



- Komunikasi: Nyata, Maya dan Hubungannya dengan Pendidikan
- *Silent Scenes in Manga as the Powerful and Universal Visual Languages*
- Perancangan Permainan Digital Kisah Dewa Ruci sebagai Media Pengenalan Wayang bagi Remaja
- *Kajian Emotional Branding dan Budaya Etnik Sunda pada Restoran Tradisional Sunda*
- Transformasi Visual Desain Karakter Pokemon Eevee dalam *Game Pokemon Series*
- *Evaluasi Desain Media Sosialisasi Kebencanaan Ditinjau dari Kemampuan Literasi Visual*
- Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008



Penanggung Jawab

Dekan FSRD ITB
Ketua KK KVMM FSRD ITB

Mitra Bestari

Dr. Didit Widiatmoko, M.Sn.
Dr. Agung EBW, M.Sn.

Redaksi

Dr. Alvanov Zpalanzani, MM.
Dr. Naomi Haswanto, M.Sn.
Triyadi Guntur, M.Sn.
Irfansyah, M.Ds.

Alamat Redaksi

Kelompok Keilmuan
Komunikasi Visual dan Multimedia
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha 10, Bandung, Indonesia
Tel./Faks. (022) 251 6567
email: jurnal_wimba@yahoo.com

Redaksi menerima tulisan dan/atau hasil penelitian dan
berhak mengedit serta mengubahnya sesuai dengan
misi dan visi jurnal.

Jurnal terbit dua kali dalam setahun

@ Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

ISSN: 2085-0948

DAFTAR ISI

i	Susunan Redaksi
ii	Daftar Isi
<i>Primadi Tabrani,</i>	1 - 10 Komunikasi: Nyata, Maya dan Hubungannya dengan Pendidikan
<i>Hafiz Aziz Ahmad,</i>	11 - 19 <i>Silent Scenes in Manga as the Powerful and Universal Visual Languages</i>
<i>Miki Tjandra, Irfansyah, Imam Santosa</i>	21 - 36 Perancangan Permainan Digital Kisah Dewa Ruci sebagai Media Pengenalan Wayang bagi Remaja
<i>Monica Hartanti, Imam Santosa, Alfonzo R.K.</i>	37 - 46 <i>Kajian Emotional Branding dan Budaya Etnik Sunda pada Restoran Tradisional Sunda</i>
<i>Dewi Isma Aryani, Imam Santosa, Alvanov Zpalanzani</i>	47 - 60 Transformasi Visual Desain Karakter Pokemon Eevee dalam Game Pokemon Series
<i>Danang Febriyantoko, Naomi Haswanto, Y. Martinus P.</i>	61 - 73 Evaluasi Desain Media Sosialisasi Kebencanaan Ditinjau dari Kemampuan Literasi Visual
<i>Irawati Tirtaatmadja, Nina Nurviana, Alvanov Zpalanzani</i>	75 - 91 Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008
92	Pedoman Penulisan Naskah pada Jurnal Wimba

PEMETAAN KOMIK INDONESIA PERIODE TAHUN 1995-2008

Irawati Tirtaatmadja, Nina Nurviana,

Universitas Kristen Maranatha,

Alvanov Zpalanzani

Institut Teknologi Bandung

ABSTRACT

Indonesia's comics in 1995-2008 are rich in visual and story exploration. It is unfortunate that there are no efforts to do the charting for this creative industry. This research focus is documenting the 1995-2008 Indonesia's comics through systematical and descriptive statistic review. It is an empirical study in order to set the footing for further research on Indonesia's comics especially on 1995-2008 time periods. It is the starting point of the new and rich yet debatable for its origin and identity of Indonesia's comic development. Based on research findings, there are three aspects that generate new Indonesia's comics. They are the competitive spirit that ignites the Indonesia's comic artists to strive in making comics, abundance of visual and sequential reference in elaborating slice of life and enhancing story in comics from translated manga, and lots of comic events held to make the comic artists busy producing comics and promoting towards new and eager to explore the new taste of Indonesia's comics.

Keywords: comic, Indonesia's comics, creative industry

1. PENDAHULUAN

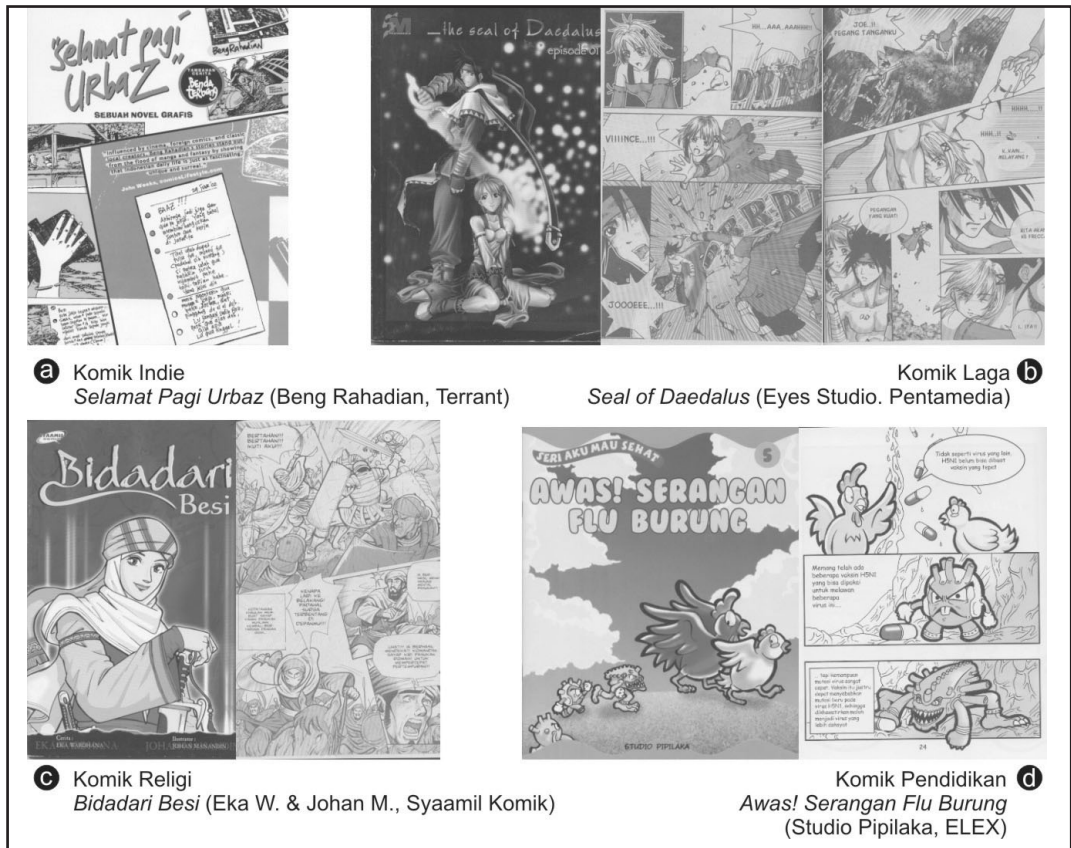
Komik Indonesia memasuki masa kurang produktif sejak akhir 1970-an dengan minimnya jumlah komik karya komikus Indonesia yang diterbitkan dan dikonsumsi secara massal. Komik Indonesia kemudian mulai banyak terbit dan diapresiasi kembali pada 1 dekade terakhir dengan kemunculan beberapa karya yang dijadikan titik tolak kebangkitan komik Indonesia, yaitu Carok (Thoriq-QN), Awatar (Studio Awatar), dan Kapten Bandung (Motulz-QN) pada *event* Pasar Seni ITB tahun 1995 (Ahmad dkk, 2006). Setelah lebih dari 10 tahun tanpa aktivitas penerbitan yang signifikan antara akhir tahun 1970-an sampai awal 1990-an, penerbitan komik Indonesia mulai bermunculan dan berusaha untuk bersaing dengan komik terjemahan asing khususnya dari Asia seperti *Manga* (Jepang), *Manhwa* (Korea), dan *Manhua* (Hongkong).

Komik Indonesia yang muncul pada periode tahun 1995-2008, kaya dengan berbagai eksplorasi dalam visual maupun cerita. Masing-masing komikus mengembangkan minat dalam karya komiknya dan memiliki pasar yang berbeda. Keragaman ini sangat jauh berbeda dengan periode sebelumnya di mana ada genre yang dominan pada periode tertentu seperti genre komik wayang pada periode tahun 1950-an, genre kepahlawanan super pada periode tahun 1960-an dan genre roman pada periode tahun 1970-an. Perbedaan yang terjadi antara komik Indonesia periode tahun 1990-an serta keberagaman genre komiknya dibandingkan dengan periode sebelumnya selalu dikaitkan dengan derasnya intrusi komik terjemahan asing khususnya dari Jepang (Zefry, 2004).

Kemunculan komik Indonesia periode ini juga didukung oleh maraknya acara yang bertema komik, baik itu yang bersifat nasional maupun lokal di mana komikus dan penerbit mulai melirik pasar komik Indonesia dan menerapkan strategi yang berbeda sesuai sistem yang dianut masing-

masing. Sistem media yang berkembang pesat dengan teknologi internet dan multimedia membawa komik Indonesia periode ini semakin beragam dalam media yang dipakai sebagai media komunikasi. Tetapi dalam pesatnya perkembangan teknologi media dan pola industri komik Indonesia periode tahun 1990-an ini, terdapat kesulitan bagi para praktisi maupun akademisi untuk dapat menggambarkan potensi kreatif dan peluang pasar dalam komik Indonesia karena hingga saat ini, peta industri komik Indonesia dapat dikatakan belum ada. Untuk dapat mengembangkan industri kreatif dalam bidang komik, dibutuhkan pemetaan dari industri kreatif agar dapat dikaji dan dianalisis untuk arah pengembangan kebijakan dan produksi.

Penelitian ini menekankan pada pendataan secara objektif, empirik, dan sistematis untuk membangun sebuah daftar komik Indonesia yang sudah dipublikasikan sebagai acuan bagi penelitian lanjutan mengenai komik atau media sekuensial terkait. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan kaji pustaka atau studi literatur, dan pengumpulan objek penelitian untuk dikaji pengelompokan dan perkembangannya untuk mendapatkan arah pergerakan minat, dan trend visual. Pengumpulan objek penelitian merupakan bagian terbesar dalam penelitian ini karena belum adanya data yang rigid dan dapat dipertanggungjawabkan keberadaannya. Objek kajian penelitian ini didokumentasikan dan dikelompokkan sesuai berdasarkan kaidah tertentu yang didapat dari kajian pustaka maupun sumber penerbit. Data yang didokumentasikan dari komik Indonesia adalah sampul buku dan spesifikasi cetak yang berupa: nama pengarang, tahun terbit, penerbit, teknik cetak, dan format cetak. Hal lain yang didata adalah genre cerita, segmen pembaca, dan gaya visualisasi cerita yang merupakan unsur intrinsik dalam sebuah media bercerita atau bertutur (Nurgiyantoro, 2000).



Gambar 1. Ragam komik Indonesia periode tahun 1995-2008 berdasarkan genre.

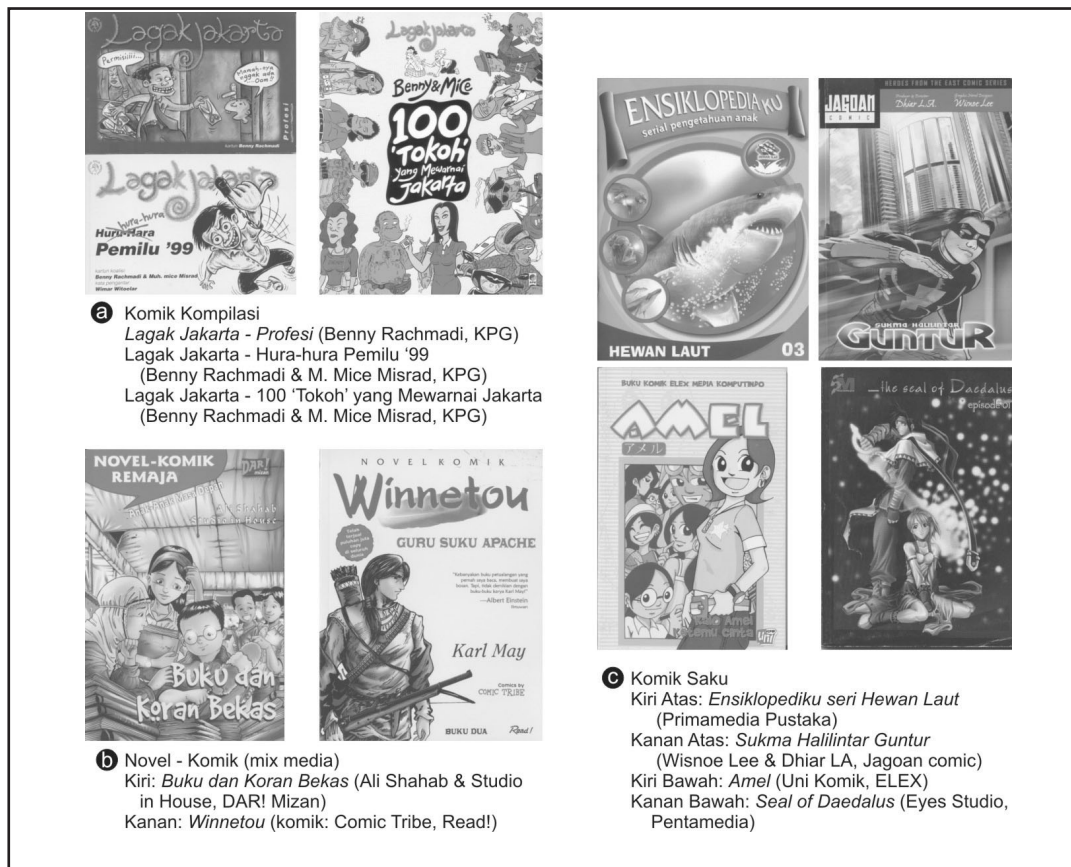
Sumber: dok.

Berdasarkan temuan lapangan dan kajian literatur (Ahmad dkk, 2006 dan Zefry, 2004), maka komik Indonesia periode tahun 1990-an dan tahun 2000-an ini ditandai dengan beberapa genre atau tema cerita yang sempat populer di masyarakat pembaca, yaitu:

- a. Komik serial laga, genre yang diperuntukkan bagi pembaca remaja pria yang umumnya menekankan pada aksi fisik dengan tema kepahlawanan, petualangan, laga, dan olahraga. Genre ini adalah genre yang memulai munculnya komik Indonesia periode tahun 1995-2008 periode tahun 1995-2008.
- b. Komik serial cantik, komik ini diperuntukkan bagi pembaca remaja

wanita yang umumnya bertemakan roman remaja ataupun cerita misteri. Genre ini muncul mengikuti genre komik laga pada akhir tahun 1990-an. Genre ini sangat terinspirasi oleh komik terjemahan asing dengan tema sejenis dari Jepang.

- c. Komik Religi, genre ini muncul pada awal tahun 2000-an yang umumnya diusung oleh penerbit berlatar keagamaan (Islam) yang umumnya bertemakan kesejarahan Islam atau pendidikan Islam bagi anak-anak dan remaja.
- d. Komik Pendidikan, genre ini mulai populer pada pertengahan tahun 2000-an mendampingi komik bertema religi sebagai gerak antisipatif terhadap



Gambar 2. Ragam format komik Indonesia periode tahun 1995-2008.

Sumber: dok.

animo orangtua pembaca. Komik Pendidikan ini muncul dalam beragam topik bahasan dan format penyajian. Kelompok komik yang masuk dalam kategori ini dapat mengangkat topik sejarah, ilmu pengetahuan, sosial, non fiksi, dan budaya.

- e. Komik Indie, genre ini adalah perkawinan antara komik *underground* dengan pola penerbitan independen atau mandiri. Genre ini muncul sebagai bentuk dari perlawanan terhadap industri penerbitan komik yang lebih memilih menerbitkan komik terjemahan asing ketimbang komik karya komikus Indonesia. Komik ini umumnya muncul dalam bentuk fotokopi atau cetak terbatas melalui

penerbit kecil atau independen. Tema yang diangkat pun beragam mulai dari yang umum sampai yang mengandung unsur SARA, pornografi, subversif, dan sejenisnya.

Kemunculan komik Indonesia periode tahun 1995-2008 ini, tidak lepas dari maraknya acara yang mengangkat topik komik, baik itu yang bersifat nasional maupun lokal. Dalam acara tersebut, minat pasar pembaca yang besar mulai diperhatikan dan diamati oleh komikus dan penerbit. Komikus dan penerbit merancang strategi pemasaran yang sesuai sistem yang dianut masing-masing, salah satu hal yang unik adalah munculnya format komik fotokopian. Komik format fotokopi merupakan gerakan yang

mengantisipasi durasi waktu produksi komik dengan tenggat waktu persiapan studio dan komikus untuk berpameran dalam kegiatan bertema komik, di luar dasar pemikiran *copyleft* sebagai antithesis dari terminologi *copyright* dalam penerbitan.

Ragam bentuk penyajian, format, dan penerbitan komik periode tahun 1990-2008 ini belum termasuk bentuk penerbitan atau publikasi karya komikus melalui internet dan media interaktif lain seperti komik online, komik digital, dan komik pada media *mobile* (di Indonesia lebih dikenal dan umum dengan komik *handphone*). Penelitian ini fokus pada komik Indonesia yang diterbitkan dalam bentuk buku komik, bukan dalam bentuk komik strip ataupun pada media digital dengan pertimbangan legalitas yang lebih kuat dan kecil kemungkinan terjadinya multiplikasi data.

2. PEMETAAN KOMIK INDONESIA PERIODE TAHUN 1995-2008

Komik yang dikumpulkan adalah komik Indonesia yang diterbitkan dalam rentang tahun 1995 sampai 2008 melalui dokumentasi sampul buku dan spesifikasi cetak yang berupa: nama pengarang, tahun terbit, penerbit, teknik cetak, dan format cetak. Hal lain yang didata adalah genre cerita, segmen pembaca, dan gaya visualisasi cerita. Analisis yang dilakukan adalah analisis intrinsik yang mengkaji komik berdasarkan aspek intrinsik yang membentuknya, serta analisis trend statistik yang mengaji secara statistik deskriptif, trend atau kecenderungan yang terjadi pada penerbitan komik Indonesia dalam rentang tahun 1995 sampai 2008.

Peneliti telah mengumpulkan 253 judul komik Indonesia yang terbit dalam rentang tahun 1995 sampai 2008, yang didapat melalui koleksi pribadi peneliti, kolega, dan taman bacaan di seputar Bandung. 253 judul komik tersebut dipetakan berdasarkan kriteria teknis penerbitan komik di Indonesia (pengarang, penerbit, tahun,

teknik dan format cetak) serta kriteria intrinsik komik (tema cerita, penokohan, dan konteks cerita berlangsung).

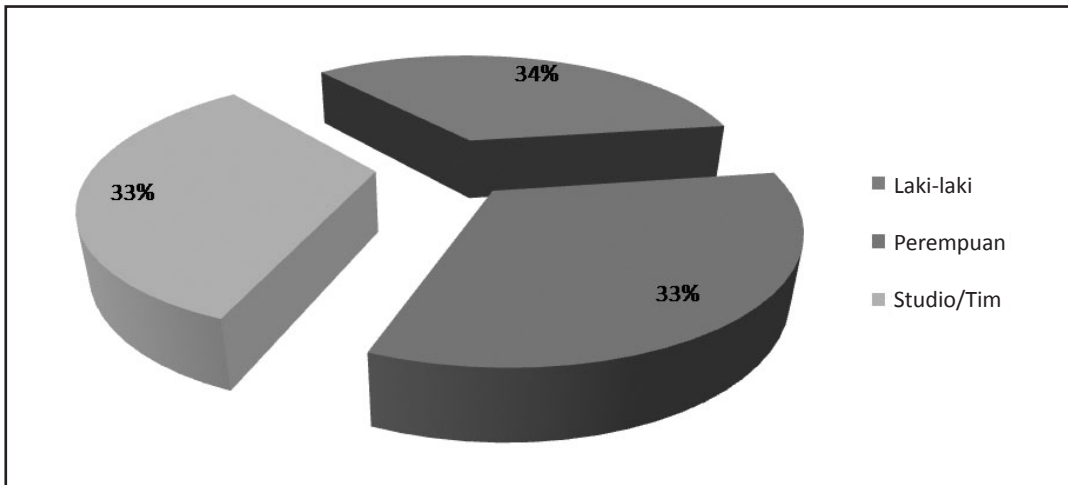
2.1 Pemetaan Berdasarkan Kriteria Teknis Penerbitan

Kriteria teknis penerbitan dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008 dipetakan menjadi beberapa aspek, yaitu: Nama Pengarang, Penerbit, Tahun Penerbitan, Teknik Cetak, dan Format Cetak. Pemilihan kriteria ini, adalah untuk mendapatkan trend format penerbitan yang dieksplorasi dan dianggap cocok oleh penerbit dalam menerbitkan komik Indonesia dalam rentang tahun 1995 sampai 2008.

2.1.1 Penulisan Nama Pengarang Komik atau Komikus

Nama pengarang komik Indonesia yang didokumentasi dan dianalisis adalah nama yang dicantumkan dalam karya komik. Berdasarkan analisis trend statistik, nama pengarang yang dicantumkan dalam komik Indonesia periode tahun 1995 sampai 2008 dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu Komikus/Pengarang Pria, Komikus Perempuan, dan Kelompok. Pada Komik Indonesia periode tahun 1990-an dan tahun 2000-an, keberadaan tiga kelompok ini sangat dinamis, khususnya komikus yang berkelompok atau membentuk studio. Pada awal kemunculan komik Indonesia periode ini, komposisi keanggotaan kelompok komikus sangat cair, dengan kelompok baru banyak bermunculan yang sebenarnya dinamisasi kerjasama antar personal antar kelompok atau studio. Satu atau beberapa studio bercerai atau bergabung dengan satu atau beberapa komikus lainnya untuk membentuk kelompok atau studio baru.

Berdasarkan gambar 3, umumnya komikus Indonesia bekerja secara individu atau menggunakan sistem satu nama (komikus dibantu asisten). Dari 253 komik yang diteliti, jumlah komik Indonesia yang dikerjakan oleh komikus yang bekerja



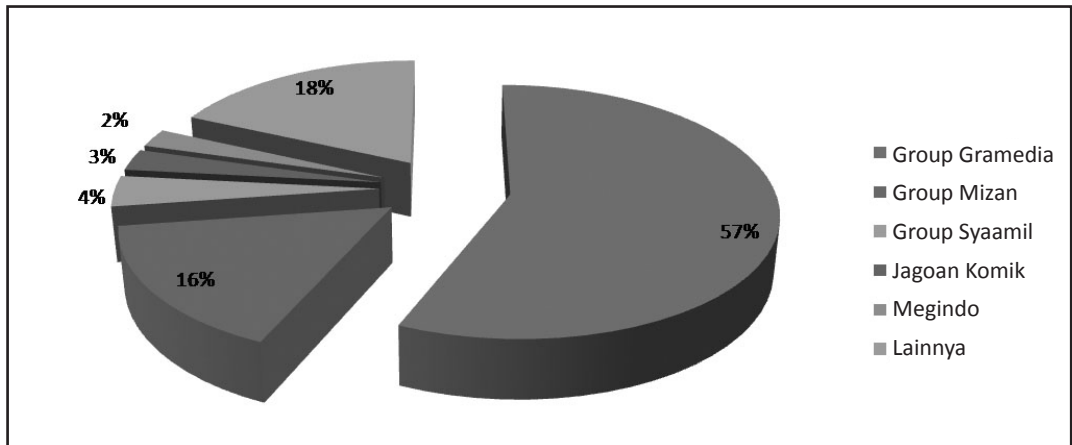
Gambar 3. Proporsi penulisan nama komikus dalam komik Indonesia generasi ketiga.

secara individu mencapai 67%, sedangkan komik yang dikerjakan oleh komikus yang yang berkarya di bawah naungan sebuah studio atau berkelompok mencapai 33%. Kebutuhan untuk bekerjasama dalam satu tim untuk membuat komik semakin tinggi, terdapat beberapa pola atau pendekatan dalam industri komik baik di Indonesia maupun di dunia terkait penulisan nama dalam komik, yaitu:

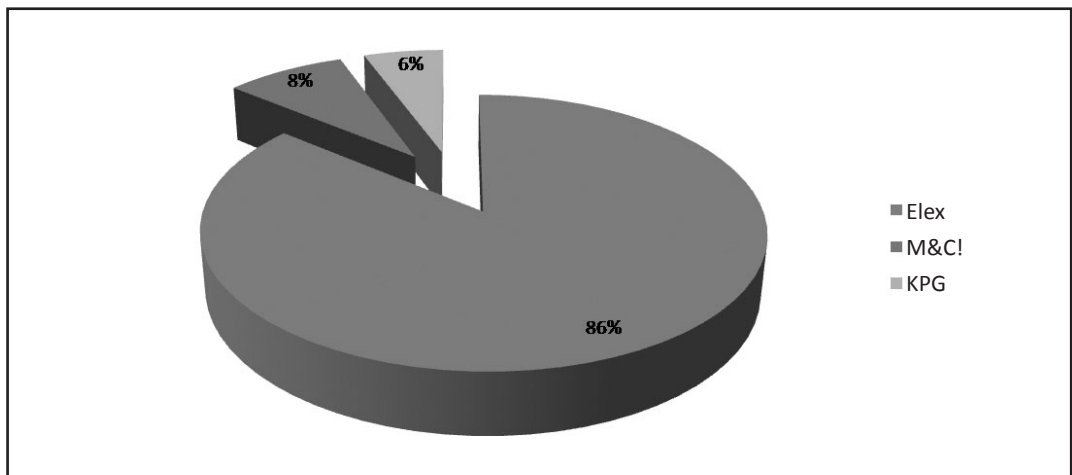
a. Nama Individu dalam tim sebagai pimpinan. Sistem ini lazim dipakai dalam industri komik di Eropa dan Jepang. Sistem ini menggunakan nama pencipta komik sebagai pemilik karya dan para asisten tidak memiliki hak klaim atas karya tersebut. Khusus di Jepang, sistem ini dipakai sebagai sistem pengajaran dari pencipta komik kepada para asistensi sebelum asisten tersebut melakukan debut pribadinya sebagai pencipta komik atas namanya sendiri. Tetapi ada pula asisten komik yang memang tidak berambisi untuk melakukan hal tersebut dan tetap bertahan sebagai asisten seperti halnya karyawan dalam suatu perusahaan. Hal terakhir ini umum digunakan di Eropa, dimana pencipta komik adalah pimpinan studio yang bila dianalogikan sebagai

perusahaan, maka pencipta komik adalah direktur utamanya. Adapun di Amerika sebagai pembanding, nama individu tetap dicantumkan dalam tim kreatif karena pengakuan atas nilai individu yang kuat. Tetapi hal ini memunculkan sistem hierarki pekerjaan yang menentukan sebuah posisi apakah berbobot (*prestigious*) atau tidak. Seperti tugas sebagai *Scriptwriter* dan *Penciller* adalah 2 jabatan yang sangat bernilai dibandingkan posisi sebagai peninta (*Inker*) atau pewarna (*Colorist*) dan bahkan ahli tipografi (*typesetter*).

b. Nama Tim atau Studio. Penggunaan nama tim atau studio untuk merepresentasikan sebuah kolaborasi tanpa menunjukkan eksistensi individu baru dimulai sejak awal tahun 2000. Penggunaan nama tim ini diikuti dengan menyebutkan nama anggota dan perannya dalam tim pada bagian hak cipta penerbitan. Sistem ini berusaha mengadopsi cara penulisan yang menggabungkan pendekatan Jepang & Eropa dengan pendekatan Amerika. Akan tetapi pada pelaksanaannya, tim atau studio ini cukup dipusingkan dengan sistem bagi penghasilan secara internal.



Gambar 4. Proporsi penerbit yang menerbitkan komik Indonesia periode tahun 1995-2008.



Gambar 5. Distribusi judul komik Indonesia periode tahun 1995-2008 yang diterbitkan oleh Grup Kompas-Gramedia.

Karena buku komik diterbitkan dengan sistem royalti, maka sistem renumerasi anggota tim menjadi cukup rumit dan kadang menimbulkan sengketa. Komikus Indonesia mengaplikasikan sistem penamaan dalam komik berdasarkan kontribusi individu atau studio, bukan dengan sistem satu nama yang dikembangkan di Eropa dan Jepang. Hak kekayaan intelektual masing-masing individu disadari dan diapresiasi baik oleh komikus Indonesia. Akan tetapi berdasarkan data analisis trend proporsi

pencantuman nama komikus, sangat memungkinkan bila sekelompok komikus dalam sebuah studio memutuskan untuk menggunakan nama studio dibandingkan nama individu. Munculnya komikus perempuan disebabkan oleh diminatnya komik terjemahan yang ditujukan bagi segmen pembaca perempuan. Hal tersebut mendorong beberapa remaja perempuan untuk mulai ikut berkarya dan menerbitkan komiknya. Fenomena ini disebut dengan *readers turned artists* (Ahmad dkk,

2006). Mayoritas komikus perempuan ini membuat komik dan diterbitkan oleh Elex Media Komputindo yang melihat peluang penerbitan komik Indonesia bagi segmen pembaca perempuan (Arisubagijo, 2005). Komikus perempuan Indonesia mulai menerbitkan karyanya yang ditujukan bagi segmen pembaca remaja pada tahun 2001.

2.1.2 Penerbit

Berdasarkan gambar 5 mengenai proporsi penerbit, terdapat 3 penerbit yang cukup produktif dalam menerbitkan Komik Indonesia, yaitu Grup Gramedia yang telah menerbitkan komik dengan jumlah yang mencapai lebih dari setengah jumlah komik Indonesia yang diterbitkan selama 1995-2008 atau sebanyak 143 dari 253 judul (57%). Kelompok berikutnya yang menerbitkan komik Indonesia Periode tahun 1995-2008 paling banyak kedua adalah Grup Mizan dengan 41 judul atau 16% dari total keseluruhan 253 judul komik.

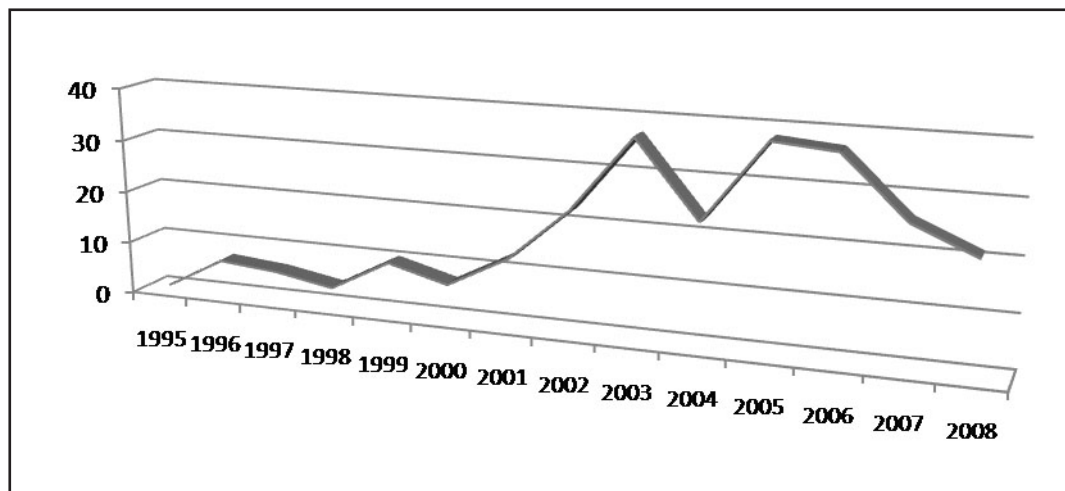
Grup Gramedia sendiri, sebenarnya merupakan komposisi dari 3 penerbit yang terdiri dari Elex Media Komputindo dengan 123 judul, M&C! Gramedia Majalah dengan

12 judul, dan Kepustakaan Populer Gramedia atau KPG dengan 8 judul komik. Penerbit Elex Media Komputindo menjadi penerbit yang menerbitkan komik Indonesia paling banyak selama tahun 1995 sampai 2008, karena merupakan penerbit yang pertama kali menerbitkan komik Indonesia periode tahun 1995-2008. Mayoritas penerbit komik lainnya baru mulai menerbitkan komik Indonesia pada kisaran akhir tahun 1990-an atau awal tahun 2000-an.

Akumulasi komik Indonesia yang diterbitkan oleh penerbit berbasis Islam seperti Mizan dan Syaamil mencapai lebih dari 20% atau 1/5 dari total judul. Mayoritas dari jumlah tersebut adalah komik religi yang ditujukan bagi pangsa pasar berupa keluarga muda dan remaja beragama Islam yang masih merupakan masyarakat berbasis agama dengan jumlah terbesar di Indonesia, khususnya di Jawa.

2.1.3 Tahun Penerbitan

Berdasarkan data tahun penerbitan dari komik Indonesia periode 1995-2008, terdapat fluktuasi jumlah karya komik Indonesia periode tahun 1998-2008. Tahun 2003 dan 2005 merupakan tahun dengan jumlah produksi terbanyak. Pada



Gambar 6. Fluktuasi jumlah judul komik Indonesia yang diterbitkan selama periode tahun 1995-2008. Sumber: dok.

tahun 2003 ditandai dengan kemunculan komik yang dipublikasikan cukup intens dari penerbit M&C! Gramedia Majalah. Pada tahun tersebut, M&C! Gramedia Majalah menerbitkan *Dua Warna* karya Alfi Zachkyelle, *Alakazam* karya Dony Kurniawan, dan kompilasi seri komik strip *Tomat* karya Rachmat Riyadi. Ketiga komik tersebut, diterbitkan dengan teknik cetak separasi (berwarna), dengan format cetak komik US yang berukuran 17cm x 28cm. Ketiga judul tersebut dipublikasikan secara luas melalui *press release*, penyelenggaraan *talkshow* yang mengundang artis penggemar komik, dan iklan pada media cetak yang diterbitkan atau diproduksi oleh grup Kompas-Gramedia.

Pada tahun 2003, komik Indonesia yang ditujukan bagi segmen pembaca perempuan juga mengalami peningkatan jumlah karya dibandingkan tahun sebelumnya. Sejak komik Indonesia bagi segmen pembaca perempuan diterbitkan tahun 2001, antusiasme komikus untuk menerjuni segmen ini semakin tinggi. Antusiasme ini didorong oleh hasil riset dari penerbit Elex Media Komputindo yang menyatakan bahwa, sekitar 50% dari pembaca komik di Indonesia adalah perempuan. Proporsi pembaca ini terbentuk akibat dari banyaknya judul komik bagi segmen pembaca perempuan komik terjemahan Jepang yang diterbitkan oleh Elex Media Komputindo.

Sebaliknya pada tahun 2004, terjadi penurunan jumlah judul komik Indonesia yang diterbitkan. Salah satu penyebabnya adalah, komik yang diterbitkan oleh M&C! Gramedia majalah tidak mencapai hasil penjualan yang memuaskan. Hal tersebut memberikan sentimen negatif di kalangan komikus bahwa animo pembaca tidak positif. Berdasarkan hasil wawancara kepada narasumber dari penerbit maupun pengamat komik Indonesia, penyebab kurang suksesnya penjualan lini seri komik Indonesia yang dirilis oleh M&C! Gramedia

Majalah adalah sebagai berikut:

- a. Sensitivitas pasar terhadap harga komik.
 Harga komik yang diterbitkan oleh M&C! dibandingkan komik Indonesia lainnya maupun komik terjemahan relatif lebih tinggi. Bila harga buku komik pada tahun 2003-2005, ada dalam kisaran antara Rp. 10.000,- sampai Rp. 15.000,- maka komik Indonesia terbitan M&C! dibanderol dengan harga Rp. 15.000,-. Dengan beragamnya judul komik yang terbit setiap bulannya (Elex Media Komputindo menerbitkan sekurangnya 100 judul setiap bulannya), kisaran harga menjadi pertimbangan yang cukup signifikan bagi para pembaca yang umumnya merupakan anak dan remaja yang notabene belum memiliki penghasilan. Komik adalah produk yang dikonsumsi dengan cara menyisihkan uang jajan anak dan remaja yang didapat dari orang tua. Oleh karena itu, fluktuasi harga yang dipatok oleh penerbit menjadi salah satu dasar pertimbangan konsumsi pembaca. Penerbit M&C! mematok harga Rp. 15.000,- dengan pertimbangan biaya produksi cetak dengan teknik cetak warna separasi (*full color/FC*) yang lebih tinggi daripada komik lainnya diterbitkan dengan teknik raster (*Black & White/BW*). Sebaliknya, pasar pembaca lebih mempertimbangkan kuantitas cerita yang dikonversikan dengan jumlah halaman dengan biaya yang harus dikeluarkan. Bila dibandingkan, Rp. 15.000,- yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan 60 halaman komik berwarna, tidak sebanding dengan Rp. 10.000,- yang harus dikeluarkan untuk mendapatkan 150-180 halaman komik hitam-putih. Walaupun komik 60 halaman berwarna, akan jauh lebih baik dari komik 150-180 halaman hitam-putih dalam hal kualitas visual, namun secara kuantitas jumlah halaman akan berbanding terbalik.

Kenyataan yang terjadi di lapangan adalah, pasar pembaca komik Indonesia lebih memilih untuk membeli 160-180 halaman komik hitam-putih, ketimbang 60 halaman komik berwarna.

- b. Prioritas pembaca dalam memilih format komik. Selain harga, pembaca sangat sensitif dalam memilih format komik. Komik Indonesia yang diterbitkan pada tahun 2003 oleh M&C! Gramedia Majalah dicetak dalam format majalah komik US, yaitu ukuran 17cm x 28cm, sebanyak 40-60 halaman per eksemplar, dan dengan teknik separasi (cetak warna). Format ini memberikan konsekuensi pada jenis kertas yang dipakai dan akhirnya harga jual yang ditetapkan. Sedangkan komik-komik yang diterbitkan oleh penerbit lain (Elex, Mizan, dan penerbit lainnya) menggunakan format cetak buku komik Jepang dengan ukuran A5 atau B6, sebanyak 120 – 180 halaman per eksemplar, dan dicetak dengan teknik raster di atas kertas koran. Secara kuantitas jumlah halaman bila dianalogikan dengan kuantitas cerita yang disajikan tentu terasa lebih menguntungkan bagi pembaca daripada komik yang diterbitkan oleh M&C! walaupun memiliki kualitas visual yang lebih baik, yaitu berwarna.

Pada tahun 2005 terjadi peningkatan produksi komik karena beberapa sebab seperti, diterbitkannya seri Tokoh Nasional dan seri pendidikan oleh Elex Media Komputindo, munculnya komik-komik lawas atau tokoh komik lawas dalam cerita komik baru oleh komikus senior Indonesia seperti Gerdi WK yang menerbitkan *Gina*, Dwi Koendoro yang menerbitkan 2 judul komik Indonesia seri Sawung Kampret, yaitu *Ni Woro Sendang* dan *Malacca & mencari Harta Karun*, penerbitan ulang *Bomantara* karya RA. Kosasih, dan penerbitan ulang *Gundala-Perhitungan di Planet Covox* karya

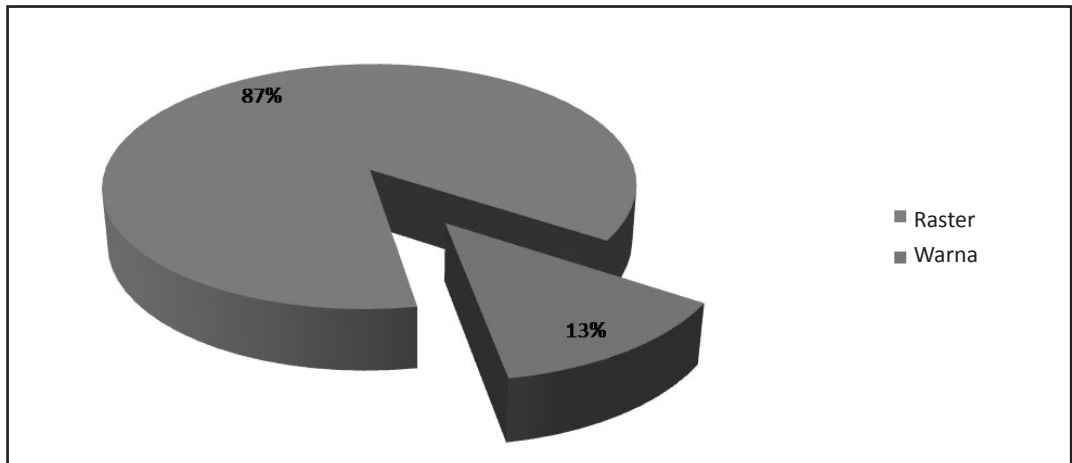
Hasmi. Kondisi penerbitan dan animo pembaca yang mulai menurun untuk mengkonsumsi komik Indonesia, membuat penerbit memikirkan alternatif segmen pembaca lain atau genre lain.

Akan tetapi, naiknya harga jual buku komik mengakibatkan sensitivitas pembeli semakin meningkat atau mereka semakin selektif dalam membelanjakan uangnya untuk membeli komik pada tahun-tahun berikutnya. Sampai akhir tahun 2008, harga buku komik terendah sudah berada dalam kisaran Rp. 15.000,- per eksemplar, meningkat sekitar 20% dari harga sebelumnya atau Rp. 10.000,- dalam 2 tahun. Hal tersebut mengakibatkan penerbit pun semakin selektif dalam menerbitkan judul komik Indonesia periode tahun 1995-2008 dan lebih selektif menerima karya dari komikus atau bahkan ada yang menutup kemungkinan untuk menerima karya komikus yang baru terjun dalam penerbitan. Oleh karena itu, jumlah komik Indonesia yang diterbitkan menunjukkan trend menurun pada rentang tahun 2006 sampai 2008.

2.1.4 Teknik & Format Cetak

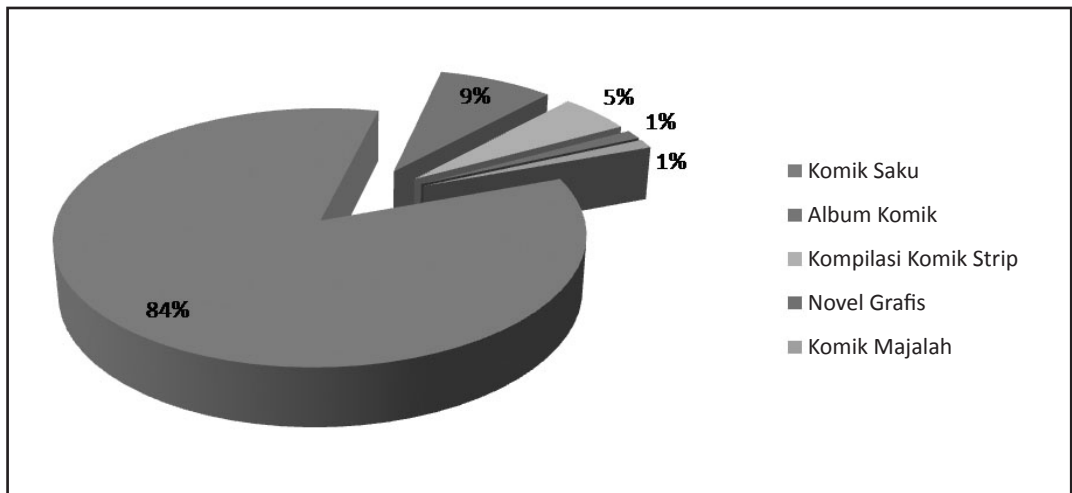
Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 umumnya mengadopsi teknik dan format cetak yang umum dipakai oleh penerbit komik terjemahan Jepang, yaitu ukuran buku saku dan dicetak dengan teknik *raster*. Teknik dan format yang dipakai tersebut dapat menghemat biaya cetak dan dapat menggunakan kertas yang lebih murah daripada kertas HVS atau kertas berwarna putih lainnya, yaitu kertas koran. Oleh karena mencetak pada kertas koran secara ekonomis lebih menguntungkan, maka banyak penerbit yang lebih cenderung menggunakan teknik raster ketimbang teknik separasi untuk karya komik yang diterima untuk diterbitkan.

Terdapat 87% komik atau 220 judul yang diterbitkan menggunakan teknik cetak raster atau hitam-putih dan hanya 13%



Gambar 7. Proporsi teknik cetak komik Indonesia periode tahun 1995-2008.

Sumber: dok.



Gambar 8. Proporsi format buku komik Indonesia periode tahun 1995-2008.

Sumber: dok.

atau hanya 33 judul yang menggunakan teknik cetak separasi. Pertimbangan ekonomis dan penekanan pada kuantitas cerita (melalui jumlah halaman) dianggap lebih menguntungkan bagi penerbit dan juga bagi sebagian pembaca. Adapun dasar pertimbangan umum dari para penerbit yang menggunakan teknik cetak separasi adalah untuk membedakan diri dengan karya komikus asing terjemahan (khususnya komik terjemahan Jepang), selain komik itu sendiri dibuat agar dicetak dengan teknik separasi atau berwarna. Akan tetapi, hal

itu berdampak pada turunnya jumlah penjualan dari komik Indonesia tersebut.

Format cetak komik Indonesia periode tahun 1995-2008 dianggap mengadopsi format komik terjemahan Jepang karena 84% atau 213 judul dari komik Indonesia yang diterbitkan menggunakan ukuran komik saku (A5 atau B6) yang umum dipakai di Jepang. Format lainnya yang cukup banyak dipakai adalah format album komik dengan ukuran mendekati A4 atau lebih kecil, yaitu 18cm x 27cm yang sama dengan

format buku & majalah komik Amerika. Format komik saku adalah format yang umum dipakai oleh komik terjemahan dari Jepang dan dianggap cukup sesuai dengan pola aktivitas segmen pembaca yang umumnya adalah remaja. Format komik saku, sangat menunjang aktivitas mereka dalam membaca komik dengan praktis dan mudah dibawa atau disembunyikan dalam saku karena cukup kecil untuk masuk saku mereka.

Merunut pada perkembangan komik Indonesia sebelum periode tahun 1990-an, format dan teknik cetak komik Indonesia sendiri mirip dengan yang berkembang sekarang, yaitu menggunakan teknik cetak BW atau hitam putih dan berukuran komik saku atau A5 (15cm x 21cm). Sehingga tidak sepenuhnya benar bahwa format dan teknik cetak komik Indonesia periode tahun 1995-2008 dipengaruhi oleh komik terjemahan asing, khususnya komik terjemahan dari Jepang dan Korea.

Dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008, tidak ada komik yang berbentuk majalah atau dengan kata lain semua komik berbentuk buku komik. Dalam penerbitan komik di Jepang, US, maupun Eropa, terdapat dua pola penerbitan dan diikuti dua bentuk komik. Sebuah komik pertama kali diterbitkan dalam format reguler atau pada media massa yang merupakan pola penerbitan pertama. Baik itu diterbitkan sebagai sisipan dalam majalah, koran, atau tabloid tidak ada beda secara signifikan tetapi lebih pada kesinambungan perhatian yang didapat dari pembaca. Setelah rentang waktu tertentu, komik yang mendapat apresiasi baik, dibukukan dalam format buku/*bundled* (sistem non reguler) yang bersifat lebih utuh dengan perbaikan pada visualisasi dan juga pengemasan. Pola non reguler ini merupakan pola penerbitan kedua. Dalam format-format tersebut terdapat perhatian yang berbeda bagi pembaca, yaitu: kesinambungan informasi (edisi reguler), edisi koleksi & keleluasaan

membaca dengan kemasan tersendiri (edisi non reguler).

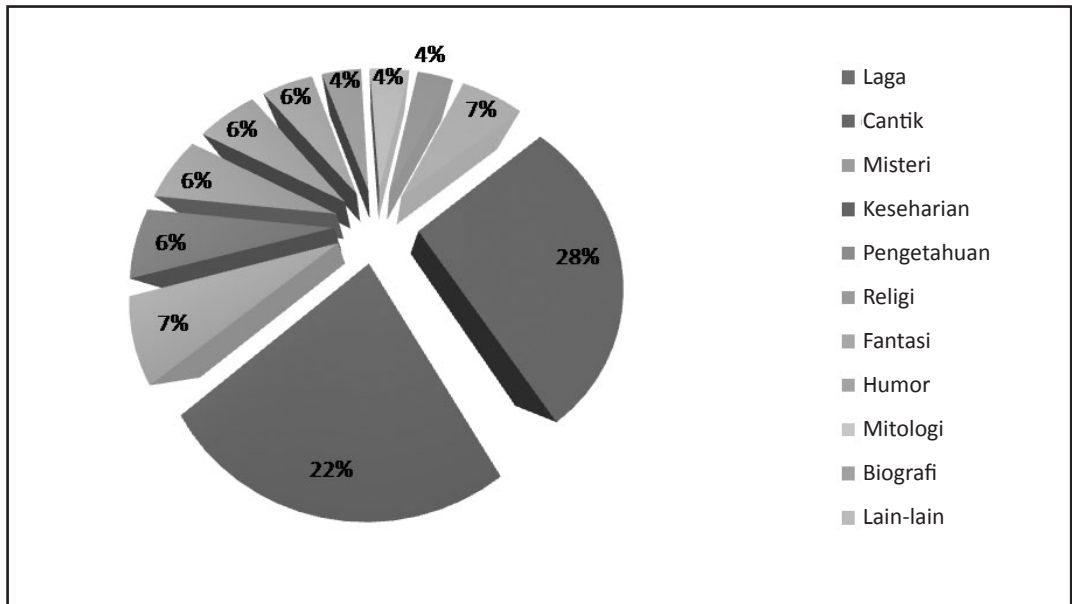
Di Indonesia, kesinambungan tersebut tidak terjadi. Sebuah karya komik diterbitkan tidak melalui edisi reguler tetapi langsung pada format non reguler atau *bundled* (edisi buku cetak). Hal tersebut menyebabkan kesinambungan informasi atau kesiapan pembaca dalam menerima sebuah karya menjadi kurang yang kemudian memunculkan rendahnya apresiasi pembaca dalam menerima sebuah karya komik yang diterbitkan oleh sebuah penerbit. Tidak terbentuknya kesinambungan antara 2 sistem tersebut disebabkan oleh salah satunya adalah penerbitan komik asing dalam bentuk non reguler (buku kompilasi) yang diterbitkan justru dengan sistem reguler. Hal ini menjadi masalah dalam produktivitas komikus dan kualitas visualisasi dalam komik Indonesia.

2.2 Dasar Penceritaan Visual

Dasar penceritaan dalam penelitian ini dipetakan menjadi tiga kategori besar, yaitu: tokoh dan penokohan, alur cerita, dan *setting* atau dalam sastra disebut dengan aspek intrinsik (Nurgiyantoro, 2000). Bila dasar penceritaan visual ini dikembangkan berdasarkan sudut pandang pembaca, maka didapatkan aspek ekstrinsik komik Indonesia, yaitu segmen pembaca, genre atau tema cerita, dan gaya visualisasi cerita dari komik Indonesia.

2.2.1 Tokoh dan Penokohan

Hampir semua komik Indonesia periode tahun 1995-2008 yang diteliti, menggunakan tokoh manusia sebagai tokoh utama dengan pola penokohan yang stereotipe. Pada komik bergenre kepahlawanan atau laga, tokoh utama akan memiliki kekuatan yang mumpuni yang dapat dengan mudah mengantisipasi berbagai rintangan ataupun halangan yang dihadapinya, atau justru mengalami masa lalu yang kelam dan mereka berusaha untuk melupakannya dan melakukan berbagai



Gambar 9. Proporsi tema cerita dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008.

Sumber: dok.

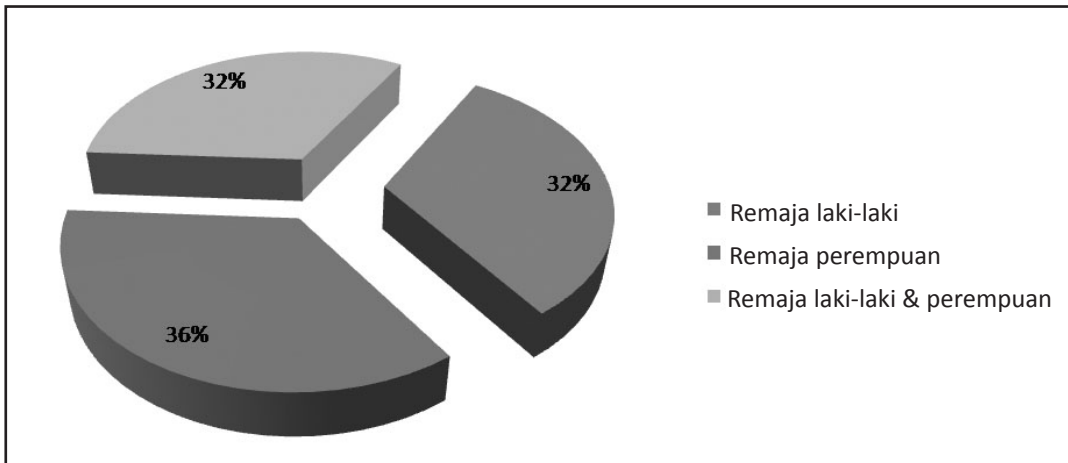
usaha untuk mengompensasinya dengan melakukan perbuatan baik. Adapun untuk komik bergenre serial cantik umumnya mengangkat tokoh remaja perempuan yang berusaha menemukan cinta sejatinya dan digambarkan sebagai tokoh yang feminin, cantik, gemulai, dan baik hati.

Secara umum, formulasi tokoh dan penokohan sama dapat ditemui dalam program penceritaan visual media populer lainnya seperti sinetron maupun film bioskop remaja Indonesia. Untuk cerita sinetron atau film bioskop yang bertemakan drama, tokoh utama (perempuan) akan selalu didzalimi atau teraniaya yang pada akhirnya menemukan kebahagiaan. Menurut Binarti, salah satu editor komik dari Elex Media, para komikus belum bisa merasakan ataupun menyelami karakter dari setiap tokoh, khususnya tokoh utama. Hal ini menyebabkan tokoh komik yang dibuat, tidak memiliki keunikan atau memberikan nilai tambah pada cerita seperti tokoh-tokoh komik dari komik terjemahan asing.

2.2.2 Penceritaan dan Alur Cerita

Pola penceritaan yang berkembang dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008 dipengaruhi oleh komik terjemahan yang berasal dari Jepang. Komik terjemahan dari Jepang sangat menekankan pada penceritaan visual yang bersifat sekuensial sinematik. Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 berbeda dengan komik Indonesia sebelum periode 1990-an yang bersifat grafis naratif (Ajidarma, 2005). Dalam penelitian Ajidarma (2005), terjadi pergeseran fokus penceritaan dalam tiga generasi penerbitan komik Panji Tengkorak. Khususnya pada komik Panji Tengkorak yang diterbitkan ulang pada akhir 1990-an, komik tersebut sangat menekankan pada sekuens visual yang dikatakannya mengurangi kadar imajinasi pembaca.

Alur penceritaan yang umum dipakai dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008 adalah alur cerita berstruktur linear, yaitu: introduksi, permasalahan, konflik, dan penyelesaian. Hanya saja menurut Retno Kristy seorang editor kepala Elex Media



Gambar 10. Proporsi segmen pembaca komik berdasarkan peruntukan pembaca dari Komik Indonesia periode tahun 1995-2008. *Sumber: dok.*

Komputindo, komikus komik Indonesia periode tahun 1995-2008 sering terlena atau terlalu lama mengeksplorasi tahap introduksi cerita sehingga konflik dan penyelesaian yang seharusnya menjadi penarik minat pembaca tidak tereksplorasi dan tereksplorasi dengan baik.

Komik bertema laga masih merupakan yang terbanyak dengan 71 judul atau 28%, diikuti tema cerita serial cantik atau komik yang diperuntukkan bagi segmen pembaca remaja perempuan dengan 56 judul atau 22% dari 253 komik Indonesia yang diteliti (Gambar 8). Genre lainnya merata dengan kisaran 4-7% untuk masing-masing genre (Serial Misteri, Keseharian, pengetahuan atau edukasi, religi, fantasi, humor, mitologi, dan biografi).

Kemunculan genre cerita roman remaja bagi segmen pembaca perempuan sebagai genre cerita kedua terbanyak menunjukkan bahwa gender segmen pembaca komik mulai berimbang jumlahnya. Hal ini berelasi kuat oleh publikasi penelitian tim R&D Elex Media Komputindo yang dipresentasikan dalam seminar Komikasia oleh Aluisius Ari Subagijo (2005) yang menyatakan bahwa jumlah pembaca remaja perempuan berimbang dengan

pembaca remaja laki-laki. Akan tetapi, bila segmen pembaca yang dijadikan target pasar oleh penerbit dikaitkan dengan tema komik yang dipasarkan, maka terdapat sedikit perbedaan. Segmen pembaca yang dijadikan target oleh penerbit dan komikus relatif sama untuk kalangan pembaca remaja pria, remaja perempuan dan semua umur. Segmen remaja perempuan sedikit lebih banyak, yaitu 36% atau 90 judul (lihat Gambar 9). Hal ini cukup wajar bila kita melihat kembali kelompok 3 besar genre yang berkembang, yaitu: laga (28%) yang merupakan genre yang diminati oleh segmen pembaca remaja laki-laki, serial cantik (22%) dan serial misteri (7%) yang keduanya merupakan genre yang diminati oleh segmen pembaca remaja perempuan.

2.2.3 Setting atau Latar

Pada umumnya, komik Indonesia periode tahun 1995-2008 mengangkat cerita dengan latar tempat yang beragam atau tidak melulu menggunakan Indonesia sebagai latar tempat dan masa kini sebagai latar waktu. Tetapi semua komik tersebut memiliki kelemahan yang sama, yaitu tidak menunjukkan observasi yang mendalam atas latar tempat yang divisualisasikan. Sebagai contoh, dalam sebuah cerita yang berlangsung di Jakarta atau Bandung,

tempat yang dipakai kurang signifikan menunjukkan kota yang dituju atau latar digambarkan seadanya sehingga kurang mendukung cerita yang berjalan. Pemanfaatan *establishing shot* (gambar yang menekankan pada deskripsi visual suasana atau latar tempat) tidak optimal atau bahkan tidak dimanfaatkan dengan baik. Komikus komik Indonesia periode tahun 1995-2008 belum memahami fungsi latar dalam sekuen komik, baik sebagai latar yang menunjukkan tempat berlangsungnya cerita, maupun sebagai penanda kedalaman ruang (*depth of field*). Komikus juga belum sepenuhnya memahami perbedaan antara media komik yang merupakan media sekuensial berbasis ruang planar atau 2D dengan media film atau TV yang media sekuensial berbasis waktu atau durasi. Dimana media film atau TV, interpretasi penonton akan latar tempat dapat berjalan melalui visualisasi latar pada sekuens secara intens dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *live shot*. Sebaliknya dalam komik, latar tempat digambar oleh komikus, sehingga pembentukan kerangka latar tempat dalam benak pembaca harus direkayasa oleh komikus baik berdasar pada kondisi latar yang sebenarnya ataupun rekayasa fantasi.

3. KESIMPULAN

Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 muncul dalam beragam genre, format, pola penerbitan, dan beragam produsen (komikus dan penerbit) dengan beragam motif. Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 sebenarnya dicetuskan oleh beberapa sebab, yaitu:

- Semangat Bersaing
Dengan banyaknya komik asing terjemahan khususnya Jepang yang diterbitkan di Indonesia pada awal tahun 1990-an, muncul semangat bersaing karena sebagai sesama bangsa Asia yang berkarya. Semangat ini tidak muncul saat komik asing terjemahan Eropa dan Amerika diterbitkan di Indonesia. Dengan kualitas cetak dan kualitas visual

yang terlihat sederhana, maka banyak yang tertarik untuk menerjuni profesi komikus.

- Kedekatan Alur Cerita dengan Keseharian

Komik asing terjemahan Jepang yang umumnya mengangkat tema-tema keseharian memicu sebagian pembaca yang memiliki kemampuan menggambar untuk mencoba berkarya dengan cara yang sama, yaitu mengangkat pengalaman keseharian sebagai sumber inspirasi.

- Munculnya berbagai kegiatan bertema komik

Banyaknya kegiatan yang dekat dengan aktivitas ekonomi kreatif seperti pasar seni, pekan komik, dan sejenisnya. Sebagian dari kegiatan tersebut, berawal dari aktivitas komunitas penggemar komik, animasi, permainan, ataupun pernak-pernik yang mengiringinya. Dimulai dari aktivitas penggemar yang membuat *fan-art*, *fan-fiction*, hingga *fan-comics* yang dapat dikategorikan sebagai *fan-activities* (aktivitas produksi karya seni yang menggunakan karakter animasi, komik, atau game populer yang diidolakan berdasarkan interpretasi sendiri), komikus mengasah kemampuannya dalam berkarya sebelum membuat komik dengan judul dan tokoh yang dibuatnya sendiri.

Beberapa aspek ekstrinsik komik dari komik Indonesia periode tahun 1995-2008, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi penyebab keragaman komik di Indonesia, yaitu:

- Aspek Pengarang
Dalam berkarya, komikus Komik Indonesia Periode tahun 1995-2008 umumnya bekerja secara individu atau berkelompok membentuk studio. Terdapat perimbangan jumlah antara komikus laki-laki dengan komikus perempuan (di luar komikus yang membentuk studio ataupun bekerja sama). Hal tersebut tidak lepas dari

genre yang berkembang dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008. Munculnya genre serial cantik atau serial misteri yang khusus ditujukan bagi segmen pembaca remaja perempuan memberikan kekayaan ragam tema yang tidak ditemui dalam komik Indonesia pra periode 1990-an.

- Aspek Penerbit

Group penerbit Kompas-Gramedia mendominasi industri komik Indonesia periode tahun 1995-2008. Grup penerbit Kompas-Gramedia (Elex, KPG, dan M&C!) selain sebagai kontributor penerbit terbesar, ketiga penerbit tersebut pun merupakan penerbit komik asing terjemahan terbesar di Indonesia dengan rata-rata judul yang diterbitkan per bulannya sekitar 50-100 judul per bulan. Kemudian diikuti oleh grup penerbit yang berbasis agama Islam, seperti Mizan dan Asy Syaamil yang mencapai 20% dari total judul yang diterbitkan dalam periode yang sama. Hal ini pun tidak lepas dari kontribusi penerbit Mizan yang dengan berani memfokuskan diri pada segmen keluarga muda muslim sebagai target pasar mereka.

- Tahun Penerbitan

Terdapat fluktuasi jumlah yang cukup signifikan khususnya pada tahun 2003 dan 2005. Puncak produksi komik Indonesia tersebut disebabkan oleh tingginya apresiasi pembaca terhadap komik Indonesia periode tahun 1995-2008 yang ditujukan bagi segmen pembaca remaja perempuan (2003) dan seri pendidikan bagi pembaca anak-anak (2005). Selain itu, bila dilihat pada segmen pembaca yang lebih spesifik, komik religi Islam juga memberikan kontribusi yang besar bagi peningkatan jumlah produksi komik Indonesia periode tahun 1995-2008 periode 2000 – 2005.

- Teknik & Format Cetak

Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 umumnya diterbitkan dengan

teknik cetak raster atau BW dan menggunakan bahan kertas koran dan format komik saku. Format ini bertahan dan makin meluas penggunaannya sejak komik Indonesia pertama kali diperkenalkan dalam format non reguler atau buku sampai sekarang. Adapun ide format komik saku(A5 atau Japanese Postcard 10cm x 14cm) lebih populer dibandingkan format album komik (B5), menurut salah satu penerbit karena mudah dibawa dan disimpan dalam saku seragam sekolah. Pilihan teknik cetak hitam-putih (BW) atau raster di atas kertas koran juga karena pertimbangan ekonomis produksi maupun harga jual buku komik.

Berdasarkan aspek intrinsik dari komik Indonesia periode tahun 1995-2008, komik Indonesia memiliki beberapa keseragaman, yaitu:

- Tokoh dan Penokohan

Komikus komik Indonesia umumnya menggunakan karakter manusia dan jarang menggunakan makhluk hidup lain sebagai tokoh utama dalam cerita. Penggunaan karakter binatang, tumbuhan, ataupun makhluk rekaayasa sangat jarang ditemui, jikalau pun menggunakan makhluk selain manusia, umumnya postur makhluk tersebut akan dirancang menyerupai manusia. Penokohan yang dibangun untuk masing-masing pemeran dalam cerita sangat umum dan mirip dengan yang ditemui dalam sinetron-sinetron yang ditayangkan di televisi Indonesia. Tetapi visualisasi tokoh yang umum digunakan adalah adaptasi visualisasi tokoh dalam komik asing terjemahan Jepang.

- Cerita & Penceritaan Visual

Genre penceritaan visual komikus Indonesia periode tahun 1995-2008 di dominasi oleh komik laga dan komik roman remaja (serial cantik). Bila menilik distribusi gender komikus Indonesia periode tahun 1995-2008 pada pembahasan sebelumnya dan juga

segmen pembaca komik di Indonesia secara umum. Pola penceritaan yang berkembang sangat dipengaruhi komik terjemahan asing dari Jepang yang sangat mengutamakan sekuens visual tetapi masih lemah dalam mengelaborasi visualisasi yang deskriptif yang sebenarnya sangat dibutuhkan dalam menjelaskan cerita secara visual bagi pembacanya.

- **Latar Tempat & Waktu**

Pemahaman dan visualisasi latar dalam komik Indonesia periode tahun 1995-2008 masih lemah sehingga banyak terjadi kontradiksi yang muncul dalam visualisasi latar, baik untuk tempat maupun waktu. Pemahaman akan fungsi latar tempat dan waktu dalam paradigma komikus Indonesia periode tahun 1995-2008 masih terbatas pada kebutuhan akan latar belakang atau *background* untuk mengisi ruang gambar, bukan untuk memberikan gambaran situasional kepada pembaca.

4. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Hafiz A., A. Zpalanzani, dan B.

Maulana. 2005. *Keliling Komik Dunia*.

Jakarta: ELEX Media Komputindo.

----- . 2006. *Histeria Komikita*.

Jakarta: ELEX Media Komputindo.

Ajidarma, Seno Gumira (2005) : *Tiga Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*, Disertasi Program Doktor, Universitas Indonesia.

Bonnef, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*.

Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Caputo, Tony C. 2003. *Visual Storytelling, The Art & Technique*. New York: Watson Guptill Publications.

Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

Nurgiyantoro, Burhan (2000): *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Schodt, Frederick L. 1983. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York: Kodansha America Inc.

----- 1996. *Dreamland Japan; Writings on Modern Manga*. Stone Bridge Press.

Subagijo, Aloysius. (2005), *Perkembangan Bisnis Komik Indonesia di PT. ELEX Media Komputindo*, Seminar Komikasia, Bandung Indonesia.

Zeffry, MA. (2004): *Komik Indonesia 1990-an Deskripsi Keragaman dan Analisis Tematik*.

[Http://www.digilib.ui.edu/opac/themes/libris2/detail.jsp?id=76059&lokasi=lokal](http://www.digilib.ui.edu/opac/themes/libris2/detail.jsp?id=76059&lokasi=lokal) diunduh 23 agustus 2008.