TUGAS AKHIR - DV

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON ADAPTASI BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN

INDI DESTIA SAGITA
083115400

Dosen
Rabendra Yudistira Alamin, S.T.,
NIP. 19830328 201404

Departemen Desain Produk - Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh

TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN KOMIK DIGITAL WEBTOON ADAPTASI BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN

Indi Destia Sagita 08311540000042

Dosen Pembimbing Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds NIP. 19830328 201404 1002

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2020

FINAL ASSIGNMENT – DV 184801

DESIGNING WEBTOON COMIC ADAPTATION OF FOLKLORE "BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH" FOR AGE 17-23

Indi Destia Sagita 08311540000042

Lecturer Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds NIP. 19830328 201404 1002

INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME – VISUAL COMMUNICATION DESIGN FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

2020

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON ADAPTASI CERITA RAKYAT BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN

TUGAS AKHIR (DV 184801)

Disusun untuk Memenuhi Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

pada

Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual

Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Indi Destia Sagita

NRP. 08311540000042

Surabaya, 20 Agustus 2020

Periode Wisuda 122 (September 2020)

Mengetahui,	Disetujui,
Kepala Departemen Desain Produk	Dosen Pembimbing
Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.	**Rabendra Yudistira A., S.T., M.Ds**
NIP. 19700703 199702 1001	**NIP. 19830328 201404 1002**

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Indi Destia Sagita**

NRP : **0831154000042**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **"PERANCANGAN KOMIK WEBTOON ADAPTASI CERITA RAKYAT BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN"** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 20 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Indi Destia Sagita

08311540000042

PERANCANGAN KOMIK WEBTOON ADAPTASI CERITA RAKYAT BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN

Nama Mahasiswa : Indi Destia Sagita
NRP : 08311540000042
Departemen : Desain Komunikasi Visual

ABSTRAK

Di era modern ini cerita-cerita rakyat asli Indonesia mulai tergerus oleh ceritacerita dari luar negeri. Banyak cerita rakyat Indonesia yang dianggap sudah terlalu kuno untuk dinikmati di masa kini. Mengangkat cerita *Bawang Merah dan Bawang Putih* untuk dijadikan sebuah komik merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat dan melestarikan cerita-cerita yang berasal dari Indonesia, serta menyadarkan bahwa cerita dari Indonesia juga tidak kalah menarik dengan cerita-cerita dari luar negeri.

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini yaitu studi literatur mengenai perkembangan cerita rakyat di Indonesia. Selain itu menggunakan metode penyebaran kuesioner untuk mengetahui segmentasi dan minat pasar terhadap komik digital bertema adaptasi cerita rakyat. Lalu melakukan wawancara dan *depth interview* dengan pakar, salah satunya yaitu penulis naskah. *Output* dari perancangan ini yaitu sebuah komik digital yang mengadaptasi beberapa bagian dari cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih yang untuk nantinya diharapkan para pembaca dapat teringat dengan cerita Bawang Merah dan Bawang Putih walaupun tidak secara langsung.

Kata Kunci : Komik Digital, Bawang Merah dan Bawang Putih, Cerita Rakyat

DESIGNING WEBTOON COMIC ADAPTATION OF FOLKLORE "BAWANG MERAH DAN BAWANG PUTIH" FOR AGE 17-23 YEARS

Nama Mahasiswa : Indi Destia Sagita
NRP : 08311540000042
Departemen : Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

In this modern era, indigenous Indonesian folklore began to be eroded by stories from abroad. Many Indonesian folktales are considered too old to be enjoyed in the present. Raising the story of Bawang Merah and Bawang Putih to be used as a comic is one way to increase interest and preserve stories originating from Indonesia, and to realize that stories from Indonesia are also interesting with stories from abroad.

The research method that used in this design is the study of literature regarding the development of folklore in Indonesia. In addition, using the method of distributing questionnaires to determine the segmentation and market interest in digital comics themed adaptation of folklore. Then conduct interviews and depth interviews with experts, one of which is the script writer. The output of this design is a digital comic which adapted several parts of the folklore of Bawang Merah and Bawang Putih, which in the future the readers were expected to remember the story of Bawang Merah and Bawang Putih, although not directly.

Keywords: *Digital Comics, Bawang Merah and Bawang Putih, Folklore*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkah dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan laporan ini yang berjudul "PERANCANGAN KOMIK WEBTOON ADAPTASI CERITA RAKYAT BAWANG MERAH BAWANG PUTIH UNTUK USIA 17-23 TAHUN" untuk memenuhi tugas akhir dari mata kuliah Desain Komunikasi Konseptual. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua dan kedua kakak saya yang senantiasa mendukung dan mendoakan kelancaran proses pengerjaan perancangan ini.
2. Mas Reza dan Kak John yang telah memberikan banyak sekali masukan untuk proses pengerjaan perancangan ini.
3. Dosen Pembimbing Rabendra Yudistira Alamin, S.T., M.Ds atas bimbingannya dengan memberikan kritik dan saran yang membangun untuk menunjang pengerjaan perancangan ini serta hal-hal di luar perancangan.
4. Dosen Penguji Didit Prasetyo, S.T., M.T. dan R. Eka Rizkiantono, S. Sn., M.Ds atas bimbingannya selama proses sidang serta kritik dan saran yang membangun untuk menunjang pengerjaan perancangan ini serta hal-hal di luar perancangan.
5. Yusti, Mepe, Saffa, Dea, Ijal, Gita Mahardika, Danika dan teman-teman lainnya yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi penulis semangat dan doa selama proses pengerjaan perancangan ini.
6. Halida, Dhira, dan Anita yang telah bertahan bersama-sama penulis dan saling berbagi keluh kesah dan saling menyemangati selama proses perancangan ini, kalian luar biasa.
7. Kepada NU'EST yang lagu-lagu dan kontennya senantiasa menemani penulis di masa-masa sulit selama pengerjaan dan memberikan semangat untuk menuntaskan perancangan ini.
8. Olas dan Alaf yang senantiasa menghibur penulis di masa-masa sulit selama proses
9. Dan kepada *hacker* yang telah meraibkan hampir seluruh data-data di laptop saya, semoga amal perbuatan anda dibalas Allah SWT.

10. Dan yang terakhir, terima kasih kepada penulis sendiri yang telah dengan luar biasa berani dan berjuang untuk dirinya hingga di titik di mana tidak akan pernah menyangka bahwa penulis bisa sampai di titik ini.

Demikian laporan Tugas Akhir ini telah disusun, semoga hasil dari laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Laporan ini tentunya masih jauh dari sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata, untuk itu pemberian kritik serta saran yang membangun akan sangat diharapkan agar ke depannya bisa lebih baik dan lebih maksimal.

Surabaya, November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

BAB I **1**

PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1. 3 Rumusan Masalah 4

1.4. Tujuan 4

1.5. Manfaat Penelitian 5

1.6 Ruang Lingkup 5

1.7. Sistematika Penulisan Laporan 5

BAB II **8**

TINJAUAN PUSTAKA DAN EKSISTING **8**

2.1 Versi Cerita “Bawang Merah Bawang Putih” 8

2.2 Menulis Cerita Adaptasi 9

2.3 Teori Sinematografi 13

2.4 Storytelling pada Komik 14

2.5 Penokohan 19

2.6 Alternate Ending 21

2.7 Studi Kompetitor 23

2.8 Analisa Studi Kompetitor 24

2.9 Studi Komparator 27

2.10 Analisa Studi Komparator 29

2.11 Analisa Platform Webtoon 31

2.12 Referensi Visual 33

BAB III **37**

METODOLOGI PENELITIAN **37**

3.1 Bagan Alur Perancangan 37

3.2 Kuesioner 38

3.3 Protokol Riset 39

3.4 Studi Eksperimental 40

3.5 Rencana Jadwal Penelitian 41

BAB IV 42

ANALISA HASIL PENELITIAN 42

4.1 Hasil In-Depth Interview I dan II 42

4.2 Hasil In-Depth Interview III 45

4.3 Hasil Kuesioner 46

4.4 Kriteria Desain 50

BAB V 66

KONSEP DESAIN 66

5.1 Deskripsi Perancangan 66

5.2 Konsep Media 67

5.3 Judul Komik 67

5.4 Kriteria Desain 67

5.5 Teknis Komik 71

5.6 Proses Pembuatan Komik 80

5.7 Desain Karakter 80

5.9 Terapan Komik 86

5.10 Alternatif Cover 87

5.11 Final Cover 89

5.12 Logo 89

5.13 Sampel Komik 90

5.14 Implementasi Komik 94

BAB VI 97

KESIMPULAN DAN SARAN 97

6.1 Kesimpulan 97

6.2 Saran 97

DAFTAR PUSTAKA 99

LAMPIRAN 106

BIODATA PENULIS 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Romeo and Juliet 10

Gambar 2. 2 Adaptasi Novel The Hobbit karya J.R.R. Tolkien 11

Gambar 2. 3 Adaptasi Cerita *"Hansel and Gratel"* 12

Gambar 2. 4 Contoh *Moment to Moment*..... 16

Gambar 2.5 Contoh *Act to Act* 17

Gambar 2.6 Contoh *Subject to Subject* 18

Gambar 2.7 Contoh *Scene to Scene* 18

Gambar 2.8 Contoh *Aspect to Aspect* 19

Gambar 2.9 Contoh *Non Sequence* 19

Gambar 2.10 *Chiller* 25

Gambar 2.11 *Creep* 26

Gambar 2.12 Cinderella (1950) 30

Gambar 2.13 Moana (2016) 31

Gambar 2.14 Logo Webtoon 34

Gambar 2.15 Halaman Utama LINE Webtoon 34

Gambar 2.16 Macam-Macam Genre Komik pada LINE Webtoon 35

Gambar 2.17 *Manhwa Style* 36

Gambar 2.18 Webtoon *Genre Horor-Thriller* 37

Gambar 2.19 Webtoon *Genre Horor-Thriller* 38

Gambar 3.1 Bagan Alur Perancangan 39

`

Gambar 4.1 Foto Bersama Narasumber 45

Gambar 4.2 Diagram Hasil Kuesioner 51

Gambar 4.3 Diagram Hasil Kuesioner 51
Gambar 4.4 Diagram Hasil Kuesioner 52

Gambar 4.5 Diagram Hasil Kuesioner 52

Gambar 4.6 Diagram Hasil Kuesioner 53

Gambar 4.7 Diagram Hasil Kuesioner 54

Gambar 4.8 Diagram Hasil Kuesioner 54

Gambar 4.9 Webtoon Horor 61

Gambar 4.10 “Lukisan” dan “*Creep”* 61

Gambar 4.11 *“A Trail of Blood”* karya Shuuzou Oshimi..... 62

Gambar 4.12 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Melati 64

Gambar 4.13 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Tante Ratna 65

Gambar 4.14 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Mawar 65

Gambar 4.15 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Puspa 65

Gambar 4.15 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Andra 66

Gambar 4.16 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Ayah 66

Gambar 4.17 Sketsa *Environment* Kampus 67

Gambar 4.17 Sketsa *Environment* Rumah 67

Gambar 5.1 Proses Pembuatan Komik 84

Gambar 5.2 Melati 85

Gambar 5.3 Tante Ratna 86

Gambar 5.4 Mawar 87

Gambar 5.5 Puspa 88

Gambar 5.5 Andra..... 89

Gambar 5.6 Ayah 90

Gambar 5.7 Alternatif *Cover 1* 91

Gambar 5.8 Alternatif *Cover 2* 92
Gambar 5.9 Alternatif *Cover 3* 92

Gambar 5.10 *Cover* 93

Gambar 5.11 Alternatif Logo 93

Gambar 5.13 Sampel Komik 94

Gambar 5.13 Sampel Komik 95

Gambar 5.13 Sampel Komik 96

Gambar 5.13 Sampel Komik 97

Gambar 5.14 Terapan Komik pada *Smartphone* 98

Gambar 5.15 Terapan Komik Webtoon pada *PC* 98

Gambar 5.16 Terapan Komik Webtoon 99

`

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisa Studi Kompetitor ……..27

Tabel 2.2 Analisa Studi Komparator …… 31

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner 40

Tabel 3.2 Pertanyaan *In-Depth Interview I* ……...41

Tabel 3.3 Pertanyaan *In-Depth Interview II* ……..42

Tabel 3.4 Pertanyaan *In-Depth Interview III* ……42

Tabel 3.5 Jadwal Pelaksanaan Konseptual …… 43

Tabel 4.1 Tokoh dan *Archetype* ……63

Tabel 5.1 Spesifikasi Komik Webtoon …… 75

Tabel 5.2 Kriteria Visual Antar *Genre* ……76

Tabel 5.3 Kriteria Visual Gaya Gambar …… 78

Tabel 5.4 Kriteria Adegan ……...83

Tabel 5.5 *Archetype* Karakter …… 84

Tabel 5.6 Karakter Melati ……...85

Tabel 5.7 Karakter Tante Ratna ……...86

Tabel 5.8 Karakter Mawar …… 87

Tabel 5.9 Karakter Puspa ……88

Tabel 5.10 Karakter Andra ……...89

Tabel 5.11 Karakter Ayah ……90

`

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki potensi dongeng tradisional sebagai salah satu bentuk ekspresi kebudayaan daerah yang jumlahnya ratusan dan tersebar di seluruh Indonesia. Cerita-cerita dongeng Indonesia merupakan fenomena budaya yang bersifat universal dalam kehidupan masyarakat. Menurut Rusyana (Rachman, 1994:5), dongeng merupakan warisan budaya nasional dan masih mempunyai nilai-nilai yang patut dikembangkan dan dimanfaatkan untuk kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, antara lain dalam apresiasi sastra.

Dengan keragamannya, menurut artikel situs sindonews.com terdapat lima teratas yang masuk dalam cerita dongeng terpopuler di Indonesia salah satunya yaitu cerita "Bawang Merah Bawang Putih" yang menempati posisi teratas, diikuti oleh cerita "Si Kancil, "Malin Kundang", "Timun Mas", dan "Sangkuriang". Dan perancang memilih cerita "Bawang Merah Bawang Putih" sebagai *sampling* yang akan dieksekusi untuk rangkaian riset berdasarkan tingkat kepopulerannya.

Cerita "Bawang Merah Bawang Putih" merupakan cerita dongeng Melayu asal Riau yang sangat terkenal di Indonesia. Cerita ini sangat popular di kalangan anak-anak maupun orang dewasa dari masa ke masa. Tidak diketahui siapa pengarang asli dari cerita ini karena cerita ini disampaikan melalui mulut ke mulut sehingga akhirnya banyak bermunculan versi-versi cerita yang mengadaptasi cerita "Bawang Merah Bawang Putih".

Cerita "Bawang Merah Bawang Putih" seringkali disandingkan dengan dongeng tradisional Cinderella yaitu dari segi kesamaan jalan ceritanya yang cukup mirip, serta kemiripan watak beberapa karakternya. Awal mula kisah aslinya justru berasal dari Cina pada 860. Kisah ini tercatat di *Miscellaneous Record of Yu Yang* oleh Tuan Ch'ing-Shih, buku yang

sudah ada sejak dinasti Tang. Versi yang paling terkenal yaitu berasal dari Prancis, yang ditulis oleh Charles Perrault pada tahun 1967. Hingga pada tahun 1950, animasi dari Walt Disney menjadi acuan dari cerita Cinderella versi kontemporer dan menjadi inspirasi dibuat menjadi versinya masing-masing banyak negara, termasuk Indonesia.

Dengan kepopulerannya, cerita “Bawang Merah Bawang Putih” sempat diadaptasi menjadi sinetron dengan episode pertama yang rilis pada tahun 2004 hingga episode terakhirnya yaitu episode ke 108 pada tahun 2006, di mana sinetron ini ditayangkan di RCTI. Dilansir dari detik.com, sinetron ini begitu popular pada masa itu sehingga mencapai sekitar 5 juta penonton.

Penceritaan dengan gaya yang baru merupakan suatu upaya agar cerita rakyat tidak hilang ditelan waktu. Beberapa upaya yang dilakukan dalam pelestarian cerita dongeng yaitu pendokumentasian dan pencetakan buku cerita yang dilakukan sejak tahun 1980-an oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui Proyek Penerbitan Sastra Daerah.

Munculnya media-media yang lebih efektif serta modern dapat dijadikan sebagai pengaplikasian suatu cerita dongeng akan memudahkan masyarakat untuk mengakses kembali cerita-cerita yang sudah mulai tergerus oleh zaman dan mungkin akan terancam punah. Media-media ini memungkinkan cerita-cerita dongeng diakses hingga luar daerah atau bahkan secara global, hal ini akan ampu menciptakan pemahaman antar budaya dan diharapkan mendidik masyarakat untuk mampu memahami perbedaan etnis dan budaya lain. Cerita dongeng juga dapat menjadi media pemersatu ya`ng menekankan rasa solidaritas dan simpati terhadap suatu karya dalam negeri. Maka dari itu, hal-hal tersebut akan didukung dengan media penceritaan yang mampu merepresentasikan dengan baik pesan-pesan yang ingin disampaikan dan memberikan kesan tersendiri kepada pembacanya.

Penggunaan komik sebagai salah satu media penceritaan dapat menjadi salah satu alternative dalam merevitalisasi cerita dongeng. Keunggulan yang dimiliki media ini yaitu dapat menyampaikan suatu pesan

atau cerita ke dalam bentuk gambar dan juga bentuk teks (dialogdialog), sehingga akan memudahkan pembaca-pembaca yang kesulitan dalam membayangkan skenario, latar, maupun visualisasi karakterkarakter yang terdapat di dalam cerita dongeng. Komik tidak hanya media yang sekadar sebagai media yang menampilkan cerita menghibur dan menyenangkan. Fungsi penggunaan media komik dapat diterapkan ke berbagai aspek, seperti untuk media pembelajaran, politik, bahasa, dan masih banyak bidang-bidang lainnya.

Perkembangan komik di Indonesia tidak benar-benar terhenti. Banyak komik-komik strip yang terbit setiap minggunya di surat kabar lokal maupun nasional. Akan tetapi itu saja belum tentu cukup bagi komik Indonesia untuk mendapatkan pengakuan publik. Mendekati tahun 2000, mulai bermunculan komunitas dan studio komik baru yang mengangkat isu kebangkitan komik Indonesia. Sebagai salah satu media popular yang memiliki banyak peminat, komik dianggap penting untuk menjadi salah satu kebudayaan kiwari di Indonesia. Indonesia tidak cukup hanya menjadi konsumen, namun juga harus bisa menjadi produsen bagi negaranya sendiri dan membangkitkan semangat baru bagi para komikus Indonesia.

Dengan bangkitnya kembali komik Indonesia, masih jarang yang mengangkat cerita-cerita dongeng. Maka dari itu, perancangan komik kali ini akan mengadaptasi cerita “Bawang Merah Bawang Putih” dengan versi dan platform yang lebih modern.

Di era yang serba digital ini memunculkan inovasi-inovasi baru dalam berkomik seperti populernya penggunaan komik digital, atau yang paling popular saat ini yaitu aplikasi komik bernama LINE Webtoon yang diluncurkan sejak tahun 2015 awal. Dilansir dari laman Kompas 2016, Indonesia termasuk sebagai pengguna aktif terbanyak yaitu yang tertinggi mencapai 6 juta pembaca dalam sebulan.

Dengan kemudahan akses yang tersedia, makin memudahkan untuk para komikus Indonesia yang semakin percaya diri dalam meciptakan karya-karya baru yang menyelipkan konten-konten lokal seperti kultur yang ada pada suatu daerah, penggunaan bahasa daerah, maupun hal-hal yang sedang

menjadi tren di kalangan muda-mudi di Indonesia. Salah satu contohnya adalah kepopuleran komik harian empat panel berjudul Tahilalats yang pertama kali dipublikasikan melalui akun instagram @tahilalats pada tahun 2014 yang saat ini telah mencapai 3,2 miliar lebih pengikutnya di instagram. *Genre* komik ini lebih menekankan pada sindiran-sindiran mengenai kegiatan sehari-hari dan juga memiliki
"*plot twist*" sebagai ciri khas di setiap ceritanya yang sulit ditebak oleh pembaca.

1.2 Identifikasi Masalah

a. Menurunnya kepopuleran cerita rakyat Indonesia yang kalah gaungnya oleh konten-konten luar, sehingga dapat mengancam keberadaan dari cerita itu sendiri dan akan berakibat berkurangnya keberagaman budaya lokal

b. Media yang membahas mengenai cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih belum pernah lagi dibuat versi terbarunya

c. Masih sedikit cerita rakyat yang dibuat adaptasi versi komik digitalnya
d. Cerita "Bawang Merah Bawang Putih" dapat dimaksimalkan menggunakan media komik digital karena belum ada yang mengadaptasi cerita tersebut ke dalam bentuk komik digital

1. 3 Rumusan Masalah

Bagaimana mengenalkan kembali cerita "Bawang Merah Bawang Putih" ke dalam media yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan pemanfaatan media komik adaptasi digital ataupun online.

1.4. Tujuan

Mengenalkan kembali cerita rakyat (studi kasus: "Bawang Merah Bawang Putih") melalui pendekatan yang sejalan dengan tren komik digital yang sedang berkembang.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Untuk meningkatkan pamor cerita dongeng Indonesia agar setara dengan cerita-cerita lain dari mancanegara

2. Manfaat Teoritis

a. Hasil penelitian ini diharapkan sedikit banyak mampu menjadi acuan terhadap penelitian-penelitian yang lain, serta dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu desain komunikasi visual yang difokuskan pada upaya pelestarian cerita dongeng dan pemanfaatkan komik digital sebagai media yang mewadahi bidang keilmuan apapun.

b. Diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai potensi terhadap keberagaman produk budaya yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia

1.6 Ruang Lingkup

a. Pemanfaatan metode adaptasi cerita rakyat ke dalam komik digital Webtoon dengan penerapan konsep a*lternate ending* dan gaya gambar *manhwa*

b. Adaptasi komik Bawang Merah Bawang Putih hingga tiga episode dengan satu *alternate ending*

c. Mengadaptasi dari cerita asli “Bawang Merah Bawang Putih”

d. Judul komik adaptasi berjudul “Kelam : Adaptasi Cerita Rakyat”

e. Gaya penceritaan menggunakan gabungan dari alur maju dan alur mundur

f. Visualisasi desain karakter yang dibuat yaitu :
- Melati (Bawang Putih)
- Tante Ratna (Ibu Tiri)
- Mawar (Bawang Merah)
- Puspa (karakter tambahan yang dibuat oleh perancang)
- Andra (karakter tambahan yang dibuat oleh perancang)
- Ayah Melati

1.7. Sistematika Penulisan Laporan

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang perancangan komik digital “Bawang Merah Bawang Putih”, membahas tentang fenomena

rendahnya minat masyarakat Indonesia terhadap cerita dongeng, serta mengidentifikasi masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat yang terkandung dalam perancangan komik digital ini.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN EKSISTING

   Berisi tentang tinjauan pustaka tentang komik yang digunakan sebagai acuan dan referensi yang memiliki keterkaitan dalam merancang komik digital “Bawang Merah Bawang Putih”.

3. BAB III METODE PENELITIAN

   Menjabarkan judul penelitian dengan metode-metode yang digunakan untuk penelitian seperti dalam pengambilan dan analisis data yang didapat dari metode pengambilan data sekunder, yaitu wawancara dan juga penyebaran kuesioner online. Pengambilan data primer juga dilakukan demi menunjang teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan komik digital “Bawang Merah Bawang Putih”.

4. BAB IV KONSEP DESAIN

   Berisi tentang konsep-konsep desain yang dibuat berdasarkan hasil penelitian pada penerapan metode-metode yang digunakan dalam perancangan ini.

5. BAB V IMPLEMENTASI DESAIN

   Menjabarkan hasil desain secara keseluruhan termasuk desain karakter, *layout*, *paneling*, hingga *coloring*, serta pengaplikasian desain pada platform yang digunakan.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN EKSISTING

2.1 Versi Cerita "Bawang Merah Bawang Putih"

Bawang Merah Bawang Putih merupakan cerita dongeng yang sangat terkenal dari Indonesia. "Bawang Merah Bawang Putih" bercerita tentang dua orang anak gadis cantik kakak beradik yang memiliki sifat dan perangai yang sangat berbeda dan bertolak belakang, serta mengenai seorang ibu tiri yang tidak adil dan pilih kasih. Seiring berjalannya waktu, cerita "Bawang Merah Bawang Putih" dikenal memiliki bermacammacam versi.

Jika menurut Stephen Oppenheimmer dalam bukunya yaitu "*Eden in the East :* Surga dari Timur", kisah Bawang Merah Bawang Putih berasal dari Bali atau judul versi Bali-nya adalah "Crukcuk Kuning" dan banyak dipengaruhi dari kisah terkenal tentang jenis kisah baik/buruk atau baik/jahat yaitu dari cerita Jerman berjudul "Ibu Holle" oleh Grimm Bersaudara yang merupakan akademisi asal Jerman yang telah banyak menciptakan karya-karya di bidang linguistik termasuk cerita-cerita dongeng dan dongeng. Cerita dongeng Bali menghubungkan kisah Ibu Holle dari Jerman dengan sangat erat di Asia Tenggara. Sama dengan Ibu Holle, kisah ini mempertahankan konsep sayuran atau umbi-umbian yang bisa berbicara.

Beberapa versi Bawang Merah Bawang Putih yang dikenal memiliki sedikit perbedaan pada alur cerita di antaranya yang paling terkenal yaitu terdapat dua versi jalan cerita. Orang-orang biasa menyebutnya versi ikan mas dan versi labu emas. Perbedaannya hanya pada objek yang menjadi kunci utama pada cerita Bawang Merah Bawang Putih, selebihnya seperti kesamaan tokoh, penokohan, perwatakan, tetap sama. Hal ini menjadi salah satu pemicu bahwa nantinya cerita adaptasi Bawang Merah Bawang Putih yang akan untuk komik Webtoon yaitu mengambil kesamaan tokoh dan penokohannya dan akan menjadi adaptasi yang bersifat bebas dan tidak terpaku pada sumber utamanya.

2.2 Menulis Cerita Adaptasi

2.2.1 Sejarah Singkat Karya Adaptasi

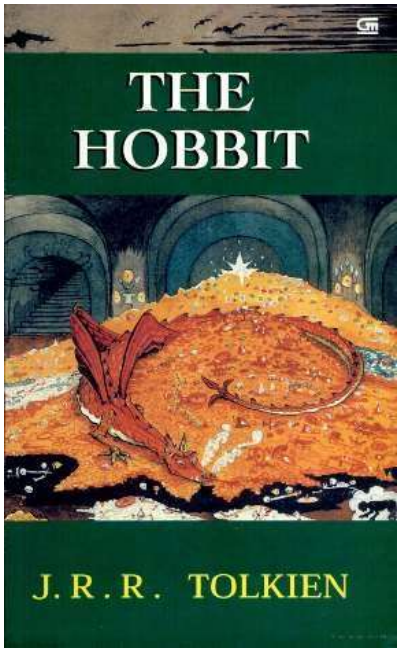
Gambar 2. 1 Romeo and Juliet
(Sumber : fineartamerica.com)

Secara umum definisi adaptasi merupakan sebuah proses penyesuaian terhadap suatu lingkungan yang baru. Namun tak hanya dalam bidang biologi, istilah adaptasi juga sering dipakai dalam bidang literatur. Teknik adaptasi bukanlah hal yang baru dalam sejarah literature. Prinsip cerita adaptasi adalah mengambil bahan pokok untuk dikembangkan. Detail ceritanya bisa sama sekali baru, bahasa ungkapnya juga harus lain. Teknik ini bahkan digunakan oleh penulis legendaries seperti William Shakespeare untuk menulis beberapa karyanya seperti
"Romeo dan Juliet" yang diadaptasi dari salah satu karya seorang penulis Italia bernama Matteo Bandello. Tak hanya itu, "Romeo dan Juliet" ternyata juga memuat ide-ide yang terdapat pada puisi yang ditulis oleh Publius Ovidius Naso, seorang penyair Roma yang hidup pada tahun 43 SM – 18 M.

2.2.2 Karya Adaptasi

Secara umum, sebuah karya adaptasi dinilai berdasarkan skala kesetiaannya kepada karya sumber; mulai dari adaptasi yang setia hingga adaptasi bebas *(loose adaptation).* Adaptasi yang setia biasanya juga berusaha menerjemahkan sebagian besar ide, inti kisah, tokoh, dan nuansa

yang dibangun oleh pencipta karya asal. Sebaliknya adaptasi bebas hanya mengambil ide utama dari karya sumber, sedangkan detaildetailnya tidak menjadi perhatian utama.



Gambar 2. 2 Adaptasi Novel The Hobbit karya J.R.R. Tolkien
(Sumber : google.com)

Seperti film *"The Hobbit"* yang disutradarai oleh Peter Jackson itu merupakan sebuah contoh film adaptasi yang cukup setia terhadap karya sumbernya karena sang sutradara dan penulis naskahnya mempertahankan tak hanya ide utama, tetapi juga penamaan tokoh-tokoh, latar belakang, dan banyak lagi detail kecil lainnya. Namun, bagi mereka yang pernah membaca prekuel *"The Lord of the Rings"* ini tentu dapat menunjukkan adanya perbedaan-perbedaan dengan yang ada di novelnya. Perbedaan-perbedaan itu bisa jadi karena interpretasi sang sutradara dan penulis naskahnya terhadap karya sumber, tetapi juga karena struktur novel dan film memberikan efek yang diinginkan pembuatnya.

Gambar 2. 3 Adaptasi Cerita *"Hansel and Gratel"*
(Sumber : google.com)

Contoh adaptasi bebas atau *"loose adaptation"* bisa kita temukan dalam film *"Henjel gwa Geuretel"* atau *"Hansel and Gretel"* versi Korea yang mengadaptasi cerita dongeng dari Jerman yaitu karya Grimm Bersaudara. Elemen-elemen yang berasal dari cerita aslinya dan dimunculkan dalam film tersebut adalah kesamaan latar yang juga terdapat "rumah ajaib" yang di dalamnya juga mempunyai makananmakanan enak namun terletak di tengah-tengah hutan. Yang membuat film ini tergolong *"loose adaptation"* karena film ini hanya mengambil sedikit dari sekian banyak poin inti dari karya sumber dan selebihnya adalah "modifikasi" dari sutradara dan penulis naskah film tersebut.

2.2.3 Kriteria Karya Adaptasi yang Baik

Sebelum menilai baik/buruknya sebuah karya adaptasi, harus benar-benar dipahami bahwa dalam proses mengadaptasi suatu karya tidak sama dengan menyalinnya. Dalam proses adaptasi, imajinasi dan ide-ide orisinil orang yang mengadaptasi juga ikut berperan. Tidak juga berarti untuk menelan mentah-mentah ide orang lain dan kisahnya, tetapi berusaha untuk mengolah ide itu menjadi suatu karya yang segar.

Kesetiaan terhadap karya sumber tidak melulu menjadi standar untuk dapat menilai baik/buruknya sebuah karya adaptasi. Jika adaptasi

suatu karya harus benar-benar setia, ada banyak aspek yang akan terlihat dipaksakan dalam media yang lain. Sekali lagi, struktur karya adaptasi dan karya sumbernya bisa saja sangat berbeda (seperti film dan novel) karena itu membutuhkan penyesuaian dalam berbagai hal. Sebuah karya adaptasi dapat juga dinilai dari upaya pembuatnya untuk berimprovisasi dan mengembangkan kemungkinan-kemungkinan yang hanya terlihat sedikit atau sekilas saja dalam karya sumbernya. Pada intinya, jika selama ide utama dari karya sumber juga menjadi ide utama dalam karya adaptasi, karya tersebut masih dapat diterima.

2.2.4 Proses Adaptasi Karya Sastra

Menurut pakar perfilman Hollywood, Richard Krevollin dalam bukunya yang berjudul *The Secret of Box Office Movies Scenario,* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan bahwa pembuat karya adaptasi sekarang bebas menciptakan cerita yang baru yang terinspirasi dari bahan sumber. Lakukan yang perlu dilakukan untuk menghasilkan skenario atau naskah cerita yang menarik dan bermutu. Di bawah merupakan beberapa acuan yang perlu dilakukan : **a. Membaca teks asli**

Sebagai pembuat karya adaptasi, harus benar-benar terbiasa dengan alur cerita dan karakter-karakter dari karya sastra yang akan dibuat karya adaptasinya. Membaca naskah asli berulang kali akan memberikan penulis dasar yang kuat dalam mengolah sebuah karya adaptasi. Sebagai catatan, jangan merasa terbebani dan harus mengikuti apa yang ada pada teks asli, teks asli hanya digunakan sebagai inspirasi.

b. Perhatikan bagian yang penting

Jika dari sumber cerita ada bagian yang dapat menghasilkan cerita bagus, maka patut dipertahankan, jika tidak, tidak perlu dipaksakan untuk digunakan.

c. Menulis ringkasan singkat

Menuliskan ringkasan hal-hal utama di dalamnya tanpa harus berlarut-larut

d. Menulis Skrip

Memasukkan hanya kutipan terbaik ke dalam skrip adaptasi. Tidak perlu memasukkan semua unsur yang ada pada sumber utama yang akan berakibat karya menjadi membosankan dan terkesan terjadi sangat cepat

e. Karakter sesuai dengan sumber utama

Karakter sangatlah penting dan sebaiknya karakter-karakter utama dimunculkan dan disesuaikan dengan sumber karya utama agar dapat membantu memunculkan ciri khas sumber cerita utama.

2.3 Teori Sinematografi

Sinematografi berasal dari Bahasa Latin yang berarti ‘gambar’. Dalam perkembangannya, sinematografi lebih dikenal orang merupakan salah satu aspek yang penting pada dunia perfilman. Pada komik, sinematografi berfungsi untuk menentukan rana yang sesuai di setiap adegannya. Aspek-aspek yang dapat diambil dari sinematografi film antara lain :

a. *Toning,* atau penggunaan aspek warna, gelap-terang, kecerahan yang fungsinya untuk menunjang setiap adegan dan dapat memberikan efek dan emosi yang sesuai yang akan diterima pembaca.

b. *Shot and angles,* pemanfaatan ariasi dalam jenis dan sudut pengambilan gambar dan posisi obyek untuk memberikan dimensi atau ukuran lebih dalam suatu adegan gambar

c. *Pacing,* kecepatan gerakan suatu benda maupun karakter yang diolah sedemikian rupa menyesuaikan suatu adegan, sehingga dapat memberikan kesan tertentu dan memperkaya adegan

d. *Framing,* adanya pembatasan melalui lensa panel komik dalam menceritakan suatu adegan untuk menambahkan kesan estetis atau bahkan persepsi pembaca, meliputi penggunaan variasi *shot and angles,* ketinggian, kemiringan, *environment¸* dan lain-lain.

2.4 *Storytelling* pada Komik

Mendefinisikan *storytelling* sebagai sebuah seni atau sebuah seni dari sebuah keterampilan bernarasi dari cerita-cerita dalam bentuk syair atau prosa, yang dipertunjukkan atau dipimpin oleh satu orang di hadapan *audience* secara langsung di mana cerita tersebut dapat dinarasikan dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik, gambar, ataupun dengan iringan lain yang mungkin dapat dipelajari secara lisan, baik melalui sumber tercetak, ataupun melalui sumber rekaman mekanik.

Storytelling merupakan kemampuan dalam menceritakan sebuah kisah, pengaturan adegan, *event*, dan juga dialog. Jika diaplikasikan pada komik, maka salah satu kekuatan yang paling berperan penting untuk *storytelling* yaitu gambar dan pengaturan *angle*. Komik merupakan salah satu media yang mencakup beberapa elemen yang saling berkesinambungan. Terdapat enam elemen dalam menunjang proses *storytelling* pada komik, yaitu sebagai berikut.

2.4.1 Transisi

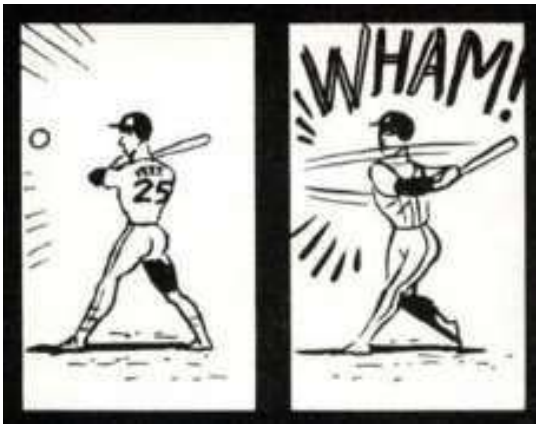
Pemilihan waktu atau timming mengilustrasikan emosi dari sebuah aksi atau momen. Dengan pemilihan momen yang tepat, kita dapat memberikan efek yang lebih realistis dan dapat memengaruhi psikologis pembaca. Berikut di antaranya.

a. *Moment to moment*

Gambar 2. 4 Contoh *Moment to Moment*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Momen pada komik terlihat melalui transisi antara panel satu ke panel lainnya. Setiap panel menunjukkan sebuah aksi yang lengkap karena berasal dari sebuah plot yang berkaitan secara keseluruhan. Transisi dari panel ke panel terdiri dari, *moment to moment, act to act, subject to subject, scene to scene, aspect to aspect,* dan tidak berurutan.

b. *Act to act*



Gambar 2.5 Contoh *Act to Act*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Aksi ke aksi merupakan penggambaran suatu progres dari sebuah adegan yang dilakukan satu karakter atau lebih, yang fungsinya untuk menjaga alur dari cerita yang membutuhkan detail. Tipe ini paling sering terlihat pada komik yang bergenre *action,* namun tidak menampik bahwa ini juga dapat digunakan pada genre horor maupun *thriller* untuk menambah kesan intens pada pembaca.

c. *Subject to subject*

Gambar 2.6 Contoh *Subject to Subject*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Pada dalam satu ide cerita atau adegan, saat menggunakan transisi ini adalah memanfaatkan keterlibatan pembaca dalam pemahaman sehingga gambar tersebut bermakna. Transisi tipe ini sangat efisien untuk menggambarkan alur cerita maju sambil mengasah sudut pandang pembaca sehingga pembaca akan sangat memerhatikan tiap karakter tersebut.

d. *Scene to scene*

Gambar 2.7 Contoh *Scene to Scene*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Transisi ini menghubungkan jarak tertentu antara waktu dan tempat. Lompatan adegan yang membantu untuk meringkas sebuah cerita agar tidak terkesan bertele-tele dan ‘membuang’

suatu adegan untuk memprioritaskan alur menuju sebuah adegan lain yang lebih penting namun tetap harus dengan pertimbangan agar tidak salah menentukan adegan sehingga membuat cerita tersebut memiliki terlalu banyak *plot hole*. Umumnya memerlukan pemikiran dedukatif saat membacanya.

e. *Aspect to aspect*

Gambar 2.8 Contoh *Aspect to Aspect*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Menggambarkan keadaan sekeliling seolah-olah pembaca sedang mengedarkan pandangannya ke sekeliling untuk aspek berbeda seperti tempat, sumber suara, maupun sebuah gerakan. Transisi ini sering ditemui pada komik jepang untuk merangkai narasi dan juga untuk lompatan situasi sehingga berguna untuk menciptakan penekanan suasana hati dan tempat yang lebih kuat.

f. *Non sequence*

Gambar 2.9 Contoh *Non Sequence*
(Sumber : Scott McCloud, *Understanding Comics : The Invisible Art*)

Sebuah rangkaian adegan yang tidak saling berkaitan dan terkadang sangat tidak terlihat rasional. Seringkali ditemui pada komik-komik eksperimental. Transisi tipe ini menghemat panel demi alasan efisiensi atau menambah panel demi penekanan, kadang terlihat tak masuk akal, namun potongan-potongan tersebut sarat makna.

2.4.2 *Frame*

Frame atau bingkai merupakan alat untuk mengarahkan pembaca pada titik yang benar. *Frame* yang ada pada komik adalah sudut pandang kamera pada film maupun dalam fotografi, bedanya yaitu *frame* komik memiliki bentuk dan ukuran yang lebih dan sangat variatif. Biasanya subyek penting berada di tengah, tetapi titik tengah juga bisa menunjukkan gerak sebuah obyek, jarak tempuh, tujuan, dan lain sebagainya.

2.4.3 Citra

Citra berfungsi membawa dunia cerita ke bentuk yang terlihat hidup. Menurut McCloud, citra terbagi menjadi

a. Jiwa : mendalami pikiran karakter, riwayat tokoh (untuk menampilkan cara melihat dan menyikapi dunia)
b. Pembedaan rupa : bentuk tubuh, wajah, gaya pakaian.
c. Ekspresif : ekspresi pada komik ditekankan pada mata. Terdapat enam ekspresi primer antara lain ekspresi marah, takut, senang, jijik dan terkejut.

2.4.4 Alur

Alur berfungsi untuk menuntun pembaca menyusuri panel dan menciptakan pengalaman membaca yang transparan dan intuitif. Pada komik barat, pembaca akan dituntun dari kiri ke kanan, sebaliknya pada komik Jepang dari kanan ke kiri. Mata pembaca akan cenderung memerhatikan kepada gambar yang cenderung berubah dan berusaha

mengaitkan dengan cerita. Sementara rincian latar belakang dan elemen yang diulang hanya dilihat sepintas dan tak digubris.

2.4.5 Garis

Melalui garis, komikus dapat menyampaikan perasaan pada pembaca. Penggunaan goresan garis dapat mewakili indera penglihatan dan pendengaran mereka. Dengan penggunaan garis, komikus dapat mengekspresikan kepribadian dari karakter. Garis juga berfungsi sebagai metafor visual, seperti symbol bau sampah, api yang berkobar, maupun ketika menggambarkan wajah yang berseri-seri.

2.4.6 Kata

Pada komik, gambar dan kata harus bekerja sama sehingga membentuk suatu cerita utuh yang berkesinambungan. Menurut McCLoud terdapat tujuh cara gabungan kata, antara lain.

a. Kata-spesifik : kata menyediakan semua yang perlu diketahui, gambar mengilustrasikan aspek yang ingin diceritakan
b. Gambar-spesifik : gambar menyediakan yang pembaca perlu ketahui, kata menguatkan aspek adegan yang ditampilkan
c. Duo-spesifik : kata dan gambar bersama-sama menyampaikan pesan
d. *Intersecting* (berpopotongan) : kata dan gambar bekerjasama sambil memberikan info masing-masing
e. *Inderdependent* (saling bergantung) : kata dan gambar mengilustrasikan gagasan yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata maupun hanya gambar
f. Paralel : kata dan gambar mengikuti jalur beriringan tanpa saling memotong
g. Montas : kata dan gambar bergabung dalam satu citra

2.5 Penokohan

Penokohan pada komik merupakan suatu aspek yang sangat penting dan perlu diperhatikan. Interaksi antar tokoh atau karakter penyampaiannya harus efektif agar pesan yang diilustrasikan dapat tersampaikan dengan baik pada pembaca. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penggambaran emosi dari

sebuah karakter adalah ekspresi wajah dan gesture tubuh dari karakter tersebut. Berikut penjelasannya.

1. Ekspresi Wajah

Dalam menyampaikan perasaan maupun emosinya, manusia tak lepas dari sebuah alat yang sangat melekat yaitu pada ekspresi wajah. Untuk mengilustrasikannya emosi harus tergambar dengan tepat agar dapat tersampaikan pada pembaca.

2. Gestur

Selain ekspresi wajah, penyampaian emosi pada sebuah karakter dapat dilakukan dengan memanfaatkan gesture tubuhnya. Ekspresi ketakutan dapat ditandai dengan tangan yang gemetaran, atau bisa juga dari gerak bibir saat berbicara menjadi terbata-bata.

Agar dapat lebih mengerti bagaimana pengaplikasian gesture pada karakter, dapat dipelajari melalui reaksi orang sekitar terhadap sesuatu, bagaimana sikap mereka ketika terjadi sesuatu. Untuk lebih mudahnya, memelajari gesture bisa melalui media film.

3. Peran

Peran merupakan sarana utama dalam sebuah lakon, dan fungsi peran adalah untuk menimbulkan konflik. Setelah itu, konflik akan dikembangkan oleh penulis lakon melalui ucapan serta tingkah laku peran. Dalam teater, peran-peran dibagi sesuai dengan tujuan yang diberikan oleh penulis lakon. Tujuan dari peran tokohlah yang akan menciptakan perbuatan dari sebuah peran. Berikut jenis-jenisnya :

a. Protagonis

Merupakan peran utama yang menjadi pusat dari cerita. Keberadaan karakter ini untuk mengatasi konflik-konflik yang ada dalam cerita dan untuk mencapai sebuah tujuan. Kemunculan konflik bisa dari dalam dirinya sendiri, dari lingkungan maupun dari hal-hal lain yang

berkaitan dengannya, serta karakter ini yang akan menentukan jalannya cerita.

b. Antagonis

Yaitu lawan dari protagonis, ia yang seringnya menjadi musuh dan penyebab konflik. Karakter protagonis dan antagonis akan menciptakan adanya konflik yang nantinya harus berkembang dan mencapai klimaks.

c. Deutragonis

Tokoh lain yang ada pada pihak protagonis, fungsinya sebagai peendukung penyelesaian masalah yang dialami oleh peran protagonist.

d. Tritagonis

Tokoh penengah yang berperan dalam mendamaikan dan menjadi perantara antara protagonist dan antagonis.

e. *Foil*

Peran yangs ecara tidak langsung terlibat konflik yang terjadi, tetapi ia juga memegang peran dalam penyelesaian masalah, namun biasanyaa peran ini berada di pihak antagonis.

f. *Utility*

Peran pembantu atau pelengkap yang mendukung rangkaian cerita dan kesinambungan dramatik, peran yang mewakili jiwa dari penulis.

2.6 *Alternate Ending*

Alternate ending adalah sebuah konsep yang biasanya ditemui dalam film, yang menggambarkan akhir dari cerita yang direncanakan atau dirancang, namun tidak digunakan untuk hasil final. Contoh film yang memiliki *alternate ending* yaitu seperti pada film *Karate Kid* (2010) yang dibintangi oleh anak dari Will Smith yaitu Jaden Smith yang beradu acting

dengan aktor laga kawaka nasal Cina yaitu Jackie Chan. Film ini memiliki alternatif akhir cerita di mana Mr. Han (diperankan oleh Jackie Chan) dan Master Li (diperankan oleh Yu Rongguang) bertarung di tengah turnamen. Adegan ini tidak dimunculkan pada hasil akhir film karena berbagai pertimbangan.

Seiring dengan perkembangan jaman, konsep *alternate ending* ini mulai dimanfaatkan dan tidak hanya sebagai 'akhir cerita' yang tidak terpakai. Seperti pada salah satu episode seri original Netflix yaitu *Black Mirror : Bandersnatch.*

Episode ini memberikan pengalaman interaktif bagi penonton untuk menentukan akhir cerita. Intinya, nasib Stefan sebagai tokoh utama yang diperankan Fionn Whitehead, sepenuhnya berada di tangan penonton. Penonton diajak untuk memilih alur sehingga tiap penonton dimungkinkan mendapatkan akhir cerita yang berbeda-beda.

Dalam media komik, pengertian *alternate ending* penggunaannya agak berbeda. Biasa ditemui pada adaptasi komik ke dalam sebuah seri animasi. Pengaplikasian ini banyak ditemui terutama pada adaptasi *manga* (komik Jepang) ke dalam *anime.* Seperti pada *manga Full Metal Alchemist* dan *Rurouni Kenshin,* akhir cerita dari seri animasinya memiliki akhir cerita yang berbeda dikarenakan versi *manga*-nya masih belum selesai.

Dengan beberapa makna dan pengaplikasian dari *alternate ending,* perancang akan membuat komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih ini menggunakan konsep dari seri original Netflix *Black Mirror : Banderscnatch.* Tentunya tidak akan dibuat sama persis dan tidak serumit *Bandersnatch* agar pembaca tidak kebingungan karena pengaplikasian ini cukup baru untuk komik Webtoon.

2.7 Studi Kompetitor

1. *Chiller*

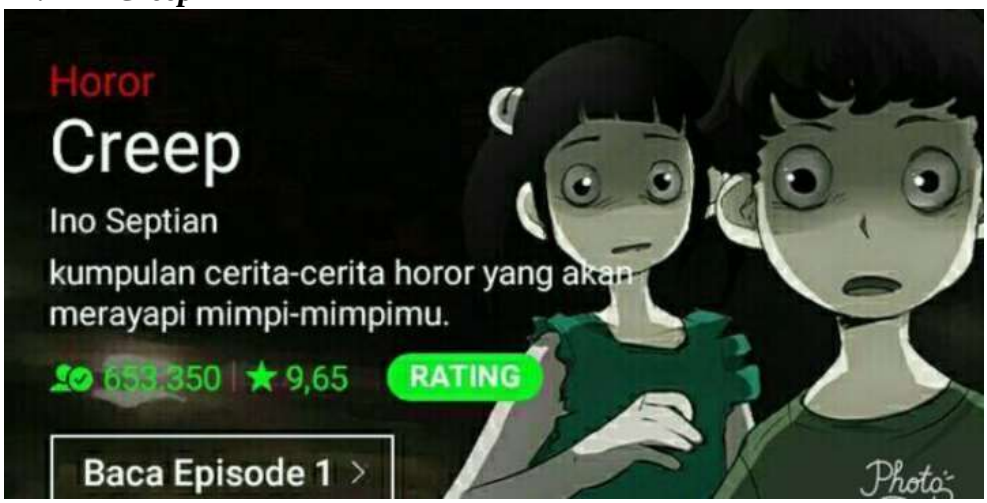
Gambar 2.10 *Chiller*
(Sumber : LINE Webtoon)

Chiller merupakan komik LINE Webtoon yang berasal dari Korea Selatan. Chiller disajikan dalam format antologi. Setiap bab memiliki plot yang berdiri sendiri. Penerapan efek visual dan suara dalam komik seram juga bukan hal baru. Tetap, dukungan efek visual dan suara di Chiller membuat komik seram yang satu ini berbeda , apa lagi dibandingkan dengan komik-komik lain di kategori horor Webtoon. Komik LINE Webtoon ini berjumlah 37 episode yang mengambil genre *thriller/*horor dan dikerjakan oleh berbagai artis, yang tiap judulnya dikerjakan oleh artis yang berbeda.

Cerita yang diangkat bisa dibilang cukup universal serta dapat dinikmati oleh siapa saja. Warna yang digunakan bersifat gelap dan suram, dengan tujuan menambah kesan angker dan menakutkan di setiap halaman komik.

Yang menarik, pembuat komik menyajikan *screamer* atau kejutan super horor, yaitu suara music yang lantang ataupun yang membuat merinding dengan animasi hantu yang muncul secara tiba-tiba. Jadi pembaca dijamin akan merasa penasaran dan was-was setiap melihat ada judul baru yang dirilis. Sayangnya karena kekuatan efek audio dan visualnya ini juga Chiller tidak bisa dibaca di beberapa ponsel.

2. *Creep*



Gambar 2.11 *Creep*
(Sumber : LINE Webtoon)

Adalah sebuah webtoon karya Ino Septian yang terbit secara *official* di LINE Webtoon yang pertama kali diterbitkan pada 3 Juni 2016. Komik ini bergenre horor. Seperti kebanyakan genre horo lainnya, *Creep* juga memiliki latar yang didominasi dengan warna hitam. Yang membuat webtoon ini semakin menyeramkan adalah rilisnya yang setiap malam Jumat. Seperti *Chiller*, komik ini juga menambahkan gambar yang bergerak sehingga membuat cerita *Creep* semakin seram.

Secara keseluruhan, *Creep* berisi kumpulan cerita horor dengan tokoh yang berbeda-beda. Keunikan komik ini yaitu, terdapat dua jenis cerita yaitu cerita yang berkelanjutan dan cerita yang satu hingga dua episode langsung habis yang tidak ada hubungannya. Pembaca baru akan menyadari kalau ceritanya saling berhubungan ketika webtoon ini sudah memasuki episode pertengahan. Apalagi episode-episodenya disusun secara tidak urut alias secara acak, sehingga pembaca diajak untuk membaca kembali episode-episode sebelumnya.

2.8 Analisa Studi Kompetitor

Tabel 2.1 Analisa Studi Kompetitor
(Sumber : Destia, 2020)

	CHILLER	***CREEP***
STORYLINE	Chiller disajikan dalam format antologi. Setiap bab memiliki plot yang berdiri sendiri	Memiliki dua jenis cerita yaitu cerita yang berkelanjutan dan cerita yang satu hingga dua episode langsung habis yang tidak ada hubungannya. Pembaca baru akan menyadari kalau ceritanya saling berhubungan ketika webtoon ini sudah memasuki episode pertengahan.
FORMAT	*App-based online comic* dengan format halaman yang berkelanjutan	*App-based online comic* dengan format halaman yang berkelanjutan
GENRE	Horor dan *thriller*	Horor dan *thriller*
VISUAL STYLE	Penggunaan gaya gambar semi realis dengan pengaturan proporsi manusia yang sesuai dengan asli, biasanya banyak ditemui pada gaya gambar	Gaya gambar yang digunakan sedikit banyak dipengaruhi oleh gaya gambar Jepang atau *anime* yang ciri khas karakternya memiliki dagu yang lancip dan mata yang

	komik-komik Korea. Dari segi *coloring,* beberapa *chapter* cenderung lebih gelap dan dramatis dibandingkan dengan *coloring* pada komik *Creep.* Ada juga yang menggunakan gaya kartun dan warna-warna monokrom	lebih besar dari ukuran normal. *Coloring* pada komik *Creep* sebagian besar penggunaan warna dengan tambahan tint sehingga warna yang dihasilnya tidak terlalu tajam namun tetap menimbulkan dramatis dan suram karena didominasi dengan warnawarna yang gelap untuk menunjang suasana
DESAIN KARAKTER	Karena komik ini merupakan komik antologi dan setiap *chapternya* digarap oleh beberapa artis yang berbeda, maka *style* desain karakternya pun tidak ada yang sama dan memiliki keunikan masing- masing di tiap *chapternya*	Komik webtoon ini memiliki beberapa karakter. Namun kekurangannya, karakterkarakternya hampir miripsatu sama lain karena seluruhnya memiliki rambut berwarna hitam.
***PANELING* DAN TRANSISI**	Memiliki beberapa tipe transisi dikarenakan jenis komiknya adalah komik antologi, namun yang paling banyak ditemui yaitu tipe transisi *moment-to-moment* karena tipe transisi tersebut sangat cocok dan memang sangat mendukung genre horor dan *thriller* yang menambah kesan dramatis dan dapat lebih	Transisi dalam komik ini bersifat *moment-to-moment* yang berfokus pada drama dan interaksi. Transisi ini terbilang cukup standar dan sering digunakan pada mayoritas pembuat komik dengan medium webtoon
	meningkatkan rasa penasaran pembaca	

FITUR	Memiliki fitur audio visual yaitu terdapat beberapa bagian gambar yang dapat bergerak serta adanya efek suara yang dapat menambah kengerian dari ceritanya atau mungkin dapat member efek kejutan pada pembaca	-
SEGMENTASI	Dapat dinikmati oleh semua kalangan karena ceritanya masih cukup universal dan tidak mengandung unsure sadistik dan berdarah-darah	Dapat dinikmati oleh semua kalangan karena ceritanya masih cukup universal dan tidak mengandung unsure sadistik dan berdarah-darah

2.9 Studi Komparator

1. Cinderella (Walt Disney)

Cinderella merupakan kisah dongeng tradisional yang berasal dari Cina sebagai versi awalnya yaitu pada 860 dengan kisah yang dikenal dengan *The Miscellaneous Record of Yu Yang* oleh Tuan Ch'ing-Shih yang bukunya sudah ada sejak Dinasti Tang. Versi yang paling terkenal adalah versi film animasi dari Walt Disney. Film animasi Cinderella yang diproduksi Walt Disney Production telah menjadi standar versi kontemporer hingga kini.

Gambar 2.12 Cinderella (1950)
(Sumber : youtube.com)

Kisah ini menceritakan tentang seorang gadis yang sangat baik hati bernama Cinderella yang ditinggal oleh ayah kandungnya yang telah tiada. Saat masih hidup ayahnya menikahi seorang janda

beranak satu yang menjadi ibu tiri dan saudari tiri Cinderella. Setelah ayahnya meninggal, kehidupan Cinderella berubah drastis dan ibu tiri beserta saudari tirinya berlaku tidak adil terhadapnya.

Dalam perwatakannya, cerita ini memiliki pembagian watak tiap tokoh dengan diferensiasi yang sangat jelas. Seperti pada karakter Cinderella digambarkan memiliki sifat yang baik hati, sabar, serta tetap patuh meski ibu tiri dan saudari tirinya berlaku jahat terhadapnya. Sedangkan kebalikan dari sifat Cinderella, sifat ibu tiri dan saudari tiri Cinderella digambarkan sebagai karakter antagonis dengan sifat jahatnya yang "tanpa cela".

Cerita animasi Cinderella oleh Walt Disney dikemas sedemikian rupa dengan porsi drama yang mendominasi, lalu dibumbui dengan romansa yang hadir sebagai konklusi pada bagian akhir, alur yang digunakan juga alur maju sehingga membuat ceritanya dapat dengan mudah diterima oleh penonton.

2. Moana (Walt Disney)

Moana merupakan film animasi produksi Walt Disney Production yang bisa dibilang cukup berbeda dan keluar dari stereotip dari cerita-cerita putrid Disney yang sebelumnya, yaitu menampilkan putrid yang memiliki tubuh normal – yang tidak seperti putrid lainnya – tidak memiliki ukuran pinggang super kecil dan tangan-kaki yang panjang tak normal.

Gambar 2.13 Moana (2016)
(Sumber : google.com)

Cerita Moana mengisahkan tentang putri yang berasal dari kawasan Polinesia untuk pertama kalinya. Bahkan di film ini pengisi suara karakter Moana merupakan gadis asli Hawaii bernama Auli'l Cravalho. Ada pula actor Vin Diesel, yang aslinya memang berdarah Samoa dan besar di Hawaii ditunjuk untuk mengisi suara karakter Maui – sang manusia setengah dewa yang membantu menuntaskan misi Moana.

Menyusul cerita Brave (Walt Disney) yang juga merupakan sosok putrid yang 'tak biasa' lainnya, Moana digambarkan sebagai sosok remaja berusia 16 tahun yang memiliki keterikatan dengan lautan. Lahir dan besar sebagai calon penerus kepala suku di Pulau Motonui, takdir Moana sebenarnya sudah tertulis sebagai pemimpin. Tetapi dalam perjalanan, ia berusaha mencari jati diri kaumnya yang sesungguhnya. Dengan bantuan sang nenek, Moana berusaha menemukan 'akarnya'.

2.10 Analisa Studi Komparator

Tabel 2.2 Analisa Studi Komparator
(Sumber : Destia, 2020)

	CINDERELLA (WALT DISNEY)	***MOANA (WALT DISNEY)***
STORYLINE	Kisah ini menceritakan tentang seorang gadis yang sangat baik hati bernama Cinderella yang ditinggal oleh ayah kandungnya yang telah tiada. Saat masih hidup ayahnya menikahi seorang janda beranak satu yang menjadi ibu tiri dan saudari tiri Cinderella. Setelah ayahnya meninggal, kehidupan Cinderella berubah drastis dan ibu tiri beserta saudari tirinya berlaku tidak adil terhadapnya.	Moana digambarkan sebagai sosok remaja berusia 16 tahun yang memiliki keterikatan dengan lautan. Lahir dan besar sebagai calon penerus kepala suku di Pulau Motonui, takdir Moana sebenarnya sudah tertulis sebagai pemimpin. Tetapi dalam perjalanan, ia berusaha mencari jati diri kaumnya yang sesungguhnya. Dengan bantuan sang nenek, Moana berusaha menemukan 'akarnya'.
FORMAT	*Animation*	*Animation*
GENRE	Drama, *romance*, musical, fantasi dan keluarga	*Adventure*, aksi, keluarga, fantasi, komedi, dan musikal
VISUAL STYLE	Gaya gambar pada animasi Cinderella yaitu perpaduan semi realis dan kartun. Dari segi *coloring*, menggunakan pewarnaan yang cerah sehingga member kesan menyenangkan untuk di beberapa adegan dan penggunaan warna-warna dramatis ketika adegan-adegan konflik	Dibandingkan gaya visual yang dimiliki Cinderella, gaya visual animasi Moana sangat detail dan sungguh mirip dengan aslinya. Dapat dilihat dari *rendering* rambut Moana yang sangat terlihat natural yang terurai seperti rambut manusia asli. *Coloring* yang diaplikasikan pada animasi ini cenderung menggunakan warna-warna alam seperti kombinasi warna biru,

		hijau, coklat yang sangat mendominasi – karena latar cerita Moana yang sebagian besar berada di area laut dan pantai.
SETTING	Ber-*setting*tempat di sebuah desa dan kerajaan di Britania Raya pada tahun 1950	Oceania kuno di Pasifik Selatan
DESAIN KARAKTER	Desain karakter pada animasi Cinderella memiliki proporsi yang tidak seperti manusia asli, dengan tubuh yang sangat kurus dan bentuk wajah yang tirus seperti yang kebanyakan ditemui pada karakter cerita-cerita tentang puteri yang diproduksi oleh Disney	Desain karakter pada animasi Moana, terutama untuk karakter Moana sendiri – hampir mendekati proporsi manusia asli dan lebih terlihat realistis, namun untuk karakter seperti Mauli agak dilebih-lebihkan dengan tubuh besar dan kekar, sehingga memberikan kesan kuat dan menunjang karakternya sebagai manusia setengah dewa
SEGMENTASI	Untuk keluarga dan remaja, karena mengandung sedikit unsur romantisme	Semua kalangan terutama cocok bila ditonton bersama anak-anak

2.11 Analisa Platform Webtoon

Gambar 2.14 Logo Webtoon

(Sumber : LINE Webtoon)

Webtoon, atau sering juga disebut webcomics, merupakan komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Webtoon merupakan komik khas yang berasal dari korea selatan yang bisa kita baca dalam satu strip panjang (satu halaman website) dan juga berwarna. Beda dengan manga (komik Jepang) yang biasanya hanya hitam putih. Indowebtoon akan berusaha menghadirkan webtoon-webtoon dari korea yang sudah diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia.

Gambar 2.15 Halaman Utama LINE Webtoon
(Sumber : LINE Webtoon)

Komik merupakan salah satu bacaan populer di Indonesia. Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa pun gemar membaca komik.Tak heran puluhan ribu bahkan jutaan judul komik telah diterbitkan, diantara para penggemarnya rela menunggu hadirnya seri terbaru komik favoritnya.

Gambar 2.16 Macam-Macam Genre Komik pada LINE Webtoon
(Sumber : LINE Webtoon)

Toko-toko buku maupun tempat persewaan komik menjamur memanjakan para pecinta dan penikmat komik dengan berbagai jenis dan *genre* nya. LINE menghadirkan Webtoon, sebuah cara baru membaca komik yaitu melalui ponsel pintar. Ini merupakan cara LINE mendefinisikan kembali bagaimana cara memirsa komik di era digital. Di mana penetrasi ponsel pintar sudah sangat tinggi mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidaklah mengherankan sejak pertama kali diperkenalkan untuk pasar Indonesia.

LINE Webtoon adalah sebuah *platform* penerbitan digital gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. LINE Webtoon sendiri mendapat respon positif dari pembaca dan penggiat komik di Indonesia. Hanya dalam dua minggu, o*fficial Account* LINE Webtoon (@idwebtoon) mendapatkan dua juta pengikut.

Di LINE Webtoon, para penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web (*webcomic*) secara teratur, karena LINE Webtoon adalah pionir yang menerapkan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial popular setiap hari, setiap minggunya. Dengan keragaman serial *webcomic*, para penggemar komik dapat selalu memiliki konten terbaru, menikmati berbagai jenis/*genre webcomics*, mudah mengakses untuk mengunduh konten dan menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis/tersedia.

2.12 Referensi Visual

Referensi visual yang digunakan oleh perancang untuk komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih ini yaitu *Manhwa style* atau gaya gambar komik asal Korea Selatan yang saat ini sedang menjadi trend an populer di kalangan pembaca Webtoon, termasuk di Indonesia.

2.12.1 *Manhwa*

Manhwa merupakan penyebutan ‘komik’ dalam bahasa Korea Selatan. Di luar wilayah Korea, istilah manhwa mengacu pada komik buatan Korea.

Berkembangnya *manhwa* di Indonesia yaitu dimulai ketika

LINE meluncurkan '*webtoon'* pada tahun 2015. Kepopulerannya meningkat ketika LINE Webtoon menyediakan layanan komik digital tersebut yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia.

Gambar 2.17 *Manhwa Style*
(Sumber : LINE Webtoon)

Gaya *manhwa* mulai diminati oleh kalangan muda Indonesia terutama pengguna *smartphone.* Menurut *founder* Webtoon, Kim Jun Koo, menyebutkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan total 6 juta pembaca aktif Webtoon dari total 35 juta pembaca aktif Webtoon di seluruh dunia.

2.12.2 *Genre*

Sama halnya seperti komik tradisional, pada Webtoon juga berisi komik dengan bermacam-macam *genre. Genre* yang digunakan pada komik Webtoon adaptasi Bawang Merah Bawang Putih akan berbeda dengan cerita aslinya agar menyesuaikan dengan target pembaca yang disasar dan juga tren yang ada pada saat ini. Untuk itu, perancang memasukkan unsur *thriller* pada komik adaptasinya.

Gambar 2.18 Webtoon *Genre Horor-Thriller*
(Sumber : LINE Webtoon)

Pada LINE Webtoon, *genre* ini memiliki tampilan yang berbeda yaitu dengan penggunaan *background* berwarna hitam sebagai ciri khas dari *genre* horror dan *thriller* pada *platform* LINE Webtoon.

Gambar 2.19 Webtoon *Genre Horor-Thriller*
(Sumber : LINE Webtoon)

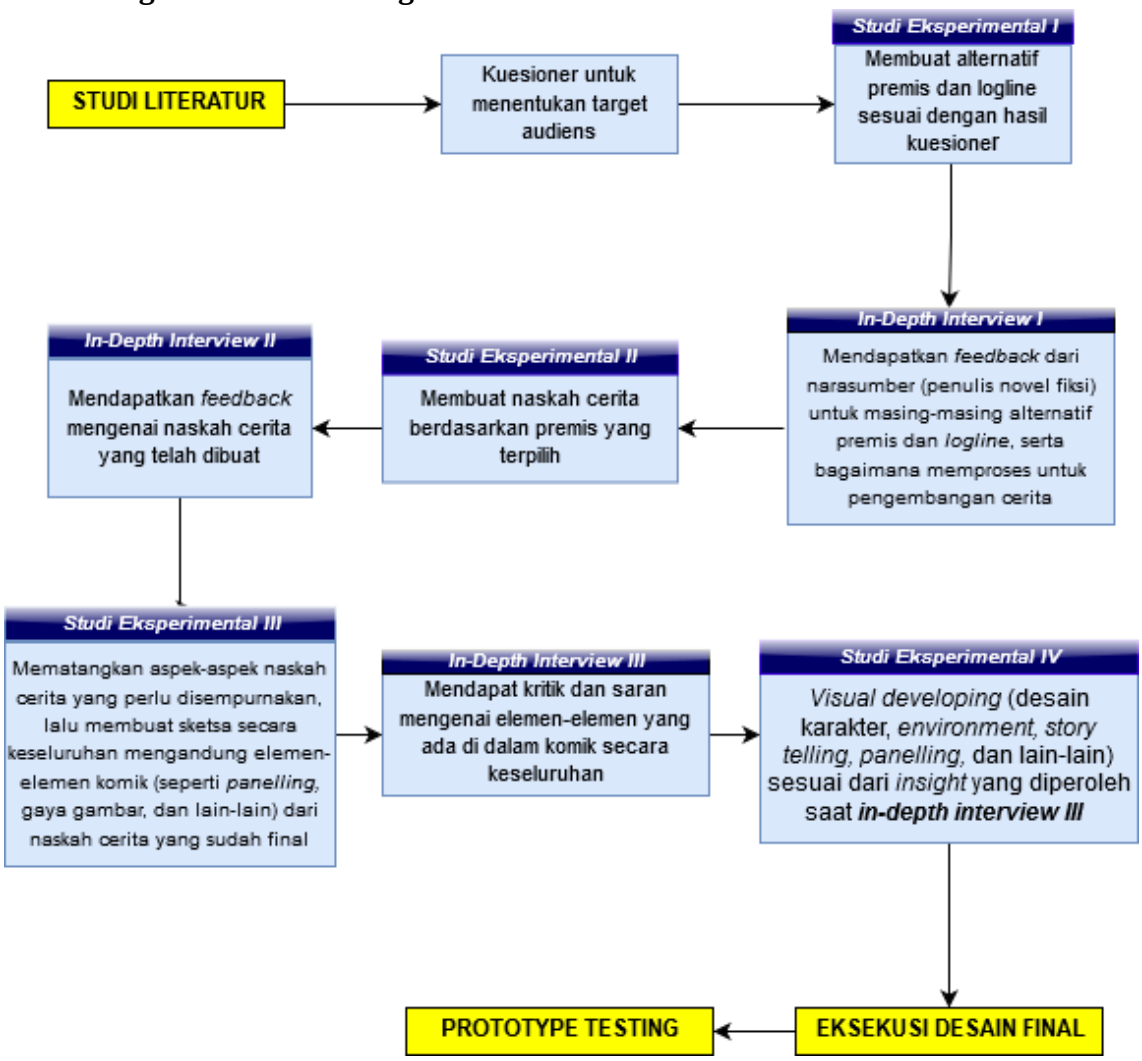
Genre thriller dipilih karena merupakan salah satu yang sangat populer di kalangan pembaca Webtoon. Seperti beberapa judul komik Webtoon *horror-thriller* berikut yang

telah meraih lebih dari 1 juta *like* per Juli 2020 dan didominasi oleh kreator-kreator asal Korea Selatan.

Penambahan konsep *horror-thriller* dalam komik adaptasi Bawang Merah ini akan memberikan keunikan tersendiri yang akan menarik minat calon pembaca dan juga menyampaikan bahwa sebuah karya lama bisa tetap eksis di era yang serba modern ini.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Bagan Alur Perancangan



Gambar 3.1 Bagan Alur Perancangan
(Sumber : Destia, 2020)

Bagan di atas merupakan tahap-tahap dari perancangan komik digital yang mengadaptasi cerita dongeng “Bawang Merah Bawang Putih”. Hal pertama yang dilakukan oleh perancang yaitu mencari rumusan masalah dan membuat batasan serta identifikasi permasalahannya. Setelah itu melakukan *secondary research* yaitu meneliti studi literature mengenai

kisah asli “Bawang Merah Bawang Putih”, serta teori-teori yang berhubungan mengenai pembuatan komik.

Lalu untuk *primary research*, perancang mencari data-data tambahan untuk menentukan segmentasi dengan metode kuesioner. Selanjutnya perancang melakukan wawancara dan juga *depth interview* mengenai konsep kepada pakar seperti penulis novel dan komikus profesional, untuk mendapatkan *feedback* sehingga perancangan ini dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Setelah semua data-data yang dibutuhkan didapat, barulah perancang mengeksekusi dan masuk ke tahap desain final seperti *paneling*, desain karakter, dialog, *coloring* dan juga aspek-aspek lainnya yang ada di dalam komik digital adaptasai “Bawang Merah Bawang Putih”.

3.2 Kuesioner

Kuesioner ini berfungsi untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif terutama dari opini-opini target konsumen, dari hal yang dasar seperti kegemaran membaca komik hingga yang spesifik yaitu mengenai genre, jalan cerita, dan preferensi target konsumen tentang komik yang mengadaptasi cerita dongeng.

Di bawah ini merupakan protokol kuesioner yang telah disebarkan :

Demografis

Usia : 17 – 23 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Jumlah Sampel : 101 responden

Tabel 3.1 Tabel Pertanyaan Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

NO	PERTANYAAN
1	Dari skala 1-5, seberapa suka kamu baca komik?
2	Media apa yang kamu gunakan untuk membaca komik?
3	Seberapa sering kamu membaca komik?

4	Faktor apa yang membuatmu tertarik untuk membaca komik tersebut sampai selesai?
5	Dari skala 1-5, seberapa tertariknya kamu jika ada komik yang mengadaptasi cerita/kisah yang sudah ada?
6	Apa yang membuatmu tertarik untuk membaca komik yang diadaptasi dari cerita yang sudah ada?
7	Apa yang membuatmu tertarik untuk membaca komik yang diadaptasi dari cerita yang sudah ada?
8	Jika cerita "Bawang Merah Bawang Putih" diadaptasi menjadi komik, genre seperti apa yang kira-kira akan membuat kamu tertarik?

3.3 Protokol Riset

1. *In-Depth Interview I* dan *II*

Narasumber : Reza Wardhana (penulis novel "Pemburu Halimun" dan *ex*-pengajar di Indonesia Writing Edu Center)

Tabel 3.2 Pertanyaan *In-Depth Interview I*
(Sumber : Destia, 2020)

NO	PERTANYAAN (*In-Depth Interview* I)
1	Apa saja batasan-batasan yang harus diperhatikan ketika membuat sebuah cerita yang diadaptasi dari cerita dongeng?
2	Bagaimana agar cerita yang dibuat dapat tetap menonjolkan bahwa cerita tersebut merupakan cerita adaptasi?
3	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari premis yang terpilih?
4	Apa saja yang dapat dikembangkan dari cerita tersebut?

Tabel 3.3 Pertanyaan *In-Depth Interview II*
(Sumber : Destia, 2020)

NO	PERTANYAAN *(In-Depth Interview II)*
1	Bagaimana komentar bapak mengenai naskah ini?

2	Aspek apa saja yang dapat lebih dimaksimalkan lagi? Adakah tips dan trik untuk lebih memaksimalkannya?

2. *In-Depth Interview* III

Narasumber : John G. Reinhart (pembuat komik "*The Grand Legend Ramayana*")

Tabel 3.4 Pertanyaan *In-Depth Interview III*
(Sumber : Destia, 2020)

NO	PERTANYAAN
1	Bagaimana komentar bapak mengenai sketsa komik ini?
2	Aspek apa saja yang dapat lebih dimaksimalkan lagi? Adakah tips dan trik untuk lebih memaksimalkannya?

3.4 Studi Eksperimental

Studi eksperimental merupakan penelitian yang dilakukan dengan penggunaan aspek eksperimen visual. Riset ini dilaksanakan bersamaan ketika melakukan *in-depth interview* dengan pakar. Kedua metode tersebut bertujuan untuk merekam segala eksperimen visual yang nantinya diharapkan mendapatkan *feedback* guna memodifikasi subjek desain yang dirasa lebih sesuai dan komperhensif untuk target audiens, serta untuk menjaga aspek-aspek yang terkandung dalam cerita "Bawang Merah Bawang Putih". Metode ini berfokus pada eksperimen dalam perancangan unsur-unsur yang ada pada komik seperti berikut ini.

1. Premis

Merupakan awal dalam membuat sebuah cerita. Terdiri dari sebuah satu kalimat singkat yang menjelaskan garis besar dari cerita dengan menyebutkan karakter utama dan tujuan apa yang ingin dicapainya.

2. Logline

Satu paragraf yang dikembangkan dari sebuah premis. Elemen yang ada dalam premis dilebarkan lagi dengan kejadiankejadian penting yang muncul dalam cerita dan nantinya dikembangkan lagi menjadi *plot point.*

3. *Plot Point*

Adalah poin-poin yang menjelaskan momen penting yang ada dalam cerita ke arah yang baru, yang nantinya akan selesai dalam *ending* yang sudah dijelaskan di dalam premis atau *logline.*

a. *Flashboard*

Merupakan visualisasi dari *draft* cerita dan membentuk serangkaian kejadian kunci dan nantinya akan tersusun menjadi suatu *chapter.*

b. *Draft* Komik

Berisikan sketsa komik yang sudah siap baca (belum termasuk proses pewarnaan) beserta sketsa dan keterangan mengenai desain karakter serta penokohan dan perwatakan untuk masing-masing karakternya.

3.5 Rencana Jadwal Penelitian

Tabel 3.5 Jadwal Pelaksanaan Konseptual
(Sumber : Destia, 2020)

Metode Penelitian	**Minggu ke**								
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**11**	**17**
Studi literatur									
Kuesioner									
In-Depth Interview I dan II									
In-Depth Interview III									
Analisis Data									
Visual Development									
Konsep Desain									
Presentasi K1									
Presentasi K2									

BAB IV
ANALISA HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil *In-Depth Interview I* dan *II*

1. *In-Depth Interview I*

Narasumber : Reza Wardhana (penulis novel "Pemburu Halimun" dan *ex*-pengajar di Indonesia Writing Edu Center)

Gambar 4.1 Foto Bersama Narasumber
(Sumber : Destia, 2020)

a. Apa saja batasan-batasan yang harus diperhatikan ketika membuat sebuah cerita yang diadaptasi dari cerita dongeng?

Sebuah karya adaptasi dinilai berdasarkan skala kesetiaannya kepada karya sumber; mulai dari adaptasi yang setia hingga adaptasi bebas *(loose adaptation).* Adaptasi yang setia biasanya juga berusaha menerjemahkan sebagian besar ide, inti kisah, tokoh, dan nuansa yang dibangun oleh pencipta karya asal. Sebaliknya adaptasi bebas hanya mengambil ide utama dari karya sumber, sedangkan detail-detailnya tidak menjadi perhatian utama.

b. Bagaimana agar cerita yang dibuat dapat tetap menonjolkan bahwa cerita tersebut merupakan cerita adaptasi?

Pertama, ketika ingin membuat cerita adaptasi dari suatu sumber, pembaca dapat dengan cepat mengerti sumber cerita yang digunakan dari mana. Contohnya seperti cerita dongeng "Roro Jonggrang", salah satu yang dapat diingat dari cerita tersebut adalah untuk dibuatkan seribu candi dalam semalam. Salah satu atau beberapa poin cerita yang diambil dari sumber cerita yang akan diadaptasi harus bisa langsung ditangkap maksudnya oleh pembaca, walaupun poin tersebut tidak digambarkan secara terangterangan.

Kedua, yang perlu diperhatikan adalah ikon dari sumber cerita. Seperti misalnya pada cerita "Tangkuban Perahu" salah satu ikon dari cerita tersebut adalah adegan perahu terbalik, atau seperti pada cerita "Timun Emas" yang identik dengan buah timun, lalu bagaimana ikon-ikon tersebut dapat ditempatkan pada adeganadegan tertentu tanpa terkesan dipaksakan dan tetap menunjukkan bahwa itu merupakan cerita adaptasi.

c. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari premis yang terpilih?

Kelebihannya adalah konsep cerita tersebut dapat menjadi sesuatu yang baru dan lebih dapat diterima untuk target usia yang dituju. Hal ini juga dipengaruhi dari gaya penceritaan dan gaya gambar yang nantinya akan digunakan. Anak-anak muda sekarang cenderung suka gaya penceritaan yang tidak bertele-tele dan tren cerita dengan *"twist"* sedang populer.

Kekurangannya yaitu, anak-anak muda sekarang sudah banyak terpengaruh oleh cerita-cerita dari luar seperti *manga*, filmfilm Amerika hingga Korea; sehingga cerita adaptasi yang dibuat kemungkinan akan berpotensi memiliki kemiripan dengan cerita dari luar yang menyebabkan pesan dan maksud yang ditujukan perancang untuk pembaca bisa menjadi salah sasaran.

d. Apa saja yang dapat dikembangkan dari cerita tersebut?

Cerita horor dengan konsep "dendam" sudah terlalu lumrah. Buatlah cerita yang sederhana namun dengan eksekusi yang matang. Pengambilan sudut pandang tokoh utama tidak harus melulu

mengikuti cerita “Bawang Merah Bawang Putih”, eksplorasi sudut pandang akan memperkaya cerita dan dapat menjadi diferensiasi dari cerita asli. Yang harus diperhatikan adalah bagaimana agar tidak terkesan dipaksakan seperti cerita asli.

Cerita yang sederhana lebih dapat diterima dan diikuti pembaca, namun sederhana bukan berarti biasa-biasa saja. Berikan beberapa aspek yang dapat membuat cerita adaptasi ini tetap *stand out.* Misalnya mungkin nanti akan terdapat ciri khas karakter masing-masing yang *relate* dengan kehidupan nyata. Pembangunan suasana pada cerita horor sangatlah penting, tetapi perlu diperhatikan dalam mengaplikasikannya agar tidak terkesan terburu-buru saat dibaca. Salah satu caranya yaitu dengan cara membangun rasa penasaran para pembaca dan memberikan petunjuk-petunjuk pada tiap *chapter*-nya namun dengan sedikit demi sedikit. Bisa juga dengan bermain alur cerita dengan meletakkan sumber konflik di awal cerita dan mengajak pembaca untuk menelusuri penyebab dari konflik tersebut.

2. *In-Depth Interview II*

a. Kesan apa yang anda dapatkan setelah membaca naskah tersebut?

Cerita tersebut kurang jelas sudut pandangnya dan alur cerita sudah cukup. Menurut saya untuk seukuran komik *one shot*, beberapa bagian cerita terkesan sangat lambat dan ada beberapa adegan yang mungkin harusnya tidak perlu dieksekusi. Untuk penokohan, karakter-karakter yang harusnya menonjol jadi terkesan kurang karena kurang terjaganya konsistensi dan pengembangan karakter.

Ketika membuat suatu cerita horor, kita perlu membayangkan, atau, mungkin melakukan sedikit riset kecilkecilan pada orang-orang sekitar, kira-kira apa saja hal-hal yang membuat mereka merasa ketakutan, atau paling tidak minimal merasakan kengerian pada saat membaca cerita horor. Sehingga dapat mempermudah dalam merancang sebuah cerita yang lebih *relatable*

dengan pembaca, dan biasanya cerita-cerita yang *relatable* lebih laku dan banyak peminatnya.

b. Aspek apa saja yang dapat lebih dimaksimalkan lagi? Adakah tips dan trik untuk lebih memaksimalkannya?

Coba ambil contoh misalkan dari bagaimana komik-komik Jepang dapat banyak diingat dan diminati oleh pembaca. Utamanya kebanyakan komik-komik Jepang rata-rata terbagi dua fokus yaitu pada plot dan karakternya. Komik Jepang seringkali bisa menciptakan karakter maupun plot yang unik atau bahkan "nyeleneh" sehingga dapat dengan mudah diingat oleh pembacanya dan membuat pembaca menjadi tertarik untuk mengikuti.

Perhatikan detail-detail kecil seperti lebih mengeksplor gaya bahasa yang digunakan. Misalnya penggunaan gaya bahasa ketika Tante Ratna berbicara dengan suasana normal berbeda dengan ketika dalam suasana penyiksaan. Berikan kekontrasan pada gaya bahasanya, mungkin sepele tapi hal tersebut akan sangat berpengaruh dalam pengembangan suatu karakter. Satu lagi mungkin untuk Melati, bagaimana sosoknya dibuat dengan sangat misterius seperti tanpa emosi dan tidak ada problema dalam kehidupannya, namun rupanya di akhir ia bisa menjadi kunci dalam penyelesaian masalah yang dihadapi oleh Puspa dan Andra.

Untuk membuat *ending* cerita, tidak perlu terlalu memusingkan bagaimana penonton akan bereaksi, dengan susunan cerita yang tepat dan tidak berlebihan, dengan sendirinya pembaca akan terbawa dalam cerita. Karena ini cerita fiksi, bereksplorasi dengan cerita hingga *ending* cerita akan sangat disarankan sebagai penulis skrip yang penting tetap menerapkan sedikit banyak teoriteori yang telah ada dan tidak menyalahi SARA.

4.2 Hasil *In-Depth Interview III*

Narasumber : John G. Reinhart (pembuat komik "*The Grand Legend Ramayana*")

1. Bagaimana komentar bapak mengenai sketsa komik ini?

Perlu diperhatikan lagi dalam pembuatan karakter karena jumlahnya sedikit, bagaimana karakter satu dan lainnya mempunyai pembeda yang khas untuk masing-masing karena di sini karakter Melati, Puspa, dan Kak Mawar masih terlihat mirip bagi saya sebagai pembaca pertama.

Untuk *paneling*, lebih diamati dan dirasakan lagi supaya pengaplikasian *timing* pada suatu adegan sesuai. Susunan-susunan panel lebih divariasi lagi dan sudut pandangnya diperkaya agar tidak monoton. Serta untuk pencahayaan juga jangan dilupakan karena itu salah satu faktor penting dalam membangun suasana adegan, misal pada adegan yang menegangkan, cahayanya dibuat sedikit meremang sehingga lebih terkesan intens dan dramatis.

2. Aspek apa saja yang dapat lebih dimaksimalkan lagi? Adakah tips dan trik untuk lebih memaksimalkannya?

Kekonsistensian gaya gambar sangatlah penting. Pewarnaan pada *genre* horor tentunya memiliki gayanya sendiri dan juga pemilihan skema warna harus dipikirkan matang –matang agar komik ini bisa memiliki identitasnya sendiri.

Selain gaya gambar, konsistensi desain karakter harus sangat hati-hati karena ada beberapa karakter yang terlihat mirip sehingga bagaimana ketika mereka berada dalam satu adegan, pembaca dapat dengan mudah membedakannya.

Selebihnya mungkin pemilihan *font* dan variasi balon kata yang fungsinya berbeda-beda. Eksplorasi bentukan balon kata namun tetap menyesuaikan dengan bentuk narasi maupun dialog yang ada. Tidak perlu terlalu terpaku pada contoh-contoh komik maupun dari teoriteori yang sudah ada karena teori-teori tersebut terbilang fleksibel dan bisa lebih dikembangkan lagi seiring dengan berkembangnya jaman.

4.3 Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner berikut untuk mencari tahu preferensi target audiens mengenai *genre* dan seberapa tahu para calon pembaca mengenai cerita dongeng “Bawang Merah Bawang Putih”.

Demografis

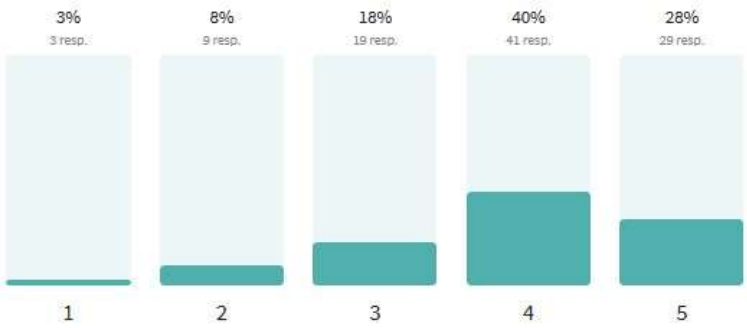
Usia : 17 – 23 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Jumlah Sampel : 101 responden

1. **Dari skala 1-5, seberapa suka kamu baca komik? (semakin besar skala semakin besar kemungkinan pembaca suka membaca komik)**

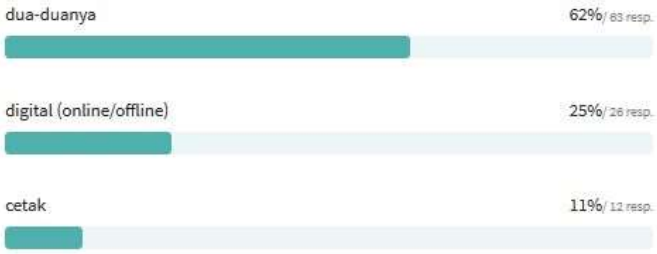
   Dari total 101 responden yang telah mengisi kuesioner, 40% responden memilih skala ke 4, 28% responden memilih skala ke 5, 18% responden memilih skala ke 3, 8% responden memilih skala ke 2, dan 3% responden memilih skala ke 1 dalam penilaian preferensi kegemaran membaca komik. Kesimpulannya bahwa sebagian besar responden menyukai membaca komik.



Gambar 4.2 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

2. **Media apa yang biasanya kamu gunakan untuk membaca komik?**

   Sebanyak 62% responden menggunakan media digital *(online* dan *offline)* dan cetak untuk membaca komik, 25% responden hanya menggunakan media digital, dan 11% lebih sering menggunakan media cetak sebagai sarana membaca komik. Kesimpulannya adalah sebagian besar dari responden lebih sering menggunakan media digital untuk membaca komik.



Gambar 4.3 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

3. Seberapa sering kamu membaca komik?

56% responden memilih membaca komik di waktu senggang, 21% responden memilih membaca komik setiap ada episode/*chapter* baru terbit, 11% responden memilih opsi setiap hari, 4% responden memilih seminggu sekali membaca komik, 2% memilih 2 minggu sekali, dan 4% sisanya memilih opsi lainnya. Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden jarang membaca komik.

Gambar 4.4 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

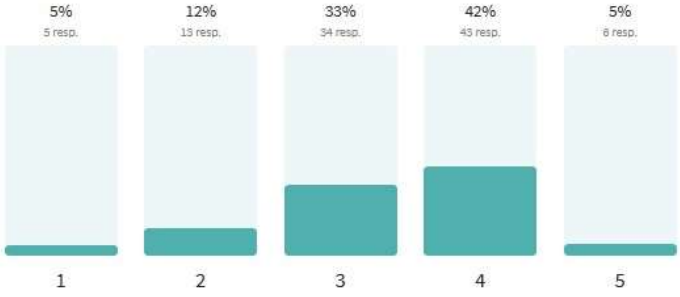
4. Faktor apa yang membuatmu tertarik untuk membaca komik tersebut sampai selesai?

40% responden memilih opsi alur cerita yang sulit ditebak, 19% memilih opsi *genre* sebagai salah satu faktor yang membuat tertarik membaca suatu komik sampai selesai, 17% responden memilih opsi karakter/tokoh-tokohnya sebagai salah faktor untuk membaca suatu komik sampai selesai, 13% responden memilih opsi *style* gambar sebagai salah satu faktor untuk membaca suatu komik sampai selesai, dan 7% sisanya memilih opsi lainnya.

Gambar 4.5 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

5. **Dari skala 1-5, seberapa tertariknya kamu jika ada komik yang mengadaptasi cerita/kisah yang sudah ada?**

Sebanyak 42% responden memilih skala 4, 33% memilih skala 3, 12% memilih skala 1, dan 5% sisanya memilih skala 5. Dapat diasumsikan, peminat komik yang bertema adaptasi dari cerita/kisah yang sudah ada cukup banyak yaitu sejumlah 75% responden.



Gambar 4.6 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

6. **Apa yang membuatmu tertarik untuk membaca komik yang diadaptasi dari cerita yang sudah ada?**

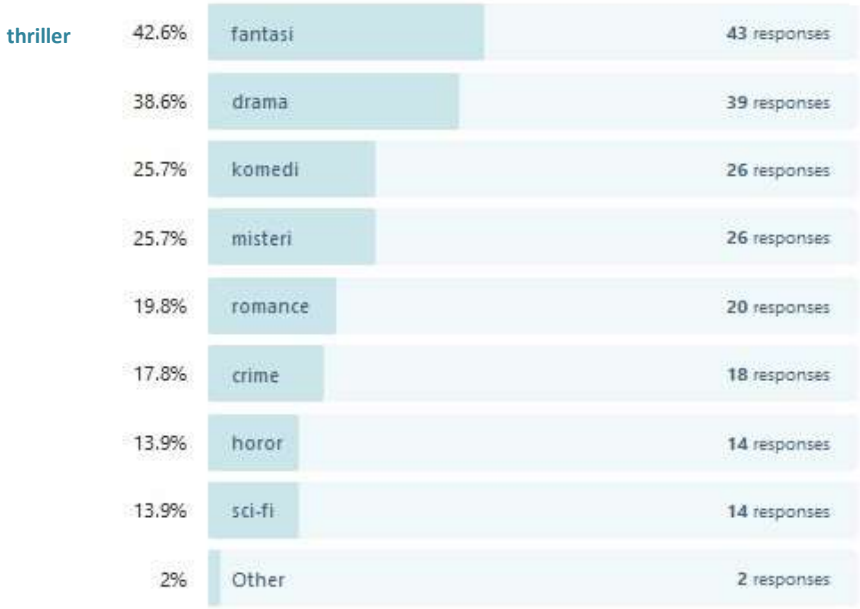
Sebanyak 68% responden memilih tertarik karena penasaran dengan versi komiknya, 9% memilih opsi berbeda genre, 8% memilih opsi kesamaan jalan cerita, 6% memilih opsi kesamaan sifat-sifat dan karakternya, dan 5% sisanya memilih opsi lainnya. Dapat disimpulkan

bahwa media komik sebagai sarana adaptasi cerita dongeng merupakan salah satu media yang menjanjikan.

Gambar 4.7 Diagram Hasil Kuesioner

(Sumber : Destia, 2020)

7. **Jika cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" diadaptasi menjadi komik digital Webtoon, genre seperti apa yang kira-kira akan membuat kamu tertarik?**



Gambar 4.8 Diagram Hasil Kuesioner
(Sumber : Destia, 2020)

4.4 Kriteria Desain

Dalam perancangan komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih, perancang menentukan beberapa variabel penelitian berdasarkan hasil riset

yang akan dijadikan sebagai acuan. Variabel-variabel tersebut adalah antara lain.

1. *Storytelling*

Penceritaan adaptasi merupakan definisi dari penggambaran literasi ke media lainnya tetapi menampilkan ciri khas referensi dari sumber yang akan diadaptasi dan bagaimana dapat disajikan dan dapat diterima oleh pembaca sesuai dengan media-media yang ada pada jaman sekarang salah satunya adalah melalui komik digital Webtoon.

Dengan mengambil *genre* yang cenderung horor dan *thriller,* cerita adaptasi ini tetap mengusung nilai-nilai yang ada pada cerita Bawang Merah Bawang Putih. Tidak secara tersurat digambarkan secara gamblang, namun tetap pemilihan tokoh tetap ada yang mewakili dari cerita asli, selebihnya adalah tambahan untuk memberikan warna dan nuansa yang sangat baru pada cerita adaptasi dari Bawang Merah Bawang Putih.

Sinopsis Plot

Proses pembuatan plot dan sinopsis yang dibuat oleh perancang dimulai dengan proses membaca sinopsis Bawang Merah Bawang Putih.

Setelah proses membaca sinopsis, perancang memperoleh gambaran keseluruhan akan menjadi acuan dan mengambil keputusan untuk memilah bagian mana yang akan dimasukkan ke dalam proses adaptasi. Berikut merupakan sinopsis dari Bawang Merah Bawang Putih.

"Alkisah di sebuah kampung, hiduplah seorang janda yang memiliki dua orang anak gadis yang cantik, ***Bawang Merah*** *dan* ***Bawang Putih****. Ayah kandung Bawang Putih telah lama meninggal dunia. Bawang Merah dan Bawang Putih memiliki sifat dan perangai yang sangat berbeda dan bertolak belakang. Bawang Putih adalah gadis sederhana yang rendah hati, tekun, rajin, jujur dan baik hati. Sementara Bawang Merah adalah seorang gadis yang malas, sombong, suka bermewahmewah, tamak dan pendengki. Sifat buruk Bawang Merah kian menjadijadi akibat ibunya selalu*

memanjakannya. Sang janda selalu memenuhi semua permintaan dan tuntutan Bawang Merah. Selain itu semua pekerjaan di rumah selalu dilimpahkan kepada Bawang Putih. Mulai dari mencuci pakaian, memasak, membersihkan rumah, hampir semua pekerjaan rumah selalu dikerjakan oleh Bawang Putih seorang diri, sementara Bawang Merah dan Ibu Tiri selalu berdandan dan bermalasmalasan. Jika mereka memerlukan sesuatu, tinggal menyuruh-nyuruh Bawang Putih.

Bawang Putih tak pernah sekalipun mengeluhkan nasib buruknya. Ia selalu siap sedia melayani sang Ibu Tiri dan Saudari Tirinya dengan senang hati. Pada suatu hari Bawang Putih tengah mengerjakan pekerjaan rumah mencuci pakaian milik Ibu Tiri dan Saudari Tirinya. Akan tetapi Bawang Putih tak menyadari bahwa sehelai kain milik Ibu Tirinya telah hanyut terbawa arus sungai. Ketika Bawang Putih menyadarinya, ia sangat sedih dan takut bila diketahui hilangnya kain itu, maka ia akan dimarahi dan disalahkan oleh Ibu Tirinya. Bukan mustahil bahwa Bawang Putih akan dihukum bahkan diusir dari rumahnya.

Khawatir kehilangan kain tersebut, Bawang Putih dengan gigih dan tekun tetap mencarinya sambil berjalan menyusuri sepanjang sungai yang berarus deras itu. Tiap kali bertemu seseorang di sungai ia selalu menanyakan apakah mereka melihat kain tersebut. Sayang sekali tak seorangpun yang melihat di mana kain hanyut itu berada. Hingga pada akhirnya Bawang Putih tiba di bagian sungai yang mengalir ke dalam gua. Ia sangat terkejut ketika mengetahui ada seorang nenek tua yang tinggal di dalam gua tersebut. Bawang Putih menanyai nenek tua itu mengenai keberadaan kain Ibu Tirinya. Nenek tua itu mengetahui di mana kain itu berada, akan tetapi ia mengajukan syarat bahwa Bawang Putih harus membantu pekerjaan sang nenek tua. Karena telah terbiasa bekerja keras, dengan senang hati Bawang Putih menyanggupi untuk membantu sang nenek merapikan dan membersihkan gua tersebut. Nenek tua itu sangat puas dengan hasil pekerjaan Bawang Putih. Pada sore harinya Bawang Putih berpamitan kepada sang nenek. Sang nenek itu kemudian mengembalikan kain milik Ibu Tiri Bawang Putih yang hanyut di sungai, seraya menawarkan kepada Bawang Putih dua buah labu *sebagai hadiah atas*

pekerjaannya. Dua buah labu itu berbeda ukuran, satu besar dan yang lainnya kecil. Karena Bawang Putih tidak serakah dan tamak, ia memilih labu yang lebih kecil.

Ketika kembali ke rumah, sang Ibu Tiri dan Saudari Tirinya amat marah karena Bawang Putih terlambat pulang. Bawang Putih pun menceritakan apa yang telah terjadi. Ibu Tiri yang tetap marah karena Bawang Putih hanya membawa sebutir labu kecil, ia kemudian merebutnya dan membanting buah itu ke tanah. "Prak..." pecahlah labu itu, akan tetapi terjadi suatu keajaiban, di dalam labu itu terdapat perhiasan emas, intan, dan permata. Mereka semua terkejut dibuatnya. Akan tetapi karena Ibu Tiri dan Bawang Merah adalah orang yang tamak, mereka tetap memarahi Bawang Putih karena membawa labu yang lebih kecil. Jika saja Bawang Putih memilih buah yang lebih besar, tentu akan lebih banyak lagi emas, intan, dan permata yang mereka dapatkan.

Karena sifat serakah dan tamak, Bawang Merah berusaha mengikuti apa yang dilakukan Bawang Putih. Dengan sengaja ia menghanyutkan kain milik ibunya, kemudian berjalan mengikuti arus sungai dan menanyai orang-orang yang ia temui. Akhirnya Bawang Merah tiba di gua tempat nenek itu tinggal. Tidak seperti Bawang Putih, Bawang Merah yang malas menolak membantu nenek itu. Ia bahkan dengan sombongnya memerintahkan nenek tua itu untuk menyerahkan labu besar itu. Maka nenek tua itu pun memberikan labu besar itu kepada Bawang Merah. Dengan riang dan gembira Bawang Merah membawa pulang labu besar pemberian nenek tua itu. Telah terbayang dalam benaknya betapa banyak perhiasan, intan, dan permata yang akan ia miliki. Sang Ibu Tiri pun dengan gembira menyambut kepulangan putri kesayangannya itu. Tak sabar lagi mereka berdua memecahkan labu besar itu. Akan tetapi apakah yang terjadi? Bukannya perhiasan yang didapat, dari dalam labu itu keluar berbagai macam ular dan hewan berbisa. Mereka berdua lari ketakutan. Baik Ibu Tiri maupun Bawang Merah akhirnya menyadari sifat buruk dan ketamakan mereka. Mereka menyesali bahwa selama ini telah berbuat buruk kepada Bawang Putih dan memohon maaf pada Bawang Putih. Bawang Putih yang baik hati pun memaafkan mereka berdua"

Sinopsis Per Episode

Sinopsis terbagi menjadi lima bagian utama atau terbagi menjadi lima episode. Berikut merupakan sinopsis masing-masing episodenya, antara lain :

Episode 1 : Petaka

Ayah Melati memutuskan untuk menikah lagi dengan Tante Ratna yang merupakan tetangganya, setelah kepergian istrinya dua tahun lalu. Tante Ratna memiliki anak perempuan seumuran Melati, bernama Mawar. Kehidupan yang baru pun dimulai, hingga Melati dan Mawar mendaftar ke perguruan tinggi yang sama. Tak disangka Melati di sana bertemu temannya semasa SMP, Puspa dan Andra. Lalu Puspa mengajak Melati dan Andra untuk bertemu sepulang kuliah. Mereka terlihat asyik berbincang-bincang, namun dari kejauhan Mawar mengawasi gerak-gerik mereka.

Episode 2 : Sebuah Rahasia

Sepulang kuliah Puspa dan Andra menunggu Melati namun Melati tak kunjung datang. Karena besok akhir pekan, akhirnya mereka memutuskan untuk pergi ke rumah Melati. Di tempat yang berbeda, tampak Melati terduduk di sebuah ruangan yang sempit dan kotor. Ia terlihat sedih. Tiba-tiba seseorang membuka kunci pintu kamarnya dari luar. Tampak Tante Ratna dan Mawar masuk dan menghardik Melati. Saat hendak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, bel berbunyi. Rupanya itu Puspa dan Andra yang telah sampai di rumah megah itu. Di sisi lain, nampak ayah Melati baru saja terbangun dari mimpi buruknya. Ia terbangun dengan napas tersengal-sengal di sebuah ruangan yang tidak jauh berbeda kondisinya dari kamar Melati. Namun rupanya mulutnya tertutup plester dan tangannya dirantai.

Episode 3 : Terjebak

Puspa dan Andra sampai ke rumah Melati dalam keadaan basah kuyup karena di luar hujan deras. Pintu dibukakan oleh Melati yang tampak pucat. Melati tampak kaget dan langsung menyuruh mereka masuk dan duduk di ruang tamu. Puspa dan Andra berdecak kagum melihat interior rumah Melati yang bergaya klasik modern. Melati meminta maaf karena ia lupa akan janjinya tadi. Mereka berbincang, lalu Puspa bertanya bagaimana kabar ayah Melati, Melati menjawab bahwa ayahnya sedang perjalanan bisnis. Di saat yang bersamaan, rupanya ayah Melati dikurung di sebuah ruangan di rumah itu. Ia mendengar bel berbunyi, karena biasanya tidak pernah ada tamu yang datang, dan ia melihat itu sebagai sebuah kesempatan meminta tolong. Kesempatan itu datang ketika Andra meminta izin ke kamar mandi. Ayah Melati mencoba mengerang meminta tolong berharap ada yang mendengarnya.

Episode 4 : Terjebak

Di tengah berbincang-bincang, Andra meminta izin untuk pergi ke kamar mandi. Melati mengantarkannya. Saat ke kaamar mandi Andra menoleh ke sebuah lorong kecil dan gelap di sebelah kirinya. Setelah selesai dari kamar mandi, ia kembali melewati lorong tadi. Namun kali ini ia mendengar suara erangan. Suaranya terdengar semakin keras. Andra masuk ke lorong kecil tersebut hendak mengecek, tetapi tiba-tiba semuanya menjadi gelap dan ia pingsan.

2. Gaya Gambar

Menggunakan gaya gambar yang berkiblat pada komikkomik yang berasal dari Korea Selatan atau sebutannya *manhwa*. *Manhwa* sekilas terlihat seperti *manga (*sebutan untuk komik Jepang), namun rerdapat beberapa perbedaan , antara lain seperti perbedaan bentuk karakter *manhwa* yang cenderung lebih

terlihat dewasa dan serta proporsi karakter yang lebih manusiawi jika dibandingkan dengan *manga* yang karakternya cenderung memiliki mata yang berukuran lebih besar dan wajah yang terlihat lebih muda.

Gaya *manhwa* ini banyak digemari dengan semakin berkembang pesatnya platform Webtoon yang menawarkan kemudahan akses dan cara membaca *scrolling* yang diminati dan dinilai praktis dan efisien bagi terutama bagi pengguna *smartphone*.

Beberapa contoh *manhwa* sebagai berikut :

Gambar 4.9 Webtoon Horor
(Sumber : LINE Webtoon)

3. Pewarnaan

Untuk pewarnaan , karena *genre* utama yang dipilih adalah horor dan *thriller,* perancang menggunakan kombinasi warnawarna yang cenderung hangat dan cenderung gelap agar dapat menunjang penceritaan yang dibangun sedemikian rupa untuk member kesan intens dan dramatis pada pembaca. Komik yang menjadi acuan yaitu salah satu seri komik antologi di Webtoon berjudul “Lukisan” dan seri komik lain yang berjudul *“Creep”.*

Gambar 4.10 "Lukisan" dan "*Creep"*
(Sumber : LINE Webtoon)

4. *Panelling*

Susunan panel menggunakan referensi komik karya Shuuzou Oshimi yang berjudul *"A Trail of Blood"* sebagai acuan di mana pada komik ini didominasi dengan penggunaan transisi *moment to moment* dan *act to act* yang dikombinasikan dengan sudut pandang *extreme close up* yang memberikan suasana sunyi dan seram pada saat yang bersamaan.

Faktor-faktor tersebut sangat penting sebagai penunjang dalam pembuatan komik dengan penceritaan yang memilih *genre* horor dan *thriller* sebagai genre utama. Selain itu komik ini juga menggunakan dialog yang pendek-pendek dan lebih fokus dengan metode "berbicara dengan gambar".

Gambar 4.11 *"A Trail of Blood"* karya Shuuzou Oshimi
(Sumber : readms.net)

5. *Archetype* Karakter

Menurut Carl Jung, seorang psikiater asal Swiss yang mengenalkan konsep *archetype* karakter, *archetype* adalah sebuah gambaran tingkah laku dan kepribadian yang ada pada seseorang dan timbul karena kecenderungan dari pengaruh kepribadian manusia lainnya. Dengan konsep ini, perancang menganalisa perilaku karakter-karakter utama dijadikan acuan dan disesuaikan untuk karakter komik digital adaptasinya.

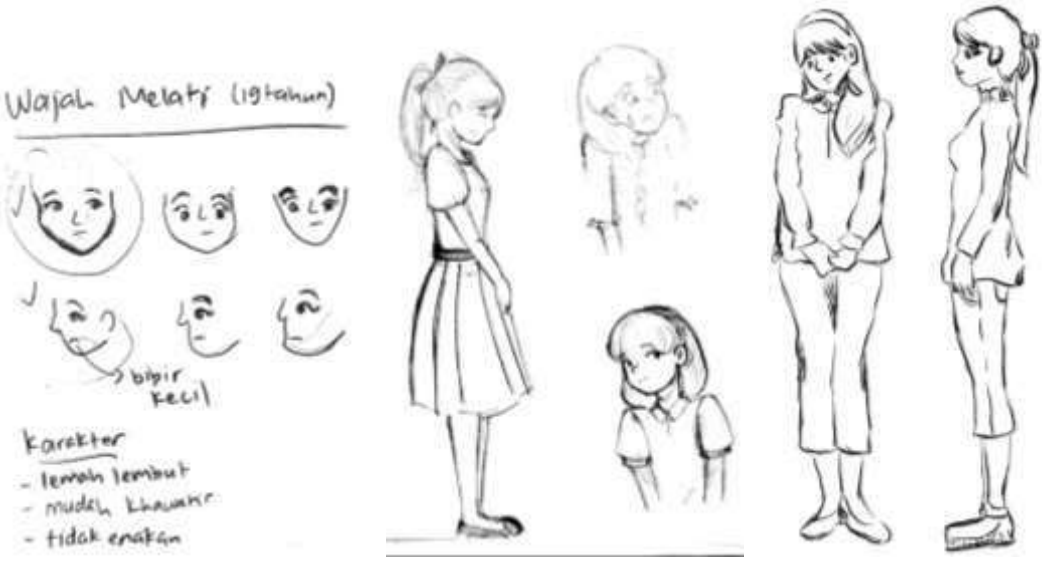
Tabel 4.1 Tokoh dan *Archetype*
(Sumber : Destia, 2020)

Karakter	***Archetype***	**Keterangan**
Melati	**Protagonis (Utama)**	Pusat atau sentral dari cerita

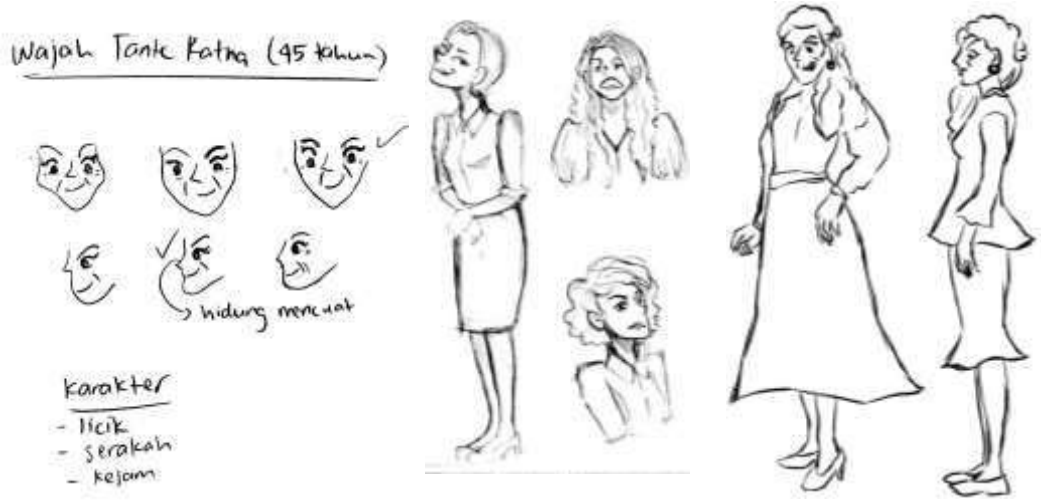
Mawar	**Antagonis (Utama)**	Penyebab konflik terjadi
Tante Ratna	**Antagonis (Utama)**	Penyebab konflik terjadi
Andra	**Deutragonis**	Mendukung penyelesaian masalah yang dialami protagonis
Puspa	**Deutragonis**	Mendukung penyelesaian masalah yang dialami protagonis
Ayah	**Protagonis**	Pusat atau sentral dari cerita

6. Hasil Eksperimen Visual

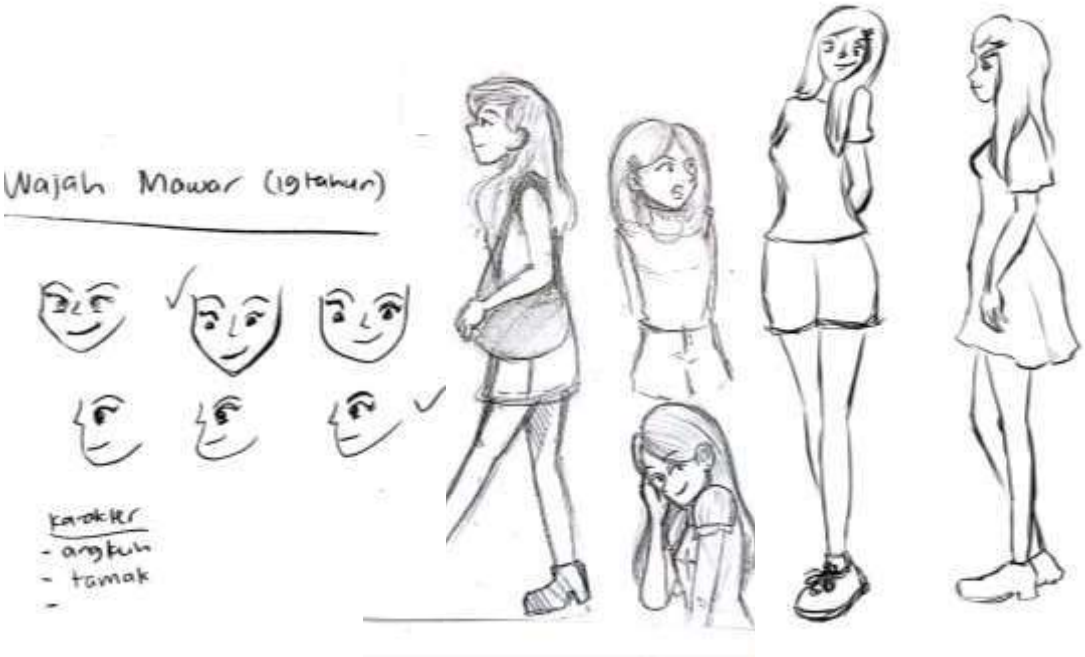
Karakter



Gambar 4.12 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Melati
(Sumber : Destia, 2020)

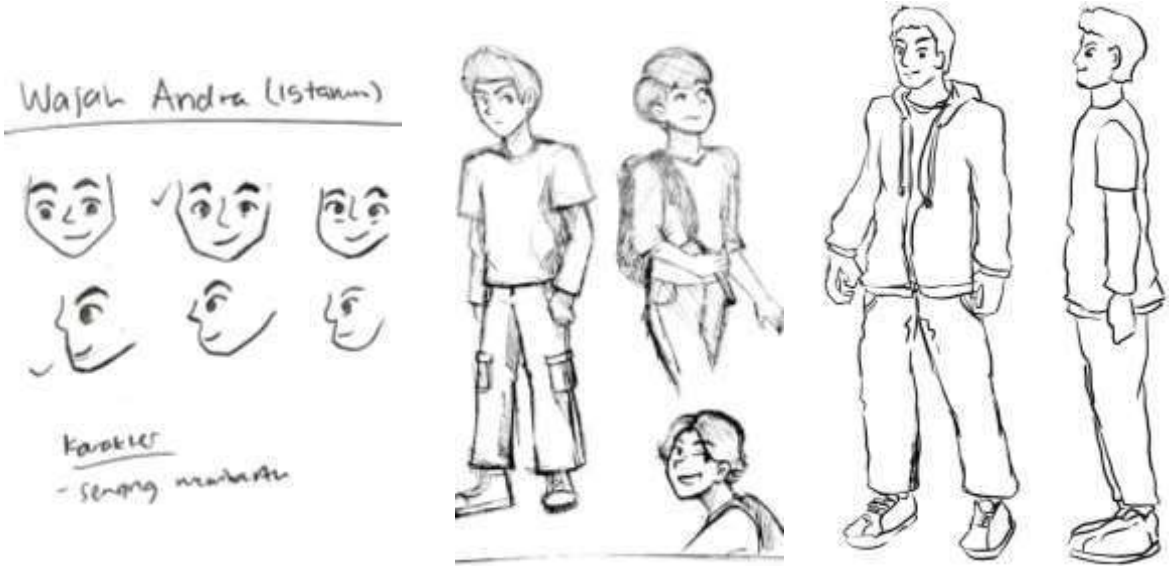


Gambar 4.13 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Tante Ratna
(Sumber : Destia, 2020)

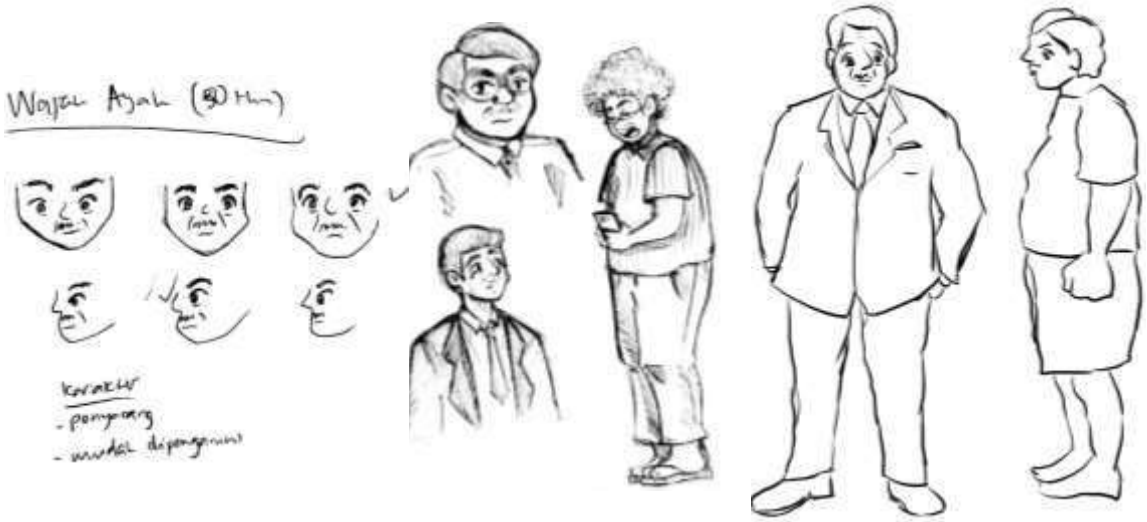


Gambar 4.14 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Mawar
(Sumber : Destia, 2020)

Gambar 4.15 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Puspa
(Sumber : Destia, 2020)

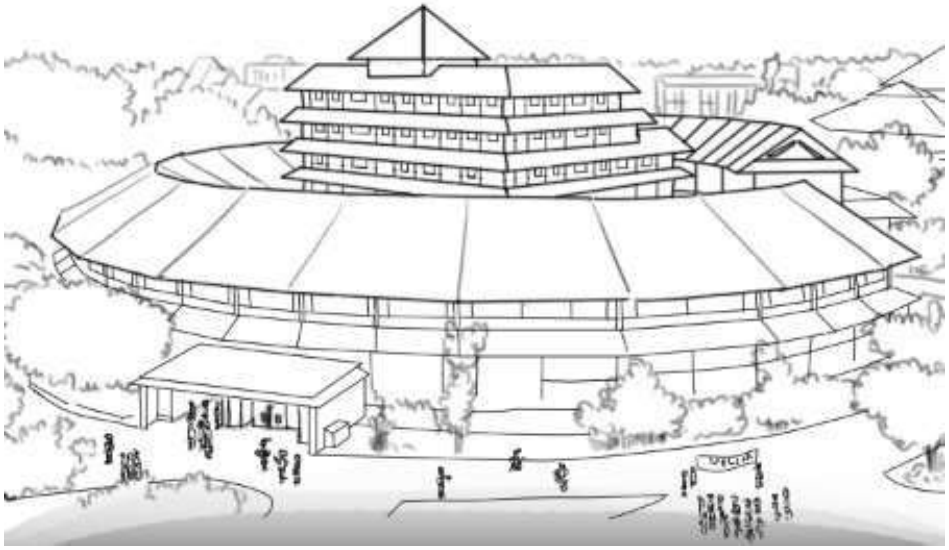


Gambar 4.15 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Andra
(Sumber : Destia, 2020)



Gambar 4.16 Sketsa Eksperimen Alternatif Karakter Ayah
(Sumber : Destia, 2020)

- ***Environmental***



Gambar 4.17 Sketsa *Environment* Kampus
(Sumber : Destia, 2020)

Gambar 4.17 Sketsa *Environment* Rumah
(Sumber : Destia, 2020)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB V
KONSEP DESAIN

5.1 Deskripsi Perancangan

Perancangan komik digital adaptasi mengenai *folklore* terpopuler di Indonesia dengan cerita Bawang Merah Bawang Putih sebagai *sampling* dibuat sebagai contoh bahwa penerapan adaptasi cerita pada media bisa sangat fleksibel sehingga dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam salah satunya yaitu pada komik Webtoon. Eksplorasi yang akan dilakukan terkait dengan perancangan ini antara lain.

1. Perancangan cerita adaptasi yang menggunakan metode *loose adaptation* atau adaptasi lepas di mana perancang membuat cerita baru yang berbeda dengan cerita sumber asli, namun tetap dengan menggunakan beberapa elemen yang ada pada sumber aslinya. Alasannya yaitu agar lebih mengikuti perkembangan jaman di mana metode mengadaptasi lepas cerita asli menjadi sangat menarik dan membuat orang akan bertanya-tanya seperti apa cerita aslinya.

2. Eksplorasi karakter yang menyesuaikan pemilihan *genre* utama pada cerita adaptasi, seperti bagaimana merancang sebuah karakter yang sebelumnya pada cerita Bawang Merah Bawang Putih agar dapat sesuai dengan *genre* dan alur cerita yang dibuat tanpa terkesan dipaksakan.

3. *Setting* yang meliputi suasana, adegan, maupun dialog yang menunjang penceritaan agar terlihat lebih meyakinkan dan sesuai dengan apa yang digambarkan serta dapat sampai pada pembaca.

4. Desain karakter dan penggayaan yang digunakan pada komik ini, gaya bahasa dan *tone* warna
5. Format komik digital LINE Webtoon meliputi *cover/thumbnail*, isi (cerita, *paneling*, gambar, transisi)

5.2 Konsep Media

Konsep media adalah *storytelling* yang menggunakan media komik digital Webtoon dengan sistem *scrolling.* Visual yang dijadikan referensi yaitu gaya gambar *manhwa.* Palet warna serta tema yang digunakan nuansanya seperti komik Webtoon "*Creep"* karya Ino Septian yang merupakan komik dengan tema horor namun dikemas dengan modern namun tetap menunjukkan nuansa Indonesia.

5.3 Judul Komik

Judul merupakan elemen penting dalam sebuah komik. Judul komik harus bisa mewakili maupun merepresentasikan cerita secara keseluruhan. Selain itu, faktor komersil juga sangat dipertimbangkan bagaimana agar calon pembaca merasa tertarik dan juga penasaran pada judul komik yang akan digunakan.

"KELAM : Adaptasi Cerita Rakyat" dipilih sebagai judul komik ini. Kata "kelam" dipilih karena memiliki makna yang dapat menggambarkan keseluruhan dari cerita dalam komik ini. Dari segi penceritaan, karakter-karakternya, hingga dari teknik pewarnaan, kata
"kelam" sangat mereprentasikan dari apa yang ada di dalam komik. Selain itu terdapat keterangan *"*Adaptasi Cerita Rakyat*"* dicantumkan agar tetap menghormati sumber asli dan memberikan petunjuk pada pembaca bahwa cerita dalam komik ini merupakan ceirta yang diadaptasi dari cerita rakyat Indonesia.

5.4 Kriteria Desain

5.4.1 Konsep Konten Plot

Cerita yang diangkat nantinya akan memfokuskan pada alur cerita yang merujuk pada sinopsis sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004) serta memunculkan karakter-karakter yang merepresentasikan sumber cerita. Karena ini merupakan cerita adaptasi, aka n ada beberapa perubahan dengan tujuan sebagai pertimbangan pasar dan juga penyesuaian selera pembaca yang tetap akan menampilkan ciri khas dari cerita rakyat Bawang

Merah Bawang Putih namun dengan tampilan dan platform yang lebih modern.

1. Premis

Seorang gadis memiliki ibu tiri dan kakak tiri yang tamak dan serakah yang melakukan hal-hal jahat.

2. Sinopsis

Puspa mendapat beasiswa dan berkuliah di salah satu kampus ternama. Ia lalu berteman dengan Melati, temannya yang cukup misterius. Mereka sangat bertolak belakang. Puspa adalah gadis dari keluarga sederhana sedangkan Melati dari keluarga serba berkecukupan, ibunya sudah meninggal dan ayahnya menikah dengan janda beranak satu. Di tahun kedua berkuliah, sahabat Puspa sejak kecil yaitu Andra, ternyata baru saja pindah di kampus tempat ia berkuliah. Akhirnya mereka bertiga berteman. Suatu hari Puspa dan Andra tidak sengaja mengikuti Melati ke rumahnya karena ingin menyampaikan sesuatu. Sesampainya di sana, terjadi hal-hal yang tak terduga dan membahayakan nyawa Puspa dan Andra. Rahasia kelam keluarga Melati pun terungkap. Ayah kandung Melati yang selama ini mereka kira sedang perjalanan bisnis ke luar negri ternyata disekap di ruang bawah tanah oleh Tante Ratna dan Mawar demi menguras kekayaan ayah Melati. Melati tidak bisa berbuat banyak karena ia diancam oleh Tante Ratna bila ia berbuat macam-macam, Tante Ratna tidak segan-segan menyiksa Ayah Melati. Di waktu dan tempat yang salah, Puspa dan Andra sekuat tenaga berusaha meloloskan diri dan mencari pertolongan.

3. *Treatment*

Episode 1 : Petaka (*Flashback* – Drama)

Ayah Melati memutuskan untuk menikah lagi dengan Tante Ratna yang merupakan tetangganya, setelah kepergian istrinya dua tahun lalu. Tante Ratna memiliki anak perempuan seumuran Melati,

bernama Mawar. Kehidupan yang baru pun dimulai, hingga Melati dan Mawar mendaftar ke perguruan tinggi yang sama. Tak disangka Melati di sana bertemu temannya semasa SMP, Puspa dan Andra. Lalu Puspa mengajak Melati dan Andra untuk bertemu sepulang kuliah. Mereka terlihat asyik berbincang-bincang, namun dari kejauhan Mawar mengawasi gerak-gerik mereka.

Episode 2 : Sebuah Rahasia (Drama – Aksi - Mimpi)

Sepulang kuliah Puspa dan Andra menunggu Melati namun Melati tak kunjung datang. Karena besok akhir pekan, akhirnya mereka memutuskan untuk pergi ke rumah Melati. Di tempat yang berbeda, tampak Melati terduduk di sebuah ruangan yang sempit dan kotor. Ia terlihat sedih. Tiba-tiba seseorang membuka kunci pintu kamarnya dari luar. Tampak Tante Ratna dan Mawar masuk dan menghardik Melati. Saat hendak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, bel berbunyi. Rupanya itu Puspa dan Andra yang telah sampai di rumah megah itu. Di sisi lain, nampak ayah Melati baru saja terbangun dari mimpi buruknya. Ia terbangun dengan napas tersengal-sengal di sebuah ruangan yang tidak jauh berbeda kondisinya dari kamar Melati. Namun rupanya mulutnya tertutup plester dan tangannya dirantai.

Episode 3 : Lubang Hitam (Drama – Aksi)

Puspa dan Andra sampai ke rumah Melati dalam keadaan basah kuyup karena di luar hujan deras. Pintu dibukakan oleh Melati yang tampak pucat. Melati tampak kaget dan langsung menyuruh mereka masuk dan duduk di ruang tamu. Puspa dan Andra berdecak kagum melihat interior rumah Melati yang bergaya Amerika. Melati meminta maaf karena ia lupa akan janjinya tadi. Mereka berbincang, lalu Puspa bertanya bagaimana kabar ayah
Melati, Melati menjawab bahwa ayahnya sedang perjalanan bisnis. Di saat yang bersamaan, rupanya ayah Melati dikurung di sebuah ruangan di rumah itu. Ia mendengar bel berbunyi, karena biasanya

tidak pernah ada tamu yang datang, dan ia melihat itu sebagai sebuah kesempatan meminta tolong. Kesempatan itu datang ketika Andra meminta izin ke kamar mandi. Ayah Melati mencoba mengerang meminta tolong berharap ada yang mendengarnya.

Di tengah berbincang-bincang, Andra meminta izin untuk pergi ke kamar mandi. Melati mengantarkannya. Saat ke kaamar mandi Andra menoleh ke sebuah lorong kecil dan gelap di sebelah kirinya. Setelah selesai dari kamar mandi, ia kembali melewati lorong tadi. Namun kali ini ia mendengar suara erangan. Suaranya terdengar semakin keras. Andra masuk ke lorong kecil tersebut hendak mengecek, tetapi tiba-tiba semuanya menjadi gelap dan ia pingsan.

Episode 4 : Terjebak (Drama – Aksi)

Andra tersadar dengan keadaan Puspa terbaring pingsan di sebelahnya. Ia mencoba membangunkan Puspa namun mulutnya tertempel lakban. Lalu ia tak sengaja menoleh dan mendapati seorang pria paruh baya berpakaian lusuh dengan keadaan tersikat, sama dengannya. Rupanya itu adalah ayah Melati yang dibilang sedang melakukan perjalanan bisnis. Ketika Puspa tersadar, mereka bertiga memikirkan cara untuk membebaskan diri. Kesulitan dialami karena mulut mereka terbungkam. Tiba-tiba Tante Ratna dan Mawar masuk. Mereka menertawakan Andra dan Puspa atas kelancangan mereka yang datang tak diundang. Mata Puspa mencari-cari Melati namun rupanya ia dikurung di ruangan lain.

Di ruangan lain Melati berusaha mencari cara untuk mengeluarkan dirinya dari ruangan itu. Kamarnya dikunci dari luar. Lalu ia mengecek jendela yang juga terkunci. Di luar hujan lebat dan Melati memutuskan untuk memecahkan kaca jendelanya dan berharap Tante Ratna tidak mendengarnya dari ruang bawah tanah.

Episode 5 : Terjebak (Drama – Aksi)

Melati berhasil memecahkan kaca dengan stik hoki milik mamanya. ia lalu memberanikan diri untuk turun melalui teralis di tembok rumahnya. Lalu ia bergegas masuk ke rumah melalui pintu depan yang tidak terkunci. Ia mencari *handycam* milik Mawar dan membawanya. Ia lalu mencari telepon genggam milik Puspa atau Andra di dalam tas mereka untuk mencari pertolongan.

Setelah itu ia keluar dan menuju ruang bawah tanah. Ia mengendap-endap dan merekam percakapan mereka. Melati lalu mencari cara untuk mengalihkan perhatian Tante Ratna dan Mawar. Ia lalu naik ke ruang tamu dan memecahkan meja ruang tamu. Semua yang ada di ruang bawah tanah mendengarnya. Mawar pergi mengecek. Melati langsung menyergap dan memukul Mawar sesampainya di ruang tamu hingga pingsan. Tante Ratna tidak sabar karena Mawar tidak kunjung kembali. Akhirnya ia pergi ke atas. Andra mencoba melepaskan ikatannya dengan pecahan botol kaca yang ia temukan di ruangan itu. Lalu ia melepaskan Puspa dan ayah Melati. Polisi pun datang dan akhirnya Tante Ratna dan Mawar ditangkap atas perbuatannya pada Melati dan ayahnya serta teman-temannya.

5.5 Teknis Komik

1. Spesifikasi Webtoon

Tabel 5.1 Spesifikasi Komik Webtoon
(Sumber : LINE Webtoon)

Resolusi *Template*	700px x 1280 px
Maksimal Ukuran File	2mb/halaman

Template komik ini dirancang untuk menyesuaikan *template* Webtoon yang memanjang secara vertikal. Beberapa spesifikasi yang diperlukan agar kenyamanan dalam membaca komik dan juga penempatan panel yang ideal dapat tetap terjaga antara lain sebagai berikut.

2. Kriteria Visual Antar *Genre*

Bahasa komik atau kriteria visual yang digunakan pada komik ini mencakup empat kategori *genre* antara lain *genre* drama, aksi, mimpi dan *flashback*. Pada masing-masing kategori terkandung beberapa elemen komik yang telah dijabarkan di bab II.

Tiap-tiap elemen komik yang ada penggunaanya bisa berbeda pada tiap *genre*, berikut adalah penjabarannya.

Tabel 5.2 Kriteria Visual Antar *Genre*
(Sumber : Destia, 2020)

No.	**Kriteria**	**Jenis *Genre***			
		Flashback	**Drama**	**Mimpi**	**Aksi**
1.	*Paneling & Layouting*	- Bentuk panelnya *basic* yaitu persegi/ persegi panjang - Letak panel konsisten dan terletak menjorok ke tengah halaman	- Menggunakan elemen panel biasa yaitu berbentuk kotak maupun persegi panjang. *Layout* dipengaruhi oleh tempo yang berlaku pada setiap adegan dan juga penggunaan transisitransisinya -	- Tidak menggunakan panel - *Layout* memenuhi halaman	- Panel berukuran panjang penuh memenuhi kanvas - pemanfaatan *space* yang besar pada *layout* yang akan memenuhi keseluruhan kanvas pada adegan aksi yang mencapai klimaks untuk menambah efek ketegangan sebuah adegan

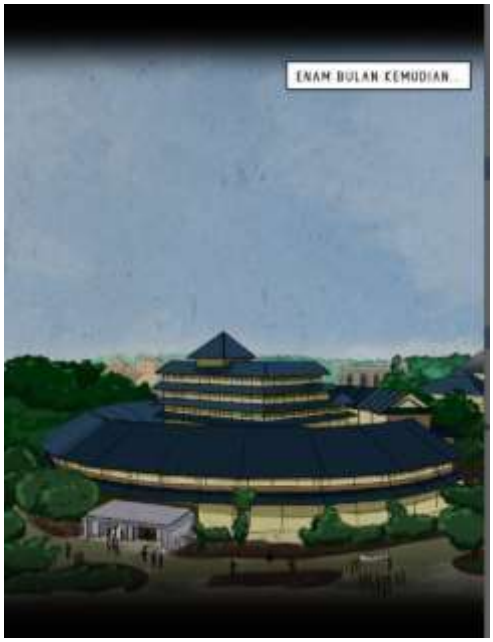
2.	Tempo	- Tempo cepat - Panel *scene to scene* - Karena alur yang cepat, jarak antar panel berdekatan	- Tempo pada kategori drama lambat hingga sedang - Panel *subject to subject* dan *moment to moment*	- Tempo sedang - Panel *scene to scene* - Jarak antar panel sedang untuk member intensitas dan rasa penasaran pembaca	- cepat *action to action* dan *subject to subject* jarak panel saling - berdekatan
3.	Alur Baca	- Arah baca diawali dan ditekankan pada balon kata narasi	- Pembaca diarahkan untuk fokus pada percakapan dan gestur dari karakter	- Arah baca mengikuti adegan yang ditampilkan dan efek suara	- Arah baca mengikuti pergerakan dan aksi dari karakter
4.	Balon Kata	- Banyak balon kata narasi berbentuk abstrak seperti asap berwana merah - Semua balon kata dialog berbentuk lingkaran dan elips serta berwarna putih	- Sedikit balon kata narasi berbentuk persegi panjang - Semua balon kata dialog berbentuk lingkaran dan elips serta berwarna putih	- Tidak terdapat balon kata narasi maupun dialog - Hanya ada efek suara	- Tidak ada balon kata narasi - Balon kata berwarna putih, berbentuk tajam-tajam tak beraturan yang mencerminkan dialog bersuara keras atau teriakan dari karakter - Terdapat banyak efek suara dan gerakan
5.	Jenis *Font*	Narasi : LIONELLO Dialog : MINION PRO	Dialog : LIONELLO	Efek Suara : Full Bleed BB	Dialog : LIONELLO Efek Suara dan Gerakan : Full Bleed BB

6.	Warna	- *Tone* warnanya memberi kesan suram dan penggunaan warna-warna hangat - Efek *grain* halus digunakan untuk member ciri khas pada adeganadegan *flashback*	- *Tone* warna cerah dan pudar digunakan pada *mood* percakapan yang menyenangkan dan berganti pada *tone* warna suram ketika adegan mulai memasuki ketegangan	- *Tone* warna hangat dan gelap dan penggunaan tekstur brush yang kasar untuk memberikan ciri khas bahwa itu adegan mimpi - Penggunaan efek *blurring* untuk transisitransisi	- *Tone* warna gelap dan dingin seperti penggunaan warna biru pada *shading* dan *lighting* untuk memberikan kesan dramatis dan menegangkan
		- *Shading* detail pada *extreme close up shot* yang menyorot benda-benda unik		- mendadak Tidak banyak menggunakan detail *shading* agar pembaca fokus pada *movement*	

3. Kriteria Visual Gaya Gambar

Berikut merupakan aturan visual yang akan menjadi ciri khas komik ini berdasarkan kriteria yang dibuat oleh perancang. Beberapa kategori tersebut mencakup antara lain :

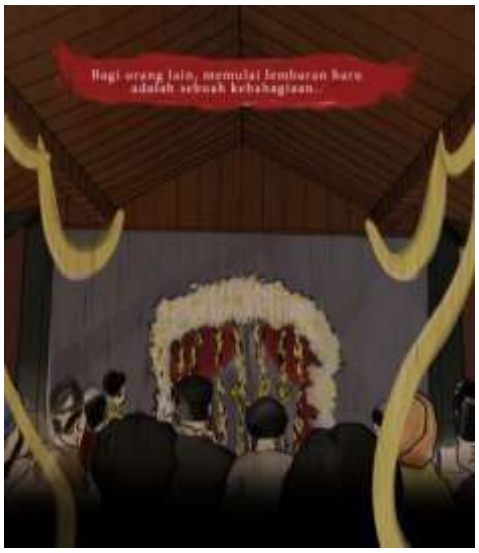
Tabel 5.3 Kriteria Visual Gaya Gambar
(Sumber : Destia, 2020)

Kategori	Keterangan	Contoh
SUDUT PANDANG	- Sudut pandang pembaca untuk memberikan pengalaman pembaca ada di dalam cerita	
	- *High Level View* Digunakan saat menggambarkan suatu latar tempat secara keseluruhan	

	- *Eye Level View* Sering digunakan pada adeganadegan yang berfokus pada sebuah percakapan antarkarakter	

	- *Low Angle View* Untuk menekankan kesan intimidasi dari suatu objek maupun subjek	

	- *Long Shot* Penggambaran objek maupun subjek yang tidak perlu digambarkan dengan detail dan hanya untuk menunjukkan suasana keseluruhan	
SHOT	- *Close Up* Digambarkan memperlihatkan detail objek/subjek	

	- *Group Shot* Karakter dengan posisi terjauh tidak perlu digambarkan dengan detail	

KONDISI TERTENTU	- Wajah karakter tidak dikenal pada komik yang tidak digambarkan secara sempurna struktur wajahnya	
	- Penggambaran wajah karakter utama pada saat situasi menegangkan atau mencurigakan, tidak digambarkan secara detail struktur wajahnya agar member kesan sifat misterius/angkuh pada karakter tersebut	

4. Konsep *Alternate Ending*

Penerapan konsep *alternate ending* pada komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih ini tidak akan serumit pada seri original Netflix *Black Mirror : Bandersnatch.* Apabila pada serial tersebut terdapat setidaknya 6 *ending* alternatif, maka pada komik ini perancang hanya akan membuat 2 *ending* alternatif saja sebagai uji coba pengenalan penerapan konsep ini di medium komik digital Webtoon. Berikut uraiannya :

- Di awal komik akan diberi semacam *warning* untuk pembaca agar menjaga kerahasiaan masing-masing *ending* cerita yang mereka peroleh demi menjaga keseruan dari sensasi membaca komik adaptasi ini
- Mekanismenya yaitu akan muncul opsi dari perancang untuk pembaca untuk memilih aksi apa yang akan dilakukan oleh karakter untuk melanjutkan adegan
- Opsi tersebut akan muncul di tengah-tengah cerita di mana konflik telah dimulai
- Di bawah opsi akan terdapat keterangan singkat untuk mengarahkan pembaca untuk langsung melanjutkan episode ke berapa

5. Kriteria Adegan

Tabel 5.4 Kriteria Adegan
(Sumber : Destia, 2020)

EPISODE / KATEGORI	*Flashback*	Drama	Mimpi	Aksi
EPISODE 1	v	v		
EPISODE 2		v	v	v
EPISODE 3		v		v
EPISODE 4		v		v
EPISODE 5		v		v

5.6 Proses Pembuatan Komik

Setelah merancang alur cerita dan juga karakter-karakternya, terdapat tiga tahap dalam prosesnya yang pertama yaitu tahap sketsa manual, proses *digital outlining,* dan yang terakhir yaitu proses pewarnaan. Pada tahap seketsa manual, susunan panel sudah langsung dibuat menyesuaikan dengan *platform* LINE Webtoon.

Gambar 5.1 Proses Pembuatan Komik
(Sumber : Destia, 2020)

Pada sketsa manual, perancang menggunakan kertas A4. Dengan menggunakan ukuran A4, akan sangat mempermudah perancang untuk menyunting pada saat digitalisasi tanpa perlu memikirkan dua kali ukuran dari *template*-nya, karena dengan kertas A4 sudah sesuai apabila diterapkan pada ukuran *template* LINE Webtoon dalam format *pixel.* Setelah selesai kertas A4 dipindai untuk memulai proses *digital outlining* dan dilanjutkan dengan proses pewarnaan.

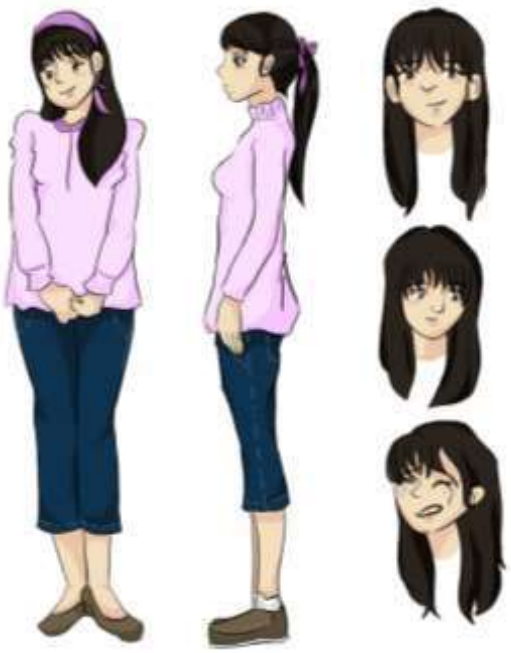
5.7 Desain Karakter

Karakter yang dirancang yaitu berdasarkan *archetype* karakter dari sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004). Menggunakan gaya gambar *manhwa* yang menjadikan komik Webtoon "*Creep"* dan beberapa komik Webtoon horror lainnya. Nama-nama karakter Berikut merupakan karakter-karakter utama dari komik Webtoon adaptasi Bawang Merah Bawang Putih :

Tabel 5.5 *Archetype* Karakter
(Sumber : Destia, 2020)

Karakter	**Referensi Utama (sinetron Bawang Merah Bawang Putih 2004)**	***Archetype***
Melati (Bawang Putih)	Alya	Protagonis
Mawar (Bawang Merah)	Siska	Antagonis
Tante Ratna	Rika	Antagonis
Puspa	Mirna	Deutragonis
Andra	Ferdi	Deutragonis
Ayah	Papa	Protagonis

1. Melati



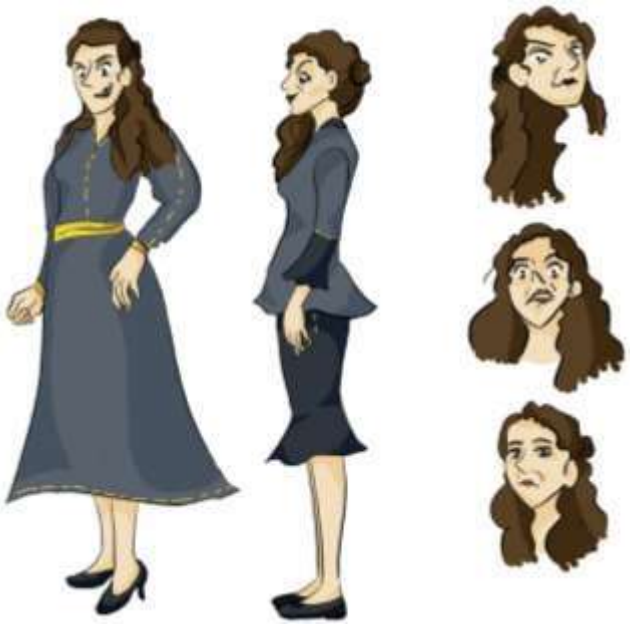
Gambar 5.2 Melati

(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.6 Karakter Melati
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	Sifat	Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)
- Perempuan Usia - 19 tahun Warna - Mata : Hitam Warna - Rambut Hitam Warna kulit : - putih pucat	- **(+)** Lemah lembut, rela - berkorban **(-)** Mudah terintimidasi, - kurang percaya diri - Peran : Protagonis Tujuan peran : menyelamatkan dirinya dan ayahnya serta menghentikan penindasan Tante Ratna (ibu tiri) dan Mawar (kakak tiri)	- Karakter Alya pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

2. Tante Ratna



Gambar 5.3 Tante Ratna
(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.7 Karakter Tante Ratna
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	Sifat	Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)

- Perempuan Usia - 45 tahun Warna - Mata : Hitam - Warna Rambut Hitam - Warna kulit : kuning langsat	- **(-)** Licik, penindas, serakah, manipulatif - Peran : Antagonis - Tujuan peran : menguras harta dan kekayaan milik ayah Melati	- Karakter Rika pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

3. Mawar

Gambar 5.4 Mawar
(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.8 Karakter Mawar
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	**Sifat**	**Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)**
- Perempuan - Usia 19 tahun - Warna Mata : Hitam - Warna Rambut Hitam - Warna kulit : kuning langsat	- **(-)** congkak, tamak, licik - Peran : Antagonis - Tujuan peran : membantu Tante Ratna (ibu kandungnya) untuk melaksanakan rencana-rencana jahatnya	- Karakter Siska pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

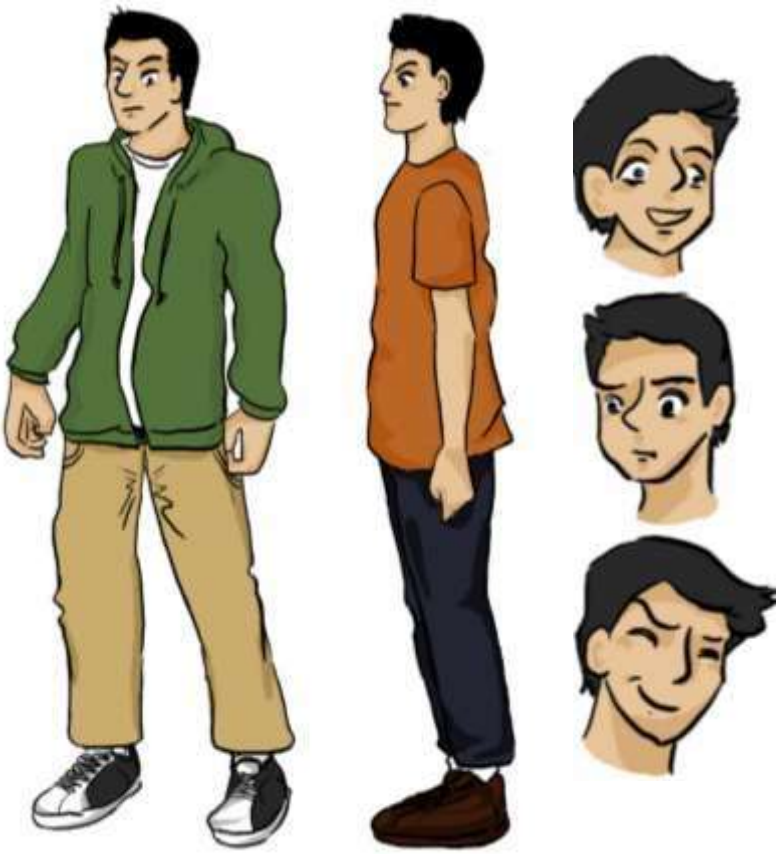
4. Puspa

Gambar 5.5 Puspa
(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.9 Karakter Puspa
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	**Sifat**	**Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)**
- Perempuan - Usia 19 tahun - Warna Mata : Hitam - Warna Rambut Hitam - Warna kulit : sawo muda	- **(+)** bebas, ramah, supel - **(-)** tidak peka dengan keadaan - Peran : Protagonis - Tujuan peran : membantu menyelamatkan Melati dan ayahnya	- Karakter Mirna pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

5.Andra

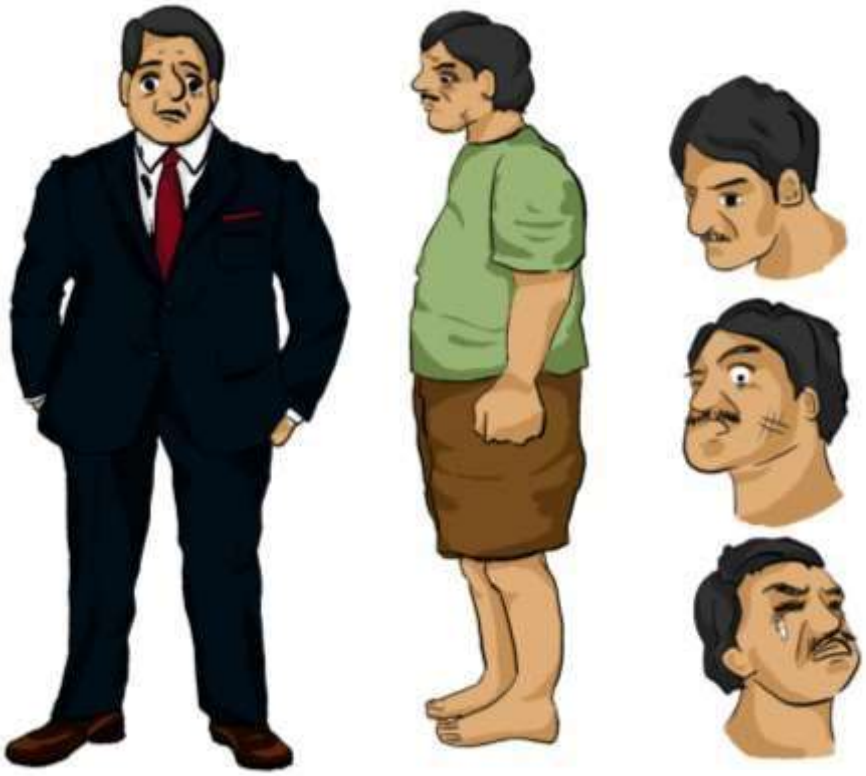


Gambar 5.5 Andra
(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.10 Karakter Andra
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	**Sifat**	**Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)**
- Laki-laki Usia - 19 tahun - Warna Mata : Hitam - Warna Rambut Hitam - Warna kulit : sawo matang	- **(+)** ramah, senang membantu **(-)** - mudah terpengaruh Peran : Protagonis - Tujuan peran : - membantu menyelamatkan Melati dan ayahnya	- Karakter Ferdi pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

6. Ayah



Gambar 5.6 Ayah
(Sumber : Destia, 2020)

Tabel 5.11 Karakter Ayah
(Sumber : Destia, 2020)

Ciri Fisik	Sifat	Referensi Visual (*Moodboard* dalam Bab II)
- Laki-laki Usia - 50 tahun - Warna Mata : Hitam - Warna Rambut Hitam - Warna kulit : sawo matang	- **(-)** mudah terpengaruh Peran - : Protagonis - Tujuan peran : membebaskan dirinya dan Melati dan menggagalkan rencana-rencana jahat Tante Ratna dan Mawar	- Karakter Papa pada sinetron Bawang Merah Bawang Putih (2004)

5.9 Terapan Komik

Berikut merupakan sampel penerapan teori-teori komik yang telah dibahas di bab-bab sebelumnya serta telah melalui tahap digitalisasi dan diimplementasikan menyesuaikan dengan format Webtoon.

5.10 Alternatif *Cover*

Alternatif *cover* digunakan dalam media promosi baik sebagai *thumbnail* maupun poster pada halaman Webtoon. *Cover* juga berfungsi untuk mewakili hasil jadi komik digital dan menarik minat calon pembaca. Berikut merupakan beberapa alternatif *cover* perancangan komik Kelam ini :

Gambar 5.7 Alternatif *Cover 1*
(Sumber : Destia, 2020)

Pada alternatif satu, konsep yang dipilih adalah bagaimana kisah Melati dan ayahnya yang dikuasai oleh rencana-rencana jahat Tante Ratna dan Mawar. Gambar mata sebagai simbol perlakuan-perlakuan Tante Ratna yang selama ini meneror Melati dan ayahnya.

Gambar 5.8 Alternatif *Cover 2*
(Sumber : Destia, 2020)

Pada alternatif dua, terinspirasi oleh poster-poster film yang banyak menggunakan beberapa karakter-karakter di dalamnya sebagai perwakilan dari sebuah cerita pada film tersebut. Pada gambar ditampilkan Melati, Tante Ratna, Mawar dan gambar rumah sebagai simbol bahwa hal-hal tersebut merupakan sumber konflik dari cerita ini.

Gambar 5.9 Alternatif *Cover 3*
(Sumber : Destia, 2020)

Pada alternatif tiga, terlihat gambar karakter yang diperlihatkan senyuman jahatnya saja, dan Melati di gambar depan dengan raut wajah yang

khawatir, serta uang yang jatuh bertebaran, menandakan bahwa cerita berhubungan dengan harta sebagai sumber masalah.

5.11 Final *Cover*

Gambar 5.10 *Cover*
(Sumber : Destia, 2020)

Cover di atas adalah desain *cover* final yang nantinya akan diterapkan pada komik ini. *Cover* dipilih karena dinilai efektif untuk diterapkan pada *template* untuk komik Webtoon. Konsep *cover* yaitu menggambarkan beberapa karakter pada komik ini yang memiliki andil besar pada keseluruhan cerita, sehingga dibuatlah konsep yang telah terpilih di atas.

5.12 Logo

Perancang memilih tiga jenis *font* yang akan digunakan sebagai logo dan dinilai dapat mewakili keseluruhan tema konsep cerita. Dan yang digunakan untuk logo final adalah alternatif ketiga.

Gambar 5.11 Alternatif Logo
(Sumber : Destia, 2020)

5.13 Sampel Komik

Gambar 5.13 Sampel Komik
(Sumber : Destia, 2020)

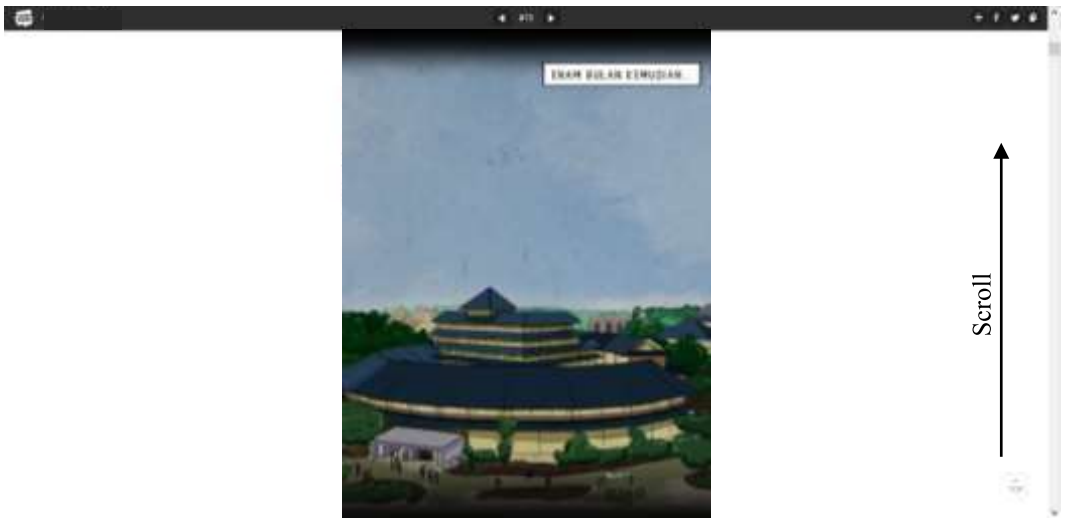
Gambar 5.13 Sampel Komik
(Sumber : Destia, 2020)

Gambar 5.13 Sampel Komik
(Sumber : Destia, 2020)

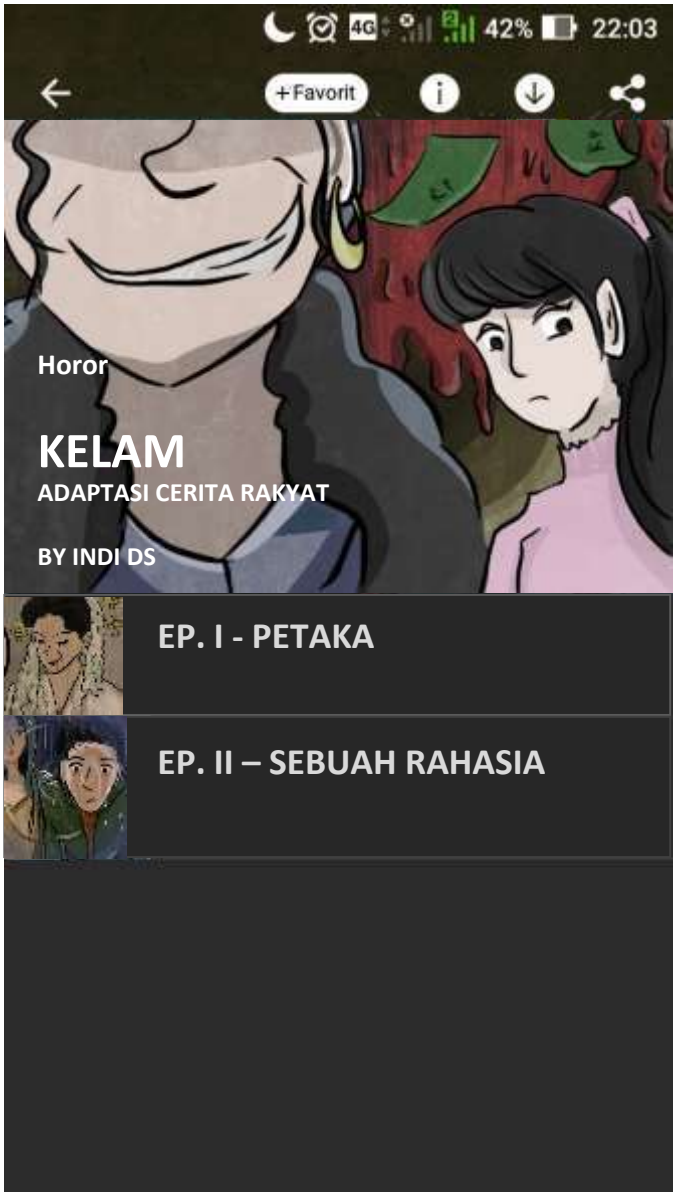
Gambar 5.13 Sampel Komik
(Sumber : Destia, 2020)

5.14 Implementasi Komik

Gambar 5.14 Terapan Komik pada *Smartphone*
(Sumber : Destia, 2020)



Gambar 5.15 Terapan Komik Webtoon pada *PC*
(Sumber : Destia, 2020)



Gambar 5.16 Terapan Komik Webtoon
(Sumber : Destia, 2020)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melalui rangkaina proses penelitian dan perancangan yang telah dilaksanakan oleh perancang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan hasil *post test* yang dilakukan kepada 10 target audiens memperoleh hasil sebagai berikut :

   - Responden menanggapi bahwa alur cerita dari komik adaptasi ini sangat mudah dipahami. Sebagian responden memberikan komentar bahwa visual dan gaya gambarnya sangat berbeda dari cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih sehingga memberikan keunikan tersendiri dan menyajikan sesuatu yang baru untuk sebuah adaptasi cerita rakyat.

   - Responden memberikan *feedback* positif mengenai penerapan komik digital adaptasi dengan konsep *alternate ending* untuk cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih dan memilih bahwa konsep ini menarik dan baru sehingga dapat lebih dikembangkan lagi dan bisa diterapkan untuk mengangkat judul-judul cerita rakyat Indonesia yang lain.

   - Hampir seluruh responden berpandangan bahwa adaptasi cerita rakyat adalah ide yang menarik dan dapat meningkatkan daya saing dan *value* dari cerita rakyat tersebut melalui media yang lebih modern.

2. Dari beberapa poin di atas dapat disimpulkan bahwa konten lokal Indonesia apabila dikemas kembali ke dalam komik digital dengan konsep yang baru dapat menarik antusias para pembaca.

6.2 Saran

Perancangan ini tentunya belum sempurna, seihngga banyak halhal yang perlu ditingkatkan dan diperbaiki lagi ke depannya, antara lain :

1. Sebagai komik digital yang mengadaptasi cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih, komik ini harus memperbaiki dan

mematangkan konsep *alternate ending* dan dimaksimalkan untuk ditonjolkan pada komik digital adaptasi cerita rakyat Indonesia.

2. Perlu adanya penambahan fitur komik berupa audio dan sedikit animasi untuk ke depannya.
3. Perlunya riset yang lebih mendalam mengenai referensi *environment*
4. Meningkatkan konsistensi dan kualitas gambar serta palet warnanya
5. Meningkatkan pembagian adegan yang lebih matang pada komik adaptasi sehingga dapat memaksimalkan *chapter*-nya
6. Perlunya perbaikan pada desain karakter dan juga pengkarakteran agar bisa lebih sesuai dan konsisten bentukan visualnya di setiap panel
7. Perlu adanya perubahan beberapa elemen agar dapat menyesuaikan nilai budaya dan moral yang relevan dengan sudut pandang target audiens yaitu usia 17-23 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

Airlanda, Gamaliel Septian. Ambaryani. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK EFEKTIFITAS DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI PERUBAHAN LINGKUNGAN FISIK. Universitas Kristen Satya Wacana.

Akin, Jimmy. 2009. "What is a Good Adaptation?". Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari http://jimmyakin.com/2009/03/what-is-a-good-adaptation.html

Bab *Storytelling.* Diakses tanggal 25 Maret 2019, dari http://digilib.uinsby.ac.id/11055/5/bab%202.pdf

Bahar, Komario. (26 September 2018). Nia Ramadhani, dari Figuran Saras 008 hingga Jadi Mantu Aburizal Bakrie. Diakses pada tanggal 20 Februari 2019, dari https://hot.detik.com/celeb/d-4230552/nia-ramadhani-dari-figuran-saras-008hingga-jadi-mantu-aburizal-bakrie

Ciayo. (2018). Belajar Premis, Logline, dan Plot Point Lewat Film Populer. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari https://blog.ciayo.com/news/belajarpremis-logline-dan-plot-point-lewat-film-populer/

Ciayo. (2019). 7 Komik Indonesia Adaptasi Novel Yang Wajib Kamu Tahu. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari https://blog.ciayo.com/news/7-komikindonesia-adaptasi-novel/

Ciayo. (2016). 5 Langkah Bikin Komik Ala Komikus Profesional. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari https://blog.ciayo.com/news/5-langkah-bikin-komikala-komikus-profesional/

Effendy, Yuliana. Bangsa, Gogor. Dian, Hen. PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DANG GEDUNAI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN. Universitas Kristen Petra.

Eisner, Will. (1985). *Comics &The Squential Arts.* Florida: Tamarac.

Fuyuan, Zhou. (1 Mei 2012). Bedanya Menyadur, Terjemahan Bebas & Adaptasi. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari http://web.budayationghoa.net/index.php/item/1945-bedanya-menyadur--terjemahan-bebas-adaptasi

Indri, Arini. (29 April 2018). Panduan Membaca *Creep.* Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://summerballads.wordpress.com/2018/04/29/panduanmembaca-creep/

Jenis-jenis Penokohan dalam Karya Fiksi. Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://www.rumpunnektar.com/2013/11/jenis-jenis-penokohan-dalam-karyafiksi.html

McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics The Invisible Arts.* United State: New York.

Nurmansyah, Rizki. Pratomo, Aditya Gema. (2017). Tren Terus Naik, Line Webtoon Tembus 6 Juta Pembaca Tiap Bulan. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari https://www.suara.com/tekno/2017/08/02/193535/tren-terus-naik-linewebtoon-tembus-6-juta-pembaca-tiap-bulan

Oppenheimer, Stephen. (1999). *Edden in the East.* United Kingdom: London

Pramesty, Gyan. (2 Agustus 2005). Cerita Rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih - Legenda Indonesia. Diakses pada tanggal 17 Desember 2018, dari https://www.lokerseni.web.id/2012/01/cerita-rakyat-bawang-merah-danbawang.html

Razi, Fachrul. (22 November 2015). Chiller - Komik Seram Dengan Efek Yang Bikin Semakin Deg-Degan! . Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/fachrul-razi/chiller-komikseram

Resty, Errisha. Yuk, Baca Cerita Rakyat Bawang Merah, Bawang Putih, dan Ikan Mas yang Seru Ini!. Diakses pada tanggal 28 Maret 2019, dari https://www.kepogaul.com/ruangpena/cerita-rakyat-bawang-merah-bawang-putih/

Setiawati, Ning. (14 Februari 2019). Story Telling : Pengertian, Tujuan, Dan Generic Structure Dalam Bahasa Inggris Beserta Contohnya. Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://www.ilmubahasainggris.com/story-tellingpengertian-tujuan-dan-generic-structure-dalam-bahasa-inggris-beserta-contohnya/

Tips Membuat Skenario Komik. Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://tamanbermaindropdeadfred.wordpress.com/2015/06/22/membuat-skenariokomik/

Tondang, Yetta. (23 November 2017). 'Moana': Kisah putri tak biasa yang berjuang untuk menyelamatkan kaumnya. Diakses pada tanggal 25 Maret 2019, dari https://www.rappler.com/indonesia/gaya-hidup/153344-moana-kisahperjuangan-putri-disney-yang-tak-biasa

Waluyanto, Heru Dwi. KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN. Universitas Kristen Petra.

LAMPIRAN

1
Apakah jalan cerita komik ini mudah dipahami?
Avg. 4.1
11 out of 11 people answered this question
1
2
3
4
5
0%
0%
9.1%
72.7%
18.2%

2
Apakah konsep adaptasi dan alternate ending yang diterapkan pada cerita rakyat Bawang Merah Bawang Putih menarik ini bagi anda?
Avg. 4.5
11 out of 11 people answered this question
1
2
3
4
5
0%
0%
0%
45.5%
54.5%

3
Apakah karakter-karakter dari komik adaptasi ini sudah cukup memiliki ciri khas masing-masing (desain pakaian, sifat, ekspresi, dll)
Avg. 4.3
11 out of 11 people answered this question
1
2
3
4
5
0%
0%
18.2%
36.4%
45.5%

4
Apakah dengan alur cerita yang berbeda ini anda tetap dapat mengenali bahwa komik ini merupakan adaptasi Bawang Merah Bawang Putih?
Avg. 4.1
11 out of 11 people answered this question
1
2
3
4
5
0%
0%
36.4%
18.2%
45.5%

5 Gaya gambar dari komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih ini menggunakan gaya gambar Manhwa (gaya gambar komik Korea Selatan). Menurut anda, cocokkah pengaplikasian gaya gambar ini untuk mengadaptasi cerita rakyat Indonesia?

Avg. 4.4

11 out of 11 people answered this question

6 Bagaimana pendapat anda mengenai upaya mengadaptasi cerita rakyat dengan metode seperti ini?

11 out of 11 people answered this question

cukup menarik, gaya gambar simpel dan ceritanya membuat orang penasaran untuk membacanya lebih lanjut

2 days ago

sangat menarik! jujur tadi keasikan baca sampe ga sadar ternyata dah selesai :")

2 days ago

Belum pernah mendengar atau melihat tentang metode adaptasi seperti yang dilakukan oleh perancang, sehingga cukup bisa dikembangkan lebih lanjut untuk kelanjutan cerita berikutnya.

2 days ago

Collapse question

7 Menurut anda, apa yang kurang dan bisa lebih dimaksimalkan dari komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih yang baru saja anda baca ini?

11 out of 11 people answered this question

sebenernya sudah bagus sih, tapi awal2 mungkin aku ga sadar kalo ini adaptasi dari bawang merah dan bawang putih tapi jadi kaya cerita baru gitu loh! malah makin menarik!

2 days ago

sifat dari masing2 karakter lebih bisa ditonjolkan lagi

2 days ago

ekspresi dari tiap2 karakter

2 days ago

Collapse question

Menurut anda, apa kelebihan bisa lebih dimaksimalkan dari komik adaptasi Bawang Merah Bawang Putih yang baru saja anda baca ini?

11 out of 11 people answered this question

Penggambaran suram horornya bagus sih kerasa banget

2 days ago

ceritanya sedikit dimodifikasi menjadi modern dan lebih relevan dengan saat ini

2 days ago

mungkin latar belakangnya(?) bisa lebih di olah lagi

2 days ago

Collapse question

9 Bagaimana pendapat anda apabila konsep dari komik adaptasi seperti ini diterapkan pada cerita rakyat selain Bawang Merah Bawang Putih?

11 out of 11 people answered this question

Hmm bisa tapi tergantung ceritanya juga maksudnya nanti ya bisa jadi bukan versi horor begini tapi bisa banget diadaptasi ke kehidupan kekinian dengan konten yang mengikuti cerita rakyat aslinya

2 days ago

sepertinya cukup menarik karena sepertinya terdapat plot twist yang tidak terduga

2 days ago

bagus sih! cocok menurut ku

2 days ago

Collapse question

BIODATA PENULIS

Indi Destia Sagita, atau panggilan akrabnya Indi, lahir di Surabaya pada 1 Desember 1996, merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara. Indi telah menempuh pendidikan formal di SD Kaliasin IV Surabaya (2009), SMP Negeri 37 Surabaya (20012) dan SMA Negeri 20 Surabaya (2015). Penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang S1 di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya dengan jurusan Desain Komunikasi Visual.

Kesukaannya pada kucing sempat membuat penulis dibingungkan pada saat pemilihan jurusan yang akan ditempuh, yaitu antara jurusan Kedokteran Hewan dan Desain Komunikasi Visual, namun penulis akhirnya memantapkan diri memilih jurusan Desain Komunikasi Visual dan menjalaninya dengan senang hati walaupun banyak kendala dan rintangan, namun tetap bertahan hingga akhir dan dengan semangat pantang menyerah.

Kontak penulis : indi.sagita@gmail.com
No. Hp : 081232149786
Instagram : @ind.ds