

KEBUDAYAAN LOKAL SEBAGAI POTENSI DALAM BERKARYA KOMIK

Oleh: Olvyanda Ariesta

... tak ada yang banyak memancing pendapat ganda dalam abad ini selain bentuk komik. di satu pihak ia digemari, digandrungi, dan tak mungkin dilarang, akan tetapi pada pihak lain, komik dianggap merusak bahasa, mengembangkan kemalasan membaca, dan meliarkan khayalan, serta deretan yang buruk serba kekerasan dan porno.

Arswendo Atmowiloto

Abstrak

Komik adalah media bercerita melalui gambar-gambar yang disusun sedemikian rupa membentuk narasi. Dalam perkembangannya, komik sempat mendapat reaksi keras dari pemerintah Amerika karena dianggap membawa ideologi anti pemerintah pada tahun 1954, sehingga komik-komik tersebut dibakar. Namun seiring perkembangan zaman, komik mendapat tempatnya sendiri di masyarakat, perkembangan komik pun semakin pesat, bukan hanya sebagai bacaan hiburan, tapi di dalamnya juga terdapat pesan-pesan yang menyusung nilai-nilai kebudayaan.

Kebudayaan lokal yang ada di Nusantara memiliki potensi yang besar sebagai ide pembuatan komik. Dengan mengangkat kebudayaan lokal, baik secara tema maupun visual di dalam komik, maka melalui komik dapat ikut memperkenalkan kebudayaan bangsa kepada pembaca yang multikultural, serta memperkuat identitas bangsa Indonesia sebagai bangsa yang kaya akan kebudayaan tradisional.

Kata kunci : Komik, Budaya lokal, Kerinci

A. Pendahuluan

Wacana budaya lokal dalam komik bukanlah hal baru di Indonesia. Pada tahun 1954 dan 1955, komik berjudul *Lahirnya Gatotkatja* (terbitan Keng Po), *Raden Palasara*, karya Johnlo, seri panjang *Mahabharata*, karya Kosasih (terbitan Melodi) muncul dengan menyusung tema-tema lokal bernuansa wayang, yang juga disebut sebagai “komik wayang”. Lahirnya komik wayang ini merupakan reaksi atas terbitnya komik-komik dengan pengaruh nilai-nilai Barat yang mulai populer pada masa-masa pasca kemerdekaan tahun 1947. Salah satu usaha untuk membebaskan diri dari pengaruh nilai-nilai Barat tersebut adalah dengan menegaskan kepribadian nasional Indonesia. *Maahabharata* dan *Ramayana* yang

telah hidup berabad-abad di Indonesia, merupakan cerminan sejati dari gagasan dan mentalitas Jawa dan Sunda, sehingga mampu menjawab tuntutan tersebut.¹

Sekitar tahun '70-an komik Indonesia mengalami puncak kejayaan. Namun setelah itu komik Indonesia mengalami kemerosotan, dan digantikan oleh komik-komik terjemahan. Perkembangan komik di Indonesia sejak tahun '90-an lebih banyak dibanjiri oleh komik-komik terjemahan. Di rak-rak toko buku sangat mudah dijumpai komik-komik impor dari Jepang, China, Eropa, atau Amerika. Peredaran komik-komik impor ini tentu akan berpengaruh terhadap pola pikir pembacanya, terutama *manga* yang merupakan sebutan untuk komik Jepang yang sangat digemari oleh sebagian besar remaja, sehingga apa yang disebut sebagai identitas bangsa mulai berkurang. Menanggapi dominasi komik-komik terjemahan yang makin marak di Indonesia, maka diperlukan komik tandingan yang menyusung nilai-nilai budaya lokal.

Memasuki abad XXI, para seniman muda komik Indonesia yang peduli mulai memasukkan nilai-nilai budaya lokal dalam komik mereka, dengan mengadaptasi gaya *manga* yang diminati oleh para remaja. Salah satu komikus yang mengusung nilai-nilai budaya lokal adalah Is Yuniarto lewat komiknya yang berjudul *Garudayana* dengan latar kisah Ramayana.

Eksplorasi nilai budaya yang disuguhkan oleh Is Yuniarto lebih luas dari komik-komik wayang terdahulu. Is Yuniarto lebih berani mencampur dan menampilkan produk budaya Nusantara di dalam komiknya, seperti rumah adat tiap daerah di Indonesia, kendaraan, hingga tokoh-tokoh yang ada dalam cerita rakyat.

Melihat fenomena tersebut, maka potensi komik sebagai media untuk menampilkan nilai-nilai budaya lokal sangat besar, selain untuk menambah kecintaan terhadap budaya bangsa sendiri, juga untuk menanamkan nilai-nilai luhur budaya lokal serta menggeser pemahaman nilai-nilai kebudayaan luar yang telah masuk melalui media masa dan elektronik, serta melalui komik itu sendiri.

¹ Marcel Bonnef. *Komik Indonesia*. (Jakarta: KPG, 1998), 26



Gambar 1. Sosok Gatotkaca dan Antaredja dalam komik Garudayana oleh Is Yuniarto
Sumber: Garudayana Jilid III, 2012

B. Pembahasan

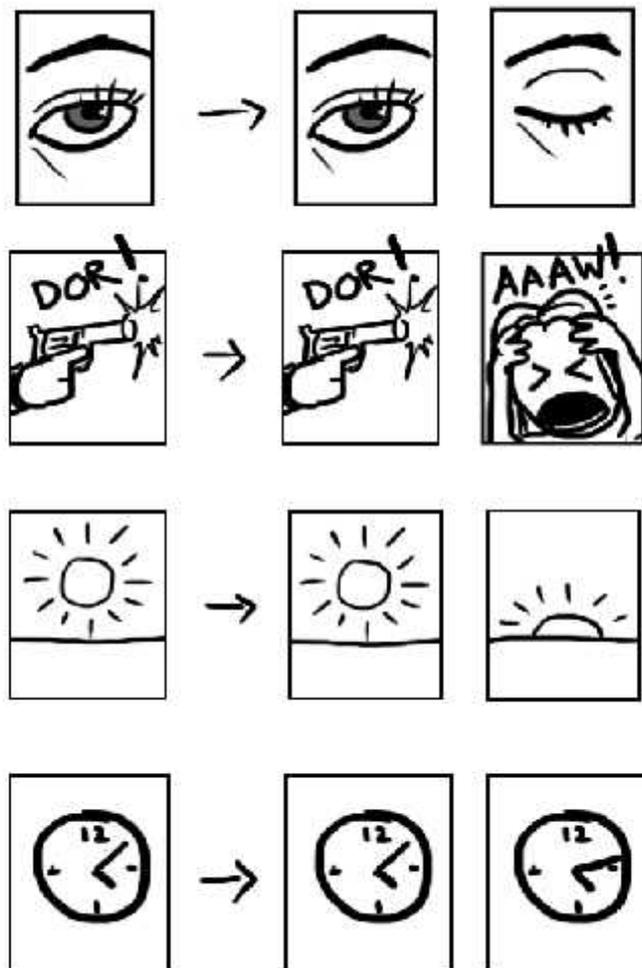
1. Pengertian Komik

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik disebut juga sebagai seni sekuensial. Dalam buku *Memahami Komik*, McCloud mendefinisikan komik sebagai:

“gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam turutan tertentu. Kehadiran teks bukan lagi suatu keharusan karena ada unsur emosi yang bisa dipertimbangkan sebagai jati diri komik lainnya. Komik tanpa teks atau dialog lazimnya disebut komik bisu.”²

Perhatikan gambar di bawah ini. Gambar di sebelah kiri, jika dipajang terpisah dari gambar lainnya, maka ia hanya akan menjadi sebatas gambar saja. Namun begitu dijajarkan, maka ia akan membentuk sebuah kekisahan (naratif) sederhana. Narasi berupa gambar inilah yang disebut komik.

² Scott McCloud. *Memahami Komik*, (Jakarta:Penerbit Gramedia, 2001), 9-10.

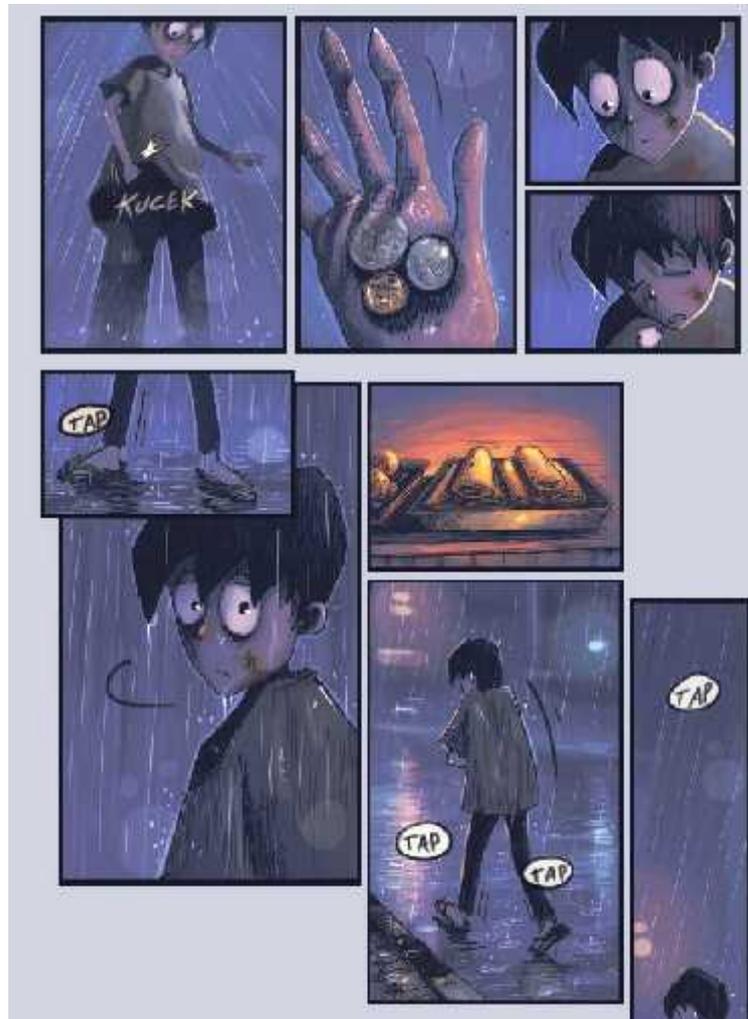


Gambar 2. Narasi Sederhana dalam Komik
 Gambar oleh Olvyanda Ariesta, 2013

Pengertian komik yang dijelaskan oleh Scott McCloud merupakan pengembangan dari kupasan Will Eisner tentang komik dalam *Comics and Sequential Art*. Salah satu pengertian paling penting tentang komik dari Will Eisner adalah Komik sebagai pembingkai waktu (*framing time*)³ Eisner menerangkan bahwa panil-panil dalam komik adalah seperti mengotakkan tindakan atau peristiwa (*boxing the action*). Tindakan dalam saat tertentu

³ Will Eisner dalam Hikmat Darmawan, *How To Make Comic: Menurut Para Master Komik Dunia*. (Yogyakarta: Plotpoint Publishing, 2012), 40

dikotakkan dan disusun berdampingan dengan kotak lain yang berisi tindakan lain.



Gambar 3. Pengotakan adegan sehingga membentuk narasi
Sumber: Komik *Indahnya Berbagi* oleh Olvyanda Ariesta, 2013

Pada komik bisu (tanpa dialog) di atas, terdapat adegan-adegan yang dikotakkan berdampingan dengan kotak adegan lain, sehingga membentuk sebuah narasi. Pada panil pertama seorang tokoh anak laki-laki ditengah hujan memeriksa saku celananya. Pada panil kedua digambarkan sebuah telapak tangan yang memegang uang recehan. Dalam pikiran pembaca akan menangkap esensi tangan tersebut merupakan tangan dari anak laki-laki di panil sebelumnya. Dua panil berikutnya menangkap adegan si anak mengeluh, dan panel berikutnya disorot kaki yang berbalik arah. Pembaca belum mendapatkan informasi cukup kenapa si

anak berbalik arah, sehingga panel berikut-berikutnya melengkapi informasi tersebut bahwa si anak ingin membeli kue tetapi mungkin uangnya tidak cukup, sehingga ia mengurungkan niatnya.

2. Kebudayaan dalam Komik

Kebudayaan berakar dari kata budaya, yaitu bentuk jamak dari budi dan daya yang berarti cinta, karsa, dan rasa. Supartono dalam Kusumohamidjojo menjelaskan kata budaya sebenarnya berasal dari bahasa Sanskerta *budhaya* yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti akal.⁴ Dalam bahasa Inggris, budaya disebut *culture*, atau *cultuur* (Belanda), diartikan sebagai pengerjaan tanah atau *agriculture*.⁵ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya (*cultural*) diartikan sebagai: pikiran; adat istiadat; sesuatu yang sudah berkembang; sesuatu yang menjadi kebiasaan yang sukar diubah.⁶ Koentjaraningrat mengemukakan ada tujuh unsur kebudayaan, yaitu: 1) bahasa; 2) sistem pengetahuan; 3) organisasi sosial; 4) sistem peralatan hidup dan teknologi; 5) sistem mata pencaharian hidup; 6) sistem religi; 7) kesenian.⁷

Menurut Ward H. Goodenough, kebudayaan suatu masyarakat berisi apa saja yang harus diketahui atau percaya agar dapat berlaku dengan cara yang dapat diterima oleh siapapun di dalam masyarakatnya.⁸ Pandangan tersebut berarti juga bahwa kebudayaan bersemayam di dalam pikiran seseorang atau setiap orang yang menjadi anggota masyarakat budaya tertentu.

Downs dalam Ferraro mengungkapkan bahwa kebudayaan adalah sebagai: *“a mental map wich guides us in our relations to our surroundings and to other people”* (merupakan perangkat mental yang membimbing kita dalam berhubungan

⁴ Budiono Kusumohamidjojo. *Filsafat Kebudayaan: Proses Realisasi Manusia*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2009), 35.

⁵ Kusumohamidjojo, 35.

⁶ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: PT. Balai Pustaka, 1991), 149.

⁷ Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi I*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001), 80-81

⁸ Roger M. Keesing. "Theories of Culture," *Annual Review of Anthropology* (California: The Behavioral Sciences, 1974), 3. Diterjemahkan oleh Amri Marzali.

dengan lingkungan dan orang lain).⁹ Dengan kata lain, kebudayaan adalah seperangkat sistem pengetahuan yang membimbing seseorang anggota suatu masyarakat budaya untuk hidup bersama, berkomunikasi, berjual-beli, menafsirkan sesuatu dalam kebudayaannya, dan melakukan pelbagai hal dalam kehidupannya dengan lingkungan dan anggota masyarakat lainnya.

Oleh karena itu, pengertian kebudayaan yang seperti ini menurut Goodenough disebut dengan istilah: kebudayaan sebagai sistem kognitif,¹⁰ karena ia berupa pengetahuan (*knowledge*) yang meliputi sikap, pemikiran, dan nilai-nilai yang bersifat tidak tampak (*untouchable*). Aspek mental ini disebut juga dengan apa yang dipikirkan (*think*) oleh manusia. Artinya, segala macam kebudayaan material yang dihasilkan manusia pada dasarnya adalah akibat dari kemampuan pikiran manusia dalam berkreasi.

Selanjutnya, aspek mental ini akan menjadi sebuah kebudayaan jika ia memiliki pola dan terstruktur. Artinya, ia selalu terjadi secara berulang-ulang dengan struktur yang sama. Sebagai contoh kecil, pengetahuan seorang individu manusia untuk berpakaian ketika keluar rumah adalah sebuah kebudayaan, karena dengan berpakaian, individu tersebut mengetahui bahwa ia telah membawa nilai-nilai kesopanan di dalam masyarakat melalui sikap ia dalam berpakaian, dan hal itu juga merupakan pemikiran yang sama oleh individu-individu yang lainnya, sehingga berpakaian dikatakan sebagai budaya karena ia memiliki pola yang terstruktur yang telah disepakati bersama, dan ia terjadi berulang-ulang. Jika seandainya seorang individu keluar rumah tanpa berpakaian, tentu, karena pengetahuan yang telah disepakati bersama di dalam masyarakat, maka individu tersebut dianggap keluar dari sistem budaya tersebut.

⁹ Downs dalam Gary Ferraro. *Cultural Anthropology: An Applied Perspective* 6th Edition. (California: Wadsworth Publishing Company, 2005), 24.

¹⁰ Kessing, 5.



Gambar 4. Komik yang menggambarkan kebudayaan sebagai sistem kognitif (pengetahuan)
Gambar oleh Olvyanda Ariesta, 2013

Di samping aspek mental di atas, budaya juga dipandang sebagai aspek perilaku (*behavior aspect*). Perilaku merupakan apa yang dilakukan (*do*) oleh manusia dan menghasilkan sesuatu yang disebut dengan apa yang manusia miliki (*have*). Aspek perilaku berupa sesuatu yang tampak dan bisa diamati oleh pancaindra (*touchable*). Sesuatu tersebut bisa berupa karya seni, bahasa, dan segala kebendaan yang berasal dari masyarakat. Contohnya adalah bahasa (*language*); apapun bahasa di seluruh dunia, ia memiliki susunan yang terstruktur (terdiri dari *subjek*, *prediket*, dan *objek*), walau secara penuturan (*parole*) ia berbeda.

Contoh lainnya yang lebih khusus adalah alat musik perunggu *talempong*¹¹ atau keluarga gong merupakan alat musik bergengsi dalam sistem kebudayaan orang Minangkabau karena mengandung nilai-nilai kebesaran yang melekat pada kebesaran seorang Datuk yang merupakan pemimpin tertinggi dalam masyarakat Minangkabau. Dengan kata lain, keberadaan alat musik perunggu ini sejajar dengan kekuasaan datuk sebagai pemimpin tertinggi dalam kehidupan masyarakat Minangkabau.¹²

Jadi, budaya adalah segala sesuatu yang dipikirkan, dilakukan, dan dimiliki manusia sebagai anggota masyarakat. Lebih jelasnya, seorang antropolog asal Inggris, Edward Burnett Tylor (1832-1917) dalam Ferraro mendefinisikan budaya sebagai:

*“that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society”.*¹²

(keseluruhan komplek yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat, dan kemampuan yang lain dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat).

Komik sebagai bagian dari cipta manusia, merupakan hasil dari kebudayaan, yang berasal dari pengamatan dari fenomena budaya. Jadi bukan sesuatu yang mustahil bahwa konten dalam komik memuat berbagai macam kebudayaan. Perkembangan komik terjemahan di Indonesia tentu serta merta membawa nilai-nilai kebudayaan yang dianut oleh komikusnya. Lihat saja komik terjemahan dari Amerika yang membawa nilai-nilai heroik pada tokoh *Superhero* yang memiliki kekuatan luar biasa untuk menyelamatkan umat manusia, dengan tampilan realistis pria berotot atau wanita dengan proporsi tubuh sempurna, atau *manga* yang dengan tampilannya yang sederhana dan ekspresif, membawa *pop culture* Jepang yang semakin banyak digandrungi remaja Indonesia.

¹¹ Alat musik perunggu yang berasal dari Minangkabau

¹² Mahdi Bahar, *Musik Perunggu Nusantara: Perkembangan Budayanya di Minangkabau*. (Bandung: Sunan Ambu Press STSI Bandung, 2011), 1.

Inilah yang disebut Seno Gumira Ajidarma bahwa komik sebagai situs perjuangan ideologi.¹³ Maksudnya adalah di dalam komik tersebut bisa menjadi media dalam menyerang pembaca dengan ideologi-ideologi tertentu, sehingga hal itu berulang terus-menerus, hingga ideologi tersebut akan tertanam pada diri pembaca yang akan mempengaruhi pola pikir dan perilaku.¹⁴



Gambar 5. Komik superhero Amerika secara tidak sadar menanamkan pemahaman bahwa Amerika adalah negara *superpower*.
Sumber: *Superman vs Batman* oleh Joe Madueira, 2003.

Mengomunikasikan cerita komik adalah dengan bahasa visual. Banyak hal yang bisa disampaikan melalui komik, termasuk menampilkan nilai-nilai

¹³ Seno Gumira Ajidarma, *Panji Tengkorak: Kebudayaan Dalam Perbincangan*. (Jakarta: KPG, 2011), 5.

¹⁴ Oleh sebab itu komik dianggap sebagai barang terlarang dan berbahaya sehingga pada tahun 1954 di Nebraska, Amerika Serikat terjadi pemusnahan komik karena dianggap sebagai media untuk menghasut masyarakat untuk melawan pemerintah saat itu.

kebudayaan lokal, karena di dalam komik terdapat unsur cerita dan gambar yang tidak dapat dipisahkan. Seorang komikus bisa saja menampilkan sosok seorang laki-laki Minang yang memainkan musik talempong, lengkap dengan atribut dan latar belakang sebuah Rumah Gadang, dengan menampilkan cerita Malin Kundang. Potensi komik dalam melakukan hal demikian sangat besar, walau diperlukan usaha yang lebih agar komik benar-benar bisa mengomunikasikan nilai kebudayaan lokal kepada para pembaca.

3. Analisis Struktural Lévi- Strauss pada Komik

Komik menampilkan bahasa gambar sehingga banyak sekali petanda yang ditampilkannya, bukan hanya sebagai ruh dari komik itu sendiri, melainkan juga sebagai informasi yang diberikan kepada pembaca. Untuk menangkap nilai-nilai kebudayaan yang terdapat di dalam sebuah komik, maka diperlukan analisis, salah satu analisis yang bisa diterapkan adalah analisis struktural Lévi- Strauss.

Analisis struktural merupakan pendekatan yang bertujuan melihat sesuatu fenomena kebudayaan sebagai teks yang dapat dibaca. Menurut model pendekatan tekstual, fenomena budaya apapun bentuknya dapat dipahami sebagai sebuah peristiwa yang dapat dibaca dan ditafsirkan keberadaannya melalui sistem analisis struktural. Keberadaan teks tersebut akan dilihat dari unsur-unsur yang saling terkait. Kesatuan hubungan antar unsur-unsur hanya akan bermakna dalam hubungannya dengan unsur-unsur lain.

Secara umum, dalam pendekatan strukturalisme sebuah teks dipandang sebagai sebuah struktur yang terdiri dari unsur-unsur yang saling terjalin dan kemudian membangun teks sebagai sebuah keutuhan. Dengan demikian dapat dipahami bahwa analisis struktural bertujuan untuk membongkar dan memaparkan secermat, seteliti, semendetail, dengan sedalam mungkin keterkaitan dan keterjalinan semua aspek fenomena budaya yang pada akhirnya secara bersama-sama menghasilkan makna menyeluruh.

Dijelaskan oleh Ahimsa Putra bahwa pengertian struktur menurut Lévi- Strauss adalah model yang dibuat oleh ahli antropologi untuk memahami atau menjelaskan segala gejala kebudayaan yang dianalisisnya, yang tidak ada

kaitannya dengan fenomena empiris kebudayaan itu sendiri. Model ini merupakan relasi-relasi yang berhubungan satu sama lain atau saling mempengaruhi. Dengan kata lain struktur adalah *relations of relations* atau *system of relations*.¹⁵

Di dalam sebuah komik, setiap lembaran halaman merupakan teks yang harus dibaca untuk memahami fenomena kebudayaan yang ditampilkan di dalam komik. Segala hal yang dinarasikan di dalam komik, baik itu komik yang menggambarkan realitas, ataupun *fantasy* (khayalan) merupakan teks untuk memahami fenomena yang terjadi di dalam komik yang dibaca.



Gambar 6. Komik yang menampilkan kebudayaan Minangkabau
Gambar oleh Olvyanda Ariesta, 2013

Di dalam komik 3 panil di atas, terdapat informasi yang diberikan kepada pembaca. Pembaca yang memiliki pengetahuan tentang Minangkabau akan langsung mendapat informasi bahwa tokoh dalam komik tersebut adalah

¹⁵Heddy Shri Ahimsa Putra, *Strukturalisme Lévi-Strauss Mitos dan Karya Sastranya* (Yogyakarta: Galang Press, 2001), 61.

masyarakat Minangkabau, dengan adanya dialog yang disampaikan oleh tokoh wanita terhadap tokoh pria dengan panggilan “uda”, serta tampilan Rumah Gadang di panil terakhir. Kemudian dari segi pakaian yang ditampilkan, pembaca akan mendapatkan informasi bahwa kejadian ini tidak berlangsung di sebuah kota besar, melainkan di sebuah kampung di masa lalu.



Gambar 7. Sedikit perubahan pada pencitraan akan menghasilkan tafsir yang berbeda
Gambar oleh Olvyanda Ariesta, 2013

Komik 3 panil di atas merupakan komik ubahan dari komik sebelumnya, dengan perubahan pada pakaian, latar belakang, dan sedikit pada dialog. Bandingkan dengan komik sebelumnya, hanya dengan mengubah beberapa hal, informasi yang ditangkap pembaca menjadi berbeda. Pembaca masih mendapatkan informasi bahwa pria tersebut adalah seorang yang berasal dari Minangkabau karena panggilan “uda” masih ditampilkan. Sebaliknya pakaian

kedua tokoh menjadi lebih modern, sehingga pembaca beranggapan bahwa peristiwa terjadi pada zaman modern, dan dialog “datuak mangkudu” diganti dengan “Pak Claude Francois”, serta background menara Eiffel menegaskan bahwa peristiwa ini terjadi di kota Paris, Prancis.

Di sini lah komik memegang peranannya sebagai media untuk memperkenalkan budaya Nusantara kepada masyarakat luas. Pembaca yang tidak memiliki pengetahuan tentang Minangkabau akan mendapatkan informasi baru lewat komik yang menampilkan kebudayaan lokal Minangkabau. Dalam pendekatan hermeneutik, sebuah teks merupakan sesuatu yang harus dibaca dan kemudian ditafsirkan. Uraian bukanlah sesuatu yang memiliki hubungan sebab-akibat, tetapi pengertian-pengertian yang ada di balik teks tersebut. Langkah penting dalam hermeneutik adalah interpretasi atau tafsir. Menafsir berarti mengungkapkan dengan sejelas-jelasnya apa yang diacu oleh sebuah teks. Yang paling penting dalam menafsir, adalah bagaimana si peneliti dapat mengemukakan data yang mampu memperkuat atau mendukung tafsir yang dikemukakannya. Dengan didukung oleh data yang kuat maka tafsir akan menjadi logis, masuk akal serta mempunyai dasar yang dapat dipertanggung-jawabkan. Tafsir terhadap fenomena budaya yang diberikan sipeneliti, tentu saja dengan memperhatikan pandangan masyarakat pemiliknya.¹⁶

Di Surakarta bagian Selatan, di pesisir Samudra Hindia, tepatnya di dekat Pacitan, sebuah desa bernama Gedompol masih menyimpan gulungan wayang beber yang menceritakan legenda *Djaka Kembang Kuning*. Gambar-gambar pada gulungan kain tersebut merupakan kisah yang dinarasikan oleh dalang. Tipe penceritaan dengan menggunakan media gambar semacam ini dianggap sebagai *cikal bakal* komik.¹⁷

C. Penutup

Perkembangannya komik mendapat berbagai reaksi di masyarakat. Sebagian menganggapnya sebagai mahakarya seni, sebagian lainnya menganggap

¹⁶Putra, 405.

¹⁷ Bonneff, 17, 19

sebagai barang yang berbahaya. Ketika sebagian orang memandang komik hanya sebagai bacaan anak-anak, namun kenyataannya komik juga mengandung unsur kekerasan dan seksualitas. Walau pun begitu, komik sebagai wacana kebudayaan telah hidup dan berkembang di Indonesia jauh sebelum komik Amerika pertama masuk ke Indonesia pada zaman penjajahan.

Maka untuk menghadapi produksi komik terjemahan yang memuat nilai kebudayaan luar, sudah semestinya seniman Indonesia kembali ke kebudayaan lokal, bukan sekadar untuk menggali tema melainkan terutama untuk menggali teknik dramatisasi dan konvensi pencitraan, karena potensi yang disiapkan kebudayaan lokal untuk kita sangatlah besar. Kebudayaan lokal yang memiliki kekayaan nilai-nilai memiliki potensi sebagai inspirasi untuk dijadikan sebagai ide kreatif dalam mencipta KOMIK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. (2009). *Strukturalisme Levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Kepel Press.
- Ajidarma, Seno Gumira. (2011). *Panji Tengkorak: Kebudayaan Dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG.
- Atmowiloto, Arswendo. (1980). "Komik Itu Baik" dalam *Seni Komik Indonesia*. Yogyakarta: Pabrik Tulisan.
- Bahar, Mahdi. (2011). *Musik Perunggu Nusantara: Perkembangan Budayanya di Minangkabau*. Bandung: Sunan Ambu Press STSI Bandung.
- Bakker SJ, J.W.M. (1984). *Filsafat Kebudayaan: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: Kanisius.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG.
- Darmawan, Hikmat. (2012). *How To Make Comic: Menurut Para Master Komik Dunia*. Yogyakarta: Plotpoint Publishing.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1991). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Ferraro, Gary. (2005). *Cultural Anthropology: An Applied Perspective* (6th Edition). California: Wadsworth Publishing Company.
- JB. Hendri. (2012). "Claude Lévi-Strauss: Si Empu Strukturalisme", Padangpanjang: ISI Padangpanjang.
- Keesing, Roger M. (1989). *Antropologi Budaya, jilid I : Suatu Perspektif Kontemporer*. Jakarta: Erlangga.
- _____. (1974) "Theories of Culture," *Annual Review of Anthropology*. California: The Behavioral Sciences. Diterjemahkan oleh Amri Marzali.
- Koentjaraningrat, *Pengantar Antropologi I*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2001.
- Kusumohamidjojo, Budiono. (2009). *Filsafat Kebudayaan: Proses Realisasi Manusia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- McCloud, Scoot. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- _____. (2008). *Membuat Komik: Rahasia Ber cerita Dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Jakarta: Penerbit Gramedia.
- Samovar, Larry A., Richard R. Porter, Edwin R. McDaniel. (2010). *Komunikasi Lintas Budaya Communication Between Culture* (edisi 7). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

