

---

# PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGENALAN PROFIL DKV UDINUS

**Deki Zeza, Dzuha Hening Yanuarsari**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro  
e-mail dekizeza60@gmail.com, dzuha.yanuarsari@dsn.dinus.ac.id

---

## INFO ARTIKEL

---

### Riwayat Artikel :

Diterima : 16 November 2023

Disetujui : 28 Desember 2023

---

### Kata Kunci :

desain komunikasi visual, komik digital, universitas dian nuswantoro.

---

## ABSTRAK

---

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah program studi dalam Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Dian Nuswantoro atau UDINUS. Permasalahan perancangan ini adalah DKV UDINUS belum memiliki media profile komik mengenai pengenalan profil DKV UDINUS. Metode perancangan komik ini menggunakan metode kualitatif, dan deskriptif, dengan metode pengumpulan data studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah 5W+1H. Sesuai dengan tujuan dari perancangan yaitu terciptanya buku komik berdasarkan dari data umum profil DKV UDINUS. Untuk memberi pemahaman mengenai profil UDINUS dan peminatan DKV UDINUS.

---

---

## ARTICLE INFO

---

### Article History :

Received : 16 Nopember 2023

Accepted : 28 December 2023

---

### Keywords:

dian nuswantoro university, digital comics, visual communication design.

---

## ABSTRACT

---

*Visual Communication Design is a study program in the Faculty of Computer Science at Dian Nuswantoro University. The problem with this design is that Visual Communication Design at Dian Nuswantoro University does not yet have a comic profile media regarding the introduction of its profile. This comic design method uses qualitative and descriptive methods, with data collection methods such as library research, observation, interviews, and documentation. The data analysis method used is 5W+1H. Following the aim of the design, namely the creation of a comic book based on general data on the University's profile. To provide an understanding and specialization of the Visual Communication Design study program at Dian Nuswantoro University.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Sebuah Universitas tentunya memiliki berbagai macam fakultas, fakultas merupakan sebuah bagian divisi administratif perguruan tinggi yang terdiri dari ilmu jurusan / program studi terkait. Fakultas dibagi menjadi 3 disiplin ilmu, yaitu ilmu sosial, ilmu eksakta, dan ilmu humaniora. Program Studi merupakan pembagian divisi dari sebuah fakultas, Jurusan / program studi universitas berfokus pada bidang studi yang dipilih dan diminati oleh mahasiswa.

Dari berbagai macam program studi, salah satunya adalah DKV atau Desain Komunikasi Visual, yang termasuk dalam divisi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Dian Nuswantoro. Berdasarkan pernyataan kaprodi DKV UDINUS Ibu Ir. Siti Hadiati Nugraini, M.Kom, Ph.D di situs halaman DKV UDINUS, (Nugraini, 2022) Program Studi DKV UDINUS merupakan jalur studi pilihan mahasiswa yang berfokus pada Desain Grafis, Animasi, Game, Advertising atau Periklanan, serta Multimedia. Program Studi ini membantu perluasan, eksplorasi kreatif ide, serta membuka gagasan baru oleh mahasiswa di bidang desain komunikasi visual.

Program Studi ini secara umum mempelajari tentang konsep bahasa visual, dengan elemen-elemen visual yang bertujuan untuk mengetahui informasi visual, baik dengan cara yang efektif, informatif, maupun komunikatif. Banyak materi dasar yang perlu dipelajari dalam DKV UDINUS, diantaranya adalah bermain gambar bahasa visual, dan mengolah kata. Visual artinya mampu mempresentasikan gambar yang inovatif dan kreatif, sedangkan pengolahan kata harus informatif, dapat dipahami dan komunikatif.

Perancangan komik ini dibuat sebagai media pengenalan mengenai profil DKV UDINUS beserta peminatannya. Komik merupakan media yang berisikan gambar visual dan teks tertata dalam layout yang sedemikian rupa sebagai media hiburan maupun menyampaikan informasi. Di dalam komik terdapat elemen yang berupa panel dan balon kata yang berisikan teks, teks ini mengekspresikan ide dan informasi dari bahasa visual yang terdapat di dalam komik.

Berdasarkan studi pustaka dari Universitas Dian Nuswantoro, Program Studi DKV / Desain Komunikasi Visual belum memiliki media berupa komik sebagai media untuk memperkenalkan profil DKV UDINUS, dengan alasan tersebut dibuatlah media. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang komik digital pengenalan profil DKV UDINUS, yang berfokus pada pengenalan Program Studi DKV UDINUS. Pengenalan dalam perancangan ini berisikan tentang pengenalan program pendidikan dan jalur peminatan dari DKV UDINUS dengan media komik digital.

Dengan menggunakan Analisa data yang didapat sebagai panduan dan material untuk merancang komik sesuai dengan rumusan masalah, dengan teori mengenai DKV, Warna, Tipografi, Teori Komik, dan Teori Layout. Beberapa manfaat dari hasil perancangan ini diantaranya adalah diharapkan dapat membantu client dalam memperoleh lebih banyak audiens dalam mengenal lebih banyak tentang Program Studi DKV UDINUS, menambah informasi, jurnal penelitian, dan meningkatkan pendidikan Universitas Dian Nuswantoro.

## 2. METODE

Perancangan Komik Digital menggunakan metode kualitatif, dan deskriptif. Dengan mendapatkan pemahaman tentang penelitian ini, dan berdasarkan pengalaman langsung yang menghasilkan sebuah data yang relatif kecil tetapi akurat. Dengan demikian, Penulis mendapatkan gambaran yang jelas mengenai perencanaan dalam merancang komik digital mengenai pengenalan profil DKV UDINUS. Dengan metode kualitatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan memahami fenomena dalam kasus perancangan komik peminatan DKV UDINUS. Serta metode deskriptif untuk menguraikan data yang didapat terkait perancangan pengenalan program studi pilihan DKV UDINUS menggunakan media komik. Sasaran dari perancangan ini adalah akademis Universitas Dian Nuswantoro, terutama Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Menurut ahli Sugiyono (2007:209) ada beberapa macam teknik pengumpulan data yang bisa didapatkan melalui observasi, dokumentasi, maupun studi. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu Observasi, Penulis mengumpulkan data dari pengamatan subjek dan objek dari Universitas Dian Nuswantoro, terutama yang berhubungan dengan

DKV UDINUS, sehingga penulis bisa mendapatkan gambaran langsung. Kedua, Teknik Dokumentasi, Penulis mengumpulkan beberapa dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian dari UDINUS, hasilnya adalah potret dari UDINUS & Prodi DKV. Ketiga, Teknik Studi Pustaka, Metode ini dilakukan guna mendapatkan informasi mengenai materi DKV dari perkuliahan yang ditempuh penulis dan riwayat jurnal kampus seperti penelitian, perancangan, kajian dan sebagainya, tujuannya tidak lain adalah sebagai referensi dan acuan perancangan komik digital. Terakhir adalah Wawancara, Untuk kredibilitas data penulis mewawancarai dosen koordinator mengenai peminatan DKV UDINUS sebagai material perancangan manuskrip serta storyboard komik.

Dalam perancangan komik digital pengenalan profil DKV UDINUS, penulis mengumpulkan data dengan metode 5W+1H. Metode 5W+1H ini merupakan sebuah formula untuk membantu memacu pemikiran dan menjawab sebuah pertanyaan yang dipermasalahkan. Metode ini berasal dari seorang penulis Inggris bernama Rudyard Kipling. Metode ini membantu penulis dalam mencari informasi khusus profil DKV UDINUS yang akan dijadikan sebagai landasan cerita dan perancangan komik.

Metode ini berguna untuk mendapatkan informasi yang lebih kaya dan mendalam dalam sebuah masalah yang didapatkan. Dengan cara menanyakan formula 5W1H ke narasumber untuk memetakan informasi secara komprehensif guna menemukan sebuah solusi permasalahan dengan kreatif.

Perancangan komik ini mengaplikasikan analisis data yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah komik seperti layout, referensi karakter dan latar belakang UDINUS, Format untuk cover buku diisi dengan gambar tokoh dan centered title dengan ukuran teks besar atau Caps Lock untuk memudahkan fokus, ukuran buku 13 x 18 cm, gaya ilustrasi kartunis, layout dominan gambar, sehingga audiens dapat memahami alur cerita dengan mudah. Penggunaan palette warna yang memiliki kesan yang serius namun tenang.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sketsa karakter untuk "PERANCANGAN KOMIK DIGITAL MENGENAI PENGENALAN PROFIL DKV UDINUS". Diawali dengan referensi yang sesuai dengan tema perancangan, yaitu mahasiswa & dosen UDINUS. Pertama, yaitu untuk karakter "Akkun", referensi yang penulis cari adalah karakter anak laki-laki dengan visual yang lucu, ceria dan percaya diri karena pada cerita komik, "Akkun" merupakan tokoh yang penuh ambisi dan positif.

Kriteria lainnya yaitu karakter yang menggambarkan Dosen Pembimbing dengan pakaian formal kemeja putih dan celana jas hitam. Karakter Dosen digambarkan dengan rambut yang pendek & rapi dengan kacamata. Pemilihan karakter utama dirancang dengan mata yang percaya diri sebagai karakter tokoh utama yang tengah berkonsultasi mengenai proyek desainnya. Selain itu warna kulit yang dipilih pun sama dengan karakter "Dosen" yaitu kuning cerah. Komik ini di desain menggunakan gaya ilustrasi kolaborasi antara kartunis dan anime yang sederhana.

Setelah membuat character appeals, dilanjutkan dengan detail sketsa untuk karakter. Dari bentuk wajah, outfit atau pakaian, gaya rambut serta aksesoris. Wajah kedua karakter dibuat sedemikian rupa untuk menggambarkan karakter anak laki-laki & karakter dewasa dengan keunikannya masing-masing. Selanjutnya, jenis tipografi yang dipilih untuk perancangan buku ilustrasi ini adalah font jenis typewriting/script. Jenis font ini dipilih karena dapat memberikan sentimen. Lebih spesifiknya, ciri font script yang dipilih adalah yang mudah dibaca serta rounded sehingga cocok untuk diaplikasikan pada komik. Ada dua jenis tipografi yang dipilih untuk digunakan yaitu tipografi "Bebas Neue" pada teks judul dan "Comic Sans MS Regular" untuk bagian isi naskah cerita.

Diawali dengan pembuatan plot cerita dimana seorang mahasiswa yang penuh ambisi bernama Akkun. Suatu hari berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai proyek DKV UDINUS-nya, bersama dosen pembimbing, mereka berdua membahas tentang masalah proyek Akkun dilanjutkan dengan topik DKV UDINUS. Dengan deskripsi penokohan sebagai berikut; Akkun, mahasiswa semester 6, merupakan seorang mahasiswa laki-laki ber-almamater kampus berwarna biru, bertubuh kecil, dan tipe orang yang ambisius, Akkun merupakan tokoh utama dari komik ini.

Adit / Dosen, seorang dosen sekaligus kakak dari Akkun si tokoh utama, Dosen mengajar di universitas yang sama dengan Akkun adiknya dan kebetulan Adit mengajar Akkun sebagai dosen pengampu Akkun, berwatak dewasa, disiplin dan rajin.

Bercerita tentang kebiasaan mahasiswa yang sering kejar deadline atau mengumpulkan tugas disaat hari-H, diawali dengan perkenalan tokoh Akkun sebagai mahasiswa yang sedang dibimbing oleh dosen, Akkun sering ‘mepet’ saat mengumpulkan tugas dan membuat dosen khawatir, dari sini dosen pengampu ingin meminta alasan dan memberi bimbingan kepada Akkun tentang tugas-tugas yang pernah diberikan dan saran untuk proyek DKV UDINUS, semua ini dilakukan agar Akkun diharapkan bisa menjadi mahasiswa yang aktif dan mampu menyelesaikan proyek desainnya tanpa kejar deadline.

### 3.1 Tabel

Tabel: 1. Frekuensi Media Utama 2024  
[Sumber: Deki Zeza]

Media Utama	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Buku Komik							
E-Book							

Tabel: 2. Frekuensi Media Pendukung 2024  
[Sumber: Deki Zeza]

Media Pendukung	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Sticker							
Gantungan Kunci							
Badge Pin							
Poster							

Tabel: 3. Biaya Media  
[Sumber: Deki Zeza]

Media	Keterangan	Biaya Persatuan	Jumlah	Total
Buku Komik	Buku Fisik Cover Book Paper 80# Ivory gsm full color, isi CTS	Rp. 10.000,-	3	Rp. 30.000,-
E-Book	Format PDF	Rp. 0,0,-	-	Rp. 0,0,-
Sticker	Vinyl Paper	Rp. 245,-	20	Rp. 4.900,-
Gantungan Kunci	Akrilik	Rp. 9.500,-	10	Rp. 95.000,-
Badge Pin	Akrilik 2mm	Rp. 5.000,-	10	Rp. 50.000,-
Poster	Art Paper A3	Rp. 1.500,-	10	Rp. 15.000,-
<b>Jumlah</b>			53	Rp. 194.900,-

Tabel: 4. Biaya Desain  
[Sumber: Deki Zeza]

Jenis Media	Keterangan	Jumlah	Harga	Total
Konsep Cerita	Ide, Konsep, Naskah, Sinopsis	1	Rp.700.000	Rp.700.000
Pembuatan Tokoh	Tokoh Utama Akkun, Adit + 2 cameo	5	Rp.200.000	Rp.1.000.000
Ilustrasi Komik	Sketsa, Outline Digital, Pewarnaan Digital, Teks	5	Rp.1000.000	Rp.5000.000
Judul Komik	Logo Typography Komik	1	Rp.300.000	Rp.300.000
Thumbnail Komik	Digital Vertikal	3	Rp.300.000	Rp.900.000
<b>Total</b>			Rp. 7.900.000	

Tabel : 5. Biaya Kreatif  
[Sumber: Deki Zeza]

No.	Jenis Biaya	Total
1.	Biaya Media	Rp. 190.000,-
2.	Biaya Desain	Rp. 7.900.000,-
<b>Jumlah</b>		Rp. 8.090.000,-

### 3.4 Gambar

Mock-Up merupakan visualisasi dari perancangan sebuah desain yang diaplikasikan ke sebuah media, berikut adalah mock-up dari media utama dan media pendukung.



Gambar 1. Mock Up Media Utama  
[Sumber: Deki Zeza]



Gambar 2. Poster  
[Sumber: Deki Zeza]



Gambar 3. Stiker  
[Sumber: Deki Zeza]



Gambar 4. Badge Pin  
[Sumber: Deki Zeza]



Gambar 5. Keychain  
[Sumber: Deki Zeza]

### **3.5. Kutipan dan Acuan**

Perancangan ini dibuat dengan analisis kebutuhan data dari beberapa teori, dengan mengutip pendapat dari para ahli dan beberapa sumber yang valid. Salah satu teori yang dikutip dari para ahli diantaranya adalah teori mengenai DKV, dan teori komik yang berperan penting dalam acuan serta panduan dalam merancang sebuah komik pengenalan Program Studi DKV UDINUS.

Menurut Sachari (2005:8-9) (*Metodologi Penelitian Budaya Rupa / Agus Sachari ; Editor, Wibi Hardani | OPAC Perpustakaan Nasional RI., n.d.*), DKV merupakan sebuah profesi yang mempelajari dan menyelidiki desain dengan mempertimbangkan isi pesan, simbol, gambar dan media. Dari sudut pandang keilmuan, tugas desain komunikasi visual adalah mengkaji pertanyaan terkait pesan komunikasi kepada publik, teknologi media, teknologi cetak, dan teknik persuasi.

Sedangkan menurut pendapat Adi Kusrianto, (*Pengantar Desain Komunikasi Visual / Adi Kusrianto ; Editor, Renati Winong Rosari | OPAC Perpustakaan Nasional RI., n.d.*) DKV merupakan ilmu yang mengandung konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui sebuah media guna menyampaikan informasi gagasan visual dengan cara mengatur elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf dan kombinasi warna, dan tata letak (susunan atau tampilan). Dengan cara ini, ide tersebut diterima oleh orang atau kelompok yang dituju oleh pesan tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (*Arti Kata Komik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, n.d.*), definisi komik adalah buku bergambar yang mudah dipahami dan berisikan humor. Komik merupakan media yang berisikan gambar visual dan teks tertata dalam layout yang sedemikian rupa sebagai media hiburan maupun menyampaikan informasi. Di dalam komik terdapat elemen yang berupa panel dan balon kata yang berisikan teks, teks ini mengekspresikan ide dan informasi dari bahasa visual yang terdapat di dalam komik. Ada banyak jenis komik jika dilihat dari segi bentuk penampilannya, diantaranya adalah; Komik Buku, Komik Humor, Komik Petualangan, dan Komik Strip. Komik juga dibedakan berdasarkan mediana, yaitu komik cetak dan komik digital.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) dalam buku yang berjudul “Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa” (Syahrir et al., n.d.) . Media komik dapat digunakan sebagai materi pendidikan dalam bentuk kartun. Kartun / komik dapat dijadikan sebagai bahan ajar karena sangat efektif dalam proses belajar mengajar, meningkatkan minat belajar siswa dan menggugah minat apresiasi siswa.

### **3.7. Ucapan Terima Kasih**

Terima kasih kepada dosen pembimbing Ibu Dzuha Hening Yanuarsari, M.Ds. dalam memberikan panduan dalam perancangan komik pengenalan profil DKV UDINUS baik dari penulisan manuskrip hingga visualisasi komik.

## **4. PENUTUP**

### **4.1. Kesimpulan**

Universitas Dian Nuswantoro merupakan Universitas swasta berakreditasi A, UDINUS dikenal memiliki berbagai macam fakultas & program studi, salah satunya adalah Fakultas Ilmu Komputer, Prodi DKV / Desain Komunikasi Visual. Serta berbagai macam peminatan untuk para mahasiswa, peminatan ini berguna untuk mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan belajar mengenai subjek yang diminati.

Sesuai dengan tujuan dari perancangan yaitu membuat buku komik yang bertujuan untuk memberi pemahaman serta konsolasi untuk audiens mengenai profil UDINUS dan peminatan DKV UDINUS. Dengan media buku komik yang dinilai efektif dan menarik untuk menyampaikan pesan. Komik ini akan dipromosikan melalui media online maupun offline seperti postingan di platform



website, bentuk fisik. Media-media tersebut dipilih karena bersifat umum dan sesuai dengan jangkauan target audiens yang pada umumnya memiliki akses internet.

#### 4.2. Saran

Perancangan buku komik ini dapat dijadikan sebagai sebuah media untuk memberikan informasi tentang profil DKV UDINUS dan peminatannya kepada para pembaca. Perancangan ini belum sepenuhnya sempurna dan masih dapat dikembangkan lebih baik lagi. Diharapkan dengan adanya perancangan buku komik ini maka audiens dapat merasa terhibur dalam memahami dan mengetahui profil DKV UDINUS serta peminatannya.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Allen, T. (2012). Rich Burlew Talks About His \$1 Million Kickstarter Book Project. Publishers Weekly. <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/50797-rich-burlew-talks-about-his-1-million-kickstarter-book-project.html>
- Andrew, A. (2021). Warna Primer adalah: Pengertian, Jenis, dan Makna Psikologis. <https://www.gramedia.com/literasi/warna-primer/>
- Arti kata komik - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://kbbi.web.id/komik>
- Badriyah, S. (2021). Jenis Komik: Pengertian, Fungsi dan Contohnya. <https://www.gramedia.com/literasi/jenis-komik/>
- Brenner, R. E. (2007). Understanding manga and anime. 333. [https://books.google.com/books/about/Understanding\\_Manga\\_and\\_Anime.html?hl=id&id=uY8700WJy\\_gC](https://books.google.com/books/about/Understanding_Manga_and_Anime.html?hl=id&id=uY8700WJy_gC)
- Dasar seni dan Desain / Dra. Mukhirah, M.Pd., Nurbaiti, S.Pd, M.Pd | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1333152>
- Elemen Komik. (n.d.). Retrieved April 19, 2024, from [www.comicsbeat.com/wp-eric-swartz](http://www.comicsbeat.com/wp-eric-swartz)
- Eric Swartz. (2020). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4050/1/16420100062-2020-UNIVERSITASDINAMIKA.pdf>
- Franz, Kurt. M. B. (1986). Membina minat baca anak / Kurt Frans; penerjemah, Soeparmo; penyunting, Tjun Surjaman (T. Surjaman, Ed.). Remaja Karya.
- Harris, M. (n.d.). Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel - Gramedia. Retrieved April 19, 2024, from [https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/#2\\_Teori\\_Brewster](https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/#2_Teori_Brewster)
- Jafar, E. S., & Ananda, A. (2023). Intervensi Peningkatan Kualitas Komunikasi Keluarga Jarak Jauh pada Mahasiswa Perantau. KALOSARA: Family Law Review, 3(1). <https://doi.org/10.31332/kalosara.v3i1.6117>
- Komik web - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. (n.d.). Retrieved April 18, 2024, from [https://id.wikipedia.org/wiki/Komik\\_web](https://id.wikipedia.org/wiki/Komik_web)
- Lingga Ananta Kusuma Putra, G., Pasek Putra Adnyana Yasa, G., Studi Desain Komunikasi Visual, P., & Tinggi Desain Bali, S. (2019). KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL. Jurnal Nawala Visual | 1 JURNAL NAWALA VISUAL, 1(1). <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- McBroom, K. (2008). Manga: The Complete Guide. In Booklist (Vol. 104, Issue 14).
- McCloud, S. (2001). Memahami komik = Understanding comics. 215. [https://books.google.com/books/about/Memahami\\_komik.html?hl=id&id=KK5-g72wjMIC](https://books.google.com/books/about/Memahami_komik.html?hl=id&id=KK5-g72wjMIC)
- Meet the pros! Molico Ross Sensei – SILENT MANGA AUDITION®. (n.d.). Retrieved April 18, 2024, from <https://www.manga-audition.com/meet-the-pros-molico-ross-sensei/>
- Metodologi penelitian budaya rupa / Agus Sachari ; editor, Wibi Hardani | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=432037>

- Monthly Comic Zenon - Wikipedia. (n.d.). Retrieved April 18, 2024, from [https://en.wikipedia.org/wiki/Monthly\\_Comic\\_Zenon#References](https://en.wikipedia.org/wiki/Monthly_Comic_Zenon#References)
- Munsell, A., & Prawira, S. (n.d.). Teori Warna. Retrieved April 19, 2024, from <https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%202%20-%2008111247016.pdf>
- Nugraini, S. (2022). Program Studi DKV UDINUS. <https://dkv.dinus.ac.id/>
- One Shot Comic Book Glossary Definition. (n.d.). Retrieved April 18, 2024, from <https://web.archive.org/web/20121118194924/http://comicbooks.about.com/od/glossary/g/One-Shot-Definition.htm>
- Pengantar desain komunikasi visual / Adi kusrianto; editor, Renati Winong Rosari | OPAC Perpustakaan Nasional RI. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=706105>
- Pengertian Desain Komunikasi Visual, Unsur, Ruang Lingkup, & Fungsinya. (n.d.). Retrieved April 17, 2024, from <https://binus.ac.id/malang/2023/06/pengertian-desain-komunikasi-visual-unsur-ruang-lingkup-dan-fungsinya/>
- Pradipta, I. I. (2023). Perancangan Komik Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jurusan Desain Komunikasi Visual Untuk Mahasiswa Tingkat Awal.
- Rachmadia, N. (n.d.). PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. <http://dinus.ac.id/>
- Rukajat. (2018). <http://repository.stei.ac.id/7936/8/BAB%203.pdf>
- Sir Isaac Newton's Influence on the Color Wheel | Munsell Color System; Color Matching from Munsell Color Company. (n.d.). Retrieved April 20, 2024, from <https://munsell.com/color-blog/sir-isaac-newton-color-wheel/>
- Skema Warna - binus.ac.id. (2021, February 7). <https://student-activity.binus.ac.id/himdi/2021/02/07/apa-itu-skema-warna/>
- Sugiyama, Rika. (n.d.). Comic artists - Asia : manga, manhwa, manhua. 125.
- Syahrir, dan, Program Studi Pendidikan Matematika, D., & IKIP Mataram, F. (n.d.). MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Program Studi Pendidikan Matematika FPMIPA IKIP Mataram 2). In *Lensa* (Vol. 2, Issue 1).
- Tankōbon - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. (n.d.). Retrieved April 19, 2024, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Tank%C5%8Dbon>
- What is the difference between hardcover and paperback books? (n.d.). Retrieved April 19, 2024, from <https://www.pluto-dm.com/book/what02.html>
- Yayah Rukiah. (2016). Kajian Estetika Poster Tadanori Yokoo – 1965. *Jurnal Desain*, 3(03).