

PERANCANGAN KARAKTER DALAM ADAPTASI NOVEL SEMUA IKAN DI LANGIT MENJADI NOVEL GRAFIS

Realino Marpaung

Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan

e-mail: realinomarpaung@gmail.com

ABSTRAK

Novel merupakan media yang memuat sebuah cerita fiksi, cerita-cerita di dalam novel tidak terbatas mengenai kehidupan keseharian saja, cerita di dalam novel bisa juga mengandung unsur-unsur fantasi seperti novel Semua Ikan di Langit. Novel Semua Ikan di Langit bercerita tentang tokoh utama yang merupakan sebuah Bus yang dibawa berpetualang bersama Beliau, sesosok anak kecil yang bisa menciptakan keajaiban. Sebuah media seni pun mampu diadaptasikan ke dalam media seni lainnya. Sebuah novel contohnya dapat diadaptasikan ke novel grafis. Novel grafis ini juga penulis pilih sebagai media untuk mengadaptasi novel Semua Ikan di Langit. Novel grafis dipilih karena memiliki kelebihan tersendiri daripada novel grafis. Novel grafis dapat membuka sebuah wawasan mengenai struktur dan gaya bahasa yang baru. Dalam pembuatan novel grafis, penulis juga memakai teori psikologi warna, simbolisme bentuk, dan transisi panel. Novel grafis yang penulis buat berfokus pada cerita mengenai petualangan Bus dan Beliau. Tujuan pembuatan novel grafis yang diadaptasi dari sebuah novel adalah agar cerita Semua Ikan di Langit lebih dikenal melalui format yang baru, dan agar ada penulis-penulis lain yang mau untuk mengeksplorasi mengenai pengadaptasian media ke dalam media lainnya.

Kata Kunci: Petualangan, Novel Grafis, Novel, Anak-anak

PENDAHULUAN

Novel merupakan sebuah narasi atau cerita yang memiliki batasan-batasan yang berisikan pengalaman-pengalaman manusia yang saling terkoneksi melalui kejadian-kejadian tertentu di sebuah tempat atau latar yang spesifik. Novel merupakan sebuah karya fiksi, dan fiksi sendiri merupakan sebuah seni untuk menciptakan dunia yang menyerupai dunia asli lewat teks atau ucapan (Burgess, 2019). Salah satu novel fiksi yang memiliki cerita yang menarik dan mengangkat tema yang berbeda dari novel-novel Indonesia pada umumnya adalah novel Semua Ikan di Langit, novel ini merupakan novel pemenang sayembara sastra dewan kesenian Jakarta tahun 2016 karya Ziggy Zezszyzeoviennabizkie. Menceritakan sang tokoh utama yang merupakan sebuah bus DAMRI dengan trayek Dipatiukur sampai Leuwipanjang, bus ini berpetualang bersama Beliau, sesosok anak kecil dengan rambut hitam lebat yang memakai mantel berwarna biru, Beliau juga ditemani dengan ikan julung-julung yang selalu ada di sisinya. Sang karakter utama bersama-sama dengan Beliau dan ikan julung-julungnya berpetualang melintasi ruang dan waktu, bertemu dengan makhluk-makhluk unik, seperti kecoak luar angkasa, dewa kucing, dan seorang manusia yang bernama

Membingungkan. Novel semua ikan dilangit merupakan sebuah dongeng anak-anak yang ingin membawakan narasi penciptaan dunia. Kata-kata pada novel ini juga mudah untuk dipahami, dan tidak menggunakan istilah-istilah yang rumit. Penulis pun memilih untuk mendaptasi Semua Ikan di Langit menjadi novel grafis, cerita Semua Ikan di Langit dipilih karena cerita ini memiliki keunikan di antara novel-novel lainnya, selain karena pemenang sayembara itu sendiri, novel ini mengenalkan konsep penciptaan dunia dengan dongeng, juga mengenalkan Tuhan dengan cara yang unik (menggambarkannya sebagai seorang anak laki-laki [Beliau]). Novel grafis merupakan sebuah media yang serupa dengan komik (kumpulan gambar dan teks), yang biasanya dikhususkan untuk pembaca dewasa, dengan tema atau narasi yang lebih rumit dan penggambaran yang lebih kompleks (Murray, 2017). Pemilihan novel grafis sebagai media adaptasi karena novel grafis memiliki beberapa keunggulan salah satunya adalah novel grafis mampu menawarkan kesempatan para pembaca untuk membaca sebuah cerita dengan struktur dan gaya bahasa yang baru (Fang, 2018). Tujuan utama dari dibentuknya novel grafis ini adalah mengenalkan cerita Semua Ikan di Langit kepada pembaca dengan format yang baru (adaptasi novel menjadi novel grafis).

KAJIAN TEORI



Gambar 1 Panel dari Komik Deadly Class karya Wes Craven (Sumber: google.com)

Dalam bab kajian teori, penulis akan membahas teori-teori yang memiliki relevansi dengan novel grafis dan elemen-elemen pembentuknya, penulis menggunakan potongan komik Deadly Class karya Rick Remender dan Wes Craig (Gambar 2.1) sebagai contoh teori-teori apa saja yang diaplikasikan ke dalam sebuah halaman dalam komik atau novel grafis. Teori-teori yang akan dibahas adalah teori transisi panel, istilah-istilah elemen pembentuk komik atau novel grafis, psikologi warna dan juga simbolisme bentuk pada desain karakter.

Di dalam sebuah komik maupun novel grafis, transisi sebuah kejadian antar satu panel dengan kejadian di satu panel lainnya (yang disebut juga sebagai transisi panel atau *panel transition*) terbagi menjadi beberapa kategori di mana kategori-kategori tersebut dibentuk dari seberapa besar tingkat *closure* yang diperlukan untuk bisa melihat keseluruhan narasi cerita secara lengkap dan utuh. Subjek ke subjek merupakan kategori transisi panel yang dipakai dalam Gambar 2.1. Subjek ke subjek adalah sebuah transisi antara subjek (karakter pun benda) di dalam

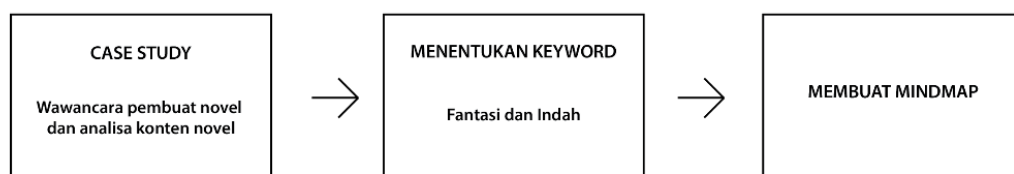
satu rentang waktu yang sama (McCloud, 2016). Pada Gambar 2.1 subjek yang diperlihatkan ada tiga yaitu si kakek tua, remaja laki-laki dan remaja perempuan. Transisi panel terjadi antara laki-laki dan si kakek, pada panel pertama dan keempat si kakek diperlihatkan sebagai subjek yang berbicara, dan pada panel kedua dan kelima, berganti menjadi si remaja laki-laki yang diperlihatkan dalam panel sebagai subjek yang berbicara. Transisi ini memang dipakai khususnya ketika terjadi adegan berdialog antar tokoh (subjek).

Sebuah komik dan novel grafis juga terdiri dari elemen-elemen pembentuknya. Ada empat terminologi yang perlu diketahui mengenai elemen pembentuk novel grafis, khususnya pada Gambar 2.1, yaitu panel, *panel frame*, *open panel* dan balon kata. Panel adalah kotak yang menampung sebuah gambar dalam komik atau novel grafis. Panel dikelilingi oleh sebuah *panel frame* atau *border*, yaitu sebuah bingkai kotak yang melingkupi satu panel. Sementara *open panel* adalah panel yang tidak memiliki *frame* disekelilingnya seperti pada Gambar 2.1 di mana panel-panelnya tidak terdapat sebuah garis bingkai. Lalu ada pula balon kata, balon kata adalah sebuah gambaran berbentuk balon yang berisikan kata yang diucapkan secara langsung oleh karakter (Cooney, 2011).

Setelah transisi panel dan istilah elemen-elemen pembentuk novel grafis, perlu juga diketahui mengenai simbolisme bentuk pada desain karakter. Setiap desain karakter dibentuk oleh bentuk-bentuk sederhana (segitiga, lingkaran, persegi atau kotak), bentuk-bentuk ini dapat memberikan petunjuk visual kepada pembaca seperti apa kepribadian karakter yang ditampilkan. Pada Gambar 2.1, dapat dilihat bentuk kakek pada panel pertama, memiliki banyak bentuk segitiga pada desainnya (hidung, dagu, dan jari tangan). Bentuk segitiga sendiri mengindikasikan karakter tersebut memiliki sifat yang culas, dan jahat (Bancroft, 2006).

Selain simbolisme bentuk pada desain karakter, psikologi warna juga merupakan teori yang diaplikasikan pada novel grafis Semua Ikan di Langit. Psikologi warna adalah sebuah dampak yang ditimbulkan sebuah warna terhadap tingkah laku dan perasaan manusia. Sebuah warna tidak pernah netral, ia akan selalu mestimulasi sebuah perasaan khusus yang muncul dari pembaca atau audiens yang melihatnya (Arnston, 2003). Warna hitam pada Gambar 2.1 digunakan secara dominan sebagai *shading* pada wajah, badan, dan tangan. Warna hitam adalah warna yang dapat diasosiasikan dengan misteri, kekuatan, dan hal dramatis. Warna ini juga dapat dilihat sebagai warna yang merepresentasikan kerumitan (*sophistication*) dan keeleganan (Koenig, 2007).

METODOLOGI



Gambar 2 Bagan Metodologi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan metode *case study* dan juga *mindmapping* dalam menganalisa novel Semua Ikan di Langit. Metode *case study* adalah sebuah strategi riset dengan mengadakan investigasi konteks (atau konten) secara mendalam. Menggunakan beberapa sumber dan bukti riset. Metode *case study* juga mengandung pencarian data dan analisa data. Data-data ini bisa didapat dari hasil wawancara, observasi, dan juga analisa-analisa dokumen (Martin & Hanington, 2012). Penulis mewawancarai pencipta Semua Ikan di Langit, Ziggy Zezsyazeoviennabizkie via *e-mail* dan memperoleh data-data eksternal (data-data yang tidak terkandung novel Semua Ikan di Langit), penulis juga menganalisa langsung cerita Semua Ikan di Langit (mulai dari menjabarkan tokoh-tokoh yang ada, latar tempat, latar suasana, maupun sudut pandang cerita yang dipakai). Setelah menganalisa data-data yang ada, penulis pun menentukan *keyword* yang bisa merepresentasikan cerita novel Semua Ikan di Langit. *Keyword* yang dipilih oleh penulis adalah “fantasi” dan “indah”, kedua *keyword* ini dipilih karena tema dari cerita Semua Ikan di Langit mengangkat cerita fantasi, di mana terdapat makhluk-mahluk yang tidak ada di dunia nyata (“Fantasy”, 2020), sementara untuk kata indah diambil karena dapat menggambarkan keindahan dunia-dunia yang dibangun dalam novel Semua Ikan di Langit. Kemudian dari *keyword* yang ada penulis kemudian membuat sebuah *mindmap*. *Mindmap* merupakan sebuah alat pemecahan masalah visual yang mampu membantu menghasilkan ide-ide dan mengembangkan sebuah konsep (Martin & Hanington, 2012). Metode-metode di atas digunakan untuk membantu penulis dalam menganalisa data dan mengolahnya menjadi solusi visual dalam mengembangkan novel grafis.

PEMBAHASAN

Setelah melewati beberapa metode-metode pengumpulan data dan analisa data, maka penulis mendapatkan data-data yang ada sebagai berikut:

Tabel 3.1 Data-data Konten Novel Semua Ikan di Langit

Tema	Gaya Penulisan	Sudut Pandang	Tokoh Utama
Petualangan, Penciptaan, Persahabatan dan Percintaan	Narasi	Orang Pertama	1) Bus Tokoh utama dalam Semua Ikan di Langit merupakan sebuah bus DAMRI (Djawatan Angkoetan Motor Indonesia) dengan trayek Dipatiukur–Leuwipanjang. 2) Beliau Beliau merupakan seorang anak kecil yang mengajak tokoh utama berjalan-jalan dan berpetualang melintasi ruang dan waktu. 3) Nadezhda Nadezhda merupakan binatang kecoak yang diselamatkan oleh Beliau dan Bus. Nadezhda diselamatkan dari kamar luar angkasa yang mengurungnya.

Latar		
Tempat	Waktu	Suasana
Tempat sampah, gurun pasir, kamar di luar angkasa, Auschwitz (Jerman), toko sepatu, Bandung (Dipatiukur–Leuwipanjang), pohon luar angkasa, pasar, toko roti, tepi pantai, pohon luar angkasa, pulau di tengah laut, rumah luar angkasa/kamar penyikasaan.	Masa depan dan masa lalu	Mengharukan, menyedihkan, dan mengerikan

Untuk desain karakternya, penulis mencoba memvisualisasikan karakter Beliau. Dalam novel Semua Ikan di Langit karakter Beliau digambarkan sebagai anak laki-laki berambut hitam dan bergelombang. Ia memiliki muka pucat, mata yang selalu terbuka dengan pupil berwarna hitam, dan juga bertelanjang kaki. Beliau juga terkadang suka melayang di dalam Bus dan selalu memakai mantel berwarna biru (Zezsyazeoviennabizkie, 2017, p. 11).



Gambar 3 Referensi Karakter Beliau dan Mantelnya

Dalam Semua Ikan di Langit perancangan karakternya sendiri tidaklah terlalu sulit, karena pembuat cerita sudah mendeskripsikan tampilan fisik dan atribut yang dipakai secara jelas. Penulis tinggal perlu mencari referensi yang mendekati ciri-ciri yang ada dalam novel. Penulis pun memakai referensi anak lelaki dengan rambut yang ikal, dan berkulit putih (meski tidak dijelaskan apa warna kulit Beliau, namun karena Beliau bermuka pucat, maka penulis menyimpulkan warna kulit Beliau adalah putih) (Gambar 4.1).

Dalam desain karakter Beliau (Gambar 4.2) penulis memakai bentuk-bentuk dasar lingkaran seperti pada mata dan telinga. Bentuk dasar lingkaran dipakai karena bentuk ini mengindikasikan si karakter sebagai karakter yang memiliki sifat yang baik, lucu dan juga menggemaskan (Bancroft, 2006). Sementara warna yang dipakai pun merupakan warna-warna yang cerah. Warna-warna ini dipakai karena target audiens untuk perancangan ini adalah anak-anak dan anak-anak suka dengan warna yang terang dan cerah (Evans, 2006)



Gambar 4 Visualiasi Karakter Beliau

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari data-data diatas penulis akan mendasari pembuatan novel grafis dengan berfokus pada ketiga tokoh utama, yaitu Bus, Beliau, dan Nadezhda. Konten novel grafis akan memperlihatkan bagaimana pertama kali bus bertemu dengan Beliau, kemudian bagaimana Bus dan Beliau bertemu dengan Nadezhda. Selain itu novel grafis yang akan dibuat juga akan menampilkan cerita mengenai Bus yang mengetahui siapa Beliau sebenarnya dari Chinar.

Dengan adanya pembuatan novel grafis Semua Ikan di Langit ini penulis berharap agar ada lebih banyaknya penulis-penulis lain yang mau mengeskplorasi media novel grafis, khususnya pengadaptasian novel menjadi novel grafis. Penulis juga merekomendasikan khususnya untuk penulis lain yang akan mengadaptasi dari novel menjadi novel grafis agar benar-benar menganalisa dan memahami data-data pada novel yang nantinya akan didaptasi.

DAFTAR PUSTAKA

Burgess, A (2019, 11 November). *Novel*. Diakses pada 11 November 2020. Diambil dari <https://www.britannica.com/art/novel>

Fang, W. (2018). *Tensions in world literature: Between the local and the universal*. Singapore: Palgrave Macmillan.

McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga, and graphic novels*. New York: William Morrow.

Murray, C. (2017, 2 Mei). *Graphic novel*. Britannica. Diakses pada 11 November 2020. Diambil dari <https://www.britannica.com/art/graphic-novel>

Cooney, D. (2011). *Writing and illustrating the graphic novel*. Hauppauge, NY: Barrons.

Bancroft, T. (2006). *Creating Character with Personality*. New York: Crown Publishing Group.

Evans, P. (2006). *Exploring publication design*. Amerika Serikat: Thomson/ Delman Learning.

Arnston, A.E. (2003). *Graphic design basics*. Canada: Thomson Learning, Inc.
Martin, B., & Hanington, B. (2012). *Universal Methods of Design*. Beverly, Amerika: Rockport Publishers.

Ziggy, Z. (2017). *Semua Ikan di Langit*. Jakarta: Penerbit Grasindo