

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK *DULMULUK* DALAM KITAB  
“SYAIR ABDUL MULUK” KARYA RAJA ALI HAJI**



**Diajukan Oleh :  
MUHAMMAD HAFIZ  
061150003**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat - Syarat  
Guna Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2018**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN KOMIK *DULMULUK* DALAM KITAB  
“SYAIR ABDUL MULUK” KARYA RAJA ALI HAJI**



**Diajukan Oleh :  
MUHAMMAD HAFIZ  
061150003**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat - Syarat  
Guna Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2018**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA**

**NAMA** : MUHAMMAD HAFIZ  
**NOMOR POKOK** : 061150003  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (DIII)  
**JUDUL LTA** : PERANCANGAN KOMIK  
*DULMULUK*DALAM KITAB “SYAIR  
ABDUL MULUK” KARYA RAJA ALI  
HAJI

**Tanggal** : 25 Juli 2018  
**Pembimbing,**

**Mengetahui,**  
**Direktur,**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN :0208058801**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**

**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA**

**NAMA** : MUHAMMAD HAFIZ  
**NOMOR POKOK** : 061150003  
**PROGRAM STUDI** : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (DIII)  
**JUDUL LTA** : PERANCANGAN KOMIK  
*DULMULUK* DALAM KITAB “SYAIR  
ABDUL MULUK” KARYA RAJA ALI  
HAJI

**Tanggal** : 25 Juli 2018

**Tanggal** : 25 Juli 2018

**Penguji 1,**

**Penguji 2,**

**Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.** **Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom**  
**NIDN :0205108901** **NIDN : 0224048203**

**Menyetujui,**

**Direktur,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

Boleh Jadi Kamu Membenci Sesuatu, Padahal Ia Amat Baik Bagi Kamu. dan Boleh Jadi Kamu Mencintai Sesuatu, Padahal Ia Amat Buruk Bagi Kamu. Allah Maha Mengetahui Sedangkan Kamu Tidak Mengetahui”

~ Al-Baqarah: 216

“I’d Rather be Hated for Who I am Than Loved For Who I am Not”.

~ Kurt Cobain

“Jika Hanya Duduk dan Menunggu, Apa Bedanya Kita dengan Orang yang Sudah Mati?”

~ Hafiz

**Kupersembahkan kepada :**

- Allah SWT
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara-saudariku tersayang
- Sahabat – sahabatku yang selalu ceria
- Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn., atas bimbingannya
  - Para pendidik yang kuhormati
  - Para Staff BAAK PalComTech
  - Teman-teman seperjuangan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadapan Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho yang dilimpahkan-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “PERANCANGAN KOMIK *DULMULUK* DALAM KITAB ‘SYAIR ABDUL MULUK’ KARYA RAJA ALI HAJI”. Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi persyaratan akademis meraih gelar Diploma III (D3) program studi Desain Komunikasi Visual, Politeknik PalComTech.

Penulisan dan penyusunan tugas akhir ini meninggalkan begitu banyak cerita. Mulai dari proses pencarian ide, perancangan komik dan karakter yang bertepatan dengan bulan ramadhan dan juga lebaran. Angin malas sering menghantui penulis mengerjakan tugas akhir ini. Penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada, kedua orang tua yaitu Asrul Hery dan Emalya yang selalu menasehati dan mendukung penulis, Saudari penulis Adelin dan Sandrina yang juga membantu dalam hal – hal kecil, Putri Gyd yang terus menerus memotivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, teman – teman penulis Andre, Pepeb, Muharry, Al Hafiz, Bari, Jejep, Atma dan yang lainnya karena telah membantu serta menghibur penulis saat pengerjaan tugas akhir ini, teman – teman DKV, Adit, Deski, Dimas, Fahmi, Husni, Randi, Tono, Wahyu, Della, Gustia yang kompak bahu – membahu mengerjakan semua tugas dari awal semester, dan kepada Griewie kucing yang selalu menemani dan mengganggu penulis saat pengerjaan tugas akhir ini.

Terima kasih sebesar – besarnya juga penulis ucapkan kepada Direktur Politeknik PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Pembantu Direktur 1, Bapak D.Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Muhammad Ridho Ardiansyah, S.Kom., M.Kom., dan kepada Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn., selaku pembimbing.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menginspirasi bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Juli 2018

Penulis

## **ABSTRACT**

MUHAMMAD HAFIZ. *Abdul Muluk Comic Design In The Book Of “Syair Abdul Muluk” Created By Raja Ali Haji*

*Preserving local arts is an obligation of every society, especially young people. Unfortunately, this regional arts has begun to forgotten because the young people more interest to foreign culture. As a result many young people are starting to leave the traditional arts of the region. The lack of re-introduction and regeneration to the general public to continue this artistry is one that makes it start to be forgotten. To introduce it to young people must have to use media close to the young man himself, which of them is a comic. In Indonesia right now, many people like to read comics, the prove is in social media like instagram comics account have so many followers. Based on this, the authors conducted a study entitled ‘**Abdul Muluk Comic Design in the Book of “Syair Abdul Muluk” Created by Raja Ali Haji**’ the purpose is to re-introduction this traditional arts for every society especially youn people. This comis using hybrid technique where’s writer draw it with pencil and then through the coloring process with Adobe Photoshop Cs6. This research can be a guide for the better research tomorrow.*

**Keywords: Comic, Regional Arts, Design, Graphic Design, Illustration**



## ABSTRAK

MUHAMMAD HAFIZ. Perancangan Komik Abdul Muluk Dalam Kitab “Syair Abdul Muluk” Karya Raja Ali Haji

Melestarikan kesenian daerah merupakan kewajiban setiap masyarakat khususnya anak muda. Sayangnya, kesenian daerah ini sudah mulai tergerus oleh budaya asing yang tak terbendung lagi. Akibatnya banyak anak muda yang mulai meninggalkan kesenian tradisional daerahnya. Minimnya pengenalan kembali dan regenerasi kepada masyarakat umum untuk terus meneruskan kesenian ini menjadi salah satu yang membuatnya mulai terlupakan. Untuk mengenalkannya kepada anak muda tentunya harus menggunakan media yang dekat dengan anak muda itu sendiri, salah satunya adalah komik. DiIndonesia saat ini komik banyak digemari masyarakat, terbukti di media sosial seperti *Instagram* pengikut akun komik cukup banyak. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan penelitian yang diberi judul “**Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam Kitab Syair Abdul Muluk**” Karya Raja Ali Haji” dengan tujuan mengenalkan kembali kesenian *Dulmuluk* ini kepada masyarakat umum khususnya anak muda. Pembuatan komik ini menggunakan teknik *hybrid* dimana komik digambar secara manual lalu kemudian melalui proses pewarnaan digital dengan menggunakan *AdobePhotoshopcs6*. Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk penelitian selanjutnya untuk mencapai penelitian yang lebih baik.

**Kata Kunci : Komik, Kesenian Tradisional, Desain, Desain Grafis, Ilustrasi**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSTUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB 1     PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	3
1.4.2.1 Manfaat Bagi Penulis .....	3
1.4.2.1 Manfaat Bagi Akademik .....	4
1.4.2.1 Manfaat Bagi Umum.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 <i>Dulmuluk</i> .....	6
2.1.1.1 Sejarah <i>Dulmuluk</i> .....	6
2.1.1.2 Syair Abdul Muluk.....	6
2.1.1.3 Ringkasan Cerita dari Syair Abdul Muluk.....	9
2.1.2 Komik.....	12

2.1.2.1 Jenis Komik.....	12
2.1.2.2 Gaya Gambar Komik .....	18
2.1.2.3 Elemen Komik .....	20
2.1.2.4 Teknik Pembuatan Komik.....	24
2.1.3 Desain Karakter .....	24
2.1.4 <i>Storyboard</i> .....	25
2.2 Penelitian Terdahulu .....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Tempat dan Jadwal Penelitian.....	30
3.1.1 Tempat Penelitian.....	30
3.1.2 Jadwal Penelitian.....	31
3.2 Jenis Data .....	31
3.2.1 Data Primer .....	31
3.2.2. Data Sekunder .....	32
3.3 Teknik Perancangan .....	32
3.3.1 Konsep Visual .....	32
3.3.1.1 Gaya Ilustrasi .....	32
3.3.1.2 Konsep Huruf .....	33
3.3.1.3 Konsep Warna.....	34
3.3.1.4 Tokoh Karakter dalam Komik .....	35
3.3.1.5 Sinopsis Cerita .....	35
3.3.1.6 Target Pembaca.....	36
3.3.1.7 Ukuran dan Jenis Kertas Cetak Komik .....	37
3.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	37
3.5 Alat dan Bahan .....	37
3.6 Tahap Pengerjaan .....	38
3.6.1 Tahap Pertama.....	38
3.6.2 Tahap Kedua .....	38
3.6.3 Tahap Ketiga .....	39

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	40
-----------------	----

4.1.1 Analisis Visual .....	40
4.1.1.1 <i>Storyline</i> .....	41
4.1.1.2 <i>Storyboard</i> .....	42
4.1.1.3 Format <i>Layout</i> .....	43
4.1.1.4 Perancangan Karakter .....	44
4.1.1.5 Sketsa Komik .....	46
4.1.1.6 <i>Outlining</i> Komik .....	47
4.1.1.7 <i>Tracing Outline</i> Komik .....	48
4.1.1.8 <i>Coloring</i> Komik .....	49
4.1.1.9 Balon Kata dan Narasi .....	50
4.1.1.10 Batas <i>Chapter</i> dan <i>Credit</i> Komik .....	51
4.1.1.11 Sampul Depan dan Belakang .....	51
4.1.2 Analisis Huruf .....	55
4.1.3 Analisis Warna .....	56
4.1.3 Sinopsis Cerita .....	58
4.2 Pembahasan .....	58
4.2.1 Ilustrasi dan Pewarnaan Komik .....	59
4.2.2 Penempatan Balon Kata atau Narasi .....	62
4.2.3 Pembatas Chapter .....	63
4.2.4 Sampul Depan dan Belakang .....	64
4.2.5 Hasil Akhir .....	66
<b>BAB V    PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	67
5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>HALAMAN LAMPIRAN</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Melestarikan kesenian daerah merupakan kewajiban setiap masyarakat khususnya anak muda. Kesenian daerah sekarang ini telah tergerus oleh budaya luar yang sudah tak terbendung lagi. Akibatnya banyak anak muda yang meninggalkan bahkan tidak tahu sama sekali dengan kesenian tradisional di daerah mereka. Salah satu cara melestarikan atau mengenalkan kembali kesenian tersebut dengan menggunakan media yang dekat dengan anak muda sekarang yaitu komik.

Menurut McCloud (2008: 1) komik adalah suatu bahasa. Kosakatanya adalah segenap simbol visual termasuk kekuatan metode kartun dan realisme, baik mandiri maupun dalam kombinasi yang mengejutkan. Jantung komik terletak pada ruang diantara panel-panel tempat daya khayal pembaca, membuat gambar-gambar diam jadi hidup.

Keberagaman budaya yang ada di Indonesia tentunya membuat kesenian di setiap daerah juga beragam, khususnya di Kota Palembang. Kota Palembang sendiri mempunyai kesenian tradisional khas salah satunya yaitu *Dulmuluk*.

Menurut Al Lintani (2014:1) *Dulmuluk* adalah teater tradisional khas Sumatera Selatan yang terlahir di Kota Palembang. Kata *Dulmuluk* berasal dari Abdul Muluk, nama seorang tokoh utama yang ada di dalam kisah syair yang berjudul “Kejayaan Kerajaan Melayu” (kemudian berganti

menjadi “Syair Abdul Muluk”) karangan Raja Ali Haji (versi lain menyebutkan Saleha, adik kandung Raja Ali Haji).

Menurut Arief (2016:2) pembacaan syair Abdul Muluk ini mulai dikenal sebagai pertunjukan *Dulmuluk* diperkirakan dimulai sejak awal abad ke-20. Pada masa penjajahan Jepang di tahun 1942, pembacaan syair ini berkembang menjadi pertunjukkan teater tradisional yang dipentaskan di atas panggung.

*Dulmuluk* ini adalah salah satu kesenian yang harus dilestarikan oleh masyarakat, karena merupakan cerita yang diambil dari masa lalu yang terjadi di Kota Palembang. Maka dari itu ada baiknya dikenalkan kembali ke-generasi yang lebih muda agar tidak punah dan kesenian ini dapat terus dinikmati oleh seluruh masyarakat Kota Palembang, Indonesia, maupun dunia. Diharapkan dengan menggunakan media komik tentunya lebih dekat dengan anak muda pada zaman sekarang ini dapat mudah menarik perhatian mereka dan membuat kesenian *Dulmuluk* ini terkesan tidak kuno dan ketinggalan zaman di mata mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah komik *Dulmuluk* untuk mengenalkannya kembali ke masyarakat khususnya anak muda. Maka dari itu penulis memberi judul **“Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam Kitab “Syair Abdul Muluk” Karya Raja Ali Haji.** Perancangan komik ini diharapkan dapat membuat para masyarakat lebih tertarik lagi untuk mengenal kesenian daerah mereka.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang diatas yaitu, bagaimana cara mengenalkan kembali kesenian *Dulmuluk* yang telah dipilih oleh penulis dalam media komik.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Bedasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam kitab “Syair Abdul Muluk” karya Raja Ali Haji”, maka ruang lingkupnya mulai dari proses pembuatan storyboard, sketsa komik secara manual hingga komik secara digital, rancangan karakter dalam komik, latar yang diambil pada komik, proses pewarnaan komik, hingga komik menjadi rilisan fisik yang tentunya akan dijadikan sebagai hasil penelitian laporan tugas akhir penulis.

## **1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu “Perancangan Komik *Dulmuluk* dalam kitab “Syair Abdul Muluk” karya Raja Ali Haji”.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.2.1. Manfaat Bagi Penulis**

1. Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama belajar di Politeknik PalComTech.

2. Menambah wawasan dan pengetahuan penulis dari proses dan hasil penelitian yang dilakukan.
3. Menjadikan suatu pembelajaran bagi penulis dalam menghasilkan produk visual yang kreatif dan dapat diterima oleh masyarakat umum.

#### **1.4.2.2. Manfaat Bagi Akademik**

1. Dapat dijadikan referensi dalam penulisan karya ilmiah bagi penulis lain yang ingin melakukan penelitian yang sama di masa yang akan datang.
2. Dapat menginspirasi para penulis lain dalam melakukan penelitian dan penulisan yang lebih baik lagi.

#### **1.4.2.3. Manfaat Bagi Umum**

1. Mengenalkan kembali kesenian *dulmuluk* kepada masyarakat dengan media yang lebih menarik seperti komik.
2. Meningkatkan kesadaran masyarakat guna melestarikan kesenian tradisional daerah.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Agar tidak menyimpang dari judul yang telah ditentukan penulis juga membuat sistematika penulisan dalam laporan ini, adapun sistematika penulisannya yaitu :



## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir penulis.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan membahas tentang landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang digunakan penulis sebagai referensi dalam menciptakan karya.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan membahas tentang objek dan waktu penelitian, jenis data yang digunakan, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan dalam penciptaan karya, serta tahapan pengerjaan karya komik.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang analisis penelitian yang telah dilakukan yang kemudian diukur dan diuji hingga mendapa kesimpulan, juga perancangan sebagai wujud dari produk yang menjawab permasalahan serta hasil dan pembahsan produk yang dihasilkan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang simpulan dan saran berdasarkan laporan dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Lintani, Vebri. *Dulmuluk : Sejarah dan Pengadeganan*. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang Bidang Pengembangan Kebudayaan Dewan Kesenian Palembang. Palembang. 2014.
- Arhondhony, Nugroho N. 2015. *Struktur Pertunjukan Teater Dulmuluk dalam Lakon Abdul Muluk Jauhari di Palembang*. Jurnal Gelar Vol.13 No.2 ISSN: 1410-9700 Desember 2015.
- Ayuswantana, Alfian C., Rizkiantono R, Eka. 2014. *Perancangan Web-Komik Wanorosingo sebagai Media Alternatif Pengenalan Wayang Cek-dong untuk Generasi Muda*. Jurnal Sains dan Seni Pomits Vol.3, No.1, 2014.
- Damayanti. *Ilmu dalam Kepustakaan*. Erlangga. Surabaya. 2013.
- Gumelar, MS. *Comic Making : Cara Membuat Komik*. Indeks. Jakarta. 2011.
- Hart John. *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Taylor & Francis. Inggris. 2013.
- Kurnia, Lilawati. *Kota Urban Jakarta dalam Komik Karya Zaldy*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia. Jakarta. 2016.
- Mahardika, Andaru. Destiana, Henny. 2014. *Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Siswa Taman Kanak – Ka nak*. Jurnal Pilar Nusa Mandiri. STMIK Nusa Mandiri Jakarta. AMIKOM Bina Sarana Informatika Bandung.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik*. KPG (Kepustakaan Populer Gramedia). Jakarta. 2008.
- Novenssa, Santhio Alona. 2012. *Perancangan Komik Kisah Cupid dan Psyche sebagai Sarana untuk Mengembangkan Moral tentang Cinta Kasih. Laporan Penelitian*. Fakultas Teknik Informasi, Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana. Salatiga.
- Nurhayat, Arief Permana. *Dul Muluk dan keberadaannya*. UPTD Taman Budaya Sriwijaya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. Palembang. 2016.
- Purba, MustikaRina. 2009. *Perancangan Komik Buku Sekar Ing Bedhaya sebagai Kontribusi terhadap Perkembangan Komik Indonesia . Pengantar Tugas Akhir*. Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Desain Komunikasi Visual, Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Soedarso, Nick. 2015. *Komik: Karya Sastra Bergambar*. Humaniora Vol.6 No.4 Oktober 2015.
- Tirtaadmaja, Irawati., Nurviana, Nina. 2012. *Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008*. Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Vol.4 No.1 2012

Widyaisha, Dinar. 2014. *Keutuhan Wacana Komik: Alat Kohesi dan Konteks dalam Komik Mice*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Studi Indonesia, Universitas Indonesia. Depok.