

ALIH WAHANA CERPEN “MACAN” DAN “LAYANG-LAYANG” KARYA SENO GUMIRA AJIDARMA KE MEDIA KOMIK

THE TRANSLATION OF THE SHORT STORIES “MACAN” AND “LAYANG-LAYANG” BY SENO GUMIRA AJIDARMA TO COMIC MEDIA

Aditya Romadhon¹, Suminto A Sayuti²

¹Universitas Negeri Yogyakarta, ²Universitas Negeri Yogyakarta

¹Adityaromadhon.2019@student.uny.ac.id, ²suminto_sayuti@uny.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan transformasi cerpen “Macan” dan “Layang-Layang” karya Seno Gumira Ajidarma ke komik karya Thomdean dan Gerdi WK pada unsur alur, tokoh, dan latar serta dalam aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data penelitian ini adalah cerpen “Macan” dan “Layang-Layang” karya Seno Gumira Ajidarma serta komik “Macan” dan “Layang-Layang” karya kolaboratif Seno Gumira Ajidarma bersama Thomdean (“Macan”) dan Gerdi WK (“Layang-Layang”). Fokus penelitian berupa transformasi cerpen ke komik dalam alur, tokoh dan latar. Instrumen penelitian ini adalah *human instrument*. Data diperoleh dengan teknik membaca, memahami, dan mencatat. Validitas data diperoleh dengan menggunakan validitas semantis dan validitas referensi, reliabilitas data diperoleh dengan menggunakan reliabilitas intrarater. Hasil penelitian menunjukkan transformasi dari cerpen ke komik “Macan” tidak ditemukan adanya pengurangan pada unsur alur, tokoh dan latar. Terdapat penambahan detail pada adegan dan tokoh dalam komik. Terdapat perubahan bervariasi pada detail peristiwa dan penggambaran tokoh dalam komik. Dalam penelitian transformasi dari cerpen ke komik “Layang-Layang” terdapat pengurangan pada bagian peristiwa, tokoh dan latar pada cerpen. Terdapat penambahan detail adegan, tokoh dan latar pada komik

Kata kunci: Cerpen, komik, alih wahana, Seno Gumira Ajidarma

ABSTRACT

This study aims to describe the transformation of the short stories “Macan” and “Layang-Layang” by Seno Gumira Ajidarma into comics by Thomdean and Gerdi WK in the elements of plot, character, and setting as well as in the aspects of shrinkage, addition, and varied changes. The research method used is descriptive qualitative method. The data sources are the short stories “Macan” and “Layang-Layang” by Seno Gumira Ajidarma and the comics “Macan” and “Layang-Layang” by Seno Gumira Ajidarma collaboratively with Thomdean (“Macan”) and Gerdi WK (“Layang-Layang”). The focus of the research is the transformation of short stories to comics in the plot, characters and setting. The instrument of this research is human instrument. Data were obtained by reading, understanding, and recording techniques. Data validity was obtained using semantic validity and referential validity, data reliability was obtained using intrarater reliability. The results showed that the transformation from short story to comic “Macan” found no shrinkage in the elements of plot, character and setting. There are additional details on the scenes and characters in the comic. There are varied changes in the details of events and depictions of characters in comics. In the transformation research from short story to comic “Layang-Layang” there is a reduction in the events, characters and settings in the short story. There are additional details of the scene, characters and setting in the comic.

Keywords: Short story, comic, media transfer, Seno Gumira Ajidarma

PENDAHULUAN

Bahasa yang menjadi media utama sastra, menjadikan sastra sebagai elemen yang dapat ditemukan di mana pun, tak terkecuali dalam bidang seni.

Tidak sedikit bahkan hampir semua disiplin seni menggunakan unsur sastra di dalamnya. Seperti pada lagu yang membutuhkan lirik, film atau teater yang membutuhkan cerita, dan seni rupa yang membutuhkan narasi visual pada karyanya. Sastra juga dikembangkan di media bacaan lainnya yang lebih variatif. Seperti pada komik yang sejatinya adalah karya sastra bergambar.

Pada masa lalu komik dianggap sesuatu yang tidak mendidik. Komik dianggap membuat anak hanya senang melihat gambar tanpa harus belajar membaca sehingga buta aksara. Kritik yang sebenarnya adalah unsur gambar yang terkandung di dalam komik. Gambar yang disajikan di dalamnya banyak tindakan keras, kasar, dan brutal yang dilakukan tokoh-tokoh komik dalam penyampaian ceritanya. Muktiono (2003: 153).

Beberapa tahun belakangan, komik Indonesia mulai berkembang dan tidak melulu bercerita tentang silat dan laga saja. Lebih dari itu, kini komik Indonesia mulai merambah genre dan cerita lainnya yang lebih beragam. Banyak inovasi dilakukan oleh pengarang di Indonesia. Salah satunya adalah alih wahana prosa ke dalam bentuk komik.

Prosa yang semula berbentuk naskah novel atau cerpen kini mulai banyak yang dialihwahanakan menjadi komik sebagai alternatif membaca yang lebih menarik. Seperti halnya pada komik “Macan” dan “Layang-Layang” yang merupakan alih wahana dari cerpen Seno Gumira Ajidarma dengan judul yang sama.

Kedua komik tersebut diangkat dari dua cerpen yang masuk dalam antologi cerpen

berjudul “*Aku Kesepian, Sayang*” “*Datanglah, Menjelang Kematian*” cetakan ketiga. Dalam peristiwa alih wahana tersebut, Seno Gumira berkolaborasi dengan dua komikus ternama di Indonesia, Gerdi WK dan Tommy Thomdean.

Berbeda dengan komik konvensional yang memiliki orisinalitas ceritanya sendiri, komik alih wahana tentu saja mengandung berbagai interpretasi pembaca kepada naskah aslinya. Hal ini juga yang menimbulkan berbagai respons pro dan kontra kepada hasil akhir dalam karya alih wahana.

Berdasarkan paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa inovasi baru dalam pengembangan genre cerita pada komik, terutama alih wahana prosa ke bentuk komik, akan selalu mengalami perubahan. Pada penelitian ini, peneliti akan menjabarkan bagaimana transformasi alih wahana (penambahan, pengurangan, dan perubahan) cerpen ke bentuk komik.

KAJIAN TEORI

A. Sastra Bandingan

Sastra bandingan adalah istilah yang lahir pertama kali di negara Inggris oleh para pemikir aliran lama dari Perancis seperti Jean Marie Carre’, Fernan Baldensperger, Marius Francois Guyard, dan Paul Van Tieghem.

Para pemikir aliran lama berpendapat bahwa sastra bandingan adalah kajian perbandingan sastra antar negara yang berlainan. Kemudian, pada perkembangannya sastra bandingan melebar ke Amerika dan menghasilkan aliran lain, yang disebut dengan aliran baru. Mereka berpendapat bahwa sastra bandingan tidak terbatas pada perbandingan sastra antar dua negara saja, tetapi juga membandingkan sastra dengan bidang ilmu atau medium seni lainnya.

B. Alih Wahana

Alih wahana merupakan proses pengalihan dari satu jenis “kendaraan” ke jenis “kendaraan” yang lain. “Kendaraan” yang dimaksud adalah suatu karya seni yang dapat mengalihkan sesuatu dari satu tempat ke tempat yang lain. Alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain. Alih wahana pada hakikatnya tidak dapat lepas dari hubungan-hubungan antar media (Damono, 2018: 9)

1. Penciptaan

Penciptaan artinya penghilangan atau penghapusan suatu unsur dari karya sastra asli yang diadaptasi ke medium lainnya. Beberapa hal yang dapat mengalami penciptaan berasal dari unsur intrinsik karya. Baik dari tema, cerita, tokoh, plot, latar, sudut pandang, dan amanat. Bagian karya sastra yang mengalami penciptaan nantinya tidak akan ditampilkan di dalam karya adaptasinya.

2. Penambahan

Penambahan merupakan suatu proses alih wahana yang akan terjadi dengan adanya penambahan-penambahan unsur karya yang akan mungkin terjadi, (Saputra, 2020: 53). Penambahan juga berarti ditambahkan suatu unsur ke media yang baru. Hal ini terjadi sebagai penyesuaian dari media yang asli ke media yang baru.

3. Perubahan Variasi

Perubahan variasi adalah terjadinya perubahan unsur intrinsik karya asli ke karya sastra adaptasi secara variasi. Dalam proses alih wahana terdapat berbagai hal yang perlu diubah unsur intrinsiknya untuk disesuaikan dengan hasil karya sastra

adaptasi. Perubahan bervariasi juga merupakan suatu proses alih wahana yang akan terjadi dengan melakukan perubahan dengan variasi-variasi tertentu namun tetap bertumpu pada isi karya, (Saputra, 2020: 53).

C. Cerpen

Secara harfiah cerpen atau *novela* berarti barang baru yang kecil. Cerpen adalah karangan fiksi yang memiliki jalan cerita yang padat dan sekali baca. Peristiwa-peristiwa yang terkandung dalam cerpen hanya memberikan kesan tunggal yang dominan serta hanya terpusat pada satu tokoh dalam satu situasi.

D. Komik

Secara etimologis, istilah komik berasal dari bahasa Yunani yaitu, “*komikos*” yang memiliki arti penuh kelucuan. Secara umum komik didefinisikan sebagai cerita bergambar yang dapat dinikmati sebagai media hiburan oleh masyarakat di seluruh dunia. Kemudian, menurut KBBI komik didefinisikan sebagai cerita bergambar di majalah, surat kabar, atau berbentuk buku yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data primer dari penelitian ini adalah cerpen “Macan” dan “Layang-Layang” karya Seno Gumira Ajidarma, tahun 2020 dalam kumpulan cerpen “*Aku Kesepian, Sayang*” “*Datanglah, Menjelang Kematian*”, cetakan ke tiga. Komik “Macan” karya Seno Gumira Ajidarma dan Thomdean. Komik “Layang-Layang” karya Seno Gumira Ajidarma dan Gerdi WK.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah artikel, buku, dan jurnal penelitian terdahulu yang dijadikan

sebagai rujukan atau sumber acuan. Wujud data pada penelitian ini berupa teks yang tersusun dari kata, kalimat, paragraf, dan gambar dalam cerpen “Macan” dan “Layang-Layang” karya Seno Gumira Ajidarma serta komik “Macan” dan “Layang-Layang” yang diilustrasikan oleh Gerdi WK (“Macan”) dan Tommy Thomdhean (“Layang-Layang”), serta buku, artikel jurnal, dan penelitian terdahulu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik membaca dan mencatat. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penganalisisan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Kategorisasi terhadap cerpen “Macan” dan “Layang-Layang” untuk membagi ke dalam kategori tokoh, alur, dan latar. Kategorisasi komik “Macan” dan “Layang-Layang” kemudian dilakukan analisis untuk membagi ke dalam kategori alur, tokoh dan latar. Membandingkan alur, tokoh, dan latar antara cerpen dan komik “Macan” dan “Layang-Layang” agar terlihat aspek penambahan, pengurangan dan perubahan bervariasi. Merangkum dan menyajikan data dalam bentuk deskripsi. Membuat kesimpulan hasil penelitian dengan teori alih wahana dalam bentuk deskripsi.

Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri (*Human Instrument*). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas semantis dan referensial. Reliabilitas yang digunakan adalah reliabilitas intrarater.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Peneliti menemukan 86 data yang terbagi oleh 20 data dari alih wahana cerpen “Macan” dan 66 data dari alih wahana cerpen “Layang-Layang”. Data tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu data “C” yang merupakan kalimat pada cerpen dan data “P”

yang merupakan panel pada komik. Keseluruhan data tersebut diklasifikasikan dalam aspek pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada kategori alur, latar, dan tokoh.

Tabel 1. Hasil data transformasi alih wahana cerpen ke komik “Macan”

No	Aspek	Varian	Data Cerpen	Data Komik	Frekuensi
1	Pengurangan	Tidak ditemukan adanya pengurangan			
2	Penambahan	Terdapat penambahan detail adegan dalam panel komik		P06, P23, P31, P32, P36, P52, P69, P70, P76, P96.	10
		Terdapat penambahan tokoh dalam komik		P18, P59	2
3	Perubahan Bervariasi	Terdapat perubahan variasi dalam detail peristiwa/ade gan dalam cerpen dan komik	C51, C80	P53, P85	2
		Terdapat perubahan variasi dalam detail penggambaran tokoh	C09, C35, C39, C51, C58, C58	P05, P25, P29, P53, P61, P62	6

Tabel 2. Hasil data transformasi alih wahana cerpen ke komik “Layang-Layang”

No	Aspek	Varian	Data Cerpen	Data Komik	Frekuensi
1	Pengurangan	Terdapat pengurangan bagian cerpen	C10, C12, C27, C28, C29, C37, C38, C43, C44, C45, C60, C62, C63, C64, C65,		28

			C67, C74, C75, C76, C77, C78, C79, C80, C98, C99, C101 C102 C103		
		Terdapat pengurangan tokoh	C10, C27		2
		Terdapat pengurangan latar tempat	C124		1
2	Penambahan	Terdapat penambahan detail adegan dalam panel komik		P18, P40, P76	3
		Terdapat penambahan tokoh dalam komik		P58	1
		Terdapat penambahan latar tempat		P31	1
3	Perubahan Bervariasi	Terdapat progresi dalam kronologi peristiwa/ade gan dalam cerpen dan komik	C11, C13, C14, C30, C31, C32, C33, C34, C35, C36, C39, C40, C41, C42, C61, C56, C66, C100 C104 C91, C128 C129	P04, P05, P06, P07, P08, P09, P10, P11, P12, P13, P28, P34, P52, P54, P55, P56, P57, P75	18
		Terdapat regresi dalam kronologi peristiwa/ade gan dalam cerpen dan komik	C07, C08, C127	P14, P15, P16, P77	4

PEMBAHASAN

1. Transformasi Alur pada Cerpen ke Komik

a) Penciutan

Pada cerpen “Layang-Layang” terdapat bagian cerpen yang dihilangkan. Data tersebut adalah C10 dan C12. Kedua data tersebut merupakan bagian cerpen yang dihilangkan pada versi komiknya. Kedua data tersebut merupakan bagian cerpen yang menceritakan saat tokoh Aku bersama Tero dan Tarpa dalam sebuah pertarungan layang-layang hingga menghabiskan tiga gulung benang. gelas untuk mengalahkan dua lawan dari desa tetangga.

Sore ini telah kukalahkan dua lawan yang kuat dari desa tetangga, yang pertama sebaya denganku, tapi yang kedua sudah punya cucu (C10). Meskipun tampaknya layang-layang hanya pantas dimainkan anak-anak SD atau SMP, tapi setahuku anak SMU, mahasiswa, maupun orang-orang yang sudah berkeluarga, bahkan sudah beranak cucu juga memainkannya (C12). (Ajidarma, 2020: 91)

Dalam versi komik, bagian tersebut diganti dengan panel P04 dan P05 yang menggambarkan orang-orang yang sedang bermain layang-layang di lapangan dengan narasi dari tokoh Aku.



b) Penambahan

Pada komik “Macan” panel P76, digambarkan bahwa Simbah sedang menjilati anaknya yang baru saja dipindahkan ke tempat yang lebih aman sebelum Simbah pergi mendatangi rumah Si Pemburu untuk

membalaskan dendamnya. Panel ini adalah panel pengembangan yang memberi gambaran adegan lebih detail dari versi cerpennya. Adegan ini memberikan empati lebih kepada tokoh binatang sebagai makhluk yang tertindas. Pada versi cerpennya hanya diceritakan bahwa Simbah memindahkan anaknya ke gua lain seperti pada kutipan sebagai berikut, *“Ia telah memindahkan anaknya ke gua lain yang sama hangatnya pada malam hari, dan karena itu ia tidak perlu khawatir mereka akan menemukannya”* (C70). Ajidarma (2020: 262).



c) Perubahan Bervariasi

Pada cerpen dan komik “Layang-Layang” rangkaian panel P04 dan P05. Kedua panel tersebut mengalami progresi alur sehingga kedua panel tersebut terdapat pada awal komik pada urutan panel ke 4 dan 5. Kedua panel tersebut seharusnya selaras dengan bagian cerpen C11, C13, dan C14 yang berada pada bagian yang sudah memasuki pertengahan cerita atau urutan kalimat ke 11, 13, dan 14.

Apabila musim layang-layang tiba, semua orang memang keluar dari rumahnya (C11). Kadang-kadang jauh sebelum sore tiba, semua orang sudah menaikkan layang-layangnya (C13). Bertarung menguji ketajaman benang gelasannya, dengan kehendak yang kuat untuk mendapat kemenangan (C14). (Ajidarma, 2020: 92)

2. Transformasi Tokoh pada Cerpen ke Komik

a) Penciptaan

Tokoh yang mengalami penciptaan terdapat pada cerpen “Layang-Layang” pada data yang berkesinambungan yaitu data C10 dan C27. Pada kedua bagian cerpen yang dihilangkan tersebut mengandung dua tokoh

yang turut dihilangkan pada versi komiknya. Tokoh tersebut adalah seorang kakek dan cucunya yang berada layangan dengan tokoh Aku. Pada cerpen diceritakan bahwa tokoh Aku telah mengalahkan dua lawan yang kuat. Salah satu dari dua lawan tersebut adalah seorang kakek dengan cucunya.

b) Penambahan

Tokoh tambahan yang terdapat pada komik “Macan” terdapat pada panel P18. Pada panel tersebut terdapat tokoh tambahan dua orang warga desa tanpa nama yang sedang melihat kandang ternak mereka sudah kosong setelah kedatangan pasangan Simbah ke pemukiman warga.

Dalam versi cerpennya pada bagian cerpen C27 dan C28 diceritakan bahwa pasangan simbah mencari mangsa sampai ke luar wilayah hingga memasuki pemukiman warga. Kemudian seseorang mengeluhkan hal tersebut. seperti pada kutipan sebagai berikut, *“Pasangannya mesti mencari mangsa ke luar wilayah, begitu jauhnya sampai keluar dari hutan (C27). “Kambing kita lama-lama bisa habis dimakan Simbah,” kata salah seorang (C28)”*. Ajidarma (2020: 259).



c) Perubahan Bervariasi

Pada cerpen dan komik “Layang-Layang” Terdapat perubahan pada tokoh. Dalam panel P33 digambarkan seseorang yang berpakaian seperti preman meminta pak Pri si pembuat layang-layang untuk memberi jampi-jampi pada layangannya. Orang itu berkata, *“Tolong diberi jampi-jampi mbah”*. Sedangkan pada versi cerpennya pada bagian

C55 diceritakan bahwa para petarung layang-layang memesan dengan permintaan tertentu kepada ketiga pembuat layangan selain Sukab.

Para petarung layang-layang juga memesan langsung dengan sejumlah permintaan tertentu, seperti seorang ksatria memesan keris kepada seorang empu, kepada tiga orang tadi, dan bukan Sukab (C55). Ajidarma (2020: 94).



3. Transformasi Latar pada Cerpen ke Komik

a) Penciutan

Pada cerpen “Layang-Layang” bagian latar yang dihilangkan terdapat pada bagian cerpen C124. Pada cerpen ini diceritakan saat tokoh Aku pulang dari lapangan setelah melihat peristiwa layang-layangnya melayang dengan sinar kebiruan, pada saat di jalan pulang ibu memberi tahunya sesuatu. Latar jalan pulang itulah yang dihilangkan pada versi komik. Pada versi komiknya latar tersebut diganti dengan panel 74 dengan visual kepala ibu yang sedang memberi tahu tokoh Aku yang duduk di dalam akuarium.



b) Penambahan

Pada komik “Layang-Layang” ditemukan satu data latar tambahan yang terdapat pada panel P31. Pada panel tersebut terdapat latar tambahan berupa tanah lapang yang cukup ramai. Panel ini menggambarkan tokoh Sukab yang berjongkok memegang layangan di suatu kerumunan yang memandangnya dengan tatapan sinis. Pada versi cerpennya yaitu bagian C52 dan C53 diceritakan sebagai berikut.

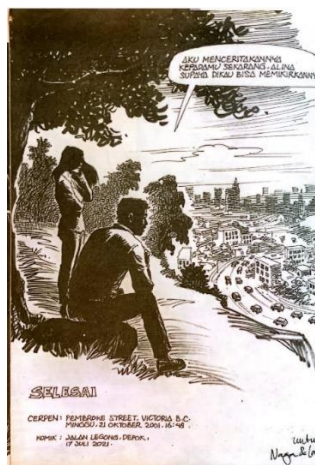
Namun layang-layang Sukab hanya berwarna putih yang berasal dari kertas tipis itu (C52). Barangkali karena warna putih yang tidak memikat inilah maka layang-layang Sukab tidak terlalu banyak dipesan (C53). (Ajidarma, 2020: 94)



c) Perubahan Bervariasi

Pada cerpen dan komik “Layang-Layang” panel P78 yang merupakan adaptasi dari bagian cerpen C130. Pada panel ini juga terdapat penambahan objek pada latar berupa bukit dan pemandangan perkotaan. Panel ini

menggambarkan saat tokoh Aku telah dewasa dan menceritakan peristiwa yang pernah dialaminya kepada perempuan bernama Alina. Sedangkan pada versi cerpen bagian C130 tidak disebutkan latar apa pun seperti pada kutipan berikut, *“Aku menceritakannya kepadamu sekarang, Alina, supaya dikau bisa memikirkannya”* (C130). Ajidarma (2020: 100).



SIMPULAN

Dalam transformasi alur cerpen ke komik “Macan” ditemukan sebanyak 12 data. Keseluruhan data tersebut terbagi menjadi 12 aspek penambahan dan 2 aspek perubahan bervariasi serta tidak ditemukan adanya pengurangan pada unsur alur dalam alih wahana cerpen ke komik “Macan”. Terdapat penambahan dan perubahan detail adegan dalam panel komik. Penambahan dan perubahan detail dalam versi komik merupakan karakteristik komikus, Thomdean.

Dalam transformasi tokoh cerpen ke komik “Macan” ditemukan sebanyak 8 data yang terbagi dari 2 data aspek penambahan dan 6 data aspek perubahan bervariasi serta tidak ditemukan adanya pengurangan dalam unsur tokoh. Kedua tokoh tambahan pada komik “Macan” merupakan tokoh-tokoh bawahan yang tidak berpengaruh terhadap jalannya cerita. Pada bagian perubahan

bervariasi pada unsur tokoh sebagian besar juga merupakan pengembangan elemen pada detail tokoh-tokoh yang mengalami perubahan.

Pada transformasi latar cerpen ke komik “Macan” tidak ditemukan adanya perubahan data baik pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi. Dalam transformasi alur cerpen ke komik “Layang-Layang” ditemukan sebanyak 53 data. Keseluruhan data tersebut terbagi atas 28 data aspek pengurangan, 3 data aspek penambahan, dan 22 data aspek perubahan bervariasi. Pada aspek pengurangan, bagian-bagian cerpen yang dihilangkan merupakan beberapa bagian yang mengandung cerita yang hampir sama dengan adegan yang dipertahankan. Pengurangan alur terjadi karena penyesuaian cerita yang dilakukan oleh komikus dalam memaksimalkan panel komik. Pada aspek penambahan, panel-panel tersebut merupakan bentuk perwujudan dari karakter komikus dalam memvisualkan karyanya. Namun pada aspek perubahan bervariasi terdapat progresi dan regresi dalam kronologi peristiwa dalam cerpen dan komik.

Dalam transformasi tokoh cerpen ke komik “Layang-Layang” ditemukan sebanyak 8 data. Keseluruhan data tersebut terbagi atas 2 data pengurangan, 1 data penambahan, dan 5 data perubahan bervariasi. Pada aspek pengurangan, tokoh yang dihilangkan merupakan tokoh bawahan yang tidak memiliki pengaruh signifikan pada jalannya cerita. Selanjutnya pada aspek penambahan, tokoh yang ditambahkan juga merupakan tokoh bawahan yang juga berfungsi sebagai penguatan adegan dan visual dalam komik. Kemudian pada aspek perubahan bervariasi, perubahan yang terjadi pada tokoh sebagian besar juga merupakan penambahan dialog yang tidak tertulis dalam cerpen.

Dalam transformasi latar cerpen ke komik “Layang-Layang” ditemukan sebanyak 5 data proses alih wahana kategori latar. Keseluruhan data tersebut terbagi atas, 1 data pengurangan, 1 data penambahan, dan 3 data perubahan bervariasi. Pada aspek pengurangan, latar yang dihilangkan digantikan dengan panel dengan unsur surealis sehingga menjadi lebih menarik. Lalu pada aspek penambahan, latar yang ditambahkan juga sebatas sebagai penguatan visual pada panel komik. Kemudian pada aspek perubahan bervariasi, latar-latar yang diubah juga menambah visualisasi yang lebih baik pada versi komiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajidarma, Seno Gumira. 2020. “*Aku Kesepian Sayang*” “*Datanglah, Menjelang Kematian.*”. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ajidarma, Seno Gumira, Thomdean. 2021. *Macan*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Ajidarma, Seno Gumira, Gerdi WK. 2022. *Layang-Layang*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Aminuddin. 1987. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung : Sinar Baru.
- _____. 1994. *Pengantar Memahami Unsur-unsur dalam Karya Sastra*. Malang: FPBS IKIP.
- Angkowo, Roberstus, A. Kosasih. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Boneff, Marcel. Terjemahan Rahayu S Hidayat. 2008. *komik Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *Alih Wahana*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2005). *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Endraswara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Caps.
- Intan, Tania, Sri Rijati Wardiani. 2020. “Novel dan Komik Jingga dan Senja Karya Esti Kinasih: Kajian Struktur dan Alih Wahana” dalam *Gramatika: Volume VIII No. 2* (hlm. 143-153). Bandung: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran.
- Jayanti, Windy Mulia, Ahmad Bahtiar. 2020. “Alih Wahana Dongeng ke Komik Daring (*Webtoon*).” Tangerang: UIN Syarif Hidayatullah.
- Masdiono, Toni. 2005. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media.
- McCloud, Scott. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku (Menumbuhkan minat baca pada anak)*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Cetakan 1X Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Saputra, Nanda. 2020. *Ekranisasi Karya Sastra dan Pembelajarannya*. Surabaya: Jakad Media Publising.
- Sayuti, Suminto A. 2000. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Soedarso, Nick. (2015). “Komik: Karya Sastra Bergambar”. *Jurnal Humaniora*. Vol. 6 No. 4 Oktober 2015, hlm. 498-500.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharianto, S. 1982. *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Surakarta: Widya Duta.
- Suisno, Edy, dkk. 2022. “Alih Wahana Lakon *Malin Kundang* dalam Media Komik.” dalam *Jurnal tari, teater dan wayang: Volume 5 No.1* (hlm. 34-45). Padang Panjang: Institut Seni Indonesia Padang Panjang.