

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Will Eisner menyebut bahwa komik merupakan *Sequential Art* atau gambar-gambar yang berurutan. Jika gambar-gambar itu berdiri sendiri dan dilihat secara satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik (McCloud, 1993, hlm. 5). Komik juga bisa diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang terdapat pada surat kabar, majalah atau yang lainnya, yang pada umumnya berisi narasi lucu dan mudah untuk dicerna (Setiawan, 2002, hlm.22). Selain itu, komik bisa didefinisikan sebagai narasi yang dibuat menggunakan gambar yang berbentuk strip atau panel dan teks verbal dari kiri ke kanan ataupun sebaliknya (Danesi, 2004, hlm. 223).

Sebagai karya seni berbentuk gambar dan tulisan, komik bisa menjadi media yang efektif untuk menyampaikan sesuatu. Fungsi dibuatnya komik bisa bermacam-macam, tergantung komikus itu sendiri ingin menyampaikan apa pada karyanya itu. Tidak hanya sebagai suatu sarana hiburan, komik juga bisa dipakai sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, *marketing* untuk sebuah produk dan jasa, hingga propaganda suatu golongan. Semua itu bisa dibuat karena komik memang suatu media yang mudah untuk mendapatkan perhatian dan efektif untuk menyampaikan pesan (Gunawan, 2022, hlm. 39).

Komik dengan bentuk gambar berseri mempunyai suatu keunikan tersendiri menjadi sebuah media pembelajaran yang bisa meningkatkan motivasi belajar bagi siswa (Rosida dan Hastuti, 2020, hlm. 226). Sebuah komik juga bisa dengan bebas diisi muatan isi materi dan bahasa yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran (Rosyida, 2019, hlm. 60). Gunawan (2022, hlm. 40) memberi kesimpulan bahwa komik bisa menjadi media yang bisa dipakai dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Media komik tentunya memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya, komik memiliki

kelebihan pada desainnya yang berupa kumpulan gambar berseri yang ditambahkan dengan teks-teks untuk memperkuat konteks dan isi materi di dalamnya.

Komik juga bisa menjadi media untuk marketing atau promosi barang maupun jasa, dikarenakan dalam kegiatan promosi diperlukan sebuah komunikasi yang baik, agar informasi yang disampaikan dapat diterima khalayak umum secara utuh. Serta dalam komik juga promosi bisa dibuat lebih menarik dengan menggunakan gambar, balon kata, dan cerita yang mengarahkan pelanggan ke produk atau jasa yang sedang dipromosikan (Putra, 2019, hlm. 4). Putra juga menambahkan bahwa untuk efektivitas promosi melalui komik, maka perlu terlebih dahulu mengetahui jenis-jenis komik berdasarkan penampilannya. Dalam pengemasannya komik dibagi menjadi empat jenis, yaitu: Komik Strip, Komik Humor, dan Komik Petualangan (Putra, 2019, hlm. 5). Maka untuk kegiatan promosi, komik strip adalah pilihan yang paling tepat. Hal ini disebabkan bahwa komik strip tidak memerlukan cerita yang panjang, sehingga *audiens* dapat memperoleh informasi lebih cepat. Setiap gambar komik strip memiliki informasi yang padat karena panelnya yang kecil. Hal ini yang membuat komik strip yang disuguhkan tidak terlalu rumit. Komik strip memiliki ciri bahwa penerapan pesan promosi akan lebih efektif karena *audiens* atau calon konsumen dapat dengan cepat mengetahui apa yang dipromosikan dan mendapatkan cerita menarik dari promosi yang disuguhkan dengan komik. Salah satu keuntungan dari menggunakan komik strip untuk melakukan promosi adalah bahwa promosi tersebut dapat menjadi lebih menarik karena didukung dengan cerita, ilustrasi, teks balon kata, dan cerita yang tidak terlalu panjang (Prayoga, 2020, hlm. 88).

Selain itu, komik juga bisa menjadi media propaganda suatu golongan tertentu. Propaganda dapat didefinisikan sebagai usaha untuk membentuk atau mengubah sikap, pemikiran, dan tindakan suatu kelompok yang menjadi sasarannya melalui simbol-simbol verbal, tulisan dan perilaku dengan menggunakan media seperti buku, film, pamflet, televisi, dan lain-lain (Seorapto, 1997, hlm. 15). Untuk mencapai tujuannya. Propaganda harus memiliki hubungan antara dirinya dan sasarannya menurut kepentingan ataupun pandangan hidup sasarannya tersebut. Hal itu yang menjadi penekanan bagi pelaku propaganda untuk mendekati minat dan sifat yang sama dengan sasarannya (Munthe, 2012, hlm. 40).

Sebagai negara industri yang maju, Jepang menggunakan komik sebagai alat propaganda untuk mendominasi perkembangan politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Komik menjadi sarana Jepang untuk menyampaikan nilai-nilai negaranya ke masyarakat internasional. Propaganda dalam komik ini dapat dilihat dari simbol-simbol Jepang yang terdapat dalam komik, seperti pakaian tradisional, bendera, gaya hidup, festival budaya, sastra, dan lainnya. Hampir semua aspek kebudayaan dapat dijadikan propaganda karena memiliki pengaruh yang bersifat propaganda (Saptriana 2006, hlm. 15).

Dilihat dari banyaknya fungsi komik yang ada, bisa diartikan bahwa komik adalah media komunikasi yang populer, tetapi yang paling sedikit diperbincangkan di dalam tulisan ilmiah, khususnya mengenai sejarah dan perkembangannya. Sejauh ini jumlah kajian tentang komik di Indonesia sangat tidak seimbang dibandingkan dengan popularitas ataupun usia keberadaan komik itu. Sejarah komik di Indonesia, melalui komik strip yang bersambung di media cetak, mencatat *Put On* di surat kabar *Sin Po* sebagai komik Indonesia terawal pada 1931 dan komik *Mentjari Poetri Hidjaoe*, karya Nasroen A.S, mengisi lembaran-lembaran mingguan *Ratoe Timoer* sejak 1939 (Gumira 2022, hlm. 2).

Dengan kata lain, sejarah komik di Indonesia sudah terentang selama 90 tahun lebih. Namun, dalam kurun waktu itu, terlalu sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia. Di antara yang sedikit itu sangat menonjol *Les Bandes Dessinees Indonesiennes*, yaitu disertasi Marcel Bonnef yang selesai ditulis pada tahun 1972 untuk diuji di Prancis, dan terbit dalam bahasa Prancis pada tahun 1976. Disertasi tersebut baru diterjemahkan dan diterbitkan di Indonesia sebagai buku pada tahun 1998 oleh Kepustakaan Populer Gramedia (Lubis, 2009, hlm. 40). Dalam karya Bonnef (1998, hlm, 11) disana diungkapkan bahwa hanya terdapat beberapa artikel di surat kabar dan majalah selama penelitiannya di Indonesia. Tepatnya hanya 16 artikel, yang berasal dari Ekspres, Tempo, Kompas, dan mingguan Indonesia Raya, diantara tahun 1970 sampai 1971. Artikel-artikel itu pun bukan suatu perbincangan ilmiah, melainkan liputan jurnalistik tentang dunia komik, profil komikus, dan sangat sedikit yang memperbincangkan komik sebagai komik itu sendiri.

Padahal jika dilihat dari sejarah panjangnya, komik telah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia sejak zaman dulu. Adegan demi adegan yang diceritakan secara berurutan dalam gambar-gambar yang terlukis dalam gua-gua prasejarah, seperti lukisan babi kutil di gua Leang Tedongge dan relief-relief yang ada dalam Candi Prambanan yang mengisahkan kisah Ramayana menjadi cikal bakal komik yang kita kenal sekarang (Lubis, 2009, hlm. 59). Memang jika mengacu pada pengertian komik sebagai gambar yang berurutan menjadi sebuah cerita seperti yang dikemukakan Eisner dan McCloud, maka gambar atau ukiran pada dinding candi dapat dikategorikan sebagai komik.

Saat penjajahan Jepang sekitar dekade 1940-an, peran pers dan media terbatas dan hanya digunakan sebagai alat propaganda Jepang. Meski demikian, komik-komik Indonesia tetap muncul dan tidak terkait dengan propaganda Jepang. Salah satunya adalah *Legenda Roro Mendut* karya B. Margono yang diterbitkan tahun 1942. Komik Amerika mulai merambah pasar Indonesia sekitar tahun 1947 dengan diterbitkannya *Tarzan* oleh penerbit Keng Po. Setelah itu, banyak komik asing seperti *Rip Kirby*, *Phantom*, dan *John Hazard* beredar di Indonesia. Perkembangan komik Indonesia dipengaruhi oleh komik Amerika, seperti komik *Sri Asih* yang diterbitkan tahun 1954 oleh penerbit Melodi di Bandung (Soedarso, 2015, hlm. 499).

Sekitar tahun 1947, komik Amerika mulai mempengaruhi pasar Indonesia dengan munculnya *Tarzan* yang diterbitkan oleh Keng Po. Berbagai komik asing seperti *Rip Kirby*, *Phantom*, dan *John Hazard* pun mulai dikenal di dunia komik Indonesia. Untuk melawan pengaruh komik asing ini, muncul komik Sie Djie Koei dengan gaya gambar Cina yang menjadi pelopor komik silat populer di Indonesia sekitar tahun 1968. Pada era yang sama, terbit juga komik-komik seperti *Sri Asih*, *Putri Bintang* dan *Garuda Putih* yang sering dianggap meniru komik asing. Sebagian pendidik mengkritik komik sebagai media yang tidak mendidik dan hanya mempromosikan budaya asing, mengabaikan budaya lokal. Tanggapan terhadap kritik ini datang dari penerbit seperti Keng Po dan Melodi yang menerbitkan komik-komik dengan fokus pada budaya nasional seperti Lahirnya *Gatotkaca* dan *Mahabarata*. Selain cerita pewayangan, komik Indonesia pada masa itu juga mengangkat cerita dan tema utama dari budaya daerah, seperti terlihat dalam komik

Lutung Kasarung, Berdirinya Majapahit, Damar Wulan, dan lainnya (Mataram, 2015, hlm. 14).

Firdausi (2019) menjelaskan bahwa pada awal 1960-an sering disebut sebagai "Periode Medan" karena komik Indonesia banyak beredar di kota Medan. Alasannya adalah penurunan peredaran komik di pulau Jawa dan banyaknya komik yang menceritakan budaya, kisah, dan legenda Minangkabau. Di Medan, tidak hanya komik dengan tema Minangkabau, tetapi juga komik dengan tema nasionalisme sering muncul. Dengan adanya peningkatan ketegangan politik di Indonesia terkait konflik atas Irian Barat dengan Belanda, muncul komik yang menceritakan perjuangan melawan imperialisme dan kolonialisme. Tentu saja, ini dipengaruhi oleh peran tak langsung Presiden Soekarno, yang menjadi pemimpin dan contoh dalam melawan penjajahan.

Pada awal era Orde Baru, pemerintah mengawasi semua media massa, termasuk komik. Beberapa pembuat komik, seperti Ganes TH, pernah diperiksa oleh otoritas karena karyanya di media Warta Bhakti. Untuk melindungi hak dan kepentingan pembuat komik, dibentuklah IKASTI (Ikatan Seniman Tjergamis Indonesia). Pada masa ini, komik Indonesia mengalami kebangkitan dan memberikan awal munculnya komik-komik dengan tema silat, yang sebelumnya telah dimulai oleh komik Sie Djie Koei. Karya-karya seperti *Si Buta Dari Gua Hantu* (Ganesh TH), *Panji Tengkorak* (Jan Jaladara), *Godam* (Wid NS) dan *Gundala* (Hasmi) adalah beberapa komik yang sangat populer pada masa itu (Lubis, 2009, hlm. 62).

Setelah reformasi, variasi dan tema komik di Indonesia semakin beragam, ditampilkan melalui berbagai medium. Sekarang, komik tidak hanya tersedia dalam format cetak, tetapi juga dapat dinikmati secara elektronik atau digital. Dengan adanya isu seni rupa kontemporer, pemikiran seniman di dunia komik semakin maju. Seniman mulai merenungkan definisi komik dan bisa lebih bereksperimen melalui komik saat ini.

Dilihat dari sejarah yang cukup panjangnya dunia komik di Indonesia, tentu saja ini telah banyak melahirkan komikus-komikus yang telah banyak membuat karya-karya yang dikenal oleh masyarakat. Sebagai contoh Raden Ahmad Kosasih yang sekarang dikenal sebagai Bapak Komik Indonesia. Pada tahun 1953, melalui

sebuah iklan, penerbit Melodi Bandung merekrut RA Kosasih pada tahun 1953, yang pada saat itu bekerja sebagai ilustrator di Kebun Raya Bogor. Mereka memintanya untuk membuat komik *superhero*, yang pada saat itu sedang menjadi tren di Amerika. Kosasih menjawab permintaan ini dengan menciptakan komik petualangan seorang wanita super bernama *Sri Asih*, yang diterbitkan pada tahun 1954. Komik ini merupakan komik pertama dalam bentuk buku, yang dicetak sebanyak 3000 eksemplar pada saat itu. Setelah sukses dengan karya *superhero*-nya, Kosasih kembali membuat karya bertemakan pewayangan seperti *Mahabhrata* dan *Ramayana* (Mataram, 2015, hlm. 14).

Jika Kosasih terkenal dengan komik mengenai *superhero* dan pewayangannya, maka Ganes T.H terkenal dengan komik silatnya. Tokoh "Si Buta Dari Gua Hantu" yang diciptakan menjadi lambang identitasnya dan menjadi karakter komik lokal yang paling terkenal sepanjang sejarah. Komik *Si Buta Dari Gua Hantu* merupakan komik silat pertama di Indonesia. Edisi pertamanya sukses besar, memicu "demam silat" dalam industri komik Indonesia, dengan banyak komikus lain yang mencoba meniru kesuksesan Si Buta. Disebutkan bahwa edisi pertama komik Si Buta dicetak hingga ratusan ribu kopi. Kisah dalam komik-komiknya sangat disukai pembaca komik Indonesia pada era tahun 1970-an sampai 1980-an (Imanda, 2014, hlm. 49).

Selain kedua komikus di atas yang telah dianggap sebagai *Maestro* di dunia komik Indonesia. Ada komikus yang dianggap sebagai *underdog* dari Bandung yang kesuksesannya tidak kalah dengan kedua komikus di atas. Beliau adalah Tatang Suhenra atau yang lebih akrab disapa dengan Tatang S. Iman (2022) menjelaskan, Tatang S merupakan komikus yang berdarah sunda, yang lahir di Kota Bandung. Tidak banyak diketahui mengenai latar belakang keluarganya, akan tetapi Tatang S lahir dari keluarga yang berkecukupan yang bisa memfasilitasi dirinya pada saat awal merintis menjadi komikus. Pada awal kariernya di tahun 1966, Tatang S membuat komik bertema romansa remaja seperti, *Emas Hilang Intan Gantinya* (1966), *Titik Embun di Kala Subuh* (1967), *Diana* (1968), dan *Kabut yang Suram* (1969).

Pada tahun 1970 ketika munculnya "demam silat" yang dipopulerkan oleh Ganes T.H, Tatang S mengikuti arus dengan membuat komik bertemakan silat juga,

bahkan beliau pernah tersangkut kasus plagiarisme karena membuat komik yang berjudul *Si Gagu dari Goa Hantu* yang mengacu pada *Si Buta dari Gua Hantu* karya Ganes T.H. Akan tetapi pada tahun 1980, ketika Tatang S membuat komik dengan tokoh Punakawan (Petruk & Gareng), komiknya sangat laku di pasaran karena gaya penceritaan Tatang S dan isi cerita dari komik tersebut *relate* dengan kehidupan masyarakat pada masa itu.

Petruk dan Gareng digambarkan sebagai pemuda yang pengangguran, sesekali kerja serabutan, punya banyak hutang, dan suka bermain. Walaupun seperti itu, mereka sangat pandai untuk merayu perempuan yang mereka sukai, berpenampilan keren, dan sering membantu warga sekitar. Menurut Gunawan, Petruk dan Gareng dipilih menjadi tokoh utama dengan watak seperti itu adalah cara dari Tatang S untuk menyampaikan pesan bahwa cerita-ceritanya adalah kisah rakyat jelata. Karena dalam penceritaannya tokoh Petruk dan Gareng bisa merepresentasikan kelompok masyarakat Indonesia yang memiliki kesulitan dan masalah yang sering kali menjadi hambatan dalam mencapai impian mereka (Gunawan, 2016, hlm. 72). Hal yang menariknya lagi dari karya Tatang S adalah beliau sering kali mengadopsi komik-komik populer dari luar seperti *Batman*, *Megaloman*, hingga *Ninja Turtle* untuk diterapkan pada karyanya yang berlatar di Tumaritis itu. Ini bertujuan agar masyarakat yang tidak bisa mengakses komik-komik dari luar, bisa merasakan cerita-cerita tersebut dengan nuansa lokal dan bisa dengan mudah untuk diakses oleh semua kalangan. Karya-karyanya inilah yang mengantarkan beliau pada saat itu menjadi menjadi komikus dengan penjualan dan bayaran tertinggi di Bandung pada tahun 1980-an (Teguh, 2018).

Selain itu, hal yang menjadi ciri khas dari Tatang S adalah di setiap edisinya, Tatang S selalu membukanya dengan kalimat "Salam manis tidak akan habis. Salam sayang tidak akan pernah hilang. Untuk semua pecinta karya saya". Kalimat tersebut sangat ikonik dan membekas di benak semua penikmat karya Tatang S. Mulai pada tahun 2000, setiap karya dari Tatang S selalu dipasang fotonya dan memakai nama lengkapnya yaitu Tatang Suhenra. Pemasang foto tersebut oleh penerbit T.B. Sandro Jaya Agency, bertujuan untuk membedakan karya asli dengan yang bajakan. Sayangnya setelah tahun 2000, Tatang S kurang aktif membuat karya karena sakit. Hingga pada akhirnya di tahun 2003, Tatang S meninggal karena

penyakit diabetes yang dideritanya (Cobreti, 2023, Tatang S : “Salam manis tidak akan habis. Salam sayang tidak akan hilang. Untuk semua pecinta karya saya”).

Meskipun Indonesia memiliki sejarah yang panjang di dunia komik, akan tetapi di luar dari itu masih kurangnya literatur yang membahas mengenai komikus-komikus senior yang juga berpengaruh bagi perkembangan komik di Indonesia. Hal ini bisa kita lihat dari fakta bahwa sejarah komik Indonesia yang sudah terentang selama 90 tahun lebih namun hanya sedikit karya ilmiah yang mengkaji komik Indonesia. Tentunya dengan kurangnya literatur akan hal itu, ini bisa menjadi hambatan bagi para komikus sekarang untuk mengambil referensi dan motivasi untuk terus berkarya dalam membuat komik (Ajidarma, 2011, hlm. 2).

Pembahasan terkait Tatang S dan karya-karyanya sebelumnya sudah ada yang menggalinya. Gunawan, dkk (2016), dan Endarini (2018) mengkaji tentang gaya visual storytelling Tatang S. Pardini, dkk (2016) mengkaji bagaimana Tatang S menggambarkan kelas bawah pada tokoh punakawan dalam karyanya. Lalu ada Ranuhandoko dan Sidhartani (2019) mengkaji mengenai budi pekerti yang tersimpan dalam cerita punakawan karya Tatang S. Mahendra (2022) dalam penelitiannya mengenai parodi dan politik dalam desain grafis, menyinggung tentang Tatang S dan komik punawakan miliknya. Sedangkan Laksono dan Aryanto (2020) mengkaji rancangan urban toys yang terinspirasi dari komik Tatang S.

Sementara kajian mengenai latar belakang Tatang S menjadi komikus, perkembangan karya-karyanya, hingga dampak dari karya-karya Tatang S terhadap perkembangan komik di Indonesia belum dibahas oleh para peneliti sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat perjalanan hidup komikus Tatang Suhenra dan karya-karyanya ke dalam penelitian yang berjudul “Perkembangan komik Tatang Suhenra (1966-2000)”. Maksud dari topik penelitian ini yakni bagaimana perjalanan Tatang Suhenra sebagai seorang komikus dan menganalisis karya-karyanya yang menjadi alasan kenapa karya-karya beliau menjadi diminati oleh masyarakat. Kemudian untuk periodisasi, peneliti mengambil rentang tahun 1966-2000 karena diketahui pada tahun 1966-an merupakan awal beliau membuat karya dan terjun menjadi seorang komikus, sedangkan tahun 2000 merupakan terakhir beliau membuat karya dan pensiun sebagai seorang komikus karena terkendala kesehatan. Dengan mengetahui hal

tersebut, peneliti berharap bahwa kajian ini memperkaya penelitian mengenai perkembangan komik di Indonesia beserta tokoh-tokohnya, dan bisa dijadikan sebagai referensi oleh para komikus saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang penelitian ini, muncul masalah utama yaitu “Bagaimana Perkembangan Komik Tatang Suhenra (1966-2000)?” Agar lebih terfokus pada masalah tersebut, peneliti membagi ke beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

1. Apa yang melatarbelakangi Tatang S. dalam menjadi komikus?
2. Bagaimana perkembangan komik karya Tatang S. (1966-2000)?
3. Bagaimana dampak komik karya Tatang S. dalam perkembangan sejarah komik di Indonesia (1966-2000)?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terbagi ke dalam tujuan umum dan tujuan khusus. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengangkat sejarah dan Perkembangan Komik Tatang Suhenra (1966-2000). Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini di antaranya:

1. Menjelaskan latar belakang Tatang S. dalam menjadi komikus
2. Menjelaskan perkembangan komik karya Tatang S. (1966-2000)
3. Menganalisis dampak dari komik karya Tatang S. dalam perkembangan sejarah komik di Indonesia (1966-2000)

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang Perkembangan Komik Tatang Suhenra (1966-2000) bagi masyarakat luas pada umumnya dan bagi pecinta komik pada khususnya. Peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis di antaranya:

1. Memperkenalkan Tatang S. sebagai komikus Indonesia
2. Memperkenalkan komik karya-karya dari Tatang S.

Abdul Halim, 2024

PERKEMBANGAN KOMIK TATANG SUHENRA (1966-2000)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Memperkaya penelitian tentang sejarah dan perkembangan komik di Indonesia
4. Menjadi referensi bagi komikus di Indonesia

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Berdasarkan Sistematika Penelitian Karya Ilmiah UPI 2021, adapun struktur organisasi yang akan dijelaskan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab, di antaranya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, memaparkan mengenai pokok pikiran yang berkaitan dengan latar belakang masalah. Pada bagian ini peneliti membahas latar belakang masalah yang diangkat peneliti, yaitu “Perkembangan Komik Tatang Suhenra (1966-2000)”. Selain itu, peneliti pun memaparkan secara singkat, padat dan jelas mengenai apa itu komik, perkembangan komik di Indonesia, serta tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam perkembangan komik di Indonesia. Selain latar belakang, bab ini juga terdiri dari rumusan masalah dengan bentuk pertanyaan yang memiliki tujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengkaji pembahasan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi yang menjadi pedoman peneliti dalam penelitian skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, menjelaskan mengenai beberapa pengertian teori dan konsep dari berbagai literatur seperti buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, maupun disertasi yang dikutip peneliti sebagai referensi yang dapat mendukung peneliti dalam kajian peran Tatang Suhenra dalam perkembangan komik di Indonesia. Selain itu, bab ini juga menjelaskan penelitian terdahulu serta berbagai sumber yang akan peneliti gunakan dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini membahas mengenai metode dan teknik penelitian yang akan peneliti gunakan dalam melakukan penelitian ini. Peneliti menggunakan metode sejarah yang terdiri dari Heuristik, Kritik Internal dan Eksternal, dan Historiografi.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan mengenai rumusan masalah yang ada dalam Bab I. Pembahasan dalam bab ini dimulai dengan menjelaskan Biografi dan latar belakang Tatang Suhenra menjadi seorang komikus, Selanjutnya memaparkan mengenai karya-karya Tatang Suhenra. Terakhir, peneliti akan

memaparkan dampak karya-karya Tatang Suhenra dalam perkembangan komik di Indonesia.

Bab V Simpulan Implikasi dan Rekomendasi, merupakan kesimpulan dari analisis peneliti secara keseluruhan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil temuan ini merupakan interpretasi peneliti mengenai pembahasan secara singkat, peneliti pun menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kata sempurna maka dalam bab ini pun akan dituliskan saran dan rekomendasi dari peneliti yang diajukan kepada berbagai pihak untuk mengembangkan hasil kajian dengan tema yang sama.