

PENCIPTAAN BUKU KOMIK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA REMAJA

Rohry Dinda Pinasti ¹⁾ Achmad Yanu Alif Fianto ²⁾ Wahyu Hidayat ³⁾

S1 Desain Komunikasi Visual

Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1) rohrydinda@gmail.com, 2) achmadyanu@yahoo.com, 3) hidayat@stikom.edu

Abstract: *The purpose of this study was to the creation of comic books of traditional games as an attempt to introduce to teenagers. Traditional games currently almost eroded and replaced with electronic games, with all modern tools as well. This is mainly due to the rapid development of technology that supports and produces various types of games, so there is little youth of today are not familiar with the traditional games ever played by their parents. Whereas the traditional game is part of a culture that must be preserved and introduced because it has a lot of values and positive benefits for the development of intellectual, social, emotional, and personality teenagers.*

Keywords: *Comics, Design, Traditional Games, Teenagers*

Permainan tradisional yang semakin jarang ditemui, bahkan semakin hilang tergerus oleh arus globalisasi dan kemajuan zaman. Permainan yang dulunya sangat dikenal diberbagai penjuru Nusantara sekarang ini menjadi hal asing bagi anak-anak. Padahal didalam permainan tradisional banyak mengandung manfaat bagi perkembangan anak-anak terhadap suatu hal. Karena didalam permainan tradisional, anak-anak bisa mengekspresikan segala perasaan, imajinasi dan kreatifitasnya secara leluasa tanpa mengenal beban. Jika diingat lagi banyak jenis permainan tradisional.

Permainan tradisional yang beberapa tahun terakhir jarang kita temui merupakan dampak akan kemajuan zaman yang semakin hari semakin modern dan permainan tradisional ini mungkin kalah pamor dengan permainan anak-anak zaman ini, akibatnya permainan-permainan ini kini hampir punah bahkan sangat sulit sekali kita temui. Sesuai dengan fenomena tersebut maka perlu diadakan upaya pelestarian permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa kita. Karena kebudayaan adalah satu keseluruhan yang kompleks, yang terkandung didalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan kemampuan-kemampuan lain lain serta kebiasaan-kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota dari masyarakat

(Tylor, 1967). Salah satu cara pelestarian permainan tradisional ini adalah melalui jalan edukasi, dengan mengenalkan anak-anak tentang keseruan dan nilai filosofipermainan tradisional. Juga memberi pengetahuan tentang manfaat-manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional tersebut, misalnya dengan mengajarkannya disekolah-sekolah, membuat perlombaan permainan tradisional, dan juga dengan buku-buku yang bisa memberi pengetahuan terhadap remaja.

Salah satu edukasi dewasa ini yang populer dan mampu meningkatkan kualitas dalam suatu pembelajaran adalah komik (Sones, 1944). Komik merupakan buku bergambar yang sering dibaca khususnya oleh remaja masa kini. Komik memungkinkan mereka bisa mengenali dan merasakan keseruan bermain permainan tradisional dibanding hanya membaca buku serta artikel saja. Dengan komik pula mereka tidak hanya bisa membayangkan beragam jenis permainan tradisional yang ada, mereka bisa melihat dan menerka juga melalui gambar dan tidak hanya mengenal permainan tradisional melalui tulisan dan ucapan saja, karena terkadang melalui gambar lebih terekam jelas dalam ingatan dibanding dengan media lainnya karena, komik adalah bacaan yang mudah dicerna dan terkadang lucu.

TINJAUAN PUSTAKA

Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik bukan hanya sebuah bacaan bagi anak-anak. Komik adalah sebuah media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita bergambar, membuat informasi lebih mudah diserap.

Dengan demikian komik merupakan media edukasi yang tepat untuk mengenalkan warisan budaya bangsa kita khususnya permainan tradisional. Walaupun dengan memanfaatkan kecanggihan yang ada, namun tetap tidak mengurangi nilai-nilai budaya yang ada di dalam permainan tradisional sendiri. Kemampuan komik untuk menceritakan permainan tradisional membuat komik digemari oleh remaja masa kini, dengan visualisasi dan setiap kata yang tertulis didalam komik yang mudah dicerna dan merangsang minat ingin tahu remaja saat ini. Dengan visualisasi yang sesuai dan cerita yang menarik sehingga bisa mengekspresikan bagaimana keseruan dan keasikan bermain permainan tradisional dan membuat anak remaja masa kini terpacu untuk ingin tahu bagaimana cara memainkannya dan mendorong rasa ingin mencoba bagaimana bermain permainan tradisional tersebut. Dari penjabaran keunggulan komik yang dianggap mampu menarik minat anak remaja terhadap pengenalan permainan tradisional, maka perlunya dilakukan penciptaan buku komik sebagai upaya pengenalan permainan tradisional pada remaja.

Menurut Bapak Sri Edi selaku sie koleksi alat-alat permainan tradisional dari Museum Mpu Tatar mengatakan bahwa permainan tradisional sudah mulai tergerus oleh kemajuan teknologi khususnya permainan elektronik. Padahal dulu saat beliau masih kecil permainan tradisional sangat banyak digemari dan setiap hari anak-anak seusianya memainkannya. Dapat kita lihat sendiri di daerah pedesaan dan disekeliling tempat tinggal beliau sudah jarang sekali terlihat bermain permainan tradisional. Padahal permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang banyak memiliki nilai-nilai dan manfaat yang terkandung didalamnya. Untuk permasalahan bahwa permainan tradisional kurang diminati oleh generasi muda saat ini, dikarenakan saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat begitu juga dengan permainan, permainan saat ini sudah mengandalkan kemajuan teknologi pula. Jadi untuk mengenalkan permainan tradisional lagi ke generasi

sekarang harus menggunakan kemajuan teknologi sehingga pesan atau pembelajaran yang disampaikan mudah diterima oleh generasi sekarang (wawancara tanggal 15 Desember 2014).

Menurut wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa cara mengenalkan permainan tradisional kepada remaja yaitu dengan cara media yang digemari remaja saat ini juga, yaitu buku komik. Karena buku komik ada media edukasi yang populer saat ini, serta media edukasi yang mudah dicerna. Dengan demikian media komik sebagai media pengenalan permainan tradisional kepada remaja adalah media yang tepat.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan ini, peneliti berusaha mencari informasi dan menganalisa gejala dan fenomena yang terjadi pada permainan tradisional dengan melakukan pendekatan kualitatif. Metode ini didefinisikan sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam interaksi manusia.

Menurut Moleong dalam Arifin (2010), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya, perilaku, persepsi, pandangan, motivasi, tindakan sehari-hari, secara holistik dan dengan metode deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa (naratif) pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain sebagainya.

Menurut Sutopo, penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam baik kondisi maupun proses, dan juga hubungan atau saling keterkaitannya mengenai hal-hal pokok yang ditemukan pada sasaran penelitian.

Metode yang dimaksud diantaranya adalah observasi, wawancara, studi pustaka, dokumentasi, dan *Focus Group Discussion*. Penelitian ini lebih menitik beratkan tentang gambaran yang lengkap tentang fenomena yang dikaji daripada rincinya dan disusun menjadi variabel-variabel yang saling terkait dan menghasilkan kesimpulan akan gejala dan fenomena yang diteliti. Harapannya ialah diperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena untuk selanjutnya dihasilkan sebuah teori, terkadang apa yang terjadi dianggap sebagai suatu hal yang sulit

Dari Buku komik kata yang muncul Berturutan, cerita gambar, dan lucu karena buku komik merupakan sebuah buku cerita yang terdiri dari unsur visual dan teks, yang didalamnya terdiri atas sebuah panel gambar yang berurutan sehingga membentuk sebuah cerita menurut McCloud (1993), yang terkadang komik bertemakan sebuah humor, sehingga dari kata cerita gambar dan lucu dikerucutkan menjadi karikatur yang kemudian dikerucutkan lagi dengan berturutan sehingga membentuk kata kartun. Alasannya karena komik merupakan cerita bergambar yang dalam segi visualisasi biasanya bergaya kartun, sehingga mampu menarik perhatian dari pembacanya khususnya para remaja.

Perencanaan Kreatif

Menjelaskan tentang metodologi dan perancangan karya dalam proses penciptaan Buku Komik Permainan Tradisional. Pada bab ini terdapat penjelasan konsep yang akan menjadi dasar penciptaan karya. Adapun beberapa prosen dari penciptaan buku komik permainan tradisional yang meliputi :

1. Ukuran, format dan halaman

Ukuran dalam pembuatan komik adalah A4 dengan ukuran 210mm x 250mm sebelum cetak, sedangkan untuk ukuran buku komik adalah 14cm x 20cm dengan posisi vertical atau *portrait*. Untuk penggunaan panel akan lebih banyak sehingga mampu menunjukkan karakteristik ketangguhan, dan gambar objek dalam komik dibuat tidak akan melewati garis panel. Menggunakan perbandingan panel yang cenderung sama ukurannya. Untuk halaman komik mengikuti standarisasi yaitu kurang lebih 160 halaman dengan efektif isi hanya sampai 155 halaman dan halaman per chapter yaitu kurang lebih 20 halaman.

2. Verbal

Dalam komik ini teks atau bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang bersifat semi formal dan non-formal, agar pesan atau cerita yang disampaikan lebih mudah diingat oleh target yang dituju.

3. Visualisasi

a. Visualisasi Ilustrasi

Komik merupakan suatu bentuk seni yang menggunakan gambar disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan

cerita. Visual merupakan kompoen utama dalam penciptaan komik, dari kata kunci yang sudah dipat yaitu “Kelincahan Itelektual”. Mulai dari menggambarkan karakter, menggambarkan ekspresi wajah yang digunakan untuk menunjukkan perasaan atau pernyataan emosi dari berbagai karakter, sehingga mampu menggambarkan atau mengekspresikan dari konsep. Gambaran karakter seperti orang sedang berlari dengan wajah tersenyum lebar sehingga menunjukkan kesan energik, yang merupakan definisi dari *keyword*.

Sedangkan kata Intelektual bisa divisualisasikan dengan karakter lain yang digambarkan dengan seorang berkacamata atau dengan karakter pendiam sehingga menciptakan karakter intelektual, pandai atau berilmu. Kemudian dari visualisasi ilustrasi tersebut akan dilanjutkan ke proses selanjutnya sebelum di tuangkan kedalam buku komik.



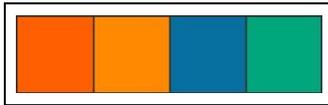
Gambar 2 Gambaran Visualisasi Karakter
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

b. Visualisasi Warna

Wana adalah satu hal yang sangat penting dalam menggambarkan suatu kesan dan pesan tertentu, oleh sebab itu warna merupakan hal pertama yang mampu menentukan respon audience. Dengan warna, Manusia mampu terpengaruhi secara emosi dan jiwa, karena warna juga dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Karena dengan warna mampu menunjukkan karakteristik dan kesan tertentu. Sehingga pada visualisasi warna yang digunakan pada penciptaan buku komik permainan tradisional yaitu dengan menggunakan warna-warna cerah atau warna *komplementer*.

Warna-warna tersebut diantaranya, orange (C:0 M:80 Y:100 K:0) dan (C:0 M:58

Y:100 K:0) serta warna-warna dingin yaitu biru (C:97 M:55 Y:17 K:1) dan warna pendukung (C:85 M:7 Y:71 K:0)

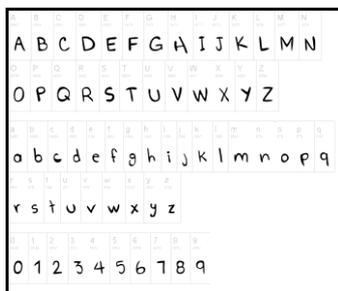


Gambar 3 Visualisasi Warna “Komplementer”
(Sumber : Colorschemedesigner.com, 2014)

Warna yang terpilih adalah warna *vigorous* memiliki arti menurut www.oxforddictionary.com, yaitu bersemangat, menggebu-gebu dan energik. Apabila diaplikasikan kedalam buku komik nantinya warna orange akan lebih dominan dalam penggunaannya seperti warna-warna pada background cover buku komik misalnya, lalu warna lainnya sebagai warna penunjang dalam isi komik serta digunakan untuk setting tempat misalnya divisualisasikan seperti sebuah pemandangan, pohon, kota dan sebagainya

c. Visualisasi Tipografi

Font yang digunakan dalam Buku Komik Permainan Tradisional ini menggunakan *font sans serif* dengan sedikit dimodifikasi sehingga mencapai bentuk yang sesuai. Pemilihan jenis tersebut berdasarkan pertimbangan dari bentuk dan karakter *font*, dari bentuk yang fleksibel dan simple namun tetap terlihat tegas. Pertimbangan dalam penggunaan *font* ini pada penciptaan komik ini karena dari tingkat keterbacaannya dan kesesuaian dengan karakter komik, sehingga lebih meningkatkan keterbacaan bagi pembacanya.



Gambar 4 Visualisasi Tipografi *Sans Serif*
(Sumber : dafont.com, 2014)

IMPLEMENTASI KARYA
Konsep Desain Karakter Utama

Berdasarkan diskusi dengan beberapa partisipan nama yang akan digunakan sebagai tokoh utama adalah Bayu yang berarti angin dalam Bahasa

Jawa, dimaksudkan bahwa angin mampu berhembus kesegalah arah, mampu menerjang apapun yang ada didepannya. Dari karakter angin dimaksudkan bahwa karakter yang ingin diangkat sebagai tokoh utama memiliki sifat pantang menyerah apapun yang dihadapinya, dan lincah tangkas dalam menghadapi segala rintangan.

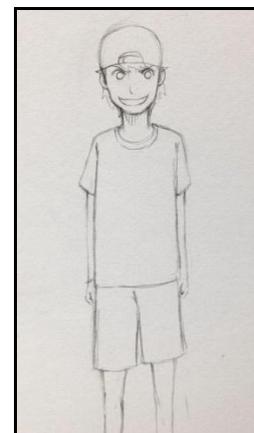
Serta nama Bayu sering juga digunakan sebagai nama tokoh utama dalam berbagai cerita, sehingga nama sudah tidak asing dan mudah diingat serta mudah dalam diucapkan, nama Bayu juga cocok digunakan sebagai karakter anak kota menurut partisipan komikus. Karakter dibuat dengan ciri khas anak Sekolah Menengah Pertama berusia 14 tahun. Gaya tengil anak kota, percaya diri, berenerjik dan semangat menggebu-gebu. Visualisasi yang ingin dimunculkan adalah seorang anak dengan gaya masa kini dan memiliki sifat konyol, sedikit bodoh tetapi pantang menyerah, dan *hyperaktif*.



Gambar. 5 *Final Design* (Bayu)
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Karakter Pendukung

1. Doni



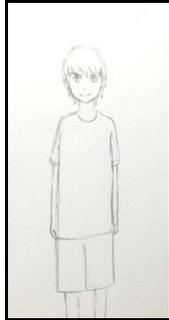
Gambar. 6 Sketsa Karakter Doni
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Nama Doni didapat sebagai karakter pendukung antagonis, berdasarkan artikata dari nama Doni para partisipan setuju dengan memberi nama Doni yang artinya adalah penguasa menurut Bahasa

Inggris, sehingga memiliki kesesuaian dengan indicator konsep desain yang sudah ditentukan.

Yaitu sebagai seorang ketua geng atau penguasa dari geng tersebut yang memiliki sifat nakal, sombong, tidak mau kalah serta senang mengambil kelereng atau barang dari lawan yang sudah kalah melawannya.

2. Anil



Gambar. 7 Sketsa Karakter Anil
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Nama Anil merupakan saran dari Partisipan komikus yang juga disetujui oleh partisipan pencinta komik serta pembaca komik setelah mengetahui arti kata Anil, yaitu sebuah jalan menuju kebahagiaan dan kemenangan. Dari arti kata tersebut para partisipan setuju karena dari arti kata memiliki kesesuaian dengan konsep cerita dan desain yang akan diangkat sebagai komik yaitu karakter protagonis yang misterius dan merupakan karakter yang membantu tokoh utama untuk menuju kemenangan.

Anil adalah remaja misterius yang tiba-tiba muncul saat permainan Bayu melawan Doni, dia memiliki sifat baik, mudah tersenyum dan membantu Bayu dengan memberi kelereng buatannya juga membawa Bayu mendapatkan kemenangan saat melawan Doni. Anil berasal darimana tidak diketahui dia tiba-tiba datang saat permainan Bayu dan Doni dimulai.

Judul Komik

Judul dalam penciptaan komik ini adalah "AGILITY". Penggunaan judul ini sesuai dengan keyword yang sudah didapat, yang berarti bahwa ketangkasan dan kecerdasan sangat dibutuhkan dalam bermain permainan tradisional, jadi dalam judul komik permainan tradisional ini ingin melihat fantasi keseruan dalam bermain permainan tradisional.

Tema Cerita

Tema cerita yang diangkat dari penciptaan komik permainan tradisional ini adalah mengenai bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan keseruan dalam memainkannya. Dalam tema cerita ini juga tidak lupa disertai dengan pesan-pesan yang diharapkan dapat membantu pembaca memahami apa nilai-nilai dan manfaat dalam permainan tradisional.

Latar Belakang atau Background

Tema cerita yang diangkat dari penciptaan komik permainan tradisional ini adalah mengenai bagaimana cara memainkan permainan tradisional dan keseruan dalam memainkannya. Dalam tema cerita ini juga tidak lupa disertai dengan pesan-pesan yang diharapkan dapat membantu pembaca memahami apa nilai-nilai dan manfaat dalam permainan tradisional.

Sinopsis Cerita

Bayu merupakan anak usia 15 tahun berasal dari kota, yang berencana melakukan perjalanan menuju rumah kakeknya yang berada di suatu desa dibawah kaki gunung saat libur akhir sekolah, dengan menaiki sepeda anginnnya.

Bayu merupakan anak yang aktif dalam bidang olahraga apalagi dalam bidang lari. Pada suatu ketika dalam perjalanan menuju rumah kakeknya yang menempuh waktu perjalanan kurang lebih 1 minggu, dia ditantang untuk memainkan permainan tradisional yang dimainkan di berbagai desa yang dia lewat.

Mulai dari mengambil kelereng anak desa setempat, bermain karti ditengah-tengah perjalanan, bertemu teman sekolah yang juga berlibur dan diajak untuk memainkan Gobak Sodor, karena untuk merebutkan pohon mangga yang sangat nikmat dan manis dan banyak lainnya. Dengan pengetahuan seadanya akan permainan tradisional tersebut dan semangat untuk memainkannya, serta bertemu dengan teman berbagai karakter yang membantunya dalam mengatasi masalah dalam bermain. Mampukah Bayu untuk memainkan permainan tradisional tersebut? Bagaimana dia sampai di rumah kakeknya? Apa saja permainan yang dimainkannya? Ikuti perjalanannya yang memacu adrenalin dan semangat langsung dari aksi pelakunya.

Setting Cerita

Setting dalam cerita ini adalah berbagai desa yang dilewati serta lapangan tempat memainkan permainan tradisional. Permainan tradisional akan di tampilkan dengan gaya manga shonen yang mampu mengilustrasikan permainan tradisional dengan keseruannya secara fantasi yang mampu memacu adrenalin pembaca.

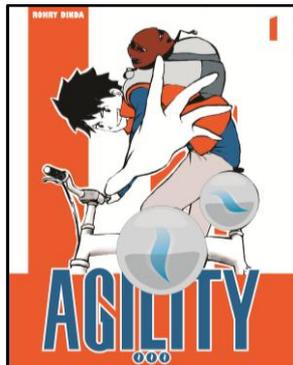
Konsep Cover Komik

Pada tahap penentuan desain cover komik "AGILITY" ini akan menggunakan ilustrasi karakter utama yaitu Bayu, dengan berbagai adegan yang mengilustrasikan dari isi komik. Konsep desain cover akan disesuaikan dengan keyword yang didapat serta disesuaikan dengan isi komik.

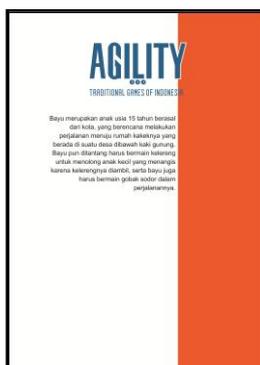
Konsep final desain cover dari sketsa terpilih yang berdasarkan keyword yang didapat, yaitu "kelincahan intelektual" yang divisualisasikan melalui sebuah ajakan untuk bermain dengan melempar kelereng oleh karakter utama dari komik "AGILITY".

Pemilihan gambar karakter utama sebagai ilustrasi pada cover depan buku didasari oleh peran karakter sebagai tokoh utama komik yang berusaha mengajak pembaca bagaimana keseruan dalam bermain permainan tradisional. Jenis font yang dipakai pada desain cover adalah desain font olahan peneliti yang memberikan kesan tegas, energik dan mudah dibaca. Judul komik yang digunakan adalah “AGILITY”, pemilihan judul ini digunakan karena menyesuaikan dengan keyword yang didapat yaitu “kelincahan intelektual”.

Pada pewarnaan background dan font dipilih berdasarkan warna-warna yang diperoleh dari keyword. Sedangkan jenis font yang dipergunakan sebagai headline dan tagline ialah berjenis san serif, dimana font ini memiliki sifat kemudahan untuk membaca dan tegas serta kuat ketika membacanya sehingga sesuai dengan keyword “kelincahan intelektual”.



Gambar. 8 Final Desain Cover Depan
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)



Gambar. 9 Final Desain Cover Belakang
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Cover belakang memuat judul komik, sinopsis dan penerbit disertai elemen warna oranye yang sama dengan cover depan sehingga terlihat memiliki kesatuan. Pada cover belakang tidak diletakkan ilustrasi gambar agar lebih fokus dan seimbang dengan cover depan.

Desain Panel Komik



Gambar. 10 Desain Panel Komik
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Desain Media Pendukung Poster

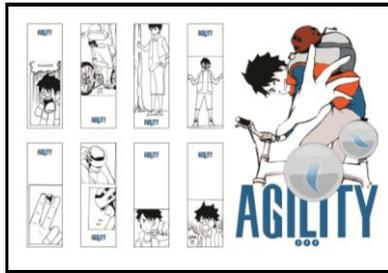
Media pendukung yang digunakan berupa poster berukuran A3 dengan menampilkan visualisasi dari karakter utama dengan pose menantang bermain kelereng. Poster menggunakan teknik manual serta menggunakan warna sesuai keyword dan disesuaikan dengan warna-warna yang ada di cover komik. Juga ditambahkan beberapa keterangan “Comic Book” serta angka 1 yang menunjukkan serie pertama komik.



Gambar. 11 Desain Poster
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

Desain Stiker

Stiker bisa dikatakan sebagai media promosi pendukung dengan harga terjangkau tapi berdampak sangat besar karena stiker mudah untuk diaplikasikan. Untuk visualisasinya, stiker dibuat dalam ukuran 4cm x 12cm dengan menampilkan isi dalam komik dan judul komik, juga ilustrasi tokoh dengan dipadukan dengan judul komik.



Gambar. 12 Desain Stiker
(Sumber : Hasil Olahan Peneliti)

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penciptaan buku Komik Permainan Tradisional ini adalah

1. Ide dan latar belakang masalah dari penciptaan buku Komik Permainan Tradisional ini adalah kurangnya minat dan pengenalan untuk kalangan remaja tentang permainan tradisional, beserta nilai-nilai dan manfaat yang terkandung didalamnya.
2. Konsep desain dalam penciptaan buku Komik Permainan Tradisional ini adalah Kelincahan Intelektual Tradisional yang memiliki arti cerdas serta energik dalam memahami budaya sendiri seperti halnya permainan tradisional sehingga menimbulkan rasa untuk menjaga dan melestarikannya sebagai warisan budaya.
3. Implementasi pembuatan buku komik permainan tradisional ini mengacu kepada komik sebagai media informasi tentang permainan tradisional serta kuis pertanyaan yang mampu menambah loyalitas pembaca akan komik permainan tradisional ini.

4. Media utama yaitu buku dan media pendukungnya didesain sesuai dengan konsep, yakni “Kelincahan Intelektual Tradisional”. Menggunakan warna yang sesuai dengan konsep yaitu warna komplementer berdasarkan Color Scheme Designer yang kemudian diaplikasikan dalam desain layout buku..

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Hurlock B. Elizabeth 1993. *Psikologi Perkembangan - Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- McCloud, Scott. First Edition (1993). *Understanding comics-The invisible art*. New York,USA: Harpers Collin Publisher.
- McCloud, Scott. First Edition (2006). *Making Comics, Storytelling Secrets of comics, manga and graphic novels*. New York,USA: Harpers Collin Publisher.
- Moleong, Lexy. J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja ROSDAKARYA.
- Sones, William. 1944. *The Comics and Instructional Method*. American Sociological Association.
- Taylor, Frederick Winslow. 1916. *The Principles of Management*, dalam Shafritz, Jay M dan J. Steven Ott. 1987. *Classics of Organization Theory*, Brooks/Cole Publishing Company Pacific Grove, California

Website

- <http://KBBI.web.id>
- <http://colourschemedesigner.com>