

ALIH WAHANA NASKAH KUTIKA MENJADI KOMIK: INOVASI SASTRA KLASIK DI ERA DIGITAL

Rahmatia Ayu Widyaningrum

Universitas Indonesia
rahmalogi@gmail.com

Abstrak

Naskah kuna merupakan warisan budaya yang mengandung pengetahuan, nilai, dan sistem kepercayaan masyarakat masa lalu. Namun, keterbatasan akses, penggunaan bahasa dan aksara daerah, serta perubahan pola konsumsi media menyebabkan generasi muda semakin jauh dari sastra klasik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses alih wahana naskah Kutika Ugi' Sakke Rupa (KUSR), sebuah naskah Bugis yang berisi pedoman penentuan hari baik dan buruk, ke dalam bentuk komik digital sebagai strategi inovatif pelestarian sastra klasik di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan fokus pada tahapan transformasi teks, meliputi proses saduran, penyusunan dialog, pembuatan sketsa dan pewarnaan, serta perancangan panel komik. Data penelitian berupa teks KUSR dan produk komik hasil alih wahana yang dipublikasikan melalui platform digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses alih wahana dilakukan melalui interpretasi ulang terhadap teks yang semula berbentuk tabel, diagram, dan perhitungan waktu menjadi narasi visual yang komunikatif. Adaptasi dilakukan dengan menambahkan tokoh, alur, latar, dan dialog yang tetap mempertahankan pengetahuan lokal Bugis sebagai substansi utama. Komik dikembangkan dalam tiga volume yang merepresentasikan kehidupan masyarakat pesisir, pegunungan, dan agraris. Penggunaan teknik ilustrasi manual, pewarnaan berlapis, serta tata panel yang dinamis berhasil menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik bagi generasi muda. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa alih wahana naskah kuna ke media komik digital dapat menjadi model pelestarian budaya yang efektif, memperluas akses publik terhadap manuskrip Nusantara, serta membuka peluang kolaborasi multidisipliner antara filologi, desain komunikasi visual, dan teknologi digital dalam upaya revitalisasi warisan budaya Indonesia.

Kata Kunci: Alih Wahana; Naskah Kuna; Komik Digital; Kutika Ugi' Sakke Rupa; Pelestarian Budaya

Abstract

Ancient manuscripts constitute an important cultural heritage containing knowledge systems, values, and beliefs of past societies. However, limited accessibility, the use of regional languages and scripts, and changing media consumption patterns have distanced younger generations from classical literature. This study aims to describe the adaptation process of Kutika Ugi' Sakke Rupa (KUSR), a Bugis manuscript containing guidelines for determining auspicious and inauspicious days, into a digital comic as an innovative strategy for preserving classical literature in the digital era. The research employed a qualitative descriptive approach focusing on the stages of textual transformation, including adaptation, dialogue development, sketching and coloring, and comic panel design. The data consisted of the KUSR manuscript, and the resulting comic published through a digital platform. The findings reveal that the adaptation process involved reinterpretation of a text originally presented in the form of tables, diagrams, and time calculations into an engaging visual narrative. The transformation was achieved by introducing

characters, plot structures, settings, and dialogues while preserving the core Bugis local knowledge embedded in the original manuscript. The comic was developed into three independent volumes representing coastal, mountainous, and agrarian communities. The application of manual illustration techniques, layered coloring, and dynamic panel arrangements successfully enhanced readers' engagement and accessibility, particularly among younger audiences. The study implies that transforming ancient manuscripts into digital comics can serve as an effective cultural preservation model by broadening public access to Indonesian manuscripts and fostering interdisciplinary collaboration among philology, visual communication design, and digital technology. Such initiatives contribute to the revitalization of cultural heritage while ensuring its relevance and sustainability in contemporary society.

Keyword: *Adaptation; Ancient Manuscripts; Digital Comics; Kutika Ugi' Sakke Rupa; Cultural Preservation.*



Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

PENDAHULUAN

Alih wahana naskah kuna menjadi bentuk komik adalah salah satu upaya untuk menarik minat generasi muda terhadap warisan budaya yang kerap dianggap sulit dan tidak terjangkau ini. Komik sebagai media visual dan naratif yang populer di kalangan remaja menawarkan pendekatan yang menarik untuk menghidupkan kembali konten klasik dengan cara yang lebih relevan dan mudah dipahami. Fleksibilitas komik dalam menyampaikan cerita melalui visual yang menarik dan ekspresif memungkinkan pembaca memahami nilai-nilai di balik teks sastra klasik dengan cara yang menghibur, mendidik, dan merangsang imajinasi anak-anak (Sidhartani, et.all, 2019: 56).

Penelitian ini berfokus pada proses alih wahana naskah *Kutika Ugi' Sakke Rupa* (KUSR) menjadi komik yang dapat diakses secara digital. Naskah KUSR merupakan naskah kuna berbahasa dan beraksara Bugis yang berisi tabel hari baik dan buruk sebagai panduan dalam aktivitas masyarakat Sulawesi Selatan. Komik dipilih sebagai media alih wahana karena lebih mudah diakses oleh generasi muda yang terbiasa dengan perangkat digital. Komik hasil alih wahana dalam penelitian ini dapat diakses melalui situs web <http://bujangga.id>. Publikasi komik tersebut diinisiasi oleh Yayasan Surya Pringga Dermayu, komunitas yang bergerak di bidang pelestarian naskah Nusantara, bekerja sama dengan mahasiswa Filologi, Universitas Indonesia dan mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Indraprasta PGRI. Tujuan utama publikasi digital ini adalah memperluas akses bagi masyarakat dari berbagai kalangan yang memiliki perangkat dengan koneksi internet.

Inovasi alih wahana ini memiliki signifikansi yang besar dalam menjaga keberlanjutan nilai sastra klasik. Dengan memanfaatkan media digital seperti komik, pengetahuan lokal dalam *Kutika* dapat lebih mudah dikenalkan kepada generasi muda yang kini lebih akrab dengan teknologi dan media visual. Pendekatan ini juga memungkinkan nilai-nilai tradisional yang terkandung di dalam teks sastra klasik tetap hidup dan relevan di era digital.

Naskah kuna merupakan dokumentasi autentik yang memuat pengetahuan, tradisi, nilai-nilai, serta sistem kepercayaan masyarakat di masa lalu. Naskah yang juga memuat teks sastra yang selanjutnya disebut sastra klasik ini mengandung nilai historis dan budaya yang mendalam serta menjadi landasan penting dalam memahami identitas kolektif dan dinamika sosial suatu peradaban. Namun, menurut penelitian Pudjiastuti

(2020: 104), kebanyakan orang Indonesia tidak memahami apa yang disebut dengan naskah, apa lagi mengetahui isi dan fungsinya. Masih sering ditemukan naskah kuna yang diperlakukan sebagai benda tak berharga yang berada di tempat penyimpanan kurang layak. Apabila naskah kuna dianggap penting, ia diperlakukan berlebihan sebagai benda pusaka yang tidak dapat sembarangan disentuh atau dibuka.

Seiring meningkatnya kesadaran kolektif tentang pentingnya pelestarian naskah kuno sebagai bagian dari identitas nasional, upaya penerjemahan dan pengkajian terhadap naskah-naskah kuna di Indonesia semakin intensif dilakukan. Para akademisi dan peneliti naskah menghasilkan beragam kajian dari berbagai tipe naskah di seluruh Nusantara, seperti kajian naskah pecenongan (Suharjo, 2019); kajian naskah Sunda (Holil, 2003; Gunawan, 2023); kajian naskah Jawa dan pesisir (Hidayat, 2020; Maulani, 2020); kajian naskah Bugis (Hadrawi, 2006; Widyaningrum, 2020); kajian naskah Merapi-Merbabu (Kurniawan, 2019; Wijayanto, 2023); kajian undang-undang dan surat-surat Ternate (Limbong, 2017); dan kajian naskah Ambon (Kramadibrata, 2015).

Pada akhirnya, cakupan studi filologi berkembang lebih luas dari sekadar memastikan keaslian teks menuju analisis yang lebih dalam terhadap makna dan fungsi teks tersebut. Robson (1994: 12–13) menegaskan bahwa salah satu tugas utama seorang filolog adalah menyajikan teks agar mudah dipahami (*to present*) dan memberikan interpretasi yang tepat (*to interpret*). Selain itu, munculnya perspektif baru dalam pendekatan analisis teks di Indonesia, seperti yang dikatakan oleh Oman Fathurahman (2017: 63) melalui konsep 'Filologi Plus,' mendorong pendekatan yang lebih luas. Filologi Plus menggabungkan kritik teks dengan kajian yang mendalam mengenai konteks naskah dan menggunakan pendekatan multidisiplin serta berbagai teori pendukung.

Tidak hanya terbatas pada lingkup akademik, diskusi tentang manuskrip kini merambah ruang-ruang publik yang lebih inklusif. Dengan hadirnya media sosial dan platform digital, masyarakat memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan konten-konten terkait manuskrip, baik melalui forum diskusi daring, komunitas literasi, maupun lokakarya yang diadakan oleh lembaga budaya (Kosasih, et.all, 2023: 117). Para pegiat pernaskahan berasal dari latar belakang yang beragam, mencakup sejarawan, filolog, seniman, hingga pencinta budaya. Masing-masing membawa perspektif unik, yang memperkaya diskursus dan memperluas sudut pandang tentang naskah-naskah klasik tersebut. Fenomena ini menunjukkan adanya antusiasme yang luas dalam mendekati naskah kuno kepada masyarakat modern dan menjadikan manuskrip sebagai bagian dari budaya populer.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk melestarikan pengetahuan yang terkandung dalam naskah kuna adalah melakukan transformasi. Transformasi merupakan proses perpindahan dari bentuk awal yang mengarah pada modifikasi, konversi, ekserp, dan ekspansi (Harini, 2015: 186). Transformasi mengandung arti perpindahan dari bentuk awal ke bentuk lain. Proses transformasi merupakan jalinan yang terjadi karena adanya pengaruh dan campuran gaya kesenian antarsumber kebudayaan (Sumaryono, 2003: 96-100). Transformasi naskah kuna menjadi bentuk baru dalam berbagai media kontemporer bertujuan agar pengetahuan tradisional yang terdapat di dalam naskah dapat diakses oleh masyarakat luas. Bentuk-bentuk transformasi yang telah dilakukan pun beragam, mulai dari alih wahana, alih media, hingga ekranasi.

Dalam penelitian Ramadhantia dan Yanda (2018), ia mengkaji transformasi teks *Kaba Sabai Nan Aluih* menjadi cerita komik. Sastra Lisan Kaba di Minangkabau mulai dicetak dan pada akhir abad ke-19 dan Kaba hadir pula dalam bentuk rekaman suara serta suara-gambar pada pertengahan abad ke-20 (Prmono, 2018: 334). Dalam kajian

Ramadhantia dan Yanda (2018), teks *Kaba Sabai Nan Aluih* diadaptasi menjadi cerita komik *Kaba Sabai Nan Aluih*. Melalui kajian interteks, penelitian tersebut menggunakan kaidah hipogram, yaitu ekspansi, konversi, modifikasi, dan ekserpsi dalam melihat transformasi teks menjadi komik (Pramadhanti dan Yanda, 2018: 201).

Alih wahana naskah kuna dapat dilihat melalui kajian Imani dan Darni (2022) yang menguraikan transformasi *Kidung Wangbang Wideya* dalam seni pertunjukkan Fragmen Topeng Sekartaji. *Kidung Wangbang Wideya* yang berwujud teks berubah bentuk menjadi Fragmen Topeng Sekartaji yang berupa tarian atau gerak. Melalui teori strukturalisme Stanton, penelitian ini menganalisis transformasi fakta cerita *Kidung Wangbang Wideya* dan Fragmen Topeng Sekartaji (Imani dan Darni, 2022: 553).

Alih media naskah kuna juga dapat dilihat pada pementasan teater *I La Galigo* yang dilakukan oleh Robert Wilson, seniman asal Texas, Amerika Serikat. Pementasan *I La Galigo* pertama kali naik panggung pada tahun 2004 di Singapura (Davies, 2015: 418). Pementasan ini menjadi semakin menarik karena dipadukan dengan budaya modern yakni unsur kontemporer. Walaupun dalam perjalanannya terdapat kritikan atas apa yang ditampilkan, bentuk adaptasi atas pembacaan naskah *I La Galigo* menjadi drama kontemporer taraf internasional adalah sesuatu yang fenomenal pada masanya.

Ekranasi merupakan salah bentuk transformasi yang marak dilakukan untuk menjangkau masyarakat luas melalui audio-visual, seperti adaptasi novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata dan novel *Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck* karya Hamka. Keduanya telah diangkat ke layar lebar sebagai film.

Adapun ekranasi berdasarkan naskah kuna adalah drama TV *Legenda Tanjung Menangis* (Widiyastantia, 2017). Drama ini diangkat dari lontar Cilinaya, sebuah naskah yang menjadi bagian dari koleksi masyarakat Sasak di Lombok Utara. Naskah ini dipilih karena alur ceritanya yang terstruktur dengan baik, sehingga proses adaptasinya menjadi lebih mudah (Widiyastantia, 2017: 2). Selain itu, cerita Cilinaya telah lama dikenal di Lombok sebagai dongeng legendaris yang diturunkan dari generasi ke generasi, berisi nilai-nilai moral yang dijadikan panduan hidup oleh masyarakat Sasak.

Inovasi sastra klasik ke dalam bentuk yang lebih populer, seperti transformasi menjadi komik berdasarkan Naskah Kutika berjudul *Kutika Ugi' Sakke Rupa*, merupakan upaya penting dalam menjembatani karya-karya sastra klasik dengan audiens modern, khususnya generasi muda.

Relasi antara komik dan naskah kuna cukup erat karena komik sendiri termasuk karya sastra, tepatnya karya sastra bergambar (Soedarso, 2015: 497). Namun, pada kenyataannya, komik hasil transformasi kerap tidak sama dengan teks aslinya. Hal itu wajar karena adanya adaptasi yang harus dilakukan terhadap perbedaan signifikan yang dimiliki oleh kedua media tersebut, yaitu naskah kuna berupa tulisan dan komik berupa gambar dan teks.

METODE PENELITIAN

Proses alih wahana ini melibatkan beberapa teknik adaptasi untuk menyadur teks Kutika, yang bukan berupa prosa, menjadi dialog yang dapat disajikan dalam bentuk *dialogue boxes*. Teknik penyusunan panel komik berperan penting dalam alih wahana ini, terutama untuk memadatkan dan menyederhanakan narasi menjadi balon teks sederhana yang mudah dipahami oleh pembaca muda. Karena Kutika lebih mirip tabel hari baik-buruk daripada narasi cerita yang utuh, teknik pencitraan visual, pemadatan narasi, dan visualisasi ekspresi tokoh menjadi komponen utama yang tidak disampaikan secara eksplisit dalam teks aslinya. Melalui ilustrasi dan panel-panel visual, pembaca dapat lebih

mudah memahami tokoh, latar, alur cerita, serta pesan yang terkandung di teks Kutika. Komik sebagai media digital juga memberikan fleksibilitas dalam distribusi, sehingga pembaca dari berbagai kalangan dapat mengaksesnya dengan perangkat digital. Dalam jangka panjang, upaya alih wahana ini berpotensi membuka peluang kolaborasi antara dunia pendidikan, budaya, desain, dan teknologi untuk mengembangkan platform digital yang berfokus pada pelestarian dan penyebaran naskah kuna Nusantara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alih Wahana Teks Kutika Menjadi Komik

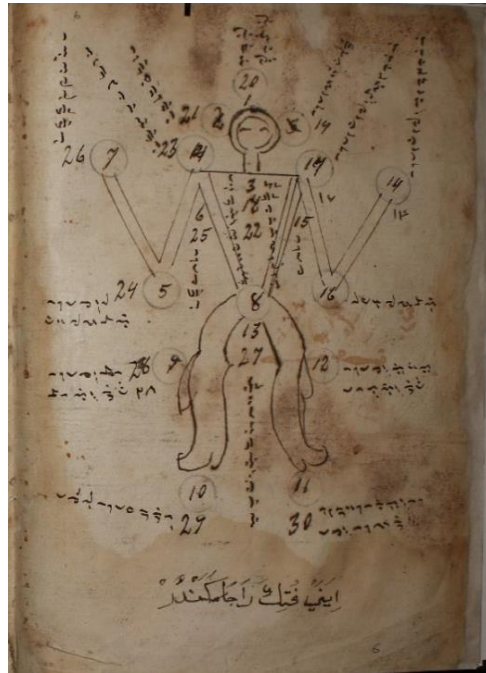
Damono (2018: 96) menjelaskan bahwa alih wahana melibatkan proses mengubah suatu karya seni ke dalam bentuk seni lainnya. Sebuah karya sastra, misalnya, dapat dialihkan tidak hanya dari satu bahasa ke bahasa lain, tetapi juga diubah menjadi bentuk seni yang berbeda. Alih wahana ini menunjukkan bahwa budaya bersifat dinamis dan tidak pernah kaku dalam suatu bentuk atau aturan tertentu. Oleh karena itu, alih wahana bisa dipahami sebagai proses yang mencakup penerjemahan, adaptasi, serta perubahan bentuk dari satu jenis seni ke jenis lain.

Alih wahana juga merupakan salah satu bentuk intertekstualitas dalam sebuah karya. Sebuah karya dikatakan mengalami alih wahana jika terdapat karya sebelumnya yang menjadi acuan atau dasar pengembangannya, yang dikenal sebagai hipogram. Teeuw (2013: 113) menyatakan bahwa dalam studi intertekstual, memahami suatu teks sastra memerlukan pemahaman terhadap konteks teks-teks lain, karena setiap teks saling terkait dan tidak sepenuhnya berdiri sendiri. Dalam memahami proses transformasi teks, Riffaterre (1978) menambahkan bahwa hipogram yang digunakan biasanya berbentuk hipogram aktual. Pada studi ini, teks *Kutika Ugi' Sakke Rupa* menjadi hipogram aktual bagi teks yang diadaptasi dalam bentuk komik.

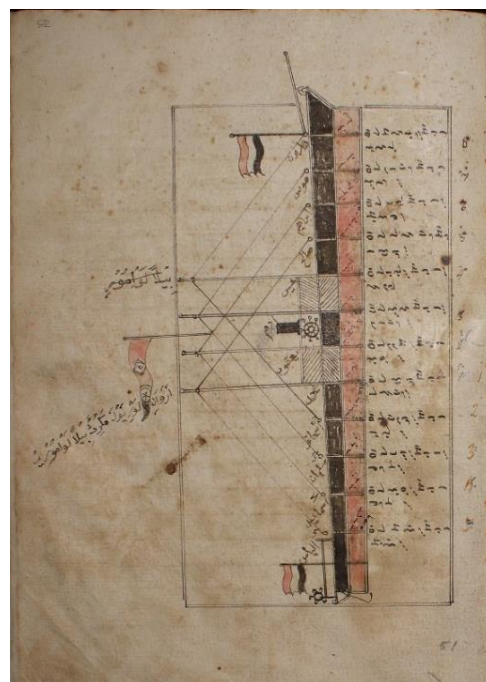
Naskah dengan kode PRI/15/MMK/KKT merupakan naskah yang diberi judul *Kutika Suku Bugis Bone*. Nomor urut naskah 15 dari koleksi Museum Mulawarman yang disingkat MMK, terdapat di Kutai, Kalimantan Timur (Pudjiastuti, 2022: 51). Dalam artikel ini, judul naskah mengikuti hasil penelitian Widyaningrum (2020: 4) yang mengubahsesuainya dengan isi teks menjadi *Kutika Ugi' Sakke Rupa* yang selanjutnya akan disebut KUSR.

Deskripsi fisik naskah KUSR berdasarkan uraian singkat dalam katalog yang disusun oleh Pudjiastuti (2022: 51). Deskripsi lebih rinci juga akan ditambahkan bersamaan dengan metadata yang telah tersedia. Naskah ini memiliki sampul hardcover berwarna hijau yang dilapisi kulit sintetis. Sampul berukuran 25 x 18 cm, sementara halaman berukuran 24 x 17,5 cm, dan area teks berukuran 17 x 10 cm. Total terdapat 138 halaman, termasuk satu halaman kosong. Penomoran halaman menggunakan angka Arab di bagian atas margin dan angka Romawi di bagian bawah, ditulis dengan pensil. Teksnya ditulis dari kiri ke kanan pada kedua sisi halaman (recto-verso).

Ilustrasi berupa gambar-gambar berbentuk simbol dan lambang, seperti pada contoh **gambar 1** dan **gambar 2**. Tinta yang digunakan untuk menulis teks berwarna hitam.

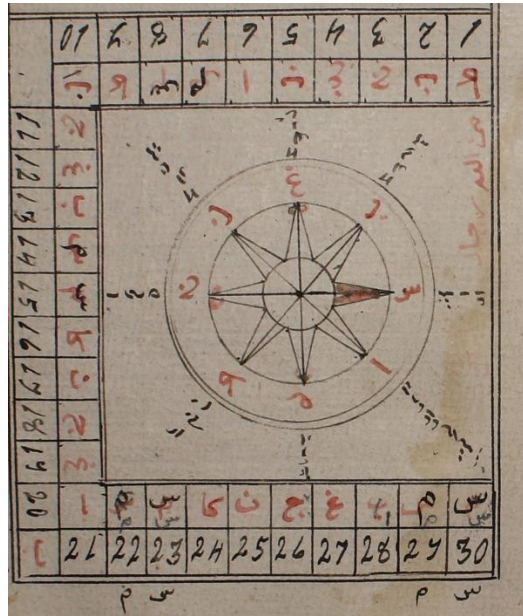


Gambar 1 Ilustrasi berbentuk simbol tubuh manusia
Sumber: *Kutika Ugi' Sakke Rupa*, hlm. 7



Gambar 2 Ilustrasi Perahu dalam teks Kutika
Sumber: *Kutika Ugi' Sakke Rupa*, hlm. 52

Naskah ini juga memiliki rubrikasi pada bagian penulisan arah kompas, ditandai dengan huruf-huruf hijaiyah (lihat **gambar 3**). Pada bagian akhir teks, tepatnya di halaman 137 dan 138, terdapat kolofon yang mencatat tanggal penyelesaian penulisan, yakni pada hari Rabu, 11 Jumadil Akhir 1311 H atau 20 Desember 1893 M, serta menyebutkan bahwa penulisan ini dilakukan atas permintaan Haji Mahmud.



Gambar 3. Rubrikasi dalam teks
Sumber: *Kutika Ugi' Sakke Rupa*, hlm. 40

Secara fisik, naskah ini masih dalam kondisi baik, meskipun ada beberapa halaman yang terlepas dan ditempatkan secara terbalik. Meski demikian, hal ini tidak mengganggu pembacaan atau pemahaman teks. Bagian sampul, kertas, dan jilidan telah mengalami proses restorasi, kertas diperbaiki menggunakan kertas Jepang, dan penjilidan baru dilakukan oleh Perpustakaan Nasional RI pada tahun 2019.

Teks KUSR memiliki beragam isi yang tidak dipisahkan dengan judul-judul yang spesifik. Setiap pergantian bab hanya ditandai dengan kata 'pasal' sebagai kata pembuka. Secara umum, isi teks KUSR dapat dibagi menjadi tujuh bagian, yang dijelaskan lebih lanjut pada tabel 1.

Tabel 1 Klasifikasi isi teks *Kutika Ugi' Sakke Rupa*

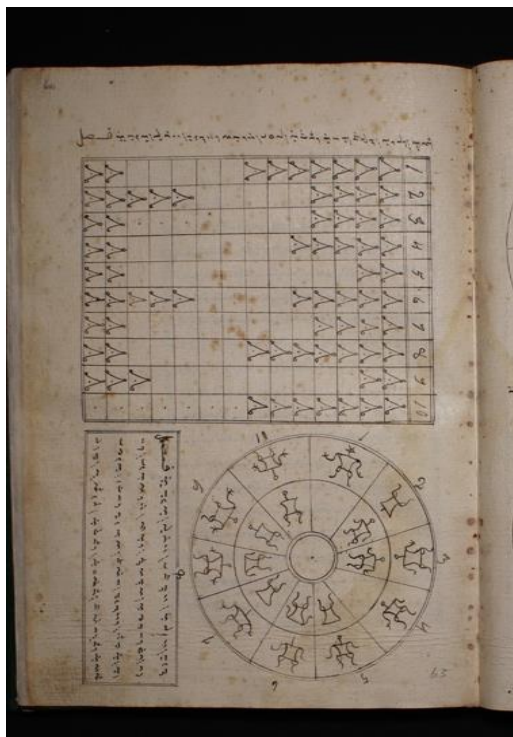
No	Bagian Pembahasan	Halaman
1	Perhitungan bulan dan waktu	8—32; 51—53; 60A
2	Perhitungan dan prediksi untuk segala masalah	18A; 22A—28A; 33—50; 55; 62—63; 74—103; 106—107; 110—115; 118—128
3	Pedoman untuk membangun rumah	56; 56A; 72—73
4	Pedoman untuk membeli perahu	64—71
5	Etika dan doa bercocok tanam	54; 54A; 55A; 56—61; 72A; 73A; 72B; 72B
6	Macam-macam istihara untuk hajat	104—105; 108—109; 128—137
7	Penjelasan berbagai hal	5; 18A; 22A; 32; 36; 37; 61; 98; 116—117

Sumber: Widyaningrum (2020: 49)

Secara umum, *Kutika* dikenal sebagai kitab panduan dalam menentukan hari-hari baik dan buruk. Lontara' *Kutika* ini ditulis berdasarkan pengalaman serta pengamatan yang dilakukan berulang kali. Fungsinya sangat fleksibel, terutama dalam menentukan waktu terbaik untuk turun ke sawah dalam tradisi agraris, atau mempersiapkan keberangkatan armada perang dan perahu dagang dalam tradisi maritim (Paeni, 2003: ix).

Berbeda dari teks prosa yang memiliki alur cerita dan penokohan, *Kutika* disusun dalam bentuk diagram, tabel waktu, dan perhitungan hari (lihat **gambar 4**). Bentuk ini

tidak hanya mencakup petunjuk visual seperti diagram, tetapi juga tabel-tabel yang memuat hitungan waktu dan hari tertentu. Tabel dan diagram ini dirancang untuk dibaca dengan mencocokkan waktu atau kondisi tertentu yang dihadapi pembaca dengan petunjuk visual yang disertakan.



Gambar 4 *Kutika Pammusu'*
Sumber: *Kutika Ugi' Sakke Rupa*, hlm. 64

Kutika pammusu' adalah salah satu contoh kutika yang digunakan saat melakukan perjalanan jauh seperti berlayar atau melaut. Diagram di dalamnya dapat berupa gambar manusia dalam berbagai keadaan, manusia utuh; manusia tanpa kepala; atau manusia tanpa tangan dan kaki. Setiap ilustrasi dalam diagram ini memberikan petunjuk mengenai kondisi baik atau buruk jika hendak berangkat pada saat tertentu, misalnya, apakah waktu tersebut baik untuk berlayar atau mengandung risiko bertemu musuh (perompak).

Apabila seorang pelaut melihat simbol manusia tanpa kepala pada diagram waktu keberangkatannya, hal ini dapat menjadi peringatan tentang kemungkinan bahaya di perjalanan, seperti bertemu dengan perompak. Dalam situasi ini, *Kutika* memberikan semacam peringatan yang menunjukkan apakah keberuntungan berpihak pada mereka untuk menang melawan perompak atau waktu tersebut berpotensi menimbulkan kekalahan atau bahkan kematian.

Kutika Ugi' Sakke Rupa (KUSR) sebagai hipogram aktual berperan sebagai fondasi atau acuan yang kemudian dikembangkan menjadi karya turunan. Proses ini memungkinkan teks baru memperoleh makna yang berbeda atau tambahan melalui perubahan dan interpretasi. Teks KUSR mengalami sejumlah tahapan transformasi signifikan dalam proses adaptasi ke bentuk komik, diantaranya proses adaptasi ulang dengan teknik saduran, pemadatan dialog agar lebih ringkas dalam *dialog boxes*, pembuatan sketsa, dan penyusunan panel.

1. Saduran Teks Kutika

Kutika Ugi' Sakke Rupa mengalami beberapa perubahan melalui saduran, di antaranya adalah pengembangan narasi dan penambahan karakter yang tidak sepenuhnya ada dalam teks asli. Teks saduran merujuk pada proses atau tindakan mengubah teks asli untuk menyesuaikan dengan situasi atau tujuan baru. Proses ini melibatkan interpretasi ulang yang disebut Hutcheon (2012: 145-149) sebagai transkultural adaptasi dengan penyesuaian elemen-elemen budaya, estetika, dan filosofis dari teks asli agar relevan dengan konteks baru.

Kutika sebagai teks perhitungan hari yang berbasis tabel dan diagram, tidak memiliki struktur cerita seperti prosa. Oleh karena itu, alur cerita, pengembangan karakter, latar tempat, latar waktu, dan semua unsur instrinsik dalam teks merupakan hasil saduran. Hal ini diperlukan agar cerita yang disampaikan dalam komik dapat berterima atau dimengerti sekaligus memudahkan pemahaman pembaca terhadap konteks lokal Sulawesi Selatan.

Saduran teks KUSR disusun menjadi tiga volume atau jilid dan setiap volume merupakan sebuah cerita yang mandiri. Cerita yang digunakan dalam komik Kutika adalah adaptasi tematik yang menghasilkan cerita mandiri dan tidak saling berhubungan secara langsung. Namun, setiap cerita tetap diikat oleh tema besar Kutika sebagai pedoman waktu baik dan buruk. Ketiga volume komik Kutika mengeksplorasi aspek berbeda dari tema tersebut, baik dari segi karakter, latar, maupun alur.

Volume pertama dari komik Kutika mengangkat kehidupan masyarakat Bugis pesisir dengan judul, "Petualangan Saga Menemui Rajabila". Kisah ini mengeksplorasi bagaimana masyarakat Bugis menggunakan ilmu Kutika untuk menentukan waktu yang tepat dalam kegiatan pelayaran, menangkap ikan, serta berinteraksi dengan laut. Hal ini dapat dilihat melalui teks kutika di bawah ini.

Pasal iyanaé putikana Sayidina Ali/ narékko maélo'i lao mamusu déwanuwa/ tenala namana' polé ri nabita/ atutuiwi esoé muwa tutuittoi suke'na wajowajomu ripasituppui batélana ajéta/ naribilang siyagiagi bilanna lape'na wajowajota'/ rilalena esso maélo'é tajengi/ narékko Sabtu 5 lampe'na batéla wajowajota'/ tayinappajoppa ri caui manué riyéncalé... Pasal ini adalah putikanya Sayidina Ali r.a/ jika ingin pergi berperang di suatu negeri/ Ilmu ini diwariskan dari nabi Muhammad saw./ maka berhati-hatilah pada hari saat berangkat perang dan berhati-hati juga pada ukurannya bayang-bayangmu disesuaikan dengan langkah kakimu/ Kemudian dihitung setiap hitungan tiap jengkal bayang-bayangmu/ di dalam hari saat waktunya berperang/ Jika hari Sabtu, maka lima panjangnya hitungan bayangmu/ kemudian melangkahlah seperti dikalahkannya ayam oleh belalang...

(KUSR: 33)

Fragmen *Kutika Pamussu'* dalam teks yang berisi penjelasan hari dan cara mengalahkan lawan ketika sedang berlayar, disadur menjadi narasi petualangan Saga ayahnya menaklukkan kengerian Naga Loppo penjaga pintu istana Rajabila di bawah ini.

...Naga Loppo bukan naga biasa. Dia sangat besar dan mengerikan, dengan sisik berkilauan seperti permata. Tapi Naga Loppo juga dikenal sangat sensitif dan tidak bisa dihadapi dengan kekerasan. Untuk dapat melewatinya, La Mappasireng dan Saga harus mengetahui bayangannya. Mereka mendekati Naga Loppo dengan hati-hati. Saga yang cerdas

mengamati gerakan naga itu dan memperhatikan bahwa bayangan naga berada di sisi timur badannya. Saga berpikir sejenak dan kemudian memiliki ide. Saga membuka catatan yang diberikan oleh Puang Matoa Pakajja tentang menghadapi musuh yang disebut *kutika pammusu*. Mereka mengendap-endap berjalan mengikuti bayangan naga sambil mencari celah agar tidak menginjak daun kering di sepanjang jalan. Tubuh Naga Loppo sangat besar sehingga mereka butuh waktu untuk menyusuri bayangan Naga sampai ke pintu gerbang. Saat mereka sampai di pintu gerbang dan menggali tanah, Naga Loppo terbangun dari tidurnya dan terkejut, tetapi tidak marah. Sebaliknya, naga itu senang karena mereka tahu caranya sampai ke pintu gerbang tanpa menyakiti Naga Loppo...

Dalam tradisi Bugis pesisir, laut tidak hanya dipandang sebagai wilayah geografis, tetapi juga sebagai ruang spiritual yang memengaruhi berbagai aspek kehidupan. Kutika digunakan untuk melihat waktu baik dan buruk bagi keberangkatan kapal dan perjalanan jauh, serta untuk menghadapi ancaman seperti cuaca buruk dan perompak. Kisah ini menampilkan dinamika masyarakat pesisir yang penuh risiko, bagaimana mereka mengelola ketidakpastian laut, dan peran kutika sebagai pedoman utama dalam melindungi diri dari bahaya.

Volume kedua beralih ke masyarakat pegunungan yang kehidupannya berpusat di sekitar hutan dengan judul, “Aruna Mencari Kalimbu Rappakiya”. Masyarakat ini menjadikan hutan sebagai sumber kehidupan, baik sebagai tempat berburu, mencari bahan pangan, maupun sebagai sumber obat-obatan tradisional. Hutan dipandang sebagai tempat sakral yang memiliki kekuatan dan energi spiritual. Kisah ini mengeksplorasi bagaimana masyarakat pegunungan memanfaatkan Kutika untuk menjalankan tradisi dan ritus yang berkaitan dengan alam, menghormati makhluk halus yang dipercaya mendiami hutan, serta menjaga kelestarian sumber daya alam yang mereka miliki.

Volume ketiga berfokus pada masyarakat agraris yang erat kaitannya dengan kehidupan bertani dan bersawah dengan judul, “Menanam Padi Bersama Tenriana”. Dalam bagian ini, komik menggambarkan bagaimana masyarakat agraris menggunakan Kutika untuk menentukan saat terbaik untuk mulai bercocok tanam, panen, serta mengantisipasi hama yang dapat memengaruhi hasil pertanian. Dalam cerita ini, penggunaan Kutika bukan hanya sebagai panduan waktu tetapi juga sebagai alat untuk menjaga keseimbangan ekosistem dan menghormati siklus alam.

2. Dialog Komik

Penyusunan dialog diambil dari pengembangan cerita saduran yang sebelumnya telah diringkas sehingga tetap mempertahankan makna inti. *Dialog box* disusun sedemikian rupa agar setiap kata atau kalimat langsung menuju inti cerita tanpa bertele-tele. Setiap volume atau jilid komik berjumlah 25-30 halaman jadi. Oleh sebab itu, *dialog box* disusun dalam bentuk tabel untuk memberikan alur yang jelas mulai dari prolog, eksposisi, pengantar konflik, peningkatan ketegangan, klimaks, penurunan ketegangan, resolusi, hingga epilog.

Tabel 2 Contoh dialog box komik kutika, alur pengantar ketegangan-klimaks

Halaman	Narasi	Dialog Box
21-22-23	Mereka mendekati Naga Loppo dengan hati-hati. Saga membuka catatan yang diberikan oleh Puang Matoa Pakajja tentang menghadapi musuh yang disebut <i>kutika pammusu</i> . Saga yang cerdas mengamati gerakan naga itu dan memperhatikan bahwa bayangan naga berada di sisi timur badannya.	<p>Saga: "kita amati gerak-geriknya, untuk mencari kelemahannya"</p> <p>La Mappasireng: "apa kau punya ide Saga?"</p> <p>Saga: "Ayah, Saga membaca <i>Kutika Pammusu</i> yang diberikan Puang Matoa Pakkaja"</p> <p>La Mappasireng: "Coba kau baca apa yang sebaiknya kita lakukan menghadapi naga besar ini?"</p> <p>Saga: "disini tercatat cara menghadapi musuh yang lebih besar dari kita"</p> <p>La Mappasireng: "apa yang ditulisnya?"</p> <p>Saga: "kita harus mengikuti panjang banyangannya, Ayah. jangan menantang di hadapannya"</p> <p>La Mappasireng: "Lalu bagaimana lagi?"</p> <p>Saga: "sampai di depan pintu gerbang nanti, kita harus mengambil segenggam tanah di depan wajah Naga Loppo".</p> <p>La Mappasireng: "Bagaimana nanti kalau dia bangun? kita bisa dimakannya"</p> <p>Saga: "Aku juga tidak tahu, Ayah. Tapi kita harus percaya pada petunjuk kutika. ini satu-satunya pengetahuan yang memberikan jalan keluar untuk kita sekarang".</p> <p>La Mappasireng: "Baiklah kalau begitu, Ayah percaya pada keputusanmu"</p> <p>(setelah mengendap-endap, mereka membuat sedikit kegaduhan karena menggali tanah)</p> <p>Naga Loppo: "Siapa kalian"</p> <p>(Saga dan La Mappasireng terperanjat menengadah ke wajah Naga Loppo)</p>

Dialog box juga mempertimbangkan pemilihan nama tokoh yang mengadopsi nama-nama khas Bugis, seperti *La Mappasireng* atau Matoa Pakajja dan Panre Lopi yang memang dalam kehidupan nyata berperan sebagai tokoh penting di kalangan nelayan. Sebutan-sebutan kehormatan seperti *Petta* dan *Puang* juga dipertimbangkan untuk digunakan dalam dialog guna menggambarkan rasa hormat dan hierarki dalam masyarakat Bugis. Penamaan ini memberikan nuansa keaslian budaya sekaligus mencerminkan struktur sosial masyarakat Bugis, sehingga pembaca dapat merasakan kedekatan dengan tradisi tersebut.

Adapun tokoh figuran, seperti warga desa atau anak-anak muda, ditambahkan sebagai karakter pendukung untuk memberikan konteks lebih dalam tentang kehidupan masyarakat Bugis. Selain itu, latar tempat dan waktu menjadi elemen penting yang memperkuat identitas budaya dalam komik ini. Latar tempat dipilih sesuai dengan tema cerita, seperti pantai atau laut untuk cerita masyarakat pesisir; hutan untuk masyarakat pegunungan; dan sawah atau ladang untuk masyarakat agraris.

3. Sketsa dan Teknik Pewarnaan

Teknik penggambaran sketsa dalam komik ini menggunakan teknik *manual drawing* atau gambar tangan. Teknik ini dipilih untuk menampilkan visual yang lebih otentik dan berkesan klasik (lihat **gambar 5**), yang merefleksikan kesan historis dari naskah kuno

sambil tetap relevan dan menarik bagi pembaca modern. Gaya visual yang diambil adalah gaya komik Amerika, seperti komik Marvel, yang memiliki beberapa karakteristik penting yang memperkaya tampilan komik ini.

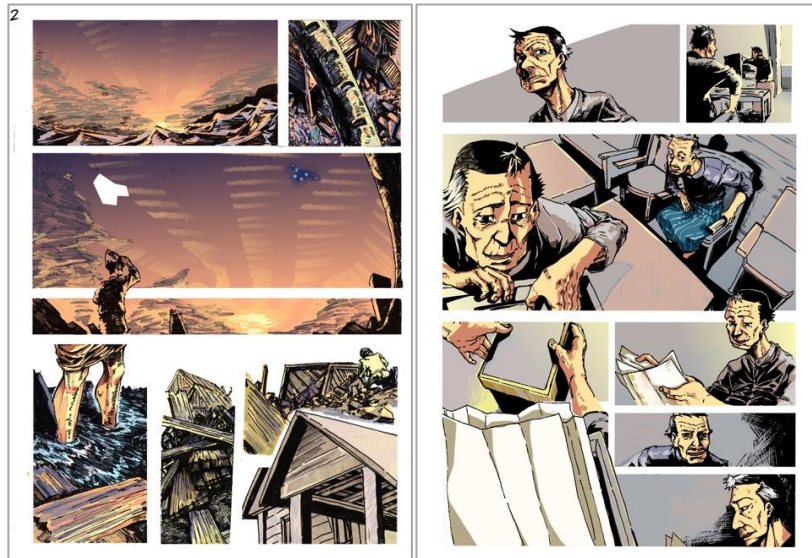


Gambar 5 Sketsa Komik Kutika volume 1

Manual drawing memungkinkan penggambaran yang lebih organik dan otentik karena setiap garis, tekstur, dan bayangan dibuat secara langsung oleh tangan manusia (Hasenhutl, 2020: 57). Hal ini menciptakan nuansa yang unik dan berkesan, berbeda dengan gambar digital yang sering kali terasa lebih halus dan steril. Teknik *manual drawing* menggunakan alat tradisional seperti pensil, pena, atau tinta di atas kertas, memungkinkan ekspresi yang lebih personal dan detail pada setiap karakter dan latar belakang.

Gaya komik Marvel dikenal dengan penggambaran anatomi karakter yang realistis dan proporsi tubuh yang kuat (Nixon, 2010: 152). Gaya ini menekankan keakuratan anatomi manusia, seperti proporsi tubuh, bentuk otot, dan postur, yang memberikan kesan kokoh dan dramatis pada setiap karakter. Dalam konteks komik Kutika, gaya ini sangat berguna untuk menampilkan sosok tokoh Bugis yang memiliki karakteristik wajah dan tubuh yang khas, seperti rahang yang tegas, mata yang tajam, dan postur tubuh yang gagah, sesuai dengan peran mereka dalam cerita.

Dalam komik Kutika, teknik pencahayaan dengan warna kontras digunakan untuk menyorot karakter utama dan memberikan fokus yang jelas pada tokoh-tokoh penting. Warna kontras ini menonjolkan detail anatomi dan ekspresi tokoh, sehingga mereka terlihat lebih hidup. Teknik ini juga membantu membedakan tokoh utama dari elemen latar di sekitarnya. Selain itu, teknik gradasi digunakan untuk menciptakan transisi halus antara dua warna atau memberikan efek kedalaman dalam adegan, terutama pada latar seperti langit atau lanskap yang berubah sesuai dengan waktu dan suasana (Machajdik & Hanbury, 2010: 87). Gradasi warna ini memperkuat suasana dan menambah kedalaman emosional, membantu pembaca merasakan perubahan dan intensitas dalam cerita (lihat **gambar 6**).



Gambar 6 Teknik Pewarnaan pada Komik Kutika Volume 1

Teknik layering atau pelapisan warna berperan penting dalam menampilkan detail budaya yang khas (Jomaa, et.all, 2016: 215). Dengan layering, setiap elemen visual seperti pakaian, ornamen, dan lingkungan diberi beberapa lapisan warna untuk menciptakan tekstur yang kaya, seperti layering warna pada pakaian adat Bugis dapat menampilkan efek tenunan atau pola ornamen yang mencerminkan keindahan dan kekayaan budaya lokal. Pelapisan warna ini memberikan kesan realisme dan kedalaman, membuat setiap elemen dalam komik terlihat lebih nyata dan artistik.

1. Panel

Susunan panel dalam komik memegang peran penting dalam membangun alur cerita dan mengarahkan pembaca melalui berbagai momen yang mendukung ketegangan visual dan emosi. Dalam komik Kutika, beberapa jenis susunan panel yang sering digunakan meliputi panel grid (kotak), panel vertikal, dan panel horizontal. Susunan panel ini memiliki fungsinya masing-masing.

Panel grid yang terdiri atas kotak-kotak seragam yang digunakan untuk menggambarkan momen statis atau berulang. Panel vertikal yang tinggi dapat menciptakan kesan gerakan dramatis atau menggambarkan kedalaman adegan. Sementara itu, panel horizontal membantu memperlihatkan ruang atau lingkungan dengan lebih luas, menciptakan kesan tenang atau meluas yang membantu memperjelas latar cerita. Susunan panel-panel ini membantu pembaca mengikuti perkembangan cerita dengan baik, mengarahkan mereka pada fokus dan intensitas tertentu sesuai dengan alur (Ho, Burie, and Ogier, 2012: 425).

Beberapa jenis transisi yang digunakan dalam komik ini mengikuti konsep *panel-to-panel transition* McCloud (1993), yaitu *moment-to-moment*, *action-to-action*, dan *scene-to-scene*. *Moment-to-moment* menampilkan perubahan halus dalam waktu singkat, cocok untuk memperlihatkan ekspresi atau perubahan kecil dalam karakter, sehingga meningkatkan keterlibatan emosional pembaca. *Action-to-action* memperlihatkan tindakan berurutan dalam satu adegan, seperti gerakan yang dinamis dalam perkelahian atau aktivitas sehari-hari. *Scene-to-scene* memungkinkan pembaca berpindah dari satu latar atau waktu ke latar yang lain, memberikan transisi dramatis antaradegan besar (McCloud, 1993: 70-85).



Gambar 7 Teknik dramaturgi dalam komik Kutika

Pengaruh teknik dramaturgi dalam komposisi panel juga terlihat dalam komik ini. Panel yang bervariasi dari kecil ke besar dalam satu halaman dapat memberikan ritme visual yang menarik dan memungkinkan pembaca merasakan intensitas cerita yang lebih dalam. Panel kecil dapat digunakan untuk dialog atau interaksi ringan antar karakter, sementara panel besar menciptakan efek teatral untuk adegan klimaks atau konflik (Duncan & Smith, 2009: 190-193). Efek ini dapat dilihat pada **gambar 7** yang memperlihatkan suasana suasana panik dan sedih ketika hasil tangkapan laut mengecewakan akibat angin kencang. panel kecil digunakan untuk menyoroti ekspresi kecewa dan gelisah para nelayan, seperti wajah yang terlihat letih dan tangan yang kosong tanpa hasil tangkapan. Panel besar, di sisi lain, memperlihatkan laut yang bergelombang dengan latar awan gelap, menciptakan atmosfer yang dramatis dan mencerminkan ancaman alam yang tidak terduga. Susunan ini memandu pembaca melalui perubahan emosi karakter, dari harapan saat berlayar hingga kesedihan mendalam saat mereka dihadapkan pada hasil yang mengecewakan.

SIMPULAN

Inovasi pelestarian sastra klasik kini hadir melalui transformasi digital, salah satunya dalam bentuk komik berbasis naskah Kutika. Proses adaptasi teks *Kutika Ugi' Sakke Rupa* (KUSR) menjadi komik melibatkan berbagai tahapan kreatif untuk mentransformasi naskah kuno ini menjadi bentuk bacaan yang menarik dan mudah diakses oleh generasi muda. KUSR didominasi oleh bentuk diagram, tabel waktu, dan perhitungan hari, serta tidak memiliki alur cerita dan penokohan seperti prosa. Oleh sebab itu, KUSR mengalami proses interpretasi ulang agar lebih familier bagi pembaca modern. Proses ini meliputi teknik saduran yang mempertahankan pengetahuan lokal dalam teks

KUSR sambil menambahkan elemen naratif, seperti pengembangan karakter melalui tokoh-tokoh rekaan dan dialog yang memperjelas alur.

Melalui pendekatan visual yang terinspirasi dari gaya realisme ala Marvel, komik *Kutika* menampilkan teknik pewarnaan *layering* dan gradasi untuk menciptakan atmosfer emosional yang mendalam. Selain itu, penataan panel dinamis menjaga kesinambungan visual dan ketegangan cerita. Komik *Kutika* berhasil menciptakan interpretasi visual yang menyampaikan esensi pengetahuan tradisional Bugis dalam konteks yang modern. Setiap volume komik mengeksplorasi tema utama *Kutika* sebagai pedoman waktu baik dan buruk dalam kehidupan masyarakat Bugis dengan latar yang berbeda-beda, yaitu masyarakat pesisir, pegunungan, dan agraris.

Alih wahana naskah kuna menjadi komik melalui media digital berpotensi membuka peluang kolaborasi antara berbagai disiplin, mulai dari filologi, desain komunikasi visual, hingga teknologi digital. Inisiatif ini tidak hanya menyederhanakan dan memperkaya pengalaman membaca naskah kuna, tetapi juga memperkenalkan cara baru dalam memaknai serta memanfaatkan warisan budaya sebagai bagian dari identitas kolektif bangsa. Dengan pendekatan komik yang populer di kalangan remaja, pengetahuan yang tersimpan dalam *Kutika* dapat terus hidup, menjadi lebih inklusif, dan mendorong ketertarikan generasi muda terhadap kebudayaan tradisional di era modern ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Damono, S. D. (2018). *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama.
- Davies, Sharyn Graham. (2015). Performing selves: The trope of authenticity and Robert Wilson's stage production of *I La Galigo*. *Journal of Southeast Asian Studies*, 46(3), pp 417–443.
- Duncan, Randy, dan Matthew J. Smith. (2009). *The power of comics: History, form, and culture*. New York: Bloomsbury.
- Fathurahman, O. (2017). *Filologi indonesia, teori dan metode*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Aditia. (2023). *Sundanese religion in the 15th century, a philological study based on the śikṣā guru, the sasana mahaguru, and the siksa kandañ karāṣian*. (Disertasi doktoral, École Pratique des Hautes Études, Paris).
- Hadrawi. (2006). *Assikalaibineng, teks hubungan suami-istri dalam naskah klasik bugis*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Harini, Y. N. A. (2012). Transformasi novel dongeng nini anteh karya a.s. Kesuma. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 183-198.
- Hasenhütl, G. (2020). Manual drawing in transformation: A brief assessment of “design-by-drawing” and potentials of a body technique in times of digitalization. *The Journal of Aesthetic Education*, 54(2), 56–74. <https://doi.org/10.5406/jaesteduc.54.2.0056>.
- Hidayat, M. W. (2020). *Sĕrat wirid riwayat jati: Edisi teks dan telaah intertekstualitas*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Ho, A. K. N., Burie, J.-C., & Ogier, J.-M. (2012). Panel and speech balloon extraction from comic books. *2012 10th IAPR International Workshop on Document Analysis Systems (DAS)*, Gold Coast, QLD, Australia, 424–428. <https://doi.org/10.1109/DAS.2012.66>.

- Holil, M. (2003). *Carita mundinglaya dikusumah, suntingan teks dan analisis motif cerita*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Hutcheon, Linda. (2012). *A theory of adaptation*. Taylor & Francis Group.
- Imani, Amali Harum & Darni. 2022. Transformasi Teks kidung wangbang wideya dalam fragmen topeng sekartaji (Kajian alih wahana). *JOB (Jurnal Online Baradha)* 18(2), 1-19.
- Jomaa, H. S., Kamededdine, M., Nayal, A., Rizk, Y., & Awad, M. (2016). Affective relationship between color and text in Arabic comic books. *2016 12th International Conference on Signal-Image Technology & Internet-Based Systems (SITIS)*, Naples, Italy, 215–222. <https://doi.org/10.1109/SITIS.2016.42>.
- Kosasih, A., Fahrullah, Tb. A., Rustiman, U., Luthfiyani, D. (2023). Contribution of Media Technologies to the Development of Studies in the Field Of Philology. *International Journal of Multidisciplinary Research and Literature*, 2(1), 111-118, <https://doi.org/10.53067/ijomral.v2i1.95>.
- Kramadibrata, D. (2015). *Hikayat khalifah abu bakar, umar, utsman, dan ali sampai peperangan hasan dan husain di karbala: edisi teks dan kajian latar belakang agama dan budaya*. (Disertasi Doktoral, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Kurniawan, A. (2019). *Uttaraśabda: Suntingan teks disertai telaah fungsi teks di skriptorium merapi-merbabu abad ke-17*. (Disertasi Doktoral, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Limbong, F. P. (2017). *Undang-undang ternate: Edisi teks dan wacana kekuasaan kolonial abad XIX*. (Disertasi Doktoral, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Machajdik, J., & Hanbury, A. (2010). Affective image classification using features inspired by psychology and art theory. dalam *Proceedings of the 18th ACM International Conference on Multimedia (MM '10)* (pp. 83–92). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/1873951.1873965>.
- Maulani, A. (2020). *Wawacan layang siti hasanah: Edisi teks dan terjemahan disertai analisis resepsi*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- Nixon, Elizabeth. (2010). It ain't john shaft": Marvel gets multicultural in the tomb of dracula, dalam aldama, Frederick Luis (ed). *Multicultural Comics: from Zap to Blue Beetle* (hlm. 149-156). USA: University of Texas Press.
- Oittinen, R. (2001). On translating picture books. *Perspectives*, 9(2), 109–125.
- Paeni, Mukhlis. (2003). *Katalog induk naskah-naskah nusantara: Sulawesi selatan*. Jakarta: Arsip Nasional Republik Indonesia.
- Pramono, & Yusuf, M. (2018). Dinamika alih media naskah Kaba: Fenomena pengembangan sastra tradisional Minangkabau. dalam *Seminar Nasional Bahasa, Sastra Daerah, dan Pembelajarannya (SN-BSDP)*, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah FPBS-Universitas PGRI Semarang.
- Petersen, R. (2010). *Comics, manga, and graphic novels: A history of graphic narratives*. ABC-CLIO.
- Pudjiastuti, Titik. (2022). Sumber tertulis indonesia tengah: Kalimantan timur dan kalimantan utara. Depok: Males Art Studio, Pusat Dokumentasi Seni Indonesia.

- Pudjiastuti, Titik. (2020). Filologi dan kodikologi. dalam Hidayat, R. S. (ed). *Ilmu Pengetahuan Budaya in Action*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Ramadhantia, D., & Yanda, D. P. (2018). Transformasi teks Kaba Sabai Nan Aluh menjadi komik Kaba Sabai Nan Aluih. *Atavisme*, 21(2), 194–208. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v21i2.484.194-208>.
- Riffaterre, M. (1978). *Semiotics of Poetry*. Bloomington & London: Indiana University.
- Robson, S. O. (1994). *Prinsip-prinsip filologi indonesia*. Jakarta: RUL.
- Robson, S. O. (1971). *Wangbang wedeya*. N. v. de Netherland Sche Boek-en Steendrukerij V.H.L. Smith s'Gravenhage.
- Sidhartani, S., Muhammad, I. Q., Dendi, P. (2019). The art of adaptation: from folk literature to the age-appropriate visual media. *Cultural Syndrome*, 7(1), 53–60. <https://doi.org/10.30998/cs.v1i1.22>.
- Soedarso, Nick. (2016). Komik: Karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4). 496—506.
- Suharjo, Rias A. R. (2018). *Hikayat sultan taburat: Strategi berhikayat pada akhir abad ke-19*. Disertasi Doktoral, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Sumaryono. (2003). *Restorasi seni tari & transformasi budaya*. Jogjakarta: éLKAPHI.
- Teeuw, A. (2013). *Sastra dan ilmu sastra: Pengantar teori sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Widiyastantia, E. M. (2017). Ekranisasi naskah kuno lontar cilinaya menjadi skenario drama televisi “Legenda tanjung menangis”. (Skripsi Penciptaan Seni, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta).
- Widyaningrum, R. A. (2020). *Kutika suku bugis di kalimantan timur: kajian filologi dan gagasan ekofenomenologi*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Wijayanto, M. H. (2023). *Aji saraswati merapi-merbabu: Suntingan, intertekstualitas, dan fungsi teks abad ke-16*. (Tesis Magister, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia).
- Zanettin, F. (2018). Translating comics and graphic novels. *The Routledge Handbook of Translation and Culture*. Routledge.