

KOMIK DIGITAL ADAPTASI CERITA RAKYAT TIMUN MAS MELALUI INTERPRETASI KARAKTER VISUAL

Rika Nugraha¹, Jerry Dounald R², Muhamad Ilham Haya³

¹Universitas Kuningan, rika.nugraha@uniku.ac.id

²Universitas Kuningan, jerry.dounald@uniku.ac.id

³Universitas Kuningan, muhamadilhamhaya@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman budaya. Salah satu contoh dari kebudayaan tersebut yaitu cerita rakyat. Seiring berjalannya waktu, minat masyarakat terhadap cerita rakyat terus berkurang. Masyarakat lebih tertarik dengan kepada media hiburan berupa cerita, komik, animasi maupun media hiburan lainnya yang berasal dari luar Indonesia. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan sebuah solusi permasalahan yaitu dengan membuat “Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Karakter Visual”. Tujuan dari pembuatan komik digital ini yaitu sebagai media untuk memperkenalkan dan mengingatkan kembali cerita rakyat Indonesia kepada masyarakat melalui alur cerita yang mirip. Untuk menciptakan komik digital ini, dilakukan metode kualitatif dengan pendekatan historis dan budaya untuk mendapatkan sumber data. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan kuisisioner dan studi pustaka. Hasil perancangan ini berupa komik digital adaptasi cerita rakyat Timun Mas dengan genre fantasi yang berjudul “Dimensi Timun Mas”. Dengan adanya komik digital “Dimensi Timun Mas” ini diharapkan masyarakat dapat mengenal dan mengingat kembali cerita rakyat Timun Mas.

Kata Kunci: Komik Digital, Cerita Rakyat Timun Mas, Interpretasi Karakter Visual

ABSTRACT

Indonesia is a country that has a lot of cultural diversity. One example of this culture is folklore. Over time, people's interest in folklore continues to wane. People are more interested in entertainment media in the form of stories, comics, animation and other entertainment media originating from outside Indonesia. Given these problems, a solution to the problem is needed, namely by making "Digital Comic Adaptation of Timun Mas Folktales Through Visual Character Interpretation". The purpose of making digital comics is as a medium to introduce and remind Indonesian folklore to the public through a similar storyline. To create this digital comic, qualitative methods were used with historical and cultural approaches to obtain data sources. The data collection method used is a questionnaire and literature study. The result of this design is a digital comic adaptation of the Timun Mas folklore with a fantasy genre entitled "Timun Mas Dimensions". With the digital comic "Dimensi Timun Mas" it is hoped that the public will be able to recognize and recall the folklore of Timun Mas.

Keywords: *Digital Comics, Timun Mas Folklore, Visual Character Interpretation*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keberagaman budaya. Dari banyaknya keberagaman etnis, suku, ras dan agama di Indonesia menjadikan Indonesia sebagai daerah yang kaya akan

budaya, tradisi, mitos, dan cerita rakyat di setiap daerahnya.

Bentuk dari kebudayaan dapat berupa berbagai macam. Salah satunya cerita rakyat yang merupakan bagian dari sastra yang tumbuh dan berkembang di Indonesia. Dalam Jurnal Suluh Edukasi,

Sastra terbagi menjadi dua bagian, yaitu sastra lisan (*unwritten literature*) dan sastra tertulis (*written literature*). Sastra lisan (*unwritten literature*) adalah jenis atau kelas karya tertentu yang dituturkan dari mulut ke mulut tersebar secara lisan. Sastra Tulisan (*written literature*) yaitu sastra yang merupakan media tulisan atau literal yang cara penyebarannya melalui media penulisan (Ratnawati, 2021).

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra rakyat atau yang disebut sastra lisan yang artinya adalah salah satu unsur kebudayaan yang perlu dikembangkan karena mengandung nilai-nilai budaya, norma-norma, dan nilai-nilai etika serta nilai moral masyarakat pendukungnya (Ratnawati, 2021).

Seiring berjalannya waktu, minat masyarakat terhadap cerita rakyat terus berkurang, bahkan terlupakan bagi generasi muda. Cerita rakyat Indonesia pun jarang sekali diangkat diberbagai media sosial. Hanya segelintir orang yang mengangkatnya kedalam media seperti animasi, film, maupun media lainnya. Minimnya media yang mengangkat cerita rakyat Indonesia bisa membuat cerita rakyat itu sendiri menjadi pudar bahkan terlupakan oleh masyarakat Indonesia sendiri.

Disamping permasalahan tersebut, terdapat masalah lain seperti munculnya media hiburan berupa animasi, film, komik dan sebagainya yang berasal dari luar Indonesia. Media hiburan tersebut dikemas dengan alur cerita dan pembuatan karakter yang menarik sehingga mampu menarik minat masyarakat terutama generasi muda untuk menonton maupun membaca media tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, akhir-akhir ini banyak media-media seperti animasi, komik, film dan sebagainya muncul diberbagai *platform* seperti Instagram, Youtube, Webtoon dan sebagainya.

Dibeberapa situs *online* menyebutkan bahwa generasi muda saat ini cenderung melupakan cerita rakyat seiring adanya globalisasi yang terus menghadirkan kebudayaan modern. Menurut Ani

Rostiyati dari Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung menuturkan adanya pergeseran budaya terhadap generasi muda sekarang. “Generasi muda lebih banyak tahu soal game atau apapun dari internet. Tapi tentang cerita rakyat dari daerah mereka tidak banyak tahu” (Ayobandung, 2017).

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti dan membuat sebuah media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media yang disusun dengan kreatifitas untuk menarik minat masyarakat terhadap kebudayaan lokal. Salah satu media tersebut yaitu komik.

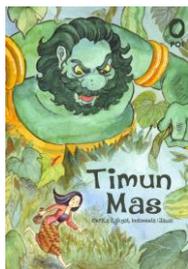
Dari permasalahan tersebut penulis bermaksud untuk membuat sebuah **“KOMIK DIGITAL ADAPTASI CERITA RAKYAT TIMUN MAS MELALUI INTERPRETASI KARAKTER VISUAL”**.

KAJIAN LITERATUR

A. Cerita Rakyat Timun Mas

Menurut Amelia dan Purwaningsih (2021: 1), Cerita rakyat (*folklore*) adalah bagian dari sastra lisan. Sastra lisan adalah kesusastraan yang mencakup ekspresi kesusastraan warga suatu kebudayaan yang disebar dan diturunkan secara lisan (dari mulut ke mulut). Bentuknya dapat beraneka ragam, misalnya berupa puisi, drama, maupun prosa. Cerita rakyat dapat dibagi menjadi tiga golongan besar, diantaranya: Mite (*myth*), legenda (*legend*), dan dongeng (*folktale*). Cerita rakyat memiliki kelebihan khusus selain menjadi suatu ikon ataupun identitas suatu kelompok masyarakat, yaitu media pendidikan budi pekerti.

Pada perancangan komik digital, penulis menggunakan buku “Timun Mas Cerita Rakyat Indonesia (Jawa)” karya Rahmah Asa sebagai referensi untuk mengadaptasi cerita Timun Mas ke dalam alur cerita pada komik digital yang akan dirancang.



Gambar 1. Cover Buku Cerita Gambar Timun Mas Cerita Rakyat Indonesia (Jawa)

(Sumber: e-books.gramedia.com,2022)

B. Adaptasi

Di dalam mengadaptasi cerita rakyat disini penulis menggunakan pendekatan adaptasi novel. Menurut Ingrid Ialfonda Pertiwi, Endang Mulyaningsih, dan Lilik Kustanto (2018: 157-158), Gianetti merumuskan teori-teori pendekatan adaptasi novel untuk mempermudah penjelasan karena kebanyakan dalam praktiknya adaptasi berada di antara satu sama lain teori tersebut. Giannetti memilah pendekatan adaptasi novel menjadi 3 model, yaitu *loose* yang berarti longgar, *faithful* yang berarti setia dan *literal* (Giannetti 2013, 400). Louis Giannetti mengatakan bahwa:

1. *Loose adaptation* adalah pendekatan yang dilakukan sutradara dengan mengambil intisari sebuah novel secara garis besarnya saja, seperti mengambil ide, konsep, tokoh dari novel yang diadaptasi kemudian dengan bebas dan independen mengembangkannya di dalam filmnya. Ini artinya, model pendekatan *loose adaptation* ini mengubah hampir keseluruhan unsur naratif yang ada pada novel ke dalam bentuk film, sehingga kesamaan pada novel dan film dalam model pendekatan *loose adaptation* memiliki frekuensi yang sangat kecil.

C. Media Digital

Menurut Radio Komunitas Seni dan Budaya RKSMB Maja 107,8 FM Bandung (2021), Dalam konteks komunikasi, digital artinya "menggunakan sistem yang dapat digunakan oleh komputer dan peralatan elektronik lainnya". Per definisi

menurut ahli, media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008).

Media digital juga diartikan sebagai media elektronik yang digunakan untuk menyimpan, memancarkan serta menerima informasi yang terdigitalisasi. Media digital identik dengan internet karena biasanya media digital dibagikan, disebarluaskan, atau dipublikasikan melalui jaringan internet. Namun, media digital bisa juga diakses tanpa internet, setelah file media ini di *download* atau tersimpan di perangkat komputer ataupun *smartphone*.

D. Interpretasi

Menurut KBBI Daring (<https://kbbi.web.id/interpretasi>),

interpretasi memiliki arti pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu; tafsiran. Menurut Yusuf Abdul dalam *website* deepublish (2022), Interpretasi secara umum diketahui sebagai proses pemberian pendapat atau gagasan, kesan, maupun pandangan secara teoritis terhadap sebuah objek tertentu yang berasal dari ide mendalam serta dipengaruhi oleh latar belakang dari orang yang melakukannya.

Interpretasi digunakan untuk menerjemahkan suatu informasi dari bentuk selain tulisan menjadi tulisan atau dijadikan informasi secara lisan. Misalnya, seorang peneliti yang menemukan catatan kuno di media batu yang diukir menggunakan benda tajam. Simbol yang terukir ini kemudian perlu diinterpretasi agar bisa dipahami maknanya seperti apa. Informasi bisa diinterpretasikan kedalam bentuk tulisan, lisan, maupun gambar dengan aneka jenis bahasa.

E. Pengertian Komik

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu, di dalam Bahasa Indonesia, komik disebut cerita

bergambar. Selain gambar, sebagian dari komik juga dilengkapi dengan teks yang ditampilkan sebagai dialog maupun sekedar keterangan gambar (*caption*). Pada umumnya, sebuah komik menampilkan peranan seorang tokoh atau karakter.

Komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca McCloud (2001). Ini berarti dalam pembuatan komik harus melalui tahap pembuatan gambar. Sedangkan menurut M.S. Gumelar (2011: 7), komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

F. Komik Sebagai Media Grafis Yang Efektif

Adi Kusrianto (2007: 186) mengatakan bahwa, komik merupakan media yang efektif sebagai penyampai pesan karena memiliki kekuatan bahasa gambar sekaligus bahasa tulis. Komik bisa digunakan sebagai media penyampai pesan yang efektif walaupun selalu ada biasanya. Penggunaan gambar memungkinkan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas diterima karena bahasa gambar (visual komik) menjadi lebih mudah dimengerti dibandingkan bahasa tulisan dan lisan.

G. Jenis dan Bentuk Komik

Surya Yoga (2014: 9-10) mengatakan bahwa Will Eisner dalam bukunya yang berjudul *Comics and Sequential Art* (2008:147) menjelaskan jenis-jenis komik menurut bentuk dan kegunaannya secara garis besar terbagi menjadi dua, yaitu untuk instruksi dan hiburan. Berikut adalah jenis-jenis komik yang sering dijumpai:

1. Entertainment Comic

Fungsi komik untuk menghibur pembacanya melalui visual yang disampaikan. Penyampaian lewat gambar adanya gerakan dan adegan yang

memberikan sebuah emosi tertentu bagi pembacanya.

2. The Graphic Novel

Menceritakan kehidupan seseorang, fiksi, maupun non fiksi.

3. Technical Instructional Comics

Digunakan untuk mengajarkan sesuatu yang spesifik dikarenakan keterbatasan teks (huruf).

4. Attitudinal Instruction Comics

Pengkondisian perilaku melakukan sebuah pekerjaan. Orang belajar dengan cara mengimitasi perilaku yang digambarkan.

5. Storyboards

Beberapa film idenya berasal dari komik. Komik digunakan guna kebutuhan papan cerita (*storyboard*) dalam menentukan sekuen dalam film. Gambaran dalam komik muncul menjembatani kesenjangan antara naskah film dan fotografi dari film. Dalam prakteknya, *storyboard* menyarankan *shoot* (sudut kamera) dan membayangkan bagaimana sebuah scene dihadirkan dengan pengaturan pencahayaannya.

6. Web Comic

Komik dalam bentuk *file* digital yang terdapat dalam laman internet

7. Komik Strip

Menurut Ahmad, Maulana dan Zpalanzani dalam buku *Martabak Keliling Komik Dunia* (2006: 154-155), komik strip merupakan komik yang biasa muncul dalam media surat kabar dalam majalah. Biasanya berbentuk sebaris *frame* atau kelompok *frame* yang membentuk satu cerita pendek dan sederhana.

H. Tipografi

Adi Kusrianto (2007: 190) mengatakan, di dalam desain grafis, Tipografi di definisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Menurut Lazlo Moholy dalam Adi Kusrianto (2007:191) berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*).

Berdasarkan anatominya, tipografi terbagi menjadi 4 kelompok huruf, yaitu:

1. Oldstyle

Huruf-huruf *oldstyle* diciptakan dalam periode tahun 1470 ketika muncul huruf Venetian buatan seniman Venice, Aldin ciptaan Aldus Manutius dari Itali, dan Caslon di Jerman. Adapun beberapa font yang termasuk kedalam kelompok *oldstyle* yaitu Bembo, Bauer Text, CG Cloister, ITC Usherwood, dan sebagainya. Berikut ini adalah gambar ciri kategori kelompok *oldstyle*:



Gambar 2. Ciri-ciri huruf kategori *oldstyle* (Sumber: <https://almaadin.files.wordpress.com, 2022>)

2. Modern

Huruf yang dimulai pada abad ke-18 ketika Giambastita Bodoni menciptakan karya-karyanya yang kita kenal sebagai font Bodoni (dengan anggota keluarganya yang cukup banyak) hingga sekarang. Berikut ini gambar ciri kategori modern:



Gambar 3. Ciri-ciri huruf kategori *modern* (Sumber: <https://almaadin.files.wordpress.com, 2022>)

3. Slab Serif

Kelompok huruf Sans Serif ditandai dengan bentuk serif yang tebal, bahkan sangat tebal. Masa kemunculan jenis huruf itu bervariasi dan ikut menandai kemunculan huruf yang berfungsi lebih tepat sebagai penarik perhatian yaitu sebagai *header*.

Berikut ini gambar ciri kategori slab serif:



Gambar 4. Ciri-ciri huruf kategori slab serif

(Sumber:

<https://almaadin.files.wordpress.com, 2022>)

4. Sans Serif

Sans serif merupakan huruf tanpa serif (kait diujung huruf). Huruf ini pertama kali diciptakan oleh William Caslon IV (teturunan William Caslon pencipta font Caslon di era *oldstyle*) pada tahun 1816. Berikut ini adalah gambar ciri huruf sans serif:



Gambar 5. Ciri-ciri huruf kategori sans serif (Sumber: <https://almaadin.files.wordpress.com, 2022>)

I. Karakter Visual

Karakter visual merupakan salah satu komunikasi penggambaran untuk mengkomunikasikan sebuah sikap atau *image* tertentu kepada audiens. Menurut Ernawati (2018) di dalam Daniar (2020: 122), daya sensitifitas setiap perupa atau kreator sebagai pencipta karya dalam merespon situasi lingkungan memiliki perbedaan, yang disampaikan melalui proses kreatif dengan bukti wujud berupa karya visual.

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan diantara lain yaitu:

1. Kuisisioner

Metode pengumpulan data dengan membagikan kuisisioner kepada target audiens guna mengetahui minat masyarakat terhadap cerita rakyat dan komik digital.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan studi literatur data data dan informasi yang di dapatkan dari buku, jurnal, skripsi, maupun media informasi lainnya yang berkaitan dengan penyusunan “Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Karakter Visual”.

B. Metode Analisa Data

Setelah mendapatkan hasil penelitian dari kuisioner, peneliti memasukan data dan menganalisa hasil penelitian dengan memasukan data ke microsoft excel dan membuat diagram lingkaran dari data yang didapatkan guna mempermudah untuk mendapatkan kesimpulan dari analisa data penelitian.

C. Metode Konsep Desain

Didalam pembuatan konsep desain, penulis memulai pembuatan konsep desain dengan melakukan riset studi pustaka mengenai cerita “Timun Mas” terlebih dahulu. Setelah mendapatkan hasil riset, peneliti masuk ke tahap *brainstorming* untuk menciptakan rancangan konsep desain yang berkaitan dengan “**Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Dengan Interpretasi Karakter Visual**”

D. Metode Pendekatan

Peneliti menggunakan 2 model pendekatan didalam perancangan “Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Modern” yaitu:

1. Pendekatan Historis

Penelitian ini merupakan penelitan kualitatif dengan menggunakan pendekatan historis. Pendekatan historis merupakan suatu cara yang dilakukan untuk mencari data dan informasi baik secara tertulis maupun tidak tertulis. Adapun tahapan yang digunakan di dalam pendekatan historis yaitu heuristik (pencarian data primer), kritik (ditelaah dengan baik), interpretasi, dan historiografi. (Rizki Agung Novariyanto, 2020: 52)

2. Pendekatan Budaya (*Cultural Studies*)

Penelitian ini menggunakan pendekatan budaya (*Cultural Studies*). Menurut Laura Christina Luzar dan Monica (2014: 1296-1297) dewasa ini, *cultural studies* dianggap sebagai kajian yang mendeskripsikan fenomena-fenomena masyarakat kontemporer, antara lain budaya pop, media, sub culture, gaya

hidup, konsumerisme, identitas lokal, dan lain lain.

3. Konsep Perancangan

Konsep pada perancangan komik digital ini yaitu dengan mengadaptasi inti alur cerita “Timun Mas” melalui interpretasi karakter visual yang sesuai dengan masa kini. Pembuatan desain karakter dan *setting* tempat pada komik ini akan dibuat dengan mengkombinasikan desain pakaian, dan *setting* tempat yang berada di masa lalu dan masa kini sehingga lebih mudah untuk diterima bagi target audiens.

PEMBAHASAN

1. Hasil Analisis Unsur Intrinsik

a. Judul

Judul buku yang digunakan sebagai referensi pembuatan komik digital adaptasi cerita rakyat Timun Mas yaitu “Timun Mas Cerita Rakyat Indonesia (Jawa)” karya Rahmah Asa.

b. Tema

Tema merupakan gagasan atau gambaran yang mendasari cerita Timun Mas. Tema pada buku cerita Timun Mas ini yaitu tentang perjanjian, keberanian, dan perjuangan.

c. Alur

Alur merupakan suatu rangkaian peristiwa yang menggambarkan suatu sebab dan akibat yang terjadi pada cerita gambar Timun Mas. Alur pada buku cerita bergambar ini, menggunakan alur maju.

d. Tokoh dan Penokohan

Dalam buku cerita bergambar Timun Mas ini muncul tokoh dengan karakternya masing-masing. Tokoh pada cerita ini yaitu: 1) Timun Mas, dia memiliki paras yang cantik, rupawan, semampai, wajahnya ayu serta memiliki sifat yang rajin, periang, baik hati, bijak, dan pemberani. 2) Si Mbok, dia merupakan seorang wanita yang hidup sebatangkara yang menginginkan seorang anak. Dia memiliki sifat penyayang, baik hati, selalu bersyukur, mudah cemas dan khawatir. 3) Buto Ijo, merupakan karakter sakti yang berbadan hijau, bergigi besar, dan berambut gimbal. Dia memiliki sifat rakus dan ingkar janji. 4) Dewi, merupakan

seorang dewi yang memiliki kesaktian untuk membantu Timun Mas untuk melawan Buto Ijo. Dia memiliki sifat baik hati, bijaksana, dan penolong. 5) Pangeran, merupakan seorang putra raja. Dia seorang pemuda yang gagah dan baik hati.

e. Latar

Latar merupakan keterangan waktu, tempat, dan suasana yang menggambarkan peristiwa yang terjadi pada cerita Timun Mas. Latar tempat terjadi di Tanah Jawa, rumah Si Mbok, tepi hutan, pekarangan rumah, kebun belakang rumah, gunung, lembah, tebing tinggi, ngarai, lautan, dan istana. Latar suasana yang terjadi pada cerita Timun Mas yaitu sunyi, sepi, sedih, mencekam, tanah berguncang, angin menderu dan mengaum, serta bahagia. Sedangkan latar waktu yang terjadi yaitu siang dan malam.

f. Sudut Pandang

Sudut pandang yaitu cara seorang penulis di dalam menempatkan dirinya di dalam sebuah cerita. Pada buku cerita bergambar ini, penulis buku menggunakan sudut pandang orang pertama.

g. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam cerita bergambar Timun Mas ini terdapat beberapa jenis gaya bahasa diantaranya majas hiperbola, dan majas asosiasi.

h. Amanat

Dari kisah timun mas kita bisa mengambil nilai untuk menepati perjanjian yang kita buat, jangan sampai kita mengkhianati perjanjian yang kita buat. Selain itu kita juga harus berani untuk membela kebenaran. Dan jangan menyerah didalam menghadapi rintangan hidup yang ada.

2. Hasil Analisi Unsur Ekstrinsik

a. Nilai Moral

Nilai moral yang terkandung didalam cerita bergambar Timun Mas ini yaitu 1) Tetap mencari jalan keluar dari permasalahan yang ada, meskipun permasalahan itu terlihat besar bagimu. 2) Berani untuk menghadapi permasalahan yang muncul di dalam kehidupan. 3) Ketika kita membuat sebuah perjanjian, kita harus berusaha untuk menepati

perjanjian tersebut, dan jangan sekali pun mengingkari perjanjian tersebut.

b. Psikologi Pengarang

Psikologi pengarang yaitu memiliki pemikiran untuk menuangkan sebuah nilai moral dan pembelajaran dari cerita rakyat Timun Mas yang disusun kedalam buku cerita bergambar supaya pembaca bisa mengambil nilai-nilai kehidupan yang terdapat didalamnya. Buku ini cocok untuk dibaca bagi anak-anak, dan remaja.

c. Nilai Agama

Nilai agama juga terdapat didalam buku cerita bergambar Timun Mas ini. Nilai agama tersebut yaitu kita harus yakin kepada Tuhan Yang Maha Esa bahwa permohonan atau keinginan kita pasti akan dikabulkan. Selain itu kita diajarkan untuk terus bersabar dan terus berusaha untuk mendapatkan sesuatu yang kita inginkan.

d. Nilai Sosial

Nilai sosial yang terkandung di dalam cerita Timun Mas ini yaitu 1) kita harus bisa menepati perjanjian yang kita buat. 2) Kita tidak boleh mengingkari perjanjian yang pernah dibuat. 3) Kita harus menghargai dan menjaga perjanjian tersebut dengan baik agar tidak ada konflik diantara kedua belah pihak.

3. Analisis Data Lapangan

A. Analisis Profil Pembaca

Pembaca komik digital adaptasi cerita Timun Mas ini adalah generasi muda dengan rentang umur 12-25 tahun. Komik adaptasi cerita rakyat ini ditujukan bagi seluruh masyarakat Indonesia terutama generasi muda yang memiliki ketertarikan dengan membaca komik.

B. Analisis SWOT

Analisis data yang digunakan oleh penulis yaitu dengan metode analisis SWOT untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*). Berikut hasil analisis SWOT dari cerita "Timun Mas" terhadap minat generasi muda:

1. Kekuatan (*Strenght*)

a. Cerita "Timun Mas" memiliki alur yang menarik.

- b. Terdapat nilai moral, agama, nilai sosial yang dapat diambil oleh masyarakat dari cerita “Timun Mas”.

2. Kelemahan (*Weakness*)

- a. Cerita Rakyat Indonesia “Timun Mas” masih jarang diceritakan dan dibagikan di media sosial.
- b. Cerita rakyat Indonesia “Timun Mas” masih kurang terangkat di media sosial.
- c. Banyak generasi muda yang mengetahui cerita Timun Mas, Namun masih kurang hafal dengan tokoh, dan alur cerita Timun mas.

3. Peluang (*Opportunity*)

- a. Menambah wawasan kepada masyarakat Indonesia bagi yang belum pernah membaca cerita rakyat.
- b. Mengangkat dan mengingatkan kembali cerita rakyat Indonesia kepada masyarakat.

4. Ancaman (*Threat*)

- a. Adanya media hiburan yang datang dari luar Indonesia membuat cerita “Timun Mas” terancam karena masyarakat berpotensi lebih tertarik kepada media hiburan (komik, animasi dan sebagainya) yang berasal dari luar Indonesia.
- b. Besarnya minat masyarakat Indonesia terutama generasi muda terhadap media hiburan yang berasal dari luar Indonesia sehingga membuat cerita rakyat Indonesia jarang untuk dibaca.

C. Analisis Prediksi Dampak Positif Komik Adaptasi Timun Mas

Berdasarkan hasil analisis yang penulis dapatkan, berikut ini adalah beberapa dampak positif dari komik yang dirancang:

1. Komik adaptasi cerita timun mas ini secara tidak langsung memperkenalkan budaya lokal berupa cerita rakyat kepada masyarakat, sehingga dapat menjadi salah satu media untuk mengingatkan kembali dan memperkenalkan cerita rakyat Indonesia kepada masyarakat luas.

2. Sebagai media hiburan yang segar, karena menampilkan cerita rakyat lokal Indonesia ditengah banyaknya komik yang mengarah kepada cerita masa kini.

Berdasarkan data yang sudah diperoleh sementara, penulis dapat menyimpulkan beberapa hal yang akan mempengaruhi perancangan komik digital. Mengacu dari batasan masalah perancangan komik digital yang ada, hal-hal tersebut yaitu:

A. Objek perancangan

Perancangan komik digital ini dibatasi dengan fokus mengadaptasi inti dari cerita rakyat “Timun Mas”. Dari data yang diperoleh, banyak responden yang hanya mengetahui cerita rakyat Timun Mas tetapi masih kurang hafal terhadap alur, tokoh, dan asal cerita rakyat Timun Mas. Sehingga sebisa mungkin memberikan gambaran besar alur cerita Timun Mas kepada masyarakat.

B. Khalayak Sasaran

Data yang diperoleh menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia terutama generasi muda lebih tertarik dan menyukai komik Jepang (*manga*). Sehingga dengan adanya data tersebut penulis akan membuat komik adaptasi ini dengan *artstyle* yang cenderung mengarah ke arah komik Jepang (*manga*).

C. Media yang digunakan

Media yang digunakan berupa media digital sehingga komik adaptasi ini menjadi komik digital yang dapat dengan mudah diakses bagi generasi muda. Pemilihan media digital ini dikarenakan banyaknya generasi muda s yang sudah memiliki *smartphone* sehingga lebih mudah untuk membaca komik digital adaptasi cerita rakyat Timun Mas ini.

D. Pemecahan Masalah

Berdasarkan kesimpulan yang ada, untuk mengatasi permasalahan maka diperlukan sebuah komik digital adaptasi cerita rakyat Indonesia yang dibuat dengan *artstyle* yang mengarah kearah *manga* (komik Jepang) dengan desain

ilustrasi dan alur cerita yang menarik bagi pembaca komik dengan rentang umur 12-25 tahun.

E. Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Perancangan “Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Karakter Visual” ini bertujuan untuk mengingatkan kembali serta mengenalkan cerita rakyat Indonesia kepada Masyarakat.

2. Strategi Kreatif

2.1. Target Audiens

Komik ini ditujukan untuk masyarakat dengan rentang umur 12-25 tahun keatas terutama bagi peminat komik yang secara umum berada di Indonesia dan secara khusus berada di Kuningan Jawa Barat. Alasan dipilihnya rentang umur 12 tahun ke atas karena berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, pada rentang umur tersebut sudah memiliki *smartphone* untuk mengakses dan menelusuri berbagai media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, Webtoon, dan sebagainya sehingga akan mudah untuk mengakses komik digital.

2.2. Format Komik Digital

Format perancangan komik digital akan dibuat dengan mengikuti webtoon, dengan membaca dari atas ke bawah.

2.3. Isi Dan Tema Cerita Komik Digital

Cerita yang akan dibuat pada perancangan komik digital ini yaitu mengambil genre fantasi dengan penggunaan alur dan *setting* cerita yang sesuai dengan masa kini. Isi cerita yang akan dibuat pada komik digital ini yaitu adaptasi cerita Timun Mas untuk melawan Buto Ijo yang akan diberi sentuhan genre fantasi dengan menambahkan beberapa kekuatan kepada karakter yang ada pada komik “Dimensi Timun Mas” sehingga dapat menarik minat generasi muda untuk membaca komik adaptasi cerita rakyat Timun Mas. Tema cerita pada komik digital ini yaitu tentang Buto Ijo yang mengingkari perjanjian yang telah dibuat antara Buto Ijo dan Sarni. Serta perlawanan Timun

Mas di dalam mempertahankan dirinya dari kejaran Buto Ijo.

2.4. Jenis Komik Digital

Pada perancangan komik digital ini, jenis komik digital yang dipilih yaitu dengan pembuatan komik digital *online (web comic)* seperti webtoon.

2.5. Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan yang digunakan didalam menulis naskah komik digital ini yaitu dengan jenis karangan narasi. Dimana naskah yang ditulis menceritakan rangkaian cerita adaptasi cerita rakyat Timun Mas. Naskah yang ditulis menggunakan alur cerita campuran.

2.6. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan untuk memvisualisasikan tokoh dan *setting* tempat pada komik digital ini yaitu dengan pendekatan visual kearah *manga* (komik Jepang). Melalui kuisisioner yang disebarkan, responden lebih menyukai gaya gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Webtoon Sri Asih
(Sumber: Google images: <https://cdn0-production>, 2022)

A. Teknik Visualisasi

Teknik Visual yang digunakan oleh penulis didalam perancangan komik digital ini yaitu dengan Teknik *digital painting* dengan menggunakan aplikasi Krita.

B. Program Kreatif

1. Judul Cerita

Judul komik digital adaptasi cerita rakyat Timun Mas ini berjudul “Dimensi Timun Mas”

2. Sinopsis Cerita

Seorang gadis tidak sengaja masuk dan terjebak di dunia lain setelah ia membaca sesuatu di *handphonenya*. Ketika ia hendak membacanya, lalu tiba tiba *handphone* itu mengeluarkan cahaya dan menarik dirinya masuk ke dimensi lain. Setelah sadar ternyata ia terjebak kedalam tubuh Timun Mas. Ia terjebak ketika Timun Mas sedang di kejar oleh Buto Ijo. Bagaimana caranya supaya ia bisa selamat dari kejaran Buto Ijo?

3. Storyline

Berikut ini adalah tabel pembabakan cerita adaptasi Timun Mas:

Tabel 2. Pembabakan Cerita Timun Mas

Pembabakan	Chapter	Keterangan
Babak Pertama (Pembukaan)	1-2	Babak pertama merupakan sebuah prolog dimana perjanjian yang dibuat antara Buto Ijo dan Sarni. Pada bagian ini, diawali dengan Sarni yang menginginkan seorang anak untuk mengobati rasa kesepiannya. Setiap kali ia pulang bekerja, ia selalu bertemu dan melihat anak-anak yang sedang bermain, sehingga ia benar-benar menginginkan sosok anak untuk mengobati rasa sepi. Bertahun-tahun ia berdoa kepada Tuhan namun belum juga dikabulkan. Setiap hari ia selalu berdoa kepada Tuhan untuk meminta seorang anak. Beberapa tahun berlalu, selepas ia mencari kayu bakar di hutan, ia menagis dan berdoa supaya keinginannya dikabulkan. Disaat ia sedang berdoa, lalu muncul sosok Buto Ijo. Ia merupakan raksasa sakti. Buto Ijo mendengar keluh kesah Sarni, sehingga ia menawarkan untuk mengabulkan keinginannya dengan syarat. Keduanya berdiskusi dan saling setuju dengan apa yang diinginkan masing-masing pihak, hingga akhirnya terwujud sebuah perjanjian. Selanjutnya Sarni mencoba menanam bibit Ajalb tersebut, Tak lama kemudian muncul buah besar. Ketika dibuka ternyata didalam buai mentimun tersebut terdapat seorang anak perempuan yang cantik dan bersinar hingga akhirnya diberi nama Timun Mas. Sarni membesarkan Timun Mas hingga ia tumbuh menjadi gadis remaja yang cantik dan periang. Sarni menjalani hari-harinya menjadi lebih menyenangkan karena saat ini ia sudah memiliki seorang anak. Waktu berjalan dan tibalah Buto Ijo datang untuk menagih perjanjian.
Babak Kedua (Pengembangan)	3-4	Pembabakan 1 Pada babak kedua merupakan konflik antara Citra (Timun Mas) dengan Buto Ijo. Pada babak ini diawali dengan Citra yang sedang membaca suatu cerita rakyat Timun Mas. Secara tidak sengaja ia tertarik dan terjebak kedalam timeline cerita Timun Mas. Untuk bisa kembali ke dunianya, Citra diberi misi untuk menyelesaikan cerita yang ada. Citra terjebak di dalam tubuh timun mas yang sudah remaja berusia 17 tahun. Ia masuk kedalam tubuh Timun Mas disaat Buto Ijo datang untuk mengambil Timun Mas sehingga Citra kaget dan ketakutan karena dirinya dikejar oleh Buto Ijo.
Babak Ketiga (Penyelesaian)	5-6	Pembabakan 2 Babak ketiga Resolusi dari konflik dimana Citra berhasil lolos dari kejaran Buto Ijo. Pada babak ketiga ini, diawali dengan scene dimana Citra dikejar Buto Ijo, karena tubuh timun mas memiliki kelebihan, ia bisa lolos dari kejaran Buto Ijo. Ia bersembunyi di salah satu pohon yang ada diluar. Namun ia tetap ketahuan oleh Buto Ijo, sehingga ia kembali lari dari kejaran Buto Ijo. Disaat sedang lari dari kejaran Buto Ijo, muncul suara dari sosok dewi yang membantu Timun Mas. Dewi tersebut membantu Timun Mas untuk mengemukakan potensinya, dan dewi tersebut turut membantu Timun Mas didalam bertempur melawan Buto Ijo. Tidak lama kemudian Buto Ijo berhasil dikalahkan. Setelah mengalahkan Buto Ijo cerita di dalam cerita rakyat Timun Mas selesai

Pembabakan 3

4. Penokohan

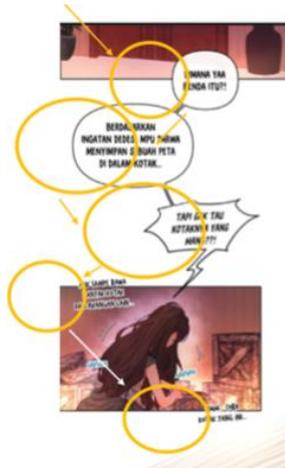
- 1) Citra** merupakan seorang gadis remaja usia 17 tahun. Dia merupakan seorang gadis yang suka dan tertarik kepada cerita, novel, animasi, dan komik. Dia memiliki sifat yang periang, namun mudah panik.
- 2) Timun Mas** merupakan seorang gadis berusia 17 tahun. Dia memiliki paras yang cantik dan memiliki sifat yang penyayang, pemberani, periang, pantang menyerah. Pada diri Timun Mas terdapat kekuatan yang terpendam. Kekuatan utama yang dimiliki Timun Mas ada kelincahan, memiliki kekuatan yang kuat.
- 3) Buto Ijo** merupakan seorang raksasa yang memiliki kulit berwarna hijau. Ia merupakan raksasa sakti yang memiliki sifat yang sombong, sering meremehkan, rakus, dan suka berkhianat.
- 4) Sarni** seorang wanita tua yang hidup sebatang kara di tepi hutan. Suaminya telah lama meninggal sehingga ia menjadi kesepian dan menginginkan seorang anak. Dia memiliki sifat yang baik hati, penyayang, dan mudah khawatir.
- 5) Dewi** merupakan dewi sakti yang membantu Timun Mas untuk melawan Buto Ijo. Ia merupakan seseorang yang bijaksana, sakti, baik hati, dan gemar membantu.

Tabel 3. Penokohan Karakter

Timun Mas	Baik hati, anggun, pekerja keras, pantang menyerah, pemberani.
Citra	Senang membaca komik dan cerita, periang, mudah panik
Buto ijo	Rakus, pengkhianat.
Sarni	Baik hati, Penyayang
Dewi	Sosok yang bijaksana, sakti, baik hati, dan gemar membantu

5. Layout/Panel/Balon

Berikut ini adalah referensi layout yang digunakan didalam pembuatan komik “Dimensi Timun Mas”



Gambar 3. Layout Balon Dialog Webtoon Dedes

(Sumber: <https://www.webtoon.2022>)

Format membaca dari webtoon yaitu dengan membaca dari kiri atas ke kanan bawah.



Gambar 4. Layout Manga Black Clover
 (Sumber: <https://www.blackclover-online.com>, 2022)

Format baca yang digunakan pada manga yaitu dengan membaca dari kanan atas ke kiri bawah.

A. Tone Warna

Jenis warna yang digunakan didalam perancangan komik digital ini yaitu warna RGB. Penggunaan tone warna pada komik ini menggunakan tone warna gelap untuk menambahkan suasana mencekam serta menggunakan tone warna alam seperti hijau, biru, dan warna lainnya.

B. Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan didalam menyusun komik digital ini yaitu dengan menggunakan font Comic Neue dan Bangers

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789 (!#\$%&/'!* @ ,?;:)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak
SCHADENFREUDE
 3964 Elm Street and 1370 Rt. 21
 The left hand does not know what the right hand is doing.
 mail@example.com http://www.cufonfonts.com

Gambar 5. Font Comic Neue

(Sumber: Goggle

<https://www.cufonfonts.com>, 2022)



Gambar 6. Font Bangers

(Sumber:

<https://i0.wp.com/www.downloadfonts.io>, 2022)

C. Desain Thumbnail

Berikut ini adalah desain thumbnail webtoon kanvas yang digunakan untuk komik adaptasi cerita rakyat Timun Mas.

a. Thumbnail ukuran 1080x1080 px



Gambar 7. Thumbnail ukuran 1080x1080 px

b. Thumbnail ukuran 1080x1980 px



Gambar 8. Thumbnail ukuran 1080x1980 px

c. Finishing

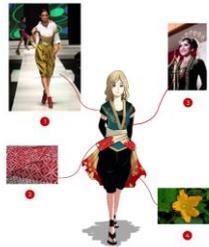
Hasil akhir dari perancangan komik digital ini yaitu berupa *web comic* yang bisa diakses di *website* webtoon kanvas.

PROSES DESAIN

1. Penjaringan Ide Karakter Tokoh Dan Pendukung

A. Studi Visual Unsur Properti

1. Timun Mas (Citra)



Gambar 9. Studi Visual Timun Mas (Citra)

A. Studi Visual

1. Model Pakaian Modern

Model pakaian yang dibuat pada karakter Timun Mas dibuat terinspirasi dari salah satu model pakaian modern.

2. Batik Motif Kawung

Penggunaan motif batik kawung sebagai salah satu cara untuk memberikan kesan pakaian khas dari Indonesia. Dipilihnya motif batik ini juga karena adanya kecocokan antara karakter Timun Mas dan filosofi batik kawung.

3. Motif tumbuhan pada pakaian nikah kebaya Jawa

Motif ini dijadikan salah satu inspirasi yang digunakan kedalam desain kostum untuk karakter Timun Mas. Hal ini diambil supaya kesan dari kebudayaan Jawa lebih melekat kepada karakter Timun Mas.

4. Bunga Tumbuhan Mentimun

Motif tambahan yang terdapat pada kain yang digunakan oleh Timun Mas sebagai salah satu ciri yang menandakan Timun Mas sebagai karakter yang lahir dari buah mentimun ajaib

2. Sarni



Gambar 10. Studi Visual Sarni

B. Studi Visual

1. Motif Tumbuhan Pada Kebaya Jawa Sama halnya seperti Timun Mas, pengayaan pakaian yang digunakan karakter Sarni diberikan sedikit motif yang mirip dengan motif tumbuhan yang terdapat pada kebaya Jawa untuk menambahkan kesan kebudayaan Jawa kepada para pembaca.

2. Motif Batik Kawung

Sama seperti pada Timun Mas, penambahan motif kawung pada pakaian

3. Sang Dewi



Gambar 11. Studi Visual Dewi

C. Studi Visual

1. Pakaian Kebaya Modern

Kostum yang dibuat untuk karakter Dewi ini terinspirasi dari desain busana kebaya modern yang dibuat supaya terlihat seperti seorang dewi yang berada pada komik/animasi dengan genre fantasi.

2. Motif Tumbuhan Pada Kebaya Jawa

Sama seperti Timun Mas dan Sarni. Motif pada kostum dewi ini dibuat dengan tujuan untuk menambahkan kesan budaya Jawa kepada pembaca.

A. Studi Visual Karakter Tokoh Utama dan Tokoh Pendukung

Didalam perancangannya, karakter pada komik ini didasarkan dari referensi karakter dari cerita Timun Mas yang sudah ada sebelumnya. Adapun pembuatan *artstyle* pada desain karakter komik ini mengacu ke arah *manga*. Berikut ini adalah refensi dari studi karakter yang digunakan sebagai acuan didalam membuat karakter pada komik “Dimensi Timun Mas”

1. Pendekatan *Artstyle* dan Struktur tubuh



Gambar 12. Karakter Webtoon Sri Asih (Sumber: Webtoon, <https://www.webtoons.com>, 2022)

Pendekatan *artstyle* dan struktur tubuh yang digunakan didalam merancang karakter komik “Dimensi Timun Mas” yaitu komik Webtoon Sri Asih. Dengan digunakannya pendekatan *artstyle* dan struktur tubuh komik Sri Asih, maka didapatkan desain karakter komik “Dimensi Timun Mas” sebagai berikut:

a) Timun Mas (Citra)



Gambar 13. Karakter Timun Mas (Citra)

Pembuatan karakter visual Timun Mas ini dibuat lebih berbeda dari sebelumnya (gambar sebelah kiri) dengan kesan yang lebih kekinian. Karakter Timun Mas memiliki rambut yang berwarna pirang

keemasan supaya karakter Timun Mas ini lebih mencirikan sesuatu yang spesial karena Timun Mas sendiri lahir dari bibit mentimun ajaib.

Pemilihan warna hijau sebagai bentuk

b) Citra



Gambar 14. Karakter Citra

Citra merupakan seorang gadis 17 tahun dari zaman sekarang. Secara visual, tampilan Citra dibentuk seperti orang yang lebih senang membaca cerita-cerita, dan komik. Pakaian yang digunakan oleh Citra dibuat lebih kekinian yang sesuai dengan gadis seusianya untuk membedakan dengan karakter-karakter yang ada pada komik ini.

c) Buto Ijo



Gambar 15. Karakter Buto Ijo Sebelum dan Sesudah

Pembuatan visual karakter Buto ijo dibuat tidak jauh berbeda dari sebelumnya. Secara visual Buto Ijo memiliki rambut yang panjang dan gigi bertaring sehingga bisa lebih menambahkan kesan seseorang yang terlihat jahat. Pakaian yang digunakan Buto Ijo ditambahkan dengan samping yang dipasang didekat pinggangnya. Pengambilan warna kostum

Buto Ijo untuk memberikan kesan yang berani, dan kuat.

d) Sarni



Gambar 16. Karakter Sarni
Sebelum dan Sesudah

Pembuatan karakter visual Sarni dibuat tidak berbeda jauh dari referensi yang digunakan. Perbedaannya hanya terletak pada celana dan motif pada pakaian. Pemilihan warna hijau karena Sarni merupakan seseorang yang hidup di tepi hutan dan dekat dengan alam

e). Sang Dewi



Gambar 17. Karakter Sang Dewi
Sebelum dan Sesudah

Pembuatan karakter dewi pada komik ini dibuat dengan mengenakan sebuah gaun yang memiliki corak pada bajunya. Pada budaya Jawa, warna kuning melambangkan keluhuran dan kemuliaan.

C. Studi Visual Bentuk Panel dan Balon

1. Bentuk Panel

Bentuk Panel yang digunakan didalam komik digital ini adalah kotak dan persegi empat, yang ditempatkan sesuai dengan layout yang dibuat. Pembuatan layout disesuaikan dengan percakapan antar tokoh, aksi, dan adegan yang ditampilkan di dalam komik digital ini.

2. Bentuk Balon Percakapan

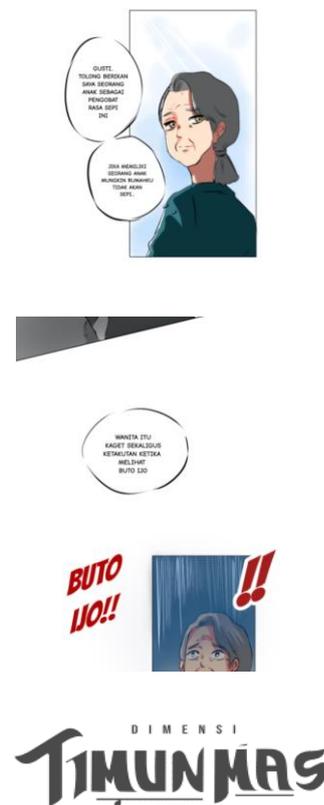
Bentuk balon percakapan yang dibuat didalam komik ini yaitu dengan bentuk oval, dengan tebal garis yang berbeda beda.

3. Bentuk Balon Narasi

Bentuk balon narasi pada komik ini dibuat berbentuk bulat dan oval tanpa adanya bentuk lancip pada bagian tertentu. Balon narasi ini disimpan jauh dari ilustrasi yang berada di komik.

C. Final Desain Komik Digital

Berikut ini merupakan hasil desain salah satu chapter komik digital dari banyaknya chapter yang dibuat.



Gambar 18. Komik Chapter 1 “Dimensi Timun Mas”

PENUTUP

Berikut ini adalah *Graphic Standard Manual* pada karakter komik “Dimensi Timun Mas”:



GSM Timun Mas



GSM Buto Ijo



GSM Citra



GSM Dewi



GSM Sarni

DAFTAR PUSTAKA

Amelia, Prisca, Harijati Purwaningsih. (2021) “Desain Komik Digital Cerita Rakyat Desa Arjowilangun”. Dalam jurnal: Brikolase 13 (2), 1-4.

Abdul Yusuf. (2022) Interpretasi: Pengertian, Jenis, dan Contoh. <https://penerbitbukudeepublish.com/materi/interpretasi/> [16 April 2022]

Daniar, Aninditya. (2020) “Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be A Poem”. Dalam jurnal: DESKOVI: Art and Design Journal 3 (2), 122-123.

Fatubun, Andres. (2017). Generasi Muda Melupakan Cerita Rakyat. <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat> [18 Februari 2022]

- Gumelar, MS. (2011). *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta Barat: Indeks
- Luzar, Laura Christina, Monica. (2014). "Penerapan Cultural Studies Dan Aliran Filsafat Dalam Desain Komunikasi Visual". Dalam jurnal: *Humaniora* 5 (2), 1296-1297.
- Novariyanto, Rizki Agung. 2020. "Makna Historis Monumen Kesenjaraan Kota Malang Sebagai Sumber Belajar Sejarah". Dalam jurnal: *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 9 (1), 52.
- Pertiwi, Ingrid Ialfonda, Endang Mulyaningsih, Lilik Kustanto. (2018). "Penerapan Model Pendekatan Adaptasi Novel Oleh Louis Giannetti Melalui Perbandingan Naratif Pada Film Dan Novel Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck". Dalam jurnal: *Sense*, 6 (1), 155-172.
- Ratnawati. (2021). "Nilai Moral Dalam Cerita Gunung Tangkuban Perahu Versi Kuningan". Dalam jurnal: *Suluh Edukasi* 2 (1) ,1-2.
- Riwanto, Mawan Akhir dan Mey Prihandani Wulandari. (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi". Dalam *Jurnal Pancar* 2 (1), 15-18
- Setiawan Agus, Toto Haryadi, Auria Farantika Yogananti. (2017). *Rupa Rupa Komunikasi Visual Kekinian*. Yogyakarta: Suluh Media
- Wahyu Priatna, Febryan, Asep Kadarisman, Sri Soedewi. (2021). "Perancangan Komik Digital Adaptasi Kisah Cerita Rakyat Nyai Anteh Sang Penunggu Bulan Dengan Reinterpretasi Modern Untuk Remaja Jawa Barat". Dalam *Jurnal e-Proceeding of Art & Design*, 8 (3), 1126-1139.