

Perancangan Komik Adaptasi *Alice in Wonderland* Sebagai Media Pengenalan Karakter Bagi Remaja

Comic Adaptation Design of Alice in Wonderland As Teenager Recognition Media

Firyal Maharani Nuran Djauhar¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn², Asep Kadarisman, S.Sn., M.Sn³

¹²³Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

fmndjauhar@gmail.com¹

Abstrak

Kalangan remaja usia 11-15 tahun adalah pribadi yang menarik dan unik, mereka berada ada masa diantara masa kanak-kanak menuju dewasa sehingga dari segi perilaku atau karakter sifat kekanan-kanakan yang masih sangat bergantung keada orangtua dan lingkungan sekitar namun mereka mulai merasa bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu dan ingin dianggap keberadaannya, maka mereka ingin menunjukkan bahwa mereka sudah mandiri walaupun pada kenyataannya mereka belum pasti apa yang akan dilakukan sehingga diantara mereka mengalami banyak masalah. Komik sudah menjadi sarana penyampaian pesan untuk berbagai kalangan, tidak hanya diperuntukkan bagi kalangan anak kecil saja. Bahkan sekarang, remaja juga meggemari komik baik karya lokal maupun komik terjemahan. Dari latar belakang itulah penulis ingin mengenalkan karakter remaja melalui komik. Berdasarkan tema dari karya tugas akhir yang berupa kajian budaya maka metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, sedangkan analisis yang digunakan dalam perancangan adalah SWOT. Komik yang akan dibuat adalah komik adaptasi dari cerita Alice in Wonderland yang diberi judul "Dream's World" dikemas dengan gaya visual manga, genre fantasi dengan tokoh utama seorang anak remaja bernama "Milky" diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada anak remaja untuk selalu berusaha mencari jalan keluar disetiap permasalahan yang ditemui dan harus selalu melihat kenyataan kondisi disekitar lingkungannya.

Kata kunci: Komik, Alice in Wonderland, Remaja, Adaptasi

Abstract

Among adolescents aged 11-15 years was an interesting personal and unique, they're no period between childhood to adulthood, so in terms of behavior or character trait to right infantile is still very dependent keada parents and surroundings, but they began to feel that he able to do something and want to be perceived existence, then they want to show that they are independent when in reality they are not sure what to do so that among them a lot of problems. Comics have become a means of delivering messages to various people, not only for the small children. Even now, teens also meggemari good comic comics work of local and translation. From the background that the author wants to introduce the character of young people through comics. Based on the theme of the work of the final project in the form of cultural studies the research method used is a qualitative research method, while the analysis used in the design is the SWOT. Comics that will be created is a comic adaptation of the story of Alice in Wonderland entitled "Dream's World" is packed with visual style of manga, fantasy genre with the main character of a teenage boy named "Milky" is expected to deliver a message to teenagers to always trying to find a way out every problems encountered and should always look at the reality of the conditions around their surroundings.

Keywords: Comics, Alice in Wonderland, Teen, Adaptation

1. Pendahuluan

Karakteristik remaja merupakan suatu ciri khas yang menetap pada diri seseorang remaja dalam berbagai situasi dan kondisi, yang mampu membedakan antara remaja yang satu dengan remaja yang lain. Menurut Hurlock (1964), karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri sering menimbulkan masalah pada remaja tersebut. Banyak remaja yang dalam proses pencarian jati diri melakukan tindakan yang

merugikan seperti mengkonsumsi minum-minuman keras atau obat-obatan terlarang. Untuk mencegah terjadinya permasalahan karakter pada remaja, maka diperlukan suatu pengenalan karakter kepada remaja dengan suatu cara yang dapat menarik minat para remaja.

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah 'Bagaimana merancang suatu komik yang merupakan adaptasi dengan konsep Alice in Wonderland yang menarik sebagai media pengenalan karakter bagi remaja?'

Tujuan dari tugas akhir berjudul "Perancangan Komik Adaptasi Alice in Wonderland sebagai Media Pengenalan Karakter Bagi Remaja" adalah 'Merancang komik adaptasi dengan konsep Alice in Wonderland yang menarik sebagai media pengenalan karakter bagi remaja untuk menyampaikan pesan moral kepada remaja bahwa kita harus bisa melewati semua peristiwa-peristiwa dalam hidup tanpa rasa putus asa dan selalu melihat kondisi lingkungan disekitarnya.

Adapun manfaat dari penulisan cerita dalam komik ini adalah untuk memberi wawasan kepada remaja bahwa dalam kehidupan akan ditemui banyak masalah yang harus segera diselesaikan dan tidak baik menghindari masalah karena akan menimbulkan masalah baru. Selain itu juga diakhir cerita, pemunculan karakter yang berwibawa untuk memberi masukan kepada remaja bahwa remaja membutuhkan panutan dan perlindungan.

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan tugas akhir ini adalah metode penelitian kualitatif. Pemilihan metode ini didasarkan pada tema dari karya tugas akhir ini yang merupakan sebuah kajian budaya. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010) dalam kajian-kajian budaya kebudayaan pada umumnya, satu-satunya metode penelitian yang dapat digunakan adalah metode penelitian kualitatif.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Buku Komik

Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Menurut Oxford Dictionary, buku adalah hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi atau hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan.

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan cerita. Selain gambar, dalam komik juga terdapat teks dialog ataupun keterangan gambar (caption). Scott McCloud (2004) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang tersusun dalam urutan tertentu dan bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

2.2 Teori Adaptasi

Ada beberapa elemen yang paling mudah dan umum untuk diadaptasi antar media, genre atau konteks. Elemen-elemen tersebut antara lain adalah tema, karakter dan fabula (unit-unit terpisah dalam cerita). Elemen-elemen ini masuk ke dalam proses adaptasi, di mana mereka diubah, disesuaikan atau dicocokkan dengan medium, genre, atau konteksnya yang baru. Melalui adaptasi, berbagai bagian dari unsur-unsur dari karya sastra sebelumnya direformulasi, disesuaikan bahkan dihilangkan. Proses adaptasi dapat membatasi atau bahkan disaat yang bersamaan membuka kemungkinan baru dalam bercerita. Namun begitu, membandingkan keduanya tetap menjadi studi penting, terutama dalam kaitannya dengan usaha kita lebih memahami hakikat masing-masing jenis kesenian tersebut.

2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan cara mengolah elemen-elemen grafis yang berupa gambar, susunan huruf, komposisi warna serta tata letak (layout) agar makna dari pesan dapat tersampaikan.

2.4 Teori Karakteristik Remaja

Masa remaja merupakan masa persiapan untuk memasuki masa dewasa meliputi perubahan fisik, hubungan sosial, bertambah kemampuan dan keterampilan, pembentukan identitas tercakup dalam jangka waktu sekitar 9 tahun yang pada akhir masa remaja diharapkan kedewasaan sudah dapat dicapai (Singgih D. Gunarsa, 2008).

Masa remaja berlangsung ketika memasuki umur 12-21 tahun pada saat berada diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja melibatkan sejumlah perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Di antara perubahan-perubahan biologis yang ada adalah pertambahan tinggi tubuh yang cepat, perubahan hormonal, dan kematangan seksual yang muncul ketika seseorang memasuki masa pubertas. Di masa remaja awal, terjadi perubahan di otak yang memungkinkan kemajuan dalam berpikir. Perubahan-perubahan kognitif yang berlangsung selama transisi dari masa kanak-kanak hingga masa remaja adalah meningkatnya berpikir abstrak, idealistik, dan logis. Ketika mereka melalui masa transisi ini, remaja mulai berpikir secara egosentris, sering kali memandang dirinya seolah-olah berada di atas pentas, unik, dan tak terkalahkan.

2.5 Komik sebagai Media Pengenalan Karakter pada Remaja

Komik secara tidak langsung juga berperan serta dalam pembentukan karakteristik dan psikologi dari remaja. Sebut saja komik Superman, komik yang menceritakan tokoh pahlawan yang memiliki kemampuan super untuk memberantas kejahatan dengan gagah berani dan komik Ironman yang juga merupakan komik pahlawan super yang menggunakan kepandaian serta alat-alat canggih untuk melawan musuhnya. Kedua pahlawan tersebut membuat remaja membentuk kepercayaan diri dengan membuat mereka menginginkan menjadi seperti pahlawan tersebut. Mereka umumnya, mengidentifikasi diri pada seorang tokoh yang dianggap idola, maka mereka berupaya agar dirinya mampu menyerupai tokoh idolanya (Dariyo, 2004:70).

Keutamaan komik sebagai salah satu media yang dapat mempengaruhi perkembangan remaja sendiri tidak lepas dari kemudahan mendapatkan media komik tersebut. Komik bisa didapatkan di taman bacaan, toko buku maupun perpustakaan. Materi bacaan yang ringan dan harga yang terjangkau oleh remaja membuat komik menjadi salah satu bacaan favorit bagi remaja.

2.6 Karakter dalam Alice in Wonderland

Alice in Wonderland, atau dalam seri aslinya berjudul Alice Adventures in Wonderland, menceritakan tentang seorang gadis bernama Alice yang dalam kebosanannya, melihat seekor kelinci putih aneh memakai baju rapih dan juga memegang sebuah jam. Keinginan untuk memenuhi rasa ingin tahunya, mengikuti kelinci tersebut masuk ke dalam sebuah lubang. Ketika berada di dalam lubang tersebut Alice mengalami petualangan dengan makhluk-makhluk yang aneh, seperti: hewan yang bisa berbicara, makanan dan minuman yang dapat merubah ukuran tubuh, kartu yang memiliki tangan dan kaki, dan hal-hal mustahil lainnya.

Sang tokoh utama, Alice digambarkan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Selain itu, terdapat banyak karakter-karakter menarik lainnya dalam cerita ini seperti White Rabbit yang menuntun Alice memasuki Wonderland, Chessire Cat yang lebih suka untuk tidak menampilkan dirinya, Mad Hatter yang suka berada pada tempat yang menurutnya enak dan menangkap semua hal sesuai dengan keinginannya, March Hare yang mudah berubah-ubah emosinya, Tweedle Dee dan Tweedle Dum yang merupakan dua anak kembar dengan sifat yang bertolak belakang, serta Queen of Heart yang merupakan karakter yang ditakuti oleh semua orang karena kekuasaan dan perintahnya yang mutlak.

3. Data dan Analisis

3.1 Alice in Wonderland

Karakter dari Alice in Wonderland pada seri aslinya sangatlah banyak dan memiliki peran masing-masing, maka dari itu, penulis hanya mengambil beberapa karakter yang, yaitu:

1. Alice, sebagai karakter utama
2. White Rabbit
3. Queen of Hearts
4. Cheshire Cat
5. Mad Hatter
6. March Hare
7. Tweedle Dee / Tweedle Dum

Karakter yang dipilih berdasarkan faktor kepentingan dalam cerita supaya cerita tidak terlalu menyebar dan maksud dari cerita mudah ditangkap oleh remaja.

3.2 Analisis Masalah

	Strength	Weakness
	1. Karya yang dibuat memiliki kelebihan dalam pengolahan cerita. 2. Cerita <i>Alice in Wonderland</i> merupakan karya yang cukup terkenal di kalangan anak muda 3. <i>Image</i> dari karakter sebelumnya yang sudah dikenal.	1. Masih banyak orang tua yang belum mengetahui pentingnya pengenalan karakter kepada anak. 2. Kebanyakan cerita komik hanya berfokus pada menghibur remaja.
Opportunity	1. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> sebagai media pengenalan	1. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> dengan menggunakan tokoh-tokoh dalam cerita

untuk dipublikasikan. 2. Kurangnya media pendidikan karakter bagi para remaja 3. Daya beli remaja yang masih tergolong besar.	karakter pada kalangan remaja. 2. Menggunakan tokoh-tokoh dalam cerita <i>Alice in Wonderland</i> untuk memberikan pendidikan karakter kepada remaja	untuk memberikan pendidikan karakter kepada remaja. 2. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> dengan cerita yang lebih menarik
Threat		
1. Pesaing dengan media dan tema serupa. 2. Para remaja lebih tertarik dengan cerita <i>superhero</i> dari luar negeri.	1. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> dengan kualitas yang lebih dari komik lain dengan tema serupa. 2. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> dengan cerita yang lebih menarik dari cerita <i>superhero</i> dari luar negeri	1. Membuat komik adaptasi <i>Alice in Wonderland</i> dengan strategi pengenalan seperti pada cerita <i>superhero</i> dari luar negeri.

4. Konsep Perancangan

4.1. Konsep Kreatif

Pendekatan yang dipilih penulis supaya karya dapat efektif menyampaikan pesan kepada remaja, yaitu:

4.1.1. Pendekatan Emosional/ Psikologis

Pendekatan ini dilakukan supaya karya dapat menampilkan visual yang sesuai dengan target yaitu remaja. Remaja saat ini sudah mulai terbuka dalam segala jenis perkembangan dan dapat lebih mudah menerima hal-hal asing yang menarik. Begitu juga dengan komik, yang sudah banyak dikenal oleh sebagian remaja. Bahkan untuk style, remaja sekarang cenderung terbuka dan mau membaca komik dengan berbagai macam jenis art style yang berbeda.

4.1.2. Pendekatan Fungsional

Secara fungsional, komik ini berfungsi sebagai sebuah media bagi remaja dapat mengenal karakternya. Pemunculan beberapa karakter yang ditampilkan dan penggambaran yang berbeda, bertujuan agar remaja dapat menyerap karakteristik yang ditampilkan dalam cerita.

4.2. Konsep Cerita

Judul komik “Dream’s World” yang penulis susun mengangkat karakter utama “Milky” dari karakter “Alice” pada novel *Alice’s Adventures in Wonderland* karya Lewis Carroll. Karakter utama dalam komik ini yaitu “Milky” mewakili sosok remaja laki-laki berusia 10 tahun, merupakan sosok yang penuh imajinasi.

Komik dibuat dengan genre “fantasi”, gaya visual “Manga”, setting tempat yang dipilih yaitu; taman, hutan dan kastil. Konflik yang diangkat adalah mencari sebuah boneka kelinci disebuah tempat yang masih asing dan bertemu dengan orang-orang yang membimbingnya.

4.3. Konsep Media

4.3.1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebuah komik adaptasi dari seri yang telah ada sebelumnya, yang dicetak dengan pada kertas dengan spesifikasi book paper ukuran A5. Ukuran disesuaikan kemudahan membaca dan menjelaskan kejadian dalam setiap panel, sehingga dapat memberikan gambaran secara detail dan memuaskan mata pembaca. Di dalam komik ini akan dimuat link media pendukung berbasis internet seperti media sosial. Komik akan disertai dengan merchandise seperti stiker. Sampul di buat pada kertas jenis art paper berwarna dan diberi laminasi. Dipilihnya media ini dikarenakan banyaknya remaja yang lebih tertarik membaca komik dan juga kemampuan membeli remaja yang cukup untuk membeli sebuah komik.

4.3.2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk membantu pengenalan komik dan memperkuat kesan yang dimiliki oleh karakter-karakter yang dimunculkan pada komik. Media pendukung yang digunakan adalah poster yang bersifat visual, bookmark, keychain dan stiker yang bersifat merchandise.

Media pendukung tersebut akan digunakan dalam event atau pameran, sebagai daya tarik bagi pengunjung untuk melihat media utamanya yaitu komik.

4.4.3. Spesifikasi Media

1. Media Utama

Buku Komik

Judul : Dream’s World

Ukuran : A5
 Teknik : Manga, full color (cover), jilid heker tengah
 Bahan : Isi hvs, sampul art paper tebal laminasi doff

2. Media Pendukung

Poster Promosi

Ukuran : A4
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Art papper

Bookmark

Ukuran : 14 cm x 5 cm
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Art papper

Pin

Ukuran : diameter 5,8 Cm
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Seng, laminasi glossy

Sticker

Jenis : sticker
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Kertas Stiker

Mini note

Ukuran : A6
 Teknik : Manga, full color, jilid ring besi
 Bahan : Isi HVS, sampul art paper

Mini standee

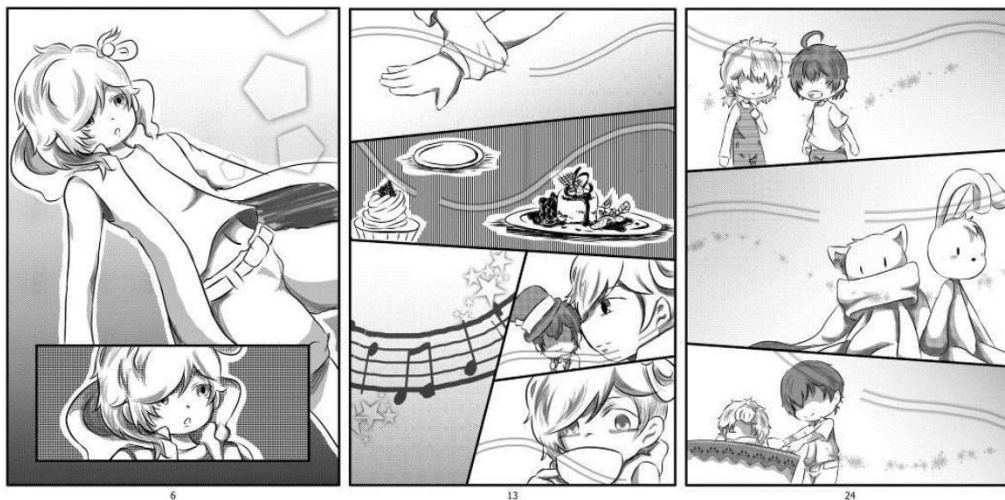
Ukuran : Tinggi 20 Cm, tebal 5 mm
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Card Paper, Alas kayu

Postcard

Ukuran : A6
 Teknik : Manga, full color
 Bahan : Kertas Concord

4.5 Hasil Perancangan





Daftar Pustaka

- Gunarsa, Singgih D. 2004, Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : Gunung Mulia.
- Linda Hutcheon. 2006, A Theory of Adaptation, New York: Routledge.
- Masri Singarimbun. 2015, Metode Penelitian Survei, Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosial.
- Mccloud, Scott. 1993, Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2008, Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rustan, Surianto. 2010, Layout, dasar & penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, John W. 2007, Adolescence. Macmillan: McGraw-Hill.
- Sudarto. 2002, Metode Penelitian Filsafat. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sihombing MFA, Danton. 2003, Tipografi dalam desain grafis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Suryadi, Adhy. 2016, Fakta dan Mitos Tentang Anak Kembar , ayointer.net, diakses pada 21/6/2016 jam 15.00

Sumber Lain

- Anastasia, Dian (2016), Kenali 5 Karakter Pria dari Cara Berpakaian , www.teruskan.com/37526, diakses pada 21/6/2016 jam 13.00.
- Boli, Bunter (2014), Melihat Sifat dan Karakter dari Bentuk Wajah, tude32.wordpress.com/2014, diakses pada 21/6/2016 jam 12:53
- Darmaprawira W A, Sulasmi. (2002) Warna, teori dan kreativitas penggunaannya edisi ke-2. Bandung: Penerbit ITB.
- Fun (2011), Karakter Hewan Animasi Paling Imut, fun-otaku.blogspot.co.id, diakses pada 21/6/2016 jam 14.20.
- Nadya (2012), Tokoh Kartun Hewan Terpopuler, sharingdisini.com/2012, diakses pada 11/6/2016 jam 14.11.