

PERANCANGAN WEBCOMIC TENTANG KEHIDUPAN MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Arjuna Bangsawan¹, Mokhamad Fajar Budi Rachmanto²

¹Institut Informatika Indonesia Surabaya

²Institut Informatika Indonesia Surabaya

email: ¹arjuna@ikado.ac.id, ²budifajar1@gmail.com

Received:

28-01-2025

Reviewed:

30-01-2025

Accepted:

30-01-2025

ABSTRAK: Pilihan program studi bagi calon mahasiswa merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan masa depan mereka. Program studi yang dipilih harus disesuaikan dengan minat yang diinginkannya. Desain Komunikasi Visual adalah salah satu program studi yang mempelajari komunikasi visual dan estetika. Desain Komunikasi Visual turut berperan penting pada perkembangan industri kreatif saat ini, namun masih belum dikenal luas oleh calon mahasiswa sehingga diperlukan media untuk mengenalkan program studi Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan fenomena tersebut diperlukan media cerita bergambar berupa komik digital yang diunggah melalui webtoon. Proses kerja perancangan komik dimulai dari pembuatan skrip ide cerita, sketsa, menentukan desain karakter, colouring, layouting dan publishing. Komik mengemas cerita kehidupan mahasiswa seperti mengulas tentang tugas kuliah, tips dan trik, serta peralatan yang diperlukan. Penelusuran data berupa wawancara kepada mahasiswa perwakilan serta dosen program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya sebagai acuan dalam perancangan ide cerita. Perancangan webcomic tentang Kehidupan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual diharapkan mampu mengenalkan program studi Desain Komunikasi Visual bagi pelajar SMA yang akan melanjutkan jenjang perkuliahan melalui media yang sesuai dengan karakteristik dan aktifitas pelajar saat ini.

Kata Kunci: Webcomic, DKV, Calon Mahasiswa

ABSTRACT: *Choosing a study program for prospective students is one of the factors that can determine their future. The study program chosen must be in accordance with the desired interests. Visual Communication Design is a study program that studies visual communication and aesthetics. Visual Communication Design plays an important role in the development of the creative industry today, but it is still little known to prospective students, so efforts are needed to introduce the Visual Communication Design study program. Based on this phenomenon, visual story media is needed in the form of digital comics uploaded via webtoon. The comic design work process starts from creating story idea scripts, sketches, determining character designs, coloring, layoutting and publishing. Comics package stories about student life such as reviewing coursework, tips and tricks, and the equipment needed. Data research took the form of interviews with representative students and lecturers of the Visual Communication Design study program at Dinamika University, Surabaya as a reference in designing story ideas. The design of a webcomic about the Life of Visual Communication Design Students is expected to be able to introduce the Visual Communication Design study program for high school students who will continue their studies through media that suits the characteristics and activities of current students.*

Keywords: *Webcomic, DKV, Prospective Students*

PENDAHULUAN

Pemilihan program studi bagi mahasiswa merupakan saat-saat yang menentukan masa depan dalam setiap fase kehidupan yang disesuaikan dengan minat yang diinginkannya. Minat yang dimiliki tersebut merupakan langkah awal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, yang selanjutnya direalisasikan dengan proses pemilihan jurusan. Minat merupakan aspek psikologis yang menunjukkan kecenderungan jiwa seseorang terhadap suatu objek dengan disertai perasaan senang, suka, gembira tanpa adanya keterpaksaan karena merasa berkepentingan akan obyek tersebut. Menurut pendapat Slameto (2010:57), “Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan dan mengengang beberapa kegiatan”. Minat merupakan faktor pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu.

Orang tua juga memiliki peranan penting bagi masa depan anaknya serta bagaimana mengarahkan serta membimbingnya dengan benar, akan tetapi banyak fenomena kebijakan orang tua terlalu memaksa anak menjalankan pendidikan perguruan tinggi yang tidak sesuai kapasitas atau minat di bidang tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut seorang anak harus menentukan pilihan dan meyakinkan orang tua bahwa pilihan tersebut memang tepat. Setiap orang pasti memiliki potensi tersendiri, bila kurang dalam bidang akademis dapat dipastikan anak tersebut lebih menonjol dalam bidang kreatif (Prof Roger Sperry, 1981). Dalam bidang kreatif terdapat beberapa cabang jurusan seperti seni, sastra, dan desain. Jurusan DKV merupakan salah satu jurusan yang bisa menyesuaikan perkembangan zaman saat ini.

Menurut guru besar UNY Prof. Suyanto, Ph.D, dalam acara International Conference on Vocational Education bahwa desain komunikasi visual ini juga diartikan sebagai sebuah seni serta komunikasi yang digunakan untuk kebutuhan bisnis dan industri. Keterampilan ini meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk dan perusahaan. Serta lingkungan grafis, desain informasi, dan secara visual melengkapi pesan dalam publikasi.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, dunia kini memasuki era revolusi industri 4.0, yakni menekankan pada pola digital economy, artificial intelligence, big data, robotic, dan lain sebagainya atau dikenal dengan fenomena disruptive innovation. Menghadapi tantangan tersebut tentu memerlukan sumber daya manusia yang unggul dan inovatif agar dapat terus menciptakan kebaruan dan tidak tertinggal oleh perubahan zaman. Maka dari itu selain IT, jurusan DKV menjadi salah satu yang memiliki peranan penting dalam era revolusi industri 4.0, karena DKV ilmu yang dapat diterapkan dalam berbagai situasi, selalu memiliki kebaruan dan dapat menjadi jembatan berbagai aspek kehidupan mulai dari dunia industri sampai dunia teknologi saat ini.

Sebagian besar masyarakat mungkin sudah banyak yang mengenal teknologi dan mengikuti perkembangan zaman saat ini, akan tetapi masih belum mengetahui pelaku yang berpengaruh besar akan kemajuan teknologi dan industri kreatif, DKV adalah salah satu jurusan yang cukup berperan dalam era perkembangan teknologi dan industri kreatif saat ini. Terutama bagi pelajar SMA yang memiliki kemampuan kreatif namun belum memahami seluk beluk pendidikan tinggi terutama DKV. Agar dapat menyampaikan pesan dan edukasi tentang seputar dunia DKV secara jelas diperlukan media yang mudah dipahami dan menarik bagi target audience.

Menurut penelitian di *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, seseorang lebih mudah mengingat sesuatu yang digambar daripada ditulis, komik adalah salah satu media yang memiliki kombinasi antara teks sebagai isi pesan kemudian diperkuat oleh gambar, karena selain membaca tulisan, kita juga diperjelas melalui gambar. Maka dari itu media komik adalah media yang tepat digunakan dalam penyampaian pesan dan sebagai media pembelajaran, komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif (Rohani, 1997:21).

Pelajar SMA beranggapan bahwa mereka bukan kanak-kanak lagi dan sudah memiliki tanggung jawab sendiri akan pilihannya, akan tetapi belum mampu memegang tanggung jawab seperti orang dewasa. Karena itu pada masa remaja terdapat rasa labil dan keraguan. Hal ini tampak dalam tingkah laku remaja sehari-hari baik di rumah, di sekolah maupun di dalam masyarakat. Masa remaja adalah suatu tahap kehidupan masyarakat yang bersifat peralihan dan tidak mantap. Disamping itu, masa remaja adalah masa yang rawan oleh pengaruh lingkungan. Dibutuhkan pengarahan secara khusus agar tidak salah dalam menentukan pilihan dengan memberikan informasi yang tepat agar mengetahui betul apa yang akan dipilih untuk kedepannya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media yang tepat yaitu komik digital atau Webcomic. Webcomic adalah komik yang di publish di internet dengan format scroll down, baik di sebuah website atau mobile app yang nantinya dapat dengan mudah diakses melalui komputer atau smartphone. Seiring kemajuan di era digital, smartphone cenderung digunakan secara masif oleh penggunanya dalam aktivitas sehari-hari. Sehingga diharapkan media webcomic menjadi lebih efektif dan efisien dalam pengaplikasiannya.

METODE PENELITIAN

Metode perancangan terdiri dari lima tahap, berupa;

1. Tahap Pertama

Setelah memperoleh data-data, maka selanjutnya melakukan ide sketsa untuk membuat webcomic yang menarik untuk Siswa SMA tentang pengenalan dan pengetahuan lingkup DKV. Dibat dalam bentuk sketsa dengan penataan layout.

2. Tahap Kedua

Setelah memperoleh data-data dari buku terkait tentang desain komunikasi visual, maka selanjutnya penulis membuat sketsa rancangan komik, sketsa karakter. Setelah tahap sketsa selesai, langkah berikutnya adalah proses digital. Pada tahap ini menggunakan *software* Photoshop.

3. Tahap Ketiga

Setelah semua sketsa dan digital sudah dibuat, maka tahap berikutnya adalah melakukan pemilihan warna yang menarik dan sesuai untuk target remaja saat melihat buku komik

tersebut. Tahap selanjutnya adalah memilah ide cerita yang akan ditampilkan dalam rancangan *webcomic*.

4. Tahap Keempat

Tahap berikutnya adalah membuat media-media pendukung lainnya yaitu buku komik, kemudian media promosi yang paling efektif untuk menarik minat target audience untuk mendukung publikasi *webcomic* yang telah dirancang yaitu sosial media dan lainnya.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung pembuatan ide cerita perancangan ini diperlukan sejumlah data pendukung yang didapatkan dari wawancara, observasi dan studi literatur.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Dhika Yuan Yurisma, M.Ds dosen di DKV Universitas Dinamika Surabaya yang mengatakan untuk memasuki jurusan DKV yang paling utama harus memiliki passion dan minat ke arah seni, sedangkan tentang skill dan teknik bisa dipelajari sambil jalannya perkuliahan, kesulitan apapun yang dihadapi mahasiswa DKV akan dapat dilalui bila sudah memiliki passion pasti mahasiswa tersebut akan mengusahakannya, bila dalam permasalahan keuangan maka bisa dibantu dengan kerja sampingan sebagai freelancer.

Wawancara berikutnya kepada Mahdi seorang mahasiswa semester 6 DKV Universitas Dinamika Surabaya yang berasal dari Kalimantan. Mahdi memilih jurusan DKV karena mendapatkan sebuah brosur dan kemudian tertarik oleh program kegiatan yang ditawarkan oleh jurusan DKV, kemudian mencari informasi lebih lanjut dan akhirnya memutuskan untuk memasuki jurusan DKV, akan tetapi niatnya kurang disetujui oleh orang tuanya karena memang orang tua Mahdi kurang begitu mengetahui apa itu jurusan DKV dan kurang yakin. Mahdi pun menjelaskan tentang jurusan DKV kepada orang tuanya dan akhirnya memperbolehkan tetapi masih memiliki keraguan, pada saat menginjak semester tiga Mahdi mulai menerima job freelance seperti desain, ilustrasi, dan foto produk. Ketika orang tua Mahdi mengetahui bahwa anaknya saat masih kuliah bisa mendapatkan penghasilan sendiri akhirnya kedua orang tua mas Mahdi mendukung penuh atas jurusan dan keputusan yang diambilnya saat ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati permasalahan dengan cermat, dengan harapan mampu memahami kasus yang diteliti, dengan cara melakukan studi kompetitor dan komparator terhadap objek lain yang setara dengan objek penelitian dalam mencari perbedaan baik secara teknis dan desain. Berikut kompetitor yang dapat dijadikan objek penelitian.

a. Studi Kompetitor

Buku komik "*Ngampus Si Juki*" adalah komik yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang dijalani oleh seorang mahasiswa, mulai dari aktivitas perkuliahan, kehidupan anak kos. Komik karangan dari Faza Meonk itu diterbitkan oleh Bukune dan dijual di berbagai toko buku serta diseluruh Gramedia, komik "*Ngampus Si Juki*" dicetak berwarna dan memiliki 128 halaman. Cerita yang bawakan cukup ringan karena berbentuk format seperti komik strip bersambung sehingga ide dalam cerita itu singkat tapi dapat dipahami secara utuh, target audiens yang dituju adalah kalangan mahasiswa.

b. Studi Komparator

"*Design Student Daily*" adalah salah satu *webcomic* yang diterbitkan masuk dalam *Line Webtoon challenge*, cerita yang diangkat adalah dari latar belakang kreatornya sendiri sebagai Mahasiswa DKV. Namun hanya sebatas curhatan dan kekesalan selama menghadapi lika-liku perjuangan mahasiswa DKV. Berbentuk komik strip dan memakai warna hitam putih dan sudah memiliki seratus episode. Dengan menggunakan media *webtoon* pencipta *webcomic* "*Design Student Daily*" dapat berinteraksi secara langsung dengan para pembaca karena didalam *webtoon* tersedia kolom komentar, para pembaca dapat mengkritik dan memberi masukan sehingga pencipta komik

KERANGKA TEORETIK

1. Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik diartikan sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna, pada umumnya komik menjadi salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui gambar untuk mendeskripsikan sebuah cerita. Menurut McCloud (2001), komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Pandangan masyarakat masih salah terhadap pengertian komik sebagai buku cerita anak-anak. Sebenarnya komik memiliki potensi yang sangat besar bila dapat memanfaatkan penggunaannya dengan tepat, karena di dalam komik mencakup ide cerita yang ingin disampaikan oleh pengarang juga terdapat gambar dan penyampaian bahasa yang bersifat informatif atau persuasif bagi pembaca. Pengaruh komik sangat besar bagi pembaca karena dapat merubah pola cara berpikir sampai sifat kepribadian para pembaca (Scott McCloud, 2001).

Menurut Sudjana dan Rifai (2011), komik dapat dipergunakan sebagai bahan ajar dapat mengefektifkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa, dan menimbulkan minat apresiasi siswa. Seturut perkembangan teknologi maka mulai hadir komik digital. Dengan adanya media elektronik komik dapat dibaca dengan mudah melalui website atau aplikasi mobile. Dengan *gadget* atau *smartphone* pembaca dapat membaca komik dengan cukup mudah dan praktis karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Terdapat elemen-elemen dasar pembentuk komik, diantaranya:

- a. Panel
Merupakan kotak yang di dalamnya berisi ilustrasi dan teks yang menggambarkan sebuah adegan tertentu dan disusun sedemikian rupa agar membentuk cerita yang runtut. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah (McCloud, 2001).
- b. Parit
Parit berfungsi sebagai pemisah yang terletak di antara panel. Parit penting untuk menjaga agar teks atau gambar dalam panel tidak saling tumpang tindih atau terlihat berantakan (Indri Sri, 2019). Jarak pemisah yang terlalu lebar dapat membuat pembaca kesulitan mengikuti susunan gambar secara kronologis. Sedangkan jarak yang terlalu sempit menyebabkan dapat mengganggu estetika panel.
- c. Teks
Merupakan simbol dari suara yang berada dalam komik. Suara tersebut bisa muncul pada suatu percakapan dan bunyi-bunyian atau efek suara yang dihasilkan oleh suatu adegan (Gumelar, 2011). Teks berada di dalam sebuah balon kata atau tidak sama sekali.
- d. Ilustrasi
Ilustrasi merupakan elemen paling penting dalam perancangan sebuah komik, karena ilustrasi membantu pembaca untuk berimajinasi sewaktu membaca. Ilustrasi memiliki bentuk bermacam-macam karya seni.

2. Webtoon

Korea Selatan menjadi negara terdepan dalam pengembangan internet dan teknologi sehingga banyak pelopor pengembangan bentuk baru dari *manhwa* menjadi dalam bentuk digital yang dapat dinikmati secara gratis tetapi tidak melanggar hukum, yang dikenal dengan *Webtoon*. *Webtoon* disebut sebagai web *manhwa* karena didukung oleh teknologi digital dan menggunakan jaringan dari situs web dan ponsel (Jin, 2015 dalam Jang dan Song, 2017). *Webtoon* pada generasi pertama memanfaatkan teknologi gambar dan animasi Flash (Norin, 2018). Teknologi ini memungkinkan bagi *Webtoon* untuk dapat dibaca dengan membalik, memperbesar dan memperkecil tampilan halaman secara otomatis.

Generasi kedua *Webtoon* hadir dengan format yang sama seperti sekarang ini dimana memanfaatkan kemajuan teknologi *Liquid Crystal Display* (Norin, 2018). Teknologi ini merubah cara baca *Webtoon* menjadi vertikal dari atas ke bawah, serta kualitas gambar sangat berpengaruh dimana membutuhkan pixel yang tinggi. Pada *Webtoon* generasi ketiga sebenarnya tidak ada perubahan yang

signifikan terjadi, hanya banyak pembuat Webtoon yang menyesuaikan dengan perubahan ponsel *mobile* atau tablet (Norin, 2018).

3. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa rupa yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai tujuan yang diinginkan. Kemudian bahasa rupa yang dipakai berbentuk grafis, tanda, simbol, ilustrasi, foto, tipografi/huruf yang disusun berdasarkan kaidah bahasa visual yang khas berdasar ilmu tata rupa. Isi pesan diungkapkan secara kreatif dan komunikatif serta mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan (baik sosial maupun komersial ataupun berupa informasi, identifikasi maupun persuasi).

Ruang lingkup DKV antara lain: periklanan, animasi, corporate identity, desain marka lingkungan, multimedia, desain grafis industri (promosi), desain grafis media (buku, surat kabar, majalah), cergam (komik, karikatur). Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur dasar desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. Frank Jefkins (1997:245) mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi: kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

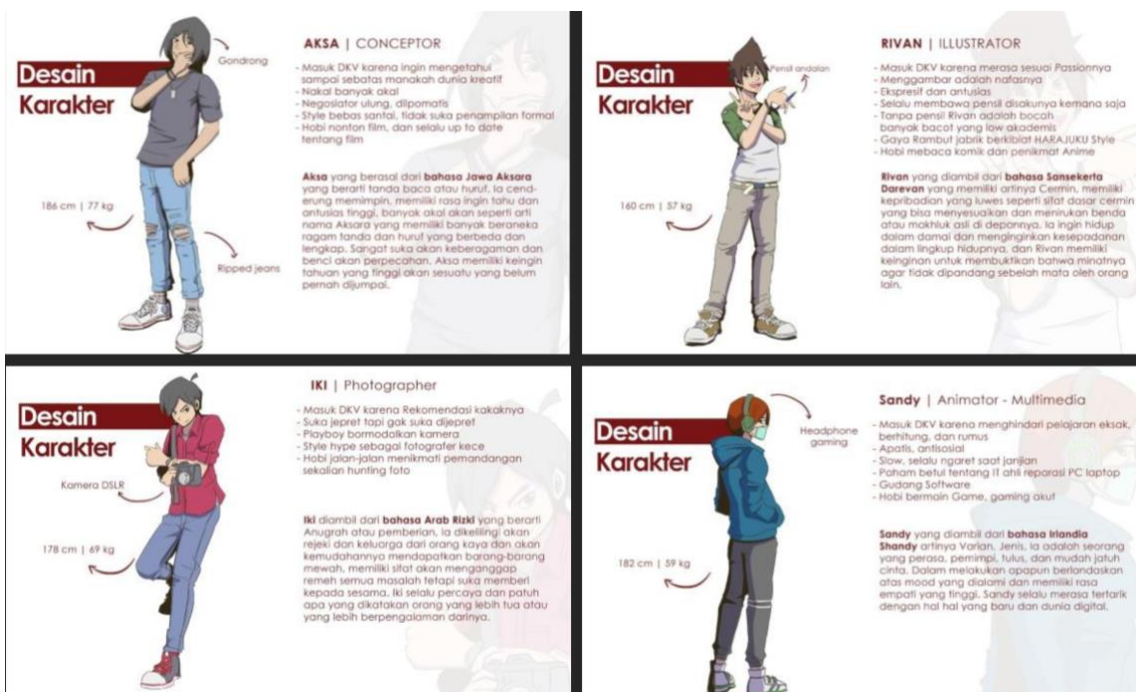
Perancangan ini ditujukan kepada pelajar SMA dengan rentang usia 17-19 tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Kelompok ini berada pada fase penting dalam menentukan pilihan studi lanjutan dan masa depan mereka. Dengan latar belakang pendidikan sebagai pelajar SMA, perancangan ini dirancang agar relevan dan mudah dipahami oleh seluruh kalangan sosial tanpa memandang status ekonomi atau latar belakang lainnya. Target utama dari perancangan ini adalah masyarakat di seluruh Indonesia. Dengan cakupan yang luas, materi yang disampaikan akan disesuaikan agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat di berbagai wilayah, baik di kota besar maupun di daerah terpencil, sehingga informasi dapat diterima secara merata.

Perancangan ini secara khusus ditujukan kepada masyarakat yang memiliki minat tetapi kurang informasi tentang program studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Fokusnya adalah memberikan wawasan yang menarik, informatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu mereka yang masih bingung atau ragu memahami apa itu DKV dan potensi yang dimiliki oleh program studi ini dalam mendukung karir di masa depan. Perancangan webcomic untuk memberikan gambaran dan pandangan tentang jurusan DKV, di dalam komik terdapat 8 karakter yang mewakili setiap minat berkaitan tentang DKV. Webcomic di-publish dengan penyajian format scroll down. Dapat dengan mudah mengakses komik melalui komputer atau smartphone. Diperuntukan bagi pelajar SMA usia 17-19 tahun. Dalam perancangan webcomic menggunakan style Manga karena banyak diminati oleh remaja Indonesia.

Penulis memilih karakter berdasarkan pertimbangan dari sifat dan watak tokoh kemudian ditunjang dengan atribut yang digunakan yang memunculkan identitas karakter, membuat sketsa karakter yang akan digunakan sebagai acuan tampilan parah tokoh pemeran dalam perancangan webcomic. Sketsa karakter mencakup sketsa tampak full body, pose, beberapa ekspresi setiap tokoh. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan tokoh dalam komik. Terdapat delapan karakter dalam komik ini dengan keunikan masing-masing.



Gambar 1. Sketsa Digital Karakter Komik (Sumber: Rahmanto)



Gambar 2. Digital Karakter Komik (Sumber: Rahmanto)

Judul komik yang dipilih adalah “KOMIKAVE”, menggunakan dua warna yaitu silver dan jingga, silver yaitu memiliki makna teknologi, canggih karena menggunakan media webcomic yang dapat diakses menggunakan gadget atau smartpone, sedangkan untuk warna jingga memiliki makna kreatif dan semangat untuk merepresentasikan jurusan DKV.

KOMIKAVE

SERBA-SERBI KEHIDUPAN MAHASISWA DKV



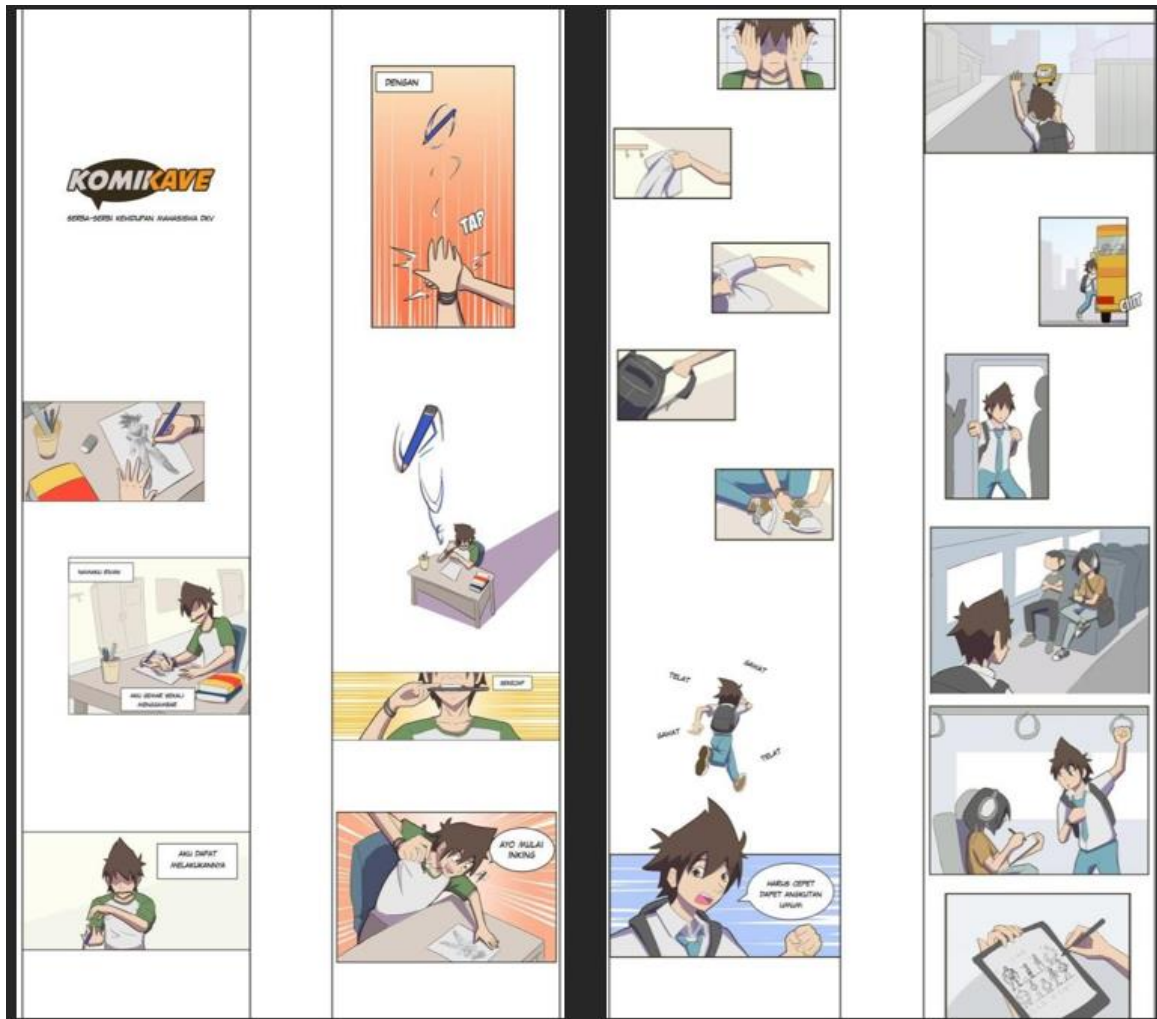
Gambar 3. Sketsa Judul Komik (Sumber: Rahmanto)

Desain karakter terpilih dan yang akan muncul dalam episode “KOMIKAVE”, memiliki keahlian masing-masing yang berbeda agar memiliki ciri khas tersendiri dan mendapatkan peranan porsi yang seimbang.



Gambar 4. Karakter KOMIKAVE (Sumber: Rahmanto)

KOMIKAVE memiliki 20 episode yang terdiri dari cerita awal tentang pengenalan bakat, kehidupan di perkuliahan hingga kiat-kiat untuk bertahan di perkuliahan. Di sini gambar yang ditampilkan hanya cuplikan dari beberapa episode, untuk versi lengkap komik ini bisa dilihat di website official Webtoon dengan link https://www.webtoons.com/id/challenge/komikave/list?title_no=308506. Episode pertama adalah “Mengenali Bakat”. Episode ini bercerita tentang mengenali bakat dan minat menggambar yang disukai oleh Rivan sebagai karakter utama. Episode kedua adalah Pembuktian. Di Episode ini Rivan berupaya membuktikan bahwa bakat dan minatnya benar-benar berguna dan memiliki peluang yang bagus di masa depan.



Gambar 5. Episode pertama dan kedua KOMIKAVE (Sumber: Rahmanto)

Episode ketiga adalah Meyakinkan Orang Tua. Di episode ini menceritakan bagaimana proses Rivan meyakinkan orang tua dengan pilihannya untuk berkuliah di jurusan DKV. Episode keempat adalah sejarah DKV Menceritakan tentang sejarah awal munculnya DKV, perbedaan DKV dahulu dan sekarang.

akan berkurang 70% namun kualitas masih tetap sama. Untuk menarik minat pembaca orang gunakan thumbnail yang semenarik mungkin dan berikan 1 sampai 2 kata untuk judul tiap episode karena bila judul terlalu panjang dan terlalu jelas pembaca biasanya akan sering menebak isi dalam komik dan tidak menjadi penasaran,

Setelah perancangan karya webcomic tentang kehidupan mahasiswa DKV selesai dikerjakan, penulis dapat menyimpulkan bahwa penyampaian informasi dan edukasi tidak hanya sebatas melalui teks dan tulisan, bahkan memanfaatkan media hiburan seperti komik juga cukup efektif, namun harus tersusun dalam bentuk cerita agar pembaca juga dapat mengikuti dan menikmati dalam materi yang disampaikan.

Penulis berharap laporan perancangan ini dapat membantu berbagai pihak yang terlibat dalam berkembangnya industri komik bagi mahasiswa maupun pembaca lainnya yang sedang melakukan penelitian serupa.

REFERENSI

Gumelar, M.S. 2011. *Comic Making*. Jakarta: Indeks

Jang, W., & Song, J. E. (2017). “Webtoon as a new Korean wave in the process of glocalization”. *Kritika Kultura*, 2017(29), 168–187. <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>

Jeffkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.

McCloud, Scott. 2001. *Understanding Comics atau Memahami Komik*, terjemahan S.Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Norin, T. A. 2018. *Media Conversion From Webtoon To Television*. Stockholms Universitet.

Rahayu, Indri Sr. 2019. *Tinjauan Visual Karakter Merpati Melalui Metode Intertekstual*. Universitas Komputer Indonesia.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya. <https://anzdoc.com/slameto-belajar-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhinya-jakar.html> diakses pada tanggal 14 September 2018.