

Representasi Budaya Populer Bali dalam Bog-Bog Bali Cartoon Magazine

by I Wayan Swandi

Submission date: 08-Aug-2019 05:18PM (UTC+0700)

Submission ID: 1158580874

File name: MakalahNgurahRai_-_Copy.docx (1.02M)

Word count: 3291

Character count: 21831

Representasi Budaya Populer Bali dalam *Bog-Bog Bali Cartoon Magazine*

²⁵Oleh: Dr. Drs. I Wayan Swandi, MSi.
Program Studi Disain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Disain ISI Denpasar

wayankerobokan@yahoo.com

Abstract

Bali and its culture were at the center of the vortex pull of global powers. Bali popular culture today reflected the ability to change and adapt well. Social change and the impact of globalization in Balinese culture were well documented by Bog Bog Bali Cartoon Magazine. As the local media, Bog-Bog Bali Cartoon Magazine had culture and people of Bali as an inspiration to work. A major theme of globalization in Bali illustrated with humorous and satirical tone. How popular in Bali's unique culture transformed into visual images. This study was a qualitative study using descriptive interpretative approach. Data obtained from Bog-Bog magazine 2011/2012 edition. The results showed popular culture Bali was a fusion between the cultural values of local and global.

Key words: Representation, Pop Culture, Bog-Bog Bali Cartoon Magazine

Abstrak

Bali dan kebudayaannya berada ditengah pusaran tarik menarik kekuatan-kekutan global. Kebudayaan populer Bali hari ini mencerminkan kemampuan untuk berubah dan beradaptasi dengan baik. Perubahan sosial dan kebudayaan Bali dalam pengaruh globalisasi terekam dengan baik oleh majalah kartun *Bog-Bog*. Sebagai media lokal, majalah kartun *Bog-Bog* menjadikan budaya dan masyarakat Bali sebagai inspirasi berkarya. Tema besar globalisasi di Bali digambarkan dengan nada humoris dan satir. Bagaimana keunikan budaya populer di Bali ditransformasikan dalam gambar-gambar visual. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif interpretatif. Data diperoleh dari gambar kartun *Bog-Bog* edisi tahun 2011/2012. Hasil penelitian menunjukkan kebudayaan populer Bali merupakan peleburan antara nilai-nilai budaya lokal dan global.

Kata kunci: Reprerentasi, Budaya Pop, Majalah Kartun Bog-Bog

Pendahuluan

Dalam dua dekade terakhir, masyarakat Bali menunjukkan sebuah perubahan dalam berkebudayaan dan berkomunikasi dengan masyarakat dunia. Bali di abad melenium tampil dengan antusiasme dan *spirit* baru dengan corak budaya yang tidak terpikirkan sebelumnya. Bali tidak saja kukuh memegang adat dan tradisi, tetapi juga sanggup menyerap perubahan jaman, lalu menjadikannya sebagai budaya kontemporer Bali. Selain sebagai pecinta seni budaya, citra orang Bali masa kini dapat diwakili dengan cara berbusana yang kebarat-baratan, cair dalam bergaul dengan orang-orang asing, mengkonsumsi makanan siap saji, mengendarai motor Harley Davison, menggunakan *snacks* sebagai sesajen, mendengarkan musik-musik yang menghentak seperti rock, hip hop dan lain-lain.

Perubahan sosial di Bali terjadi karena modernisasi dan globalisasi melalui pariwisata. Pariwisata dan kegiatan ekonomi pendukung menjadi industri yang menghidupi sebagian besar masyarakat sekaligus memperkenalkan nilai baru dalam lingkungan tradisional Bali. Tradisi masyarakat Bali terbentuk dengan *setting* agraris, komunal, religius-magis, kelokalan, dan konkret. Modernisasi dan globalisasi membawa masuk sifat-sifat individualistik, berorientasi prestasi, menghargai waktu, terukur, sekuler, mobilitas tinggi, dan konseptual + atau abstraktif (Triguna, 2004; dan Atmadja, 2005). Karakter-karakter baru ini merupakan turunan dari dengan faham materialisme dan pragmatisme yang menjadi penanda budaya Barat. Dalam hal ini ada kepentingan asing terutama barat, sehingga mudah menjalankan agenda penyebaran faham konsumerisme dengan dukungan propaganda budaya populer (Robb, 2004, dan van Wichelen, 2005).

Budaya populer dapat dengan mudah diterima dengan baik oleh masyarakat Bali menandai sebuah 'zaman baru' di Bali. Bentuk ekspresi budaya populer sangat terlihat jelas terutama pada masyarakat urban dan pusat-pusat kegiatan wisata. Hal ini berhubungan dengan akses informasi dan psikologi masyarakat urban yang haus dengan format hiburan baru dan mengejar gaya hidup. Pada umumnya budaya populer tumbuh subur di kalangan generasi muda. Mereka menjadi pelopor berkembangnya budaya populer di Bali karena lebih menguasai teknologi dan bahasa asing. Dalam hal ini majalah kartun *Bog-Bog* menyadari bahwa fenomena sosial kekinian sedang terjadi pada masyarakat Bali, sehingga menjadikannya sebagai objek kajian.

Majalah kartun *Bog-Bog* adalah media lokal yang menggunakan idiom, ikon dan nilai-nilai budaya Bali sebagai medium menyampaikan kritik-kritik sosial. Keunikan masyarakat Bali dikemas dengan bahasa visual merupakan representasi sosial masyarakat Bali. Menurut (Barker,2008:9) representasi dan makna kultural memiliki materialitas tertentu,

mereka melekat pada bunyi, prasasti, objek, citra, buku, majalah dan program televisi. Makna diproduksi, ditampilkan, digunakan dan dipahami dalam konteks sosial. Kartun menjadi media propaganda yang efektif bahkan dianggap mampu memproduksi dan mereproduksi sebuah realita. Keunggulan medium kartun berada pada teknik visualisasi gagasan dalam format gambar-gambar yang di buat sedemikian rupa, sehingga merangsang indera penglihatan dan sekaligus memantik keingintahuan.

Globalisasi Bagi Kebudayaan Bali dan Tema Besar Majalah Kartun *Bog-Bog*

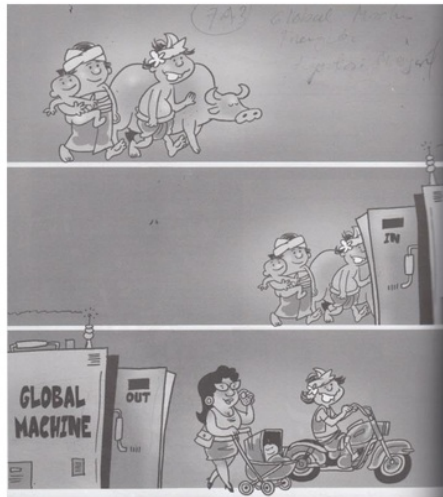
Globalisasi menjadi tema besar dalam isu-isu yang diangkat dalam kartun *Bog-Bog*. Alasannya menurut Jango, hampir semua aspek kehidupan di Bali telah terkena pengaruh globalisasi. Bagi majalah *Bog-Bog* makna globalisasi sendiri adalah sebuah tantangan yang harus dihadapi dengan cerdas sehingga Bali tidak kehilangan budayanya. Demikian misi *Bog-Bog* menghadapi globalisasi dalam catatan editorial majalah *Bog-Bog* pada edisi No.8 Volume 10 tahun 2011 dinyatakan sebagai berikut:

“Bila kita simak lebih dalam lagi Bali memang berada di tengah kalimat Glo-Bali-sasi itu sendiri. Bila Bali mengalami perubahan seperti yang terjadi sekarang ini itu memang ‘resiko’ yang harus di hadapi Bali (karma) yang harus dijalaninya. Globalisasi memang sebuah arus yang tidak dapat dibendung. Satu-satunya yang harus dilakukan adalah membentuk “Filter” yang bagus agar kelestarian budaya Bali tetap terjaga. Salah satu filter tersebut adalah dengan menyimak BOG_BOG edisi Glo-BALI-sasi ini; ada orang Bali yang berambut pirang, ada pendeta memakai laptop, ada Rangde bertato tribal...ha..ha..sekali waktu perlu kita mentertawakan diri sendiri untuksebuah koreksi dan intropesi diri.”

Yang dimaksud dengan membentuk “filter” dalam hal ini, *Bog-Bog* menjadi bagian dari perubahan tersebut dan menjalankan seleksi terhadap faham dan budaya yang masuk melalui globalisasi. Oleh karena itu, kartun-kartun *Bog-Bog* selalu memperlihatkan bagaimana respon masyarakat dalam menerima, menyesuaikan diri, mengadopsi, dan membentuk sebuah prilaku baru terhadap globalisasi. Globalisasi adalah takdir manusia dalam rangka hidup saling interkoneksi. Dengan segala tantangan dan peluang yang ada respon yang tepat menurut Cornoy (dalam Holroyd, 2002: 27-31) adalah setiap negara berintegrasi dalam hubungan saling ketergantungan demi kemakmuran bersama. Sedangkan Huntington (1993) melihat globalisasi akan memajukan peradaban.

Dampak globalisasi bagi masyarakat Bali diwakili oleh kartun Made Bogler dan Mesin Globalisasi. Pada gambar 1 terlihat keluarga tradisional Made Bogler yang dicitrakan sebagai keluarga petani yang sederhana, berpenampilan seperti selayaknya keluarga-keluarga

di desa. Sang isteri berjalan di belakang sambil menggendong bayi. Terlihat ada seekor sapi mengiringi perjalanan mereka. Berjalan dengan waktu, mereka tak menyadari masuk ke dalam mesin perubahan bernama mesin “Global”. Mereka keluar dari mesin dengan citra baru yang terlihat *sophisticated*, berdandan kekinian, tidak ada lagi sapi mengiringi melainkan sebuah motor besar sebagai tunggangan Made Bogler. Sang isteri tidak lagi menggendong bayi karena tugasnya telah digantikan oleh *stroller* atau kereta bayi.



Gambar 1 Made Bogler dan Mesin Globalisasi

Penggambaran citra Made Bogler di atas adalah representasi masyarakat Bali dalam kurun waktu tiga dekade. Masyarakat Bali bergeser dari ciri-ciri masyarakat tradisional, dengan mengutamakan nilai-nilai sosial komunal, mengembangkan *local genius*, dan sebagai masyarakat yang religius berubah ke ciri-ciri masyarakat kota yang modern, eksploitatif, bernaflu tinggi, individualistik, konsumeristik, dan sekuler (Bagus, 2002; Sujana, 1994).

Kartun *BogBog* Produk Budaya Populer.

Menurut Dominic Strinati (2009) budaya populer atau budaya massa berkembang, terutama sejak dasawarsa 1920-an dan 1930-an. Budaya populer adalah budaya yang diciptakan tujuannya untuk dikonsumsi oleh masyarakat luas (budaya massa). Oleh karena itu, menurut (Budiman, 2002) dalam budaya populer batas-batas sosial telah melebur sehingga format budaya populer bersifat hiburan ringan. Kleden (1987) mendefinisikan budaya populer sebagai budaya yang sesaat dan segera habis setelah dikonsumsi. Kuntowijoyo (dalam Budiman, 2002) menambahkan konsumen budaya populer adalah gerombolan besar massa yang tidak menuntut kecerdasan atau merangsang intelektual. Dengan kategori ini, kartun termasuk sebagai produk budaya populer. Mengonsumsi kartun

adalah sebuah *lifestyle* (gaya hidup) dari sekelompok orang, oleh karena itu kartun adalah budaya massa (Lim, Ping, dan Tseng, 2016).

Keunikan kartun sebagai medium komunikasi menjadikan kartun sebagai sebuah produk pers dan seni grafis. Sebagai produk, teks majalah kartun bukanlah tulisan melainkan berupa gambar, citra atau imaji yang menggambarkan realitas dari sudut pandang sang *creator* atau dalam istilah Lippman (1965) disebut *pictures in our heads*. Dalam seni desain, teks hanyalah sebuah tambahan, kekuatan ide ada pada gambar atau *images* (Gumelar, 2013 :72-74). Pesan yang disampaikan bukanlah sesuatu yang terpisah dari aktivitas sehari-hari melainkan fenomena material yang berakar dari keseharian (Barker, 2005:79). Citra-citra yang kuat didukung oleh kebenaran akan menielma dalam realitas. Representasi mengandaikan sebuah realitas (fisik, psikis, sosial) yang tidak dapat dihadirkan sehingga diwakilkan oleh citra (Piliang, 2006:xxxvi).

Budaya populer erat berkaitan dengan budaya visual yang juga sering disebut sebagai budaya gambar atau budaya *figural*. Pada saat ini orang tidak begitu suka membaca seperti pada masa lalu (budaya diskursif/kata). Pada masa kini orang lebih suka melihat gambar, itulah sebabnya industri film, animasi dan kartun serta komik berkembang pesat. Selain itu budaya populer juga berbicara tentang budaya ikon, budaya gaya, budaya hiperialitas,

Dalam mengemas pesan, majalah kartun *Bog-Bog* menekankan konsep komunikasi yang efektif membangunkan sikap kritis dengan gambar-gambar visual. Teknik-yang digunakan misalnya dengan menggunakan karakter-karakter yang akrab seperti penggunaan udeng, sarung pada pria atau kebaya, sanggul dan kamben pada tokoh wanita. Keberhasilan majalah *Bog-Bog* membentuk citra Bali dalam karyanya membuat *Bog-Bog* bertahan selama satu dekade dan menjadi satu-satunya majalah kartun lokal dan nasional yang masih eksis sampai saat ini. Majalah kartun *Bog-Bog* juga mendapatkan perhatian pengamat kartun internasional. Saat ini karya-karya Jango dkk. dikoleksi di beberapa museum kartun di luar negeri.

Sebagai karya seni grafis, karya kartun *Bog-Bog* juga dikenali dengan karakteristik tertentu. Misalnya bentuk pemiuhan anatomi tubuh yang bulat dengan gaya kartunal sederhana tidak kompleks sehingga mudah dikenali oleh pembaca. Dari segi pewarnan, karya-karya *Bog-Bog* umumnya berwarna warna hitam putih dengan permainan intensitas dan gradasi. Warna hitam putih memberi efek elegan dan fokus pembaca hanya pada pesan yang ingin disampaikan (Hidayat, 1999). Keseluruhan elemen-elemen visual mendukung sisi humoris melalui parodi atau satir yang mampu mengundang senyum.

Citra-citra Budaya Populer dalam Majalah Kartun Bog-Bog

Majalah **Bog-Bog** mengamati perubahan sosial kekinian masyarakat Bali. Menurut Suparlan (2004) perubahan sosial merupakan perubahan dalam struktur sosial dan dalam pola-pola hubungan sosial, antara lain mencakup sistem status, hubungan-hubungan dalam keluarga, sistem-sistem politik dan kekuasaan, dan persebaran penduduk. Atau dalam pengertian Rahardjo (2007:25) perubahan sosial adalah perubahan mendasar dalam pola budaya, struktur, dan perilaku sosial sepanjang waktu.

Brummet (2014) menjelaskan budaya populer (termasuk kartun) terdiri dari aspek sikap, perilaku, keyakinan, kebiasaan, dan selera yang mendefinisikan masyarakat setiap masyarakat. Contoh *pop culture* menurut Delaney (Philosophy Now, 2017) di dalamnya termasuk musik populer, percetakan atau *printing*, musik populer, dunia maya (*cyber*), sports, entertainment, film, kartun, wisata, games, periklanan, televisi dan lain lain. Dalam majalah kartun *Bog-Bog* edisi 2011-2012 ditemukan gambar-gambar yang mewakili budaya populer Bali di antaranya budaya *fast food*, *fashion*, musik, tontonan, dan media sosial (*cyber culture*).

Dalam majalah *Bog-Bog* budaya populer selalu digambarkan dalam keadaan dimana nilai-nilai baru ‘berkawin’ dengan nilai-nilai tradisional membentuk budaya kontemporer Bali. Pada gambar 2 diperlihatkan seorang warga asing yang sedang mengonsumsi *burger* di restoran *fastfood*. Di sebelahnya, seorang pria Bali mengonsumsi *burger* ukuran ekstra dengan isi babi guling. Saat ini *fast food* menjadi sebuah gaya hidup yang meluas di masyarakat Bali. Masyarakat dengan mudah menemukan restoran-restoran seperti *McDonald*, *KFC*, *CFC*, *Wendy’s*, *Pizza Hut* dan lain-lain yang menyediakan menu makanan siap saji. *Fast food* umumnya digemari oleh kalangan muda. Menurut Williams (1983:237) budaya populer memiliki empat makna salah satunya adalah disukai orang.



Gambar 2 *Burger Babi Guling*

Unsur kelucuan pada parodi Buger Babi Guling menunjukkan sebuah kejutan yang mana pembaca merasakan suatu keganjilan dengan ukuran *burger* raksasa dengan selipan babi guling di dalamnya. Di dalam gambar pembaca dengan jelas melihat permainan tanda-tanda lokal dan global. Koestler dan Schopen heur (dalam Ajidarma, 2012:32) beranggapan rasa humor dapat muncul ketika mata menangkap sesuatu yang tidak nyambung atau benturan antara tanggapan indera akan sesuatu dan pengetahuan abstrak tentang sesuatu itu.

Orang Bali kontemporer juga dikenali dengan cara berpakaian (*fashion statement*) yang meniru gaya barat. Pada gambar 3 terlihat tiga teruna teruni Bali yang meminta jasa layanan salon kecantikan untuk mempermak penampilan mereka. Alhasil, penampilan mereka pun berubah dengan gaya baru yakni gaya kelompok *subculture punk*. Anak-anak muda yang menguasai teknologi informasi sangat mudah mengakses berita dan perkembangan gaya hidup warga asing diluar negeri. Orang muda juga cenderung mencoba dan bereksplorasi menerima ide-ide baru tentang kebebasan. Nilai-nilai tersebut dipropagandakan oleh media massa. Menurut Turner (dalam Shucker, 1994) ²⁴ budaya pop dan media massa memiliki hubungan simbiotik dan saling ketergantungan. Citra salon *punk* menunjukkan rentannya masyarakat Bali terhadap infiltrasi budaya asing.



Gambar 3 Salon *Punk*

Pakaian sebagai perwujudan visual produk kebudayaan dijadikan penanda dan identitas sosial pada komunitas sosial. Menurut Moris (1977) busana yang dikenakan mengandung kode-kode sosial terhadap budaya mana mereka berada. Jadi orang Bali dikenali dari *udeng* dan kain penutup tubuh bagian bawah yang dipakai kaum pria serta *payas agung* yang dikenakan wanita. Gambar di atas bermakna tentang dua wajah masyarakat Bali yang mampu hidup memenuhi tanggung jawab budaya dan tradisi sekaligus menjalankan keinginan personalnya sebagai manusia modern.

Tontonan termasuk merupakan gejala atau budaya kontemporer. Menurut Debort (1967) ciri masyarakat post industri adalah suka menonton. Sejak 1970 an seni panggung

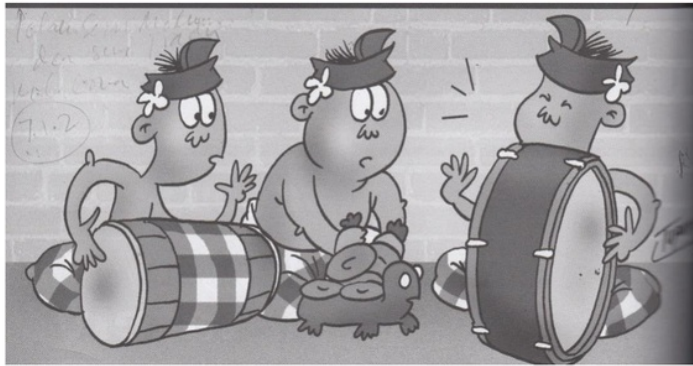
tradisional di Bali seperti arja, drama gong, topeng dan lain-lain sudah marak dan menjadi primadona hiburan rakyat. Perkembangan industri media, teknologi perfileman dan televisi sejak tahun 1980 menggantikan posisi panggung-panggung tradisional. Gambar 4 memperlihatkan remaja-remaja Bali yang mengglobal lebih menyukai tontonan film Barat melebihi seni tradisional seperti wayang, drama tradisional, pesantian dan seterusnya. Dalam gambar tersebut terungkap sebuah logika yang meragukan ide-ide, prinsip-prinsip dan nilai-nilai yang dianut oleh modernisme berujung pada tersingkirnya seni budaya tinggi ke sisi luar arena.



Gambar 4 Sendratari *Twilight*

Fenomena menciutnya jumlah penonton seni panggung tradisional seharusnya segera mendapatkan perhatian serius. Masyarakat Bali sebenarnya memiliki kebanggaan karena Clifford Geertz melihat eksistensi kerajaan-kerajaan di Bali karena berdedikasi dalam mengembangkan seni budaya melalui seni panggung sehingga disebut sebagai *theatre state*, negara panggung atau negara pentas (Post Bali Online, 2017).

Bagian lain dari budaya populer Bali adalah munculnya kolaborasi seniman musik tradisi dan modern dengan menampilkan format baru yang lebih progresif. Musik merupakan bagian dari identitas Bali. Berbeda dengan gamelan Jawa yang mengalun dengan tempo lambat, musik gong yang dinamis/tempo cepat dan ditampilkan secara dramatis hanya ditemukan satu satunya di Bali. Gambar 5 memperlihatkan aksi penabuh gendang modern dalam asemble gambel yang tradisional.



Gambar 5 Kolaborasi Tabuh dan Gendang Modern

Dengan menggunakan tanda-tanda penting dalam kartun (Lester, 2003) pada gambar di atas dapat diterjemahkan adanya kecemasan yang ditunjukkan oleh dua karakter penabuh gendang tradisional. Secara pakem permainan instrument tradisional dan modern berbeda sehingga dikhawatirkan menimbulkan efek *chaos*. Akhir-akhir ini beberapa ini seniman musik Bali mencoba mengeksplorasi intrumen modern. Hasilnya tidak mengecewakan dan mengangkat citra dunia musik Bali. Publik penikmat musik tradisional Bali dapat menemukan kesegaran baru dengan karya-karya instrumental Gus Teja. Lain halnya dengan maestro gitar Jazz Balawan yang menggabungkan musik Jazz dengan gamelan Bali, meramu nada-nada unik musik Bali, sehingga layak ditampilkan pada panggung *show* musik dunia yang berkelas.

Euphoria berselancar di dunia maya kini menjadi sebuah fenomena sosial baru di Bali. Gambar 6 adalah kritik tentang masyarakat yang menghabiskan waktunya mengakses sosial media *facebook*.



Gambar 6 Fenomena Sosmed

Gambar di atas berbicara tentang transformasi bentuk komunikasi yang sedang terjadi akhir-akhir ini dalam masyarakat. Secara tradisional masyarakat Bali juga termasuk

masyarakat paguyuban (*Gemeinschaft*) yang ikatan kebersamaan (kolektif) nya sangat kuat dan suka berguncing. Kehadiran teknologi media informasi seperti sosial media memang mengurangi frekuensi pertemuan tatap muka, tetapi keinginan berguncing bermigrasi ke sosial media. Gambar 6 di atas merupakan sindiran atas perilaku masyarakat yang begitu larut dalam ekstasi perguncingan di sosial media. Masyarakat terobjektifikasi oleh teknologi sosial media, mereka digambarkan dengan wajah-wajah bentukan dunia maya. Pilliang (2004) mengatakan masyarakat masuk dalam perangkap-perangkap “ekstasi” berupa bentuk-bentuk realitas baru yang maya.

Fenomena sosial media yang menjadi kegembiraan baru masyarakat ternyata diikuti oleh perilaku narsisme. Media sosial seperti *facebook*, *tweeter*, *isntagram* dll. digunakan untuk “*up to date status*” yang bersifat narsistik. Menurut Parsons (1951) budaya “*up to date status*” dan narsisme adalah propaganda kapitalisme global. Keadaan masyarakat kita yang haus pencitraan dengan aktivitas “*up to date status*” disinggung dalam sebuah tulisan oleh oleh Dwiki Noer di Kompasiana , 24 Juni 2015.

“Kebutuhan akan sebuah eksistensi di media sosial nampaknya jadi salah satu penyebabnya. Budaya narsis di sosmed seolah menjadi keharusan tak tertulis bagi para penggunanya. Bahkan di saat ‘darurat’ dan bahaya pun sikap narsis ini tetap muncul. Demi sebuah istilah up-date status, kondisi sekitar pun dinomor duakan. Suatu sikap aneh yang di era ini justru begitu dinikmati.”

Penutup

Budaya populer Bali mengemuka seiring dengan sektor ekonomi masyarakat membaik di mana masyarakat sudah melampau kebutuhan primernya dan mencari-cari kepuasan dalam kebutuhan simbolik. Kelahiran budaya populer dibidani oleh kelas menengah sebagai kelas yang paling menonjol dalam sistem stratifikasi sosial baru berdasarkan taraf hidup ekonomi. Sama halnya di negara-negara maju, budaya populer juga digagas oleh masyarakat kelas menengah. Sebagai budaya kelas yang dominan, budaya populer menghegemoni masyarakat sehingga budaya-budaya yang tidak dianggap rendah, tidak berkualitas, banal dan seterusnya menjadi kegemaran masyarakat. Sedangkan budaya-budaya lain tersingkir dari arena atau menjadi *subculture*.

Fungsi produksi reproduksi makna pada media menjadi penting karena media sebenarnya menjadi corong suara bagi kelas menengah. Pembeli atau pembaca majalah kartun *Bog-Bog* pada umumnya adalah masyarakat kelas menengah yang sudah mampu membeli kebutuhan sekunder. Dalam perspektif ekonomi, kelas menengah Bali mampu menggerakkan pembangunan. Oleh karena itu, kartun *Bog-Bog* mampu memainkan peran

sebagai *agent* pembangunan dengan berbagai alasan: *pertama*, majalah *Bog-Bog* menyatakan dirinya sebagai majalah dengan identitas ke Balian. *Kedua*, majalah ini efektif menyampaikan pesan-pesan ideologis melalui gambar-gambar visual yang bermakna. *Ketiga*, majalah *Bog-Bog* telah terbukti bertahan dalam rentang waktu satu dekade dengan pertumbuhan jumlah pembaca yang baik. Selain itu majalah kartun *Bog-Bog* membuktikan dirinya sebagai satu-satunya majalah kartun yang eksis di Indonesia.

12 Daftar Pustaka

Sumber buku

Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak; Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta : KPG 9 kepastakaan Populer Gramedia

1
Atmadja, Nengah Bawa. 2001. *Reformasi: ke Arah Kemajuan Yang Sempurna dan Holistik (Gagasan Perkumpulan Surya Kanta Tentang Bali di Masa Depan)*. Surabaya: Paramita.

10
Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies : Teori dan Praktik*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.

Budiman, Hikmat. 2002. *Lubang Hitam Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.

Brummett, Barry. 2014. *Rhetoric in Popular Culture*. London: SAGE Publications

Debord, Guy. 1967. *Society of the Spectacle*. Paris: Buchet Castel.

4
Gumelar, MS. 2013. *Art & Design Principles*. Yogyakarta. Deepublish

Hidayat, Rahayu S. 1999. *Peranan Bahasa Verbal dalam Komik*. Depok: Pusat

Holoroyd, Michael dan Lytton Strachey, 1971. *A Biography*. London: Penguin

HonourHugh dan John Fleming. 2005. *A World History of Art* : Jakarta: Gramedia

11
Huntington, Samuel P. 1993. *The Third Wave: Democratization in the Late 20th Century*. University of Oklahoma Press.

18
Kleden, Ignatius. 1987. *Sikap Ilmiah dan Kritik Kebudayaan*. Jakarta: Lembaga Penelitian, Pendidikan dan Penerangan Ekonomi dan Sosia

4
Lester, Paul Martin. 2003. *Visual Communications Images With Messages*. United States: Wardsworth Thomson Learning.

7
Lim Tai Wei, Wen Xin Lim, Xiaojuan Ping, Hui-Yi Tseng. 2016. *Globalization, Consumption and Popular Culture in East Asia*. Singapore: World Scientific.

- Lippman, Walter. 1965. *Public Opinion*. New York, Harcourt, Brace and Co.
- Morris, Desmond. 1977. *Manwalking: Field Guide to Human Behavior*. New York: Harry N. Abrams, Inc. Publisher
- Pilliang, Yasraf Amir. 2002. ²²Hasrat-Hasrat Virtual: Budaya Populer di dalam Era Post-representasi. Dalam *Audifax: Imagining Lara Croft. Psikosemiotika, Hiperialitas dan Simbol-simbol Ketidaksadaran*. Yogyakarta: Jalasutra.
- ¹Rahardjo, Mudjia. 2007. *Sosiologi Pedesaan: Studi Perubahan Sosial*. Malang: UIN-Malang Press.
- ⁹Robb, D. 2004. *Operation Hollywood: How the Pentagon Shapes and Censors the Movies*. New York: Prometheus Books.
- Shuker, Roy. 1994. *Understanding Popular Music*. London: Psychology Press. ¹⁶
- Strinati, Dominic. 2009. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suparlan, Parsudi. ²¹2004. *Hubungan Antar Suku Bangsa, Masyarakat dan Kebudayaan Perkotaan*. Jakarta: YPKIK.
- ¹Triguna, Ida Bagus Gde Yudha, 2002. *Perubahan Sosial dan Upaya Pelestarian Budaya Bali: Perspektif Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Denpasar: Program Magister (S2) Ilmu Agama dan Kebudayaan, Universitas Hindu Indonesia.
- _____, ¹2004. *Kecenderungan Perubahan Karakter Orang Bali (Pidato Diesnatalis UNHI ke-41)*, Denpasar: Universitas Hindu Indonesia.
- ³van Wichelen, S. 2005. 'My dance immoral? Alhamdulillah No!' Dangdut Music and Gender Politics in Contemporary Indonesia', in M. I. Franklin (ed.), *Resounding International Relations: On Culture, Music, and Politics*, New York: Palgrave Macmillan, 161-1177.
- ¹⁵Williams, Raymond. 1983. *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Oxford University Press.

Sumber websites

- Kompasiana, 2013. Budaya Narsis di tengah Penderitaan Sekitar. sumber: http://www.kompasiana.com/dwi_noer/budaya-narsis-di-tengah-penderitaan-sekitar_552fbd406ea83483298b45d8 Diakses 25 Maret 2017.
- Philosophy Now. ¹⁷2017. *Pop Culture: An Overview*. Sumber: https://philosophynow.org/issues/64/Pop_Culture_An_Overview Diakses 24 Maret 2017.
- Post Bali Online, 2016. *Masyarakat Bali "Bersetubuh" dengan Kesenianya*. Sumber: <https://www.posbali.id/masyarakat-bali-bersetubuh-dengan-keseniannya/> Di akses 25 Maret 2017

Representasi Budaya Populer Bali dalam Bog-Bog Bali Cartoon Magazine

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	sukarma-puseh.blogspot.com Internet Source	4%
2	journal.uny.ac.id Internet Source	1%
3	www.e-ir.info Internet Source	1%
4	pingpdf.com Internet Source	1%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	www.muradmaulana.com Internet Source	1%
7	Submitted to University of Hong Kong Student Paper	1%
8	jurnal.stiki-indonesia.ac.id Internet Source	1%
9	documents.mx	

	Internet Source	1%
10	journal.unair.ac.id Internet Source	1%
11	www.tandfonline.com Internet Source	<1%
12	eprints.umm.ac.id Internet Source	<1%
13	tiyaarsyil.blogspot.com Internet Source	<1%
14	www.encyclopedia.com Internet Source	<1%
15	en.wikipedia.org Internet Source	<1%
16	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
17	Submitted to University of Sussex Student Paper	<1%
18	www.shs-conferences.org Internet Source	<1%
19	nggedabrusbareng.blogspot.com Internet Source	<1%
20	Liza Diniarizky Putri. "KEKUATAN TEKNOLOGI	<1%

DALAM MEMBENTUK BUDAYA POPULER
(Studi Tentang Fenomena Drama Turki di
Indonesia)", LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi,
2017

Publication

-
- | | | |
|----|--|-----|
| 21 | Submitted to Rheinische Friedrich-Wilhelms-
Universität Bonn
Student Paper | <1% |
| 22 | repository.uinjkt.ac.id
Internet Source | <1% |
| 23 | www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id
Internet Source | <1% |
| 24 | www.scribd.com
Internet Source | <1% |
| 25 | www.isi.ac.id
Internet Source | <1% |
| 26 | Submitted to Xiamen University
Student Paper | <1% |
| 27 | Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta
Student Paper | <1% |
| 28 | id.123dok.com
Internet Source | <1% |
-

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off