

Kreasi Pop Up Komik Independen Indonesia Paska Tahun 2010

Terra Bajraghosa, M.Sn.

Staff Pengajar
Program Studi Disain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta
bajraghosa@gmail.com

Banyak ditemukan buku pop-up dengan tema yang lekat dengan pembaca remaja, pemuda, hingga dewasa. Buku pop-up yang ketika dibuka mampu menegakkan sebuah bentuk menyerupai 3 dimensi, mempunyai kekuatan visual tersendiri dalam menarik minat pembaca. Sensasi yang hadir ketika membuka halaman dan melihar karya pop-up secara emosional dianggap dapat mengikat pembaca untuk lebih berkomitmen dalam menelaah isi buku. Tema buku pop-up, adalah hal penting sebagai pusat perhatian dan sekaligus bernilai informasi. Komik Independen di Indonesia, sebagai gerakan dan juga sebagai sebuah artefak karya seni merupakan salah satu fragmen mutakhir dalam perjalanan historis komik Indonesia yang sangat berpeluang untuk diangkat sebagai tema dalam perancangan buku pop-up.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancangan buku pop up yang mengangkat tema seputar komik independen di Indonesia sebagai media literasi visual yang unik dan mampu mengomunikasikan pesan dan informasi kepada khalayak sasaran. Munculnya Komik Indie hingga Komik Mandiri, gerakannya, keragaman jenis karya, legacy-nya, dan kemudian penjelasan istilah-istilah yang membuat rancu akan dijelaskan dalam karya buku pop up yang dihasilkan dalam penelitian ini. Buku pop up dipilih karena pop up yang dihadirkan pada tiap spread halaman buku dianggap mampu untuk menarik pembaca memusatkan perhatian pada salah satu bahasan dalam buku, dan memahaminya lebih mendalam, sambil pembaca membuka bagian-bagian yang *foldable* dan *movable* yang menyampaikan informasi-informasi tambahan.

Kata Kunci : Buku Pop Up, Komik Independen, Komik Indie, Komik Mandiri

PENDAHULUAN

Pada pertengahan tahun 1990-an toko-toko buku di Indonesia dibanjiri komik-komik terjemahan dari Amerika, Eropa, dan

kebanyakan Jepang. Hampir tidak ada lagi komik-komik Indonesia terbitan baru. Sebagian mahasiswa perguruan tinggi, terutama perguruan tinggi seni rupa, merasa perlu untuk menghadirkan komik buatan mereka sendiri, baik sebagai alternatif atas kelesuan kreativitas dan produktivitas

penerbitan komik lokal, atau sebagai upaya dalam menyebarkan ide, gagasan, dan pesan yang menurut sebagian besar anak muda ini tidak ada dalam komik-komik terjemahan.

Buletin yang dibagikan gratis bernama *Aikon*, menyoroti hadirnya komik-komik buatan mahasiswa lokal ini dengan sebutan 'komik alternatif'. Beberapa yang disorot adalah karya dari kelompok *Core Komik* yang digawangi oleh mahasiswa-mahasiswa *Seni Rupa ISI Yogyakarta* dan *Studio Qomik Nusantara* yang dibentuk oleh sekelompok mahasiswa seni rupa *ITB*. Majalah *Tempo* juga menyorot kehadiran-kehadiran komik lokal yang sebagian besar diproduksi dengan mesin fotokopi ini dengan sebutan 'komik underground', yang lebih merujuk pada isi cerita, gaya gambar, dan pola distribusi yang bertolak belakang dengan karya-karya komik penerbitan besar. Bisa juga rujukan julukan ini meminjam dari musik underground, yang sedang mulai bergerak pada masa yang sama. *Kompas* menggunakan istilah lain untuk menyebut komik-komik ini, yaitu 'komik independen', yang merujuk pada kebebasan atau kemerdekaan atau ketidak-tergantungan, dalam proses kreasi, produksi, dan distribusinya.

Istilah ini seperti menemukan momentum setelah masa reformasi 1998, yang mencoba memaknai kebebasan baru, lepas dari rezim Orde Baru. Seperti 'alternatif dan underground', istilah 'independen' ini juga memiliki padanannya di ranah musik. Musik independen atau indie label marak pula pada masa ini, yang diawali oleh *Pure Saturday* di tahun 1997. Di Yogyakarta, di tahun 1997, pada ajang *Pasar Seni* yang membuka kesempatan para pelaku seni menjual karya mereka di lapak-lapak yang disediakan panitia, bagian dari *Festival Kesenian Yogyakarta*, terbuka kemungkinan komik-komik fotokopian ini berjumpa dengan pembaca di luar lingkaran mahasiswa seni rupa dan diapresiasi lebih luas oleh

orang-orang yang membaca dan/atau membelinya.

Pemerintah melalui *Kemendikbud* melirik kehadiran komik independen ini dengan turut mengundang dan memamerkan karya-karya ini pada ajang *Pekan Komik dan Animasi Nasional* yang kedua tahun 1999. Awal tahun 2000-an komik-komik independen mulai dilihat sebagai harapan akan hadirnya kembali karya-karya komik lokal yang bisa bersaing dengan komik terjemahan. Penerbit-penerbit mulai berani kembali menerbitkan komik lokal tanpa terlalu meniru pola gaya atau format komik terjemahan yang laku.

Pertengahan tahun 2000an beberapa komikus yang sebelumnya bergerak di jalur independen mulai diberi kesempatan menerbitkan karyanya dan tidak lagi fotokopian, seperti *Beng Rahadian* dengan buku "*Selamat Pagi Urbaz*" (2004). Kesempatan-kesempatan serupa mulai banyak ditawarkan sehingga pada tahun 2009 dan 2010 misalnya, puluhan judul baru komik Indonesia hadir di pasaran melalui jalur penerbitan besar.

Penerbitan komik lokal oleh penerbit besar terus berlanjut, bahkan mulai mengenalkan bakat-bakat baru komikus, yang sebelumnya tidak pernah menerbitkan komik secara independen. Terlebih dengan adanya internet dan kemajuan platform relasi sosial digital, komik-komik baru dijangkit oleh penerbit dari keriuhanannya di platform *Facebook*, dan juga kemudian *Instagram*, dan belakangan setelah tahun 2017 dari *wekomik* seperti *Webtoon*. Terlepas dari untung rugi, atau tren cerita yang berubah sesuai dengan gejolak pasar, penerbitan-penerbitan komik lokal terus hadir hingga tahun 2020 ini dengan dinamikanya sendiri.

Urgensi penelitian ini adalah untuk menyediakan tinjauan serba-serbi komik Independen dalam rentang sejarah komik Indonesia, mulai akhir 1990-an hingga tahun 2020 dan memaparkan perkembangan terkini

komik independen di Indonesia, terkait perubahan makna, keragaman format, dan pola-maksud penerbitan.

KOMIK INDEPENDEN

Komik independen atau 'komik indie' bisa diidentikan dengan dua hal. Pertama, sebagai buku atau bentuk fisik suatu buku komik yang dibuat atas inisiatif pribadi, tidak bergantung pada pihak lain seperti penerbit dalam penerbitannya, diproduksi dengan cara sederhana yang mudah dijangkau dan diedarkan secara terbatas. Kedua, komik indie sebagai sebuah gerakan penerbitan komik independen akhir tahun 1990-an hingga awal 2000-an. Pengertian ini tentunya memiliki bias dan bisa bersentuhan dengan identifikasi nilai-nilai tertentu atas komik-komik jenis lainnya. Tak heran bila kemudian komik indie juga akan dijelaskan dengan pengertian yang terkait dengan: gaya visual yang tidak mendekati gaya komik mainstream, muatan cerita yang vulgar, aneh, atau katakanlah tidak mencerminkan selera umum pembaca, semangatnya yang bersifat kontra terhadap komik asing, atau memuat kisah gambar yang anti-narasi atau terlalu *nge-art*.

Ditilik dari pemilihan istilah untuk gerakan komik lokal-nasional ini, sejatinya terpengaruh kuat oleh pilihan diksi dari media massa yang meliputnya di awal kemunculannya di pertengahan tahun 1990-an. Istilah 'komik underground' banyak dipakai oleh majalah Tempo, 'komik alternatif' oleh buletin Aikon; media independen pertama yang memberi ruang dan perhatian pada komik-komik ini, dan kemudian yang paling masif dipakai adalah istilah 'komik indie', yang dikenalkan oleh Kompas (Bajraghosa, 2015).

Komik indie yang dihasilkan antara tahun 1996 sampai dengan tahun 2003 dan bahkan sampai tahun 2005, masih bisa dikatakan memiliki beberapa generalisasi yang bisa digunakan untuk

mengidentifikasinya. Misalnya teknik produksi yang dipakai adalah teknik fotokopi sehingga menghasilkan warna yang khas: hitam putih yang kontras. Kertas yang dipakai sebagai cover paling sering kertas manila, atau kertas lain yang dijual bebas, yang juga dikerjakan dengan teknik fotokopi, dan sebagian kecil lagi dikerjakan dengan teknik sablon. Jumlah halaman buku tidak terlalu banyak, dan masih memungkinkan untuk dijilid dengan teknik stapler atau dijeglek. Tema cerita memang beragam, namun bisa dikatakan mencoba menjauhi tema cerita yang mainstream seperti romance atau superhero. Misalpun ada, bisa dilihat lebih sebagai parodi atas genre-genre mainstream. Pun gaya gambar yang hadir dalam komik indie pada masa ini dapat dilihat dalam beberapa kecenderungan; mulai yang mencoba mengeksplorasi kemampuan pribadi, menampilkan teknik gambar yang dirasa ganjil untuk komik, dan mempertimbangkan teknis bahwa gambar tersebut harus tetap bisa terbaca setelah difotokopi.

Pada pertengahan tahun 2000-an jumlah terbitan komik indie menurun, dan misalpun ada, masih identik dengan bentuk dan sifat yang ada pada masa sebelumnya. Komikus yang mencoba membuat komik sebagian besar beralih menampilkan karya komiknya di media sosial, terutama facebook, setelah tahun 2008. Penerbitan komik lokal yang cukup booming di era 2009 dan setelahnya menggiring para komikus untuk mencoba menyodorkan naskah atau karya mereka ke penerbit langsung, dan kecenderungan ini menipiskan grafik penerbitan komik indie. Acara-acara komik antara 2004-2011 jarang digelar, dan ketika mulai banyak acara komik seperti misalnya Mangafest, Festival Komik Nasional, karya-karya komik indie mulai dapat dijumpai lagi yang kebanyakan hadir dalam ruang jual-beli atau bazar di acara-acara tersebut.

BUKU POP UP

Buku pop-up dapat dideskripsikan sebagai buku yang ketika dibuka ada bagian halaman yang bergerak, dan pada sudut tertentu bukaan halaman tersebut, dapat menampilkan suatu bentuk 2 dimensi dan/atau 3 dimensi yang tersusun atas lipatan-lipatan kertas yang direkayasa sedemikian rupa sehingga ketika halaman itu ditutup, bentuk-bentuk yang timbul kembali rata dalam tangkupan halaman buku. Singkatnya, "Pop-up merupakan wujud dimensional struktur dan mekanik yang terbuat dari kertas" (Carter & Diaz, 1999:1-2). Hiebert (2014:20) menambahkan bahwa pada umumnya pop-up hadir di antara sebuah lipatan kertas dan akan diaktifkan ketika pembaca membuka lipatan halaman tersebut.

Buku pop-up yang kita kenal sekarang diawali cikal bakalnya oleh *movable book* yang sudah mulai ada sejak abad ke-13. Pada masa tersebut disebut *movable book* karena secara umum berbentuk buku dan mempunyai bagian-bagian yang bisa digerakkan. Bagian tersebut misalnya seperti *volvette*; piringan kertas yang bisa berputar, yang berfungsi sebagai kalender dan *flaps*; potongan kertas dalam buku yang bisa dibuka untuk melihat sesuatu di baliknya yang digunakan untuk menunjukkan anatomi manusia (Hiebert, 2014: 10). Perkembangan berikutnya menunjukkan mekanisme rekayasa kertas (*paper engineering*) yang membuat buku bisa seperti bergerak sendiri dengan memanfaatkan lipatan halaman.

Buku pop-up untuk anak baru muncul pada abad ke-19 melalui penerbit-penerbit buku di Inggris dan Eropa, seperti Ernest Nister di Jerman yang membuat *movable* dengan mekanisme *pull-tab*; berupa bagian yang bisa ditarik dan menggeser gambar, yang membuat gambar seperti bisa menghilang. McLoughlin Brothers di New York yang berdiri tahun 1930 tercatat sebagai penerbit di Amerika Serikat yang pertama kali

mendaftarkan istilah pop-up untuk mendeskripsikan ilustrasi yang bisa bergerak. Rekayasa kertas kemudian digunakan juga untuk kartu ucapan dan iklan (Hiebert, 2014: 10).

Seniman dan arsitek Vojtech Kubasta dari Ceko-slovakia sering disebut sebagai tokoh inovator dalam bidang ini yang mengembangkan beberapa mekanisme baru. Karya buku pop-up nya berjudul *Little Red Riding Hood* terbit tahun 1956. Tahun 1980-an ketika proses mekanis percetakan dan finishing buku lebih berkembang, buku pop-up mulai membanjiri pasaran dan istilah pop-up sendiri mulai dikenal luas (Hiebert, 2014: 10). Pada masa kini buku pop-up terentang luas mulai dari yang ditujukan untuk anak-anak hingga dewasa, mulai dari yang bersifat hiburan, pengetahuan, hingga masuk ke ranah seni rupa murni.

Terkait dengan proses produksinya, dan format fisiknya, sebuah buku pop up memiliki konsekuensi untuk tidak bisa terlalu banyak memuat halaman. Sebuah buku pop-up dengan jumlah 24 halaman, atau 12 *spread* halaman sudah merupakan jumlah yang cukup banyak. Harap diingat bahwa dalam *spread* halaman tersebut memuat rekayasa kertas, lipatan-lipatan lain yang membentuk satu atau sejumlah pop-up. Terkait dengan keterbatasan halaman ini, dan secara umum lebih mengutamakan unsur ilustrasi, buku pop-up kemudian secara umum dapat dilihat memiliki pembagian bab yang rigid dan memiliki sifat ensiklopedik yang saling bertautan. Sebuah ensiklopedi menyampaikan pengetahuan melalui penjelasan berdasarkan *entry-entry* tertentu. Bisa secara abjad atau pengelompokan lainnya.

Sifat ensiklopedik pada buku pop-up yang dimaksud adalah sebagai berikut. Buku-buku pop-up ini memiliki satu tema khusus yang dibagi ke dalam sejumlah bab sesuai jumlah *spread*-halaman, berdasar pengelompokan yang berisi sejumlah sub-tema. Bisa dikatakan dalam satu *spread*

halaman (2 halaman dasar) itulah satu bab dalam buku pop-up ditampilkan. Dan dalam bab ini, satu entry yang berupa satu pengelompokan sub tema dari buku disampaikan, dijelaskan, atau diceritakan dengan bantuan-bantuan pop-up yang timbul.

Dalam buku po-up yang menyampaikan kisah klasik sekalipun, kisah tersebut akan dibagi ke dalam bab-bab khusus yang berisi poin-poin penting dari suatu cerita panjang. Misalnya dalam buku pop-up Star Wars yang membagi bukunya ke dalam subtema tokoh-tokoh penting, pesawat dan galaksi, serta peristiwa-peristiwa kunci. Pembagian ini tidak selalu sepadan, namun lebih kepada pilihan prioritas sub-tema apa yang hendak ditampilkan dan akan dirasa menarik oleh sang desainer dan sang paper-engineer untuk disampaikan dalam bentuk pop-up.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian skema terapan ini adalah metode Lima Pilihan Komunikasi Komik yang dipaparkan oleh Scott McCloud (2007: 8-50).

Lima Pilihan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Pilihan Momen

Pilihan momen digunakan untuk memilih momen-momen penting dan menghilangkan momen yang kurang penting untuk dihadirkan dalam karya gambar sekuensial. Dalam perancangan ini, momen yang dipilih adalah pengkategorian jenis-jenis komik independen di Indonesia dalam perjalanan perkembangannya.

2. Pilihan Bingkai

Pilihan bingkai digunakan guna menunjukkan hal-hal penting yang harus

dilihat oleh pembaca, meliputi objek, tempat, posisi, dan fokus. Pemilihan bingkai yang berkaitan dengan *angle*, posisi, fokus, dan lainnya menyesuaikan dengan adegan yang sedang berlangsung. Dalam perancangan ini objek yang akan ditampilkan berupa buku-buku yang menjadi highlight dalam linimasa dan perjalanan perkembangan komik independen di Indonesia.

3. Pilihan Gambar

Pilihan gambar digunakan untuk menampilkan citra visual seperti karakter, gestur, simbol, dan objek yang tepat agar cerita atau pesan tersampaikan dengan baik. Citra visual yang dipilih berupa gaya drawing yang dekat dengan doodling dan diberi warna dengan kesan pewarnaan manual-tradisional, seperti pensil warna, pastel, dan spidol. Distorsi tekstur akan ditambahkan mengikuti gaya fotokopi sesuai pilihan teknis awal komik indie.

4. Pilihan Kata

Pilihan kata menentukan kata dan kalimat yang tepat untuk menyampaikan isi pesan, gagasan, suara, dan percakapan. Dalam perancangan ini, kata yang akan ditampilkan meliputi penggunaan bahasa Indonesia secara baku.

5. Pilihan Alur

Pilihan alur digunakan untuk menentukan elemen-elemen komik untuk menuntun pembaca menelusuri panel demi panel, halaman demi halaman, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang intuitif dan transparan. Alur yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah alur maju, mengikuti perjalanan perkembangan media komik Independen pada masa kemunculannya, berkembangnya, dinamika pertumbuhannya, dan klasifikasi jenis-jenisnya.

PROSES PERANCANGAN

1. Pilihan Momen

Dalam perancangan ini, momen yang dipilih adalah pengkategorian jenis-jenis komik independen di Indonesia dalam perjalanan perkembangannya. Dari pilihan ini didapatkan beberapa hal yang akan ditampilkan yaitu awal kemunculan komik indie, puncak kejayaan komik indie ketika banyak dibahas oleh media, perkembangan dan perubahan format komik indie, hingga munculnya jenis baru komik yang dekat dengan komik indie namun tampil dengan mode produksi dan manifestasi yang berbeda. Pilihan momen juga menyorot pada sosok pelaku/ seniman komik indie, format dan tema khas komik indie, keunikan pada sisi bonus, dan jenis-jenis relasi komik indie dengan produksi

2. Pilihan Bingkai

Dalam perancangan ini pilihan bingkai yang akan ditampilkan berupa buku-buku dan karya-karya komik, yang menjadi highlight dalam linimasa dan perjalanan perkembangan komik independen di Indonesia. Baik itu covernya, atau bagian dalam isinya. Selain itu juga materi grafis dari sebuah acara, sosok atau tokoh yang dianggap perlu untuk ditampilkan untuk melengkapi.

3. Pilihan Gambar

Citra visual yang dipilih berupa gaya drawing yang dekat dengan doodling dan diberi warna dengan kesan pewarnaan manual-tradisional, seperti pensil warna, pastel, dan spidol. Distorsi tekstur akan ditambahkan mengikuti gaya fotokopi sesuai pilihan teknis awal komik indie. Semua ini akan ditata dalam gaya visual kolase, untuk mendekati dengan kesan komik indie dan budaya zine.

4. Pilihan Kata

Dalam perancangan ini, kata yang akan ditampilkan meliputi penggunaan bahasa Indonesia secara baku yang bersifat deskriptif – naratif.

5. Pilihan Alur

Alur yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah alur maju, mengikuti perjalanan perkembangan media komik Independen pada masa kemunculannya, berkembangnya, dinamika pertumbuhannya, dan klasifikasi jenis-jenisnya. Hal-hal yang mewarnai perjalanan ini kemungkinan bersifat kategorial dan bukan kronologikal, dihadirkan untuk mendampingi bagian-bagian utamanya.

Berdasarkan metode perancangan yang telah dijalankan, berikut ini adalah rancangan storyline yang akan dijadikan dasar naskah dalam penyusunan buku pop-up. Termasuk di dalamnya adalah pemilihan citra/gambar yang akan digunakan sebagai ilustrasi naskah buku.

Tahap pertama adalah pemilihan jenis cut/ potongan rekayasa kertas untuk mendukung naskah dan pilihan citra yang ada (Gambar 2).

Tahap berikutnya adalah membuat dummy berdasarkan pola yang sudah dipilih, dipadu-padankan dan disesuaikan dengan kebutuhan untuk penempatan desain nantinya. Kemudian selanjutnya adalah membuat dummy potongan ke dalam brntuk yang foldable dan sudah bisa berbentuk pop up, sekaligus untuk mencoba mekanisme lipatannya (Gambar 3).

PENUTUP

Setelah dilakukan serangkaian proses perancangan penelitian, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

Metode berkarya dapat menerapkan metode pilihan yang dikenalkan oleh Scott McCloud. Dalam hal pilihan momen ini yang disampaikan ke dalam karya adalah mengulas tentang serba serbi penting perihal komik independen di Indonesia. Disampaikan pula pengkategorian jenis-jenis komik independen di Indonesia dalam perjalanan perkembangannya. Untuk pilihan bingkai, dalam perancangan ini objek yang ditampilkan in frame adalah berupa buku-buku yang menjadi highlight dalam linimasa dan perjalanan perkembangan komik independen di Indonesia.

Berikutnya, pilihan gambar yang berupa citra visual yang dipilih adalah gaya drawing yang dekat dengan doodling dan diberi warna dengan kesan pewarnaan manual-tradisional, seperti pensil warna, pastel, dan spidol. Distorsi tekstur ditambahkan mengikuti gaya fotokopi sesuai pilihan teknis awal komik indie. Kata-kata atau bahasa yang ditampilkan pada perancangan ini adalah penggunaan bahasa Indonesia secara baku. Terakhir, terkait alur, yang digunakan dalam perancangan ini adalah alur maju, mengikuti perjalanan perkembangan media komik Independen pada masa kemunculannya, perkembangannya, dinamika pertumbuhannya, dan klasifikasi jenis-jenisnya.

Proses berkarya diawali dengan menentukan storyline, lalu menyiapkan pola pop up yang dirasa dapat digunakan untuk memuat storyline sesuai keperluan narasi. Pola pop up dipotong dan dicoba dirangkai untuk mendapatkan mekanisme gerakannya. Setelah proses ini dilakukan, selanjutnya adalah membuat ulang pola untuk kemudian diolah sehingga bisa diisi dengan teks terpilih disertai dengan gambar-gambar yang sudah ditentukan setiap bagiannya. Tahap

berikutnya adalah memroduksi atau mencetak digital desain. Hasil cetakan ini kemudian akan dipotong sesuai pola, diberi garis lipatan dan siap untuk dirangkai. Pola-pola hasil cetakan yang dirangkai menghasilkan satu karya final dalam perancangan ini, yaitu purwarupa atau prototype pop up yang dapat diteruskan dalam tahap produksi masal.

Berdasarkan purwarupa yang telah dibuat, tujuan perancangan dapat diungkapkan telah sesuai, yaitu dapat memberikan pengetahuan mengenai komik independen di Indonesia melalui bentuk buku pop up. Bentuk pop up memungkinkan pembaca mengamati bagian per bagian secara lebih teliti, setelah sebelumnya dipancing secara ketertarikan melalui bentuk dan gerak mekanisme pop-upnya. Informasi dan pesan mengenai serba-serbi komik independen di Indonesia disampaikan secara garis besarnya dalam perancangan ini. Munculnya Komik Indie hingga Komik Mandiri, gerakannya, keragaman jenis karya, legacy-nya, dan kemudian penjelasan istilah-istilah yang membuat rancu dijelaskan dalam karya buku pop up ini.

Bagaimanapun dalam perancangan ini masih banyak kekurangannya baik dari segi pemilihan narasi visualnya hingga pengerjaan dan teknis buku pop upnya. Saran dan kritik diharapkan untuk terus berkembangnya media buku pop up dalam khazanah literasi di Indonesia secara umum, dan khususnya di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. aspek-aspek lain dalam komik Independen Indonesia masih sangat terbuka kemungkinan untuk terus disampaikan dalam bentuk komik, narasi visual, dan dengan format buku pop up.

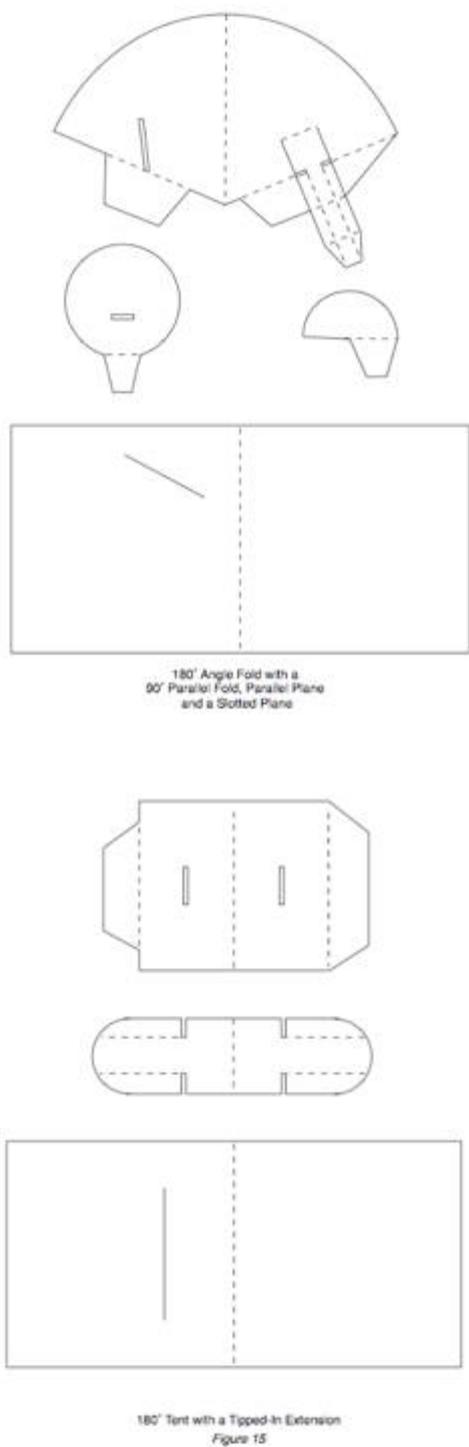
DAFTAR PUSTAKA

- [1] Carrier, David. (2000). *The Aesthetics of Comics*, Pennsylvania State University Press, Pennsylvania.
- [2] Duncan, Randy & Matthew J. Smith. (2009). *The Powers of Comics; History, Form & Culture*, Continuum, New York.
- [3] Carter, David A. & James Diaz (1999), *The Elements of Pop-up*, Little Simon Publishing, Inggris.
- [4] Hatfield, Charles, "Art Of Tensions" dalam Heer, Jeet & Kent Worcester. (2009). *A Comic Studies Reader*, University Press of Mississippi, Mississippi.
- [5] Hiebert, Helen. (2014), *Playing With Pop-Ups; The Art of Dimensional – Paper Design*, Quarry Books, Massachusetts.
- [6] MCloud, Scott. (2007), *Making Comics atau Membuat Komik*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta.
- [7] Saraceni, Mario. (2003). *The Language of Comics*, Routledge, London & New York
- [8] Smith, Matthew J., & Randy Duncan. (2011), *Critical Approaches To Comics; Theories and Methods*. Continuum, New York

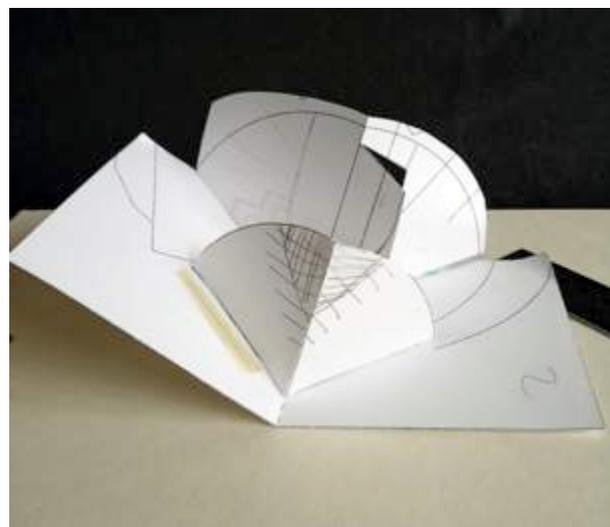
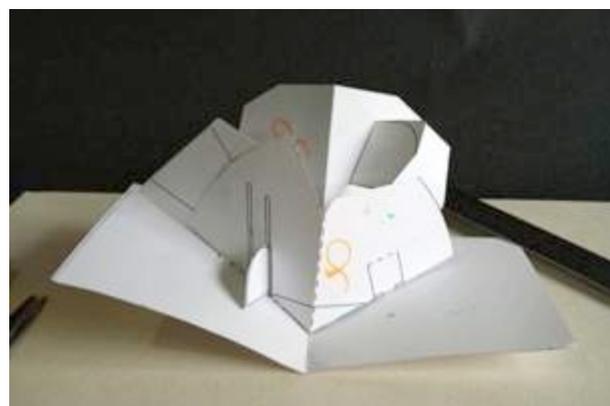
LAMPIRAN



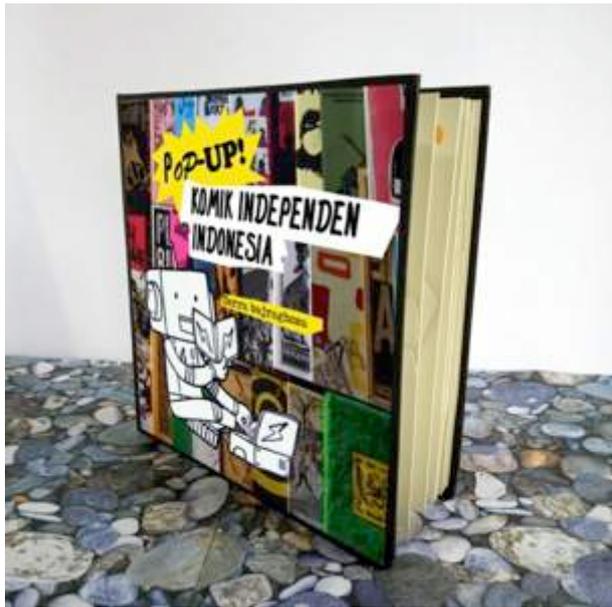
Gambar 1 Beberapa contoh karya komik Independen setelah tahun 2015



Gambar 2 Pola Pop Up



Gambar 3 Dummy untuk Pop Up



Gambar 4 Karya Final Buku Pop Up; cover



Gambar 5 Karya Final Buku Pop Up; Bagian dalam/ isi buku

