

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS UNTUK REMAJA DENGAN TEMA PERJALANAN WAKTU

Hans Kristian, Dr. Ahmad Adib, M.Hum., Anang Tri Wahyudi, S.Sn,M.Sn.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen
Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya.
Email: chicensemaker@yahoo.com

ABSTRAK

Remaja seringkali mempunyai keinginan untuk menikmati hidup tanpa memikirkan dampak panjang atau tujuan hidup yang jelas. Jika mereka melakukan atau mengalami hal yang tidak menyenangkan, mereka dapat menyesal atau menyalahkan sesuatu diluar dirinya. Bentuk penyesalannya dapat digambarkan melalui perjalanan waktu, dimana mereka pergi ke masa lalu untuk memperbaiki kehidupannya. Media novel grafis dapat mengantar pembaca remaja untuk memahami bacaan yang lebih dewasa dengan ilustrasi yang menarik.

Kata kunci: Perjalanan Waktu, Novel Grafis, Remaja

ABSTRACT

Teenager usually want to having fun without thoughts of long-term cause or clear life purpose. If they do something unpleasant or having bad experience, they could regret or blame on something beside themselves. The form of regrets can be visualized through time travel, where they go to the past to fix their past life. Graphic Novel media can lead teenager to understand maturer reading with interesting illustrations.

Keyword: Time Travel, Graphic Novel, Teenager

Pendahuluan

Pada masa remaja, manusia sedang membangun diri mereka menjadi pribadi yang matang dan dewasa. Mereka harus membekali diri mereka dengan sifat dan kemampuan yang baik untuk hidup sebagai manusia dewasa. Bertumbuh di dalam keluarga adalah pilihan yang tepat karena orangtua lah yang akan memberi arahan hidup, baik dari sejak anak-anak hingga dewasa yang mulai bisa merasakan hidup sebagai orangtua. Di masa muda adalah waktu yang tepat untuk memperluas koneksi yang baik dan mengasah diri untuk menjalani hidup yang baik pula saat dewasa (Meier, 2001).

Remaja saat ini memandang bahwa hidup ini hanya sekali atau dengan bahasa yang lebih populer “*you only live once*” (YOLO), sehingga mereka ingin menikmati segala sesuatunya seolah tanpa konsekuensi. Hal ini membuat mereka hidup memuaskan diri mereka dan tidak mengetahui apa yang hendak ia lakukan dalam hidup. Contohnya pada remaja bernama Hila Zachira yang mengaku tidak mengikuti perguruan tinggi karena masih bimbang memilih jurusan. Berdasarkan wawancaranya, alasannya adalah ia khawatir jurusan yang ia pilih tidak sesuai dengan kemauan atau perkiraannya. (Al-Rasyid, 2014).

Semasa hidup, manusia terkadang merasakan penyesalan. Penyesalan yang

menghampiri selalu terjadi ketika seseorang telah menyadari ia melakukan sesuatu yang tidak terpuji atau menyakiti perasaan orang lain. Misalnya pecandu narkoba baru menyesal setelah tubuhnya sakit-sakitan dan merasa ketergantungan. Padahal sebelum ia mencoba narkoba untuk pertama kalinya, ia sudah tahu bahaya dari barang haram tersebut. Manusia menyesal akan perbuatan buruk yang telah dilakukannya.

Salah satu penyesalan yang sering terjadi pada remaja adalah tidak menyadari akan pentingnya mengasah diri yang berbuntut penyesalan. Mereka biasanya belum menentukan tujuan hidup seperti karir. Hal tersebut dikarenakan mereka yang tidak memiliki perspektif yang salah, seperti tidak perlu segera menentukan tujuan hidup dan menikmati masa muda dahulu. Contohnya mereka tidak tahu harus mengambil bidang studi apa saat kuliah, hingga berbuntut pindah jurusan atau *drop out* yang berarti menghabiskan waktu mereka.

Kehidupan manusia selalu dihadapkan pada berbagai alternatif pilihan hidup. Pilihan seperti mau kerja sebagai pebisnis atau pekerja sosial. Memilih pandangan hidup optimis atau pesimis. Atau hal yang tergolong sederhana seperti memilih bangun lebih pagi dan berolahraga atau tidak. Bila manusia dihadapkan untuk memilih untuk hidup di masa lalu atau di masa depan, mereka harus tahu konsekuensi dari pilihan tersebut apakah membawanya kedalam hidup yang lebih baik atau tidak.

Tema perjalanan waktu atau *time travel* akan memvisualisasikan akibat dari pilihan hidup tersebut dengan baik. Pergi ke masa lalu diibaratkan sebagai penyesalan sang tokoh yang berusaha memperbaiki kehidupan dahulunya, sedangkan pergi ke masa depan dapat digambarkan untuk memastikan apakah tindakan yang telah diperbuat adalah benar. Contohnya dalam

film *The Time Machine* (2002), dimana tokoh utama Alex berjuang keras menciptakan mesin waktu dan pergi ke masa lalu untuk menyelamatkan Emma, pacarnya yang terbunuh. Ia hanya mendapati pacarnya tetap meninggal karena penyebab kematian yang berbeda. Alex menyadari bahwa kembali ke masa lalu tidak akan mengubah kematian Emma dan memutuskan untuk pergi ke masa depan dengan harapan menemukan ketenangan hati.

Memilih tujuan hidup dalam karir pun perlu dilakukan sejak remaja. Di masa itulah mengasah diri dalam hal *softskill* dan *hardskill* dibutuhkan agar manusia bisa mendapatkan sebuah panggilan dalam hidupnya. Raymond Chandler adalah penulis dan *screenwriter* asal Amerika yang terkenal sebagai penulis novel detektif dan novel yang berjudul “*The Big Sheep*” tahun 1939 yang kemudian diangkat ke dalam layar lebar. Pada usia 7, tahun orangtuanya bercerai dan ia bersama ibunya pindah ke Inggris, Kemudian disitu, ia menempuh pendidikan di sekolah negeri dan mengambil mata pelajaran bisnis di tahun kedua, dan beralih ke literatur di tahun ketiga. Di masa mudanya, ia menunjukkan perilaku cemas akan diri dan masa depannya karena pamannya menyuruh dia bekerja sebagai PNS, dan menjalaninya. Disitu ia menyadari kesalahannya dan memutuskan untuk menjadi penulis (MacShane, 1976).

Cerita yang akan disampaikan pada novel grafis ini akan mengambil pesan memilih hidup khususnya pekerjaan untuk masa depan. Dalam kisah hidup Raymond Chandler diatas, beliau disebutkan bahwa ia harus menjalani pekerjaan yang tidak ia inginkan agar ia sadar bagaimana sebuah mimpi atau keinginan itu harus diperjuangkan. Diharapkan melalui tema perjalanan waktu, ilustrasi cerita pesan dengan gaya penceritaan yang menarik dan dapat tersampaikan dengan baik.

Metode Penelitian

Pengambilan data dilakukan untuk membuat cerita pada novel grafis dapat dipahami dengan baik dan realistis. Data yang dibutuhkan dikelompokkan ke dalam Data Primer dan Data Sekunder. Pada Data Primer, observasi terhadap data-data yang terhimpun dan mengolah informasi yang ada di dalam data tersebut. Sedangkan pada Data Sekunder, pencarian informasi akan menggunakan sumber buku, referensi dari film, serta informasi dari internet.

Informasi yang dibutuhkan pada data tersebut adalah tentang perjalanan waktu dan bagaimana perjalanan waktu dapat mempengaruhi sisi kehidupan tokoh, kehidupan pemuda yang ideal, dan gambaran umum mengenai kehidupan remaja pada masa kini. Setelah data diperoleh, analisis data dilakukan. Metode analisis menggunakan 5W+1H (*what, where, when, who, why, dan how*) untuk mempermudah pembaca novel grafis memahami cerita dari perancangan ini.

Pembahasan Teori

Menurut Harvey, novel grafis adalah komik dengan format yang lebih panjang. Sedangkan menurut Satrio (2009), komik dan novel grafis tidak ada perbedaan di segi kualitas gambar dan panel, tetapi dari alur cerita, gaya bahasa, serta penggambaran adegan. Menurut Seno Gumira Ajidarma, perbedaan novel grafis terletak pada ideologi yang diberikan, pensastraan yang berbobot, dan gambar grafis yang memiliki prestisius sendiri. Berdasarkan definisi di atas, secara umum novel grafis adalah sastra yang menyerupai komik dengan tema cerita yang lebih dewasa.

Berdasarkan *The Secret Origin of Good Readers*, manfaat dari novel grafis adalah (*Graphic Attraction – Graphic Novels In Libraries*, 2013) mengembangkan minat membaca secara keseluruhan. meningkatkan tingkat melek huruf,

mengembangkan kemampuan berbahasa, menciptakan minat terhadap bacaan yang berbeda jenis, menstimulasi kreativitas lebih dapat menghargai karya seni, dapat mendiskusikan karya seni dan karya sastra, dapat memahami bahasa dan pesan dari sebuah gambar, dan menambah pengetahuan akan budaya pop dan budaya lainnya.

Mulanya novel grafis disebut-sebut mengajarkan kekerasan, menciptakan stereotip *gender*, ataupun menghina kaum minoritas. Hal itu dikarenakan konten atau tema yang diangkat tidak umum dijumpai pada komik seperti pelecehan anak, perusakan lingkungan, ataupun kekerasan. Namun, novel grafis menjadi jembatan bagi mereka yang enggan untuk membaca.

Menurut Kathryn Geldard, proses pertumbuhan remaja bersifat multidimensional, yang berarti perubahan secara bertahap dan utuh. Remaja menghadapi tantangan untuk berubah secara psikologis, yang seringkali Mereka juga diharuskan untuk menghadapi berbagai macam risiko seperti pengaruh keluarga dan lingkungan, agar mereka dapat menemukan siapa dirinya dan seperti apa gambaran dirinya di masa depan (Geldard, 2012), misalnya saja berhubungan dengan orang lain atau adaptasi dengan perkembangan teknologi. Di masa pertumbuhan remaja, mereka menjadi adaptif, jauh dari pengawasan orangtua, dan akan menemui tantangan baru di lingkungan yang baru. Karena pada masa itu, mereka harus belajar berbagai macam hal seperti mengembangkan gaya hidup sehat, mengasah keterampilan dasar seperti interpersonal, memenuhi tuntutan di tempat kerja, ataupun secara garis besarnya, mengurus dirinya secara mandiri (Takanashi, 2000).

Perjalanan waktu merupakan kegiatan perjalanan dari satu titik atau poin tertentu pada waktu ke titik waktu yang lainnya. Atau dengan kata yang lebih mudah, pergi

ke masa lalu atau masa depan. Namun, kegiatan ini masih belum terealisasi di dunia nyata karena keterbatasan intelektual manusia dan dianggap perjalanan waktu adalah hal yang mustahil. Meskipun demikian, topik tersebut tetap menjadi sesuatu yang menarik untuk dibahas di kalangan pecinta sains. Tentang bagaimana cara membuat mesin waktu itu sendiri hingga dampak apa yang akan terjadi bila manusia berhasil melaksanakan perjalanan waktu (Howell, 2013).

Konsep Perancangan

Media novel grafis dipilih karena memiliki perpaduan ilustrasi dalam komik dan cerita paragraf dalam buku novel. Pemuda yang suka membaca komik akan dilatih agar mulai terbiasa untuk membaca paragraf-paragraf padat yang biasa di dalam buku-buku “berat”. Ilustrasi yang akan disuguhkan dalam gambar akan menggunakan gaya semi-realis sebagai perpaduan pula akan komik yang biasa menggunakan gaya kartun atau *anime* dengan gaya realis yang merepresentasikan realita dalam kehidupan yang dewasa. Isi pada novel grafis secara umum akan menampilkan gambar di sebelah kiri halaman dan tulisan paragraf di kanan halaman. Tulisan di dalam percakapan akan menyebutkan tokoh yang berdialog, diiringi titik koma, lalu kalimat apa yang tokoh tersebut katakan. Gaya penulisan ini dipilih untuk memudahkan pembaca untuk memahami siapa yang sedang berdialog dan dengan siapa ia berdialog karena sebagian besar dialog percakapan tidak berada di dalam ilustrasi.

Target pembaca novel grafis ini adalah mereka yang berusia 15-25 tahun yang menjadi warga negara Indonesia. *Target audience* yang dapat digolongkan sebagai remaja atau dewasa muda adalah yang memiliki hobi membaca komik dan kurang berminat dalam membaca teks. Dengan demikian, hadirnya novel grafis dapat membantu mereka untuk membaca teks

dengan mempertahankan keasyikan dalam menikmati grafis. Pembaca remaja yang belum mempunyai atau sedang mencari tujuan hidup juga diharapkan bila membaca novel grafis ini, mereka dapat membayangkan pentingnya memilih tujuan hidup tersebut dengan benar dan memikirkan konsekuensi pilihan mereka.

Setelah membaca novel grafis dari perancangan ini, pembaca remaja dapat membayangkan seperti apa akibat yang ditimbulkan bila ia mengambil keputusan A, atau keputusan B, dan seterusnya. Pilihan apa yang akan mereka ambil dan mengorbankan pilihan lainnya, dapat menjadi pilihan yang tepat bagi mereka karena sudah memperkirakan dengan lebih matang akan konsekuensi tersebut.

Entah itu dalam memilih pekerjaan, menolong sesama, ataupun menjadi pribadi yang lebih baik. Seperti halnya seorang remaja yang akan memilih perguruan tinggi, ia sadar dulu ia pernah bercita-cita menjadi presiden direktur. Karena itu sejak dari universitas, ia harus memilih program studi apa yang cocok untuk mendukung karirnya. Contoh lainnya seseorang yang gagal menjadi juara satu dalam perlombaan bergengsi. Ia menyadari jika ia terus menyalahkan orang lain akan membuat dirinya makin terpuruk. Lantas ia memutuskan untuk menjadikan kekalahan itu sebagai pelajaran dan motivasi untuk memenangkan lomba di lain kesempatan.

Tema yang akan diusung adalah fiksi ilmiah, dimana cerita mengenai perjalanan waktu menggunakan kemutakhiran teknologi dan pendekatan sains. Tetapi, juga adanya unsur perkembangan karakter tokoh dalam menghadapi problematika yang menjadikan ia dapat menyadari dampak dari pilihan yang ia pilih. Sehingga adanya tema petualangan serta muatan cerita secara personal didalamnya.

Dalam Bahasa Indonesia, judul *Greater Leap* berarti “Lompatan yang Lebih Besar”.

Arti kata tersebut merujuk pada ditemukannya mesin waktu yang memungkinkan manusia untuk menerobos waktu ke masa lalu atau masa depan. Ditemukannya mesin tersebut sebagai penanda perkembangan atau lompatan teknologi yang begitu besar dalam cerita ini. Serta lompatan ini juga dapat berarti menceritakan perkembangan psikologis sang tokoh utama, yang mulanya merasa harus memperbaiki kehidupannya di masa lampau, hingga menyadari bahwa menatap maju ke depan juga sesuatu hal yang ia butuhkan.

Pengerjaan akan dilakukan secara manual dan digital. Gambar manual meliputi sketsa yang sudah didesain dari *thumbnail*, yang kemudian akan dibuat dengan tinta hitam putih dengan arsir *crosshatch*. Sentuhan digital untuk menghilangkan noda pada gambar manual ketika melewati proses scan. Lalu pemberian *shading* berupa *screentone* satu warna. Untuk cover sampul, akan sepenuhnya dikerjakan secara digital. mulai dari sketsa hingga hasil akhir. Ilustrasi akan dibuat menggunakan *pen tablet* dan pewarnaan akan menggunakan warna stabil, tidak begitu kontras dan tidak terlalu kelabu. Gaya gambar akan menggunakan sedikit *outline* dan pewarnaan dengan teknik gradasi. Proses cetak akan dilalui dengan mencetak karya perancangan ini selayaknya buku komik dan novel. Sampul akan dicetak warna diatas kertas BC dengan laminasi *doff*. Sedangkan untuk isi dicetak hitam putih pada kertas *bookpaper*. Setelah dicetak, cover dan isi akan dijilid dengan menggunakan teknik jilid lem.

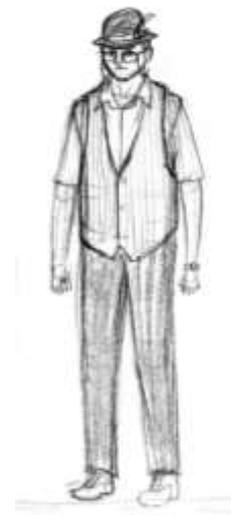
Sinopsis dari novel grafis yang akan dibuat penulis adalah seorang pemuda yang berusaha menciptakan mesin waktu demi menyelamatkan adiknya yang tewas kecelakaan. Setelah ia berhasil membuat mesin waktu dan menyelamatkannya, ia kembali ke waktu kini. Tetapi, ia mendapati bahwa keadaan tidak berubah. Ia berusaha

mencari tahu mengapa setelah ia pulang ke masa kini, ia tetap meninggal. Ia mencari tahu kepada ilmuwan yang menghilang diduga akibat mesin waktu juga, dengan cara pergi ke masa lalu untuk menemui ilmuwan tersebut sebelum hilang.

Proses Desain

Tokoh utama dalam novel grafis ini bernama Mark, yang berusaha menyelamatkan Sandra dari maut melalui mesin waktu. Tokoh utama yang sangat jenius tetap perlu mendapatkan kebutuhan hidup dari pamannya James dan pembimbing Prof. Frank yang membantu menyelesaikan mesin waktunya. Ketika Mark mendapati bahwa ia tidak dapat mengubah masa lalu, ia dan Prof. Frank berusaha mencari jawabannya melalui Dr. John dan Lily yang diketahui juga menciptakan mesin waktu.

Mark



Gambar 1. Desain Mark

Saat kecil, Mark memenangkan berbagai macam perlombaan sains ilmiah dan matematika dalam tingkat regional maupun nasional. Ini membuktikan bahwa ia memiliki bakat sebagai ilmuwan dan penemu yang brilian di masa depan. Walaupun begitu, ia termasuk *introvert* dan kurang bisa terbuka dengan orang lain yang tidak ia kenal. Rumah keluarga jauhnya

kurang dapat memberi perhatian selayaknya orangtua Mark, membuat adiknya Sandra sebagai satu-satunya teman yang dapat ia percayai. Ia memiliki sifat kemauan keras dan ambisius. Terlihat dari semangat belajarnya yang membara untuk menciptakan mesin waktu hingga jadi. Sifat itu mempunyai sisi negatif yaitu benci jika sesuatu terjadi tidak seperti yang dia inginkan, membuatnya sulit belajar dari pengalaman yang buruk.

Sandra



Gambar 2. Desain Sandra

Sebagai adik, Sandra gembira bila melihat kakaknya, Mark, memenangkan perlombaan meskipun di tingkat sekolah. Ia dan Mark berbeda 3 tahun, aktif dalam pergaulan, berjiwa sosial, dan sering menyemangati kakaknya untuk bisa meraih cita-citanya. Walaupun tidak mengecap asuhan dari orangtuanya sendiri, Sandra berusaha untuk membuat rumah menjadi nyaman ditinggali dengan mengajak keluarga jauh untuk ikut mendukung keinginan Mark.

James



Gambar 3. Desain James

Paman Mark dan Sandra yang mengadopsi mereka setelah ditinggal oleh istrinya. Berkepribadian cuek dan lebih memikirkan pekerjaannya daripada waktu bersama keluarga. Tetapi masih berusaha untuk mencarikan waktu dengan keluarga dan membelikan barang yang mereka inginkan.

Prof. Frank



Gambar 4. Desain Prof. Frank

Frank bekerja sebagai dosen di universitas teknik terbaik nasional. Profesor ini baik hati terhadap mahasiswa dan rela memberikan seluruh pengetahuan yang ia punya kepada anak didiknya sampai benar-benar mengerti.

Dr. John



Gambar 5. Desain Dr. John

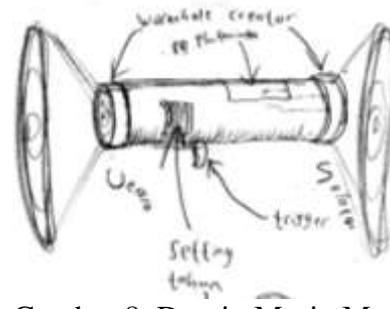
Kecerdasan dan bakat Dr. John hampir sejajar dengan Mark pada saat mereka kecil. Sifatnya juga ambisius berinovasi akan teknologi dan menaruh minat terhadap mesin waktu sebagai *masterpiece* utama. Institut yang ia pimpin mendapat investasi dana yang berlimpah dari negara membuat proses pembuatan mesin tersebut menjadi lencer dan mendapat respek dari masyarakat.

Dalam desain latar, penduduk pada kota dimana tokoh tinggal memiliki penampilan semi formal pada aktivitas sehari-harinya. Seperti penggunaan jas dan kemeja, serta sepatu yang terbuat dari kulit. Desain seperti ini dibuat untuk menonjolkan sisi intelektual dari peradaban manusia, dimana perkembangan teknologi sedang pesat dikarenakan pengaruh dari tokoh karakter di dalamnya. Latar waktu masa kini dibuat pada tahun 2000-an agar dapat memvisualkan perkembangan teknologi tersebut dengan lebih besar pengaruhnya.

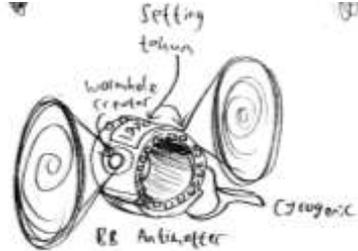
Lokasinya pun berada di Eropa dengan pengaruh minor Amerika, dimana refrensi lokasi tersebut yang paling berkembang dalam perihal teknologi. Latar masa lalu pun berada pada kisaran abad 20an, dimana penduduk juga masih memakai kemeja dan jas ketika berpergian. Memudahkan karakter dari masa kini berbaur dengan

karakter di masa lalu. Beberapa detail dari bangunan yang ada pada perancangan ini berdasarkan pada bangunan Eropa Amerika pada abad 20.

Desain Mesin Waktu



Gambar 8. Desain Mesin Mark

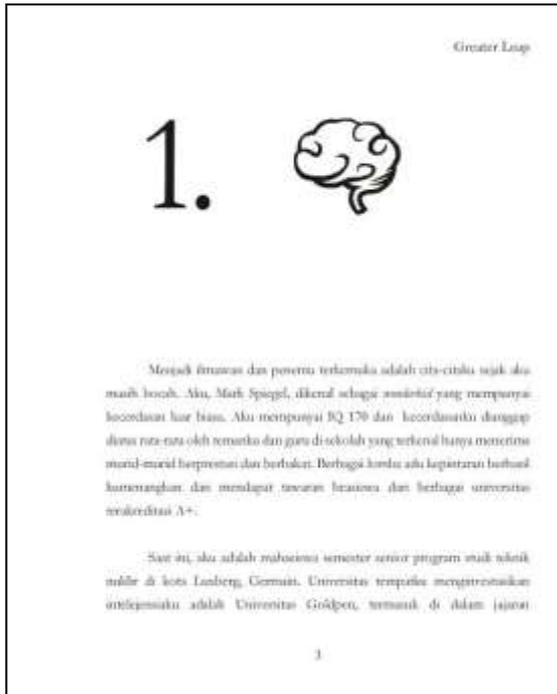


Gambar 9. Desain Mesin Dr. John

Desain mesin waktu dari karakter penjelajah waktu memiliki desain yang berbeda. Desain Mark seperti *bazooka* dan menggunakan energi plutonium sebagai bahan bakar. Sedangkan Dr John bentuknya menyerupai gelang dan memakai energi *antimatter*. Perbedaan ini dapat menunjukkan perbedaan faktor ekonomi dan pengetahuan dari karakter tersebut. Mark yang seorang mahasiswa mempunyai keuangan yang lebih sedikit dibandingkan dengan Dr. John yang seorang ilmuwan terkenal di perusahaan bergengsi. Dr. John memahami *antimatter* mempunyai energi yang jauh lebih besar dan lebih mahal, dan ia mengetahui cara mengefisiensikannya ke dalam mesin yang lebih kecil. Mark masih belum punya pengetahuan yang cukup untuk menguasai bidang tersebut, sehingga ukuran mesin waktunya lebih besar dan memakai bahan bakar yang lebih murah.

Hasil Final

Media Utama Novel Grafis



Gambar 10. Isi Greater Leap Halaman 3



Gambar 12. Isi Greater Leap Halaman 5



Gambar 11. Isi Greater Leap Halaman 4



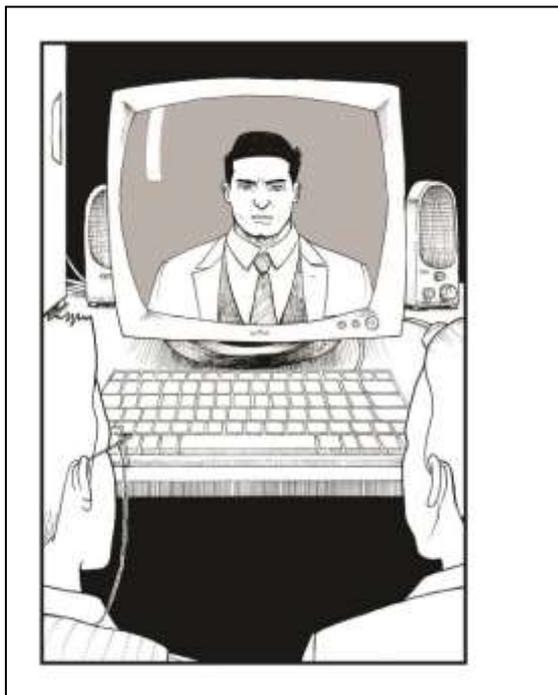
Gambar 14. Isi Greater Leap Halaman 18



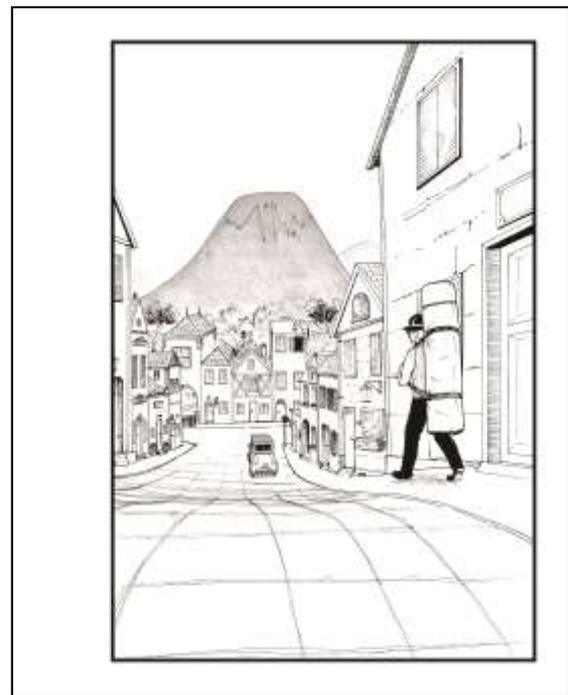
Gambar 15. Isi Greater Leap Halaman 40



Gambar 18. Isi Greater Leap Halaman 73

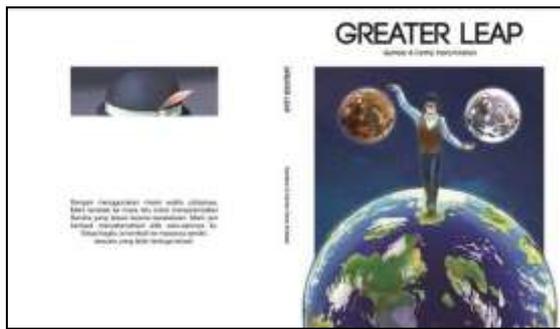


Gambar 16. Isi Greater Leap Halaman 62



Gambar 19. Isi Greater Leap Halaman 77

Desain Cover Novel Grafis



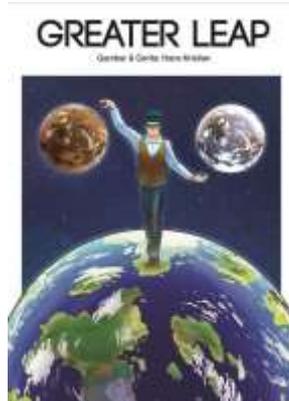
Gambar 24. Cover Greater Leap

Media Pendukung X-Banner



Gambar 25. X-Banner Greater Leap

Poster Promosi



Gambar 26. Poster Greater Leap

Katalog



Gambar 27. Katalog Greater Leap

Pin



Gambar 28. Pin Greater Leap

Kartu Pos



Gambar 29. Kartu Pos Greater Leap

Kesimpulan

Remaja dengan kehidupan yang serba ingin nikmat cenderung tidak memikirkan efek jangka panjang akibat perbuatannya, serta tidak mempunyai tujuan hidup yang pasti. Jangan sampai mereka yang sudah terlalu jauh menyimpang dan tidak mengasah diri menyesali perbuatan mereka. Karena itu, perancangan ini hadir sebagai alat penyadaran bagi remaja agar mereka bisa memikirkan keputusan berskala panjang dengan tepat.

Salah satu hobi remaja yang umum adalah membaca komik. Media tersebut dikembangkan menjadi novel grafis, dimana medianya kaya akan paragraf yang dapat mempersuasi membaca bacaan yang lebih dewasa disertai dengan ilustrasi yang menarik dilihat. Melalui novel grafis, diharapkan pembaca dapat menyadarkan diri jika mengalami keterpurukan seperti demikian dan mulai menyukai bacaan yang memiliki banyak paragraf dan tulisan.

Daftar Pustaka

- Al-Rasyid, Fauzan. (2014). Dua Jam Seru Bersama Hila Zachira: Dari Media Sosial Hingga Gaya Hidup Remaja. *fauzanalrasyid.com*. Retrieved 22 February 2017 from <http://www.fauzanalrasyid.com/p/pandangan-lo-tentang-pendidikan.html>
- Graphic Attraction – Graphic Novels In Libraries*. (n.d.). Retrieved 9 March 2017 from http://www2.curriculum.edu.au/scisconnections/issue_62/graphic_attraction__graphic_novels_in_libraries.html
- Howell, Elizabeth. (21 June 2013). Time Travel: Theories, Paradoxes & Possibilities. *space.com*. Retrieved 13 March 2013 from <http://www.space.com/21675-time-travel.html>
- MacShane, Frank. (1976) *The Life of Raymond Chandler*. Amerika Serikat: Dutton Books.
- Meier, Paul., Meier, Jan. (2001). *Menjadi Remaja yang Bahagia: Bimbingan Praktis bagi Remaja untuk Menjalani Hidup Bahagia*. Jogjakarta: ANDI.
- Satrio, BE. (2009). Novel Grafis, Komik Atau Sastra?. *sastra-indonesia.com*. Retrieved 7 March 2017 from <http://sastra-indonesia.com/2009/04/novel-grafis-komik-atau-sastra>
- Takanashi, R. (2000). Preparing adolescents for social change: designing generic social interventions. Di dalam L.J. Crockett dan R.K. Silbereisen (ed), *Negotiating adolescence in times of social change*. Cambridge: Cambridge University Press. hlm. 284-93.