

## MENGUAK MITOS: DISKURSUS GAYA GAMBAR AMERIKA, JEPANG, EROPA, GAYA GAMBAR INDONESIA DAN IMPLIKASINYA

**Michael Segga Gumelar**

Digital Communication Study Programme, Surya University  
Research Divison, An1mage  
[michael.sega.gumelar@gmail.com](mailto:michael.sega.gumelar@gmail.com)

Received : Juli 2017

Accepted : Agustus 2017

Published : Oktober 2017

### Abstrak

*Generasi muda yang memiliki keterampilan menggambar dan atau generasi muda yang suka dengan gambar di Indonesia sampai laporan penelitian ini ditulis sedikit banyak memiliki mitos adanya gaya gambar Amerika (U.S.A), gaya gambar Jepang, gaya gambar Eropa, dan juga akhirnya menganggap adanya gaya gambar Indonesia.*

*Budaya melihat tayangan TV atau tayangan audio-visual lainnya melalui internet membuat generasi muda di Indonesia. Tentu saja budaya melihat tayangan audio-visual ini sedikit banyak mengurangi budaya membaca pada referensi-referensi buku-buku dalam format yang sudah dicetak dan atau buku dalam media elektronik (e-Book). Di laporan penelitian ini mengungkap apakah benar ada gaya gambar Amerika, gaya gambar Jepang, gaya gambar Eropa, dan gaya gambar Indonesia.*

**Kata Kunci:** mitos, gaya, gambar, Amerika, Jepang, Indonesia

### Abstract

*The Indonesian young generation who has the skills to draw and or who love drawing in Indonesia when this study was written more or less have believe in the myth of the existence of the American drawing style (U.S.A), Japanese drawing style, European drawing style, and eventually come into conclusion there must be an Indonesian drawing style.*

*The watching TV culture or watching other audio-visual footage via the internet reducing significantly on reading books in printed format or in electronic media (e-Books) in Indonesia young generations. In this study reveals are there really exist drawing in American, Japanese, European, and Indonesian style.*

**Keywords:** myth, style, drawing, America, Japan, Indonesia

### 1. PENDAHULUAN

Menggambar adalah salah satu keterampilan dalam berkeaktivitas yang dimiliki mahluk cerdas bernama manusia. Kegiatan membuat gambar disebut dengan menggambar, hal tersebut muncul dari kata 'gambar'. Gambar dapat disebut citra, citra berasal dari kata 'ચિત્ર' bahasa Gujarat. Kata gambar sendiri berasal dari bahasa Jawa, bahasa Sunda, dan

beberapa bahasa lainnya yang mirip di nusantara, Indonesia saat ini.

Definisi gambar adalah wujud tiruan dari segala sesuatu di alam ini tetapi juga mencakup berbagai ide, solusi, dan imajinasi yang tidak ada di alam nyata sehingga dapat dibuat dengan menggunakan satu alat tertentu untuk membuat coretan (*outline*) pada media tradisional dan atau media baru [1].

Kemampuan atau keterampilan menggambar dimiliki oleh setiap orang dengan tingkatan yang berbeda, kualitas dan kuantitas yang berbeda, semakin sering seseorang menggambar secara kuantitas, maka cenderung semakin meningkat kualitasnya, hal ini mendasari mengapa tidak ada orang yang tidak dapat menggambar, semua orang pasti dapat menggambar [1].

Namun walaupun seseorang sering menggambar dengan pertumbuhan kualitas yang semakin baik. Ada kecenderungan seseorang memilih gaya dalam menggambar [2].

Penulis mengamati, pada awalnya seseorang memilih gaya gambar karena elemen:

1. Lingkungan: adanya dominasi informasi gaya gambar tertentu dalam lingkungan relatif kecil dan atau relatif besar di suatu area.
2. Subjektif: karena suka membaca dan atau tertarik dengan gaya gambar tertentu dari sekian banyak pilihan gaya gambar yang ada.
3. Keterampilan: karena memilih gaya gambar yang sesuai dengan kemampuannya dan atau semakin meningkat kualitasnya seiring seringnya menggambar seseorang dalam kuantitas tertentu yang memengaruhi kualitas dan pilihan gaya gambar seseorang secara cepat atau lambat.

Ketiga elemen tersebut dapat muncul secara bersamaan atau secara bertahap pada seseorang tergantung kondisi, situasi, dan waktu tertentu.

Sewaktu dominasi informasi berupa komik, dan berbagai buku yang memiliki ilustrasi yang diimpor dan atau komik terjemahan dari Eropa oleh penerbit di Indonesia bermunculan, banyak generasi muda yang goresan gaya gambarnya cenderung bergaya gambar ala komik-komik terbitan dari Eropa dengan berbagai aliran gaya gambar beragam yang ada.

Sewaktu dominasi informasi berupa komik, dan berbagai buku yang memiliki ilustrasi yang diimpor dan atau komik terjemahan dari Amerika Serikat (U.S.A) oleh penerbit di Indonesia, bermunculan banyak generasi muda yang goresan gaya gambarnya cenderung bergaya gambar ala komik-komik terbitan dari

Amerika Serikat dengan berbagai aliran gaya gambar beragam yang ada.

Sewaktu dominasi informasi berupa komik, dan berbagai buku yang memiliki ilustrasi yang diimpor dan atau komik terjemahan dari Jepang oleh penerbit di Indonesia, bermunculan banyak generasi muda yang goresan gaya gambarnya cenderung bergaya gambar ala komik-komik terbitan dari Jepang dengan berbagai aliran gaya gambar beragam yang ada.

Gambar-gambar dari Amerika Serikat, Eropa, dan Jepang ini menjadi populer karena budaya membaca generasi muda sangat tinggi di masa pertumbuhan mereka di masanya, dan membaca *manga* (bahasa Jepang untuk komik) menjadi melekat dalam memori generasi muda tersebut.

Generasi muda yang lingkungannya didominasi dengan berbagai informasi gaya gambar dari Amerika di masanya karena impor dan atau terjemahan oleh berbagai penerbit yang ada di waktu itu, maka dari sekian daya gambar tersebut seorang pembaca akan memilih satu gaya gambar yang disukainya secara subjektif.

Gaya gambar yang disukai dari berbagai penerbit yang berasal dari Amerika tersebut muncul dan dikenal adalah penerbit dari DC dan Marvel. Sehingga terkadang menyebut gaya gambar Amerika dengan sebutan gaya gambar DC dan atau gaya gambar Marvel.

Seperti kata pepatah "*monkey see monkey do*" dimana manusia mengamati spesies monyet, monyet cenderung menirukan apa yang mereka lihat, kemudian mereka melakukannya. Ternyata pepatah tersebut juga sepertinya berlaku pada spesies manusia.

Adanya dominasi informasi yang diimpor dari negara tertentu di masa tertentu yang telah dibaca oleh generasi-generasi muda tersebut, secara sadar dan atau tidak sadar membentuk memori yang melekat kepada mereka karena sebagai pembacanya [2].

Dominasi informasi yang terjadi tersebut yang awalnya mereka hanya sebagai pembaca, kemudian beranjak ke tahap berikutnya yaitu tahap meniru untuk memulai berkreasi.

Tolok ukur telah dibuat oleh generasi-generasi tersebut secara subjektif dan bahkan kolektif karena mereka telah menjadi budak informasi hegemoni atau *hegemony information slaves* disingkat *hegeformaslaves* [3]. Menjadi seorang *hegeformaslaves* bisa memicu beberapa orang dalam meningkatkan kemampuan menggambar karena kuantitas atau jumlah menggambar semakin banyak.

Seiring dengan meningkatnya kemampuan menggambar, usia generasi muda tersebut mulai beranjak dewasa, dan kualitas keterampilan menggambar juga meningkat karena menjadi seorang *hegeformaslaves*. Ciri gaya gambarnya semakin berkarakter secara individu lalu menyebar secara kolektif melalui komunitas di suatu area, dalam hal ini area tersebut adalah Indonesia.

Generasi dewasa tersebut tentu memiliki pengetahuan dan atau memerlukan ilmu pengetahuan sesuai keperluan dan minat mereka sendiri. Pengetahuan dan ilmu pengetahuan digunakan agar mereka dapat memperoleh biaya hidup guna menghidupi dirinya sendiri dan atau keluarganya.

Mereka ada yang bekerja dan atau berwirausaha di berbagai media penerbitan, seperti media cetak, media TV, media internet, dan media terbit lainnya bila ada. Pada saat mereka telah memiliki "modal" pengetahuan yang didapat sebagai *hegeformaslaves* implikasinya secara cepat atau lambat mulai terlihat.

Implikasi ini memunculkan mitos gaya gambar yaitu adanya gaya gambar Amerika, gaya gambar Eropa, gaya gambar Jepang, gaya gambar China/Hong Kong, gaya gambar Korea, gaya gambar negara-negara lainnya, dan implikasinya mulai menanyakan gaya gambar Indonesia.

Artikel oleh nama samaran Zoroapple memberikan klasifikasi gaya gambar yang berasal dari negaranya yaitu: *Manga* (dari Jepang), Komik Amerika, Komik Eropa, Komik Asia (selain *manga*), Komik di Indonesia.

Zoroapple menyebut *manga* bukan komik Jepang, padahal *manga* artinya komik. Sedangkan ada klasifikasi Komik Asia (selain *manga*), hal ini menjadi berlawanan atau

paradoks sebab *manga* adalah komik dari Asia, karena kebingungannya Zoroapple menambahkan selain *manga* dalam tanda kurung.

Perlu diperhatikan adalah judul artikel dalam *blog*-nya adalah "Sedikit Pengetahuan Komik dari Otak Saya" [4]. Zoroapple adalah seorang *hegeformaslave*. Seorang *Hegeformaslave* tentu saja tidak sadar telah memiliki kesadaran palsu (*False Consciousness*) [5], dimana sebagai seorang *hegeformaslaves* dia merasa benar, dan itulah budayanya.

Telah jelas tercermin bahwa memori yang dialaminya sebagai generasi baru sampai beranjak dewasa sebagai acuan pengetahuan, pengetahuan sebagai pembaca komik tentunya. Hal ini muncul karena ada adagium "pengalaman adalah guru terbaik", padahal hal tersebut sangat subjektif, karena itulah Zoroapple "merasa" tidak perlu membaca dan mencari referensi selain dari dirinya, dari pengalamannya.

Seorang *blogger* bernama Fikriamahira juga memberikan pendapatnya sebagai seorang *hegeformaslave* dengan judul "Komik Juga Punya Gaya". Di sana tertulis ada komik gaya Amerika, *Manga*, gaya Eropa, dan *Manhwa* [6]. Secara sadar dan tidak sadar terjadi kebingungan ada kata *manga* yang artinya komik, dan juga *manhwa* yang artinya juga komik tetapi dalam bahasa Korea.

Kalau penulis jelaskan dengan mengulang menggunakan logika arti bahasa menjadi begini, ada komik: gaya Amerika, komik, gaya Eropa, dan komik. Suatu kebingungan yang luar biasa bukan.

Penulis mengutip artikel berjudul "Jenis Komik dan *Style/Aliran Gambar*" dari Tamsir Studio juga menjelaskan adanya gaya gambar berikut: Komik dengan *style/aliran* (kartun) Eropa, Komik dengan aliran *manga*, dan komik aliran Amerika [7]. Ada perbaikan tambahan kartun dalam tanda kurung sebelum kata Eropa.

Sebenarnya gaya gambar kartun dapat berasal dari karya gambar artis dari negara apa pun tidak harus dari Eropa. Tertuang juga kalimat "Komik dengan aliran *manga*", kalau diartikan secara bahasa menjadi "komik dengan aliran komik" membingungkan bukan.

Kata *manga* juga digunakan dalam suatu laporan penelitian dan secara sadar dan atau tidak sadar mengalami hal yang sama dalam penerjemahan kata komik. Laporan penelitian berjudul “Gaya Manga dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto” yang terjadi pengulangan arti, yaitu artinya menjadi “Gaya Komik dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto” [8].

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang penulis gunakan dalam studi ini adalah studi observasi, studi banding, studi pustaka, studi bahasa, studi makna, studi kritis, studi kultural, dan studi kualitatif secara deskriptif.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Klasifikasi gaya gambar versi dari negara-negara tersebut muncul saat penerbit di Indonesia mulai menjadi agen dari para *hegeformaslavers* [3], tentu saja hal ini muncul karena adanya kepentingan komersial yang menjadi landasan, untung secara instan.

Mengutip Febriani Sihombing dalam artikel “Wanara: Mengaburkan Batas-Batas Klasifikasi Komik di Indonesia” tertuang kalimat “Sejak dekade 1940-an dan 1950-an komik impor dan terjemahan dari Amerika masuk ke pasar Indonesia, dan dimulailah ledakan populer komik pahlawan super ala Indonesia, seperti Garuda Putih, Puteri Bintang, dan Sri Asih...” [9].

“... Komik Eropa masuk ke pasar Indonesia sebelum gelombang komik Jepang pada tahun 1980-an. Komik Jepang hasil terjemahan masuk ke pasar Indonesia bersama-sama dengan animasi. Oleh karena itu, setiap generasi menerima pengaruh dari budaya komik yang berbeda. Ketika para pembaca komik ini membuat komik mereka sendiri, mereka meniru gaya yang paling mereka kenal” [9].

Apakah benar ada gaya gambar Amerika, gaya gambar Jepang, Gaya gambar Eropa, dan pada akhirnya gaya gambar Indonesia. Menggambar adalah salah satu keterampilan tertua dari manusia.

Dimulai dari masa lalu seperti di Indonesia dengan adanya citra di gua Pettakere, Kecamatan Bantimurung, Sulawesi Selatan,

Indonesia. Stensil tangan manusia cenderung realis terilustrasi di gua, diperkirakan dibuat pada 35,000-40,000 dalam satuan *before present* (BP) di masa lalu.



Gambar 1. Lukisan di goa Pettakere, Sulawesi Selatan  
[Sumber: <https://upload.wikimedia.org>]

Gambar tersebut menunjukkan bahwa menggambar adalah salah satu kreativitas manusia yang dilakukan sejak dahulu kala. Kini penulis memberikan beberapa contoh gaya gambar dan atau ilustrasi sebagai acuan untuk pencarian secara subjektif untuk hasil yang objektif.

1. Gaya gambar realis, disebut juga dengan aliran realis, secara singkat disebut dengan realisme (*realism*). Gaya gambar ini adalah gaya gambar paling sulit dalam tahapan belajarnya, dapat dikatakan merupakan tingkatan paling tinggi dalam menggambar secara tolok ukur cenderung mendekati foto [1].

Bahkan sebelum kamera foto ditemukan di masa lalu, gaya gambar realis merupakan salah satu alternatif mengabadikan “wajah” dan atau “suasana” tertentu.



Gambar 2. Lukisan Monalisa.  
[Sumber: <https://ftthmb.tqn.com>]



Gambar 3. Ilustrasi realis dari imajinasi.

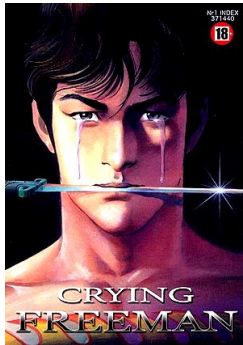
[Sumber:

[http://art.cafimg.com/images/Category\\_13343/subcat\\_26273/intaryOK.jpg](http://art.cafimg.com/images/Category_13343/subcat_26273/intaryOK.jpg)]



Gambar 4. Ilustrasi realis oleh Alex Ross untuk karakter imajinasi penerbit komik DC.

[Sumber: <http://chicagotonight.wttw.com>]



Gambar 5. Ilustrasi realis karya Ryoichi Ikegami dalam cerita buatan Kazuo Koike, dari Jepang.

[Sumber: <https://upload.wikimedia.org>]



Gambar 6. Ilustrasi karakter Final Fantasy XV.

[Sumber: <http://images.eurogamer.net>]

2. Gaya gambar kartun, disebut juga dengan aliran kartun, secara singkat disebut dengan kartunisme (*cartoonism*). Gaya gambar ini

adalah gaya gambar paling banyak penggemarnya dan paling banyak artis komik (komikus) pembuatnya.

Kartun sebagai tahapan belajar menggambar dapat dikatakan merupakan tingkatan awal dan relatif mudah bagi artis pemula dalam menggambar secara tolok ukur cenderung perbandingan dengan gaya gambar realis [1].

Bukan berarti semua artis yang mampu membuat ilustrasi dan atau gambar kartun disebut sebagai pemula, hanya tahapan belajarnya biasanya cenderung lebih mudah untuk ditiru.

Kartun memiliki arti lucu, sama seperti *comic* awalnya memiliki arti lucu. Kartun bukanlah animasi, sebab kartun dapat dianimasikan dengan nama *animated cartoon* atau animasi kartun.



Gambar 7. Mickey Mouse karya Walt Disney.

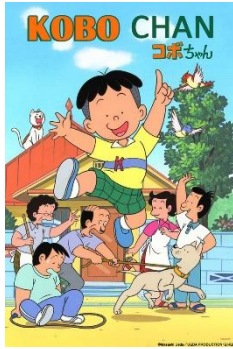


Gambar 8. Woody Woodpecker karya Walter Lantz.



Gambar 9. Shin-Chan karya Yoshito Usui.





Gambar 10. Shin-Chan karya Masashi Ueda.



Gambar 11. Panji Koming karya Dwi Koendoro.

3. Gaya gambar hibrida, disebut juga dengan aliran campuran (*hybridism*). Gaya gambar yang dicampur boleh realis dengan kartun, boleh kartun dengan *fine art*, boleh *fine art* dan lainnya sesuai keperluan pembuatnya. Karikatur (*caricature*) adalah salah satu ciri khasnya, tetapi tidak perlu harus menjadi karikatur bila menggabungkan berbagai gaya gambar tersebut.



Gambar 11. Ilustrasi karikatur. [Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinning.com>]



Gambar 12. Ilustrasi dengan kepala realis dengan tubuh cenderung kartun. [Sumber: [http://img06.deviantart.net/5c55/i/2013/087/b/3/karikatur\\_jilbab\\_by\\_wiyono-d5zmm3e.jpg](http://img06.deviantart.net/5c55/i/2013/087/b/3/karikatur_jilbab_by_wiyono-d5zmm3e.jpg)]



Gambar 13. *Dragon Ball*. Wajah cenderung kartun dengan tubuh cenderung realis karya Akira Toriyama.



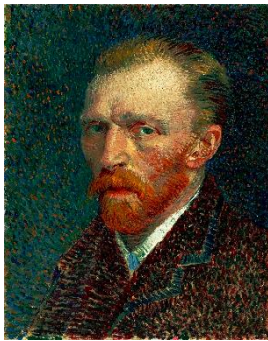
Gambar 14. *Sailormoon*. Wajah cenderung kartun dengan tubuh cenderung realis karya Naoko Takeuchi.



Gambar 15. Sawung Kampret. Wajah cenderung kartun dengan tubuh cenderung realis karya Dwi Koendoro.

4. Gaya gambar *fine art*, disebut juga dengan aliran seni murni. Gaya gambar ini adalah gaya gambar paling banyak perdebatannya, karena semua gaya gambar masuk, mulai dari realis sampai berbagai gaya gambar lainnya. Sehingga hasilnya dapat ditebak sangat bagus sekali seperti realis dan atau tidak bagus menurut subjektifitas orang lainnya.

Biasanya hasil karyanya cenderung sangat kuat dalam penuangan intuisi seninya, sehingga penuangan emosi pembuatnya terlihat mewakili.



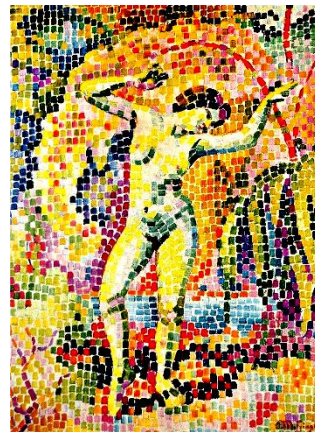
Gambar 16. Potret diri Vincent van Gogh. Wajah cenderung realis dengan goresan cenderung ekspresif ala *expressionism, fine art* oleh Vincent van Gogh.



Gambar 17. Cosmica Galaxia. Wajah cenderung realis dengan goresan cenderung ekspresif *expressionism* oleh M.S. Gumelar.



Gambar 18. Ola. Wajah cenderung realis dengan goresan cenderung ekspresif *bergaya Wedha Pop Art Portrait Style* oleh Wedha Abdul Rasyid.



Gambar 19. La Dance oleh Jean Metzinger.



Gambar 20. African Drummers. [Sumber: <http://photos.state.gov/libraries/amgov>]

Contoh-contoh aliran yang penulis berikan ada di setiap negara, seperti dari U.S.A, dari Eropa, dari Jepang, dan dari Indonesia sendiri. Aliran-aliran tersebut hanya terbagi menjadi empat aliran besar yang utama yaitu (1) *realism*; (2) *cartoonism*; (3) *hybridism*; (4) *fine art*.

Lalu yang mana aliran gaya gambar Indonesia? Bila menggunakan implikasi adanya "ilusi" yang menjadi mitos aliran gaya gambar Amerika, gaya gambar Jepang, gaya gambar Eropa, dan gaya



gambar negara-negara lainnya bila akhirnya diimpor oleh Indonesia, maka gaya gambar Indonesia pasti ada.

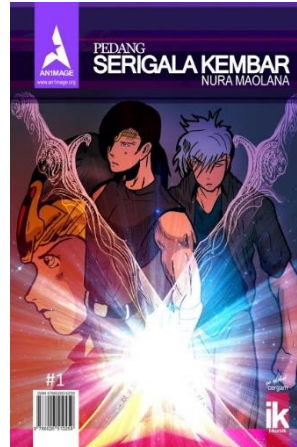
Kenyataan tersebut mari kita cari dari hasil karya komik dari contoh karya komikus (pembuat komik) di Indonesia.



Gambar 21. Komodo-external instant evolution, aliran cenderung realis karya M.S. Gumelar. [Sumber: <http://www.an1mage.org/p/an1mage-comics.html>]



Gambar 22. Dunia sekar seri, aliran cenderung hibrida: kartun dengan realis karya Ninette dan I Made Marthana Yusa. [Sumber: <http://www.an1mage.org/p/an1mage-comics.html>]



Gambar 23. Pedang Serigala Kembar, aliran cenderung hibrida: kartun dengan realis karya Nura Maolana.

[Sumber: <http://www.an1mage.org/p/an1mage-comics.html>]



Gambar 24. Tapak Naga Geni, aliran cenderung *fine art* karya Andi Yun.

[Sumber: <http://www.an1mage.org/p/an1mage-comics.html>]



Gambar 25. Benny and Mice, karya dengan aliran cenderung kartun.

[Sumber: <http://indonesiaexpat.biz/wp-content/uploads/2012/03/Benny-And-Mice.jpg>]



Terlihat bahwa gaya gambar hasil karya para artis komik atau komikus di Indonesia cenderung juga terdiri dari aliran realis, aliran kartun, aliran hibrida, dan aliran *fine art*. Tidak ada yang namanya aliran gaya gambar dari Indonesia. Penggayaan yang diasosiasikan dengan negara tertentu hanyalah imagologi [10].

Bila aliran realis yang dimaksud dengan wajah Indonesia, maka ada juga kartun, hibrida, dan *fine art* yang juga wajahnya memiliki anatomi wajah Indonesia.

#### 4. KESIMPULAN

Studi ini menghasilkan kesimpulan bahwa gaya gambar Amerika, gaya gambar Jepang, gaya gambar Eropa, dan gaya gambar dari negara-negara lainnya bila diimpor dan diterjemahkan oleh Indonesia, orang Indonesia akan cenderung menyebut gaya gambar dari seluruh negara yang ada di bumi dengan asumsi Indonesia selalu menjadi negara *hegeformaslave* [3].

Generasi muda yang telah menjadi seorang *hegeformaslave* menjadi tidak sadar akan ilmu pengetahuan yang mudah didapat dengan membaca buku dan atau artikel yang tepat melalui internet.

Seorang *hegeformaslaves* memiliki kefanatikan yang membuat diri seseorang “bermimpi” seolah dirinya mengenal benar negara asal *hegeformaslavers* tersebut. Implikasi sebagai *hegeformaslave* pada seseorang di antaranya adalah mengganti namanya dengan nama asal negara yang menjadi *hegeformaslavers*-nya [3].

Menyanjung semua hal yang dari negara *hegeformaslaves* semuanya baik dan indah, tidak ada yang buruk, dan cenderung marah bila ada yang mengkritisi tentang negara tersebut.

Ada istilah yang muncul bagi penggemar karya apa pun dari Jepang dan merasa bangga walaupun tidak tinggal di negara Jepang, dan bukan warga negara Jepang. Orang dengan sikap itu disebut dengan nama *weeaboo* dan diserap menjadi *wibu*, istilah lainnya adalah *Japanophile*.

Tidak hanya penggemar karya apa pun dari Jepang. Seorang yang menggemari karya apa pun dari negara lainnya cenderung sama

perbuatannya seperti *weeaboo* yaitu berlebihan sehingga budayanya sendiri hilang, dan digantikan oleh budaya dari negara lain.

Contoh yang terjadi sebagai korban dan menjadi budak informasi hegemoni misalnya kearab-araban, keamerika-amerikaan, keeropa-eropaan dan istilah lainnya yang sejenis. Mereka pasti korban sistem *hegeformaslavery* [3].

Imagologi [10] aliran gaya gambar Amerika, gaya gambar Jepang, gaya gambar Korea, gaya gambar Hong Kong, gaya gambar Eropa, gaya gambar negara-negara lainnya yang diimpor ke Indonesia adalah ilusi, mitos. Demikian juga gaya gambar Indonesia adalah mitos. Tidak ada gaya gambar tersebut.

Yang ada adalah gaya gambar realis, gaya gambar kartun, gaya gambar hibrida, dan gaya gambar *fine art* berdasarkan anatomi ras masing-masing dan goresan khas yang dapat tercipta dari potensi masing-masing Individu di negara manapun.

Seorang komikus dari negara manapun tentu saja diperbolehkan menggambar anatomi ras dan atau anatomi spesies lainnya untuk variasi karakter dalam karyanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gumelar, M.S., 2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar*. An1mage.
- [2] Yusa, I.M.M., 2017. *Illustrating Zodiac*. An1mage.
- [3] Gumelar, Michael Sega., 2017. Journal Indexing: Pemarginalan Terstruktur dari Pemerintah kepada Dosen di Indonesia. Jurnal Studi kultural 2 (2), hal.114-119.
- [4] Zoroapple., 2011. Sedikit Pengetahuan Komik dari Otak Saya. [Online] (November 2011)URL:<http://zoroapple.blogspot.co.id/2011/11/sedikit-pengetahuan-komik-dari-otak.html> [diakses pada 12 Juni 2017 pukul 18.05].
- [5] Rosen, M., 1996. *On voluntary servitude: False consciousness and the theory of ideology*. Harvard University Press.

- [6] Fikriamahira., 2014. *Komik juga Punya Gaya*. [Online] (26 Maret 2014) URL: <http://fikriamahira.blogspot.co.id/2014/03/komik-juga-punya-gaya.html> [diakses pada 14 Juni 2017 pukul 08.16].
- [7] Studio, Tamsir., *undated. Jenis Komik dan Style/Aliran Gambar*. [Online] (*undated*) URL:[http://www.tamsirstudio.16mb.com/TSCS/jenis\\_komik.htm](http://www.tamsirstudio.16mb.com/TSCS/jenis_komik.htm) [diakses pada 14 Juni 2017 pukul 09.07].
- [8] Enlivena IRM, Dhevi., 2013. Gaya Manga dalam Komik Garudayana Karya Is Yuniarto. *Dewa Ruci* 3 (8), hal. 412-426.
- [9] Sihombing, Febriani., *undated. Wanara: Mengaburkan Batas-Batas Klasifikasi Komik di Indonesia*. [Online] (*undated*) URL: <https://kyotoreview.org/bahasa-indonesia/wanara-mengaburkan-batas-batas-klasifikasi-komik-di-indonesia/> [diakses pada 15 Juni 2017 pukul 19.27].
- [10] Yusa, I.M.M., 2016. Imagologi Mbok Jamu Sebagai Representasi Wanita Etnis Jawa Tradisional dalam Diskursus Stereotype Citra. *Jurnal Studi Kultural*, 1(1), pp.1-8.