

PELATIHAN MENGGAMBAR KOMIK DENGAN PENDEKATAN NARASI VISUAL BAGI KOMIKUS PEMULA DI MAKASSAR

Niken Savitri Anggraeni^{1)*}, Bilyan Putra Sari²⁾, Andra Rizky Yuwono³⁾,
Rahmat Zulfikar⁴⁾, Ahmad Ade Nugraha⁵⁾

STIE Ciputra Makassar

¹⁾niken.savitri@ciputra.ac.id, ²⁾bilyan.putra@ciputra.ac.id, ³⁾andra.rizky@ciputra.ac.id,
⁴⁾rahmat.zulfikar@ciputra.ac.id, ⁵⁾ahmad.nugraha@ciputra.ac.id

Histori artikel

Received:
28 April 2023

Accepted:
3 Juni 2023

Published:
28 Agustus 2023

Abstrak

Profesi sebagai komikus digital saat ini tidak dapat dipandang sebelah mata karena dapat mendulang pendapatan ataupun followers di media sosial yang tidak sedikit. Di Makassar, pegiat komik tergabung dalam sanggar atau wadah untuk mengeksplorasi kemampuannya jumlahnya masih terbatas. Salah satu permasalahan mendasar bagi komikus pemula adalah dalam penggambaran alur cerita dan memvisualisasikan pesan. Hal tersebut dapat dikembangkan dengan pendekatan narasi visual. Melihat kondisi tersebut program studi Desain Komunikasi Visual STIE Ciputra Makassar dan Alliance Francaise Makassar sebagai mitra mendatangkan seniman komik dari Prancis untuk memberikan pelatihan kepada komikus pemula yang ada di Makassar. Pelatihan tersebut dihadiri oleh 35 orang peserta komikus pemula yang mayoritas merupakan mahasiswa dan pelajar SMA di Makassar. Pelatihan ini mendapatkan respon positif dari para peserta melihat hasil angket yang disebarkan setelah acara selesai. Peserta memperoleh ilmu membuat narasi visual dalam komik tidak hanya dari tim dosen STIE Ciputra Makassar namun juga dari komikus Perancis yang langsung membimbing secara langsung. Diharapkan pelatihan ini menjadi langkah awal dalam membantu menumbuhkan ekosistem kreatif di Makassar khususnya profesi sebagai komikus.

Kata-kata kunci: Komik, Komikus pemula, Narasi Visual

*Penulis Koresponden: Niken Savitri Anggraeni (niken.savitri@ciputra.ac.id)

Abstract. At present, a career as a digital comic artist should not be underestimated because it can lead to substantial revenue or social media followers. The number of comic activists in Makassar who are members of studios or forums to explore their abilities is still extremely few. One of the most difficult challenges for beginning comic artists is conveying plots and visualizing messages. Studying visual tales can help with this. As a result of these circumstances, the STIE Ciputra Makassar Visual Communication Design study program and Alliance Francaise Makassar, as partners, brought in comic artists from France to train Makassar's rookie comic artists. The training drew 35 rookie comic artist participants, the bulk of them were Makassar university and secondary school students. This training received a positive response from the attendees, as evidenced by the findings of the questionnaire provided following the session. Participants learned how to create visual storytelling in comic books not only from the STIE Ciputra Makassar lecturer team, but also from French comic artists who assisted them personally. It is hoped that this training will be the first step in assisting in the development of a creative ecosystem in Makassar, particularly the profession of comic artists.

Keywords: Comic, Novice Comic Artist, Visual Narration

PENDAHULUAN

Perkembangan industri komik di Indonesia terus meningkat seiring dengan populernya *manga* (komik Jepang) di Indonesia pada tahun 1990an, komik memiliki ciri khas yang membuatnya menarik dan diminati oleh masyarakat berbagai jenjang pendidikan, ekonomi, budaya dan lainnya. (Trimo dalam Asrita dan Pujastuti, 2020). Komik hadir dalam beberapa genre, diperuntukkan tidak hanya untuk anak-anak namun juga untuk target orang dewasa.

Peminat komik makin bertambah seiring dengan waktu, baik komikus, kolektor, maupun pembaca komik. Dengan meningkatnya media digital, komik tidak hanya hadir dalam format cetak namun juga dalam format digital seperti Webtoon. MANGA Plus by Shueisha merupakan salah satu website penyedia akses membaca komik manga pada tahun 2022 melansir bahwa telah menggaet 6 Juta pengguna aktif secara Global dan Indonesia menjadi negara di posisi ke- 3 (Taufik, 2022).

Profesi Komikus saat ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Profesi sebagai komikus digital juga mendulang popularitas yang tinggi *followers*-nya mencapai puluhan bahkan ratusan ribu hal tersebut tentu menarik minat bagi mereka yang memiliki keterampilan pada bidang tersebut. Pendapatan Komikus dapat diperoleh dari *endorsement* dengan nilai hingga jutaan rupiah, bahkan jika diangkat menjadi film maka pendapatan dari hak cipta saja sudah mencapai ratusan juta rupiah (Nurrahmi, 2018). Selain sebagai media hiburan saat ini komik juga saat ini banyak dialihkan sebagai media pembelajaran dan media informasi hal tersebut dapat dilihat di beberapa penelitian beberapa tahun terakhir, sebagai media pembelajaran puisi (Putri, 2022), sebagai media pembelajaran matematika (Putro & Setyadi, 2022), sebagai promosi kesehatan (Ansari et al., 2020) dan lain-lain. Hal tersebut

memperlihatkan bahwa Komik saat ini tidak hanya dapat dilihat dari sisi hiburan akan tetapi juga memiliki potensi dikembangkan ke berbagai kebutuhan lain.

Merancang sebuah komik tidaklah mudah karena seorang komikus harus memahami alur cerita dan mampu memvisualisasikannya secara menarik dalam beberapa panel. Ilustrasi gambar yang terkesan datar atau pengambilan adegan cerita yang monoton akan menimbulkan kesan yang membosankan untuk dibaca. Untuk menjadi menarik, komik harus menyeimbangkan dengan baik unsur visual dan linguistik yang diterapkan dengan rapi. (Caputo dalam Pratama dkk, 2022). Komik dapat diterima dengan baik oleh pembaca karena memiliki nilai edukasi, hiburan, serta dapat memberikan andil terhadap perubahan pola pikir dan perilaku pembacanya. Berdasarkan bentuknya komik dapat terbagi atas komik strip, buku komik, komik kompilasi, komik web (Pratama dkk, 2022).

Di Makassar, pegiat komik yang tergabung dalam wadah sebuah komunitas serta sanggar untuk mengeksplorasi kemampuan komikus pemula masih sangat terbatas sehingga kadangkala komikus pemula kesulitan mengembangkan bakat dan kemampuannya. Salah satu hal yang penting dipelajari oleh komikus pemula adalah pemahaman terhadap narasi visual. Ada beberapa tahapan yang umum digunakan bagi para kreator pemula untuk memulai karirnya dalam membuat karya komik, khususnya dalam perihal menyusun narasi komik hingga tahap visualisasi (Ramdhan, 2023) sehingga pemahaman terhadap narasi visual ini sangat penting.

Narasi Visual dapat dijelaskan sebagai representasi visual yang menggambarkan sebuah cerita (Pimenta dan Poovaiah dalam Indrayati dkk, 2018). Menurut Piliang, narasi visual melibatkan penataan waktu yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa depan melalui analisis harapan, perhatian, dan ingatan. Hasil dari analisis ini adalah harapan terhadap masa depan yang diekspektasikan, yang dipengaruhi oleh pengalaman masa kini, yang pada gilirannya terhubung dengan ingatan masa lalu. Untuk memahami konsep ini, penting untuk memahami aturan-aturan komposisi dan sintagmatik yang mengatur urutan kronologis dalam sebuah cerita (Piliang dalam Abdillah dkk, 2020)

Alliance Francaise sebagai mitra dari pengabdian masyarakat ini memiliki misi untuk memperkenalkan budaya Perancis ke Indonesia. Tidak hanya itu, Alliance Francaise (AF) juga memberikan pengetahuan mengenai kesempatan belajar di luar negeri seperti kampus-kampus ternama di Perancis. Salah satu produk budaya yang cukup terkenal di Perancis adalah komik. Di Perancis, komik telah tumbuh menjadi sebuah industri seperti halnya dengan di Jepang. Seniman-seniman komik di Perancis dapat mengolah ide dan menuangkannya ke dalam komik dengan karakter gambar yang berbeda dengan di Jepang.

Peran tenaga komikus dalam membantu mengembangkan bahan ajar merupakan kebutuhan penting di Makassar. Berdasarkan Rusli *et al.* (2021), dari observasi yang dilakukannya terhadap salah satu SMP Negeri di Makassar diketahui bahwa adanya motivasi yang rendah untuk mengikuti pelajaran di kelas. Siswa cenderung tidak memperhatikan guru, mengobrol, dan melakukan aktivitas lain selain belajar. Namun para siswa terlihat lebih antusias ketika guru memberikan penjelasan berupa gambar, salah satunya berupa komik. Berdasarkan penelitian Triamperani *et al.* (2022), pengembangan bahan ajar, diantaranya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, berupa komik akan bermanfaat bagi para peserta didik karena ada aspek hiburan dalam segi alur cerita dan penyajiannya sehingga akan mendorong anak-anak untuk termotivasi belajar melalui sajian komik. Apalagi untuk anak-anak usia 10-12 tahun dimana siswa pada usia tersebut mampu berpikir logis pada benda yang dianggap konkret sehingga bahan ajar berupa komik akan dapat membantu para siswa dalam memahami materi pembelajaran. Bahan ajar ini akan dapat divisualisasikan materinya bila seniman komik memiliki kemampuan dalam menerjemahkan materi dan pesan dalam bahasa gambar. Dengan adanya kebutuhan tersebut, maka Program Studi Desain Komunikasi Visual STIE Ciputra Makassar bekerjasama dengan Alliance Francaise mengundang peserta umum yang kebanyakan dihadiri pelajar SMA dan mahasiswa untuk ikut dalam acara tersebut. Untuk memberikan pelatihan yang lebih komprehensif, turut diundang Emmanuel Lemaire agar dapat membagi ilmu dan pengalamannya sebagai komikus. Umumnya peserta memiliki minat, bakat, dan kemampuan dalam membuat komik hanya dari segi pengetahuan, pengalaman, dan skill masih perlu diasah lagi.

Pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memfasilitasi komikus pemula dalam mempelajari pembuatan komik dengan menggunakan pendekatan narasi visual sehingga diharapkan nantinya akan mampu membuat komik atau mengerjakan proyek-proyek komik dengan memaksimalkan potensi komik yang ada saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang diterapkan pada pengabdian masyarakat ini merupakan pelatihan berupa workshop, yaitu dengan memberikan percontohan atau pengajaran untuk menghasilkan keterampilan tertentu. Dalam hal ini, pelatihan diberikan kepada peserta yang merupakan komikus pemula untuk mengasah kemampuan mereka dalam membuat *storytelling* dan narasi visual. Sebanyak 35 orang datang untuk mengikuti pelatihan tersebut. Mentor utama untuk pelatihan adalah Emmanuel Lemaire dari Perancis yang diundang oleh Alliance Francaise sebagai mitra. Lima dosen Desain Komunikasi Visual dari STIE Ciputra

Makassar juga hadir untuk memberikan pelatihan bagaimana mengimplementasikan cerita menjadi sebuah narasi visual. Peralatan menggambar seperti pensil, penghapus, dan kertas gambar disediakan oleh STIE Ciputra Makassar sebagai penyedia tempat untuk pelatihan.

Pelatihan Narasi visual tersusun menjadi dua tahap yaitu tahap naratif dan tahap visual. Pada tahap naratif dimulai dengan menyusun cerita atau yang memiliki plot yang jelas dimulai dari pesan pembuka atau pengantar, isi, dan informasi utama dan diakhiri dengan penutup atau kesimpulan. Selanjutnya merupakan tahap visual dimana akan dibuat panel-panel yang dapat menuangkan narasi yang telah dibuat. Setelah workshop berakhir, panitia membagikan angket yang berisi pertanyaan untuk mengetahui respon dari para peserta. Adapun metode pengukuran pada angket yaitu menggunakan skala Likert untuk mengetahui kepuasan peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan dalam bentuk Workshop ini dilaksanakan selama kurang lebih 2 jam dengan 2 sesi kegiatan sesi pertama penyampaian materi dan demonstrasi oleh Emmanuel Lemaire yang kemudian sesi selanjutnya merupakan sesi praktek pembuatan komik dengan narasi yang telah ditentukan, kegiatan praktik tersebut juga dipandu oleh dosen-dosen Desain Komunikasi Visual STIE Ciputra Makassar dengan detail acara sebagai berikut:



Gambar 1. Pembukaan workshop komik



Gambar 2. Pelatihan pembuatan narasi visual

1. Terlebih dahulu mentor memberikan soal yang dibagikan kepada peserta dan peserta diharuskan menggambar visualisasi komik sesuai dengan brief yang diberikan.
2. Kemudian peserta menggambar komik di kertas yang disediakan sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Adapun di dalam soal, peserta diminta membuat 6 panel yang berisikan cerita dengan tema “Bagaimana menjadi benar”.
3. Pada panel pertama, peserta diminta menggambarkan dua orang yang sedang berada di jalan sambil mengobrol. Orang pertama mengatakan, “Saya benar”. (lokasi boleh diubah tidak hanya di jalan saja). Pada panel kedua, menggambarkan orang kedua yang mengatakan bahwa, “kamu salah”. Panel ketiga, menggambarkan orang pertama marah dan menyangkal bahwa, “saya benar”. Sedangkan orang kedua malah berteriak, dan mengatakan, “tidak, kamu salah”. Panel keempat menggambarkan orang pertama tengah berpikir. Panel kelima akhirnya orang pertama mengakui bahwa dirinya salah dan mengatakan, “Oke saya salah”. Pada panel keenam akhirnya orang kedua menyadari bahwa dirinyalah yang bersalah sambil mengatakan, “oke, saya yang salah”. Orang pertama tersenyum mendengar pengakuan orang kedua.
4. Soal tersebut diberikan kepada peserta untuk kemudian dikembangkan sendiri menurut imajinasi masing-masing peserta. Mereka dibagikan pensil, penghapus, dan kertas gambar untuk menuangkan ide-ide mereka diatas kertas. Peserta juga diberikan kebebasan dalam mengeksekusi teknik menggambar. Mentor lebih menekankan pada memberikan masukan dan mengajarkan kepada peserta bagaimana menuangkan ide dan memvisualisasikan dalam bentuk gambar.



Gambar 3. Lemaire memberikan pengarahan kepada peserta

Dari hasil workshop selama 2 jam tersebut, peserta mencoba mengimplementasikan dan memvisualisasikan ide-idenya dalam bentuk narasi cerita yang menarik. Setiap peserta dapat dengan bebas membuat karakternya sendiri sesuai minat dan kemampuannya masing-masing. Banyak dari peserta yang terpengaruh dengan penggambaran karakter ala *manga* (komik Jepang). Dari 35 peserta ada yang mampu menyelesaikan karyanya, namun ada juga yang tidak selesai karena terlalu lama berpikir.

Para mentor memotivasi peserta yang karyanya belum selesai untuk tetap berlatih dan sering membaca komik atau mencari referensi sehingga memperkaya ide-ide mereka untuk membuat karya komik selanjutnya.



Gambar 4. Peserta sibuk menuangkan kreativitasnya dalam membuat komik



Gambar 5. Proses mentoring peserta

Dari hasil karya peserta workshop ini dapat dilihat bahwa tidak semua dari mereka langsung memahami bagaimana membuat narasi visual yang baik. Beberapa peserta lebih banyak menghabiskan waktu untuk membuat karakter sehingga karyanya tidak selesai. Ada juga yang tidak mengikuti brief yang diberikan sehingga yang seharusnya hanya diminta membuat 6 panel, peserta tersebut justru membuat 8 panel. Namun beberapa peserta terlihat sudah mampu menuangkan kreativitasnya sesuai brief yang diberikan. Mereka juga terlihat sangat antusias serta bersemangat dalam mengikuti kegiatan tersebut. Dari beberapa komponen pendukung narasi visual, secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Kejelasan (*clarity*), tidak semua peserta mampu menjelaskan tentang kejelasan cerita, karakter, maupun elemen grafis yang detail. Diperlukan latihan untuk mampu menuangkan kejelasan cerita dan karakter dalam visualisasi komik.
2. Realisme (*realism*), tidak semua peserta mampu menjelaskan kondisi dalam setiap bagan panel sehingga sebagian cerita tidak dapat ditangkap maksudnya. Namun sebagian peserta sudah mampu menjelaskan kondisi panel dengan baik sehingga mudah dibaca dan dipahami.
3. Dinamisme (*dynamism*), dimana peserta dituntut untuk mampu menggambarkan karakter baik secara emosi maupun fisik yang jelas. Beberapa peserta belum mampu menggambarkan tokoh dengan karakter kuat yang berbeda sehingga pembaca agak sulit membedakan tokoh satu dengan yang lain. Gerak dari karakternya pun masih cenderung sama sehingga cenderung datar. Namun ada beberapa peserta yang sudah mampu melukiskan karakter dan emosinya dengan baik.
4. Kontinuitas (*continuity*), kemampuan beberapa peserta untuk menggambarkan latar belakang atau lokasi dari tiap adegan pada panel masih belum tergambarkan dengan baik sehingga masih banyak ruang kosong. Ada pula yang tidak secara detail menggambarkan perbedaan tiap karakternya sehingga membingungkan pembaca. Namun ada juga

beberapa peserta yang sudah mulai menggambarkan lokasi dan latar belakang ini walaupun belum sempurna.



Gambar 6. Hasil karya peserta

Pembahasan

Dalam menyusun narasi visual dibutuhkan 4 elemen pendukung yang membentuk cerita, identitas, dan ruang lingkup yang akan menentukan suksesnya penentuan narasi visual. Komponen tersebut adalah kejelasan (*clarity*), realisme (*realism*), dinamisme (*dynamism*), dan keberlanjutan (*continuity*) (Caputo dalam Rahma, 2021). Narasi visual yang baik adalah dimana pembaca dapat mengetahui alur cerita dengan baik dimana harus ada kejelasan (*clarity*) pada cerita, karakter, dan elemen grafis di dalamnya. Realisme (*realism*) adalah kondisi dimana pembaca menyadari bahwa apa yang terjadi dalam cerita adalah kondisi yang benar-benar terjadi. Dinamisme (*dynamism*) dalam narasi visual adalah dimana cerita yang ditampilkan dapat dimunculkan melalui gerak dan ekspresi karakter, objek, dan lingkungan yang dapat membangkitkan emosi pembaca. Kontinuitas (*continuity*) adalah konsistensi pembuat komik dalam membuat detail visual suatu objek, karakter, dan latar suasana di setiap adegan sehingga pembaca tidak kebingungan (Octaviani, 2022). Dalam pembuatan komik, hal-hal yang harus diperhatikan diantaranya adalah:

1. Pesan utama

Pesan utama cerita hendaknya dapat dipahami terlebih dahulu oleh komikus untuk dituangkan dalam bentuk gambar. Kesalahan pemahaman pesan cerita akan mengakibatkan pembaca menjadi salah persepsi terhadap cerita tersebut.

2. Konsep cerita

Dalam penyusunan konsep cerita, komikus mulai dapat menuangkan idenya. Misalnya komikus dapat mengambil dari sudut pandang orang pertama, kedua, atau ketiga. Kemudian komikus dapat menyusun alur cerita sehingga mudah dan menyenangkan untuk dinikmati. Komikus juga dapat mengatur kapan klimaks dan antiklimaks sehingga tidak membosankan untuk dibaca.

3. Proses pembuatan ilustrasi tokoh

Agar terlihat menarik, ilustrasi tokoh dapat dibuat sesuai karakter yang telah diplot dalam cerita. Karakter ini meliputi kondisi fisik serta ekspresi wajah yang ditampilkan. Dalam proses ini Komikus dapat mencari referensi dari tokoh yang sudah ada atau dari karakter yang ditemui di dunia nyata kemudian dikembangkan sesuai imajinasi atau disesuaikan dengan karakter tokoh pada cerita.

4. Penyusunan panel cerita

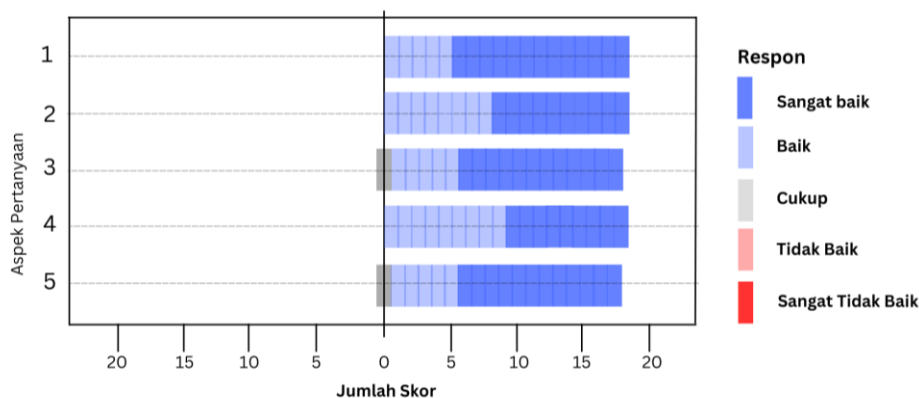
Panel merupakan sebuah peralihan dari satu adegan cerita yang satu ke cerita yang lain. Ada konsep peralihan dari waktu ke waktu dimana peralihan dari panel yang satu ke panel yang lain memerlukan pergerakan yang sangat sedikit. Ada pula konsep peralihan dari aspek ke aspek dimana peralihan dari panel satu ke panel yang lain tidak mengenal waktu dan mengatur pandangan terhadap pandangan, suasana tempat, gagasan, dan suasana hati yang berbeda. Peralihan gerak dan ruang ini umumnya bergerak secara perlahan agar pembaca dapat menangkap maksud ceritanya.

5. Tahap pembuatan sketsa

Di tahap ini mulai dibuat sketsa di dalam panel yang menggambarkan alur cerita. Sketsa dapat berupa aktivitas tokoh di dalamnya maupun ekspresi wajah dari karakter tersebut dimana tokoh tersebut sedang melakukan aksi sesuai dengan cerita.

Kendala-kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan adalah kendala bahasa karena sang komikus Prancis lebih banyak berkomunikasi dengan Bahasa Perancis sehingga harus disampaikan melalui penerjemah kepada para peserta. Hal ini ternyata cukup menyita waktu. Terlepas dari kekurangan yang ada, pegiat komik pemula ini sudah mampu menuangkan kreativitasnya dalam bentuk karakter yang berbeda sesuai imajinasi mereka masing-masing. Selain itu mereka juga bebas berkreasi mengembangkan kreativitasnya dalam membuat setting lokasi, waktu, dan plot cerita sesuai dengan brief yang diberikan. Dalam membuat komik diperlukan banyak latihan sehingga skill menggambar dan kreativitas peserta makin terasah. Dengan masih ditemukannya beberapa kekurangan dari peserta maka kedepannya akan diperlukan lagi pelatihan membuat komik dengan tema yang

berbeda agar peserta mendapatkan ilmu yang berbeda untuk makin mengembangkan bakat dan kemampuannya.



Gambar 7. Hasil angket kepuasan peserta

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarakan kepada peserta, respon secara keseluruhan menuju ke arah baik dan sangat baik, dapat dilihat pada gambar 7. Adapun pertanyaan yang diberikan kepada peserta berjumlah 5, meliputi penilaian tentang kualitas materi yang disampaikan, metode pengajaran oleh pemateri dan mentor, manfaat memahami dasar-dasar pembuatan komik dengan pendekatan narasi visual, serta penilaian peserta tentang pelaksanaan workshop secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan hasil dari pengabdian masyarakat ini sangat baik. Peserta memperoleh ilmu membuat narasi visual dalam komik tidak hanya dari tim dosen STIE Ciputra Makassar namun juga dari komikus Perancis yang langsung membimbing mereka. Peserta merasa puas dengan materi dan mentoring yang diberikan sehingga dapat memotivasi mereka untuk mengembangkan bakat, kreativitas, dan kemampuannya dalam membuat komik. Hal yang terpenting, minat dalam membuat komik dapat terfasilitasi dengan adanya kegiatan ini. Untuk kedepannya kegiatan ini akan terus dilakukan dengan materi-materi yang berbeda sehingga dapat meningkatkan minat dalam membuat komik serta membantu menumbuhkan ekosistem kreatif di Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, F., Maeni, P., & Nurmalinda, E. (2020). Analisis Narasi Visual Poster Asian Games 2018 Versi Panahan (Mel Ahyar). *Jurnal Desain*, 7(2), 126-135.

- Ansari, R., Suwarni, L., Selviana, S., Mawardi, M., dan Rochmawati, R. (2020). Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 19(01), Article 01. <https://doi.org/10.33221/jikes.v19i01.431>
- Asrita, S., & Pujastuti, (2020). Pemanfaatan Komik sebagai Media Informasi Alternatif tentang COVID-19 di Desa Drono Klaten. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1 (1), 372-377
- Indrayati, R. I., Setyawan, P., & Saidi, A. I. (2018). Narasi Visual Kematian Pada Ilustrasi Buku Cerita Rakyat Anak Indonesia. *Jurnal Budaya Nusantara*, 2(1), 203-209.
- Nurrahmi, S. (2018, October 7). *Tajir Melintir! Inilah 5 Komikus Paling Kaya di Indonesia*. www.finansialku.com. <https://www.finansialku.com/hebat-5-komikus-paling-kaya-di-indonesia/>. Accessed 2023-07-10.
- Octaviani, Adita Wening (2022), Narasi visual pada game edukasi berjenis aksi, *Jurnal Visualaras*, 1 (1), 12-23
- Pratama, Sandi Destian., Perdana, Bayu Bambang., & Shafariya, Sellya (2022), Analisis tata letak panel komik cetak dan komik online, *Wacadesain*, vol 3 (1), 38-46 <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain>
- Putri, J. K. (2022). *Komik sebagai Media Pembelajaran Puisi | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa—Kemendikbudristek*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3458/komik-sebagai-media-pembelajaran-puisi>. Accessed 2023-07-10.
- Putro, P. C., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Komik Petualangan Zahlen Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), Article 1. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i1.1041>
- Rahma, A. A. (2021). Narasi visual dalam virtual reality. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 1(1), 18-25.
- Rusli, Anis. (2021), Pelajaran menggambar komik pada siswa kelas VIII-2 SMP Negeri 13 Makassar, skripsi, <http://eprints.unm.ac.id/21783/>
- Taufik. (2022). Indonesia Jadi Negara Ke-3 Sebagai Pembaca Paling Aktif di MANGA Plus. *Gamerwk.Com*. <https://gamerwk.com/indonesia-jadi-negara-ke-3-sebagai-pembaca-paling-aktif-di-manga-plus/>. Accessed 2023-07-10
- Triamperani, Diah., Febriati, Farida., Anwar, Citra Rosalyn (2022), Pengembangan bahan ajar komik digital cerita rakyat Putri Tandampalik pada siswa Sekolah Dasar, *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies*, Vol.2 (6), 164-170