

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Dulmuluk*

2.1.1.1. Sejarah *Dulmuluk*

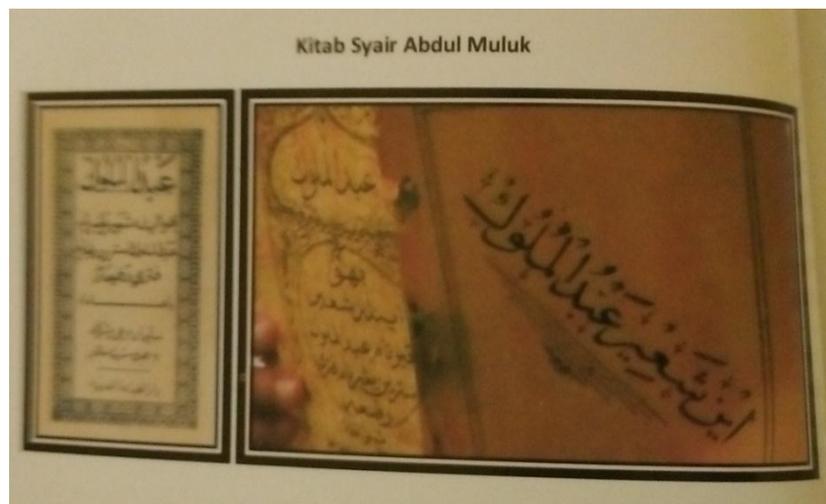
Menurut Al Lintani (2014: 1) sekitar tahun 1854, seorang pedagang keturunan Arab yang bernama Wan Bakar membawa kitab Syair Abdul Muluk dari Singapura ke Palembang. Wan Bakar sering membacakan kitab yang berisi kisah tragedi tersebut dirumahnya sekitar lorong Tangga Takat. Sejak itu, kisah Abdul Muluk dikenal oleh masyarakat Palembang.

Menurut Arief (2016 :2) Wan Bakar membentuk perkumpulan syair Abdul Muluk di tahun 1854. Acara itu menarik minat masyarakat sekitarnya sehingga datang untuk menonton. Agar cerita menjadi lebih menarik, Wan Bakar mulai mengajak beberapa orang untuk memerankan diri disertai iringan musik.

2.1.1.2. Syair Abdul Muluk

Menurut Al Lintani (2014: 8) kitab syair “Kejayaan Kerajaan Melayu” diterbitkan pertama kali pada tahun 1847 atas upaya Dr. Philipus di Batavia (Jakarta). Adapun penerbit kitab ini adalah *Tijd Schript Voor Nedr Indie* dalam huruf

Melayu (Arab Gundul). Karena banyaknya permintaan kitab ini diterbitkan lagi untuk kedua kalinya tahun 1860 di Singapura dalam bahasa Melayu oleh Akber Saidina dan Haji Muhammad Yahya, masih menggunakan huruf Melayu. Agar kitab ini bisa dibaca lebih luas lagi, pada 1892 atas usaha Dr. Philipus kitab kembali dicetak untuk yang ketiga kalinya dalam huruf Latin di penerbit *Tjischrift Van Nederlands India* di Rotterdam.



Gambar 2.1. Kitab Syair Abdul Muluk (Sumber: Al Lintani, 2014)

Terakhir, kemudian muncul sebuah buku yang diterbitkan oleh De Burg Amsterdam dengan judul “Syair Abdul Muluk”, dalam buku ini menjadi Berhan, Siti arohal Bani menjadi Siti Roha, Abdul Roni menjadi Abdul Gani dan sebagainya. Perubahan tersebut karena penyesuaian ejaan waktu itu (*genre*).

Pengarang Syair Abdul Muluk sebenarnya yang menurut Von de Wall dikarang oleh Saleha (versi lain Suleha), saudara perempuan Raja Ali Ibn Raja Achmad yang dipertuan Muda Raja Haji Fisabilillah yang bertahta di negeri Riau pulau Penyengat Indra Sakti. Tetapi menurut Hasan Yunus, dalam bukunya Raja Ali Haji: *Budayawan Gerbang Abad XX*, pendapat ini kemudian terbantahkan oleh beberapa isi surat Raja Ali Haji kepada van Eijsinga yang mengatakan bahwa karya itu adalah karangan Raja Ali Haji. Dr. Philipus membukukan syair-syair Abdul Muluk atas keinginan Raja Ali melalui surat menyurat.

Berdasarkan diatas Syair Abdul Muluk pertama kali diterbitkan dalam huruf Melayu (Arab gundul) lalu kemudian akhirnya diterjemahkan ke bahasa latin dan dilakukan beberap penyesuaian ejaan.



Gambar .2. Kitab Syair Abdul Muluk yang sedang dibaca oleh Penggiat Budaya (Sumber: Al Lintani, 2014)

2.1.1.3. Ringkasan Cerita dari Syair Abdul Muluk

Dalam buku Arief (2016: 17) Disebutkan dalam Hikayat ini bahwa pada masa abad ke XVIII berdirilah kerajaan Berbari dibawah perintah sultan Abdul Hamidsyah (ayah Abdul Muluk) dalam hal ini sultan Abdul Hamidsyah dibantu oleh saudranya Mansur sebagai penasehat dan adik bungsunya Abdul Majid sebagai wakil sultan.

Abdul Majid Meninggak dunia dalam usia muda ketika itu isrinya sedang hamil 5 bulan dan setelah melahirkan anaknya diberi nama Siti Rahmah. Ketika berusia 3 bulan Siti Rahmah pun ditinggal meninggal oleh ibunya,

Siti Rahmah pun diasuh permaisuri dewasa dan kelak akan dinikahkan dengan Abdul Muluk.

Penipuan perdagangan yang dilakukan saudagar dari negeri Hindi bernama Bahauddin dengan saudagar dari negeri berbari bernama Jauhari. Karena kekecewaan Jauhari maka ia membawa perselisihan ini kepada Sultan Berbari. Karena perbuatan dan kecurangan Bahauddin yang sudah berusia tua dihukum dan dipenjarakan oleh Sultan Berbari. Tidak berselang lama dipenjara sultan, Bahauddin pun meninggal dunia. Berita ini pun sampai kepada Sultan Hindustan, Sultan Hindustan pun marah dan bermaksud akan menyerang kerajaan Berbari.

Tiba saatnya Abdul Muluk pun dinikahkan dengan Siti Rahmah oleh Sultan Abdul Hamid disaat sedang merayakan pernikahan Abdul Muluk dan Siti Rahmah, Sultan Abdul Hamid pun jatuh sakit dan akhirnya meninggal dunia.

Untuk menghilangkan kesedihan Abdul Muluk berniat berlayar kenegeri lain dan pemerintahan diserahkan kepada Wazir Mansur. Abdul Muluk berlayar ke negeri Ban yang dipimpin Sultan Arabi seorang anak gadis yang bernama Siti Rafiah.

Disaat Sultan Abdul Muluk berkunjung ke istana kesultanan arabi sedang merayakan ulang tahun berujung dua

insane ini saling jatuh cinta kemudian mereka dinikahkan oleh Sultan Arabi. Setelah menikah Sultan Abdul Muluk membawa Siti Rafiah ke negeri Berbari.

Karena beberapa lama ditinggal kerajaan negeri Berbari menjadi lemah, kesempatan ini dimanfaatkan oleh Raja Hindi Sahabuddin, melalui peperangan negeri Berbari kalah. Sultan Abdul Muluk dan Wazir pun ditangkap dan ditawan di negeri Hindi.

Berita ini pun sampai ke istana negeri Berbari, Siti Rahmah menetap di istana sedangkan Siti Rafiah kembali keistananya dan membujuk seorang anak Wazir dan membunuhnya. Ini dilakukan untuk mengelabui Raja Hindi seolah-olah dia telah bunuh diri, setelah itu Siti Rafiah mengambil pedang suaminya dan berlari ke hutan itupun Siti Rafiah bertemu seekor harimau dengan keberanian luar biasa ia menikamkan pedang ke harimau tersebut hingga mati. Ternyata dibawah perut harimau hanya mempunyai satu misai yang kemudia diambil dan diikatkan keperut dan Siti Rafiah pun tidak merasa letih dalam perjalanannya Siti Rafiah menemukan sebuah rumah Ulama Syah Alban kemudian Siti Rafiah melahirkan setelah 40 hari Siti Rafiah menitipkan anaknya kepada Syah Alban. Kemudian Siti Rafiah melanjutkan perjalanan untuk membebaskan

suaminya. Setelah melewati halang rintang dan segala ritual akhirnya Siti Rafiah menyelamatkan suaminya. Penyelesaian cerita akhirnya Abdul Muluk kembali ke negeri Berbari.

2.1.2. Komik

Menurut Gumelar (2011 :2) komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai kebutuhan.

Menurut Kurnia (2016 :17) komik adalah salah satu karya seni yang memerlukan persepsi karena keunikannya sebagai seni yang naratif tetapi juga visual. Pembaca komik menggunakan persepsi visual sekaligus menangkap narasi dalam imaji yang dilihatnya.

Berdasarkan penjelasan diatas komik dapat dikatakan sebagai gambar-gambar yang diurutkan mengikuti sebuah narasi cerita atau bentuk visual dari sebuah cerita yang menuntun para pembacanya untuk berimajinasi sesuai gambaran visual yang ada.

2.1.2.1. Jenis Komik

Menurut Sobur dalam Mustika (2009: 10-11) berdasarkan formatnya komik terdiri dari:

1. Komik Buku

Merupakan kumpulan dari cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema ceritanya dan bentuknya seperti buku-buku lain.



(Sumber: <https://www.verdict.co.uk/>)

Gambar 2.3. Contoh Kumpulan Buku Komik

2. Komik Strip

Menurut Alona (2012 :14) Komik Strip merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar berisi cerita dan diterbitkan secara teratur di surat kabar maupun di internet.



(Sumber : [instagram.com/](https://www.instagram.com/))

Gambar 2.4. Contoh Komik Strip

Berdasarkan tema-nya menurut Gumelar (2011: 47-56) komik terdiri dari:

1. Fiksi

Membuat cerita khayalan tidak selalu bercerita tentang hal masa depan atau tentang kecanggihan teknologi pun cerita sehari-hari berdasarkan imajinasi.

2. *Hybrid Story*

Cerita kejadian asli, namun dituliskan dalam bahasa sastra hingga berkesan kejadian sesungguhnya menjadi lebih indah.

3. Non Fiksi/ *Report*

Lebih cenderung untuk edukasi, proposal, laporan, penelitian, tulisan non-fiksi lainnya, dan juga untuk berita (*news*).

4. *Science Fiction (Scifi)*

Cerita fiksi ilmiah dibangun berdasarkan teknologi yang sudah ada ataupun teknologi yang masih dalam konsep, dikembangkan lebih jauh hingga menjadi cerita fiksi yang punya dasar acuan logika.

5. Non Fiksi/ *Report*

Lebih cenderung untuk edukasi, proposal, laporan, penelitian, tulisan non-fiksi lainnya, dan juga untuk berita (*news*).

6. Horror

Cerita mistik yang berorientasi untuk membangkitkan rasa takut pada hal-hal mistik, takhayul, paranormal, *supernatural science* yang digunakan secara negative dan hal lain yang belum tentu ada, cenderung mengobral kesadisan, darah dan seks.

7. Action

Cerita aksi dimana banyak adegan perkelahian, petualangan, kejar-kejaran, yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok tokoh utama, tema ini bisa digabungkan dengan tema lain.

8. Drama

Cerita tentang kejadian sehari-hari manusia saat ini yang melibatkan percintaan, kesedihan hidup dan perjuangannya dalam mencapai cinta dan cita-cita yang diimpikannya.

9. Komedi

Kisah lucu dan konyol, mengobral lelucon yang bahkan leluconnya terkesan dipaksakan dan perlakuan yang dilebih-lebihkan.

10. *Wizrdry/Witchcraft/Magic*

Kisah tentang kekuatan makhluk yang berevolusi tinggi, hingga berkesan seperti punya kekuatan magis atau mutant.

11. *Misteri*

Menjerumus pada permainan logika, karena banyak teka-teki yang harus dipecahkan, kebanyakan cerita misteri dipakai dalam cerita detektif atau kepolisian.

12. *Based on True Story*

Berdasarkan kisah nyata, cerita ini tidak semuanya benar, tetapi memang berdasarka kejadian nyata sebagai dasarnya.

13. *Myth/Saga/Legend*

Cerita rakyat yang turun-temurun dan bahkan dianggap religious oleh kalangan masyarakat tertentu disuatu tempat, yang menceritakan tentang kehebatan manusia dengan kekuatan super dimasa lalu.

14. *Epos (Epic)*

Cerita yang menggunakan penulisan teknik puisi yang panjang untuk menceritakan keberhasilan seorang pahlawan dimasa lalu.

15. *History/Based on Story*

Cerita yang menggunakan referensi sejarah sebagai acuan ceritanya. Kadang menggunakan beberapa tokoh sejarah di masa lalu.

16. Fable

Kisah pendek yang langsung menuju pada moral yang ingin disampaikan, biasanya dalam bentuk satwa, tanaman ataupun benda lain yang diasumsikan dapat berbicara.

17. *Sex*

Kisah yang orientasinya mengobrol seks sebagai sasaran dan hiburannya dalam tema ini. Dan pastikan hanya untuk dibaca oleh orang dewasa.

18. *Mixed Themes/Mixed Genres*

Kisah campuran yang menggabungkan minimal dua tema atau lebih, seperti menggabungkan *action* dan *comedy*.

Komik *Dulmuluk* yang dibuat oleh penulis sendiri mengusung *mixed genres* yaitu gabungan dari *action*, *legend*, dan *history*.

2.1.2.2. Gaya Gambar Komik

Menurut Gumelar (2011 : 10) secara garis besar komik diseluruh dunia mempunyai 4 aliran gaya gambar utama, yaitu :

1. *CartoonStyle*

Gaya gambar lucu, *cartoon* artinya gambar lucu. Beberapa contoh tokoh-tokoh dengan *cartoon style* yaitu *Donal Duck*, *Sinchan*, *Doraemon*, *Tintin*, *Benny & Mice*.



(Sumber:<https://chirpstory.com/>)

Gambar 2.5. Komik *Tintin* Salah Satu Komik Amerika yang menggunakan *Cartoon Style*

2. *Semi CartoonStyle (Semi Realism Style)*

Gaya gambar gabungan realis dan kartun seperti karikatur adalah yang paling khas. Aliran ini juga

mempunyai banyak variasi. Contoh komik yang menggunakan gaya gambar ini yaitu *DragonBall*, *One Piece*, kebanyakan dari *Marvel* dan *DC Comics* juga menggunakan gaya ini sedangkan di Indonesia yaitu komik *Setan Jalanan*. Penulis sendiri dalam pembuatan komik ini akan menggunakan gaya yang seperti ini.

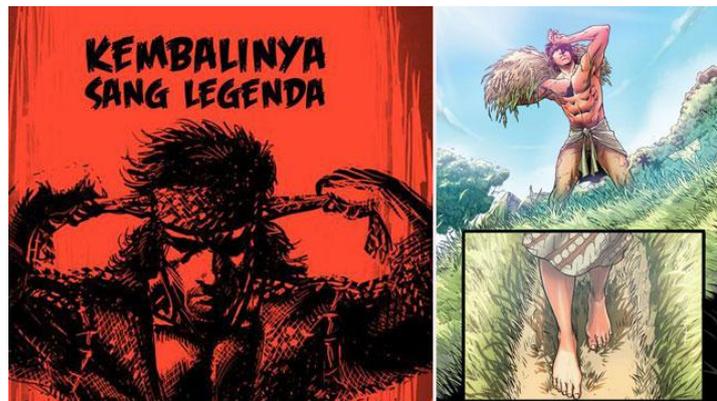


(Sumber:<http://infriga.tumblr.com/>)

Gambar 2.6. Komik *OnePiece* Salah Satu Komik Jepang yang menggunakan *Semi Realism*

3. *RealismStyle*

Gaya gambar *Realism* cenderung mempunyai gambar manusia mengarah pada wajah ras darimana komik itu berasal. Adapun komik yang menggunakan gaya ini yaitu *Trigan*, *City Hunter*, *Gundala*, *Si Buta dari Gua Hantu*.



(Sumber :<http://www.industry.co.id/>)

Gambar 2.7. Komik Si Buta dari Gua Hantu Salah Satu Komik

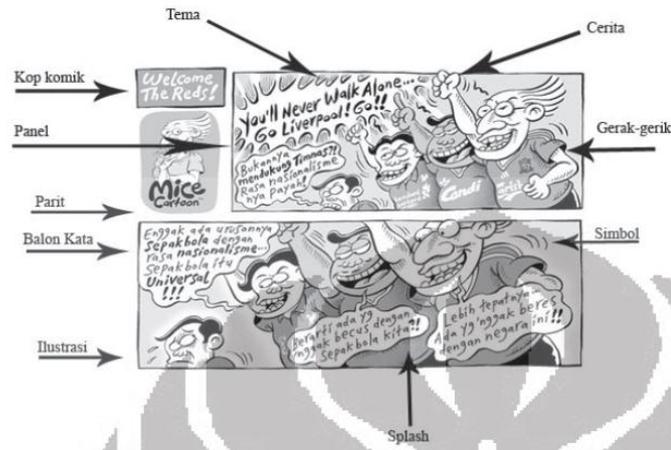
Indonesiayang menggunakan *Style Realism*

4. *Fine Art Style*

Gaya gambar ini sesuai dengan apa yang timbul di pikiran *artist*-nya, tanpa melihat orang itu punya latar seni atau tidak dan hasil karyanya cenderung dekoratif dan abstrak. Tujuan utamanya adalah rasa seni itu sendiri tanpa aturan perspektif, serta *lighting* dan *shading* yang ada.

2.1.2.3. Elemen Komik

Menurut Maharsi dalam Widyaisha (2014: 2-3) komik memiliki 11 elemen yang meliputi panel, sudut pandang dan ukuran gambar, parit, balon kata, bunyi huruf, ilustrasi, cerita, splash, garis gerak, symbolia dan kop komik.



Gambar 2.8. Elemen Komik (Sumber : widyaisha, 2014)

1. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi gambar atau teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita.

2. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar

Sudut pandang yang terdapat dalam komik bisa dibedakan menjadi lima, yaitu *bird eye view*, *high angle*, *low angle*, *eye level*, dan *frog eye*. Sementara untuk ukuran gambar dibedakan atas *close up*, *extreme close up*, *medium close up*, *long shot* dan *extreme long shot*.

3. Parit

Menurut McCloud dalam Maharsi (2010: 88) parit atau ruang sela inilah yang menimbulkan imajinasi pembaca dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi gagasan yang sesuai dengan intepretasi pembaca itu sendiri.

4. Balon Kata

Maharsi dalam Widyaisha (2014: 3) mengatakan bahwa balon kata merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang replikanya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.

5. Bunyi Huruf

Menurut Widyaisha (2014: 4) bunyi huruf disebut sebagai onomatope dalam hal ini perwujudan kata dalam bunyi, misalnya bunyi hewan dan manusia yang bukan dialog.

6. Ilustrasi

Menurut Maharsi dalam Widyaisha (2014: 4) ilustrasi merupakan gambaran pesan yang terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar dibandingkan kata – kata.

Berdasarkan penjelesan tersebut penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi ini merupakan elemen yang paling penting dalam komik sebagaimana berkaitan dengan pengertian komik itu sendiri bahwa

komik adalah gambar yang diurutkan berdasarkan narasi sebuah cerita.

7. Cerita

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) cerita merupakan karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, atau penderitaan orang; kejadian dan sebagainya (baik yang sungguh-sungguh terjadi maupun yang hanya rekaan belaka).

8. *Splash*

Menurut Maharsi dalam Widyaisa (2014: 4) splash terdiri dari 3 macam, yaitu *splash* halaman, *splash* ganda, dan *splash* panel. *Splash* adalah panel dalam halaman pertama buku komik yang memiliki ukuran paling besar diantara panel lain. *Splash* panel adalah splash yang ukurannya melebihi panel-panel yang lain dalam halaman yang sama. Sedangkan splash ganda adalah panel komik yang menyambung dari halaman satu kehalaman lain.

9. Gerak- gerak

Menurut Maharsi dalam widyaisha (2014: 4) gerak – gerak adalah efek gerakan yang ditimbulkan oleh gestur atau pergerakan karakter-karakter (manusia dan benda) yang muncul dalam ilustrasi komik.

10. Symbolia

Menurut Walker dalam Maharsi (2010:103) symbolia adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun.

11. Kop Komik

Kop komik merupakan bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang.

2.1.2.4. Teknik Pembuatan Komik

Menurut Gumelar (2011: 102) ada 3 teknik dalam pembuatan komik yaitu *traditional comic making* (dimana komik dibuat menggunakan alat tradisional seperti pensil, kertas, pulpen, tinta, dan sebagainya) *digital comic making* (dimana komik dibuat langsung menggunakan komputer, *pen tablet* dan proses pewarnaan yang digital) dan *hybrid technique* (gabungan antara cara tradisional dan digital, komik disketsa terlebih dahulu dengan menggunakan alat tradisional kemudian di *scan* ke komputer dan diberikan *outline* serta *coloring* secara *digital*).

2.1.3. Desain Karakter

Menurut Gumelar (2011: 73) karakter (nyawa) terdiri dari tampilan luar (fisik) dan kepribadian (*personality*) yang kita berikan

pada suatu tokoh yang telah kita desain dan gambar, hingga si tokoh tersebut mempunyai sifat- sifat yang telah kita berikan.

Sedangkan dari kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) karakter adalah sifat- sifat kejiwaan akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak.

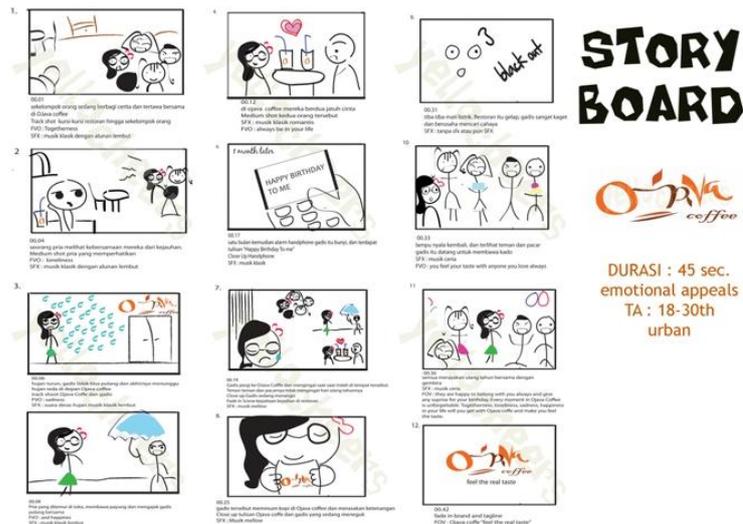
Berdasarkan dua penjelasan tersebut penulis menyimpulkan bahwa karakter dalam komik merupakan tokoh atau penokohan yang dibuat oleh seorang komikus yang terdiri dari fisik dan wataknya sebagai pendukung cerita.

2.1.4. *Storyboard*

Menurut John Hart (2013:1) *Storyboard* adalah proses awal pra-produksi, alat pra-visualisasi yang dirancang untuk memberikan lembar demi lembar , gambar demi gambar yang diambil secara berurutan yang diadaptasi dari naskah syuting. *Storyboard* juga dapat menjadi konsep dasar awal untuk bisa memberikan penjelasan kepada tim produksi untuk mengatur sesuai kebutuhan oleh skrip sebelum syuting dilakukan untuk hasil yang diharapkan.

Menurut Binanto dalam Mahardika dan Destiana (2014: 103) *storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi, atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web.

Berdasarkan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan bentuk awal dari visualisasi cerita naskah yang ditampilkan secara urut yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam kebutuhan produksi yang dalam hal ini adalah produksi komik.



(Sumber :<https://idseducation.com/>)

Gambar 1.9. Contoh Storyboard

2.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *Dulmuluk* memang masih sedikit dibandingkan dengan penelitian tentang komik yang sudah sangat banyak. Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ambil.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul	Jurnal	Hasil Penelitian
1	Nick Soedarso	2015	Komik: Karya Sastra Bergambar	Humani ora Vol.6 No.4	Indonesia memiliki begitu besar peluang dalam menghidupkan kembali komik lokal dengan komikus

				Oktober 2015	besar serta melahirkan komikus-komikus muda yang berpotensi untuk menceritakan Indonesia kepada dunia melalui goresan di atas kertas.
2	Alfian Candra Ayuswanta dan R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds	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) 2337-3520 (2301-928X Print)	Penentu keberhasilan Wayang Cek-Dong untuk kembali menjadi budaya populer dimasyarakat muda dipengaruhi sejauh mana wayang Cek-Dong mampu beradaptasi ke dalam media-media gaya hidup generasi muda kini, sehingga tidak terkesan kuno dan sulit dipahami.
3	Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana	2012	Pemetaan Komik Indonesia Periode Tahun 1995-2008	Wimba, Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia Vol.4 No.1 2012	Komik Indonesia periode tahun 1995-2008 muncul dalam beragam genre, format, pola penerbitan, dan beragam produsen (komikus dan penerbit) dengan beragam motif. Komik Indonesia periode tahun 1995- 2008 sebenarnya dicetuskan oleh beberapa sebab, yaitu: semangat bersaing, kedekatan alur cerita dengan keseharian dan munculnya berbagai kegiatan bertema komik.
4	Nugroho Notosutanto Arhon Dhony	2015	Struktur Pertunjukan Teater <i>Dulmuluk</i> dalam Lakon Abdul Muluk Jauhari di Palembang	Jurnal Gelar Vol.13 No.2 ISSN: 1410-9700 Desember 2015.	Teater <i>Dulmuluk</i> memiliki sifat-sifat yang baur dalam segi bentuk (<i>form</i>), fungsi (<i>function</i>). Bentuk teater <i>Dulmuluk</i> dengan teater kekinian seperti penokohan, alur cerita, tema, bahasa, latar, amanat yang diemband disampaikan dengan peragaan dan gerak yang diiringi musik yang berfungsi sebagai ilustrasi sebagai penguatan

					dan mempertegas suasana pementasan.
5	Manalullaili	2015	<i>Dulmuluk: The Traditional Drama of Palembang South Sumatera</i>	Wardah, Issue Vol.16 No.2 Desember 2015	<i>Dulmuluk</i> merupakan salah satu drama tradisional yang berkembang di pulau Sumatera, khususnya di Palembang Sumatera Selatan, <i>Dulmuluk</i> berkaitan erat dengan budaya Melayu yang diambil dari kitab “Kejayaan Kerajaan Melayu: yang ditulis oleh Raja Ali Haji. Syair dan puisi yang khas merupakan salah satu ciri khas dari <i>Dulmuluk</i> yang berkembang ditahun 1960 dan 1970 an.

Berdasarkan kumpulan dari beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya seperti pada tabel di atas ada beberapa hal yang berkaitan dengan karya ilmiah yang akan penulis buat.

Pada penelitian pertama dalam Nick Soedarso (2015) membantu penulis untuk dapat menarik kesimpulan berdasarkan teori – teorinya yang menyangkut komik. Keorisinilan dalam berkarya yang menceritakan budaya yang majemuk dan nilai-nilai budaya serta melestarikan sejarah dan peninggalan pendahulu untuk selalu dikenang anak cucu akan kebesaran bangsa Indonesia juga merupakan satu kesamaan visi dari karya ilmiah yang akan penulis buat dengan hasil penelitian ini.

Pada penelitian kedua dalam Alfian Candra dan Eka Rizkianto (2014) konsep desain pada hasil penelitian ini menjadi referensi penulis untuk mengembangkan komik seperti konsep desain latar, karakter tokoh, kriteria warna, dan panel komik. Upaya pengenalan keberadaan wayang Purwa Gaya

Jawa Timuran (Cek-Dong) kepada usia muda juga hampir sama dengan tujuan dari penelitian yang penulis lakukan, yaitu sebagai pengenalan kembali kesenian *Dulmuluk* kepada masyarakat.

Pada penelitian ketiga dalam Irawati Tirtaatmadja dan Nina Nurviana(2012) beberapa teori yang dikemukakan seperti teknik dan format cetak komik dapat penulis jadikan referensi ketika nanti komik akan diproduksi dan dicetak dalam bentuk buku.

Pada penelitian keempat dalam Dhony (2015) mempunyai kesamaan dalam teori yang dibahas. Rangkuman dari Kisah Abdul Muluk yang dikemukakan dapat membantu penulis untuk mendapatkan poin – poin penting dalam pembuatan *script* atau naskah komik yang akan dibuat nantinya.

Pada penelitian terakhir dalam Manalullaili (2015) membantu penulis memahami karakteristik kesenian *Dulmuluk* yang dimainkan dikota Palembang. Syair dan perkembangan *Dulmuluk* yang dibahas disini juga dapat dijadikan referensi.