

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI
MIRAH DARI MARUNDA



PERANCANGAN

Oleh:

Rafdi Maulana Muzaki

1512385024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

Tugas Akhir Karya Desain berjudul **PERANCANGAN KOMIK CERITA RAKYAT BETAWI MIRAH DARI MARUNDA** diajukan oleh RAFDI MAULANA MUZAKI, NIM 1512385024, Program Studi Desain Komunikasi Visual S-1, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada.....

Mengetahui

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Daru Tunggal Aji, SS., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/ NIDN 0003018706



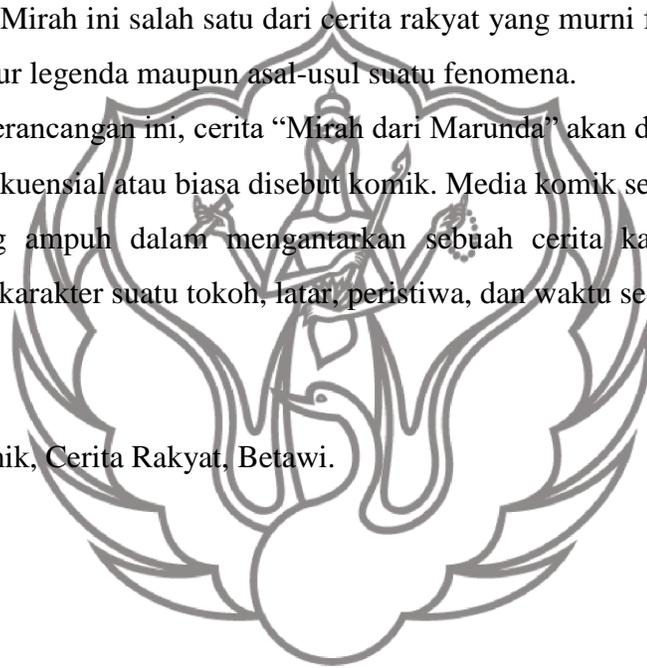
ABSTRAKSI

Cerita rakyat adalah kisah yang diwariskan secara turun temurun antar generasi secara lisan. Secara umum, cerita rakyat yang diceritakan secara lisan menghasilkan berbagai versi dari cerita itu sendiri, sehingga banyak variasi jalan cerita yang ditemukan baik dalam media cetak maupun digital.

Salah satu cerita rakyat asal betawi yang menceritakan perjuangan seorang karakter dalam melawan penjahat yaitu cerita “Mirah dari Marunda”. Kisah ini menceritakan seorang gadis yang bertekad melindungi kampungnya dari ancaman kejahatan. Kisah Mirah ini salah satu dari cerita rakyat yang murni fiksi, namun tidak mengandung unsur legenda maupun asal-usul suatu fenomena.

Dalam perancangan ini, cerita “Mirah dari Marunda” akan diceritakan dengan media ilustrasi sekuensial atau biasa disebut komik. Media komik sendiri adalah salah satu media yang ampuh dalam mengantarkan sebuah cerita karena komik bisa menggambarkan karakter suatu tokoh, latar, peristiwa, dan waktu secara visual.

Kata Kunci: Komik, Cerita Rakyat, Betawi.



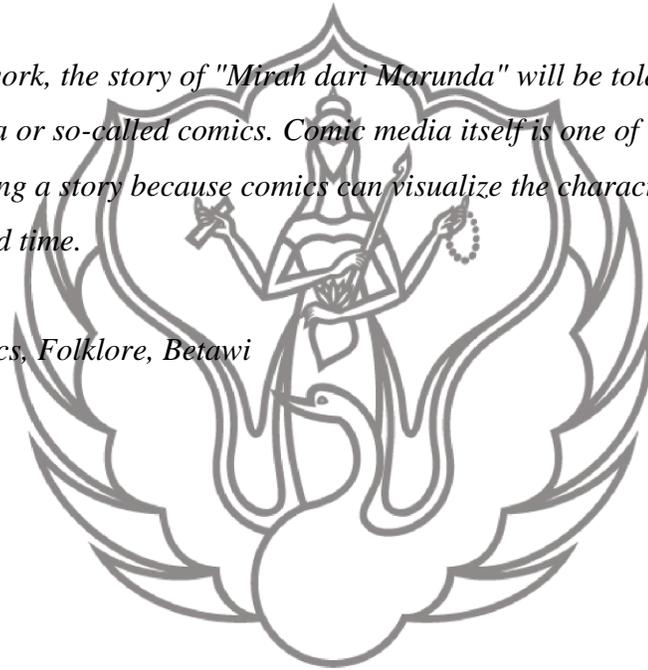
ABSTRACTION

Folklore are stories that are passed down from generation to generation ora. In general, folklore that is told produces various versions of the story itself, so that many variations of the storyline are found in both print and digital media.

One of the folklore from Betawi which tells of a character's fight against criminals is the story of "Mirah dari Marunda". This story tells of a girl who is determined to protect her village from the threat of crime. The story of Mirah is one of the purely fictional folk tales, but does not contain elements of legend or the origin of a phenomenon.

In this work, the story of "Mirah dari Marunda" will be told using sequential illustration media or so-called comics. Comic media itself is one of the most powerful media in delivering a story because comics can visualize the character of a character, setting, event, and time.

Keywords: Comics, Folklore, Betawi



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Cerita rakyat merupakan cerita yang sudah mengikat bagi masyarakat sejak dahulu kala. Suripan Sadi Hutomo (1991: 4) menyatakan bahwa cerita rakyat adalah kisah yang diwariskan secara turun temurun antar generasi secara lisan. Secara umum, cerita rakyat yang diceritakan secara lisan menghasilkan berbagai versi dari cerita itu sendiri, sehingga banyak variasi jalan cerita yang ditemukan baik dalam media cetak maupun digital.

Budaya Betawi juga sama, terdapat cerita rakyat asli Betawi yang menarik bila diceritakan kembali. Masyarakat akan tetapi tak banyak mengetahui beberapa cerita rakyat Betawi. Mayoritas orang biasa hanya mengetahui cerita “Si Pitung”. Hal tersebut wajar, karena Pitung sendiri bisa dikatakan sebagai “wajah” seorang “jawara Betawi” dengan keberaniannya melindungi rakyat kecil dari Belanda.

Salah satu cerita rakyat betawi yang menceritakan perjuangan seorang karakter dalam melawan penjahat juga ada selain Pitung, yaitu cerita “Mirah dari Marunda”. Ada beberapa versi judul cerita ini, seperti “Mirah, Singa Betina dari Marunda”, “Mirah dan Asni” atau “Mpok Mirah”. Kisah ini menceritakan seorang gadis yang bertekad melindungi kampungnya dari ancaman kejahatan. Kisah Mirah ini salah satu dari cerita rakyat yang murni fiksi, namun tidak mengandung unsur legenda maupun asal-usul suatu fenomena. Fokus cerita Mirah adalah memberantas preman yang mengancam kampung Marunda, tanpa adanya campur tangan Belanda, berbeda dari cerita Pitung ataupun “Murtado si Macan Kemayoran”.

Kisah Mirah dimulai dari keributan yang terjadi di kampung Kemayoran. Seorang saudagar Tionghoa, babah Yong, ditemukan di rumahnya dalam keadaan terikat dan babak belur. Kondisi rumahnya pun berantakan dan harta bendanya banyak yang dicuri. Ketika ditanya siapa pelakunya, ia menjawab Asni yang merampok rumahnya. Keesokan harinya setelah kejadian, Asni diinterogasi oleh tuan Ruys, orang Belanda tersohor

di Kemayoran. Asni terus menyangkal bahwa ia tak melakukan apapun semalam, tuan Ruys sendiri sebenarnya yakin bahwa Asni bukanlah orang jahat. Singkat cerita, Asni bebas dengan syarat ia harus mencari pelaku sebenarnya. Latar cerita berganti ke kampung Marunda, sebuah kampung kecil yang selalu menjadi sasaran kejahatan para preman. Belanda juga tidak peduli dengan keadaan kampung ini. Kampung Marunda sedang mengadakan sayembara yang diadakan oleh bang Bodor, sang jawara kampung, bagi siapa yang dapat mengalahkan anaknya, Mirah, dalam adu bela diri, maka berhak memperistri putrinya. Pemuda yang berhasil mengalahkan Mirah tak lain adalah Asni, yang pergi ke Marunda untuk mencari seorang pelaku kejahatan di Kemayoran.

Cerita Mirah ini sebenarnya menarik bila diceritakan kembali, karena nilai yang terdapat pada cerita rakyat ini adalah perjuangan seorang wanita dalam melindungi kampungnya. Tema cerita ini sebenarnya sedikit mirip dengan “Si Pitung” dan “Murtado Macan Kemayoran”, yaitu seorang karakter yang melindungi yang lemah dari yang kuat, namun kisah Mirah juga dirasa cukup menarik bila diceritakan kembali. Sosok perempuan yang berjuang cenderung lebih memberi impact bagi masyarakat, karena sosok jagoan pria dalam cerita rakyat lebih banyak dibandingkan perempuan.

Dalam perancangan ini, cerita “Mirah dari Marunda” akan diceritakan dengan media ilustrasi sekuensial atau biasa disebut komik. Media komik sendiri adalah salah satu media yang ampuh dalam mengantarkan sebuah cerita karena komik bisa menggambarkan karakter suatu tokoh, latar, peristiwa, dan waktu secara visual.

Komik merupakan media kumpulan gambar yang tidak bergerak, disusun secara berurutan sehingga menjadi sebuah cerita dan ditambahkan dialog balon. Scott McCloud mengutarakan bahwa komik merupakan kumpulan dari banyak gambar yang kemudian disusun dengan ditambahkan kata atau dialog secara berurutan dan saling berhubungan, sehingga menjadi

sebuah cerita yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi atau menghasilkan respon estetik bagi siapapun yang melihatnya.

Keunggulan dalam membuat komik berdasarkan cerita rakyat adalah, selain dapat menggambarkan karakteristik sebuah tokoh secara visual, dapat juga menggambarkan latar atau setting suasana kampung Marunda. Masyarakat cenderung dapat menikmati suatu hal yang diceritakan bila disuguhkan dengan visual, dan dirasa sayang bila cerita Mirah tidak dibawakan dengan menggunakan gambar. Perancangan ini dibuat dengan maksud masyarakat diharapkan dapat menikmati cerita perjuangan seorang wanita dalam melindungi tanah kelahirannya dalam bentuk komik.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah; “Bagaimana merancang komik cerita rakyat Betawi yang menggambarkan sosok pejuang wanita di kampung Marunda dalam setting masa kolonial?”.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan komik ini adalah merancang sebuah komik tentang perjuangan seorang wanita Betawi dengan komik sehingga mampu menampilkan karakter, latar, suasana dalam bentuk visual sekuensial yang dapat dinikmati masyarakat.

4. Batasan Perancangan

Perancangan ini secara umum berfokus pada:

a. Fokus cerita

Cerita berfokus pada alur cerita rakyat “Mirah dari Marunda”

b. *Setting*

Meliputi karakter tokoh, latar maupun suasana dalam cerita rakyat.

c. Media

Media yang dipakai dalam perancangan adalah media komik cetak.

d. *Target Audiences*

Tujuan perancangan komik ini untuk seluruh masyarakat, khususnya yang gemar membaca komik.

5. Metode Analisis Data

Dalam proses mendesain yang baik, data yang telah didapat harus dianalisis untuk memperkuat konsep visual, salah satunya menggunakan metode analisis 5W+1H (*What, Who, When, Where, Why* dan *How*).

- a. *What*, kisah ini menceritakan tentang Mirah, seorang gadis asal kampung Marunda yang bertekad melindungi kampungnya dari orang-orang jahat. Sosok Mirah merepresentasikan seorang “jawara” Betawi yang dilakoni oleh seorang wanita, yang pada zaman dulu dimana status perempuan lebih rendah dari laki-laki. Cerita rakyat ini kemungkinan diciptakan untuk melawan stigma tersebut.
- b. *Who*, generasi muda zaman sekarang masih belum banyak yang mengetahui kisah jagoan Betawi wanita Mirah dalam cerita rakyat Betawi, mereka cenderung lebih akrab dengan tokoh yang cukup populer seperti Pitung atau Murtado.
- c. *When*, cerita rakyat “Mirah dari Marunda” sudah ada sejak lama, walaupun tidak diketahui siapa yang membuat cerita tersebut namun “Mirah dari Marunda” sudah dikenalkan di sekolah dasar, hanya saja untuk media komik yang membawakan cerita Mirah dengan alur cerita yang sesuai dengan *target audience* saat ini masih belum ada.
- d. *Where*, Betawi atau sekarang Jakarta yang sejak dahulu merupakan tempat berkumpulnya orang-orang dengan berbagai macam latar belakang budaya dan sekarang menjadi pusat pemerintahan, masyarakat menjadi majemuk sehingga sering terjadi permasalahan sosial. Kisah

Mirah sebagai pejuang wanita bisa dijadikan contoh pelajaran moral dan sosial.

- e. *Why*, sosok karakter “jawara” yang merupakan wanita terbilang jarang dalam cerita rakyat, karena orang Betawi pada zaman dulu belum ada proses pelepasan diri para wanita dari kedudukan sosial ekonomi yang rendah atau dari pengekanan hukum yang membatasi (emansipasi).
- f. *How*, komik yang didalamnya terdapat karakter yang dapat menyampaikan informasi atau konflik (baik secara langsung maupun tidak) dalam bentuk *visual* dikatakan sesuai sebagai alternatif media pembelajaran moral dan sosial. Fleksibilitas komik yang di dalamnya terdapat pesan dalam bentuk visual terkesan menghibur, sehingga penyampaiannya lebih santai saat dibaca.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Perancangan

a. Khayalak Sasaran

- 1) Geografis: Perancangan ini diutamakan untuk pembaca yang mempunyai akses ke toko buku seperti di daerah perkotaan. dikarenakan jika komik ini misalnya dapat dijual ke masyarakat luas, daerah-daerah yang terdapat toko buku menjadi prioritas utama dalam sasaran geografis ini.
- 2) Demografis: Seluruh masyarakat pada usia 15-35 tahun, karena penggemar komik kebanyakan berusia remaja sampai dewasa, dan karena perancangan ini memiliki *genre* yang cocok untuk pembaca remaja keatas, namun pembaca yang berumur diatas *target audience* diharapkan dapat juga menikmati komik ini.
- 3) Psikografis: Komik ini diperuntukkan bagi seluruh lapisan masyarakat, untuk menambahkan wawasan dan supaya memenuhi tujuan dari perancangan ini, yaitu memperkenalkan cerita Mirah dari Marunda kepada masyarakat luas.

4) Behavioral: Masyarakat yang gemar membaca komik, penggemar cerita rakyat, kolektor komik dan komikus.

b. Tujuan Kreatif

Perancangan ini dibuat untuk memperkenalkan sebuah cerita rakyat yang namanya tidak begitu terdengar oleh masyarakat luas, terutama lingkungan luar Jabodetabek, seperti daerah Jawa Tengah, Jawa Timur, dan lainnya. Dengan pendekatan *via* media komik, cerita ini dapat dengan cepat diterima oleh masyarakat luas terutama penggemar komik.

c. Strategi kreatif

Agar mendapat *target audience* yang sesuai, perancangan ini menyesuaikan dengan demografis pembaca yaitu seluruh lapisan masyarakat berusia 15-35 tahun, dan gaya desain yang mengikuti perkembangan komik yang sekarang beredar di masyarakat.

2. Konsep Cerita dan Visual

a. Konsep Cerita

Cerita pada komik ini mengikuti alur dari cerita rakyat yang telah diketahui oleh masyarakat, namun ditambahkan dengan berbagai adegan tambahan yang berguna untuk mendalami karakter ataupun cerita, sehingga mengikuti alur cerita yang ada pada komik sekarang, dan ditambahkan unsur-unsur seperti adegan yang intens ataupun sedikit lelucon modern yang tidak begitu *subtle*, seperti sedikit menambah *meme* yang dikenal masyarakat, atau referensi *pop culture* dalam dunia komik. Gaya penceritaannya cenderung seperti alur manga Jepang sesuai gaya pennggambaran yang dimiliki.

b. Konsep Visual

Gaya gambar dari penulis memiliki elemen manga Jepang, namun tidak begitu pure bergaya manga, seperti gaya ilustrasi karakter pada serial *Avatar: The Last Airbender* yang gaya ilustrasi karakternya seperti

manga Jepang, namun pembuatnya adalah orang Amerika, yaitu Bryan Konietzko dan Michael Dante DiMartino. Gaya menggambar seperti Kharisma Jati yang ilustrasi karakternya cenderung mirip dengan komik *Shin Seiki Evangelion (Neon Genesis Evangelion)* karya Yoshiyuki Sadamoto.

Namun, dari kreator yang disebutkan diatas cenderung menggambar dengan teknik manual. Untuk perancangan ini, proses perancangannya adalah storyboard yang digambar dengan pensil dan kertas, begitu disetujui oleh pembimbing, kemudian dipindai menggunakan *scanner* ataupun kamera *smartphone*, lalu *di-finishing* dengan *digital*.

c. Konsep Komik

1) Judul

Judul komik adalah “Mirah”.

2) Tema

Mengadaptasi dari cerita rakyat dengan judul “Mirah dari Marunda”, tentang seorang gadis Betawi, ahli bela diri silat yang menjaga kampungnya dari kejahatan.

3) *Setting*

Mengambil latar kampung Betawi pada masa kolonial Belanda. Tepatnya kampung Marunda, Cilincing, Jakarta Utara.

4) Karakter

Nama-nama karakter yang merupakan inti atau sentral pada cerita perancangan antara lain sebagai berikut.

a) Mirah

Tokoh utama pada perancangan komik ini, seorang gadis yang ahli bela diri, punya rasa keadilan yang tinggi, pemberani dan peduli terhadap sesama.

b) Asni

Tokoh kedua yang sebenarnya juga termasuk sebagai tokoh utama. Berupaya membersihkan namanya, pemuda yang bermaksud pergi ke kampung Marunda untuk mencari pelaku pencurian di kampungnya.

c) Bang Bodor

Babeh (ayah)-nya Mirah, merupakan jagoan silat di kampung Marunda yang menjaga keamanan kampungnya dan memiliki perguruan silat. Mengadakan sayembara untuk mencari pemuda yang pantas meminang putrinya.

d) Tirta

Pemimpin komplotan perampok yang merupakan dalang dari semua kekacauan di berbagai kampung di tanah Betawi. Berwajah mirip dengan Asni.

5) *Storyline*

- a) Bagian 1 (*Prologue*)
- b) Bagian 2 (Cerita Utama)
- c) Bagian 3 (*aftermath* pencurian di rumah Babah Yong)
- d) Bagian 4 (suasana di kampung Marunda)
- e) Bagian 5 (Mirah melawan orang misterius)
- f) Bagian 6 (Asni di Marunda)
- g) Bagian 7 (memasuki klimaks)
- h) Bagian 8 (klimaks)
- i) Bagian 9 (kemunculan Tirta, tokoh antagonis utama)
- j) Bagian 10 (antiklimaks bagian 1)
- k) Bagian 11 (antiklimaks bagian 2)

d. Spesifikasi komik

1) Format Komik

Bentuk: Buku komik (cetak)

Ukuran: Kertas A5 (14,8 cm x 21 cm)

2) Isi dan Tema Cerita Komik

Sesuai dengan konsep cerita yang sudah diutarakan di atas, isi dan jalur cerita komik ini mengikuti alur cerita rakyat aslinya, namun, beberapa alur dirombak sehingga menyesuaikan selera pembaca sesuai *target audience*.

3) Jenis Komik

Komik yang dirancang berdasarkan cerita rakyat ini jika dikategorikan dalam jenis atau *genre* komik pada umumnya dapat dijadikan komik drama dan aksi.

4) Gaya Penuturan Cerita (*Storytelling*)

Penuturan cerita dengan menggunakan dialog yang tidak ada dalam cerita aslinya, karena cerita rakyat biasanya diceritakan dengan sudut pandang orang ketiga.

5) Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam perancangan adalah sebagai berikut.

a) Judul

Tipografi untuk judul komik lebih tepatnya memakai logo jenis *Word Mark*, yang berarti merupakan tipografi yang dibentuk sedemikian rupa dan ditambah unsur elemen Betawi sehingga menjadi sebuah logo.

b) Teks

Font atau tipografi yang dipakai dalam komik adalah *CC-WildWords*, font bawaan atau eksklusif yang terdapat dalam *software Medibang Paint Pro*. Font ini nyaris mirip dengan font *Comic Sans* yang pada umumnya dipakai untuk dialog teks komik. Font *CC-WildWord* ini sendiri tidak menampilkan font *lowercase* atau huruf kecil, sehingga teks yang ditampilkan menggunakan huruf kapital semua atau *Uppercase*.

6) *Color Tone*

Komik ini dirancang dengan *tone* hitam putih, sehingga warna pada isi komik ini adalah *monochrome*, termasuk *tone* abu-abu untuk takaran tertentu, sedangkan warna untuk *cover* depan memakai warna *CMYK* pada umumnya.

3. Program Perancangan

a. Program Kreatif

1) Jadwal Perancangan

Perancangan diciptakan dimulai dari bulan September 2019 sampai dengan Januari 2021.

2) Kebutuhan Peralatan

Peralatan yang digunakan sesuai dengan proses perancangan karya. Untuk *storyboard*, peralatan yang digunakan adalah kertas gambar ukuran A5, pensil, penggaris, penghapus, sedangkan untuk proses *finishing*, *storyboard* yang telah disetujui dipindai dalam bentuk digital dengan menggunakan *scanner* atau kamera *smartphone*, kemudian di-*tracing* menggunakan *software Medibang Paint Pro*.

3) Kebutuhan Software

Software yang digunakan dalam perancangan antara lain adalah *CorelDraw X8* untuk keperluan media dan *Medibang Paint Pro* untuk pembuatan komik.

b. Media Pendukung

Selain komik yang menjadi media utama dalam perancangan, dibutuhkan juga media lain sebagai pendukung untuk membantu media utama, seperti *merchandise* atau *mockup design*. Dengan menggunakan media pendukung juga mampu menarik perhatian *audience* dengan cakupan yang lebih luas. Dalam perancangan ini, media pendukung antara lain adalah kaos *t-shirt* dan *sticker*, hal tersebut dikarenakan dua objek tersebut merupakan media pendukung standar yang dirasa cocok

dan juga merupakan barang yang biasa dipamerkan dalam pameran desain komunikasi visual maupun pameran tugas akhir.

1) Kaos *T-shirt*

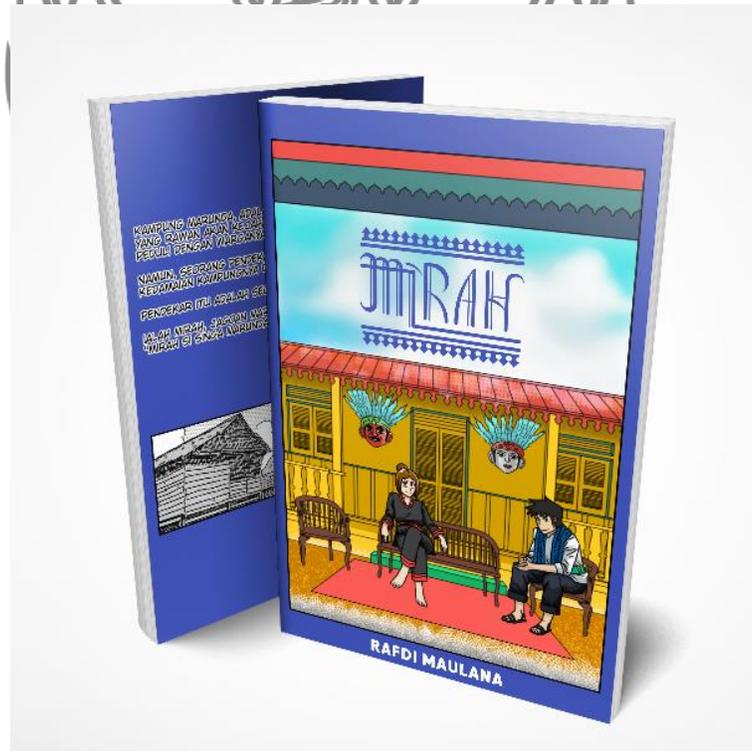
Kaos *T-shirt* merupakan merchandise standar yang dapat dipakai oleh media utama apapun. Kaos juga dapat dijadikan bahan promosi media utama dalam bentuk pakaian sehari-hari.

2) *Sticker*

Media *sticker* cetak merupakan media pendukung yang biasa dipakai dalam pameran tugas akhir. Sticker juga dapat ditempel oleh permukaan datar manapun dan bisa digunakan untuk promosi produk komersil.

C. HASIL PERANCANGAN

1. Media utama



Gambar 1: *Mock up* komik cetak

2. Media Pendukung



Gambar 2: *Mock up kaos t-shirt*



Gambar 3: *Mock up sticker*

D. KESIMPULAN

Cerita rakyat saat ini secara umum telah diadaptasi ke berbagai macam media, seperti film, cerita animasi, cerita bergambar di majalah anak-anak, sinetron yang tayang malam hari, dan sebagainya. Komik pun juga salah satu media yang efektif untuk membawakan sebuah cerita rakyat.

Selama proses perancangan yang telah berlangsung selama setahun lebih, banyak hal dan informasi baru yang didapat, dari ide maupun informasi baru. Sebelum perancangan ini dibuat, ide untuk membuat komik ini pada awalnya dipengaruhi oleh beberapa karya perancangan komik yang telah dibuat sebelumnya. Kemudian tercetuskan sebuah ide untuk mengadaptasi sebuah cerita yang belum diketahui oleh orang-orang, setelah ditelusuri, cerita Mirah kemudian dipilih karena tokoh utamanya adalah wanita.

Cerita asal Betawi dipilih karena aksesnya lebih mudah daripada mencari cerita dari daerah lainnya. Beberapa informasi baru juga didapat setelah melakukan riset ke lokasinya secara langsung yaitu kampung Marunda, dan mewawancarai. Lewat wawancara, informasi seperti kehidupan masyarakat Betawi pada zaman kolonial atau bentuk kesenian Betawi juga didapat. Tak hanya mewawancarai, mencari beberapa variasi cerita Mirah dengan alur, *setting* latar dan karakter yang berbeda juga dilakukan untuk memperluas referensi dan perspektif baru kepada jalur cerita yang akan dirancang.

Akan tetapi, tetap saja beberapa kendala terjadi selama proses perancangan, seperti pengalaman membuat komik yang masih minim terutama komik *digital*, wawasan yang kurang luas, dan beberapa konteks masih belum dipahami untuk dibawakan ke alur cerita. Karena dengan beberapa konteks yang belum dipahami, timbul kekhawatiran seperti kelak nantinya akan menimbulkan kesalahpahaman dari segi budaya atau semacamnya.

Singkat kata, dengan dirancangnya karya ini, diharapkan dapat dinikmati oleh *target audience* dan tertarik untuk mengangkat cerita rakyat dengan media apapun.

E. DAFTAR PUSTAKA

Amri, Syaiful. 2019. *Rekacipta Lenong dalam Komedi Betawi*. DKI Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Eisner, Will. 1985, *Comics and Sequential Art*. New York City: W. W. Norton & Company.

Ezokanzo, Tethy, Dian K. 2013, *Komik Cerita Rakyat Indonesia 1*. DKI Jakarta: EduComics.

Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. *Pencak Silat*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Maharsi, Indiria. 2011, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, Scott. 2008, *Understanding Comics: The Invisible Art*. Northampton, Massachusetts: Tundra Publishing.

F. JURNAL

Filistin, Yasmin. (2020). *Perancangan Buku Visual Adaptasi Buku “7 Kebiasaan Remaja yang Sangat Efektif”*, Jurnal DKV, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Setyawan, Fajar Ekka. (2020). *Perancangan Komik Cetak Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah*, Jurnal DKV, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Suhadiyono, Bintang. (2017). *Perancangan Komik “Teh Punya Cerita”*, Jurnal DKV, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

G. WAWANCARA

Amri, Syaiful. penggiat kebudayaan tradisional Betawi. Wawancara dilakukan pada Senin, 17 Februari 2020.

H. TAUTAN

- Amelya, Arai. 2016. *Sudah Punya Pacar, Fachri 'Si Entong' Main Film Komedi Cinta*. <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/indonesia/sudah-punya-pacar-fachri-si-entong-main-film-komedi-cinta-6ac547.html> diunduh pada 27 Januari 2020.
- Amrih, Pitoyo. 2012. *Komik Wayang R.A. Kosasih*. http://www.pitoyo.com/duniawayang/galery////////categories.php?cat_id=59&sessionid=jus44ouh4iqu6q1atarlt6cfr1&l=english. Diunduh pada 13 November 2019.
- Andika Putra. 2020. *Cerita Rakyat Makin Nyaring Berkat Komik Daring*. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20201003224815-241-554068/cerita-rakyat-makin-nyaring-berkat-komik-daring>. Diunduh pada 19 Januari 2021.
- Anonim. 2009. *Singa Betina dari Marunda*. https://www.wikizero.com/id/Singa_Betina_dari_Marunda. Diunduh pada 15 November 2019.
- Anonim, 2012. *Chapter 693*. https://onepiece.fandom.com/wiki/Chapter_693. Diunduh pada 13 Desember 2019
- Anonim. 2015. *NARUTO, CHAPTER 694*. <https://narutoshipudenonline.com/manga/naruto-chapter-694/>. Diunduh pada 13 Desember 2019.
- Anonim. 2017 *Komik Sangkuriang – part 1*. <https://komikkoplak.blogspot.com/2017/12/komik-sangkuriang-part-1.html>. Diunduh pada 19 Januari 2021.
- Anonim. 2018. *Betawi, Suku*. <http://encyclopedia.jakarta-tourism.go.id/post/Betawi-Suku?lang=id>. Diunduh pada 12 November 2019.
- Anonim. 2018. *KostumKomik: Berantas Korupsi dengan Komik*. <https://aclc.kpk.go.id/materi/sikap-antikorupsi/buku/kostumkomik-berantas-korupsi-dengan-komik>. Diunduh pada 13 November 2019.

- Anonim. 2019. *Fire Force, Chapter 169*. <https://fireforce.online/manga/fire-force-chapter-169/>. Diunduh pada 20 November 2019.
- Anonim, 2019, *Kimetsu no Yaiba Chapter & Volumes*. https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/Chapters_and_Volumes. Diunduh pada 13 November 2019.
- Anonim. 2020. *Si Buta Dari Gua Hantu: Putih Hitam Vol 1*. https://bumilangit.fandom.com/wiki/Si_Buta_Dari_Gua_Hantu:_Putih_Hitam_Vol_1. Diunduh pada 22 Januari 2021.
- Anonim. 2020. *Talk Conversation Bubble Man Free Icon of Responsive*. <https://www.pngaaa.com/download/22780>. Diunduh pada 21 Januari 2021.
- Anonim. 2019. *Demon Slayer: kimetsu no yaiba, Chapter 151*. <https://mangaofficial.com/chapter/demon-slayer/page/5/>. Diunduh pada 13 Desember 2019.
- Anonim. 2019. *Kurozumi Orochi*. https://onepiece.fandom.com/wiki/Kurozumi_Orochi. Diunduh pada 15 November 2019.
- ANTV. 2020. *Benyamin Sueb Ogah Jadi Menteri Penerangan*. https://www.babe.news/amp/article/i6784742104577868290?app_id=1124&c=sys&gid=6784742104577868290&impr_id=6785746664763492610&language=id®ion=id&user_id=6706297959892468738. Diunduh pada 27 Januari 2020.
- Arifin, Samsul. 2019. *Padepokan Antah Berantah*. <https://beritagar.id/lomba/komik/galeri/655>. Diunduh pada 27 November 2019.
- Awe, Asnawi. 2014. *Sekilas tentang Masyarakat Betawi*. <http://pakelir.blogspot.com/2014/09/sekilas-tentang-masyarakat-betawi.html>. Diunduh pada 20 Januari 2020.

- Bayu Anggara, Septian. 2018. *15 Potret Lawas Kota Jakarta di Era Penjajahan Belanda. Terasa Sangat Syahdu dan Penuh Nostalgia!*.
<https://www.hipwee.com/travel/15-potret-lawas-kota-jakarta-di-era-penjajahan-belanda-terasa-sangat-syahdu-dan-penuh-nostalgia/>.
Diunduh pada 15 November 2019.
- Bazar, Gani. 2011. *Kepribadian, Masyarakat dan Budaya*.
<https://www.kompasiana.com/ganibazar/5500946ea33311e072511632/kepribadian-masyarakat-dan-budaya>. Diunduh pada 27 Januari 2020.
- Betawi, Anak. 2016. *Sejarah Kemayoran*.
<https://anakbetawiblog.wordpress.com/2016/08/14/sejarah-kemayoran/>.
Diunduh pada 20 Januari 2020.
- Bokenoboke. 2018. *Mitsuri Demon Slayer*.
<https://www.tumgir.com/tag/mitsuri%20demon%20slayer>. Diunduh pada 15 November 2019.
- Fauzi, Anas. 2020. *227+ Senjata Tradisional Indonesia & Keterangannya (dari 34 PROVINSI)*.
https://www.selasar.com/senjata-tradisional/#13_DKI_Jakarta. Diunduh pada 20 Januari 2020.
- Daniswara, Tantomo. 2010. *Kartun Benny & Mice Hari Ini: Edisi Mengenang Gus Dur & Ngopi di Coffee Shop*.
<https://www.kompasiana.com/tamtomo/5500c652813311a219fa7dc5/kartun-benny-amp-mice-hari-ini-edisi-mengenang-gus-dur-amp-ngopi-di-coffe-shop>. Diunduh pada 13 November 2019.
- Genbest.id, Team. *Mengapa Tak Ada Pohon Buah di Hutan Kota Danau Cincin?*.
<https://genbest.kompas.com/read/2018/10/09/20213301/mengapa-tak-ada-pohon-buah-di-hutan-kota-danau-cincin>. Diunduh pada 20 Januari 2020.
- Gurihiru. 2016. *The Unbelievable Gwenpool*.
https://www.marvel.com/comics/creators/322/g_gurihiru. Diunduh pada 14 November 2019.

- Hardiyansyah, Cipto. 2017. *Seni budaya*.
<https://ciptohardiansyah.blogspot.com/2017/10/thanks-for-look-at-my-blog-kesenian-dan.html>. Diunduh pada 27 januari 2020.
- Ilham, Mughnifar. 2018. *Cerita Rakyat*. <https://materibelajar.co.id/cerita-rakyat>. Diunduh pada 21 November 2019.
- Ilmu Populer, Buana. 2014. *Komik Cerita Rakyat Indonesia 1 : Sumatra, Bali, Nusa Tenggara*. <https://www.goodreads.com/book/show/31556101-komik-cerita-rakyat-indonesia-1>. Diunduh pada 22 Januari 2021.
- Krishnan, Yedu. 2018. *Did Katakuri completely lose or did he just call it a day as he knew that Luffy would come again?*. <https://www.quora.com/Did-Katakuri-completely-lose-or-did-he-just-call-it-a-day-as-he-knew-that-Luffy-would-come-again>. Diunduh pada 15 November 2019.
- Pendidikan.id. 2017. *Komik Edukasi: Ingatkan Pentingnya Vaksin Pada Anak-anak dan Orang Tua*. <https://pendidikan.id/news/komik-edukasi-ingatkan-pentingnya-vaksin-pada-anak-anak-dan-orang-tua/>. Diunduh pada 19 Januari 2021.
- Prasetyo, Andreas eko. 2018. *Dari Tempat Tawanan, Muncul Alat Canggih yang Disulap dari Barang Rongsokan*. <https://jambi.tribunnews.com/2018/08/14/dari-tempat-tawanan-muncul-alat-canggih-yang-disulap-dari-barang-rongsokan>. Diunduh pada 20 Januari 2020.
- Prasetyo, Bimo. 2017. *Yuk ke Cagar budaya betawi setu babakan!*. <https://bimaprasyoblog.wordpress.com/2017/07/20/yuk-ke-cagar-budaya-betawi-setu-babakan/>. Diunduh pada 20 Januari 2020.
- Prasetya, Ilham. 2017. *Pengertian Komik Menurut Para Ahli, Ciri-Ciri Komik dan Sejenisnya*. <https://www.ayoksinau.com/pengertian-komik-menurut-para-ahli-ciri-ciri-komik-dan-jenis-jenis-komik-ayoksinau-com/>. Diunduh pada 12 November 2019.

- Narriswari, Sita. 2018. *Masyarakat Betawi, Aseli?*
<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/01/02/masyarakat-betawi-aseli>. Diunduh pada 13 November 2019.
- Rahman Tohir, Jaisy. 2018. *Mantan Wagub DKI Jakarta Bunyamin Ramto Beri Masukan ke Sandiaga Soal Penataan Tanah Abang*.
<https://jakarta.tribunnews.com/2018/03/07/mantan-wagub-dki-jakarta-bunyamin-ramto-beri-masukkan-ke-sandiaga-soal-penataan-tanah-abang>. Diunduh pada 15 November 2019.
- Reis, Antonio dan Prasetyo BM. 2019. *Revitalisasi Adat Dalam Feset Tohalat Mollo 2019*. <https://cared.oia.ugm.ac.id/2019/07/25/revitalisasi-adat-dalam-feset-tohalat-mollo-2019/>. Diunduh pada 27 Januari 2020
- Rojak, Abdul. 2012. *Mirah, Perempuan Jawara dari Betawi*.
https://www.kompasiana.com/abdul_rojak/5510d6b7813311583bbc6e77/mirah-perempuan-jawara-dari-betawi. Diunduh pada 14 November 2019.
- Schtickfigures. 2015. *Hate by Kharisma Jati*.
<https://recastkeys.wordpress.com/2015/06/18/hate-by-kharisma-jati/>.
Diunduh pada 21 November 2019.
- Ylla. 2017. *Instagram Post*. www.instagram.com/yllya. Diunduh Pada 13 November 2019.
- Wirayudha, Randy. 2019. *Connie Sutedja Si Ratu Vespa*.
<https://historia.id/kultur/articles/connie-sutedja-si-ratu-vespa-DLNMA/page/1>. Diunduh pada 27 Januari 2020.
- Zavara. 2017. *Komik Biografi Hasan Al-Banna*.
<https://www.goodreads.com/book/show/34601018-komik-biografi-hasan-al-banna>. Diunduh pada 13 November 2019.