

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS MENGADAPTASI BUDAYA LOKAL KE BUDAYA POP DENGAN MENGOLAH DARI CERITA RAMAYANA

Irwan Chandra Harissa¹, Asnar Zacky², Heru Dwi Waluyanto³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: chandharissa@gmail.com

Abstrak

Ketika budaya sudah tidak lagi relevan untuk kebanyakan orang. Identitas sebuah bangsa kembali dipertanyakan. Generasi muda kehilangan antusias akan budayanya. Tidak lagi mengenal identitasnya. Novel grafis ini dibuat untuk menjadi jembatan antara manusia dan budayanya. Mengadaptasi budaya lokal cerita Ramayana ke budaya grafis pop yang sekuensial. Mengembalikan minat generasi muda terhadap budayanya dengan kemasan yang lebih modern.

Kata Kunci: Novel Grafis, Adaptasi, Budaya, Lokal, Pop.

Abstract

Designing a Graphic Novel to Adapt Local Culture into Pop Culture from Ramayana Story.

When a culture is not relevant anymore to its people, there is a big question about identity in this country. Young generation lose their enthusiasm of their own culture. They are no longer recognize their own identity. This graphic novel is made to become a bridge between humans and its culture. Adaptation from local Ramayana story into a new graphic sequential pop culture will restore the interest of young generation with more modern package of culture.

Keyword: *Graphic Novel, Adptation, Culture, Local, Popular.*

Pendahuluan

Bicara tentang budaya seringkali dikaitkan dengan warisan leluhur yang sangat kental dengan tradisi yang sakral, rumah adat, atau tarian tradisional. Pemikiran seperti ini tidak heran menimbulkan prasangka bahwa budaya identik dengan hal yang kolot, bahkan ketinggalan zaman. Padahal perwujudan kebudayaan dapat berupa gagasan, tingkah laku, sampai berbagai jenis benda buatan manusia yang mengikat kita pada gagasan atau peristiwa pada masa lalu (Sarumpaet (Editor), 2016).

Tahun 1997 industri komik Indonesia sempat mati suri, karena masuknya komik-komik luar ke dalam negeri, tahun 2011 terberitakan budaya Tengger mulai terancam punah. Hal-hal ini bisa terjadi karena kurangnya campur tangan kreatifitas masyarakat dan pemerintah untuk membentuk budaya kita menjadi lebih adaptif dengan keberadaan zaman yang terus berubah. Selain itu juga pergerakan teknologi di era

globalisasi menjadikan masyarakat kita untuk ingin terus mengenal sesuatu yang baru, yang tanpa sadar membuat mereka lupa akan tradisi pegangan mereka. Contoh-contoh tadi merupakan budaya yang besar. Namun bagaimana dengan budaya-budaya kecil yang menjadikan kita manusia Indonesia? Katakanlah budaya cium tangan ketika berangkat sekolah, musyawarah, antre. Masihkah budaya kecil itu ditemui? Mungkin pelan-pelan juga mulai tergantikan. Meskipun begitu, belakangan ini sudah mulai bermunculan pergerakan yang menunjukkan adanya bentuk adaptasi budaya. Contohnya tahun 2016 mulai adanya pengenalan budaya Baduy dengan budaya modern. Hal ini membuktikan bahwa adanya keberhasilan bila mau mengadaptasikan budaya dengan zaman, sehingga mampu meningkatkan faktor-faktor pendukung masyarakat lain.

Novel grafis adalah komik versi panjang, merujuk pada unsur visual dan verbalnya. Novel grafis

memperbolehkan adanya panel komik dan ilustrasi yang bebas dan luas dalam eksplorasinya, namun tetap diikuti dengan bahasa verbal yang lebih bebas dari komik. Kuncinya adalah memberikan pengalaman visual yang berurutan dan bercerita seperti komik, namun tetap memperhatikan tata tulis dan estetika dalam berbahasa. Menurut Seno Gumira Ajidarma, seorang penulis dan pengamat komik, menjelaskan pada wawancaranya dalam film dokumenter “Pahlawan Tinta” bahwa butuhnya keberadaan media komik di masyarakat, dikarenakan media populer ini mampu menjelaskan kebudayaan mereka pada zamannya dibuat. Dari sini dapat diambil kesimpulan bahwa sesungguhnya kebudayaan mengambil bentuk zaman yang dia hinggapi, dan harus terus berkembang dan beradaptasi menuju ke zaman yang selanjutnya. Novel yang adalah budaya pop ini dinilai mampu menjadi jembatan untuk masyarakat dengan budayanya, karena itulah perancangan ini diciptakan.

Dunia dalam novel grafis ini akan kental dengan budaya lokal yang diadaptasi kedalam bentuk budaya pop. Contohnya dalam dunia Ramayana ada kejadian dimana Laksmana bersumpah. Hal ini dikaitkan dengan masyarakat kita tentang berjanji, ada pula budaya musyawarah yang mampu dikaitkan dengan demokrasi. atau budaya antre dengan kemacetan dan lain-lain. Kumpulan budaya yang diadaptasi ini akan disatukan menjadi sebuah cerita tentang Ramayana. Oleh karena hal ini, maka akan sangat banyak perbedaan antara cerita Ramayana asli dengan cerita di novel grafis ini.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang novel grafis yang mengadaptasikan budaya lokal ke budaya pop dengan materi cerita Ramayana dengan sudut pandang budaya Indonesia.

Tujuan Perancangan

Menciptakan novel grafis yang mengadaptasi budaya lokal ke budaya pop dengan materi cerita Ramayana dengan sudut pandang budaya Indonesia.

Metode Perancangan

a. Data Primer

Data yang secara khusus dicari untuk keperluan riset Perancangan novel grafis mengadaptasi budaya lokal ke budaya pop.

- Data narasumber

Melakukan wawancara dengan praktisi sebagai narasumber untuk mengetahui proses adaptasi budaya lokal.

- *Data target audience*

Melakukan pengamatan pada masyarakat umur 18 tahun keatas untuk mengetahui seberapa jauh mereka mengenal kebudayaan lokal Indonesia.

b. Data Sekunder

Data yang didapatkan dari sumber untuk keperluan mengadaptasi budaya lokal ke budaya pop.

- Literatur

Mengumpulkan data dari buku-buku yang mampu menjadi referensi, serta sumber informasi mengenai budaya lokal, buku-buku psikologi tentang perilaku target market.

- Internet

Sumber informasi untuk mencari elemen visual dan gaya gambar yang cocok untuk perancangan novel grafis mengadaptasi budaya lokal ke budaya pop.

Metode Analisis Data

Analisa dan pengumpulan data dengan metode deskriptif kualitatif. Analisa informasi menggunakan metode 5W1H.

- *What*
 - Apa saja ciri budaya yang beradaptasi ke budaya pop?
 - Apa saja permasalahan yang membuat budaya tidak beradaptasi?
 - Apa salah apabila budaya tidak beradaptasi?
- *Where*
 - Dimana saja budaya dapat beradaptasi?
- *When*
 - Kapan budaya harus beradaptasi?
- *Who*
 - Siapa saja yang merasakan perubahan dari budaya yang beradaptasi?
- *Why*
 - Mengapa budaya harus beradaptasi?
 - Mengapa masyarakat harus tau kalau budaya beradaptasi?
- *How*
 - Bagaimana masyarakat tau ada budaya lokal yang beradaptasi ke budaya pop?

Data yang dikumpulkan diproses, dianalisa dan diolah sesuai dengan kebutuhan untuk menjawab pertanyaan dan alasan mengapa budaya lokal beradaptasi ke

budaya pop. Data visual ada untuk menjadi referensi unsur visual yang hendak dimasukkan kedalam novel grafis.

Pembahasan

Istilah Novel Grafis yang pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner dari Amerika Serikat pada paruh terakhir tahun 1970-an. Ketika terbit pertama kali pada 1978 di Amerika Serikat, Will Eisner sengaja membedakan diri dari sembarang komik, yakni menerpakan istilah novel grafis di sampulnya. Menurut R.C. Harvey, novel grafis adalah komik yang berformat panjang, yang berarti jumlah halaman yang lebih banyak. Perbedaan komik dan novel grafis terletak pada panjangnya cerita (Murray, 2016). Panjangnya cerita termasuk dengan berbagai jenis elemen visual dan verbal didalamnya. Bobot dari elemen visual, dan luasnya nilai sastra dari elemen verbal menjadi salah satu contoh pembeda antara komik dengan novel grafis.

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2016), mengadaptasi berarti menyesuaikan. Diambil dari kata adaptasi, yang dalam konteks budaya berarti perubahan dalam unsur kebudayaan yang menyebabkan unsur itu dapat berfungsi lebih baik bagi manusia yang mendukungnya.

Budaya adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia dengan belajar (Koentjoroningrat, 1985). Budaya lokal adalah aspek-aspek yang mendefinisikan masyarakat di sebuah daerah tertentu. Budaya lokal biasanya berbentuk tradisi di masyarakat. Hal-hal yang berbentuk fisik seperti upacara dan barang-barang, bahasa, logat, bahkan cara pandang masyarakat bisa menjadi budaya dan tradisi di sebuah daerah. Budaya Populer adalah budaya tradisional yang didefinisikan ulang dengan media-media modern

Tujuan Kreatif

Tujuan novel grafis ini adalah membuat sebuah jembatan antara masyarakat dengan budayanya dengan cara mengadaptasikan bebas cerita Ramayana. Sebuah cerita yang sudah banyak orang tahu sehingga lebih mudah dimengerti tiap pembacanya. Dengan cerita yang dimodifikasi, menambahkan unsur-unsur baru didalamnya dan diadaptasikan dengan budaya pop sehingga diharap mampu menarik banyak *target audience* dan menyampaikan berbagai jenis tata nilai.

Gaya transisi hampir mirip dengan komik, masih mempertimbangkan tampilan alur panel yang berurutan untuk menceritakan berbagai jenis adegan dan situasi, namun lebih didominasi dengan panel-panel besar dan *gutter* yang lebar. Hal ini dilakukan

untuk memberi ruang pada teks agar lebih mudah dibaca, karena salah satu keunggulan novel grafis adalah sastranya. Transisi tiap halamannya akan lebih menggunakan teknik *aspect to aspect*, agar para pembaca bisa mengamati dunia Ramayana dan budaya-budaya yang dimasukkan kedalamnya. Aspek-aspek budaya disini bukan sekedar dinarasikan bentuk cerita saja, namun juga ditampilkan sebagai bentuk gambar. Seperti pakaian, bentuk rumah, eksplorasi pada tata kota, dan kebiasaan adat istiadat, dialek bahasa serta sikap laku karakter-karakter. Sehingga pembaca bisa menilai sendiri bahwa mereka bisa dan harus mencoba untuk menjadi lebih dekat dengan budayanya sendiri. Dengan memberikan pengalaman visual yang kuat, otomatis akan memberikan gambaran kepada pembaca tentang pesan tersirat dari budaya kita yang sebenarnya harus dilestarikan. Selain itu secara visual novel grafis ini hendak memberikan sedikit petunjuk-petunjuk kecil tentang sebuah rahasia yang cerita ini ingin pesankan pada pembaca.

Sudut pandang bercerita dari novel ini adalah sudut pandang orang pertama. Segala jenis narasi yang muncul adalah pemikiran tokoh Shinta sebagai tokoh utama. Selain itu, karena novel grafis ini memiliki cerita utama tentang bagaimana budaya lokal diangkat ke budaya pop maka berbagai permasalahan yang diangkat didalam novel grafis ini harus mampu menjelaskan zamannya. Namun latar belakang tetap menggunakan masa lampau dikarenakan masyarakat kita yang sangat modern kini, masih saja memiliki kepercayaan yang sangat besar dengan tradisi, budaya bahkan pamali-pamali di tiap daerahnya.

Tema Cerita

Tema cerita yang diangkat dan diolah adalah sosial budaya. Meskipun didalamnya terdapat unsur politik dan asmara, namun fokus utama dari cerita novel grafis ini adalah bagaimana sikap sosial kita terhadap budaya kita sendiri dikalangan masyarakat. Unsur politik disini dijadikan sebagai latar belakang karakter dalam cerita ini. Berfungsi sebagai kritik kecil kepada masyarakat kita sendiri bahwa orang dengan jabatan dan latar belakang merupakan salah satu penentu berkembangnya sebuah kebudayaan.

Unsur asmara diolah dari bumbu cerita dari dinamika tokoh-tokohnya Tokoh Shinta kontras dengan Rama. Motivasi Rama adalah politik dan Shinta adalah budaya. Pertemuan keduanya hendaknya mampu menjadi jembatan antara pemikiran modern dengan pemikiran tradisional.

Judul Perancangan Novel Grafis

Judul novel grafis yang dirancang adalah "Menunggumu Menunggu". Judul ini merepresentasikan sebuah penantian sedang "Menunggu" untuk diwujudkan. Dikarenakan tokoh-

tokoh didalamnya banyak yang mudah untuk meredakan sebuah keinginan, harus ada daya alam yang mengikat kembali perasaan keduanya.

Bentuk Penyajian dan Variasi Tampilan

Tampilan tiap halaman akan bercerita tentang bagaimana isi hati Shinta memandang pertemuannya dengan Rama. Untuk menghindari cara bercerita yang deskriptif seperti komik, maka digunakan budaya berpuit sebagai muatan yang mampu mengalihkan bentuk deskriptif menjadi lebih menarik dan tentunya membawa bentuk-bentuk literasi dan sastra. Cara penggambaran ilustrasi masih menggunakan alur panel seperti komik, namun didominasi dengan panel besar. Panel-panel kecil digunakan untuk cara bercerita yang lebih sekuensial. Diatur sebagaimana mungkin, sehingga merepresentasikan kondisi yang ingin diwujudkan.

Gaya gambar yang dipakai akan menggunakan teknik arsiran. Hal ini dipilih karena ingin menunjukkan kesan sifat di tiap objek didalam gambar. Arsiran adalah teknik yang mampu merepresentasikan sifat dengan garis yang repetitif. Dengan tiap objek yang memiliki sifat sendiri, maka akan lebih mudah bagi pembaca untuk mengenali sifat objek didalam tiap ilustrasi.

Adaptasi merupakan bagian terpenting dalam pengolahan bentuk visual dan verbal dari novel grafis ini. Sebagai materi utama, budaya lokal yang disasar haruslah bisa dikenali oleh pembaca nanti. Meski begitu tetap harus ada budaya-budaya lokal yang jarang orang tahu diperkenalkan juga.

Budaya yang diadaptasi adalah:

- Sistem kerajaan dan pencarian sumpah.

Sistem kerajaan dan perpolitikan merupakan hal yang identik. Keduanya sama-sama bermain tentang kekuasaan.

- Sumpah pada kekuasaan dan Propaganda

Dalam kehidupan berpolitik jabatan menjadi tombak kekuasaan untuk mengatur sebuah keputusan. Namun di zaman ini sayangnya sumpah tidak lagi menjadi sakral. Bisa ada banyak kasus kesaksian palsu dalam persidangan, demi mengamankan sebuah status. Hal ini berikat dengan propaganda yang manusia dulu ciptakan untuk membangun sebuah kekuasaan. Berbanding terbalik dengan perwayangan yang menceritakan bahwa sumpah adalah sakral, karena disaksikan oleh semesta.

- Rama, Shinta, Belahan Jiwa, dan Takdir.

Kedua tokoh ini adalah representasi dari belahan jiwa. Dimana hal ini selalu menjadi perdebatan di era modern. Apakah cinta adalah takdir?

- Randu Tapak dan Reinkarnasi.

Cerita Ramayana selalu dekat dengan tema reinkarnasi. Dicerita aslinya Shinta merupakan jelmaan dewi yang tujuannya berbeda-beda di tiap cerita Ramayana. Sedangkan bunga randu tapak atau dandelion berteman bunga yang rapuh dan mudah terbawa angin. Lalu terpisah antara satu sama lain dan menemukan arti baru dalam hidup.

Sasaran

Target audience dari novel grafis ini adalah masyarakat dengan usia 18 tahun keatas, terutama anak muda di kota besar lingkup daerah pulau Jawa, mengingat perkembangan media baca komik dan novel masih berpusat disana. Pendekatan dilakukan dengan isi cerita yang cukup rumit, namun dengan alur yang menarik dan mudah dimengerti banyak orang. Novel grafis harus bisa mengikat perhatian sebanyak mungkin orang-orang yang menyukai komik, novel, bahkan berbagai jenis karya sastra dengan kedalaman dari muatan yang disajikan, bukan hanya sekedar tempelan.

Batasan Lingkup Perancangan

Objek yang dirancang adalah novel grafis yang mampu mengadaptasi budaya lokal ke budaya pop dengan mengolah dari cerita Ramayana.

a. Demografis

Usia 18 tahun ke atas, Strata Ekonomi Sosial B-A, anak laki-laki dan perempuan.

b. Geografis

Indonesia.

c. Psikografis

Penikmat budaya pop yang ingin merasakan sentuhan budaya lokal asli Indonesia di dalamnya.

d. Behavioral

Ingin membeli dan memiliki sesuatu yang menjadi budaya pop.

Strategi Media

Novel grafis ini dibatasi dalam bentuk fisik berupa buku cetak saja, tidak sampai bentuk digitalnya, kecuali khusus untuk keperluan promosi. Hal ini didasari keinginan untuk lebih menunjang niat baca dan melestarikan budaya membaca itu sendiri dikalangan masyarakat.

Ukuran dan Jumlah Halaman

Novel grafis "Menunggumu Menunggu" akan memiliki 80 halaman dengan ukuran buku A5 yaitu 14,8 cm x 21 cm. Proses finishing menggunakan *soft*

cover, karena nyaman bila dibaca. Berbeda dengan *hard cover* yang agak keras, sehingga buku tidak terlalu nyaman bila dibaca secara berulang.

Sinopsis

Rama dan Shinta yang sedang dalam pengembaraannya tidak sengaja saling bertemu. Mereka sama-sama datang sebuah negeri untuk mendengarkan puisi. Namun siapa sangka kesamaan ini rupanya punya motif yang berbeda. Shinta adalah kutu buku yang mengelilingi dunia untuk mendengarkan puisi, sedangkan Rama adalah seorang politisi yang hendak menjadikan puisi-puisi yang ia dengar untuk menjadi sumpah dan propagandanya dalam menjalankan kekuasaan di negerinya. Kontras antara mimpi kedua orang ini mempertanyakan kembali untuk apa mereka datang ke tanah ini. Sebuah penantian yang mereka saling tunggu.

Konsep Gaya Desain

Gaya yang diambil adalah gaya semi realistik dengan teknik arsiran. Alur panel membawakan gambaran teknik *aspect to aspect*. Hal ini dipilih agar pembaca lebih bisa merasakan dunia yang ada didalam buku, bukan sekedar menantikan kemajuan cerita saja. Gaya gambar semi kartunis seperti komik Jepang.

Gaya bercerita didominasi dengan teks dan gambar. Bagian teks akan menjelaskan cerita secara verbal dan bagian visual memberikan deskripsi singkat akan kondisi yang terjadi, namun juga memberikan petunjuk-petunjuk kecil tentang bagaimana cerita dan multi interpretasi dari pesan yang disampaikan. Penggunaan gaya visual ini menggunakan teknik tata letak *wide space*. Sehingga arah pandang pembaca mampu lebih diatur.

Teknik Pengerjaan

Pengerjaan dimulai penyusunan naskah cerita terlebih dahulu. Setelah itu mengatur tata letak antara teks dengan unsur visual yang harus dikerjakan. Hal ini dilakukan agar secara garis besar, bentuk akhir dari keseluruhan naskah bisa langsung terlihat, meskipun hanya dalam bentuk gambaran kasar sketsa. Setelah itu baru dimulai pembuatan bentuk karya visual.

Dalam pengerjaannya, visual yang dikerjakan biasanya dimulai dengan sketsa menggunakan pensil ukuran H. Dengan ukuran pensil sekecil ini maka mudah dihapus dan tidak meninggalkan bekas hitam, meskipun dalam pengerjaannya kadang pensil H bisa menghasilkan bekas gores pada kertas, karena ujungnya yang sangat kecil. Sketsa yang sudah dikerjakan dengan pensil H ini lalu ditebali lagi dengan pensil mekanik ukuran 0,05. Pensil mekanik memiliki keunggulan berupa warnanya yang cukup pekat dan tegas. Setelah itu dimulailah proses penintaan. Proses penintaan

biasanya dimulai dengan mengerjakan karakter atau subjek yang berbentuk manusia terlebih dahulu. Pengerjaan ini menggunakan *G-Pen*. Alasan dipilihnya *G-Pen* ini karena ujungnya yang dapat kita atur ketebalan dan intensitas tintanya. Sehingga struktur garisnya mampu terasa berbeda dengan visual latar belakangnya. Untuk latar belakang digunakan *drawing pen* dari ukuran 0,2 sampai 0,5. Dan untuk proses arsir menggunakan *drawing pen* ukuran 0,05. Setelah proses penggambaran selesai, bagian-bagian tertentu diberi efek cat air. Agar memberikan kesan abu-abu yang bisa menjelaskan kesan bayangan pada gambar. Gambar yang sudah selesai masuk ke proses *scan* agar bisa diproses lebih lanjut dalam bentuk digital.

Setelah pengerjaan gambar maka proses berikutnya adalah membuat *tata letak* dari gambar-gambar dan teks penunjang dalam novel yang disusun. Proses *tata letak* ini tidak akan terpaku pada sketsa yang pada awalnya dikerjakan. Pastinya akan ada banyak sekali perubahan-perubahan seperti tata letak, ukuran, atau mungkin jumlah halaman. Karena dalam pengerjaannya ketika gambar sudah selesai akan lebih baik bila disesuaikan lebih lanjut dengan media-media lain yang bersanding dengan gambar-gambar tersebut. Dari segi cara cerita bercerita-pun pasti akan memerlukan banyak sekali penyesuaian, sebab ketika novel grafis sudah selesai akan dicoba untuk dibaca oleh penulis dari awal sampai akhir. Proses ini dilakukan dengan melakukan test print pada novel grafis dengan ukutan yang sama namun dengan kualitas cetak yang lebih rendah. Hal ini dilakukan untuk menjadi percobaan untuk menilai apakah isi cerita, gambar, cara bercerita, teks, dan tata letak bisa dibaca dengan nyaman oleh pembaca atau tidak.

Konsep Font

Font yang dipakai untuk teks dan judul dalam novel grafis “Menunggumu Menunggu” adalah Times New Roman. Pemilihan ini didasari oleh adanya keinginan memberi kesan klasik pada teks. Selain itu Times New Roman juga memiliki tingkat *readability* yang baik. Penggunaan font tidak hanya sekedar dipakai, namun tetap diatur *kerning* dan *line spacing*-nya.

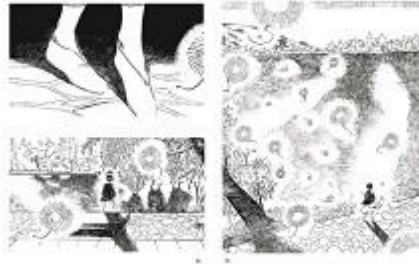
- Times New Roman
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
vwxyz
1234567890!@#\$%^&*()-_+=

Contoh Hasil Jadi

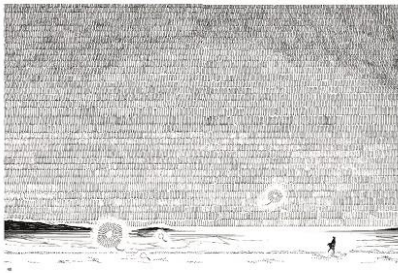
Berikut ini adalah final eksekusi media buku novel grafis “Menunggumu Menunggu”



Gambar 1. Final sampul novel grafis



Gambar 2. Contoh final halaman buku



Gambar 3. Contoh final halaman buku



Gambar 4. Final poster karya



Gambar 5. Final poster konsep



Gambar 6. Final teaser trailer

Simpulan

Novel grafis “Menunggumu Menunggu” memberikan suatu pemikiran akan suatu hal yang kontras berpotensi menimbulkan sebuah cerita. Budaya lokal dan budaya pop merupakan suatu jenis budaya, namun keduanya memiliki motif yang berbeda. Budaya lokal yang lekat dengan warisan dan identitas dini sebagai manusia Indonesia. Budaya populer yang dekat dengan kemajuan zaman, keterbukaan ruang berpikir dan teknologi. Sama dengan Rama dan Shinta yang sama-sama mencari puisi, namun dengan motif yang berbeda. Meski banyak perbedaan dan perpisahan, namun alam semesta hendaknya selalu menemukan jembatan untuk penengah kedua bentuk ini. Secara garis besar konklusi inilah yang didapatkan, bahwasanya mengangkat budaya lokal merupakan suatu hal yang menarik dan rupanya lebih banyak menghasilkan banyak hal yang relevan dengan masyarakat masa kini. Tidak hanya itu cara bercerita dengan mengangkat budaya lokal secara tidak langsung menjelaskan zaman karya tersebut dibuat.

Daftar Pustaka

- Ajidarma, S.G. (2010). *Cita-cita "Sastra" dalam Komik*. Retrived 15 March 2017 from <http://nalar.co.id/cita-cita-sastra-dalam-komik-1165.php>
- Ajidarma, S.G. (2010). *Will Eisner & Novel Grafis*. Retrived 15 March 2017 <http://nalar.co.id/will-eisner-novel-grafis-1128.php>
- Anggoro, D. (2004). *Komik Tidak Pernah Mati*. Retrived 17 March 2017 from <http://internal.artikel.blogspot.co.id/>
- Budi, S. (2016). *Q&A Komik Sama Sweta. - Vlog #031*. Retrived 19 March 2017 from <https://www.youtube.com/watch?v=gtugm5M3MHo&t=313s>
- Budi, S. (2016). *Komik Indonesia sekarang tu gimana sih?* Retrived 19 March 2017 from <https://www.youtube.com/watch?v=o6IR7VGSynY>
- Chu, L.T. Personal Interview. 24 December 2016.
- Delfiano, D.N. Personal Interview. 25 March 2017.
- Ichsan, M.W . (Produser).(2005). *Pahlawan Tinta*. Retrived 9 February 2017 from <https://www.youtube.com/watch?v=uaqMInrLqoM&t=1050s>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016). *Adaptasi*. Retrieved 10 February from <http://kbbi.web.id/adaptasi>
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic: The Invincible Art*. New York: Harper Collins Publisher,inc.
- Mulyadi, A. (2011). *Budaya Tengger Terancam Punah*. *Kompas.com*. Retrived 10 February 2017 from <http://regional.kompas.com/read/2011/06/13/18422354/Budaya.Tengger.Terancam.Punah>.
- Murray, C. (2016). *Graphic Novel*. Encyclopedia Britannica. Retrived 10 February 2017 from <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>
- Prodjo, W.A. (2016). *Perkenalan Budaya Baduy dengan Budaya Modern*. *Kompas.com*. Retrived 10 February 2017 from <http://travel.kompas.com/read/2016/04/08/155>
- Rajagopalachari, C. (1971). *Kitab Epos Ramayana*. (Penerjemah, Yudi Murtanto) Yogyakarta: IRCiSoD.
- Riris K. Toha Sarumapaet. (Editor), 2016. *Krisis Budaya?* Jakarta: Yayasan Pustaka, Obor Indonesia.
- Susiantio, D. (2012). *Ramayana: Dari Sansekerta Menjadi Jawa Kuno*. Retrived 17 March 2017 from <https://hurahura.wordpress.com/2012/10/26/ramayana-dari-sansekerta-menjadi-jawa-kuno/>
- Taufik, N. (2015). *Pengertian Kebudayaan Menurut Koentjoroningrat*. Retrived 17 March 2017 from <http://estetika-indonesia.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-kebudayaan-menurut-menurut.html>
- Yudo. (2013). *Menulis Adaptasi*. Retrived 18 May 2017 from http://pelitaku.sabda.org/menulis_adaptasi