

## **EKRANISASI KOMIK GUNDALA KARYA HARYASURAMINATA KE DALAM FILM GUNDALA KARYA JOKO ANWAR DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**Dinny Mulyasari<sup>1</sup>, Bambang Sumadyo<sup>2</sup>, Tio Zulfan Amri<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>2</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup>Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Email: <sup>1</sup>dinnymly17@gmail.com, <sup>2</sup>bambang0910@gmail.com, <sup>3</sup>tio.zulfan.amri@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini berjudul "Ekranisasi Komik Gundala Karya Harya Suraminata ke dalam Film Gundala Karya Joko Anwar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengurangan, penambahan dan perubahan bervariasi pada latar komik ke film Gundala. Sumber data dalam penelitian ini adalah komik Gundala karya Harya Suraminata dan film yang disutradarai oleh Joko Anwar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data yang merupakan proses menelaah, seluruh data yang tersedia yang diperoleh melalui pengamatan, pencatatan, perekaman, dokumen dan sebagainya. Metode penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif dengan menganalisis komik dan film. Pada proses ekranisasi yang terjadi dalam komik ke film menimbulkan pengurangan ataupun penambahan. Seperti yang terjadi pada proses ekranisasi komik ke dalam film Gundala ini; proses ekranisasi kategori pengurangan sebanyak 12, latar, kategori aspek penambahan sebanyak 22 latar, dan untuk kategori aspek perubahan bervariasi penulis berpendapat bahwa semua gambaran latar cerita pada komik berubah dalam film.

**Kata Kunci:** ekranisasi, novel, film

### **Abstract**

*This research is entitled "Ecranization of Harya Suraminata's Gundala Comic into Joko Anwar's Gundala Film and Its Implications for Indonesian Language Learning". This study aims to describe the reduction, addition, and various changes in the background of the comic to the Gundala film. The data sources in this study are the comic Gundala by Harya Suraminata and the film directed by Joko Anwar. Data collection techniques in this study were carried out using data analysis techniques which were a process of reviewing, all available data obtained through observation, recording, recording, documents and so on. The research method used is descriptive qualitative by analyzing comics and films. In the process of ecranization that occurs in comics to films, it causes shrinkage or addition. As happened in the process of ecranisasi comics into this Gundala film; the process of regenerating the shrinking category is 12, the setting, the additional aspect category is 22 settings, and for the variable aspect category the author argues that all the background images in the comics change in the film.*

**Keywords:** ecranization, novel, film

## **PENDAHULUAN**

Di zaman sekarang masyarakat atau khalayak umum tidak hanya mengenal karya sastra melalui media cetak saja, tetapi banyak dari mereka mengenal karya sastra melalui media audio visual seperti pada film, film dokumenter, video klip. Ragam karya sastra dapat digolongkan ke dalam dua kelompok yaitu karya sastra imajinatif yang

terdiri dari fiksi atau prosa, puisi dan drama. Sedangkan karya sastra nonimajinatif terdiri dari biografi, autobiografi, esai, dan kritik sastra. Dari ragam karya sastra imajinatif memiliki ciri dan bentuk yang berbeda-beda, fiksi atau prosa adalah karangan yang bersifat menjelaskan secara terurai mengenai suatu masalah atau hal seperti novel, roman, dan cerita pendek, lalu puisi adalah rangkaian kata yang sangat padu, sedangkan drama adalah karya sastra yang mengungkapkan cerita melalui dialog-dialog para tokoh.

Sastra memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan manusia karna sastra berasal dari realitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Karya sastra memiliki medium atau sesuatu pendukung dalam menceritakan kepada pembaca yaitu kata-kata atau bahasa. Bahasa dalam karya sastra menjadi jembatan pengarang kepada pembaca untuk menyampaikan pesan atau informasinya. Selain itu, bahasa dalam karya sastra merupakan alat untuk menimbulkan rasa khusus yang mengandung nilai estetik, selain sebagai sarana komunikasi, yang mampu menyampaikan informasi yang bermacam-macam kepada penikmat atau pembacanya. Selain daripada kata-kata atau bahasa, imajinasi menjadi sesuatu hal yang dapat mendukung terciptanya suatu karya sastra yang sukses. Pengkajian karya sastra ikut berkembang, tidak hanya mengkaji satu karya saja, tetapi melakukan kajian bandingan antarkarya.

Menurut Damono (2005: 2) sastra bandingan merupakan studi karya sastra antar-negara, bangsa di satu pihak dan studi bandingan antar bidang di pihak lain. Dengan kata lain bahwa teori apapun dapat dimanfaatkan dalam penelitian sastra banding, sesuai dengan objek dan tujuan penelitiannya.

Menurut Suwardi Endraswara (2003: 128) menyebutkan bahwa sastra bandingan adalah wilayah keilmuan sastra yang mempelajari keterkaitan antar sastra dan perbandingan sastra dengan bidang lain. Merujuk dari pendapat di atas bahwa sastra banding merupakan keilmuan sastra yang mempelajari tentang studi karya sastra antar-negara, bangsa di satu pihak ataupun antar bidang di pihak lain. Sastra banding dapat dijadikan metode untuk membandingkan dua karya sastra dari dua Negara yang bahasanya sangat berbeda. Pada dasarnya sastra banding merupakan suatu studi pengamatan mendalam untuk menelaah persamaan dan perbedaan disamping mengamati keduanya, sastra banding dapat juga mencari hubungan antara dua atau lebih karya sastra.

Sastra berkembang dengan pesat, salah satu perkembangan sastra adalah pengadaptasi ke dalam bentuk film. Adaptasi dari karya sastra ke dalam bentuk film ini dikenal dengan istilah ekranisasi. Ekranisasi berasal dari kata bahasa Perancis "*ecran*" yang berarti layar. Jadi ekranisasi adalah perubahan atau perpindahan dari karya tulis yang dapat kita baca menjadi sebuah film yang bisa kita lihat di layar lebar. Pemindahan karya sastra ke layar putih akan mengakibatkan timbulnya berbagai perubahan. Oleh sebab itu dapat dikatakan, ekranisasi adalah proses perubahan yang bisa mengalami pengurangan, penambahan dan perubahan sejumlah variasi. Menurut Aderia (2013: 5) menyatakan bahwa di dalam ekranisasi, perubahan wahana dari karya sastra ke wahana film, berpengaruh pula pada berubahnya hasil yang bermediumkan bahasa atau kata-kata, ke dalam film yang bermediumkan gambar audio visual. Ekranisasi mampu menjadi sarana untuk mengenalkan karya sastra kepada masyarakat, karena itu setiap film yang diekranisasikan dapat memberikan dorongan kepada masyarakat untuk membaca karya aslinya. Ekranisasi adalah suatu perubahan wahana dari kata-kata menjadi wahana gambar (Armiati 2018: 2).

Fenomena perubahan karya sastra yang diaudiovisualkan ke dalam film telah terjadi sejak beberapa dekade yang lalu. Salah satu karya sastra yang diadaptasi ke dalam bentuk film adalah komik. Komik ternyata tidak hanya dapat dinikmati sebagai karya sastra, namun bisa juga menjadi inspirasi bagi sutradara untuk membuat film. Komik dan film merupakan dua karya sastra yang memiliki perbedaan atau ciri khasnya masing-masing. Perbedaan diantara keduanya yaitu terletak pada media penyampaiannya, komik melalui gambar dan tulisan sedangkan film melalui gambar dan audio.

Komik merupakan karya sastra yang berbentuk cerita dengan tampilan berupa gambar yang sifatnya mudah dicerna. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Gusparadu 2017: 35). Di dalam kisah cerita komik terdapat satu tokoh yang diunggulkan. Komik pada umumnya berisi tentang cerita fiksi sama seperti dengan karya sastra yang lainnya. Menurut Wardana (2018: 26) Komik merupakan runtutan berupa gambar yang mengandung cerita. Pada masa lampau komik sendiri ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita.

Film atau yang juga dikenal sebagai gambar hidup merupakan gambar-gambar di dalam frame yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak. Film adalah cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik editing dan skenario yang ada (Latif 2018: 24). Film dapat dianggap sebagai pendidikan yang baik dan media visual yang memiliki nilai hiburan, artistik, dan komunikasi. Menurut Hastim (2014: 20) beranggapan bahwa film merupakan alat komunikasi yang tidak terbatas ruang lingkungannya dimana di dalamnya menjadi ruang ekspresi bebas dalam sebuah proses pembelajaran masa. Film pada dasarnya merupakan alat audio visual yang menarik perhatian orang banyak, selain itu film merupakan media komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada penontonya. Pesan yang disampaikan dalam film bentuknya tergantung dari sutradara yang membuatnya. Akan tetapi, pesan-pesan yang banyak tersirat dai sebuah film yakni pesan pendidikan, informasi, dan hiburan.

Film yang diadaptasi dari komik tentu akan mengalami perubahan seperti mengalami penciptaan, penambahan dan perubahan dengan sejumlah variasi. Hal ini terjadi karena sutradara memiliki interpretasi sendiri terhadap karya tersebut serta faktor durasi yang menyebabkan sutradara harus kreatif dalam memilih dan memilih peristiwa-peristiwa yang penting untuk difilmkan. Oleh karena itu, seringkali ditemui adanya pergeseran khususnya berkaitan dengan alur dan latar cerita serta terkadang juga ditemukan adanya perubahan yang terjadi pada setiap tokoh dalam komik.

Perubahan yang terjadi dalam ekranisasi komik ke film adalah hal yang lumrah karena pada dasarnya komik dan film merupakan dua bentuk kesenian yang berbeda. Perubahan kesenian ini biasa disebut juga dengan transformasi memiliki sebutan yang lebih dikenal dengan alih wahana. Alih wahana atau pengubahan dari komik ke film ini diharapkan akan memberikan dampak atau pengaruh positif terhadap respon dari penontonya.

Salah satu komik di Indonesia yang telah diekranisasikan ke dalam film adalah Gundala karya Harya Suraminata. Gundala merupakan karakter yang diciptakan oleh komikus Harya Suraminata alias Hasmi pada tahun 1969. Ia terinspirasi dari tokoh spiritual dan leluhur raja-raja Kesultanan Mataram, Ki Ageng Selo. Komik dan film Gundala menjadi objek penelitian bagi penulis dengan berdasarkan dari beberapa alasan seperti : 1. Komik Gundala merupakan komik bergenre superhero dengan kearifan lokal

diekranisasikan ke dalam film menjadi pembuka bagi Joko Anwar dalam menampilkan rangkaian pahlawan super Indonesia, seperti yang telah dilakukan Marvel maupun DC di Hollywood. 2. Gundala terinspirasi dari legenda Ki Ageng Selo, seorang tokoh spiritual sekaligus leluhur raja-raja Kesultanan Mataram. Menurut cerita zaman dulu, Ki Ageng Selo adalah sosok sakti yang mampu menangkap petir dengan tangannya. 3. Joko Anwar dalam menulis naskah mengaku membutuhkan tempat-tempat yang tidak terduga untuk menantang ide seperti museum dan kuburan.

Beberapa alasan tersebut yang membuat penulis tertarik untuk mengkaji komik Gundala. Namun, dalam pengkajian ini penulis lebih memfokuskan pada proses ekranisasi komik ke dalam bentuk film. Pengkajian yang dilakukan difokuskan pada penciptaan, penambahan dan perubahan yang terjadi pada unsur intrinsik komik yang diekranisasikan ke dalam film, unsur intrinsik yang akan dibahas hanya terfokus pada latar saja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang cenderung menggunakan analisis. Penelitian kualitatif menggunakan data kualitatif seperti wawancara, data observasi partisipan dan data dokumen untuk memahami dan menjelaskan fenomena sosial (Azmi 2018: 2). Data yang digunakan berupa data kualitatif yang tidak terdiri atas angka-angka sehingga data yang dihasilkan berupa data deskriptif.

Teknik penelitian yang digunakan yaitu teknik analisis data yang merupakan proses menelaah, seluruh data yang tersedia yang diperoleh melalui pengamatan, pencatatan, perekaman, dokumen dan sebagainya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu menganalisis perubahan bentuk pada komik Gundala ke dalam film Gundala. Teknik analisis ini menjelaskan, menguraikan, menganalisis dan menginterpretasikan bentuk perubahan yang terjadi pada komik Gundala ke dalam film Gundala sehingga menimbulkan kejelasan untuk mudah dipahami. Terdapat dua proses analisis data pada penelitian ini, yaitu metode analisis data pada komik dan pada film.

Analisis data pada komik Gundala dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut; (1) Membaca komik Gundala memahami struktur global tersebut secara berulang-ulang secara cermat, (2) Mengambil data yang berkaitan dengan unsur intrinsik, (3) Menganalisis data yang telah diambil sebelumnya dengan metode ekranisasi.

Sedangkan prosedur analisis data pada film Gundala dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut; (1) Menonton film Gundala secara berulang-ulang untuk memahami isi film, (2) Mengelompokkan data yang berkaitan dengan ekranisasi atau pemindahan bentuk khususnya pada pendekatan struktural, (3) Menganalisis hubungan dengan pembelajaran di SMA.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mengkaji tentang ekranisasi yang terjadi pada latar dalam komik Gundala Karya Harya Suraminata dan film Gundala karya Joko Anwar dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Berikut adalah data temuan proses ekranisasi yang terjadi pada latar yang terdapat dalam komik Gundala Karya Harya Suraminata dan film Gundala karya Joko Anwar:

**Tabel 1**  
**Proses Ekranisaii Latar Berdasarkan Kategorisasi Aspek Penciutan, Penambahan, dan Perubahan Bervariasi**

No	Aspek Perubahan		
	Penciutan	Penambahan	Perubahan Variasi
	Penghilangan Latar dalam Komik	Penambahan Latar dalam Film	Perubahaan Bervariasi Latar dari Komik ke Film
1	Café	Pabrik	
2	Laboratorium	Rumah Gundala	
3	Padang	Dipo Kereta Api	
4	Awang-awang	Ruang Legislatif	
5	Kerajaan petir	Perkebunan	
6	Kerajaan mega	Rumah Pengkor	
7	Lembah Sembilan Pelangi	Panti Asuhan	
8	Kerajaan Angin	Apartemen Dirga Utama	
9	Planet Covox	Rumah Susun	
10	Lembah	Pabrik Media Cetak	
11	Sumur	Pabrik Badan Persediaan Beras Nasional	
12	Arena	Pasar	
13		Tempat Makan	
14		Ruko Pasar	
15		Gunung	
16		Apartemen Ridwan Bahri	
17		Rumah Perdamaian	
18		Gedung Konser	
19		Gereja	
20		Rel Kereta Api	
21		Jalan Raya	
22		Museum	

Sumber : data diolah tahun 2021

Ekranisasi pada latar dalam komik Gundala Karya Harya Suraminata dan film Gundala karya Joko Anwar. Dalam komik Gundala, terdapat 12 latar yang ditampilkan yaitu café, laboratorium, padang, awang-awang, kerajaan petir, kerajaan mega, lembah pelangi sembilan, planet covox, lembah, sumur, dan arena. Adapun dalam film terdapat 22 latar yang ditampilkan yaitu pabrik, rumah Gundala, dipo kereta api, ruang legislatif, perkebunan, rumah Pengkor, panti asuhan, apartemen Dirga Utama, rumah susun, pabrik media cetak, pabrik Badan Persediaan Beras Nasional, pasar, tempat makan, riko pasar, gunung, apartemen Ridwan Bahri, rumah perdamaian, gedung konser, apartemen Ridwan Bahri, Gereja, rel kereta api, jalan raya, dan museum.

Dari latar yang terdapat dalam komik dan film, dapat dilihat bahwa ekranisasi komik ke dalam bentuk film dapat menimbulkan ekranisasi pada latarnya. Dalam film, ada beberapa latar yang mengalami pengurangan, pengurangan atau ada beberapa latar dalam komik yang tidak ditampilkan dalam film, bahkan ada penambahan serta perubahan variasi yang terjadi dalam latarnya.

Dalam tabel hasil penelitian yang telah disajikan, untuk kategori aspek pengurangan latar berjumlah 12 latar yang ditampilkan yaitu *café*, laboratorium, padang, awang-awang, kerajaan petir, kerajaan mega, lembah pelangi sembilan, planet covox, lembah, sumur, dan arena. Kategori aspek pengurangan latar dapat dilihat dari tidak ditampilkannya latar dalam bagian komik tersebut ke dalam film.

Pengurangan yang pertama terjadi pada latar di *café*. Dalam komik diceritakan bahwa Sancaka bersama kekasihnya Narti sedang berbincang-bincang mengenai pesta ulang tahun Narti yang akan diadakan esok hari. *Café* itu dipenuhi oleh tamu-tamu yang sedang duduk dan lalu-lalang. Pengurangan yang kedua yaitu pada latar di laboratorium. Dalam komik diceritakan bahwa Narti mendatangi Santjaka yang sedang bereksperimen. Laboratorium ini dipenuhi oleh alat-alat dan bahan-bahan untuk Santjaka bereksperimen.

Pengurangan yang ketiga yaitu pada latar padang belantara. Dalam komik diceritakan bahwa Sancaka berlari hingga tiba di suatu padang yang cukup luas. Padang belantara ini cukup luas dan pada saat itu sedang turun hujan dan petir. Pengurangan yang keempat yaitu pada latar awang-awang. Dalam komik diceritakan bahwa petir menyambar Sancaka hingga tubuhnya terlontar dan diombang-ambingkan di awang-awang. Awang-awang ini sangat gelap dan hanya diterangi oleh petir-petir yang sedang menyambar tubuh Santjaka.

Pengurangan yang kelima yaitu pada latar kerajaan petir. Dalam komik diceritakan bahwa Santjaka terbanting-banting hingga tubuhnya terkapar di kerajaan petir. Kerajaan petir memiliki lantai yang licin bersih dan memiliki tiang serta tirai-tirai di dalamnya. Pengurangan yang keenam yaitu pada latar kerajaan mega. Dalam komik diceritakan bahwa raja dari kerajaan mega yaitu Raja Circulus sedang mempersiapkan pasukannya. Kerajaan mega sangat megah bahkan memiliki cctv untuk memantau keadaan di luar kerajaannya itu.

Pengurangan yang ketujuh yaitu pada latar lembah pelangi sembilan. Dalam komik diceritakan bahwa adanya dua kerajaan yang akan bertempur di lembah pelangi sembilan. Lembah pelangi sembilan ini seperti padang yang cukup luas dan hanya dipenuhi oleh bebatuan seperti tebing. Pengurangan yang kedelapan yaitu pada latar kerajaan angin. Dalam komik diceritakan bahwa dua panglima dari dua kerajaan dibawa ke kerajaan angin. Dilihat dari jauh, kerajaan ini memiliki gedung-gedung yang berdekatan.

Pengurangan yang kesembilan yaitu pada latar planet covox. Dalam komik diceritakan bahwa Gundala terjatuh dari pesawat yang ia naiki, dia jatuh ke sebuah planet yang menakutkan. Planet covox terlihat sangat mengerikan dan dipenuhi oleh bebatuan besar. Pengurangan yang kesepuluh yaitu pada latar lembah. Dalam komik diceritakan bahwa Gundala dan Pangeran Mlaar akan melewati lembah untuk menuju ketempat kediaman Telern untuk mencari Raja Petir yang diculik. Lembah yang mereka lewati dikenal dengan lembah angker yang dikelilingi oleh bebatuan besar memenuhi lembah dan terdapat binatang yang sangat buas di dalamnya.

Pengurangan yang kesebelas yaitu pada latar sumur. Dalam komik diceritakan bahwa Gundala dan Pangeran Mlaar terperosok ke dalam sumur yang cukup tinggi.

Sumur tempat mereka terjatuh merupakan penjara bawah tanah milik Telern. Penciutan yang kedua belas yaitu pada latar Arena. Dalam komik diceritakan bahwa Telern memasukan Gundala dan Pangerang Mlaar ke dalam arena yang ada binatang besar dan mengerikan untuk dijadikan makanan binatang tersebut. Arena ini sangat luas dan besar.

Aspek penambahan aspek penambahan latar berjumlah 22 latar yang ditampilkan yaitu pabrik, rumah Gundala, depo kereta api, ruang legislatif, perkebunan, rumah Pengkor, panti asuhan, apartemen Dirga Utama, rumah susun, pabrik media cetak, pabrik Badan Persediaan Beras Nasional, pasar, tempat makan, riko pasar, gunung, apartemen Ridwan Bahri, rumah perdamaian, gedung konser, apartemen Ridwan Bahri, Gereja, rel kereta api, jalan raya, dan museum. Kategori aspek penambahan latar ini dilihat dari munculnya latar dalam film dan latar tersebut tidak terdapat dalam komik.

Implikasi penelitian ekranisasi komik Gundala karya Harya Suraminata dan Film Gundala Karya Joko Anwar dengan pembelajaran sastra di SMA. Guru dapat menerapkan ekranisasi komik dan film dengan memperhatikan materi pembelajaran yang terdapat dalam salah satu KD (Kompetensi Dasar) yang terangkum dalam silabus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Adapun KD yang dimaksud adalah menganalisis unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia atau terjemahan. Selanjutnya dari Kompetensi Dasar tersebut, akan dirumuskan Indikator pencapaian yaitu: 1) menganalisis unsur intrinsik yang terdapat dalam novel Indonesia maupun novel terjemahan, melingkupi tema, alur/plot, latar, tokoh/penokohan, sudut pandang dan gaya bahasa; 2) membandingkan unsur intrinsik yang terdapat dalam novel Indonesia atau novel terjemahan dengan karya sastra lain berupa film.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang proses ekranisasi pada latar dalam komik Gundala karya Harya Suraminata Ke dalam Film Gundala Karya Joko Anwar dapat disimpulkan bahwa proses ekranisasi kategori penciutan sebanyak 12, latar, kategori aspek penambahan sebanyak 22 latar, dan untuk kategori aspek perubahan bervariasi penulis berpendapat bahwa semua gambaran latar cerita pada komik berubah dalam film. Dari data yang diperoleh, dapat ditarik simpulan bahwa proses ekranisasi dari komik ke dalam film akan menimbulkan penciutan dan penambahan pada latarnya.

Aspek penciutan terjadi karena cerita mengikuti latar yang ada dalam film atau tidak semua latar dalam komik ditampilkan pada film yang diekranisasikan ini. Aspek penambahan latar juga dilakukan karena mengikuti latar dalam film. Aspek-aspek perubahan ini terjadi karena sutradara mengambil 50% cerita sesuai dengan komik dan 50% lainnya berdasarkan catatan-catatan pak Hasmi pencipta komik. Sedangkan dalam aspek perubahan bervariasi semua latar cerita pada komik berubah dalam film seperti pada komik latar yang digunakan di tempat-tempat seperti kerajaan-kerajaan dan planet sedangkan dalam film latar yang digunakan seperti rumah, pasar, pabrik, bahkan gedung-gedung.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal yang berjudul “Ekranisasi Komik Gundala Karya Harya Suraminata ke dalam Film Gundala Karya Joko Anwar dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia”. Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang dengan tulus ikhlas telah memberikan bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada: Dr. Bambang Sumadyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Materi, Tio Zulfan Amri, M.Pd. selaku dosen Pembimbing Teknik, ibunda Valentina Cartin tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, bimbingan, doa restu serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, serta kepada seluruh keluarga, teman, sahabat yang selalu menemani, membantu, mendukung bahkan selalu memotivasi untuk menyelesaikan tulisan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aderia, P., W, H., & Zulfadhli. (2013). *Ekranisasi Novel ke Film Surat Kecil Untuk Tuhan. Jurnal Bahasa dan Sastra.* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/ibs/article/view/929>.
- Armiaati, Y. (2018). *Ekranisasi Novel Assalamualaikum Beijing ke Dalam Film Assalamualaikum Beijing.* <http://jurnal.unsyiah.ac.id/MB/article/view/12435>.
- Azmi, Zul., N, A.A., & Wardayani. (2018). *Memahami Penelitian Dalam Akuntansi. Jurnal Ilmu Akuntansi.* <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/akuntabilitas/article/view/6338>.
- Damono, Supardi Djoko. (2005). *Pegangan Penelitian Sastra Bandingan.* Jakarta: Pusat Bahasa.
- Endraswara, Suwardi. (2003). *Metodologi Penelitian Sastra.* Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Gusparadu, W. (2017). *Penerapan Media Komik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Rasul Ulul Azmi Kelas V di SD Negeri 95 Palembang.* Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah .
- Hastim, A.P. (2014). *Representasi Makna Film Surat Kecil Untuk Tuhan (Pendekatan Analisis Semiotika).* Makkasar: UIN Alauddin.
- Latif, N. (2018). *Representasi Ikhlas Dalam Film “Surga Yang Tak Dirindukan.* Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Wardana, A. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.* Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.