

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ekonomi Kreatif

Menurut Create Boston dalam buku *The Creative Economy: Arts, Cultural Value and Society in Practice* oleh Ashley et al. (2024, h.42-43), ekonomi kreatif adalah aktivitas yang didasarkan pada kreativitas, kemampuan, dan talenta dari masing-masing individu dan memiliki potensi dalam bidang keuangan dan pekerjaan, termasuk aktivitas yang dilakukan secara langsung, kemampuan yang dimiliki, serta inovasi dan orisinalitas yang dihasilkan, sehingga terciptanya intelektual properti dalam bentuk hak cipta.

Di buku yang sama, UNESCO berpendapat bahwa ekonomi kreatif adalah sebuah industri yang didefinisikan dalam sebuah siklus kreasi, produksi, dan distribusi barang serta jasa yang menggunakan kreativitas dan intelektual sebagai sumber utama. Industri tersebut dapat berupa periklanan, arsitektur, seni dan kerajinan, desain, fesyen, film, video, fotografi, musik, seni pertunjukkan, penerbitan, riset, perangkat lunak, permainan komputer, publikasi digital, dan TV atau radio (Ashley et al., 2024, h.55). Mengacu pada definisi-definisi sebelumnya, ekonomi kreatif adalah aktivitas ekonomi yang berpusat pada kreativitas, kemampuan, dan talenta individu sebagai sumber utama penciptaan yang kemudian direalisasikan melalui proses kreasi, produksi, dan distribusi barang atau jasa yang memiliki nilai intelektual sehingga menghasilkan nilai ekonomi, peluang kerja, dan kekayaan intelektual.

Berdasarkan situs resmi Kementerian Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (n.d.), Indonesia memiliki 17 subsektor ekonomi kreatif: aplikasi, penerbitan, seni pertunjukkan, periklanan, arsitektur, televisi dan radio, desain komunikasi visual, fotografi, film, animasi, dan video, kuliner, fesyen, desain produk, seni rupa, musik, desain interior, kriya, serta pengembang permainan. Menurut Syafitri & Nisa (2024, h.194), ekonomi kreatif memiliki peranan yang

penting dalam perkembangan ekonomi, penciptaan inovasi, serta peningkatan daya saing di Indonesia. Namun terdapat beberapa tantangan yang dihadapi sektor ekonomi kreatif, seperti kurangnya infrastruktur atau banyaknya pelanggaran HKI. Untuk mengembangkan sektor ekonomi kreatif, Indonesia perlu menciptakan strategi yang komprehensif dan meningkatkan kolaborasi antar pemangku kepentingan dalam industri ekonomi kreatif. Pemangku kepentingan tersebut dapat berupa pelaku kreatif, pemerintah, lembaga pendidikan, pemerintah, hingga masyarakat (Syafitri & Nisa, 2024, h.195-196).

Mengacu pada definisi komik, yakni cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (KBBI VI Daring, n.d.), komik dapat dikelompokkan ke dalam kategori sub sektor penerbitan pada konteks ekonomi kreatif. Komik lokal, dalam konteks ekonomi kreatif, menunjukkan bahwa permasalahan dalam ekosistem komik lokal dapat disebabkan, dialami, serta dipengaruhi oleh berbagai pemangku kepentingan.

2.2 Systemic Design

Systemic design adalah cara berpikir yang berbeda dari pendekatan desain lainnya pada konteks skala, kompleksitas sosial, dan tingkat integrasi. *Systemic design* berfokus pada sistem tingkat tinggi yang terdiri dari berbagai subsistem, atau biasa disebut dengan layanan. *Systemic design* menggabungkan pendekatan yang berpusat pada manusia (*human-centered*) ke dalam sistem yang kompleks dan melibatkan banyak pemangku kepentingan (Systemic Design Association, 2021, sebagaimana dikutip dalam Smith & Kalantidou, 2023, h.256). Menurut Smith & Kalantidou (2023, h.256), tujuan dari *systemic design* adalah mengembangkan dan memodifikasi alat-alat desain menjadi metode baru dalam memahami kompleksitas sosial dan lingkungan.

Systemic design memiliki 10 konsep yang mendorong desainer untuk menyadari bahwa manusia terhubung dengan lingkungan, bergerak secara lokal, mendapatkan inspirasi dari lingkungan, mendefinisikan limbah sebagai sumber daya, menciptakan sistem yang mampu bertahan dan mengatur secara mandiri, memahami kompleksitas melalui keberagaman, bekerja secara interdisipliner,

bersikap ingin tahu, mengeksplorasi pendekatan *top-down* dan *bottom-up*, serta membayangkan masa depan dan mengambil tindakan untuk mencapainya. Konsep-konsep tersebut mendorong cara berpikir yang lebih sadar terhadap keadaan sosial dan lingkungan, memberikan panduan dan landasan bagi pendekatan *human-centered* dalam sistem yang kompleks, serta melibatkan banyak pemangku kepentingan (Smith & Kalantidou, 2023, h.261).

Karakteristik *systemic design* membuatnya cocok untuk digunakan dalam memahami sistem yang kompleks, menghubungkan berbagai pemangku kepentingan, dan memberikan dampak yang berkelanjutan. *Systemic design* telah digunakan di berbagai topik penelitian, seperti kompleksitas secara umum, keberlanjutan, kewirausahaan, pertanian, transisi perkotaan, pembangunan ekonomi, energi, kesehatan, arsitektur, pembuatan kebijakan, hingga konsumsi rumah tangga (Smith & Kalantidou, 2023, h.258-259). *Systemic design* memungkinkan peneliti dalam memahami masalah, yang muncul pada ekosistem komik lokal, sebagai suatu sistem yang kompleks dan saling berkaitan.

2.2.1 Co-Design

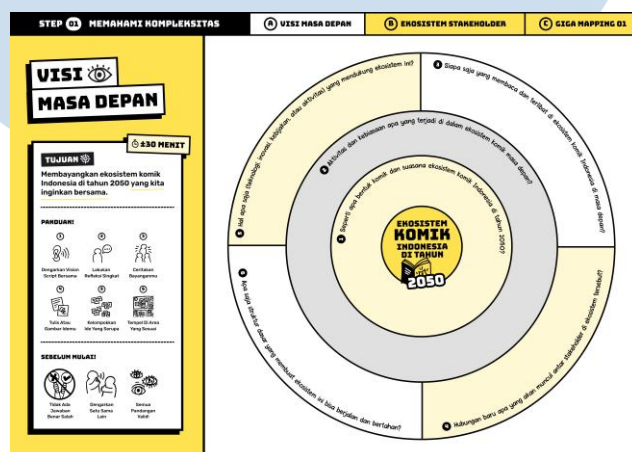
Pada penelitian ini, permasalahan yang terjadi dalam ekosistem komik lokal Indonesia dilihat secara sistemik dan diidentifikasi melalui proses *co-design*. *Co-design* merujuk pada proses kolaboratif yang menggabungkan desainer, pengguna, orang baru, ahli, atau pemangku kepentingan lainnya dengan asumsi bahwa setiap orang merupakan seorang ahli berdasarkan bidang, pengalaman, dan pengetahuan mereka masing-masing (Cavignaux-Bros & Cristol, 2020, h.3).

Workshop co-design komik lokal yang melibatkan komikus, akademisi, bisnis, komunitas, pembuat kebijakan, serta pembaca membantu peneliti dalam memperoleh sudut pandang yang beragam dan mendalam terkait ekosistem komik lokal sehingga pemetaan masalah yang dibuat bersifat partisipatif, representatif, dan faktual terhadap kondisi ekosistem komik lokal. Penelitian ini akan menganalisis empat lembar kerja yang digunakan pada *workshop co-design* ekosistem komik lokal yang terdiri dari

Visi Masa Depan, Akar Masalah, Memahami Konteks Sistem, dan Perspektif yang Berbeda. Keempat lembar kerja berasal dari *Design Council* dan *Systemic Design Association* yang telah dimodifikasi, diadaptasi, dan disesuaikan dengan konteks komik lokal Indonesia.

A. Lembar Kerja Visi Masa Depan

Lembar kerja Visi Masa Depan membantu *co-designer* untuk membayangkan kondisi ekosistem komik Indonesia yang akan berkembang dan bertransformasi di tahun 2050. Visi tersebut dapat berupa bentuk komik, suasana, aktivitas, kebiasaan, kebijakan, atau inovasi. Jawaban yang muncul pada lembar kerja ini merupakan aspek-aspek komik lokal yang masih belum terwujud saat ini dan ingin diwujudkan di masa depan.



Gambar 2.1 Lembar Kerja Visi Masa Depan

Data yang dihasilkan pada Visi Masa Depan merupakan harapan, kebutuhan, dan tujuan dari perkembangan yang diinginkan setiap pemangku kepentingan. Lembar kerja ini juga digunakan sebagai dasar untuk melihat kesenjangan yang terjadi antara kondisi nyata dengan kondisi ideal dari ekosistem komik lokal. Dengan membandingkan kondisi ideal tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi kesenjangan yang menunjukkan adanya permasalahan dalam ekosistem komik lokal.

B. Lembar Kerja Akar Masalah

Akar Masalah berfokus untuk memahami permasalahan dalam ekosistem komik Indonesia secara mendalam. Lembar kerja ini membantu peneliti melihat permasalahan yang telah diidentifikasi secara langsung oleh *co-designer* serta menganalisis penyebab dari berbagai permasalahan tersebut. Melalui lembar kerja ini, *co-designer* tidak hanya melihat masalah yang muncul di permukaan ekosistem, tetapi juga permasalahan yang sering tak terlihat secara langsung, seperti kebiasaan, tren, atau cara berpikir.

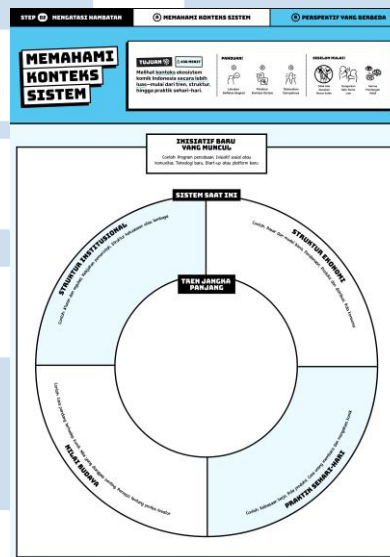
Gambar 2.2 Lembar Kerja Akar Masalah

Lembar kerja Akar Masalah dipilih karena langsung berfokus pada identifikasi masalah yang muncul, baik terlihat secara langsung ataupun tidak terlihat. Lembar kerja juga membantu peneliti memahami hubungan dan struktur dari setiap masalah. Data yang dihasilkan dari lembar kerja ini digunakan sebagai dasar analisis pemetaan masalah dan hubungannya.

C. Lembar Kerja Memahami Konteks Sistem

Lembar kerja Memahami Konteks Sistem bertujuan untuk melihat ekosistem secara lebih luas dan menyeluruh, mulai dari tren jangka panjang, struktur industri, hingga praktik sehari-hari yang sedang terjadi. Lembar kerja ini membantu penelitian dalam melihat faktor eksternal dan internal yang memengaruhi perkembangan ekosistem

komik lokal. Memahami Konteks Sistem juga menegaskan bahwa masalah yang muncul pada ekosistem komik lokal tidak hanya diakibatkan satu faktor, melainkan berbagai aspek, seperti kebiasaan, kekuasaan, institusi pemerintah, budaya, atau ekonomi.



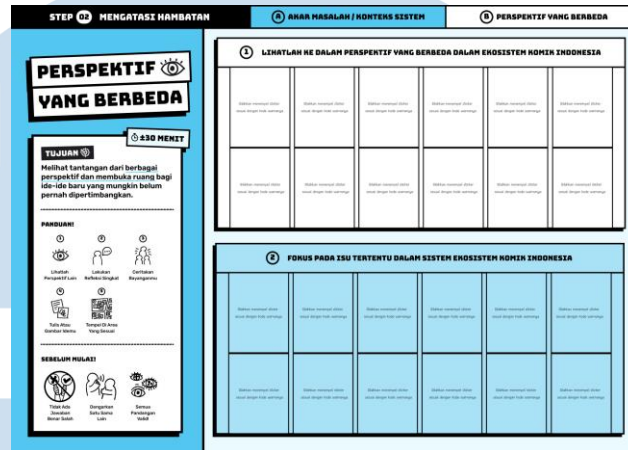
Gambar 2.3 Lembar Kerja Memahami Konteks Sistem

Lembar kerja ini berfungsi untuk mendukung dan memperkuat pendapat yang telah dituliskan di lembar kerja Akar Masalah. Memahami Konteks Sistem membantu peneliti memahami kondisi ekosistem komik lokal dari berbagai struktur yang muncul pada semua aspek dalam sistem. Jawaban pada Memahami Konteks Sistem juga menjadi informasi yang membantu peneliti dalam memahami konteks yang menyebabkan munculnya berbagai permasalahan.

D. Lembar Kerja Perspektif yang Berbeda

Perspektif yang Berbeda bertujuan untuk melihat berbagai tantangan dalam ekosistem komik Indonesia dari berbagai sudut pandang yang beragam sehingga membuka ruang bagi munculnya ide-ide baru yang sebelumnya belum pernah dipertimbangkan. Lembar kerja ini menunjukkan adanya pengalaman, kepentingan, serta pendapat yang berbeda-beda dari setiap pemangku kepentingan dalam ekosistem komik lokal. Perspektif yang Berbeda membantu peneliti memahami cara suatu

masalah dapat dipandang dan diselesaikan dengan pendekatan yang berbeda-beda oleh setiap aktor.

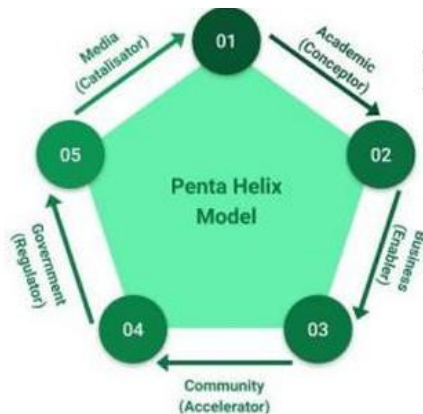


Gambar 2.4 Lembar Kerja Perspektif yang Berbeda

Berdasarkan sifat penelitian dan ekosistem komik lokal yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan, lembar kerja Perspektif yang Berbeda membantu peneliti untuk melihat berbagai pengalaman dan cara pandang dari setiap aktor yang terlibat. Perspektif yang berbeda-beda menandakan bahwa setiap permasalahan memberikan pengalaman, dampak, dan solusi yang berbeda-beda untuk setiap pihak. Melalui lembar kerja ini, peneliti dapat melihat kompleksitas hubungan serta perbedaan kebutuhan dan tantangan setiap pihak dalam ekosistem.

2.3 Model Pentahelix

Model pentahelix merupakan perluasan dari model *triple helix*, yang berisi 3 aktor, dan model *quadruple helix*, yang memiliki 4 aktor (Astuti, 2020, sebagaimana dikutip dalam Beatrice & Hertati, 2023, h.109-110). Model pentahelix mengintegrasikan lima pemangku kepentingan (*stakeholder*), yakni akademisi (*academy*), bisnis (*business*), komunitas (*community*), pemerintah (*government*), serta media, atau biasa disingkat menjadi ABCGM. Kelima pemangku berkolaborasi menurut perannya masing-masing dalam mengembangkan inovasi dan pembangunan yang berkelanjutan (Beatrice & Hertati, 2023, h.110; Nalikan et al., 2025, h.3812-3813; Rachman & Thalib, 2025, h.446).



Gambar 2.5 Kerangka Kolaborasi pada Model Pentahelix
 Sumber: Nalikan et al. (2025)

Berdasarkan kerangkanya, model pentahelix sejalan dengan sifat penelitian ini yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam sebuah sistem. Model pentahelix juga sudah digunakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) di Indonesia. Meski tidak disebutkan secara langsung, tetapi dalam Pasal 27 Undang-Undang No. 24 Tahun 2019 tentang ekonomi kreatif menyatakan bahwa pengembangan ekonomi kreatif diperlukan kerja sama antara pemerintah dengan sektor pendidikan, usaha atau bisnis, serta komunitas (Indonesia, n.d.). Mengingat komik merupakan bagian dari industri ekonomi kreatif pada subsektor penerbitan, model pentahelix menjadi model yang relevan untuk digunakan dalam menganalisis ekosistem komik lokal Indonesia.

Dalam konteks ekosistem komik lokal, akademisi berperan dalam sarana pendidikan dan pengetahuan serta bisnis berperan dalam proses produksi, distribusi, dan penjualan. Selain itu, komunitas mencakup kebiasaan, apresiasi, dan persepsi masyarakat, komunitas komik, serta bentuk kolaborasi atau komunikasi berbagai pemangku kepentingan di skala kecil. Pemerintah bertanggung jawab seputar struktur negara, regulasi, serta dukungan skala nasional. Media bergerak pada penyebaran informasi, eksposur, serta publikasi terkait komik lokal.

A. Akademisi (*Academy*)

Akademisi umumnya berperan sebagai perancang konsep, penyedia riset, serta sumber teori dan pengetahuan dalam mengembangkan

standarisasi, sertifikasi, dan sumber daya manusia (Beatrice & Hertati, 2023, h.110; Nalikan et al., 2025, h.3813; Rachman & Thalib, 2025, h.448).

B. Bisnis (*Business*)

Sektor bisnis berperan sebagai *enabler* yang menyediakan infrastruktur teknologi informasi, investasi, pengembangan sumber daya manusia (Nalikan et al., 2025, h.3813), akses pasar, sumber finansial, hingga kerja sama antar sektor swasta (Rachman & Thalib, 2025, h.448). Bisnis juga menjadi entitas yang mampu mengolah barang dan jasa menjadi sesuatu yang memiliki nilai lebih (Beatrice & Hertati, 2023, h.110).

C. Komunitas (*Community*)

Komunitas berperan sebagai sarana akselerator yang secara aktif mempromosikan produk dan memfasilitasi partisipasi antar pemangku kepentingan sehingga tercipta transformasi sosial yang bersifat inklusif, kolaboratif, dan berdaya (Nalikan et al., 2025, h.3813). Komunitas juga dapat menjadi sarana bagi masyarakat untuk berkomunikasi dan bertukar minat (Beatrice & Hertati, 2023, h.110). Komunitas dalam model pentahelix dapat berupa lembaga swadaya masyarakat, UMKM, atau pergerakan yang diinisiasi oleh masyarakat (Rachman & Thalib, 2025, h.448).

D. Pemerintah (*Government*)

Pemerintah berperan sebagai regulator dan pembuat kebijakan. Umumnya, tanggung jawab pemerintah terdiri dari menyediakan infrastruktur, mengalokasikan sumber daya, menerbitkan surat izin resmi, mendorong terjadi inovasi di sektor masyarakat, mengkoordinasi berbagai pemangku kepentingan, serta mengelola hubungan kerja sama antara pihak negeri dan swasta (Beatrice & Hertati, 2023, h.110; Nalikan et al., 2025, h.3813; Rachman & Thalib, 2025, h.447).

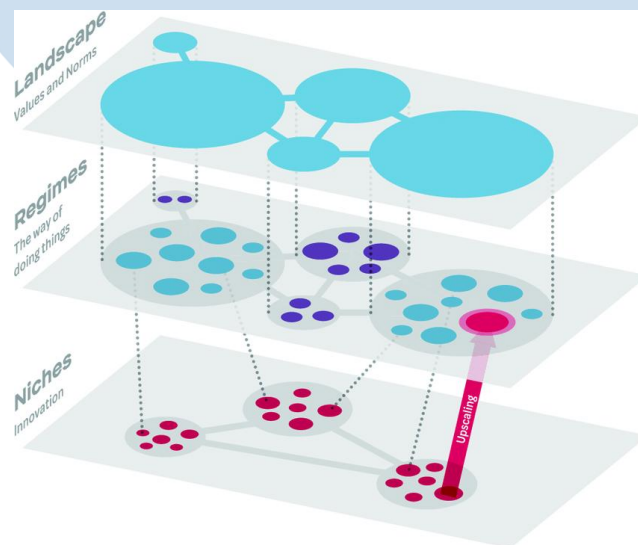
E. Media

Media berperan sebagai ekspander dengan cara menyebarluaskan informasi, membentuk persepsi masyarakat, meningkatkan kesadaran

masyarakat (Nalikan et al., 2025, h.3813), advokasi, mengawasi akuntabilitas pemerintah (Rachman & Thalib, 2025, h.448), dan mengembangkan publikasi untuk tujuan promosi (Beatrice & Hertati, 2023, h.110).

2.4 Multi Level Perspective (MLP)

Multi Level Perspective (MLP) merupakan model yang menggambarkan pola dinamis yang terdapat dalam proses transisi sosioteknologi sebagai proses non-linear yang terbentuk dari interaksi di tiga level inovasi, yakni lanskap (*landscape*) di level makro, rezim (*regime*) di level meso, dan *niche* di level mikro. Setiap levelnya terbentuk dari berbagai elemen dan level yang lebih tinggi memiliki kondisi yang lebih stabil dibandingkan level yang lebih rendah dalam konteks jumlah dan keadaan masing-masing elemen (Geels, 2011, h.26; Wang et al., 2022, h.1-2).



Gambar 2.6 Kerangka Teori *Multi Level Perspective*
Sumber: Garcia et al. (2020)

MLP memungkinkan peneliti memahami bagaimana masalah dengan tingkatan yang sama dan berbeda mampu memengaruhi satu sama lain. MLP memiliki sifat yang menunjukkan bahwa sebuah sistem terbentuk dari berbagai faktor yang saling berhubungan satu sama lain dalam level yang berbeda beda (Geels, 2011) Sesuai dengan sifatnya, MLP membantu proses analisis hubungan antar masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini. Namun, kerangka dari MLP

kurang menekankan keberagaman pemangku kepentingan dari sebuah sistem. Oleh karena itu, teori MLP digabungkan dengan model pentahelix untuk memastikan keterlibatan berbagai pemangku kepentingan dapat tetap terlihat di berbagai tingkatan sistem. Penggabungan teori ini sejalan dengan solusi yang diberikan oleh Genus dan Coles (2008, sebagaimana dikutip dalam Geels, 2011, h.29). Pada ekosistem komik lokal, permasalahan di level lanskap dapat dilihat pada faktor-faktor yang berskala besar serta sulit dikontrol oleh ekosistem secara langsung. Level rezim mencakup struktur industri serta kebijakan pemerintah yang berlaku, sedangkan level *niche* berisikan inovasi, gerakan kecil, atau permasalahan yang lebih spesifik di komunitas atau ekosistem komik lokal.

A. Lanskap (*Landscape*)

Lanskap merupakan level yang mencakup aspek teknis, material, tren demografis, ideologi politik, nilai sosial dan budaya, krisis, perang, pola ekonomi, hingga perubahan iklim. Perubahan yang terjadi pada level lanskap tidak bisa terjadi dalam waktu singkat dan biasanya akan menaruh tekanan pada level rezim, serta membuka peluang bagi elemen di level *niche* (El Bilali, 2019, h.2&10; Geels, 2011, h.28-29; Wang et al., 2022, h.12-13).

B. Rezim (*Regime*)

Elemen pada level rezim membentuk sebuah struktur kuat yang bertanggung jawab pada stabilitas sistem dengan menggunakan seperangkat aturan, baik formal maupun informal, yang mengarahkan dan mengkoordinasi aktivitas dari kelompok masyarakat (Geels, 2011, h.27). Level rezim mencakup otoritas masyarakat, kelompok sosial, jejaring riset, jaringan profesional, pemasok, kelompok finansial, dan hubungan antar kelompok (Wang et al., 2022, h.12). Level rezim memiliki karakteristik yang berfokus pada stabilitas, bersifat kaku dan terikat, tanpa bimbingan, serta bergerak secara otonom. Perubahan yang terjadi pada level rezim umumnya jarang terjadi dan hanya bisa dilakukan secara bertahap (El Bilali, 2019, h.2).

C. Niche

Level *niche* menjadi tempat berlindung yang memungkinkan terjadinya inovasi dan aktivitas (El Bilali, 2019, h.2) atau bisa disebut sebagai ruang inkubasi (Wang et al., 2022, h.12). Contoh tempatnya adalah laboratorium untuk penelitian dan pengembangan, proyek-proyek yang telah disubsidi, serta pasar-pasar *niche* yang memiliki permintaan khusus. Biasanya elemen di level *niche* akan membuat inovasi radikal yang berbeda dari rezim, namun karena sifat rezim yang kaku dan terikat, inovasi-inovasi tersebut biasanya tidak cocok dengan aspek-aspek yang telah ditentukan atau diterapkan oleh rezim yang sedang berjalan (Geels, 2011, h.27).

2.5 Visual Mapping

Berbagai permasalahan lebih jelas dan lebih mudah dipahami ketika ditampilkan secara visual. *Visual mapping* menjadi salah satu metode yang berguna untuk menyelaraskan pemahaman berbagai pemangku kepentingan melalui gambaran secara komprehensif tentang proses atau sistem yang kompleks sehingga membantu proses komunikasi antar pihak (Sevaldson, 2011, sebagaimana dikutip dalam Zohar et al., 2023). Beberapa bentuk *visual mapping* yang umumnya digunakan adalah pemetaan hubungan aktor dan elemen lain (*actor-network mapping*), diagram *use case*, matriks motivasi (*motivation matrix*), atau *giga map*, yakni sekumpulan informasi kepada berbagai pemangku kepentingan dalam skala dan level yang beragam sehingga dapat membantu mereka dalam melihat hubungan antar informasi serta memahami sistem yang ada (Zohar et al., 2023, h.34). *Visual mapping*, yang berfungsi sebagai pemetaan masalah, juga dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan sebuah situasi dari perspektif-perspektif pemangku kepentingan yang berbeda-beda secara bersamaan, memetakan hubungan antar masalah, serta memperlihatkan keberagaman dan kompleksitas dari setiap masalah.





Sejalan dengan tujuan penelitian, *visual mapping* digunakan untuk memetakan berbagai masalah dan hubungannya secara visual sehingga lebih mudah dipahami, baik oleh peneliti atau pembaca, dibandingkan hanya penjelasan tekstual. *Visual mapping* akan disusun dengan bentuk *giga map* melalui pendekatan actor-

network mapping, atau dengan nama lain diagram *node-link* pada teori *Information Visualization* milik Colin Ware. Informasi dan data yang dijelaskan pada *visual mapping* dibentuk berdasarkan hasil *workshop co-design*, hasil analisis tematik, model pentahelix, dan MLP.

2.5.1 Information Visualization

Visualisasi berfungsi untuk mendukung pemilihan keputusan sebagai sarana berpikir kognitif (Ware, 2020, h.2). Visualisasi mampu membantu penggunanya untuk memahami data dalam jumlah besar, mengidentifikasi elemen tak terduga, melihat masalah yang ada di dalam data, mendorong pemahaman data dalam skala besar dan kecil, serta membantu terciptanya hipotesis. Visualisasi informasi melewati empat tahap, yakni pengumpulan data, penyederhanaan informasi, pemetaan informasi dengan elemen visual, dan pemahaman pengguna secara kognitif (Ware, 2020, h.3-4).

Menurut Ware (2020, h.430), bentuk visualisasi yang tepat dalam memahami data yang kompleks adanya dengan melakukan visualisasi komposit, yakni menggabungkan berbagai bentuk visualisasi berdasarkan data yang tersedia. Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data yang ingin dijelaskan, diantaranya permasalahan yang terdapat dalam ekosistem (entitas) dan hubungan antar masalah-masalah tersebut (jaringan). Data yang berkaitan dengan entitas dapat dijelaskan menggunakan visualisasi berupa simbol, grafis, atau *glyph*. Terdapat beberapa grafis yang mampu menggambarkan entitas atau objek, jenis entitas, nilai entitas, dan hubungan yang dimilikinya. Sebagai contoh, garis yang tertutup menjadi sebuah bentuk mampu menggambarkan sebuah entitas, sedangkan bentuk yang berbeda-beda menandakan adanya perbedaan jenis setiap entitas (Ware, 2020, h.231).

Graphical code	Visual instantiation	Semantics
1. Closed contour		Object, entity
2. Compact shapes		Entity types
3. Color of region		Entity types
4. Size of region		Entity value: larger = more

Gambar 2.7 Grafis Penggambaran Entitas
Sumber: Ware (2020)

Dalam menggambarkan hubungan antar entitas, atau biasa disebut jaringan, dapat digunakan diagram *node-link*. Sesuai namanya, diagram *node-link* terdiri dari *node*, yang berisikan berbagai jenis entitas, serta *link*, yang menggambarkan hubungan antara setiap entitas. Hubungan yang dimiliki setiap entitas juga dapat divisualisasikan menggunakan sebuah elemen grafis, contohnya berbagai bentuk yang saling terhubung dengan satu garis yang sama menunjukkan bahwa entitas-entitas tersebut adalah bagian dari suatu hubungan yang sama. Tak hanya garis, bentuk-bentuk yang berdekatan menggambarkan bahwa mereka adalah sebuah grup komponen. Sebuah grafik berbentuk pohon efektif dalam menggambarkan data yang memiliki struktur hierarki. Data dapat disajikan dalam bentuk *treemap*, yakni rangkaian persegi panjang yang saling bersarang, atau diagram *node-link* yang *nodes*-nya disusun ke bawah dan terhubung dengan sebuah garis (Ware, 2020, h.229-234).

Graphical code	Visual instantiation	Semantics
1. Partitioned region		Entity partitions
2. Attached shapes		Part-of relationships
3. Enclosed shapes		Contained entities Part-of relationships
4. Sequence of shapes		Sequence of entities
5. Linking line		Relationship between entities
6. Asymmetrical connecting graphic		Asymmetrical relationship
7. Line style		Type of relationship
8. Line weight		Strength of relationship
9. Tab shapes with matching receptacles		A fit between components
10. Proximity groupings		Groups of components

Gambar 2.8 Grafis Penggambaran Hubungan Antara Entitas
Sumber: Ware (2020)

Penelitian ini memiliki dan menghasilkan data atau informasi yang kompleks, yakni berbagai masalah dari bidang yang berbeda-beda dan hubungan antar masalah, serta melibatkan sebuah sistem yang luas, yaitu ekosistem komik lokal Indonesia. Visualisasi membantu proses penyederhanaan data dan informasi ke dalam sebuah bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Penelitian ini menggunakan diagram node-link untuk menggambarkan masalah dan hubungannya secara horizontal serta grafik berbentuk pohon yang menggambarkan hierarki, level dan hubungan antar masalah secara vertikal.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A