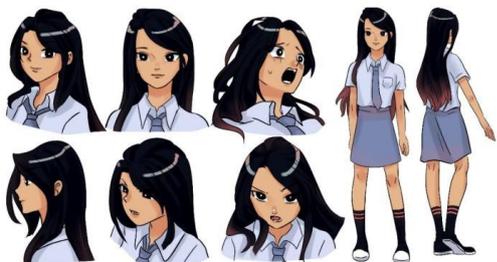
Novel Bumi merupakan salah satu novel best seller yang dikarang oleh Tere Liye. Novel ini bertemakan science fiction dengan genre fantasi. Novel Bumi memiliki pesan moral yang tersirat. Pesan tersebut melekat pada nilai pertemanan, kekeluargaan dan pendidikan. Sifat moral yang diajarkan berupa ketulusan hati dalam mencapai sesuatu. Atas dasar niat yang baik, akan mendatangkan balasan kebaikan pula. Selain norma kehidupan yang diceritakan, petualangan dan pertarungan antar karakter juga melengkapi nilai unggul dalam plot cerita. Bumi memiliki peluang untuk dialihwahanakan menjadi komik. Peluang yang menjadikan Novel Bumi menjadi sebuah komik adalah dengan mempertimbangkan berbagai faktor. Faktor pertama adalah nama Tere Liye. Tere Liye merupakan penulis kondang karena berhasil menelurkan beberapa novel yang diangkat menjadi film. Seperti Hafalan Shalat Delisa, Moga Bunda Disayang Allah, dan Rembulan Tenggelam di Wajahmu. Kedua adalah penerbit. Novel Tere Liye diterbitkan di



Gambar 1. Diagram alur perancangan



Gambar 2. Depth Interview bersama Annisa Dhia Baswedan selaku komikus Sarimin.



Gambar 3. Desain karakter utama Komik Bumi bernama Raib.



Gambar 4. Desain karakter utama bernama Seli sekaligus sahabat Raib.

penerbit terkenal seperti Republika dan Gramedia Pustaka Utama (GPU). Sebanyak 14 buku Tere Liye terbitan GPU berjudul Hujan sukses terjual 48.000 eksemplar dalam kurun waktu 6 bulan. Sedangkan terdapat sekitar 15 judul buku karya Tere Liye terbitan Republika semuanya kategori best seller dengan masing-masing judul telah tercetak sebanyak 20-40 kali.

Tabel 1. Tabel pembagian cerita dan adegan

Adegan	Kriteria Adegan	
Fantasi - Aksi	Warna	Dominasi warna biru dan ungu
	Panel	Panel horizontal, vertikal, dan diagonal
	Shot	<i>Establishment Shot Close up Medium Close up Mid Shot Wide Shot</i>
	Angle	<i>Eye Level View Angle Low Angle High Angle Shoulder Angle Back Angle Side Angle</i>
	Balon kata	<i>Yelling Bubble Basic Bubble Anime Ace 2.0</i>
Drama	Tipografi	Tipografi custom untuk efek suara dan ekspresi
	Warna	Dominan warna gelap dengan campuran merah, hijau, dan biru
	Panel	Panel vertikal dan horizontal
	Shot	<i>Close up Medium Close Up Mid Shot Back Angle Eye Level Low Angle Yelling Bubble Basic Bubble Multi-Bubble</i>
	Angle	<i>Back Angle Eye Level Low Angle Yelling Bubble Basic Bubble Multi-Bubble</i>
Slice of Life	Balon Kata	<i>Inwards Pointing Tail Bubble Cloud Like Bubble Dashed Line Bubble Anime Ace 2.0</i>
	Tipografi	Tipografi custom untuk efek suara dan ekspresi
	Warna	Dominasi warna-warna cerah
	Panel	Panel vertikal dan horizontal
	Shot	<i>Establishment Shot Medium Shot Wide Shot Close Up Medium Close Eye Level Bird Eye View Frog Level Normal Angle High Angle Caption Bubble Basic Bubble Multi-Bubble Wavy Bubble Cloud Like Bubble Yelling Bubble Anime Ace 2.0</i>
Kilas Balik	Tipografi	Tipografi custom untuk efek suara dan ekspresi
	Warna	Dominasi warna coklat terang dengan saturasi merah
	Panel	Panel horizontal dan vertikal
	Shot	<i>Close Up Medium Shot Wide Shot Side Angle Eye Level High Angle Low Angle Frog Eye Back Angle Yelling Angle</i>
	Angle	<i>Dashed Line Bubble Basic Bubble Cloud Like Bubble Caption Bubble Anime Ace 2.0</i>
	Tipografi	Tipografi custom untuk efek suara dan ekspresi

Strategi pemilihan media komik, dikarenakan komik sebagai bagian dari budaya yang populer yang berkaitan dengan media visual dan budaya figural [6]. Secara tidak langsung, komik dapat mempengaruhi emosi serta imajinasi yang akan berkembang mengikuti jalan cerita yang disajikan [7]. Komik dapat menggerakkan narasi dalam novel yang mewakilkan cerita menjadi bentuk gambar yang bervariasi. Selain itu, digunakan sebagai media penyampai pesan yang efektif dengan dukungan unsur visual, sehingga memungkinkan pesan yang akan disampaikan menjadi lebih jelas diterima oleh pembaca dibandingkan dengan bahasa tulis [8].



Gambar 6. Desain karakter guru sekolah bernama Selena.



Gambar 7. Desain karakter antagonis bernama Tamus.



Gambar 8. Desain Rumah Raib.



Gambar 9. Desain fasad sekolah, lorong, aula, ruang kelas dan kantin

Segmen utama yang dituju merupakan pembaca komik dengan profesi mahasiswa. Perancangan ini akan menghasilkan komik digital karena akses yang mudah dijangkau melalui aplikasi membaca gratis. Dapat disimpulkan, dengan adanya peluang inilah, penulis melihat sebuah kesempatan untuk mengembangkan novel Bumi ke media yang lebih luas. Melalui riset dan memahami jalan cerita novelnya, konten dari novel Bumi akan dibuat semenarik mungkin melalui visual karakter dan plot cerita sehingga menjadikan Komik Digital Bumi sebagai bacaan baru yang menyegarkan dan memiliki pesan edukatif.

**A. Rumusan Masalah**

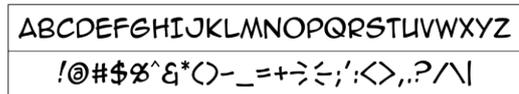
Bagaimana mengalihwahkan Novel Bumi Karya Tere Liye menjadi komik digital dengan pesan edukatif yang



Gambar 10. Storyboard episode 1.



Gambar 11. Warna palet semua karakter.



Gambar 12. Tipografi.

menarik bagi para pembaca secara penceritaan dan visual?

**B. Batasan Masalah**

1. Hasil dari perancangan ini mengadaptasi Novel Bumi menjadi komik digital.
2. Batasan unsur yang terkandung dalam cerita ialah bertemakan fantasi dan slice of life. Fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, dan tema yang keberadaannya diragukan bersifat khayalan dan tidak nyata [9] sedangkan slice of life merupakan kejadian sehari-hari yang menyesuaikan realita di sekitar [10].
3. Target utama pasar ialah pembaca komik dengan status

Tabel 2.  
Kajian Edukasi

No.	Nilai Kehidupan	Keterangan
1	Setia kawan	Ali diceritakan tidak punya teman dan sering bertengkar dengan Raib. Perlahan, Ali memahami bahwa teman lebih penting dan dia berusaha menjaga kedua sahabatnya Ali, Raib, dan Seli saling melindungi ketika pertempuran terjadi di aula maupun di dunia paralel. Tindakan saling melindungi terjadi secara spontanitas karena ketiga sahabat saling membutuhkan satu sama lain
2	Saling melindungi	Seli mengeluarkan kekuatannya untuk menolong Raib dan Ali yang akan diserang oleh pasukan Tamus. Seli mengerahkan petirnya agar Raib dan Ali terlindungi dari serangan mematikan
3	Tolong menolong	Selena merupakan guru yang tegas dan disiplin dalam mengajari murid-muridnya. Dalam komik, Selena sedang mendisiplinkan Raib dan Ali yang sedang bertengkar di lorong kelas. Selena mengajari kedua muridnya untuk tidak ribut dan akan memberikan hukuman apabila melanggar
4	Kedisiplinan	Kejujuran dapat dimulai dari hal yang sangat kecil seperti mengakui kesalahan terhadap guru. Pada komik, Raib maju dengan ragu karena lupa membawa PR-nya. Raib tahu akan mendapat konsekuensi atas kecerobohannya.
5	Kejujuran	Selena bertarung melawan Tamus tanpa kenal lelah. Hal itu disebut sebagai kegigihan untuk mengalahkan gurunya. Selena sangat gigih dalam pertarungan demi melindungi ketiga murid yang disayanginya.
6	Kegigihan	Selena merupakan guru yang baik dan perhatian pada murid-muridnya. Pada komik, Selena memperhatikan Seli yang terluka sehingga mengundang empati dan rasa khawatir dari Selena. Selena merupakan mantan murid Tamus yang jahat. Kejahatan yang Tamus ajarkan pada Selena tidak berdampak bagi murid-murid Selena. Selena membuktikan bahwa Selena mengajari kebaikan pada murid-muridnya melalui perkataannya. Bumi mengajarkan pesan moral berupa toleransi atau sikap menghargai terhadap sesama.
7	Empati	Hal kecil yang dilakukan Ali dan Raib timbul sebagai ungkapan terima kasih terhadap Seli yang telah melindungi mereka berdua.
8	Mengajarkan kebaikan	Orang tua Raib diceritakan sangat menyayangi Raib dengan penuh kasih.
9	Menghargai sesama	
10	Kasih sayang	

mahasiswa

- Alur penceritaan pada komik, dibuat relatif singkat dan tidak terlalu bergantung pada novel. Proses adaptasi ini berdasarkan sumber literatur dari Buku Richard Krevollin yang berjudul, *The Secret Box Office Movies Scenario* dan Buku Pamusuk Erneste yang berjudul *Novel dan Film* halaman 61 – 62.
- Dialog pada komik menggunakan bahasa Indonesia.
- Materi cerita diambil berdasarkan BAB 1 sampai dengan BAB 25 sesuai yang ada pada novel Bumi. Beberapa



Gambar 13. Sampul Komik Bumi bergambar Raib sebagai figur utamacerita



Gambar 14. Finalisasi Komik.



Gambar 15. Fantasi – Aksi menampilkan Tamus yang bertarung melawanSelena.

- adegan yang tidak mendukung cerita tidak dialihwahanakan ke dalam komik.
- Visual karakter Komik Bumi menggunakan gaya gambar semi-kartun seperti manga. Gaya gambar yang dipakai menggunakan semi-realis yaitu gabungan dari gaya realis dan kartun (Surmayanti, 2015). Komik impor Jepang mempengaruhi gaya gambar generasi muda dalam menciptakan sebuah komik [11].
  - Format ukuran kanvas pada webtoon adalah 800 px x 1280 px [12].

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengalihwahanakan Novel Bumi karya Tere Liye ke media visual berupa komik digital dengan pesan edukatif.



Gambar 16. Drama menampilkan adegan pertengkaran Ali dan Seli.



Gambar 17. *Slice of Life* menampilkan keseharian Raib di rumah dan disekolah.



Gambar 18. Kilas Balik menampilkan masa lalu Raib yang terjadi di episode.

## II. URAIAN PENELITIAN

### A. Alur Perancangan

Perancangan ini dimulai dengan menganalisis isi Novel Bumi untuk dikaji isi cerita, latar tempat, penokohan, dan sebagainya. Dari proses analisis novel dicetuskan 3 konsep yaitu cerita, visual, dan edukasi. Selanjutnya memahami kajian literatur mengenai alih wahana media untuk memperdalam wawasan.

Sumber data berupa tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan desain komik digital. Sumber referensi gambar yang digunakan berasal dari komik fantasi berjudul Dice dan White Blood. Referensi yang digunakan berdasarkan gaya gambar, tone warna, efek visual, dan sebagainya. Selanjutnya melakukan studi eksperimental untuk membuat rancangan desain karakter, storyboard serta draft cerita.

Rancangan draft yang telah disusun, kemudian dilakukan validasi terhadap ahli komik untuk memperoleh saran. Setelah semuanya selesai, dilakukan user testing terhadap target audien untuk menguji komik digital apakah sudah sesuai dengan target audien. Untuk lebih detailnya, Diagram berikut akan menjelaskan alur perancangan yang dilakukan oleh penulis yang dapat dilihat pada Gambar 1.

Pada tahap *depth interview* iii, dilakukan untuk tujuan memperoleh tanggapan terakhir dari ahli komik mengenai kelayakan komik digital yang telah jadi ke audien. Pendapat dari ahli komik, dapat dikaji lebih lanjut sebagai acuan untuk pengembangan komik ke depannya agar lebih baik. Selanjutnya, dilakukan proses *user test* untuk mengetahui respon dan pendapat dari responden, yang dapat dilihat pada Gambar 2.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Susunan Alur Cerita Komik

#### 1) Konsep Cerita

Dalam adaptasi cerita Novel Bumi, digunakan 4 bagian untuk mengelompokkan cerita. Bagian tersebut dibagi menjadi:

**Introduksi.** Pada tahap introduksi, konflik utama dimunculkan untuk membangun rasa penasaran para pembaca. Pada tahap ini pula, diperkenalkan tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

**Pra Konflik.** Tahap ini menjelaskan tentang masalah kecil yang muncul saat kemuculan Tamus di babak pertama panel akhir. Panel akhir tersebut, mengantarkan kemasalah yang akan terjadi di babak-babak selanjutnya.

**Konflik 1.** Konflik dimulai ketika kucing peliharaan Raib salah satunya menghilang dan muncul Kembali bersama Tamus. Kemudian, satu-persatu keanehan terjadi dimulai dari Selenia yang mengunjungi Rumah Raib, pulpen misterius temuan Raib, dan Seli yang memiliki kekuatan petir.

**Konflik 2.** Konflik kedua berisi masalah yang semakin besar. Cerita dimulai saat pertarungan antara Selenia dengan Tamus yang terjadi di aula sekolah. Pertarungan tersebut mengantarkan Raib dan kawan-kawan menuju dunia paralel.

### B. Visual Komik

#### 1) Desain Karakter

##### a. Raib

Desain diatas merupakan konsep awal karakter Raib. Desain Raib dibuat sederhana dengan tone utama berwarna pink hitam. Raib diceritakan gadis yang cukup pemalu dengan rambut panjang kehitaman. Warna ombre pink pada Rambut Raib, disesuaikan untuk tujuan ikonisasi dalam cerita yang dapat dilihat pada Gambar 3.

##### b. Seli

Desain Seli menggambarkan sosok karakter remaja ceria penyuka Budaya Korea. *Tone* warna Seli menggunakan

warna cerah khususnya kuning terang dan jingga. *Tone* warna ini bertujuan menggambarkan sosok Seli yang ekspresif. *Hoodie* yang digunakan Seli memiliki arti bahwa Budaya Korea membuatnya lebih bergaya mengikuti gaya berpakaian zaman modern, yang dapat dilihat pada Gambar 4.

c. Ali

Desain Ali digambarkan berantakan dan urakan, sesuai dengan sifatnya yang suka mencari masalah. Kancing atas sengaja dibuka untuk memperlihatkan dirinya yang berantakan. Selain itu, Ali digambarkan sebagai karakter yang jenius. *Tone* warna untuk Ali berwarna hitam dan hijau. *Tone* tersebut menggambarkan cirikhas Ali yang pemikir, yang dapat dilihat pada Gambar 5.

d. Selena

Selena merupakan guru Raib, Ali, dan Seli, sekaligus mata-mata Klan Bulan. Karena kesannya yang misterius, Selena digambarkan dengan pakaian serba gelap dengan rambut keriting yang khas. Tubuhnya dibuat semampaiyang bertujuan memudahkannya bergerak saat bertarung. *Tone* warna Selena menggunakan warna hitam, ungu, dan *peach*, yang dapat dilihat pada Gambar 6.

e. Tamus

Tamus merupakan musuh utama dalam serial ini. Gambar diatas memperlihatkan desain Tamus yang mencekam. Tamus digambarkan memiliki rupa yang jahat dan mengintimidasi. Cirikhas Tamus terletak pada rambut dan telingnya yang meruncing. Alis dibuat naik keatas mempertegas bahwa karakter tersebut licik. Deretan gigi taring menyiratkan Tamus adalah sosok yang kejam yang dapat dilihat pada Gambar 7.

## 2) Desain Lingkungan

a. Rumah Raib

Gambar diatas merupakan konsep desain Rumah Raib. Desain Rumah Raib muncul pada babak kesatu di Komik Digital Bumi untuk menggambarkan area tempat tinggal Raib dan orang tuanya yang dapat dilihat pada Gambar 8.

b. Sekolah

Gambar diatas merupakan desain Sekolah Raib. Terdiri dari lorong sekolah, kantin, aula, dan ruang kelas. Penggambaran sekolah Raib terinspirasi dari berbagai sekolah negeri di Indonesia, yang dapat dilihat pada Gambar 9.

3) Storyboard

Setelah melakukan riset dan menghasilkan naskah dasar, selanjutnya adalah merancang storyboard. Storyboard ini akan menjadi acuan sketsa dasar untuk pengerjaan komik digital kedepannya.

a. Warna

Palet warna ditentukan berdasarkan karakteristik tiap tokoh komik. Penggunaan variasi warna khususnya pada rambut tiap karakter bertujuan untuk ikonisasi dan menciptakan karakter lebih dinamis, yang dapat dilihat pada Gambar 11.

b. Tipografi

Teks pada komik digunakan sebagai dialog untuk menyampaikan informasi di dalam cerita. Sebuah teks harus ditampilkan agar terlihat jelas dan dapat dibaca.

Berikut ini typeface yang ditetapkan untuk teks dialog dalam komik Bumi. Nama font ini adalah Anime Ace 2.0. Font ini sering digunakan sebagai font dasar yang terdapat

pada komik. Umumnya, font ini sering dijumpai di berbagai jenis komik karena penggunaannya yang gratis.

## C. Kajian Edukasi pada Komik

Konsep edukasi yang dialihwahanakan ke komik adalah pesan moral yang menjadi contoh nilai kehidupan dalam berperilaku sehari-hari. Bumi memiliki banyak pesan moral diantaranya kejujuran dan keteguhan hati dalam mencapai sesuatu. Berikut adalah tabel ringkasan konsep edukasi yang ditampilkan ke dalam komik digital Bumi.

## IV. IMPLEMENTASI DESAIN

Luaran yang dicapai pada perancangan ini berupa komik digital sebanyak 3-episode berwarna. Terdiri dari *chapter prolog*, *chapter 1*, dan *chapter 2*.

### A. Cover Komik

Poster diatas merupakan poster Komik Bumi. Poster tersebut menampilkan karakter Raib sebagai karakter utama. Penggambaran Raib dibuat dinamis dengan rambut yang berkibar. *Tone* warna yang digunakan adalah biru gelap dengan tambahan biru terang di tengahnya. Cahaya yang terletak di belakang Raib, menimbulkan kesan yang dramatis, yang dapat dilihat pada Gambar 13.

### B. Finalisasi Komik

Gambar diatas merupakan tampilan akhir dari komik digital yang sudah siap untuk dibaca. Konten diatas menampilkan cerita prolog tentang kemunculan Tamus di aula sekolah, yang dapat dilihat pada Gambar 14.

### C. Sample Adegan

#### 1) Fantasi – Aksi

Fantasi – Aksi menampilkan Tamus yang bertarung melawan Selena yang dapat dilihat pada Gambar 15.

#### 2) Drama

Drama menampilkan adegan pertengkaran Ali dan Seli yang dapat dilihat pada Gambar 16.

#### 3) Slice of Life

Slice of Life menampilkan keseharian Raib di rumah dan di sekolah yang dapat dilihat pada Gambar 17.

#### 4) Kilas Balik

Kilas Balik menampilkan masa lalu Raib yang terjadi di episode 1 yang dapat dilihat pada Gambar 18.

## V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Telah dihasilkan kesimpulan yang didapat dari Perancangan Komik Digital tentang Bumi adaptasi Novel Tere Liye ini adalah sebagai berikut: Unsur fantasi pada perancangan ini, berfokus pada pertarungan aksi terhadap dua karakter, Selena dan Tamus. Pembimbing memberi catatan terhadap penulis untuk memberikan dunia fantasi ke dalam komik digital Bumi.

(1) Fantasi terdiri dari sebuah alam yang tidak nyata dan terikat ruang dan waktu. Fungsinya untuk menekankan bahwa, perancangan ini memang bercerita tentang petualangan di dunia fantasi. (2) Angle atau sudut pandang perlu dibuat lebih bervariasi agar tidak monoton. (3) Memperbanyak adegan establishment shot kedepannya.

Berdasarkan hasil post test, responden berpendapat bahwa Komik Bumi dinilai cukup berhasil dari segi visual sehingga

Komik ini dapat dikembangkan lebih baik ke depannya. Unsur visual pada tokoh Komik Bumi, dinilai cukup berhasil dalam mewujudkan imajinasi pembaca novel. Responden menilai, karakter Komik Bumi dapat dibedakan dengan keunikan masing-masing.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. D. Damono, *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018. [Online]. Available: [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2-VMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Alih+Wahana&ots=Kzm8E0XEYi&sig=QWOrL8-ieQktoDVdhA383EzHVSw&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=2-VMDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Alih+Wahana&ots=Kzm8E0XEYi&sig=QWOrL8-ieQktoDVdhA383EzHVSw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- [2] G. Kress and T. van Leeuwen, *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold Publishers, 2001.
- [3] S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial, 1994.
- [4] A. Katino, *Anakku Dipotret Malaikat*. Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2017.
- [5] D. Nugroho Mukti, "Penciptaan karya komik alternatif," *Jurnal Seni Rupa*, vol. 3, no. 2, pp. 16–22, Jan. 2015, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/10512>
- [6] I. Tania and S. R. Wardiani, "Novel dan komik jingga dan senja karya esti kinasih: kajian struktur dan alih wahana," *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, vol. 8, no. 2, pp. 143–155, Dec. 2020, doi: 10.31813/GRAMATIKA/8.2.2020.338.143-155.
- [7] I. N. Azizah, L. F. Dea, M. Yusuf, M. Zuniati, and A. Muslimin, "Eksperimentasi media pembelajaran komik edukasi pengenalan angka bagi anak usia dini," *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 16–21, Nov. 2021, doi: 10.24853/YBY.5.2.16-21.
- [8] S. Lesmana, "Perancangan komik pelajaran matematika tentang pengenalan dan penulisan angka romawi bagi siswa sekolah dasar," Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), Bandung, 2016. [Online]. Available: <https://repository.unikom.ac.id/25450/>
- [9] B. Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1995.
- [10] R. E. Brenner, *Understanding Manga and Anime*. Westport, Conn.: Libraries Unlimited, 2007. [Online]. Available: <https://ebooks.abc-clio.com/?isbn=9780313094484>
- [11] M. S. Gumelar, "Menguak mitos: diskursus gaya gambar Amerika, Jepang, Eropa, gaya gambar Indonesia dan implikasinya," *Jurnal Bahasa Rupa*, vol. 1, no. 1, pp. 25–34, Oct. 2017, doi: 10.31598/BAHASARUPA.VIII.140.
- [12] W. A. Zona, "Perancangan informasi silek harimau seni beladiri Sumatera Barat melalui media komik webtoon," Universitas Komputer Indonesia, Bandung, 2019.