

**KAJIAN TERHADAP ASPEK TEMA DAN VISUAL  
PADA KOMIK PUNAKAWAN  
KARYA TATANG SUPENRA**



**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**KAJIAN TERHADAP ASPEK TEMA DAN VISUAL  
PADA KOMIK PUNAKAWAN  
KARYA TATANG SUHENRA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Yudha Sandy Wijayasakti**



KT002751

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**KAJIAN TERHADAP ASPEK TEMA DAN VISUAL  
PADA KOMIK PUNAKAWAN  
KARYA TATANG SUHENRA**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Yudha Sandy Wijayasakti**

**MINAT UTAMA SENI GRAFIS  
PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**KAJIAN TERHADAP ASPEK TEMA DAN VISUAL  
PADA KOMIK PUNAKAWAN  
KARYA TATANG SUHENRA**



**SKRIPSI**

Yudha Sandy Wijayasakti


NIM: 0111475021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana dalam bidang Seni Rupa Murni  
2008

Tugas Akhir Skripsi berjudul :

KAJIAN TERHADAP ASPEK TEMA DAN VISUAL PADA KOMIK PUNAKAWAN KARYA TATANG SUHENRA diajukan oleh Yudha Sandy Wijayasakti, NIM 0111475021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 April 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota

  
Drs. Pracoyo, M.Hum.  
NIP. 131567131

Pembimbing II/Anggota

  
Drs. AG Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132

Cognate/Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti, M.Hum.  
NIP. 130521312

Ketua Program Studi S-1 Seni Rupa  
Murni /Anggota/Ketua

  
Drs. Dendi Suwandi, M.S.  
NIP. 131567134

Ketua Jurusan Seni Murni/Anggota/Ketua

  
Drs. AG Hartono, M.Sn.  
NIP. 131567132

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. M. Agus Barhan, M. Hum.  
NIP. 131567129



## HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan untuk  
Kedua orangtuaku  
angki, kentang dan ibuk  
juga melly

## KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji syukur kepada Bunda Maria, Tuhan Yesus Kristus, berkat kasih dan karuniaNya tugas akhir berupa skripsi berjudul KAJIAN TEMA DAN VISUAL KOMIK PUNAKAWAN KARYA TATANG SUHENRA, dapat diselesaikan.

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi, penulis telah banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak, sehingga semua itu telah sangat mempermudah dan memperlancar penyusunan skripsi ini.

Oleh karenanya dengan rasa hormat dan tulus, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. Pracoyo., M.Hum sebagai dosen Pembimbing 1, dengan kesabaran, kecermatan, dorongan, dan kisah wayangnya membagi wawasan.
2. Drs. AG. Hartono., M.Sn sebagai dosen Pembimbing 2, dan selaku ketua Jurusan Seni Murni, dan Dosen Wali, dengan kepedulian, memberi perhatian kartunal.
3. Segenap staf pengajar dan karyawan di Program Studi Seni Rupa Murni.
4. Almarhum Tatang Suhenra yang menjadi topik utama.
5. Keluarga Santosa Puji Nugraha; Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberi dukungan material dan spiritual, juga Angki dan Kentang.

6. Terra Bajraghosa, atas fondasi dan dukungannya.
7. Bambang Toko dan Pemas, atas bantuannya yang tak terduga.
8. Om Leo dan RuRu, yang memberikan nomor telepon ganjil dan ajaib.
9. Jajang yang baik dan menemaniku berburu data keliling kota Semarang.
10. Mas Ugo Untoro, atas komik *lawasnya*, yang boleh saya pinjam.
11. Danang, Auri, Timbul, Ditprat, Panca, Teguh, Toto, Rudi Wuryoko, Agung YE, Vida dan seluruh teman-teman komik beserta band-band seni rupa perusak rumput tetangga...it's Sewon *Entertainment*.
12. Simpony (sindikast moster pony), kalian sangat berarti.
13. Almarhum Janang, yang memberikan alamat Tatang S, dan ternyata itulah pesan terakhir yang aku terima darimu. Selamat jalan teman.
14. Keluarga Aryo TV, yang membantuku *mengobrak-abrik* Tangerang.
15. Keluarga Akademi Samali atas informasi dan keramah-tamahannya.
16. Djair Warni, Usjah, Har, Diman, Ade S, Ibu Erlina, Andi Wijaya, Gienardy, Uum Umyati, SMK Daarul Maarif, terimakasih atas waktu dan kesediaan untuk wawancara dan berbagi informasi.
17. Teman-teman yang secara langsung maupun tidak langsung telah terlibat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Semoga segala bantuan dan dukungan mendapat balasan dari Tuhan.  
Amin.

Akhirnya, kepada semua pihak yang telah memberi perhatian pada komik, penulis mengharapkan kritik dan saran.



## DAFTAR ISI

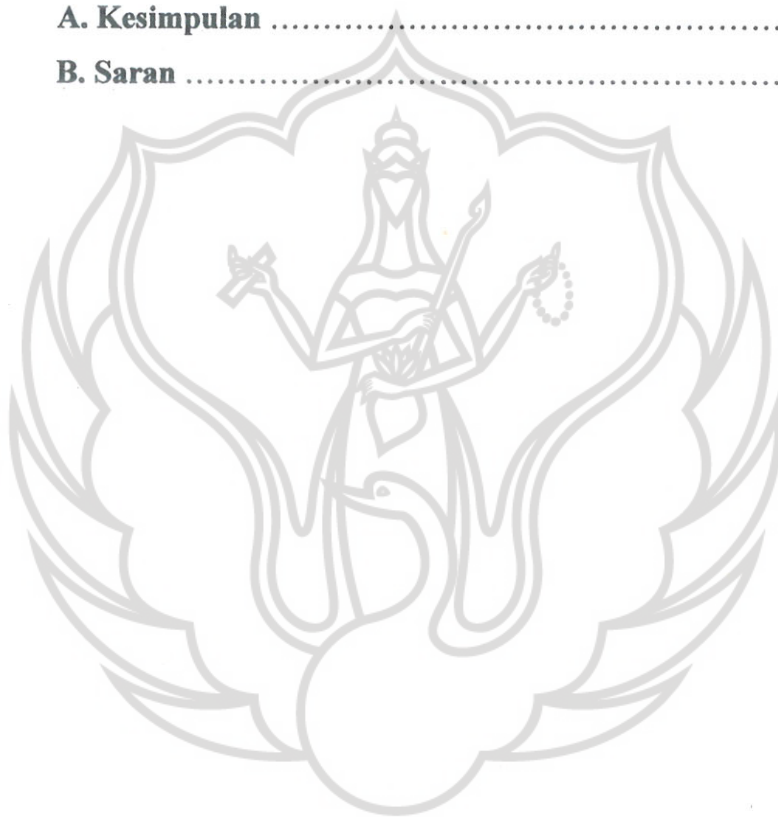
	Halaman
Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Penegasan Judul</b> .....	1
<b>B. Latar Belakang</b> .....	3
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>D. Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>E. Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>F. Metode Penelitian</b> .....	4
<b>BAB II. PERKEMBANGAN KOMIK</b>	
<b>A. Perihal Komik</b> .....	9
<b>B. Perihal Komik Punakawan</b> .....	26
<b>C. Aspek Tema dan visual</b> .....	42
<b>BAB III. TATANG SUHENRA DAN KOMIK-KOMIKNYA</b>	
<b>A. Perihal Tatang Suhenra</b> .....	84
<b>B. Komik Punakawan Tatang Suhenra</b> .....	88
<b>C. Visual komik Punakawan Tatang Suhenra</b> .....	90
<b>D. Tema komik Punakawan Tatang Suhenra</b> .....	92

**BAB IV ANALISIS DATA**

**A. Tema ..... 93**  
**B. Visual ..... 112**  
**C. Pengaruh Eksternal Terhadap Tema dan Visual..... 136**

**BAB V PENUTUP**

**A. Kesimpulan ..... 130**  
**B. Saran ..... 152**



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1	Teknik ilustrasi gambar tangan..... 34
Gambar 2	Teknik gabungan dengan foto ..... 34
Gambar 3	Teknik gabungan dengan komputer ..... 35
Gambar 4	Ilustrasi B. Margono ..... 37
Gambar 5	Ilustrasi Oerip ..... 38
Gambar 6	Ilustrasi Indri S ..... 39
Gambar 7	Ilustrasi berbagai macam komikus Punakawan ..... 40
Gambar 8	Ilustrasi komik Punakawan anak-anak ..... 41
Gambar 9	Komik <i>Superhero</i> ..... 44
Gambar 10	Komik Humor ..... 45
Gambar 11	komik Petualangan ..... 46
Gambar 12	Komik sehari-hari ..... 47
Gambar 13	Komik Agama ..... 48
Gambar 14	Komik sejarah ..... 48
Gambar 15	Thor ..... 50
Gambar 16	<i>Astro Boy</i> ..... 50
Gambar 17	Komik epos ..... 51
Gambar 18	Komik Legenda ..... 52
Gambar 19	komik horor ..... 53
Gambar 20	Komik Revolusi Iran ..... 54
Gambar 21	Komik <i>Love Me Better</i> ..... 54
Gambar 22	<i>Advertorial</i> Komik ..... 55
Gambar 23	Batasan umur ..... 56
Gambar 24	Ciri mata ..... 59
Gambar 25	Ciri hidung ..... 59
Gambar 26	Ciri mulut ..... 60
Gambar 27	Ciri rambut ..... 61
Gambar 28	Bentuk proporsi ..... 61
Gambar 29	Gambar ukuran proporsi manusia ..... 62
Gambar 30	Gambar tubuh deformasi ..... 63
Gambar 31	Kartunal ..... 64
Gambar 32	Robot dan Monster ..... 64
Gambar 33	<i>Visual Back Ground</i> ..... 65
Gambar 34	<i>Perspektif</i> ..... 66
Gambar 35	<i>Angle</i> ..... 67
Gambar 36	Frame yang baku ..... 68
Gambar 37	Frame tumpang-tindih ..... 69

Gambar 38	Frame Variasi .....	70
Gambar 39	<i>long shot</i> .....	70
Gambar 40	<i>Middle shot dan clouse up</i> .....	71
Gambar 41	<i>Establising shot</i> .....	71
Gambar 42	Momen ke momen .....	72
Gambar 43	Aksi ke aksi .....	73
Gambar 44	Subjek ke subjek .....	73
Gambar 45	Lokasi ke lokasi .....	74
Gambar 46	Aspek ke aspek .....	74
Gambar 47	<i>Non Sequitur</i> .....	75
Gambar 48	Onomatope komik Jepang .....	76
Gambar 49	Onomatope komik Indonesia .....	76
Gambar 50	Onomatope komik Eropa .....	77
Gambar 51	Onomatope komik Amerika .....	77
Gambar 52	<i>Hyperbolik action</i> .....	78
Gambar 53	Aspek gerak 1 .....	79
Gambar 54	Aspek gerak 2 .....	80
Gambar 55	Aspek gerak 3 .....	80
Gambar 56	Simbol yang dikenal luas .....	81
Gambar 57	<i>Background</i> emosi .....	82
Gambar 58	Balon kata emosi .....	83
Gambar 59	Simbol di dalam balon kata .....	83
Gambar 60	Simbol verbal dan non verbal .....	83
Gambar 61	Komik Silat Tatang S .....	88
Gambar 62	Pernyataan Sandro Jaya Agency .....	88
Gambar 63	Busana Majalah Gadis.....	90
Gambar 64	Perbandingan proporsi Punakawan.....	91
Gambar 65	Perbandingan wajah Punakawan .....	92
Gambar 66	Komik ‘Babeh Galak’ .....	93
Gambar 67	Komik ‘Bingung Melulu’ .....	94
Gambar 68	Komik ‘Goshogun’ .....	94
Gambar 69	Komik ‘Hantu Makam’ .....	95
Gambar 70	Komik ‘Ilmu Setan’ .....	95
Gambar 71	Komik ‘Jembatan Angker’ .....	96
Gambar 72	Komik ‘Kembar’ .....	96
Gambar 73	Komik ‘Kampak Maut Si Penolong’ .....	97
Gambar 74	Komik ‘Klabang Kures’ .....	97
Gambar 75	Komik ‘Kena Kibul’ .....	98
Gambar 76	Komik ‘Mati Sesat’ .....	98
Gambar 77	Komik ‘Naga Runting’ .....	99
Gambar 78	Komik ‘Ngipri Monyet’ .....	99
Gambar 79	Komik ‘Peti Mati’ .....	100
Gambar 80	Komik ‘Kufur’ .....	100

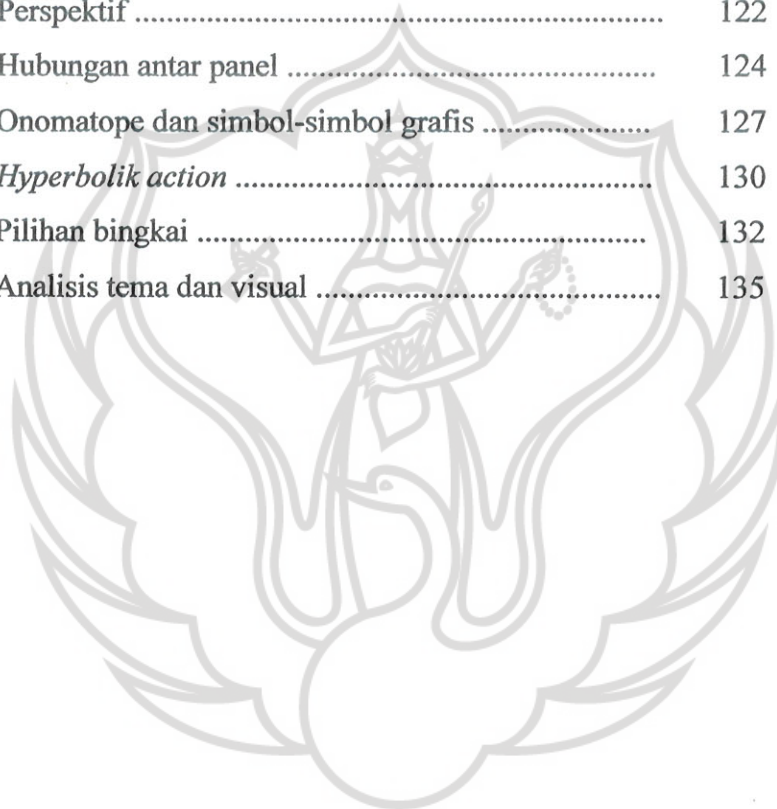
Gambar 81	Komik ‘Penghuni Muara’ .....	101
Gambar 82	Komik ‘Pancasona’ .....	101
Gambar 83	Komik ‘Penunggu Kali Sewo’ .....	102
Gambar 84	Komik ‘Raja Humor’ .....	102
Gambar 85	Komik ‘Runyam’ .....	103
Gambar 86	Komik ‘Street Hawk’ .....	103
Gambar 87	Komik ‘Tenung’ .....	104
Gambar 88	Komik ‘Obat Cemberut’ .....	104
Gambar 89	Komik ‘Si Bujang’ .....	105
Gambar 90	Rayuan Petruk Gareng .....	108
Gambar 91	Karang taruna .....	108
Gambar 92	Hutang .....	109
Gambar 93	Petruk guru matematika .....	109
Gambar 94	Punakawan <i>Superhero</i> .....	110
Gambar 95	Tuyul dan jailangkung .....	111
Gambar 96	Punakawan ilmu mistis .....	111
Gambar 97	Punakawan dan legenda .....	112
Gambar 98	Busana sehari-hari .....	114
Gambar 99	Kostum luar angkasa dan tradisional .....	114
Gambar 100	Proporsi Semar .....	116
Gambar 101	Proporsi Gareng .....	117
Gambar 102	Proporsi Petruk .....	117
Gambar 103	Proporsi Bagong .....	118
Gambar 104	Proporsi Figuran .....	118
Gambar 105	Proporsi tidak normal .....	119
Gambar 106	Setting kota .....	121
Gambar 107	Setting tepi hutan .....	121
Gambar 108	Sudut pandang mata burung .....	123
Gambar 109	Sudut pandang sejajar manusia .....	123
Gambar 110	Sudut pandang mata cacing .....	123
Gambar 111	Transisi panel <i>aksi ke aksi</i> .....	125
Gambar 112	Transisi panel <i>subjek ke subjek</i> .....	126
Gambar 113	Transisi panel <i>lokasi ke lokasi</i> .....	126
Gambar 114	Onomatope .....	128
Gambar 115	Simbol grafis .....	128
Gambar 116	Ekspresi wajah yang berlebihan .....	131
Gambar 117	Ekspresi gerak yang berlebihan .....	131
Gambar 118	Punakawan <i>close up</i> .....	133
Gambar 119	Punakawan <i>middle shot</i> .....	133
Gambar 120	Punakawan <i>long shot</i> .....	134
Gambar 121	Punakawan <i>establising shot</i> .....	134
Gambar 122	Korupsi .....	137
Gambar 123	KSOB .....	138

Gambar 124	PELITA .....	139
Gambar 125	Punakawan dan polusi .....	146
Gambar 126	Kedisiplinan .....	140
Gambar 127	<i>Batman</i> dan <i>Batman</i> Tumaritis .....	141
Gambar 128	<i>Street Hawk</i> dan <i>Street Hawk</i> Gareng .....	142
Gambar 129	<i>Goshogun</i> dan <i>Goshogun</i> Tumaritis .....	143
Gambar 130	Format komik .....	144
Gambar 131	Ilham Pak Gaber .....	145



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Data dan tema komik Punakawan.....	106
Tabel 2 Busana .....	113
Tabel 3 Proporsi .....	115
Tabel 4 Setting .....	120
Tabel 5 Perspektif .....	122
Tabel 6 Hubungan antar panel .....	124
Tabel 7 Onomatope dan simbol-simbol grafis .....	127
Tabel 8 <i>Hyperbolik action</i> .....	130
Tabel 9 Pilihan bingkai .....	132
Tabel 10 Analisis tema dan visual .....	135



## BAB I

### PENDAHULUAN

Tahun 70an hingga 80an, komik Indonesia pernah menjadi tuan rumah di negeri sendiri. Muncul komikus-komikus terkenal seperti Ganes TH, Djair, Wid NS, Hasmi, Teguh Santosa dan lain sebagainya.

Tema-tema komikpun sangat beragam, mulai dari silat, superhero, roman remaja, humor dan lain-lain. Kebijakan pemerintah di tahun 80an yang mempermudah masuknya komik-komik asing, membuat komik dalam negeri kalah bersaing. Banyak penerbit dan komikus gulung tikar.

Dalam kondisi pasang surut komik Indonesia, muncullah komik dengan tokoh Punakawan yang mendapat tempat tersendiri di masyarakat Indonesia. Salah satu komikus yang membuat komik dengan tokoh Punakawan, adalah Tatang Suhenra, alias Tatang S. Tatang Suhenra masih membuat komik dengan tokoh Punakawan hingga tahun 2000an.

#### **A. Penegasan Judul**

Judul yang diajukan dalam penelitian ini adalah Kajian Terhadap Aspek Tema dan Visual pada Komik Punakawan Karya Tatang Suhenra.

Tema cerita adalah pokok pikiran dalam sebuah karangan. Atau dapat diartikan pula sebagai dasar cerita yang ingin disampaikan penulisnya.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Elizabeth Lutters, *Memulis Skenario*, (Jakarta, Grasindo, 2004), h.41



Pengertian visual menurut W.J.S. Poerwadarminta dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah berdasarkan penglihatan; dapat dilihat; kelihatan.<sup>2</sup>

Komik menurut Scott McCloud adalah gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.<sup>3</sup>

Definisi ini menurut McCloud cukup memadai untuk sementara waktu. Namun tidak menutup kemungkinan definisi tersebut akan berubah karena usaha mendefinisikan komik merupakan proses yang terus berlanjut dan tidak akan berhenti.<sup>4</sup>

Maksud dari istilah Punakawan di sini adalah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong, yang dalam pagelaran wayang purwa selalu muncul di setiap *lakon* sebagai para abdi, penasihat, dan pengiring setia bagi para ksatria yang berbudi luhur.<sup>5</sup> Komik punakawan adalah istilah untuk menyebut komik yang memuat kisah Semar, Gareng, Petruk dan Bagong.

Dalam media komik, aspek tema dan visual adalah suatu kesatuan. Komik punakawan tentunya memiliki ciri khas tersendiri, baik cerita maupun gambarnya. Tatang Suhenra atau lebih dikenal dengan Tatang S, adalah komikus yang banyak membuat komik punakawan.

---

<sup>2</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta:PN.Balai Pustaka, 1985),p.1142

<sup>3</sup> Scott McCloud, *Memahami Komik*, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001),h.9

<sup>4</sup> *Ibid.*,h.23

<sup>5</sup> "Tjap Petroek", (Yogyakarta: katalog pameran di Bentara Budaya, 2-11 Juli 2004), h.10

## B. Latar Belakang

Komik Indonesia pernah populer di masa lalu. Sebelum akhirnya suram di masa 80an.<sup>6</sup> Komik Punakawan adalah bagian terakhir dari masa keemasan komik Indonesia. Memang sebelumnya, di tahun 1960-an sudah ada yang membuat komik punakawan. Akan tetapi, di tahun 1980-an, komik punakawan mulai marak kembali.

Di antara sekian banyak komikus yang mengangkat tokoh-tokoh punakawan, Tatang Suhenra cukup produktif. Komiknya banyak, dan sampai saat ini masih mudah didapatkan. Tatang Suhenra tetap menciptakan komik punakawannya hingga tahun 2000-an, meskipun saat ini pasar komik Indonesia didominasi oleh komik dari luar negeri.

Sebagai sebuah media, komik menarik untuk dikaji, tapi masih sedikit yang membahas tentang komik punakawan. Hubungan antara tema dan visual pada komik punakawan sangat cocok untuk dijadikan bahan penulisan, karena ia mampu ditinjau dengan bahan kajian yang lebih spesifik, seperti senirupa, sastra (bahasa) dan teknologi cetak (grafis).

---

<sup>6</sup> Tony Masdiono, “Cergam Dari Masa Ke Masa” dalam *Majalah Disain Grafis: Concept*, Vol04,edisi20, (Jakarta: PT. Concept Media, 2007), h. 23

### **C. Rumusan Masalah**

Mengkaji komik Punakawan Tatang Suhenra dari sisi tema dan visual, dan mengamati:

1. Apakah tema-tema cerita komik Punakawan Tatang Suhenra?
2. Bagaimana aspek visual, karakter dan narasi Punakawan ciptaan Tatang Suhenra?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dan mengkaji tema-tema apa sajakah yang ada pada komik Punakawan Tatang Suhenra.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji ciri-ciri visual khas pada komik Tatang Suhenra.

### **E. Manfaat Penelitian**

Memberikan pembahasan yang menyeluruh mengenai tema dan aspek visual pada komik Punakawan dan memberikan wacana baru tentang ciri khas komik Indonesia. Diharapkan mampu menjadi masukan untuk perkembangan komik Indonesia.

### **F. Metode Penelitian**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui data terkait dengan objek penelitian. Oleh sebab itu, agar diperoleh data secara maksimal dan valid, akan dipergunakan beberapa metode sebagai berikut:

## 1. Populasi dan Sampel

Sebagian individu yang diselidiki disebut sampel atau contoh, sedang semua individu dari sampel yang hendak digenerasisasikan, disebut populasi.<sup>7</sup>

### a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh buku komik Punakawan Tatang Suhenra yang diterbitkan antara tahun 1980 sampai 2000. Populasi didapat melalui survey langsung, baik ke toko-toko buku, maupun kolektor komik.

### b. Sampel

Setelah memberikan batas-batas yang tegas pada populasi, baru kemudian menetapkan sampelnya. Teknik pemilihan sampel dalam pemilihan ini menggunakan *Purposive Sample* yang artinya pemilihan sekelompok subjek didasarkan atas ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya.<sup>8</sup> Tujuan penentuan sampel adalah untuk memperoleh keterangan mengenai objek penelitian dengan cara mengamati hanya sebagian dari populasi, suatu reduksi terhadap jumlah penelitian. Kriteria pemilihan sampel berdasar pada:

- 1). Tema; ada beberapa tema cerita yang cenderung mirip. Komik yang dipilih adalah yang tema ceritanya berbeda satu dengan yang lain.

---

<sup>7</sup> Sutrisno Hadi., *Metodologi Research 1.*,(Yogyakarta, penerbit Andi, 2000)., h.77

<sup>8</sup> *Ibid.*,h.91

- 2). Memuat visual yang khas sesuai dengan tema ceritanya.
- 3). Tahun penerbitan mewakili 80-an dan 2000-an, untuk melihat perkembangan komik Tatang Suhenra. Baik dari segi tema maupun visualnya.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

### a. Metode Observasi

Metode observasi yang digunakan adalah observasi langsung dan tidak langsung. Oleh karena Tatang Suhenra telah meninggal dunia, maka observasi langsung dilakukan dengan mengamati secara langsung buku-buku komik Punakawan karya Tatang Suhenra. Observasi tidak langsung dilakukan dengan mencari sumber data lain seperti tulisan-tulisan tentang komik karya Tatang Suhenra serta orang-orang yang mengenal dekat sosok Tatang Suhenra dengan karya-karyanya.

### b. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap orang-orang yang mengenal secara dekat Tatang Suhenra dan karya-karyanya, yaitu:

- 1). D. Syahbudin, komikus.
- 2). Nur Manik Fatwah Jiwah, komikus.
- 3). Gienardy Santosa, putera komikus Ganes TH.
- 4). Andy Wijaya, pemilik toko komik Anjaya.
- 5). Djair Warni, komikus.

- 6). Harnaeni Hamdan, komikus.
- 7). Ibu Erlina, pemilik toko buku Maranatha.
- 8). Uum Umyati, istri kedua Tatang Suhenra.

### c. Metode Dokumentasi

Menggunakan data tertulis dan tercetak seperti buku, majalah, artikel, makalah, internet dan buku-buku komik Punakawan Tatang Suhenra sebagai bahan data penulisan.

### 3. Metode Analisis Data

Menggunakan metode deskriptif analisis. Dengan demikian data yang diperoleh digeneralisasikan dan dianalisis dengan menggunakan pijakan-pijakan teoritik.

Urutan proses analisis adalah sebagai berikut:

- 1). Mendata semua komik punakawan karya Tatang Suhenra yang ada.
- 2). Memilih tema cerita yang dianggap menarik untuk dianalisis.
- 3). Memperhatikan karakter visual dari masing-masing tema komik punakawan Tatang Suhenra.
- 4). Mengemukakan kecenderungan umum dari setiap objek yang diamati.

#### 4. Peralatan yang digunakan

Dalam proses pencarian data dan penyusunan penelitian ini, digunakan alat-alat untuk membantu pendokumentasian data dan bahan, yaitu: tape recorder, kamera fotografi, scanner, mesin fotokopi, kertas dan 1 buah unit komputer. Penggunaan alat-alat tersebut dilandasi oleh adanya alasan kepraktisan kerja, penghematan waktu, tenaga dan biaya.

