

Proses Pengkaryaan *Webtoon* dalam Mengadaptasi Cerita Rakyat Indonesia: Studi Multi Kasus *Webtoon* Berjudul “7 Wonders” Karya Metalu dan “Dedes” Karya Egestigi

Gagas Nir Galing¹, Gabriel Roosmargo Lono Lastoro Simatupang², Wisma Nugraha Christanto
Richardus³

¹nirgaling@gmail.com, ²roosmargo@ugm.ac.id, ³krisnugraha@ugm.ac.id
Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Universitas Gadjah Mada

Abstrak

Perkembangan komik yang banyak diminati pada era sekarang ini adalah komik berjenis/berbentuk *webtoon*. Cerita yang dimuat dalam *webtoon* sangat beragam; salah satunya adalah dengan terciptanya *webtoon* dengan cerita yang bersumber pada cerita rakyat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai proses pengkaryaan yang terjadi pada kedua kasus tersebut, peran dari pihak-pihak yang berpengaruh di dalam proses tersebut serta posisi cerita rakyat Indonesia di dalam proses mengadaptasi pada kedua kasus kajian. Penelitian ini merupakan penelitian analisis deskriptif dari data yang bersumber dari pernyataan yang diberikan oleh Metalu dan egestigi selaku para *webtoonist* masing-masing *webtoon* yang didapat dari wawancara, jejak digital yang didapat dari akun media sosial kedua *webtoonist*, serta catatan-catatan yang tercantum di akhir episode-episode kedua serial *webtoon* tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah proses pengkaryaan melibatkan banyak pihak serta peran antar pihak saling terjalin. Secara mendetail, proses yang terjadi berbeda antar kasus kajian, tetapi secara garis besar keduanya memiliki kemiripan untuk menjadikan adaptasi cerita rakyat Indonesia sebagai daya tarik dan strategi untuk memiliki eksistensi di dalam *platform line webtoon*.

Kata kunci: *Webtoon*; 7 Wonders; Dedes; cerita rakyat; proses pengkaryaan

Abstract

The development of comics that are in great demand in the current era is comics in the form of webtoon. The stories contained in webtoons are very diverse; one of them is the creation of webtoons with stories based on Indonesian folklore. This research aims to gain an understanding of the process of creation that occurs in both cases, the role of influential parties in the process and the position of Indonesian folklore in the process of adapting the two cases of study. This research is a descriptive analysis of data sourced from statements given by Metalu and egestigi as the webtoonists of each webtoon obtained from interviews, digital traces obtained from the social media accounts of the two webtoonists, and notes listed at the end of the episodes of the two webtoon series. The result of this research is that the work process involves many parties and the roles between parties are intertwined. In detail, the process that occurs is different between the study cases, but in general both have similarities to make the adaptation of Indonesian folklore as an attraction and strategy to have an existence on the platform named line webtoon.

Keywords: *webtoon*; 7 Wonders; Dedes; folklore; process of creation

Pendahuluan

Indonesia dengan ragam budaya yang dimilikinya memiliki pelbagai karya cerita yang beredar di masyarakatnya; mulai dari fabel, cerita sejarah, dan tidak terkecuali cerita rakyat. Hingga sekarang, dapat ditemukan di mana-mana bahwa cerita-cerita tersebut telah diproduksi ulang atau diadaptasikan ke dalam pelbagai media dan dengan versi cerita yang beragam pula. Salah satu media yang dimanfaatkan untuk mereproduksi ulang cerita rakyat yang ada adalah sebuah karya seni yang secara populer disebut sebagai “*webtoon*”. *webtoon*, adalah karya seni yang sejatinya merupakan bentuk perkembangan dari komik (Acuna, 2016; Lee & In-Soo, t.thn.); yang dapat pula diargumenkan sebagai salah satu jenis karya sastra atau lebih spesifiknya sebagai sastra bergambar (Boneff, 1998, 7). Ciri khas yang dimiliki *webtoon* ini adalah peredarannya yang ada di dalam ranah internet, berbasis *platform* (situs web), dan arah pembacaannya adalah dengan digulir memanjang ke bawah (Lee & In-Soo, t.thn.).

Di Indonesia telah beredar banyak sekali judul *webtoon*, baik yang dibuat oleh seniman *webtoon* (atau yang kerap disebut dengan sebutan “*webtoonist*”) dari luar negeri maupun dari Indonesia. Dari beragam judul *webtoon* yang ada, judul-judul yang merupakan adaptasi dari cerita rakyat Indonesia tidak sedikit pula jumlahnya. Dalam sebuah *platform* penyedia *webtoon* terbesar di Indonesia bernama *Line Webtoon* (Seon, 2022; Jobst, 2022), terdapat sebuah *webtoon* yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia dan *webtoon* ini sudah rilis sejak masa-masa awal *platform* tersebut tersedia di Indonesia pada tahun 2016. *webtoon* tersebut berjudul “*7 Wonders*” dan dibuat oleh seorang *webtoonist* berjulukan Metalu. Dengan membaca *webtoon* tersebut didapati rasa *familier* dengan cerita rakyat yang mengisahkan legenda Jaka Tarub. *webtoon* tersebut sudah berjalan selama X tahun dan tamat pada *season* ke-X pada awal tahun 2024. Sepanjang 7 tahun lamanya *webtoon* tersebut rilis hingga penelitian ini dibuat, *webtoon* tersebut memiliki catatan telah dibaca sebanyak 209,94 kali dan memiliki 1,3 juta pelanggan.

Pada tahun yang berbeda, yakni pada tahun 2022, mulai terbit secara berkala sebuah judul *webtoon* lain yang juga sama-sama mengadaptasi cerita rakyat Indonesia. *Webtoon* tersebut berjudul “Dedes” dan dikaryakan oleh seorang *webtoonist* yang menamai dirinya sebagai egestigi (*webtoonist* memang sengaja menamai dirinya tanpa awalan huruf kapital, penelitian ini akan memberlakukannya demikian). *Webtoon* tersebut mengadaptasi cerita/kisah antara tokoh yang dikenal sebagai Ken Arok dan Ken Dedes. Bahkan dengan membaca sinopsis yang dituliskan pada laman *webtoon*-nya telah dideklarasikan kalimat “Isekai yang diangkat dari kisah sejarah Indonesia! ...”, yang artinya bahwa *webtoon* tersebut memang merupakan karya adaptasi. Setelah rilis *season* 1 selama setahun lamanya (saat ini sedang dipersiapkan *season* kedua), *webtoon* tersebut tercatat telah dibaca sebanyak 28,9 juta kali dan telah memiliki 681 ribu lebih pelanggan.

Dua *webtoon* yang telah disebutkan sebelumnya menjadi 2 studi kasus dalam penelitian ini. Kedua *webtoon* tersebut sama-sama merupakan serial *webtoon* yang rilis secara “*official*” (sebutan bagi *webtoon* yang rilis pada *platform line webtoon* dengan adanya proses seleksi dan kemudian terjadi kontrak antara pihak *webtoonist* dengan *platform* (Lestari & Irwansyah, 2020)) pada *platform Line Webtoon* tetapi keduanya mulai terbit pada waktu yang berbeda, spesifiknya berselang 6 tahun. Dua judul *webtoon* tersebut dipilih juga dikarenakan catatan performa jumlah pembaca yang dianggap baik.

Dengan dipilihnya 2 kasus dengan fenomena yang sama-sama mengadaptasi cerita rakyat Indonesia akan tetapi memiliki waktu perilisan yang berbeda dapat menjadi poin menarik dan juga salah satu pondasi dalam perumusan serta tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menetapkan rumusan masalah untuk mengkaji bagaimana proses pengkaryaan *webtoon* dalam mengadaptasi cerita rakyat Indonesia yang terjadi pada 2 kasus kajian, yakni “7 Wonders” karya Metalu dan “Dedes” karya egestigi. Atas rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengemukakan pemahaman mengenai bagaimana proses pengkaryaan yang terjadi pada kedua kasus tersebut. Pemahaman proses yang ditujukan tidak sebatas pada mekanisme proses yang terjadi, akan tetapi dikaji pula peran dari pihak-pihak yang berpengaruh di dalam proses tersebut serta posisi cerita rakyat Indonesia di dalam proses mengadaptasi pada kedua kasus kajian. Selain itu, dikarenakan adanya perbedaan masa dalam mulai rilisnya kedua serial *webtoon* tersebut, penelitian ini juga bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai proses pengkaryaan yang terjadi di dalam dimensi waktu.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mewacanakan teori adaptasi yang disusun oleh Linda Hutcheon & Siobhan O’Flynn dalam buku mereka yang berjudul “*A Theory of Adaptation*” (2013). Dalam teorinya, fenomena adaptasi dapat dilihat dari 3 sudut pandang; yakni perspektif yang melihat adaptasi sebagai entitas formal atau produk (*formal entity or product*), sebuah proses kreasi (*a process of creation*), dan juga proses penerimaan (*process of reception*) (Hutcheon & O’Flynn, 2013: 7-9). Penelitian ini mengaplikasikan sekaligus membatasi lingkup kajian dengan salah satu perspektif yang ditawarkan oleh Hutcheon & O’Flynn yakni dengan melihat fenomena adaptasi sebagai sebuah proses kreasi. Atas dasar tersebut, sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini disusun untuk menjawab bagaimana proses pengkaryaan *webtoon* dalam mengadaptasi cerita rakyat Indonesia dengan mengambil 2 kasus pada *webtoon* “7 Wonders” karya Metalu dan “Dedes” karya egestigi.

Penelitian ini disusun dengan tipe penelitian studi multi kasus; yang pada dasarnya juga merupakan perluasan dari penelitian studi (satu) kasus. Diterapkannya tipe penelitian tersebut, seperti yang disebutkan oleh Yusuf (2014: 338-341) maka data dan informasi dapat dikumpulkan secara mendalam, mendetail, intensif, holistik, dan sistematis mengenai apa-apa saja yang terjadi di dalam proses pengkaryaan kedua kasus kajian. Ditekankan pula bahwa dengan diberlakukannya metode ini, penelitian harus memperhatikan semua aspek penting pada kasus(-kasus) yang diteliti. Atas dasar yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini dilaksanakan dengan cara mengumpulkan informasi melalui wawancara dengan para *webtoonist* pada masing-masing judul *webtoon* serta mengumpulkan informasi yang didapatkan di luar wawancara seperti catatan-catatan yang mereka bubuhkan di dalam karya mereka serta jejak digital dari internet yang memuat informasi mengenai proses pengkaryaan kedua *webtoon* yang menjadi objek kajian. Terdapat pula data pendukung dari informan lain, yaitu: Aditya Budiawan (seorang *webtoonist* yang karyanya yang berjudul “Next Door Country” pernah terbit sebagai official *webtoon* di platform *Line Webtoon* sejak 6 Februari 2017 hingga 31

Oktober 2022. Wawancara dilakukan pada 10 Juni 2023.), MisterX (perwakilan dari kelompok *webtoonist* dengan nama pena Roket Kertas.

Karya mereka yang berjudul “Sekar X Populer” pernah terbit dari 08 Januari 2017 hingga 30 April 2018. MisterX memilih untuk tidak menyebutkan nama aslinya dan memilih untuk disebut dengan istilah MisterX. Wawancara dilakukan pada 24 Juni 2023.), Driarta Vera (kepala editor (chief editor) m&c! Publishing(, serta Ayoga Nanda Restu (salah satu editor KOLONI Publishers).

Dalam pelaksanaannya, pada kasus kajian “7 Wonders” karya Metalu, penelitian ini mendapatkan dokumentasi video wawancara yang dilakukan oleh L. Fina kepada Metalu dan dokumentasi tersebut dimuat di laman Youtube mereka dengan nama kanal Titip Jepang pada 7 Januari 2019. Selain itu penelitian ini juga mendapatkan kesempatan untuk melayangkan beberapa pertanyaan tambahan kepada Metalu langsung via surel dan juga telah dibalas olehnya atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pada 1 Agustus 2023. Sedangkan pada kasus kajian “Dedes” karya egestigi, peneliti mendapatkan kesempatan untuk melakukan wawancara langsung antara peneliti dengan egestigi secara daring pada 11 Mei 2023.

Di luar kesempatan wawancara langsung tersebut, penelitian ini juga mendapatkan kesempatan untuk saling tanya-jawab melalui fitur *chat* pada sebuah aplikasi *chatting*, LINE, yang dilaksanakan pada 16 Juni 2023 hingga 26 Juni 2023. Akun sosial media X (dahulu Twitter) milik egestigi (@egestigi) juga dimanfaatkan sebagai data untuk dianalisis karena beberapa *tweet* yang ia buat mengandung pemikirannya terhadap proses pengkaryaan *webtoon*-nya. Penelitian ini juga mendapatkan informasi dari beberapa informan yang dinilai kredibel untuk memberikan pernyataan atas topik yang sedang dikaji.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini dijalankan dengan dilakukannya analisis terlebih dahulu pada masing-masing kasus kajian. Kemudian dari kedua kasus tersebut digabungkan menjadi 1 kesatuan analisis guna mendapatkan kesimpulan berupa pemahaman mengenai pola dan/atau kecenderungan yang muncul dalam proses pengkaryaan *webtoon* Indonesia yang mengadaptasi cerita rakyat Indonesia. Dilakukannya metode tersebut didasarkan pada penekanan yang dituliskan oleh Yusuf (2014, 340) yang menyebutkan bahwa pada dasarnya penelitian dengan tipe studi kasus (termasuk studi multi kasus) tidak dapat dipisahkan pada satu fenomena; yang dalam penelitian ini adalah fenomena diadaptasikannya cerita rakyat Indonesia pada karya seni *webtoon* yang terbit secara *official* di dalam *platform Line Webtoon*

Pembahasan

Kedua objek kajian, yakni “7 Wonders” karya Metalu dan “Dedes” karya egestigi, merupakan *webtoon* yang terbit secara berkala di dalam sebuah *platform* bernama *Line Webtoon*. Keduanya merupakan *webtoon* yang terbit dengan status *webtoon* resmi atau dikenal juga dengan sebutan *official webtoon*. Dengan menjadi *official webtoon*, para *webtoonist* dijamin mendapatkan kompensasi atau bayaran tiap bulan (“Bantuan”, t.thn.; Lestari & Irwansyah, 2020, hal. 142) dan berdasarkan informasi dari egestigi dan beberapa sumber lain, seperti Budiawan dan MisterX disebutkan bahwa dengan menjadi *official webtoon* terdapat kontrak resmi secara hukum yang disepakati antara pihak *webtoonist* dengan pihak *platform*, yang mana dengan adanya kontrak tersebut, *webtoonist* diharuskan untuk memberikan hak eksklusif atas penayangan karya terkait kepada pihak *platform*. Dengan demikian, hak

kekayaan intelektual (HKI) dari karya yang ada tetap dimiliki oleh pihak *webtoonist*, tetapi hak atas penayangan karyanya secara eksklusif dimiliki oleh pihak *Line Webtoon*.

Walaupun kedua karya *webtoon* yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini sama-sama merupakan *official webtoon* di sebuah *platform* bernama *Line Webtoon*, keduanya memiliki perjalanan atau proses yang tidak sama. Dengan demikian diperlukan penjabaran atas proses perjalanan tersebut dengan cara dirincikan secara terpisah sebagai berikut:

KASUS #1: “7 Wonders” karya Metalu

Proses Perjalanan pada Kasus “7 Wonders” Karya Metalu

Berdasarkan informasi dari wawancara yang dilakukan kanal Titip Jepang, Metalu memang sudah menekuni hobi untuk membuat komik dalam bentuk komik cetak sebelum ia membuat *webtoon* “7 Wonders”. Metalu juga sempat membuat sebuah *webtoon* yang berjudul “WON The Bossy Cat” pada tahun 2015 yang ia rilis dengan cara mengunggahnya di dalam layanan yang disediakan oleh *Line Webtoon* dengan nama *webtoon Challenge*.

Setelah mendapatkan pengalaman atas bagaimana hasil yang didapat dari *webtoon* sebelumnya, Metalu kemudian mengambil pelajaran dan mulai memikirkan untuk menyusun strategi dalam pembuatan karya *webtoon* berikutnya.

Diinformasikan juga oleh Metalu bahwa ia tetap berkeinginan untuk membuat karya *webtoon* karena ia masih melihat potensi prospek yang bagus dalam *platform* tersebut. Metalu menambahkan pada 1 Agustus 2023 dalam wawancara langsung yang dilakukan oleh penelitian ini bahwa prospek yang dimaksud adalah potensi pengembangan usaha yang ia nilai dapat lestari untuk ke depannya.

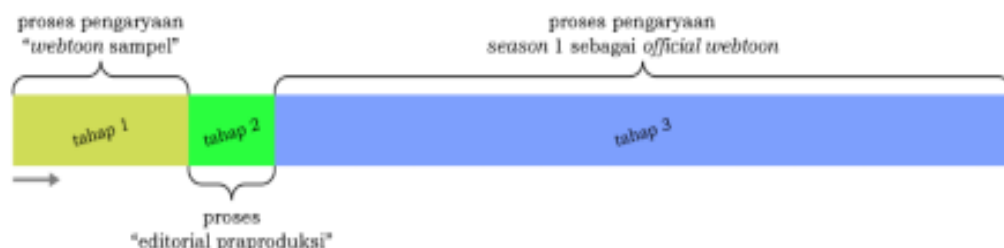


Diagram 1. Gambaran lini masa proses perjalanan dalam pengkaryaan pada kasus “7 Wonders” karya Metalu.

Catatan: proporsi lini tidak berdasarkan skala ukuran waktu sebenarnya.

Diolah oleh: Gagas Nir Galing, 2023

Sebelum mendapatkan gagasan untuk menciptakan karya yang seperti sekarang dikenal dengan judul “7 Wonders”, Metalu terlebih dahulu meriset tentang bagaimana membuat karya yang dapat disebut sebagai karya yang menarik. Pada tahapan inilah Metalu mendapatkan konsep yang sekiranya dapat mengisi celah dan juga memenuhi kebutuhan pasar seperti yang telah disebutkan sebelumnya; dan konsep tersebut adalah untuk mengangkat legenda Jaka Tarub. Metalu kemudian mulai menciptakan karya yang kemudian dikenal sebagai “7 Wonders”. Pada awalnya Metalu merilis *webtoon* tersebut di dalam segmen *webtoon Challenge* dengan jadwal penerbitan tiap episode sesuai yang ia pribadi inginkan, yakni seminggu sekali. Metalu melanjutkan ceritanya bahwa setelah *webtoon*-nya mencapai sekitar episode 6, ia

dihubungi oleh pihak *platform* untuk ditawarkan kesempatan bagi karyanya untuk rilis sebagai *official webtoon*; yang tentu saja diterima oleh sang *webtoonist*. Keseluruhan proses tersebut kemudian dikelompokkan menjadi “tahap 1”, sesuai dengan gambaran yang diberikan di dalam Diagram 1.

Dalam proses perjalanannya, diinformasikan oleh Metalu[Dalam jawaban wawancara yang diberikan oleh Metalu pada 1 Agustus 2023.] bahwa *webtoon* “7 Wonders” yang telah ia buat sebelumnya belum bisa diterbitkan secara langsung sebagai *official webtoon* karena sebelum rilis menjadi *official webtoon* diperlukan proses tukar pemikiran dengan editor dari pihak *platform Line Webtoon*; yang berdasarkan Diagram 1 dikelompokkan menjadi “tahap 2”. Dengan demikian dapat diartikan bahwa karya yang telah dibuat sebelumnya (yang berada di tahap 1) menjadi karya sampel agar dilihat oleh pihak *platform*. Proses tukar pemikiran yang telah disebutkan sebelumnya kemudian di dalam penelitian ini akan disebut juga sebagai “proses editorial praproduksi” karena secara spesifik berlangsung sebelum dihasilkan karya serial *webtoon* “7 Wonders” yang berstatus sebagai *official webtoon*. Terdapat informasi tambahan mengenai proses editorial praproduksi yang terjadi bahwa di dalam proses tersebut editor yang menangani calon “7 Wonders” meminta kerangka (garis besar) cerita dari awal hingga tamat. Di dalam proses tersebut terjadi elaborasi atas garis besar cerita yang telah dimiliki oleh Metalu. Barulah saat keseluruhan unsur *webtoon* telah sesuai oleh kedua belah pihak (dari pihak Metalu maupun dari pihak *platform* yang diwakili oleh sosok editor) dilakukan tanda tangan kontrak untuk menjadi *official webtoon*. Sejak saat itu karya Metalu yang menceritakan kisah bertemunya seorang remaja bernama Jaka dengan seorang bidadari bernama Kenanga dimulai di dalam sebuah serial *webtoon* berjudul “7 Wonders” mulai rilis sejak 26 Juni 2016; yang dalam Diagram 1 juga disebut sebagai “tahap 3”.

Di dalam proses pengkaryaan yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat beberapa hal yang dapat diulas lebih mendalam ke dalam wacana kajian adaptasi dengan detail yang didasarkan oleh Hutcheon & O’Flynn (2013), antara lain:

a) Pihak-Pihak yang Berpengaruh terhadap Proses Adaptasi

Guna menjawab persoalan yang dikemukakan oleh Hutcheon & O’Flynn (2013, hal. 79-112) mengenai siapa saja pihak yang ikut andil dan bagaimana peran keikutsertaan mereka di dalam proses pengkaryaan karya adaptasi, bagian ini dikhususkan untuk menjawab persoalan tersebut.

Berdasarkan pernyataan Metalu dari wawancara dengan Takajoshi Fina dalam sebuah kanal YouTube bernama Titip Jepang (2019), Metalu adalah satu-satunya sosok yang melakukan riset pasar, ia sendiri yang kemudian mencetuskan konsep untuk mengangkat legenda Jaka Tarub, serta dalam perancangan konsep dari desain tokoh, *setting* waktu, tempat, suasana, dan lain sebagainya juga Metalu yang mengonseptualisasikannya. Bahkan bentuk visual dari karyanya tidak disebutkan terdapat pihak lain yang ikut campur tangan pula. Barulah setelah terciptanya karya *webtoon* dari proses tersebut[Yang kemudian Metalu unggah (rilis/terbitkan) pada *platform Line Webtoon*.], pihak *Line Webtoon* kemudian menghubunginya untuk memberinya tawaran bagi *webtoon*-nya menjadi *official webtoon*; dan Metalu juga yang menjadi penentu untuk menerima tawaran tersebut. Dengan didapatnya fakta yang telah dijabarkan sebelumnya, maka Metalu dapat disebut sebagai adapter utama di dalam

proses adaptasi yang terjadi pada “7 Wonders”. Di samping itu, *Line Webtoon* juga dapat disebut sebagai pihak yang berperan di dalam terjadinya adaptasi dalam *webtoon* “7 Wonders”. Sebagai *platform*, *Line Webtoon* dapat disebut sebagai pihak yang menyediakan tempat bagi “7 Wonders” untuk memiliki eksistensi di dalam industri *webtoon*.

Dalam informasi yang didapatkan dari Budiawan dan MisterX, dengan dimilikinya status karya sebagai *official webtoon* di dalam *Line Webtoon*, terjadi pula proses saling tukar pemikiran di dalam proses pembuatan *webtoon* yang dilakukan antara *webtoonist* dengan sosok editor yang disediakan oleh pihak *Line Webtoon*. Berdasarkan informasi yang didapat dari sesi tanya jawab kepada beberapa editor yang ditayangkan di dalam video *YouTube* dari kanal *webtoon* (2021), dan juga didukung dari informasi yang diberikan oleh Vera dan Restu, salah satu tugas editor adalah membantu para *official webtoonist* dalam mengolah karya *webtoon* mereka.

Informasi yang diberikan oleh Metalu secara langsung kepada penelitian ini pada 1 Agustus 2023, sebelumnya telah disebutkan bahwa terjadi usaha elaborasi atas karya “7 Wonders” yang masih berbentuk sampel yang dimiliki oleh Metalu di dalam tahap 2. Di dalam tahap 2 terjadi proses editorial praproduksi yang berupa editor meminta Metalu untuk menginformasikan mengenai kerangka atau garis besar atas cerita yang ia miliki dari awal hingga akhir. Peran editor dalam tahap ini adalah ikut serta dalam mengelaborasi gagasan cerita yang telah dimiliki. Ditambahkan oleh Metalu bahwa di dalam proses tersebut terjadi perbaikan maupun penambahan atas cerita yang dilakukan oleh pihak Metalu beserta editor yang mewakili *platform Line Webtoon*. Namun ditambahkan pula oleh Metalu bahwa di dalam pengkaryaan serial *webtoon*-nya atau tahap 3, editor tidak lagi terlibat di dalam pengembangan cerita. Seperti yang dituliskan langsung oleh Metalu yang berbunyi:

“Editor tidak terlibat dalam pengembangan cerita, karena percaya pada pengembangan yang saya lakukan. Jadi untuk cerita full dari saya sendiri. Dalam gambar pun semua dalam kendali saya. Dari awal pembuatan 7 Wonders saya mengerjakan semua sendirian.”

Terdapat informasi lain yang diberikan oleh Metalu yang menyebutkan bahwa di dalam proses editorial tersebut “Editorial di *Line Webtoon* tidaklah mengekang”. Mengekang yang dimaksud adalah perihal pengembangan *webtoon* seperti apa yang bisa dilakukan oleh Metalu dalam proses pengkaryaan. Metalu menuliskan:

“7 Wonders pertama kali saya buat lebih condong ke genre drama, namun lama-kelamaan unsur fantasinya justru lebih dominan. Ada pengembangan di tengah cerita karena ego saya sendiri, dan untungnya pihak LINE WEBTOON menyetujui perubahan itu karena dianggap lebih bagus & menjual. 7 Wonders pun pindah genre dari Drama ke Fantasi.”

Dalam pengembangan “7 Wonders” di season 1, Metalu menceritakan pernah mengalami perubahan genre cerita dari drama menjadi fantasi. Gagasan tersebut muncul dari Metalu sendiri sebagai *webtoonist*. Dalam kasus tersebut, sosok editor oleh Metalu disebut sebagai sosok yang merestui perubahan yang diusulkan oleh Metalu. Namun bukan pula berarti

bahwa editor tidak melakukan apa-apa dan hanya mengikuti gagasan yang dimiliki oleh Metalu. Akan tetapi disebutkan pula bahwa adanya kesadaran yang dimiliki oleh editor bahwa dengan bergantinya genre dari drama menjadi fantasi dianggap, seperti yang dituliskan oleh Metalu, "...lebih bagus & menjual."

Metalu juga memberikan cerita bahwa sebenarnya di dalam beberapa episode yang ia buat dalam tahap 3 terdapat beberapa (bahkan disebutkan oleh Metalu sebagai "banyak") visualisasi karakter yang olehnya disebut sebagai "adegan vulgar". Seperti yang diketahui, proses pengkaryaan tiap episode secara garis besar adalah: karya dibuat oleh *webtoonist* → karya diserahkan ke editor → karya dirilis di dalam *platform*. Dalam kasus suatu episode yang memiliki adegan vulgar diserahkan ke pihak editor, bila kevlugaran tersebut dirasa tidak pantas oleh editor, adegan tersebut oleh editor diinstruksikan untuk dihapus. Penghapusan adegan yang dirasa kurang pantas tersebut dilakukan kembali oleh Metalu sebagai *webtoonist*. Hal tersebut dapat menjadi contoh lain atas intervensi bahkan kontrol yang dimiliki oleh editor di dalam proses pengkaryaan karya adaptasi ini.

Berdasarkan informasi-informasi tersebut, maka dapat dikatakan bahwa editor yang menangani "*7 Wonders*" juga memiliki peran langsung terhadap proses pengkaryaan di dalam terjadinya adaptasi. Peran langsung tersebut lebih cenderung dapat dikatakan sebagai intervensi atas proses yang telah dikerjakan oleh Metalu. Editor juga didapati memiliki kuasa dalam mengontrol proses dan karya yang dibuat. Namun karena proporsi peran dari editor tidak sebanyak peran yang dimiliki oleh Metalu yang telah disebut sebagai adapter utama, maka editor di dalam kasus adaptasi ini lebih spesifiknya dapat disebut sebagai adapter pendukung.

Dapat diargumenkan pula bahwa para pembaca "*7 Wonders*" juga memiliki peran tertentu pada kasus adaptasi ini. Peran tersebut berkaitan dengan seberapa banyak pembaca yang membaca *webtoon* tersebut. Hal tersebut dapat dikatakan ikut serta dalam berperan karena berdasarkan informasi dari Budiawan keberlangsungan serial suatu *official webtoon* dipengaruhi oleh seberapa banyak karya tersebut dikonsumsi pembaca. Bila tidak terdapat kendala, baik dalam produksi maupun konsumsi, maka serial tersebut dapat tetap berlangsung. Akan tetapi bila terjadi kendala, sebagai contoh dalam hal tingkat konsumsi yang dilakukan oleh pembaca, serial tersebut dapat diberhentikan. Dalam Trinos (2021) dan Ashford (2023), disebutkan hal yang serupa dan juga kasus semacam itu telah banyak terjadi di dunia industri komik.

Berdasarkan jabaran di atas dapat disimpulkan bahwa para pembaca dalam teknis proses pengkaryaan tidak dapat dikatakan memiliki peranan yang aktif dalam hal proses adaptasi, akan tetapi dalam industrinya para pembaca tersebut berperan sebagai salah satu faktor penentu apakah karya adaptasi berjudul "*7 Wonders*" yang berupa serial *webtoon* tersebut dapat tetap berlangsung atau tidak. Peranan tersebut sesuai dengan gambaran mengenai industri komik yang selalu menghadirkan pihak pembaca/konsumen di dalam sistem industri yang berlaku (McCloud, 2008, hal. 56-79).

b) Gambaran Keterhubungan antar Pihak di dalam Proses pengkaryaan

Berikut merupakan gambaran interaksi yang terjadi di dalam proses pengkaryaan pada kasus "*7 Wonders*" karya Metalu:

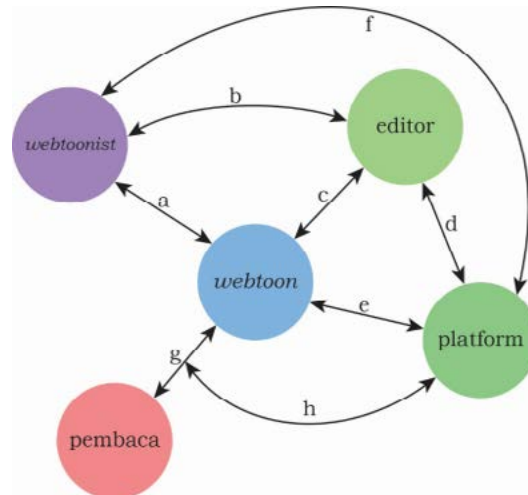


Diagram 2. Ilustrasi interaksi antar pihak yang ada di dalam proses pengkaryaan pada kasus "7 Wonders" karya Metalu.
 Diolah oleh: Gagas Nir Galing, 2023

Didasarkan dari ilustrasi yang tercantum pada Diagram 2, interaksi yang terjadi adalah:

- Metalu sebagai *webtoonist* adalah sosok yang menciptakan *webtoon* "7 Wonders" sekaligus mendominasi dalam memegang kendali atas proses pengkaryaan.
- Antara *webtoonist* dengan editor memiliki interaksi berupa adanya kegiatan saling tukar gagasan dalam proses pengkaryaan. Interaksi tersebut terasa kuat pada saat proses editorial praproduksi atau pada tahap 2 jika didasarkan pada Diagram 2. Editor juga dapat melakukan intervensi untuk kemudian disampaikan ke *webtoonist* bila terdapat suatu hal yang dirasa kurang cocok dengan pemikiran editor.
- Editor hanya sebatas meninjau karya *webtoon* yang dihasilkan. Ia tidak dapat melakukan perubahan langsung terhadap karya karena hal tersebut tetap dilakukan oleh *webtoonist*. Feedback atas karya yang dihasilkan sebelum dirilis diberikan langsung kepada *webtoonist* sehingga hal tersebut terjadi di poin b.
- Sosok editor dapat disebut sebagai perwakilan dari pihak *platform* (*Line Webtoon*) yang diberi tanggung jawab untuk menangani secara langsung karya *webtoon* dan juga *webtoonist*-nya.
- Line Webtoon* sebagai *platform* penyedia *webtoon* menjadi tempat *webtoon* "7 Wonders" rilis; yang artinya memiliki eksistensi di dalam industri *webtoon*.
- Terjalin kontrak antara pihak *webtoonist* dengan pihak *platform*. *webtoonist* memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan karya *webtoon* yang sesuai dengan kontrak baik secara kualitas maupun kuantitas. Sedangkan *Line Webtoon* memiliki tanggung jawab untuk memberikan upah kepada *webtoonist*. Dengan demikian bentuk hubungan antara kedua pihak tersebut seakan memosisikan *webtoonist* sebagai pekerja (*employee*) dan pihak *platform* sebagai pemberi pekerjaan (*employer*).
- Pembaca merupakan sosok yang mengonsumsi (membaca) *webtoon*. Pembaca tidak dapat melakukan intervensi secara langsung ke karya *webtoon*, kecuali hanya

sebatas memberikan komentar yang disediakan di dalam kolom komentar pada tiap episode.

- h. Pihak *platform* menilai kualitas karya *webtoon* yang terbit secara berkala salah satunya didasarkan pada hubungan yang terjadi di antara pembaca dengan *webtoon* (point g).

Dari gambaran yang telah dijabarkan sebelumnya dapat dilihat bahwa beragam pihak memiliki peran serta interaksi yang saling berkaitan antara satu sama lain. Gambaran atas saling berkelindannya pihak-pihak tersebut dapat menjadi potongan atas sistem yang terbangun di dalam industri *webtoon*. Akan tetapi penelitian ini tidak menyatakan bahwa gambaran tersebut merupakan gambaran menyeluruh atas sistem yang terbangun di dalam industri *webtoon* karena adanya batasan yang dimiliki penelitian ini dalam penyusunannya.

KASUS #2: “Dedes” karya egestigi

Proses Perjalanan pada Kasus “Dedes” Karya egestigi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, didapati ide pengadaptasian kisah Ken Arok dan Ken Dedes di mulai saat ia masih mengenyam bangku perkuliahan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Telkom University yang berada di Bandung, Jawa Barat. Kala itu ia mendapatkan tugas untuk mengadaptasi sebuah cerita yang sudah ada untuk kemudian dikaryakan kembali dengan media yang berbeda. Awalnya egestigi tidak memiliki inisiasi untuk mengadaptasi kisah Ken Arok dan Ken Dedes, akan tetapi salah satu dosen pengampu mata kuliahnya memberikan usul untuk mengadaptasi kisah tersebut. Pada saat itu cerita utama yang menjadi sumber adaptasinya adalah kisah yang dituliskan kembali oleh Pramoedya Ananta Toer di dalam novel romannya yang berjudul “Arok Dedes” yang sudah diterbitkan sejak tahun 1999 dan telah diterbitkan ulang berkali-kali. Namun adaptasi yang dihasilkan oleh egestigi pada kala itu belum merupakan karya berbentuk *webtoon* karena tugas yang diberikan mengharuskan untuk membuat karya dengan pilihan berbentuk *artbook* atau animasi pendek.

Sekitar tahun 2019-2020, setelah lulus dari bangku perkuliahan, egestigi berkeinginan untuk membuat karya *webtoon*. Pada awalnya ia tidak berkeinginan untuk membuat karya adaptasi yang didasarkan pada kisah Ken Arok dan Ken Dedes, melainkan kisah antara Rahwana dan Dewi Sinta. Namun egestigi kala itu mengetahui bahwa karya yang mengangkat kisah antara Rahwana dan Dewi Sinta sudah ada yang membuatnya, ia kemudian memilih untuk mengangkat cerita yang pernah ia tekuni, yakni kisah antara Ken Arok dan Ken Dedes.



Diagram 3. Gambaran lini masa proses perjalanan dalam pengkaryaan pada kasus "Dedes" karya egestigi.

Catatan: proporsi lini tidak berdasarkan ukuran waktu sebenarnya.

Diolah oleh: Gagas Nir Galing, 2023

Pada saat itu ia mengunggah *webtoon*-nya ke *platform Line Webtoon* melalui *webtoon* Kanvas. *webtoon* Kanvas merupakan segmen tertentu yang disediakan oleh *platform Line Webtoon* sebagai tempat bagi para komikus/*webtoonist*/kreator untuk mengunggah karya *webtoon* mereka secara bebas (baik dari segi panjangnya *webtoon*, waktu pengunggahan, maupun tema) dan gratis. Bagi pembaca juga dapat mengakses dan membaca *webtoon-webtoon* yang ada di *webtoon* Kanvas secara bebas dan gratis (Webtoon, t.thn.). Pada tahun 2020 egestigi mengikutsertakan *webtoon* yang telah ia unggah ke dalam kompetisi tahunan *webtoon* Contest 2020 di *platform* yang sama. Namun usaha dalam mengikutsertakan *webtoon*-nya ke dalam kompetisi tersebut belum membuahkan hasil. Proses ini kemudian disebut sebagai tahap 1; sesuai dengan gambaran pada Diagram 3.



Gambar 1. Pindai layar dari cuitan *webtoonist* (@egestigi) pada 24 Desember 2022 mengenai perkembangan visual *webtoon*-nya dengan memperlihatkan cuplikan panel. Panel kiri didapat dari *webtoon* yang ia ikut sertakan pada *webtoon* Contest 2020, panel kanan didapat dari *webtoon* yang telah menjadi official *webtoon*.
 Dokumentasi: Gagas Nir Galing, 2023

Di dalam tahapan berikutnya, yakni tahap 2, pada tahun 2021 LINE WEBTOON mengadakan kompetisi lagi dengan nama *webtoon* Contest 2021. Mengetahui hal tersebut, egestigi di tahun 2021 merombak ulang *webtoon*-nya untuk diikutsertakan lagi ke dalam kompetisi tahunan tersebut. Dikarenakan telah memiliki pengalaman sebelumnya mengenai kompetisi tersebut dan ilmu-ilmu yang ia dapat dalam selang waktu sekitar satu tahun tersebut, egestigi memasukkan strategi-strategi di dalam proses perombakan ulang karya *webtoon* yang mengadaptasi kisah Ken Arok dan Ken Dedes tersebut. Pada kesempatan tersebut, egestigi berhasil menjadi salah satu dari 4 pemenang *webtoon* Contest 2021. Pengumuman hasil kompetisi tersebut dapat dilihat di salah satu artikel di bawah laman Kerator 101 yang ada di situs web *platform webtoon* itu sendiri (<https://www.webtoons.com/id/creators101/webtoon-canvas/canvas-news/5>).

Sebagai salah satu pemenang Babak Final dalam kompetisi tersebut, egestigi memberikan informasi bahwasanya *webtoon* yang ia unggah untuk diikutsertakan ke dalam kompetisi tersebut tidak dapat langsung ditayangkan atau dirilis sebagai official *webtoon* untuk dikonsumsi oleh *audience*. Setelah mendapatkan gelar sebagai salah satu pemenang kompetisi, selain proses administrasi dan legalitas, egestigi harus menempuh proses yang di dalam proses

tersebut *webtoon* yang sudah ada (karya yang diikuti sertakan untuk kompetisi) tetap harus dibuat ulang. Dengan demikian, karya awal tersebut dapat pula dianggap sebagai ‘karya sampel’. Proses-proses yang telah disebutkan sebelumnya merupakan tahap 3 seperti yang telah digambarkan di dalam Diagram 3. Di dalam tahap 3 egestigi memproses ulang pengkaryaan karya adaptasinya dengan diiringi saling tukar gagasan dengan editor dari pihak *Line Webtoon* yang mendapat tanggung jawab untuk menangani karya tersebut. Proses ini kemudian di dalam penelitian ini akan disebut sebagai ‘proses editorial praproduksi’.

Setelah melewati proses editorial praproduksi di dalam tahap 3, mulai terbitlah karya serial *webtoon* “Dedes” di awal tahun 2022 yang disebut juga sebagai tahap 4, tepatnya mulai terbit pada Senin, 21 Februari 2022. Dengan demikian, proses pengkaryaan *webtoon* yang dilakukan oleh egestigi berjalan secara periodik seminggu sekali dan dijadwalkan untuk rilis setiap hari Senin

Layaknya dalam pemaparan kasus adaptasi dalam “7 Wonders” karya Metalu, kasus adaptasi dalam “Dedes” karya egestigi juga dapat dianalisis lebih dalam terkait topik-topik yang berkaitan dengan adaptasi. Berikut merupakan pemaparan atas analisis tersebut:

a) Pihak-Pihak yang Berpengaruh terhadap Proses Adaptasi

Beberapa pihak ditemukan ikut andil di dalam proses perjalanan pengkaryaan “Dedes” (2022). Sebelumnya telah disebutkan terdapat dosen pengampu mata kuliah yang memberikan tugas untuk membuat karya adaptasi dan memberikan gagasan untuk mengadaptasi kisah Ken Arok dan Ken Dedes kepada egestigi. Walaupun sang dosen dapat dikatakan sebagai pintu gerbang yang memulainya, karena beliau yang memberikan tugas dan mengusulkan untuk mengadaptasi kisah Ken Arok dan Ken Dedes; namun peran dosen tersebut sudah tidak ada setelah selesainya durasi perkuliahan pada mata kuliah terkait. Hal tersebut dapat dikonfirmasi pula dari proses perjalanan yang telah dijabarkan sebelumnya yang didapati bahwa penciptaan karya adaptasi dalam bentuk *webtoon* ini diinisiasi sendiri oleh egestigi saat memiliki waktu luang setelah lulusnya egestigi dari perkuliahannya.

Sang *webtoonist* itu sendiri, yakni egestigi, merupakan sosok yang memunculkan gagasan untuk menciptakan karya adaptasi kisah Ken Arok dan Ken Dedes dalam bentuk *webtoon*. Dalam proses pengkaryaan, ia sendiri yang menjalaninya; mulai dari penentuan bagaimana bentuk visual dari *webtoon*-nya hingga bagaimana cerita yang diangkat. Berdasarkan proses perjalanan yang telah dijabarkan sebelumnya, terjadi 2 kali percobaan (tahap 1 & 2) untuk mengikuti kompetisi yang diadakan oleh *Line Webtoon*. Dari kedua percobaan tersebut, egestigi pula yang melakukan proses pengkaryaan.

Selain sosok *webtoonist* itu sendiri, dalam penjabaran sebelumnya didapati sosok editor dari pihak *Line Webtoon* yang juga memiliki peran di dalam proses pengkaryaan; terutama pada tahap 3 yakni setelah *webtoon* tersebut memenangkan kompetisi dan disetujui untuk menjadi official *webtoon* oleh kedua belah pihak (baik pihak *webtoonist* itu sendiri maupun pihak *Line Webtoon*) dan terjadi proses editorial praproduksi. Egestigi menginformasikan bahwa dalam tahap 3 yang berisi proses editorial praproduksi tersebut editor lebih cenderung berperan pada aspek pengembangan cerita seperti penyusunan drama dan kisah asmara antar tokoh yang ada di dalam *webtoon* tersebut.

Sedangkan egestigi sendiri menyebutkan bahwa sosok editor memang tidak terlalu membahas mengenai pengadaptasian unsur-unsur yang terdapat pada sumber adaptasi untuk kemudian diterapkan (diadaptasikan) ke dalam isi dari produk adaptasi yang berupa *webtoon*. Temuan atas perbedaan peran antara *webtoonist* dengan editor tersebut seakan mengonfirmasi gambaran yang dituliskan oleh Hutcheon & O’Flynn (2013, hal. 83-84); bahwa untuk kasus adaptasi yang ditangani oleh berbagai pihak tidak menutup kemungkinan akan muncul jarak yang berbeda-beda antara peran pihak terkait dengan fenomena adaptasi yang terjadi.

Sosok egestigi dan juga editor di dalam kasus adaptasi yang terjadi pada “Dedes” dapat disebut sebagai adapter yang memiliki peranan langsung terhadap proses pengkaryaan. Namun dikarenakan proporsi kerja dari egestigi yang mendominasi di dalam proses pengkaryaan maka egestigi dapat disebut sebagai adapter utama, sedangkan sosok editor dapat disebut sebagai adapter pendukung.

Selain itu, mengingat karya *webtoon* tersebut dapat rilis di dalam *platform Line Webtoon* dikarenakan karya tersebut menjadi salah satu dari 4 pemenang kompetisi *webtoon* Contest 2021, terdapat pihak-pihak lain yang masih perlu disebutkan berdasarkan perannya. Pihak-pihak lain yang dimaksud adalah para juri dan juga para pembaca yang memberikan vote mereka di dalam proses berjalannya kompetisi.

Di dalam *webtoon* Contest 2021, pemenang ditentukan berdasarkan lolosnya karya-karya dari para peserta yang disaring dari beberapa babak. Dalam babak 1 dan 2 lolosnya para peserta didasarkan pada “Performa” (stilah yang digunakan oleh panitia untuk merujuk pada hitungan yang didasarkan pada seberapa banyaknya karya terkait dibaca (*page view*) serta seberapa banyak ditandai sebagai favorit oleh para pembaca *Webtoonist*, 2021)) dari *webtoon* dan berdasarkan pada juri dari pihak *Line Webtoon* dengan rasio 4:6. Sedangkan babak ketiga, yakni babak final didasarkan 100% pada hasil *voting* pembaca *Webtoonist*, 2021).

Dari ketiga babak tersebut, baik para juri maupun para pembaca/*audience* berlaku sebagai penentu untuk meloloskan *webtoon* adaptasi karya egestigi untuk kemudian menjadi pemenang dan berkemungkinan untuk berlanjut hingga terbit sebagai *official webtoon*. Perihal ini sempat disinggung oleh seorang *screenwriter* bernama Noel S. Baker dalam Hutcheon & O’Flynn (2013, hal. 79) bahwa untuk memproduksi karya, terutama karya adaptasi, memang secara praktik dan politiknya ada yang memerlukan persetujuan dari suatu/beberapa pihak. Hal tersebut yang terjadi pada kasus “Dedes” karya egestigi; bahwa karya adaptasi tersebut dapat memiliki eksistensi/rilis/terbit pada sebuah *platform* bernama *Line Webtoon* seperti sekarang ini dikarenakan diikutsertakannya karya tersebut di dalam sebuah kompetisi, dan di dalam kompetisi tersebut terdapat penilaian dari berbagai pihak.

Selebihnya, seperti dalam halnya yang terjadi pada kasus “7 Wonders” karya Metalu, “Dedes” karya egestigi juga terbit di *platform Line Webtoon* secara serial. Dengan demikian kondisi yang memosisikan para pembaca sebagai salah satu faktor penentu keberlangsungan serial tersebut juga berlaku di kasus ini.

b) Gambaran Keterhubungan antar Pihak di dalam Proses pengkaryaan

Berikut merupakan gambaran interaksi yang terjadi di dalam proses pengkaryaan pada kasus “Dedes” karya egestigi:

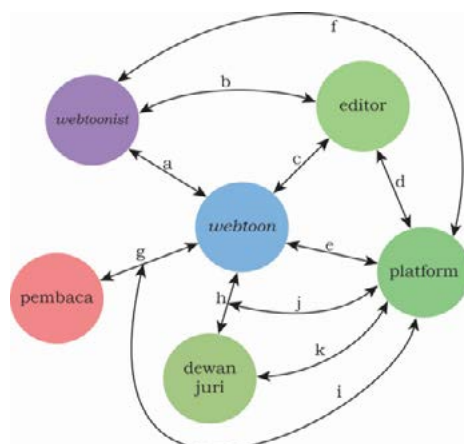


Diagram 4. Ilustrasi interaksi antar pihak yang ada di dalam proses pengkaryaan pada kasus "Dedes" karya egestigi.
 Diolah oleh: Gagas Nir Galing, 2023

Didasarkan dari ilustrasi yang tercantum pada Diagram 4, interaksi yang terjadi pada kasus “Dedes” karya egestigi tidak terlalu berbeda jauh dengan gambaran yang terjadi pada kasus “7 Wonders” karya Metalu. Berikut adalah penjelasan dari Diagram 4:

- Egestigi sebagai *webtoonist* adalah sosok yang menciptakan *webtoon* “Dedes” sekaligus mendominasi dalam memegang kendali atas proses pengkaryaan.
- Antara *webtoonist* dengan editor memiliki interaksi berupa adanya kegiatan saling tukar gagasan dalam proses pengkaryaan. Interaksi tersebut terasa kuat pada saat proses editorial praproduksi atau pada tahap 3 jika didasarkan pada Diagram 4. Editor juga dapat melakukan intervensi untuk kemudian disampaikan ke *webtoonist* bila terdapat suatu hal yang dirasa kurang cocok dengan pemikiran editor.
- Editor hanya sebatas meninjau karya *webtoon* yang dihasilkan. Ia tidak dapat melakukan perubahan langsung terhadap karya karena hal tersebut tetap dilakukan oleh *webtoonist*. Feedback atas karya yang dihasilkan sebelum dirilis diberikan langsung kepada *webtoonist* sehingga hal tersebut terjadi di poin b.
- Sosok editor dapat disebut sebagai perwakilan dari pihak *platform* (*Line Webtoon*) yang diberi tanggung jawab untuk menangani secara langsung karya *webtoon* dan juga *webtoonist*-nya.
- Line Webtoon* sebagai *platform* penyedia *webtoon* menjadi tempat *webtoon* “Dedes” rilis; yang artinya memiliki eksistensi di dalam industri *webtoon*. Pihak *platform* juga merupakan pihak yang mengadakan kompetisi; kompetisi yang diikuti oleh egestigi sebagai *webtoonist*.
- Terjalin kontrak antara pihak *webtoonist* dengan pihak *platform*. *webtoonist* memiliki tanggung jawab untuk menghasilkan karya *webtoon* yang sesuai dengan kontrak baik secara kualitas maupun kuantitas. Sedangkan *Line Webtoon* memiliki tanggung jawab untuk memberikan upah kepada *webtoonist*.

Dengan demikian bentuk hubungan antara kedua pihak tersebut seakan memosisikan *webtoonist* sebagai pekerja (*employer*) dan pihak *platform* sebagai pemberi pekerjaan (*employee*).

- g. Terdapat 2 hal utama yang terjadi di dalam hubungan antara pembaca dengan karya, yakni:
 1. Pembaca merupakan sosok yang mengonsumsi (membaca) *webtoon*. Pembaca tidak dapat melakukan intervensi secara langsung ke karya *webtoon*, kecuali hanya sebatas memberikan komentar yang disediakan di dalam kolom komentar pada tiap episode.
 2. Saat berperan di dalam kompetisi *webtoon* Challenge 2019 dan 2020 (lihat tahap 1 & 2 pada Diagram 4), pembaca dapat menilai sekaligus memberikan *vote* mereka kepada karya *webtoon*. Hal tersebut akan berdampak pada penilaian yang terjadi di poin i.
- h. Layaknya yang terjadi pada poin g. 2.), dewan juri juga berperan dalam penilaian dan memberikan *vote* mereka kepada karya *webtoon*.
- i. Pihak *platform* melihat kualitas dari hubungan yang terjadi pada poin g.
- j. Pihak *platform* juga melihat kualitas dari hubungan yang terjadi pada poin h.
- k. Dewan juri merupakan sosok yang dipilih dan dipercaya oleh pihak *platform* untuk memberikan *vote* mereka; sebagaimana yang terjadi pada poin h.

Layaknya temuan yang didapat dalam pembahasan kasus “7 Wonders”, gambaran yang telah dijabarkan dalam kasus “Dedes” juga ditemui bahwa beragam pihak memiliki peran serta interaksi yang saling berkaitan antara satu sama lain. Bahkan dalam kasus ini terdapat pihak serta keterkaitan yang lebih kompleks karena adanya alur perjalanan dan pihak yang lebih banyak yang terjadi di dalam proses pengkaryaan. Gambaran atas saling berkelindannya pihak-pihak tersebut dapat menjadi potongan atas sistem yang terbangun di dalam industri *webtoon*. Akan tetapi penelitian ini tidak menyatakan bahwa gambaran tersebut merupakan gambaran menyeluruh atas sistem yang terbangun di dalam industri *webtoon* karena adanya batasan yang dimiliki penelitian ini dalam penyusunannya.

Simpulan

Berdasarkan analisis pada kedua kasus kajian didapat bahwa terdapat lebih dari 1 sosok yang memiliki peran serta interaksi yang saling berkaitan antara satu sama lain di dalam proses pengkaryaan sekaligus proses adaptasi cerita rakyat Indonesia ke dalam karya *webtoon* akan tetapi proporsi peran antar pihak berbeda. Mayoritas proporsi peran masih ada pada *webtoonist* (baik Metalu maupun egestigi) yang artinya menjadikan mereka sebagai seniman sekaligus *adapter* utama di dalam proses pengkaryaan yang dikaji. Sedangkan pihak lain cenderung lebih tepat untuk disebut sebagai sosok pendukung karena memang peran mereka tidak sebanyak peran para *webtoonist*.

Sudah sewajarnya kedua kasus kajian memiliki detail proses pengkaryaan masing-masing; baik dari proses perjalanan dari inisiasi ingin menciptakan karya *webtoon* hingga *webtoon* yang dibuat dapat rilis sebagai *official webtoon* di dalam sebuah *platform* penyedia *webtoon* bernama *Line Webtone*.

Namun walaupun kedua kasus kajian memiliki proses pengkaryaan yang berbeda masa, secara garis besar memiliki kemiripan antara keduanya. Kemiripan tersebut terletak pada diadaptasikannya cerita rakyat Indonesia menjadi sebuah karya *webtoon* merupakan strategi agar kedua *webtoon* dapat memiliki eksistensi di dalam *Line Webtoon*. Dengan kata lain cerita rakyat yang ada dapat dikatakan sebagai instrumen pemberi daya tarik bagi karya *webtoon* yang sedang dikaryakan

Seperti yang telah disebutkan di dalam segmen metode penelitian, penelitian ini membatasi diri untuk melakukan analisis dengan menggunakan 1 dari 3 perspektif yang ditawarkan oleh Huctehon & O'Flynn. Kajian-kajian mendatang yang memiliki tema serupa dapat mengembangkan pembahasannya dengan mewacanakan perspektif-perspektif lain yang ditawarkan dalam melihat fenomena adaptasi cerita rakyat ke dalam karya seni; serta tidak hanya sebatas cerita rakyat Indonesia maupun terbatas pada karya berbentuk *webtoon*.

Sumber Referensi

- Acuna, K. (2016). *Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics — now they're going global*. Retrieved Mei 1, 2023, from Insider: <https://www.businessinsider.com/what-is-webtoons-2016-2?IR=T>
- Ashford, S. (2023). *10 Canceled Marvel Comics We Still Want To Read*. Retrieved Juni 21, 2023, from CBR: <https://www.cbr.com/marvel-best-canceled-comics/#new-x-men-academy-x>
- "Bantuan". (-). *Pusat Bantuan*. Retrieved Juni 28, 2023, from LINE: https://help2.line.me/LINE_WEBTOON/ios/pc?lang=id
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Jepang, T. (2019). *Asal muasal Nama Metalu, Komikus 7 Wonders Webtoon*. Retrieved Mei 17, 2023, from YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=tzonArABSiY&list=PLl2vMLQoWVhLjKow2YZtN_FZgYkkKgGCh&index=7&ab_channel=TitipJepang
- Jobst, N. (2022). *Leading platforms to consume webtoons in South Korea in 2019, by revenue*. Retrieved Juli 08, 2023, from Statista: <https://www.statista.com/statistics/1261676/south-korea-leading-webtoon-platforms-by-revenue/>
- Lee, J., & In-Soo, S. (-). *A brief history of webtoons – accessible version*. Retrieved Juni 20, 2023, from V&A: <https://www.vam.ac.uk/articles/a-brief-history-of-webtoons-accessible-version>
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). *LINE Webtoon Sebagai Industri Komik Digital*. SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi, 6(2), 135-148.
- Hutcheon, L., & O'Flynn, S. (2013). *A Theory of Adaptation (2nd ed.)*. New York: Routledge.
- McCloud, S. (2008). *Mencipta Ulang Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Seon, H.-G. (2022). *South Korean comics platforms dominate global top 10*. Retrieved Juli 08, 2023, from KED Global:
<https://www.kedglobal.com/webtoons/newsView/ked202204120008>
- Trinos, A. D. (2021). *10 Comics Book Runs That Were Cancelled Because Of Controversy*. Retrieved Juni 21, 2023, from CBR: <https://www.cbr.com/dc-marvel-comic-book-runs-cancelled-controversy>
- Webtoon. (2021). *[Persyaratan Resmi] Webtoon Contest 2021*. Retrieved Mei 16, 2023, from Webtoon: <https://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=1567>
- Webtoon. (-). *Kreator 101 :: Webtoon Kanvas*. Retrieved 05 12, 2023, from Webtoon: <https://www.webtoons.com/id/creators101/webtoon-canvas>
- Yusuf, A. M. (2015). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan* (Edisi Pertama). Jakarta: Prenadamedia Group