
PERANCANGAN KOMIK “NYAWIJI ING JANJI” SEBAGAI SARANA PENYAMPAIAN PESAN PERSATUAN

Dafa Raihan Ahmad¹ Ali Muqoddas²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail : 114202003453@mhs.dinus.ac.id, alimuqoddas@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 25 November 2023

Disetujui : 28 Desember 2023

Kata Kunci :

Perancangan, komik digital,
Persatuan, Sumur *Creative*

ABSTRAK

Indonesia merupakan negara dengan keragaman suku, adat, agama dan budaya. Keberagaman tersebut membuat Indonesia menjadi rawan terjadi perpecahan contohnya adalah konflik perpecahan yang terjadi di Papua. Oleh karena itu Sumur *Creative* ingin menyampaikan sebuah pesan persatuan melalui media komunikasi visual berupa komik digital. Pemilihan komik digital ini didasari dengan perkembangan komik dan minat baca masyarakat Indonesia terhadap komik digital yang naik. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan untuk analisis data menggunakan analisis *framing* dan metode perancangannya menggunakan metode pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Hasil dari perancangan ini adalah komik digital tentang persatuan dengan menghilangkan sikap egois sebagai media utama dan *instastory* sebagai media pendukungnya.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 25 Nopember 2023

Accepted : 28 December 2023

Keywords:

Design, digital comics, Unity,
Sumur *Creative*

ABSTRACT

Indonesia is a country with a diversity of ethnicities, customs, religions, and cultures. This diversity makes Indonesia prone to divisions, for example, the divisive conflict that occurred in Papua. Therefore, Sumur *Creative* wants to convey a message of unity through visual communication media in the form of digital comics. The selection of digital comics is considering the development of comics and the increasing Indonesian interest in reading digital comics. This design uses qualitative research methods for data analysis using framing analysis and design methods using pre-production, production, and post-production methods. The result of this design is a digital comic about unity by eliminating selfish attitudes as the primary media and instastory as the supporting media.

1. PENDAHULUAN

Indonesia ialah negara yang *multikultural*, hal ini adalah kenyataan yang tidak bisa dibantahkan. Masyarakat Indonesia terdiri dari bermacam etnik dan agama atau kepercayaan yang berbeda-beda serta memiliki bahasa yang sangat beragam. Hal ini juga bisa dilihat dari kondisi geografis Indonesia yang membentang dari sabang sampai merauke (Suwandi, 2013). Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia, terdapat 5 pulau utama di Indonesia yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua serta lebih dari 18.110 pulau di Indonesia, yang dimana dari jumlah tersebut hanya ada sekitar 6000 pulau yang berpenghuni (Utami, 2023).

Indonesia memiliki total penduduk 278,69 juta jiwa pada pertengahan tahun 2023 menurut Badan Pusat Statistik (BPS). Jumlah ini naik 1,05% dari tahun sebelumnya (Annur, 2023). Sehingga tidak heran jika Indonesia memiliki keberagaman suku, agama, ras, dan budaya. Terdapat enam agama diakui oleh bangsa Indonesia yaitu Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, dan Khonghucu serta ada total 1.340 suku bangsa yang ada di Indonesia menurut Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2010 (Camelia, 2023).

Keberagaman tersebut membuat Indonesia rawan mengalami perselisihan dan perpecahan. Jika melihat kondisi saat ini perpecahan terjadi di berbagai bidang, mulai dari sepakbola, antar kelompok ormas, anggota geng motor, dan lain sebagainya. Sepakbola Indonesia selalu diwarnai dengan kerusuhan antar suporter yang berakibat pada jatuhnya korban jiwa. Tercatat sejak tanggal 19 November 2023 sampai 4 Desember 2023 terjadi 15 kali kerusuhan suporter sepakbola yang terjadi di Liga 1 dan Liga 2 Indonesia (Aditya, 2023). Tidak hanya pada dunia sepak bola perpecahan juga terjadi pada kelompok ormas yang ada di Karawang. Ada dua kelompok ormas yang terlibat kerusuhan di Desa Mekarjaya, Kecamatan Purwasari, Kabupaten Karawang yang membuat tiga orang menjadi korban akibat kerusuhan ini (Maulana, 2024).

Selain itu di Bandar Lampung ada dua kelompok pelajar yang merupakan anggota geng motor di Teluk Belitung Timur, Bandar Lampung. Kerusuhan ini viral di sosial media dalam video yang dilihat oleh detikSumbangsel pada hari Minggu, 14 Januari 2024. Dalam video tersebut kedua kelompok terlihat menggunakan senjata tajam mulai dari golok hingga celurit (Saputra, 2024). Kemudian di sepanjang tahun 2023 ada total 204 aksi Kelompok Kriminal Bersenjata Papua yang mengakibatkan 79 orang tewas. Dari 79 orang tersebut 20 orang diantaranya merupakan anggota TNI (Rachmawati, 2023).

Kerusuhan ini juga terjadi di Jogjakarta yang dimana terjadi kerusuhan antar 2 kelompok remaja yang sedang bermain futsal. Tepatnya di Kelurahan tamanan Kapanewon Banguntapan, Kabupaten Bantul pada Sabtu (5/8/2023) sekitar pukul 16.00 WIB. Hal ini terjadi karena setelah remaja ini usai bermain futsal kemudian ada sekelompok remaja lain yang mengejek mereka sehingga mereka tidak terima dan terjadi kerusuhan yang berakibat pada perpecahan (Rukmana, 2023). Hal ini jika diteruskan juga akan mengancam persatuan dan kesatuan yang ada di Indonesia.

Melihat adanya hal tersebut tentunya wajib hukumnya bagi seluruh masyarakat Indonesia termasuk Sumur *Creative* untuk tetap menjaga persatuan dan kesatuan Indonesia. Sumur *Creative* merupakan sebuah agensi kreatif yang fokus pada *branding*, *branding consultant*, *digital marketing*, dan *social media management*. Berawal dari kamar kos pada tahun 2019 oleh 1 orang yaitu Rahardhian Galang Wicaksono, Sumber Makmur atau Sumur *Creative* terus berkembang hingga saat ini. Terdiri dari *team* yang *visioner* yang mampu mengolah imajinasi dan memvisualisasikannya menjadi sebuah keindahan yang bisa dinikmati, dikutip dari website *sumurcreative.com*. Sumur *Creative* merupakan perusahaan yang bergerak di bidang komersil, namun disisi lain Sumur *Creative* memiliki sisi sosial, hal ini dibuktikan dari konten *Instagram* Sumur *Creative* yang isinya mengedukasi audiens untuk belajar tentang desain, *copywriting* dan juga marketing. Selain itu Sumur *Creative* juga selalu membuat konten tentang peringatan Hari Pahlawan, Peringatan Sumpah Pemuda, dan yang baru ini adalah konten yang menyatakan bahwa SUMUR peduli dengan apa yang sedang terjadi di Palestina, yang tentunya sebagai pegiat kreatif, pesan yang akan disampaikan juga menggunakan cara yang kreatif.

Melihat kondisi saat ini yang sering terjadi perpecahan antar kelompok, maka dibutuhkan perancangan komik yang mengkampanyekan pesan persatuan. Alasan Sumur Creative memilih komik untuk mengkampanyekan pesan persatuan ini karena media komik memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan cerita bergambar. Cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang alurnya diperjelas dengan sebuah ilustrasi. Pembaca akan diajak untuk melihat gambar kemudian membaca narasi ataupun sebaliknya. Cerita bergambar ini akan menampilkan satu gambar dan narasi dalam setiap halaman (Nuriarta, 2020). Sedangkan komik merupakan sebuah cerita yang berisi rangkaian gambar yang terpisah namun saling berkaitan. Jika dibandingkan dengan cerita bergambar komik ini memiliki kekuatan yang lebih dalam menyampaikan cerita, karena pada masing-masing panel ini digambar untuk mendukung alur cerita. Dalam bahasa komik, muncul dialog singkat antar tokoh sehingga lebih menarik (Nuriarta, 2020). Di Indonesia komik sudah berkembang sejak 80 tahun yang lalu. Keberadaan komik memang sudah tidak bisa lagi dipandang rendah. Komik menjadi salah satu media komunikasi visual yang digemari masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan tingginya minat baca anak dan remaja pada komik Jepang atau yang sering dikenal dengan sebutan manga (Hasian & Mardika, 2017).

Selain itu pada tahun 2018 komik juga berkembang pesat. Kurang lebih sebanyak 13 juta orang membaca komik melalui *platform* digital setiap harinya. Lebih dari 100 judul komik dirilis setiap minggu melalui *platform* komik digital dan juga sosial media. Perkembangan ini juga dibuktikan dengan *platform* komik digital yaitu *webtoon* yang pada tahun 2015 mulai populer di Indonesia berkembang hingga memiliki total 2 juta pengguna aktif pada tahun 2020 (Ashiddieq & Aditya, 2021). Hal ini jauh berbeda dengan kondisi industri komik 10 tahun yang lalu. Ada juga beberapa komik Indonesia yang diadaptasi menjadi film seperti “Si Juki” karya Faza Meonk yang tembus 700.000 penonton (Yuniar, 2018).

Maka dari itu, dalam perancangan komik “Nyawiji Ing Janji” sebagai sarana penyampaian pesan persatuan ini akan menggunakan media komik digital karena melihat peningkatan minat dan perkembangan komik hingga saat ini. Selain itu komik digital ini cenderung lebih fleksibel karena bisa diakses atau dibaca kapan dan dimana saja. Tujuan dari perancangan ini adalah menghasilkan komik dengan judul “Nyawiji Ing Janji” sebagai sarana penyampaian pesan persatuan.

2. METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam perancangan komik untuk mengkampanyekan pesan persatuan adalah menggunakan metode kualitatif. Metode ini merupakan metode analisa yang sifatnya deskriptif kemudian menggunakan wawancara dan observasi untuk penggalan data. Menurut Strauss dan Corbin penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang memberikan hasil atas penemuan serta tidak bisa didapatkan melalui prosedur statistik atau cara-cara lain dari perhitungan/pengukuran (Meiryani, 2020).

Dalam mendapatkan data secara kualitatif akan dilakukan sebuah wawancara dengan CEO Sumur *Creative*, kemudian melakukan observasi terkait bagaimana kondisi persatuan dan kesatuan secara langsung di lapangan, mengumpulkan data melalui studi pustaka yang ada di internet serta menggali data melalui sosial media seperti *Instagram* dan *Tiktok*.

Metode analisis data yang akan penulis gunakan dalam perancangan komik untuk mengkampanyekan pesan persatuan ini adalah dengan menggunakan metode analisis framing. Konsep analisis framing pertama kali dikenalkan oleh Erving Goffman pada tahun 1974 pada bukunya yang berjudul *Frame Analysis : An Essay on The Organization of Experience*. Menurut Erving Goffman *framing* adalah suatu definisi dari kondisi atau situasi yang dibangun dengan mengatur kejadian dan keterlibatan subjektivitas yang kita miliki di dalamnya. Kemudian menurut Charlotte Ryan pada tahun 1991 ia menggambarkan analisis *framing* pada penerimaan pesan. Ia menyatakan bahwa analisis *framing* merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dirasakan oleh orang banyak terhadap berbagai masalah politik (Ambar, 2017). Dalam melakukan perancangan komik “Nyawiji Ing Janji” sebagai sarana penyampaian pesan persatuan ini menggunakan metode perancangan yang melalui 3 tahap yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca produksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Perusahaan

A. Profil Perusahaan

- a. Nama : Sumber Makmur/ SUMUR *Creative*
- b. Alamat : Perum griya surya asri 1 nomor e 11, Jl. Dongkelan, Suryodiningratan, Mantrijeron, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta 55188
- c. WA : +62 877 3803 9699
- d. Email : sumurcreative@gmail.com
- e. Instagram : sumur.creative

B. Sejarah Perusahaan

SUMUR/Sumber Makmur Creative merupakan agensi kreatif yang sudah berjalan selama 4 Tahun. SUMUR *Creative* memulai awal karirnya pada tahun 2019 yang didirikan oleh 1 orang yaitu Rahardhian Galang Wicaksono. Pada tahun tersebut, SUMUR *Creative* Tidak memiliki *office* karena hanya berawal dari kamar kost. Seiring berjalannya waktu SUMUR *Creative* mulai memiliki kantor dan juga karyawan. Awalnya SUMUR *Creative* hanya fokus pada *graphic design*, namun sumur semakin berkembang dan mulai merambah ke *social media content* hingga marketing atau periklanan.

Dari tahun 2019 hingga saat ini klien yang dimiliki oleh SUMUR *Creative* juga terus naik level. Yang awalnya hanya klien kecil lokal Jogja. lalu berkembang hingga bisa mengerjakan klien multinasional. Perkembangan ini tentunya tidak luput dari hasil kerja keras *team* SUMUR *Creative* yang terus meningkatkan skill yang dimiliki.

Banyak masalah yang dihadapi oleh SUMUR *Creative* selama perjalanannya. Seperti yang kita tahu bahwa tahun 2020 merupakan tahun yang sangat berat bagi kita semua termasuk SUMUR *Creative*. Namun SUMUR *Creative* berhasil melewati tantangan tersebut sehingga bisa berkembang hingga saat ini.

3.2 Data Permasalahan

Menurut Rahardhian Galang Wicaksono selaku pemilik dari SUMUR *Creative* persatuan merupakan adanya sebuah perbedaan kelompok, golongan, aliran, dan kepercayaan yang kemudian mereka menjadi satu untuk satu keinginan bersama atau tujuan bersama yang pada akhirnya mereka melupakan keegoisan mereka untuk menggapai tujuan bersama tersebut.

“Persatuan adalah perbedaan golongan, aliran, kepercayaan dan sebagainya yang kemudian mereka menjadi satu untuk mencapai tujuan bersama dengan mengesampingkan keegoisan mereka”.

Ucap Mas Rahardhian Galang Wicaksono dalam wawancara secara langsung.

Di Indonesia sendiri persatuan merupakan hal yang sangat penting, mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan dimana ada banyak sekali pulau yang ada di Indonesia. Banyaknya pulau ini membuat Indonesia juga memiliki keberagaman suku, agama, budaya, ras, dan lain sebagainya. Yang dimana antar pulau, antar ras, antar suku pasti memiliki kepentingannya sendiri-sendiri yang jika tidak memiliki rasa untuk bersatu maka dikhawatirkan akan terjadi perpecahan.

“Jujur bagiku Persatuan ini sangat penting apalagi di Indonesia itukan sebenarnya hal yang paling susah itukan bersatu, kenapa ? karena Indonesia itukan banyak banget, secara pulau pun Indonesia sangat kaya dari Aceh sampai Papua aja banyak sekali pulaunya. Antar pulau saja pasti memiliki kepentingan sendiri, belum lagi sukunya, belum lagi ras nya, itukan pasti punya kepentingan sendiri sehingga jika tidak didasari dengan rasa persatuan maka dikhawatirkan bisa terjadi perpecahan”.

Ungkap Mas Rahardhian Galang Wicaksono dalam wawancara secara langsung.

Selain karena keberagaman Indonesia, sebenarnya ada beberapa faktor yang akan mengganggu persatuan dan kesatuan salah satunya adalah egoisme atau mementingkan diri

sendiri. Dalam Kamus Istilah Psikologi (Kartono dalam Chaplin, 2008; 160) Egoisme adalah hal yang menyangkut diri sendiri, keasyikan terhadap diri sendiri, yang dimana menurut piaget adalah hal yang berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berbicara juga berfikir yang cenderung pada kebutuhan pribadi. Sikap egois ini merupakan sikap yang cenderung mementingkan diri sendiri tanpa memperdulikan orang lain. Sikap ini nantinya akan menyebabkan seseorang akan selalu menuntut haknya dengan mengabaikan kewajibannya. (Welieanto, 2020).

Sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Presiden Joko Widodo dalam Rapat Koordinasi Nasional Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) yang ditayangkan dalam kanal *youtube* Sekretariat Presiden pada Selasa (3/11/2020) dimana Bapak Presiden Joko Widodo mengungkapkan bahwa Egoisme akan membawa pada kehancuran apabila dibiarkan (Raharjo & Saleh, 2020).

“Kerukunan antar umat beragam tidak muncul secara tiba-tiba. Kerukunan itu merupakan hasil dari kesadaran bersama bahwa perpecahan dan egoisme golongan akan membawa kehancuran”.

Ungkap pak Jokowi saat menyampaikan amanatnya (Raharjo & Saleh, 2020).

Ungkapan tersebut memang benar adanya, karena hal ini tidak hanya terjadi dalam kehidupan umat beragama saja melainkan banyak sekali hal yang menjadi kacau karena adanya keegoisan. Di era sosial media seperti sekarang yang dimana informasi sangat mudah didapatkan, seringkali hal ini disalahgunakan oleh oknum tertentu. Penyalahgunaan media sosial ini sangat banyak terjadi seperti penipuan, penculikan, criminal, hingga penyebaran berita hoaks. Menurut (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia *hoax* merupakan sebuah berita bohong, kabar dusta, dan informasi palsu. Hoaks merupakan sebuah kebohongan yang dikemas sedemikian rupa untuk kepentingan kelompok tertentu atau pribadi sebagai pengalih isu atau perhatian dengan menyebarkan informasi palsu (Febriansyah & Muksin, 2020).

Dalam jurnal Transformasi nomor 32 tahun 2017 yang memiliki judul “*Hoax dan Banalitas Kejahatan*” mengungkapkan bahwa penyebaran berita hoaks ini dilatarbelakangi oleh berbagai kepentingan seperti politik, ekonomi, ideologi, kepentingan pribadi, bahkan hanya iseng belaka. Kemudian hasil dari riset oleh Masyarakat Telematika (Indonesia, 2017) mengungkapkan bahwa hal yang paling sering digunakan dalam hoaks adalah isu tentang politik dan SARA. Isu politik dan SARA ini seringkali dimanfaatkan oknum tertentu untuk mempengaruhi opini public dengan sosial media. Ada total 91,3 % responden yang menyatakan paling sering menerima isu hoaks tentang politik. Kemudian 88,6 % adalah informasi hoaks tentang isu SARA (Febriansyah & Muksin, 2020).

Contoh dari kasus penyebaran berita hoaks ini adalah kasus Saracen yang membuka jasa menyebarkan ujaran kebencian dan penyebaran berita hoaks melalui platform sosial media *facebook*. Berdasarkan hasil penyelidikan forensik, yang mengungkap bahwa sindikat ini menggunakan fitur grup *facebook* untuk mengumpulkan lebih dari 800.000 akun pengguna *facebook*. Aksi ini dilakukan dengan menyebarkan konten tentang SARA dengan cara menyebarkan meme, ujaran kebencian, informasi palsu, narasi, serta video yang mampu menggiring opini publik sehingga memunculkan pandangan jelek atau negatif terhadap kelompok tertentu. Dengan menyebarkan berita hoaks ini, maka oknum tersebut mendapatkan uang bayaran (Febriansyah & Muksin, 2020). Hal egois dengan menyebarkan berita hoaks ini tentunya bisa berakibat pada hilangnya persatuan dan kesatuan yang ada di Indonesia. Menurut Karyono Wibowo (Direktur Eksekutif Indonesia *Public Institute*) mengungkapkan bahwa “Dalam jangka panjang, penyebaran hoaks ini akan mengakibatkan krisis kepercayaan, polarisasi, pembelahan relasi sosial, merusak kerukunan dan kebersamaan, yang akan menimbulkan konflik sosial sehingga berbuntut pada perpecahan bangsa” (Febriansyah & Muksin, 2020). Hal ini juga dibuktikan dengan beberapa contoh kasus yang menyebarkan berita hoaks atau informasi palsu sehingga berbuntut pada perpecahan atau kerusuhan di Indonesia.



Gambar 3. 1 Postingan Facebook
[Sumber: Kominfo.com]

Tindakan egois yang dilakukan oleh pengguna *facebook* yang menyebarkan *screenshot* percakapan antara TNI dan anggota Polda Metro Jaya Briptu Souvan Tampubolon yang diduga mengirimkan chat kepada TNI yang berisikan adu domba. Jika tidak dikonfirmasi dan terus menyebar, tentunya tindakan egois ini bisa berbuntut pada perpecahan antara TNI dan Polri (Kominfo, 2019). Mengaca dari kejadian kerusuhan 1998, sebab dari permasalahan ini juga merupakan keegoisan oknum dengan cara menyebarkan berita hoaks.



Gambar 3. 2 Kerusuhan 1998
[Sumber: Wikipedia]

Kerusuhan 13-15 Mei 1998 merupakan kerusuhan terhadap ras Tionghoa yang terjadi pada beberapa kota di Indonesia yaitu, Jakarta, Medan, Palembang, Solo, Surabaya, dan lainnya. Pada momen tersebut terjadi penyebaran berita hoaks yang dimanfaatkan sebagai pemicu terjadinya kerusuhan akibat krisis moneter. Pada saat itu tersebar berita bahwa etnis Tionghoa yang menyebabkan krisis moneter. Berita hoaks yang muncul adalah etnis Tionghoa yang sengaja menimbun sembako dan membawa kabur uang rakyat Indonesia ke luar negeri dengan tujuan menjadikan rakyat Indonesia kelaparan dan sengsara. Akibat dari kerusuhan ini menurut *elshint.com* ada 1.217 orang meninggal dunia, 91 orang luka-luka, dan 31 orang hilang (Lintang, 2023). Tidak hanya terjadi antar ras saja kerusuhan seperti ini juga terjadi antar desa di Lampung selatan.



Gambar 3. 3 Kerusakan Lampung Selatan
[umber: Kompas.com]

Kejadian pada 27 Oktober 2012 di Lampung selatan antara kampung Balinuragan dan Desa Agom ini terjadi juga karena penyebaran berita hoaks. Kejadian ini terjadi karena rombongan dari kampung Balinuragan tidak sengaja menyerempet gadis dari Desa Agom. Namun saksi yang melihat peristiwa tersebut justru menyebarkan informasi bahwa pemuda Kampung Balinuragan melecehkan gadis Desa Agom. Sehingga hal ini membuat 50 warga Desa Agom menggeruduk Kampung Balinuragan (Lintang, 2023). Perpecahan juga terjadi dalam dunia politik pada 27 Juli 1996.



Gambar 3. 4 Kerusakan Kudatuli
[Sumber: Kompas.com]

Sejarah kelim politik di Indonesia terjadi pada 27 Juli 1996. Kudatuli atau kerusuhan dua puluh tujuh juli merupakan sebutan dari peristiwa ini. Konflik ini berawal dari keegoisan Soerjadi yang merupakan ketua umum PDI yang akhirnya lengser karena terseret kasus penculikan kader. Kelenseran Soerjadi tersebut membuat PDI mengadakan musyawarah nasional (Munas) pada 22 Desember 1993 di Jakarta yang meresmikan Megawati sebagai ketua umum PDI periode 1993-1998. Karena keegoisannya yang ingin terus menduduki tahta tertinggi, PDI menggelar kongres pada tanggal 22 Juni 1996 di Medan yang menyatakan Soerjadi sebagai ketua umum PDI periode 1996-1998. Sampai akhirnya terjadi dualisme kepemimpinan yang berujung pada kerusuhan 27 Juli 1996 dimana pendukung Kongres Medan dan Munas saling bentrok (Farisa, 2022).

Selain kejadian perpecahan tersebut baru-baru ini juga terjadi banyak sekali perpecahan. Perpecahan ini terjadi dalam dunia sepak bola yang dimana terjadi kerusuhan pada saat pertandingan antara PERSIB melawan Dewa United yang dimana perpecahan ini terjadi karena keegoisan supporter PERSIB yang memaksa untuk nonton secara langsung di lapangan padahal sudah tidak diperbolehkan. Akibat dari perpecahan ini ada total 12 orang yang terluka (Aditya, 2023).

Kemudian ada juga konflik KKB yang awalnya lahir dengan nama Organisasi Papua Merdeka (OPM) yang berdiri pada tahun 1965. Awalnya adalah karena tindakan egois yang dilakukan oleh OPM untuk melepaskan diri dari Indonesia sehingga bisa merdeka dari NKRI. Dalam melakukan gerakannya mereka kerap menggunakan aksi kriminal yang sering memakan korban jiwa (Adryamarthanino & Ningsih, 2022).



Gambar 3. 5 Kerusuhan KKB
[Sumber: Tiktok @okezone.com]

Aksi ini masih berlangsung hingga saat ini, melalui berita yang penulis dapatkan dari sosial media *tiktok* yang di *upload* oleh akun @okezone.com pada tanggal 26 April 2023, dalam video tersebut menunjukkan sedang terjadi kerusuhan yang dilakukan antara TNI-Polri dengan KKB. Hal-hal tersebut merupakan perpecahan yang terjadi dalam skala besar. Menurut hasil observasi penulis sekarang juga sering terjadi perpecahan pada lingkungan kerja ataupun mahasiswa yang dimana ketika terdapat perbedaan pendapat dalam mengerjakan proyek baik itu kuliah ataupun kerja. Dalam kondisi seperti ini setiap orang cenderung egois dan hanya mementingkan kepentingannya sendiri sehingga hal ini juga memicu hilangnya persatuan yang ditunjukkan dengan ketika proyek selesai maka mereka menjadi tidak berteman.

Hal-hal seperti ini tidak seharusnya dilakukan. Padahal seharusnya perbedaan ini bisa menyatukan seluruh lapisan masyarakat Indonesia. Dari beberapa data dan fakta di atas tentunya ini perlu adanya kampanye persatuan dan kesatuan untuk mengingatkan bahwa persatuan dan kesatuan itu penting dan perlu dijaga. Tanpa adanya persatuan dan kesatuan maka hidup akan berantakan.

3.3 Analisis Framing

Tabel 3.1 Tabel Analisis Framing
[Sumber : Penulis, 2024]

<i>Define Problems</i>	<i>Diagnose Causes</i>	<i>Make Moral Judgement</i>	<i>Treatment Recommendation</i>
Masih banyak orang yang tidak bertanggung jawab dengan menyebarkan berita hoaks yang berpotensi memecah belah kelompok tertentu tanpa mempertimbangkan	Penyebaran berita hoaks ini terjadi karena keegoisan seseorang yang tidak ingin kalah dari kelompok tertentu. Sehingga	Seseorang seharusnya memiliki sikap yang bijaksana dan tidak bersikap egois dengan tidak menyebarkan berita hoaks.	Memberikan edukasi kepada masyarakat bahwa sikap egois hanya akan membawa pada perpecahan dan hilangnya persatuan dan kesatuan. Kemudian dengan hilangnya egois akan berakhir dengan keindahan serta kerukunan.

apa yang akan terjadi setelahnya.	muncul motif untuk menjatuhkannya dengan menyebarkan berita hoaks.		
Banyak sekali ujaran kebencian yang muncul akibat kurang suka dengan kelompok tertentu yang tersebar di lingkungan masyarakat sehingga berakibat pada konflik yang memakan korban jiwa.	Keegoisan seseorang akibat dari rasa iri yang muncul karena melihat kelompok lain lebih sukses di atasnya.	Bersikap bijaksana dengan selalu memberikan informasi yang bersifat positif agar persatuan dan kesatuan tetap terjaga sehingga tidak akan ada korban jika tetap bersatu.	Memberikan edukasi kepada dengan cara menyadarkan masyarakat untuk tidak bersikap iri dengan pencapaian orang lain. Kemudian bisa bersatu padu untuk mencapai tujuan bersama.
Terjadi dualisme kepemimpinan pada suatu kelompok sehingga mengakibatkan konflik yang akhirnya memakan korban jiwa.	Keegoisan sekelompok orang yang tidak mau kalah dan selalu ingin di atas tahta tertinggi.	Bisa saling menerima antar kelompok sehingga tetap terjalin persatuan dan kesatuan.	Menyadarkan dengan memberikan edukasi jika semua orang egois dan ingin menjadi pemimpin maka persatuan dan kesatuan akan hancur. Sehingga dibutuhkan kerja sama untuk mencapai persatuan dan kesatuan.

Dari analisis *framing* di atas penulis memutuskan untuk menggunakan analisis *framing* yang pertama sehingga dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya perancangan media edukasi untuk menyampaikan bahwa egois merupakan tindakan yang dapat menyebabkan runtuhnya persatuan dan kesatuan. Dilihat dari segmentasi audiens maka dipilihlah media komik sebagai penyampai pesan. Diharapkan dengan adanya perancangan komik ini audiens dapat memunculkan toleransi terhadap sesama.

3.4 Metode Perancangan

A. Pra-Produksi

a. Cerita dan Penokohan

Tema dari komik ini adalah persatuan dengan judul “Nyawiji Ing Janji” dan alur cerita maju. Latar waktu yang digunakan adalah pagi, siang, dan malam komik ini bertempat di desa fiktif bernama desa Mursari. Berikut adalah Sinopsis dari komik “Nyawiji Ing Janji” ini :

Di sebuah desa hidup warga yang hanya memikirkan dirinya masing-masing. Desa tersebut bernama Mursari. Desa tersebut menjadi sangat gersang dan sering dilanda kelaparan. Meskipun hidup berdekatan tidak ada interaksi dan kerjasama di antara mereka. Mereka adalah orang yang tidak peduli dengan lingkungan, adanya perkelahian, bahkan membangun rumah pun sendiri. Karena tidak bekerjasama hasilnya pun tidak maksimal.

Suatu hari ada salah satu pemuda desa Mursari yang heran dengan kondisi di desa Mursari tersebut. Karena konon katanya di desa tersebut ada sumur yang dipercaya sebagai Sumber Kemakmuran. Tapi jika melihat kondisi desa Mursari saat ini tidak terlihat adanya

kemakmuran. Bahkan hendak makan pun kesulitan dan minum pun kesulitan. Dan di sumur itu juga kering tidak ada air sedikitpun. Karena bingung akhirnya pemuda tersebut mencari tahu kenapa bisa sumur yang konon katanya menjadi Sumber Kemakmuran desa tersebut malah terlihat suram dan kering.

Setelah mencari tahu pemuda tersebut menemukan sebuah buku yang berisikan isyarat agar warga desa Mursari bersatu dan saling bekerja sama sehingga sumur Sumber Kemakmuran tersebut bisa aktif kembali. Pemuda tersebut akhirnya menuju rumah Kepala Desa dan menjelaskannya. Kepala desa mencoba mengumpulkan namun warga tidak mau berkumpul dan malah menganggapnya angin lalu. Kemudian pemuda dan kepala desa mendatangi rumah warga 1 per 1 namun tetap tidak ada yang mendengarkannya mereka hanya cuek dan mementingkan kepentingannya sendiri.

Beberapa hari berlalu dan tiba-tiba muncul badai yang sangat besar sehingga mengakibatkan volume air naik dan menenggelamkan desa. Warganya mencoba menyelamatkan diri masing masing dengan memanjat pohon, Membuat sampan, naik ke atap rumah, dan lain sebagainya. Mereka semua kebingungan, akhirnya pemuda tersebut mencoba menyatukan warga untuk membuat kapal yang besar secara bersama sama untuk menyelamatkan diri. Sehingga para warga pun sadar dan mulai bekerja sama dan bergotong royong mencari kayu, memotong kayu, dan menyusun kayu tersebut menjadi kapal yang besar dan bisa di naiki satu desa Mursari.

Di dalam kapal tersebut pemuda menjelaskan bahwa dalam buku yang ia temukan untuk mengaktifkan sumur Sumber kemakmuran warga harus bekerjasama dan bergandeng tangan untuk bersatu sehingga desa Mursari bisa makmur kembali. Akhirnya warga bergandeng tangan dan semua air badai mendadak surut dan tersedot ke sumur Sumber Kemakmuran tersebut. Desa menjadi hijau kembali dan warganya pun hidup dengan saling bersatu sehingga tidak ada lagi kekeringan dan kelaparan. Desa Mursari menjadi makmur. Dari sinopsis di atas maka munculah beberapa tokoh sebagai berikut :

- a) Joyo Gondo : Pemuda asal desa Mursari yang suka dengan persatuan, kerjasama, dan gotong royong. Joyo adalah tokoh utama dalam komik ini. Joko memiliki sikap seorang pemuda yang baik dan tegas. Dia adalah anak seorang petani di desa Mursari. Memiliki warna kulit yang sawo matang, rambut ikal. Joyo memiliki perawakan yang pendek tapi berisi.
 - b) Pak Bardjo : Tokoh kepala desa yang menjadi penengah antara Joko dan Warga. Kepala desa ini memiliki sikap yang bijaksana. Suka menggunakan Mahkota adat dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Memiliki kulit yang sawo matang, rambut cepak, dan memiliki mata berwarna biru.
 - c) Regojo : Tokoh yang hanya memikirkan diri sendiri. Sifatnya sangat egois dan tempramen. Dia adalah pemuda berusia 19 Tahun yang memiliki rambut panjang dan mata biru. Perawakannya tinggi dan memiliki tato adat pada bagian tangan.
 - d) Warga (NPC) : Masyarakat yang egois dan hanya mementingkan diri sendiri.
- b. Konsep Visual

Tema visual yang nantinya akan diterapkan pada karya komik persatuan untuk Sumur *Creative* adalah ilustrasi kartun. Teknik visualisasi karya komik persatuan untuk Sumur *Creative* yaitu dengan menggunakan *full* ilustrasi yang digabungkan dengan *handrawing text* pada efek komiknya dan menggunakan *font* sans serif pada bagian balon katanya.

c. Penjaringan Ide Visual

Berikut adalah desain karakter dan *environment* beserta dengan referensinya :

a) Joyo Gondo

Tabel 3.2 Tabel Karakter Joyo Gondo
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

b) Pak Bardjo

Tabel 3.3 Tabel Karakter Pak Bardjo
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

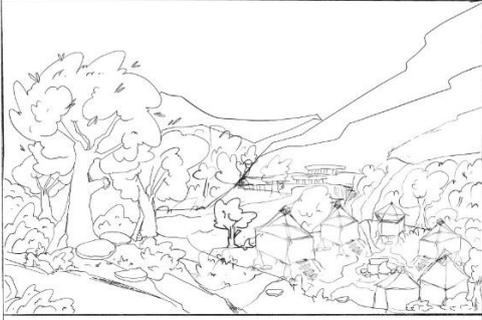
c) Regojo

Tabel 3.4 Tabel Karakter Regojo
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

d) Desa Mursari

Tabel 3.5 Tabel Desa Mursari
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi
	
Sketsa	Hasil Final
	

e) Rumah

Tabel 3.6 Tabel Rumah
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

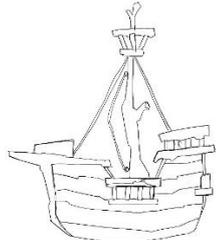
f) Sumur Sumber Kemakmuran

Tabel 3.7 Tabel Sumur Sumber Kemakmuran
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

g) Kapal

Tabel 3.8 Tabel Kapal
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

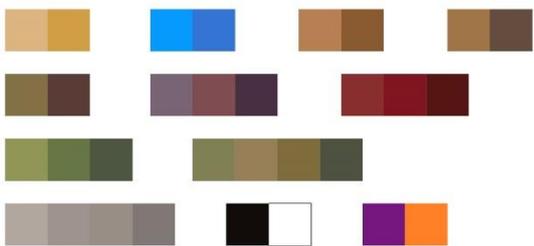
h) Pohon

Tabel 3.9 Tabel Pohon
[Sumber : Penulis, 2024]

Referensi Gambar	Referensi Ilustrasi	Sketsa	Hasil Final
			

d. Warna dan Font

Color Tone



Font

Futura Font Family

Freestyle Script

Chalkboard SE

Custom Font merupakan font yang digambar sendiri oleh perancang

Gambar 3. 6 Warna dan Font
[Sumber: Penulis, 2024]

e. Sketsa Komik
a) Storyboard



Gambar 3. 7 Storyboard komik
[Sumber: Penulis, 2024]

b) Instagram Story



Gambar 3. 8 Sketsa Instagram Story
[Sumber: Penulis, 2024]

B. Produksi

a. Final Desain
a) Komik



Gambar 3. 9 Final Komik
[Sumber: Penulis, 2024]

b) Instagram Story



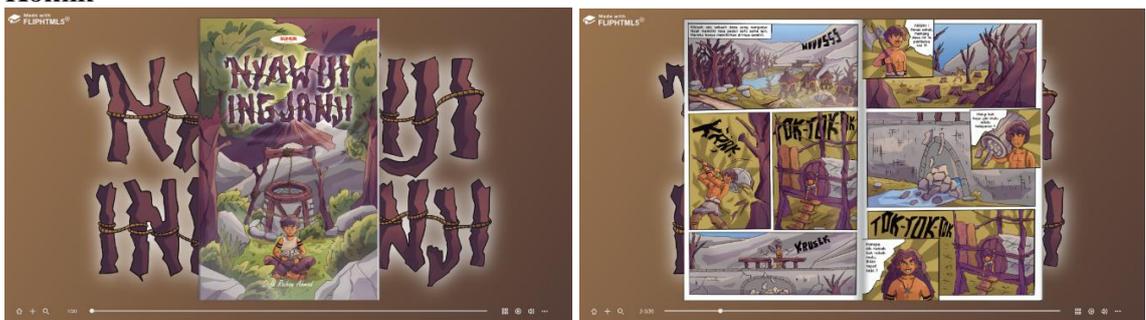
Gambar 3. 10 Final Instagram Story
[Sumber: Penulis, 2024]

C. Pasca Produksi

Bentuk buku komik yang dirancang adalah menggunakan posisi portrait. Dalam komik ini terdapat total 20 halaman komik dengan 2 halaman untuk cover depan dan belakang. Sedangkan untuk halaman yang berisi cerita keseluruhan komik ada total 18 halaman komik. Ukuran dari komik ini adalah 6 Inch x 9,5 Inch karena dalam *software procreate* yang penulis gunakan, ukuran ini adalah ukuran standar untuk kanvas komik. Komik digital tentang persatuan untuk *Sumur Creative* ini akan diunggah dalam *website fliphtml5* sehingga bisa dibaca dalam bentuk *flipbook*. Sehingga untuk membaca komik ini bisa langsung melalui *smartphone, laptop*, ataupun yang lainnya.

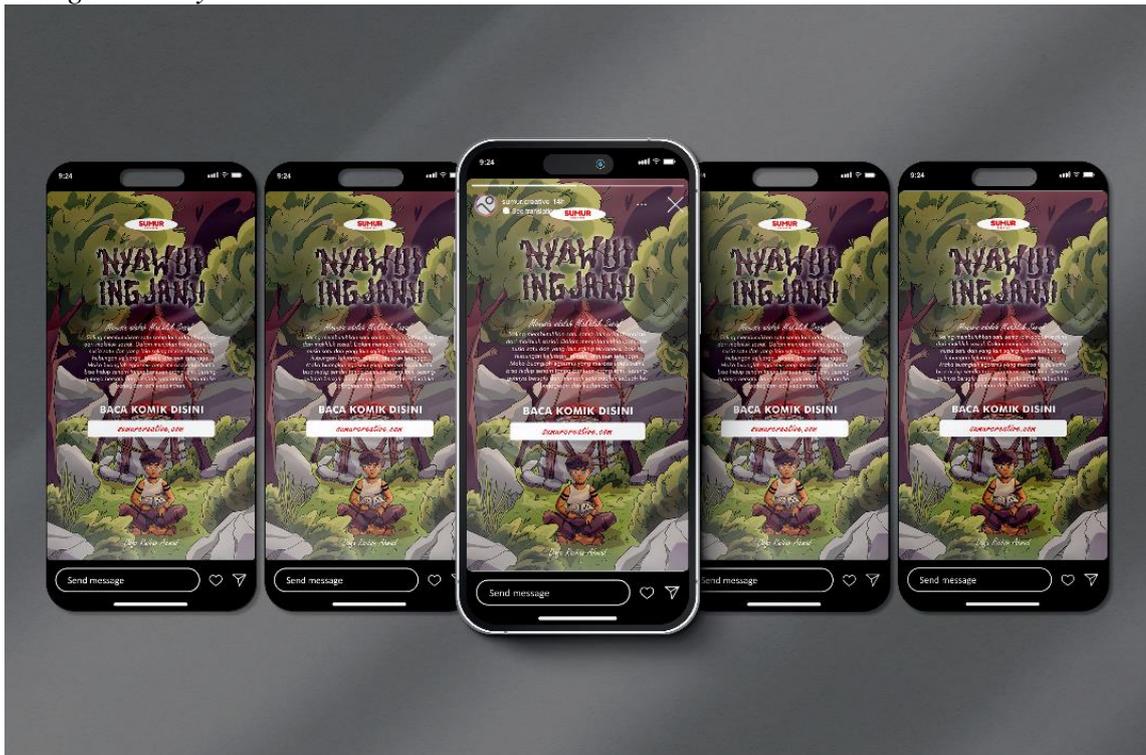
D. Mock Up

a. Komik



Gambar 3. 11 Mock Up Komik
[Sumber: Penulis, 2024]

b. *Instagram Story*



Gambar 3. 12 Mock Up *Instagram Story*
[Sumber: Penulis, 2024]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari perancangan komik persatuan untuk *Sumur Creative* ini dapat disimpulkan bahwa :

1. *Sumur Creative* merupakan agensi kreatif yang peduli dengan keadaan sosial. Selain itu *Sumur Creative* selalu ingin berguna bagi lingkungan baik dengan cara membuat kampanye tentang persatuan ataupun yang lainnya.
2. Pesan persatuan memang masih dibutuhkan hingga saat ini. Karena melihat masih banyak terjadi kerusuhan baik itu antar golongan, suku, budaya, ataupun ras.
3. Media komunikasi digital terutama komik digital ini bisa menjadi media yang cukup efektif melihat antusias dan perkembangan komik digital hingga saat ini.

4.2. Saran

Berdasarkan dari perancangan komik persatuan untuk *Sumur Creative*, didapatkan beberapa saran sebagai berikut :

1. Media komunikasi digital berupa komik digital ini seharusnya bisa dimanfaatkan lebih lagi. Media ini masih bisa berkembang lagi dengan mengembangkannya menjadi *motion* komik, dimana biasanya media yang dinamis cenderung lebih menarik dibandingkan dengan media statis.
2. Penyusunan cerita dalam komik juga perlu diperhatikan lagi sehingga bisa memberikan kesan bagi para pembaca komik.
3. Penentuan *style* ilustrasi juga harus lebih konsisten sehingga tidak terjadi kontras yang tentunya akan mengganggu ketika dibaca yang bisa berakibat pada ketidaktertarikan audiens pada komik yang dirancang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, L. (2023, December 4). *About Us: Sport Detik*. Retrieved from Sport Detik: <https://sport.detik.com/sepakbola/liga-indonesia/d-7070851/sepakbola-indonesia-dalam-15-hari-ada-3-kerusuhan-suporter>
- Adryamarthanino, V., & Ningsih, W. L. (2022, March 17). *About Us: Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/03/17/130000679/sejarah-munculnya-kkb-papua?page=all>
- Ambar. (2017, May 8). *About us: Pakar Komunikasi*. Retrieved from Pakarkomunikasi.com: <https://pakarkomunikasi.com/analisis-framing>
- Anjani, A. (2021, August 5). *About Us : Detikedu*. Retrieved from Detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5670454/14-dampak-jika-tidak-ada-persatuan-dan-kesatuan-dalam-kehidupan>
- Annur, C. M. (2023, July 13). *About Us: Databoks*. Retrieved from Databoks: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/07/13/penduduk-indonesia-tembus-278-juta-jiwa-hingga-pertengahan-2023>
- Arianne, A. (2023, June 20). *About Us: Daily Social*. Retrieved from Daily Social: <https://dailysocial.id/post/motion-graphics-pengertian-jenisnya-dan-manfaatnya-untuk-iklan>
- Arviana, G. N. (2023, March 16). *About Us : Glints*. Retrieved from Glints Web site: <https://glints.com/id/lowongan/jenis-font/#.ZB1cJ3ZBxPY>
- Camelia. (2023, January 31). *About Us: Liputan 6*. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/citizen6/read/5194121/mengenal-berbagai-suku-di-indonesia-mulai-dari-suku-jawa-hingga-asmad>
- Erdianto, K., & Asril, S. (2019, April 9). *About Us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2019/04/09/21311311/pengamat-pemilu-2019-tak-lepas-dari-politik-identitas-dan-hoaks>
- Etania, R. B., & Indriawati, T. (2023, August 29). *About Us: Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/stori/read/2023/08/29/170000479/tragedi-sampit--konflik-berdarah-antara-suku-dayak-dan-madura?page=all>
- Farisa, F. C. (2022, July 27). *About Us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://nasional.kompas.com/read/2022/07/27/14291771/mengenang-peristiwa-kudatuli-saat-konflik-partai-berujung-kerusuhan-mencekam?page=all>
- Kominfo. (2019, Juni 19). *About Us: Kominfo*. Retrieved from Kominfo.go.id: https://www.kominfo.go.id/content/detail/19390/hoaks-briptu-adu-domba-polisi-dengan-tni/0/laporan_isu_hoaks
- Kominfo. (2019, October 1). *About Us: Kominfo*. Retrieved from Kominfo.go.id: https://www.kominfo.go.id/content/detail/21876/kominfo-temukan-3356-hoaks-terbanyak-saat-pemilu-2019/0/berita_satker
- Lintang, I. (2023, July 27). *About Us: Inilah*. Retrieved from Inilah.com: <https://www.inilah.com/konflik-antarsuku-di-indonesia-yang-dipicu-masalah-ekonomi-dan-hoax>
- Luthfiasari, A. (2022). *About Us : Binus University*. Retrieved from Binus University Web site: <https://binus.ac.id/bandung/2022/10/klasifikasi-huruf-dalam-tipografi/>
- Manumoyoso, A. H. (2023, August 8). *About Us: Kompas.id*. Retrieved from Kompas.id Website: <https://www.kompas.id/baca/polhuk/2023/08/08/polarisasi-politik-potensial-berulang>
- Maulana, I. (2024, January 24). *About Us : Detik Jabar*. Retrieved from Detik Jabar: <https://www.detik.com/jabar/berita/d-7131175/2-ormas-terlibat-bentrok-di-karawang-3-orang-terluka>
- Meiryani. (2020, August 12). *Binus University*. Retrieved from Accounting Binus Web Site: <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-perbedaan-analisis-kualitatif-dan-analisis-kuantitatif-dalam-penelitian-ilmiah/>

- Meliana, R. (2023, November 27). *About Us : Suara.com*. Retrieved from Suara Wesbite: <https://www.suara.com/lifestyle/2023/11/27/141858/11-ribu-akun-unfollow-instagram-masterchef-indonesia-ganjar-biang-keroknya>
- Pryana, I. (2022, May). *About Us : Solusi Printing*. Retrieved from Solusi Printing Web Site: <https://solusiprinting.com/ada-12-jenis-layout-dalam-desain-grafis-simak-disini/>
- Putri, V. K. (2022, March 9). *About Us: Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/03/09/080000569/persatuan-dan-kesatuan--pengertian-serta-manfaatnya>
- Rachmawati. (2023, December 22). *About Us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2023/12/22/055000578/sepanjang-tahun-2023-ada-79-orang-tewas-dalam-konflik-bersenjata-di-papua>
- Raharjo, D. B., & Saleh, U. H. (2020, November 3). *About Us: Suara.com*. Retrieved from Suara.com: <https://www.suara.com/news/2020/11/03/165943/jokowi-perpecahan-dan-egoisme-golongan-akan-membawa-kehancuran>
- Rukmana, N. I. (2023, August 6). *About us: Tribunjogja*. Retrieved from Tribunjogja: <https://jogja.tribunnews.com/2023/08/06/dua-kelompok-remaja-terlibat-keributan-seusai-main-futsal-di-bantul>
- Salma. (2023, January 4). *About Us : Deepublish*. Retrieved from Deepublish Web Site: <https://penerbitdeepublish.com/pengertian-observasi-dan-jenis-jenisnya/>
- Saputra, T. (2024, January 15). *About Us: detikSumbangsel*. Retrieved from detikSumbangsel: <https://www.detik.com/sumbagsel/hukum-dan-kriminal/d-7141687/dua-geng-motor-di-lampung-terlibat-bentrok-satu-pelajar-ditangkap-polisi>
- Shalihah, N. F., & Kurniawan, R. F. (2021, May 22). *About Us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com Website: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/05/22/085000065/hari-ini-dalam-sejarah--kerusuhan-jakarta-pasca-pengumuman-hasil-pemilu?page=all>
- Standarku. (2021, July 16). *About Us : Standarku*. Retrieved from Standarku Web Site: <https://standarku.com/mengenal-standar-metode-5w1h/>
- Sunartono. (2023, August 23). *About Us: Harian Jogja*. Retrieved from Harian Jogja Website: <https://jogjapolitan.harianjogja.com/read/2023/08/23/510/1146170/dialog-kebangsaan-potensi-perpecahan-jelang-pemilu-2024-perlu-diwaspadai>
- Tohir, J. R. (2024, January 3). *About Us: Tribun Jakarta*. Retrieved from Tribun Jakarta Website: <https://jakarta.tribunnews.com/2024/01/03/roy-suryo-dilaporkan-ke-bareskrim-imbasdugaan-hoaks-dan-ujaran-kebencian-soal-gibran>
- Utami, S. N. (2023, January 9). *About Us: Kompas.com*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2023/01/09/180000369/mengapa-indonesia-disebut-negara-kepulauan->
- Welianto, A. (2020, August 12). *About us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/08/12/183000069/kegiatan-yang-menimbulkan-perpecahan-dan-hilang-rasa-persatuan-dan?page=all>
- Wismabrata, M. H., & Purba, D. O. (2019, February 28). *About Us: Kompas*. Retrieved from Kompas.com: <https://regional.kompas.com/read/2019/02/28/11443001/fakta-kericuhan-pendukung-jokowi-dan-prabowo-di-sleman-dipicu-spanduk?page=all>
- Yonatan, A. Z. (2022, November 1). *About Us : Detikcom*. Retrieved from Detikbali Web Site: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6381816/wawancara-adalah-jenis-teknik-tujuan-dan-langkah-langkah>
- Yuniar, N. (2018, April 24). *About Us: Antara News*. Retrieved from Antara News Website: <https://www.antaraneews.com/berita/704187/deklarasi-aksi-komik-indonesia-digelar-hari-ini>
- Zainuri, A. (2018, August 3). *About Us: Kolom Ilmu*. Retrieved from Kolom Ilmu: <https://www.azid45.web.id/2018/08/3-kelebihan-dan-kekurangan-komik-sebagai-media-pembelajaran.html>
- Ashiddieq, J. A., & Aditya, P. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Media Cerita Pencak

Silat. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2888–2896.

- Febriansyah, F., & Muksin, N. N. (2020). Fenomena Media Sosial: Antara Hoaks, Destruksi Demokrasi, Dan Ancaman Disintegrasi Bangsa. *Sebatik*, 24(2), 193–200. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v24i2.1091>
- Hasian, I., & Mardika, A. S. (2017). Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia. *Magenta / Official Journal STMK Trisakti*, 1(01), 1–23. <https://doi.org/10.61344/magenta.v1i01.7>
- Nuriarta, I. W. (2020). *Rupa Cergam Dan Komik*. 1–7.
- Suwandi, Sarwiji. Hermanu Subagjo, dan M. R. (2013). *Pendidikan Multikultural dalam Buku Ajar Bahasa dan Sastra Indonesia Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta*.