

Perancangan Media Informasi Dalam Bentuk Komik Tentang Sejarah Perkembangan Komik Indonesia

Muhammad Ayyub, Olvyanda Ariesta

Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang
muhammadayyub03012000@gmail.com

Abstrak

Komik Indonesia pernah menjadi salah satu industri kreatif yang cukup besar pada masanya, namun sekarang banyak yang tidak mengetahui hal tersebut, banyaknya yang tidak mengetahui sejarah ini cenderung membuat kita lebih banyak membanggakan komik dari luar, padahal Indonesia sendiri pernah memiliki industri komik yang sangat besar. Dari masalah tersebut akhirnya terbentuklah ide untuk menciptakan sebuah perancangan karya dalam bentuk komik untuk menjelaskan sejarah perkembangan komik Indonesia itu sendiri. Metode yang digunakan meliputi studi pustaka dan penyebaran kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan banyak masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui sejarah komiknya sendiri. Sehingga diperlukan media informasi yang menarik dan mudah dipahami. Perancangan ini menghasilkan bauran media berupa komik cetak dan poster pendukung. Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat dapat mengetahui sejarah komik dan dapat menghargai perjuangan dari komikus terdahulu, serta menjadikan mereka sebagai pelajaran.

Kata Kunci: Komik Indonesia, sejarah perkembangan, media informasi

PENDAHULUAN

R.A. Kosasih, salah satu legenda komik Indonesia menyampaikan secara singkat bahwa komik adalah media atau alat untuk bercerita. Maka dapat kita artikan bahwa komik Indonesia adalah komik yang berasal dari Indonesia, atau hasil karya komikus Indonesia, yang mempunyai fungsi sebagai media untuk bercerita. Seperti halnya komik pada umumnya, komik Indonesia juga memiliki cerita dan gambar, serta elemen-elemen komik di dalamnya.

Mengutip kalimat dari pidato terkenal Presiden Indonesia, Ir. Soekarno, pernah berkata, “Jangan sekali-kali meninggalkan sejarah! Jangan meninggalkan sejarahmu yang sudah, hai bangsaku, karena jika engkau meninggalkan sejarahmu yang sudah, engkau akan berdiri di atas vacuum, engkau akan berdiri di atas kekosongan, dan lantas engkau menjadi bingung, dan perjuanganmu paling-paling hanya akan berupa amuk, amuk belaka! Amuk, seperti kera kejepit di dalam gelap” (Soekarno, 1966).

Melalui wawancara yang dilakukan oleh tim media berita digital, Kompas.id. Yang diberi judul “Pelajaran Sejarah Masih Menarik asal Dikemas Apik”. Mereka melakukan wawancara terhadap Guru sejarah MAN 2 Banjarnegara, Zulvaeda Retnani, beliau menyadari bahwa tidak mungkin guru dapat membuat 100 persen siswa menyukai pelajaran sejarah. Akan tetapi, setidaknya guru harus menyusun trik agar siswa selalu tertarik mempelajari sejarah. “Setidaknya kalau (pelajaran sejarah) masih diajarkan, para siswa bisa mendengarkan kisah sejarah dari guru. Apalagi kalau dikasih tugas, mereka bisa cari tahu secara mandiri,” katanya. “Anak zaman sekarang enggak bisa disuruh baca dengan cara jadul. Mereka harus diajak belajar tanpa sadar. Misalnya dengan memanfaatkan media sosial,” tambahnya.

Lalu merujuk pada artikel yang dipublikasikan oleh media berita digital Kumpanan.com, sekarang tidak banyak orang yang tahu tentang sejarah industri komik Indonesia yang dulu adalah salah satu industri yang banyak diminati oleh masyarakat termasuk didalamnya anak-anak. Era ini disebut oleh beberapa orang sebagai golden ages dari komik Indonesia yang terjadi pada tahun 60-80an dimana pada saat itu beberapa komikus seperti R.A Kosasih, Ganes TH, dan lainnya membuat komik yang banyak diminati pada saat itu.

Latar belakang ini membuktikan bahwa kalau masalah ini penting untuk diangkat. Karena sejarah itu penting, terlebih untuk sejarah yang pernah besar pada masanya, seperti sejarah komik Indonesia. Banyak masyarakat yang masih tidak mengetahui sejarah komik. Jika dilihat dari sejarah, komik pernah menjadi salah satu media populer di Indonesia pada masanya. Alasan ini juga membuat kalau masalah ini layak untuk diangkat agar menjadi bahan pembelajaran untuk para penggiat komunitas ini dalam membuat komik tanah air menjadi lebih menarik dan tentunya dapat bersaing dengan komik-komik luar yang ada.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka dibuatlah media informasi berupa komik yang berisi tentang sejarah perkembangan komik Indonesia. Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan memberikan informasi dan tanggapan estetika dari pembaca. Dan komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita (McCloud, 2008, 8). Dengan adanya media informasi ini, diharapkan masyarakat lebih mengenal tentang sejarah perkembangan komik Indonesia, dan juga tentang komik Indonesia itu sendiri.

Media komik dipilih karena komik dipercaya dapat membuat pengalaman membaca lebih immersive, karena komik tidak hanya dapat memberi pemahaman berupa tulisan, namun juga dengan visual. Penyampaian informasi akan menjadi lebih mudah dimengerti dan menarik. Perancangan komik akan menggunakan beberapa gaya gambar, seperti gaya gambar komik Jepang dan gaya gambar komik Amerika. Mulai dari gaya gambar, panelling, tipografi, dan lainnya. Dalam perancangan ini komik akan menceritakan tentang awal mula sejarah komik Indonesia, dilanjutkan era emas komik Indonesia, dampak yang ditimbulkan dari komik Barat terhadap dunia komik Indonesia, dan lainnya.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Kuisioner

Dilakukan pengumpulan data mengenai pengetahuan tentang komik, hingga alasan kenapa komik adalah media yang efektif. Penulis memberikan beberapa pertanyaan kepada mahasiswa yang membaca komik di media sosial Instagram dan WhatsApp, dan mendapatkan setidaknya 127 responden (populasi target audiens). Dengan sampel yang diambil dari total populasi target audiens adalah 80 orang yang berumur 19 sampai dengan 23 tahun. Dari pengumpulan data ini didapatkan hasil dari responden yaitu: Pada grafik 1 tentang seberapa sering baca komik, respon dari pertanyaan di atas adalah Sering (38.8%), Kadang-kadang (35%), Jarang (25%), Hanya sekali (1.3%). Pada grafik 2 tentang jenis komik yang sering dibaca, jawabannya adalah Komik Digital (87.5%), Komik Cetak (12.5%). Pada grafik 3 tentang tujuan membaca komik, jawabannya adalah Untuk hiburan (27.6%), Menambah wawasan (8.8%), Menambah referensi (16.8%), Menambah minat baca (7.2%), Mengisi waktu luang (22%), Mengasah imajinasi (17.6%). Pada grafik 4 tentang apakah pernah membaca komik buatan Indonesia, jawabannya banyak yang pernah dan sedikit yang tidak pernah. Pada grafik 5 tentang apakah tahu beberapa judul komik Indonesia yang diberikan penulis, jawabannya tidak ada yang memilih komik Put On (0%), Mandala: Golok Setan (2.7%), Godam (3.1%), Pandji Tengkorak (0.4%), Gundala Putra Petir (9.4%), Si Buta Dari Gua Hantu (6.7%), Petruk Gareng (2.2%), Si Juki (33.2%), Pasutri Gaje (20.6%), Komik Kamvret (21.5%). Pada grafik 6 tentang apakah mereka tahu sejarah perkembangan komik Indonesia, jawabannya Tidak (92.5%), dan Ya (7.5%). Pada grafik 7 tentang apakah komik adalah media yang efektif dalam menyampaikan informasi, jawabannya Sangat efektif (26.3%), Efektif (66.3%), Kurang efektif (7.5%), dan Tidak Efektif (0%). Pada grafik 8 tentang alasan memilih jawaban tersebut. Pada grafik 9 tentang apakah tertarik untuk membaca komik yang membahas tentang sejarah perkembangan komik Indonesia, jawabannya sebanyak 93% mengatakan Tertarik dan 6.3% Tidak tertarik.

b. Studi Pustaka

Studi Pustaka atau studi literasi ini dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data dari sumber yang dapat dipercaya dan juga data tersebut valid untuk digunakan sebagai landasan atau acuan dari perancangan. Dalam studi pustaka ini penulis mencari dan juga mengumpulkan data melalui buku bacaan yang berhubungan dengan topik perancangan, beberapa jurnal, serta artikel penelitian ilmiah (Google Scholar). Data-data yang telah dikumpulkan tersebut akan membantu dalam melengkapi informasi dari topik terkait dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

2. Metode Analisis Data

a. Analisis 5W+1H

What, Apa yang akan dirancang? Buku komik cetak menggunakan cover dengan visual yang menarik, menggunakan teknik komik sesuai teori-teorinya, menggunakan beberapa gaya gambar seperti Jepang dan Amerika agar lebih menarik.

Who, Siapakah sasaran dari perancangan ini? Dari data segmentasi yang ada, sasaran dalam perancangan media informasi ini adalah para mahasiswa yang membaca dan menyukai komik.

When, Kapan media ini akan dipublikasi? Untuk menjaga kualitas data dan disesuaikan dengan kebutuhan dari rancangan, publikasi media akan dilaksanakan setelah semua proses perancangan telah selesai dan telah diuji kelayakannya.

Where, Di mana karya akan dipublikasikan? Rancangan media/karya ini akan dipublikasikan melalui bentuk buku fisik, juga melalui media internet dalam bentuk komik digital.

Why, Kenapa perancangan ini dibuat? Rancangan ini dibuat untuk menjadi media informasi dan belajar tentang sejarah komik Indonesia, dan membuat pelajaran sejarah lebih menarik. Serta menjadi pengingat untuk selalu mengingat dan menghargai sejarah karya seni bangsa.

How, Bagaimana karya ini dirancang? Karya yang akan dirancang, Diawali dengan proses pencarian data yang *valid*, kemudian dari data tersebut akan diolah menjadi patokan yang akan digarap sesuai dengan topik yang diangkat serta dieksekusi menjadi bentuk karya visual yang terkonsep dengan jelas, setelah itu maka produk awal yang tercipta akan diuji, apakah layak baca dan produksi. Rancangan ini akan diproduksi sedemikian rupa sehingga hasil akhir akan membuat calon pembaca tertarik dan suka karya akhirnya.

b. Segmentasi

- 1) Geografis
Masyarakat Indonesia, secara spesifik mahasiswa yang suka membaca komik.
- 2) Demografis
Usia: 19-23 Tahun
Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
Profesi: Mahasiswa
Status sosial: Bawah, menengah dan atas
- 3) Psikografis
Masyarakat Indonesia, secara spesifik mahasiswa yang mencintai dunia komik baik tidak memandang itu komik murah, mahal, hingga yang gratis sekalipun.
- 4) Perilaku
Masyarakat Indonesia, secara spesifik mahasiswa yang suka membaca komik, penggiat komunitas komik, hingga yang memiliki rasa penasaran dan ingin tahu terhadap pengetahuan baru.

3. Metode Penciptaan

a. Ide Perancangan

Ide gagasan yang akan digunakan adalah membuat komik berisi sejarah perkembangan komik Indonesia sebagai media informasi untuk masyarakat Indonesia. Komik yang akan dibuat dapat inspirasi dari buku *Understanding Comics: The Invisible Art* karya Scott McCloud, menggunakan teori-teori komik yang ada, menggunakan *layout*, warna, tipografi, dan sebagainya yang akan dikemas dengan menarik.

b. Strategi Visual

Dalam komik ini akan dibuatkan cerita tentang sejarah komik Indonesia dengan menggunakan beberapa *artstyle* yaitu campuran gaya gambar komik Jepang (*manga*) dan gaya gambar komik Amerika, seperti pada komik Marvel dan DC Comics. Serta gaya gambar campuran yang modern. Termasuk pada bagaimana penggambaran *flow* dan *panelling*-nya. Nilai utama pada komik ini adalah informasi sejarahnya, maka akan diceritakan sejarah perkembangan komik Indonesia dalam bentuk komik itu sendiri. Perancangan komik akan menggunakan secara penuh *software* menggambar *Clip Studio Paint* untuk menggambar dan *Adobe Photoshop* sebagai pendukung editing. Komik akan dibuat *full color* dan campuran *grayscale*.

c. Strategi Cerita

Akan menceritakan sejarah panjang perkembangan komik Indonesia dimulai dari awal kemunculan, hingga ke jaman modern. Secara cerita direncanakan akan memiliki banyak penjelasan sejarah singkat sesuai dengan tema utamanya, yakni membahas tentang sejarah perkembangan komik Indonesia. Cerita akan terjadi pada interaksi antara murid dan gurunya. Dari muridnya yang penasaran sejarah perjalanan komik Indonesia, hingga ke kritikan kepada pemerintah terhadap bagaimana cara mereka memperlakukan dan mendukung komik Indonesia.

d. Strategi Verbal

Penggunaan bahasa dan dialog dalam media informasi berupa komik ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku, dan bahasa Indonesia sehari-hari, sehingga pengalaman membaca akan lebih *immersive* karena tidak terlalu formal. Penggunaan bahasa Indonesia yang dipilih juga lebih bebas dan tidak terkekang oleh bahasa formal, sehingga ini cocok untuk target audiens yang dituju, spesifiknya adalah para mahasiswa pencinta komik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

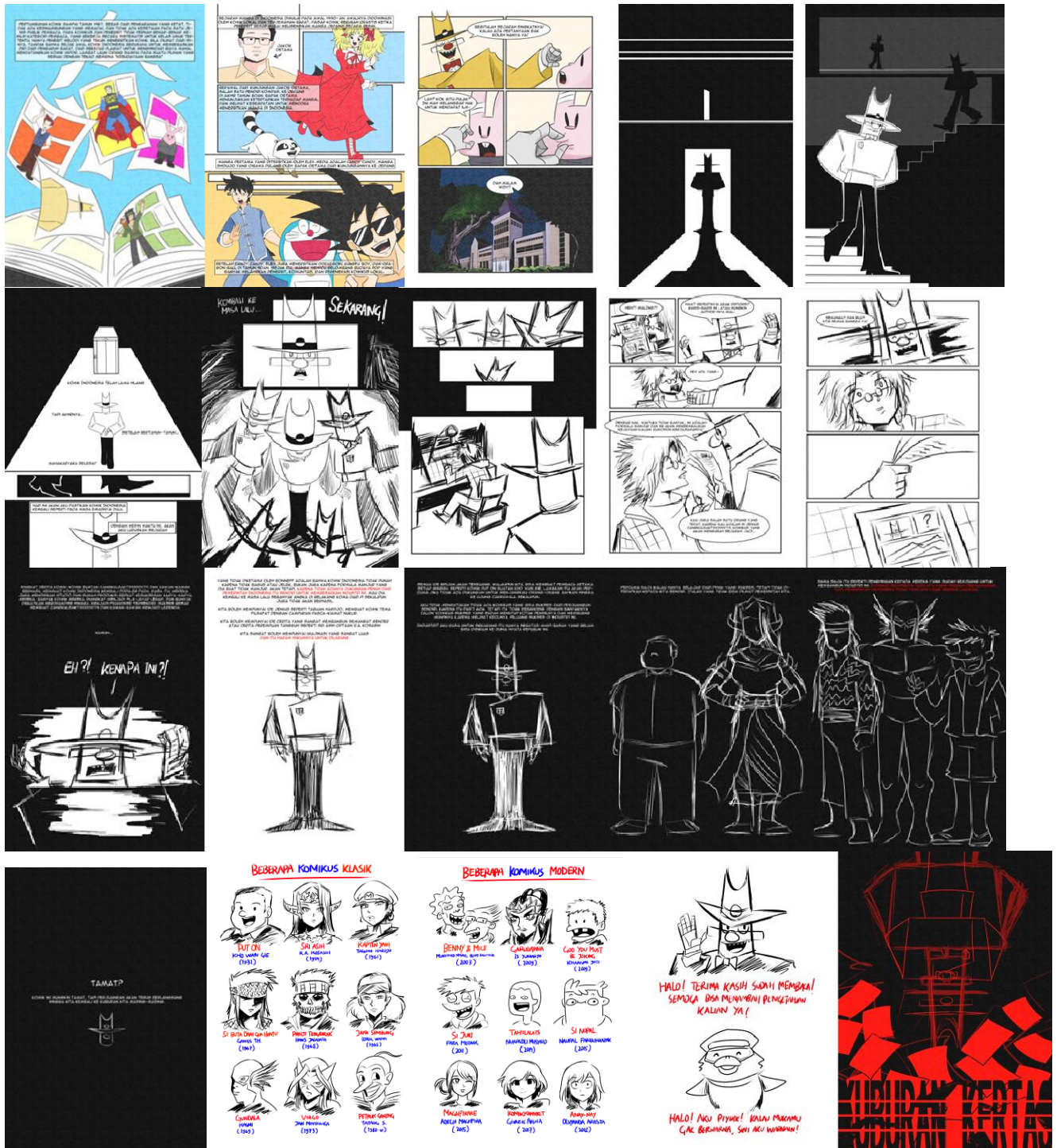
1. Hasil Karya

a. Komik Kuburan Kertas

Karya pada Perancangan Media Informasi Dalam Bentuk Komik Tentang Sejarah Perkembangan Komik Indonesia menghasilkan komik dalam bentuk media cetak buku berjudul *Kuburan Kertas*. Komik ini memiliki total 44 halaman untuk cerita utama dan cerita tambahan (tidak termasuk sampul depan dan belakang, serta info tambahan). Komik ini memiliki warna yang hampir semuanya adalah *full color*, kecuali pada beberapa halaman pada cerita tambahan, yakni menggunakan hitam dan putih.







Gambar 1 Keseluruhan halaman komik Kuburan Kertas

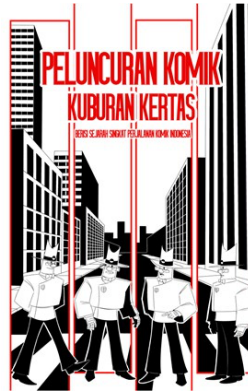
Gambar-gambar di atas adalah keseluruhan isi dari buku komik Kuburan Kertas, menceritakan dari awal kemunculan komik di Indonesia, sejarah berkembangnya dan lika-liku yang dilalui oleh perjalanan komik Indonesia.

b. Poster

1. Poster Peluncuran Komik Kuburan Kertas

Poster ini berisi tentang pemberitahuan komik Kuburan Kertas sudah bisa dibaca dan dilihat pada pameran tugas akhir nantinya. Terdapat kalimat, "Peluncuran komik Kuburan Kertas. Berisi sejarah singkat perkembangan komik Indonesia". Menunjukkan poster ini adalah informasi tentang adanya komik baru berjudul Kuburan Kertas. Pada poster tampak ada empat Bonneff sebagai profesor yang memiliki pose yang berbeda di setiap dirinya. Bonneff pertama yang paling kiri itu terlihat maju berjalan ke depan, Bonneff kedua tampak kebingungan melihat ke belakang, yang memiliki arti keraguan dalam melangkah ke depan setelah memulai. Lalu tampak Bonneff ketiga terlihat seperti sedang berbicara atau mempertanyakan yang di belakangnya. Di sini memiliki arti bahwa perkembangan komik Indonesia pada masa itu

mulai dipertanyakan apakah sudah cukup bagus atau tidak. Terakhir Bonneff yang paling kanan terlihat sudah sepenuhnya melihat ke belakang dan terlihat seperti mau menghalangi jalan untuk sampai ke seberang. Memiliki arti apakah selama ini perkembangan itu sia-sia saja? Sehingga kita harus melihat ke belakang apakah yang kita kerjakan selama ini sudah benar atau tidak? Sedangkan gedung-gedung di belakangnya adalah representasi dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di mana kita hidup dan berdiri, serta besar di atas bumi pertiwi. Panel-panel merah yang terlihat seperti panel komik itu dapat diartikan juga sebagai penjara. Bahwasannya perkembangan komik Indonesia itu sendiri dikurung oleh pemerintahnya sendiri. Tentunya warna merah dan putih sebagai pendukung dari ciri khas bendera negara Indonesia, yakni merah dan putih.



Gambar 2 Poster peluncuran komik Kuburan Kertas

2. Poster Tokoh Karakter Komik Indonesia

Sesuai dengan namanya poster ini berisi tentang informasi singkat dari berbagai tokoh karakter komik Indonesia yang terkenal. Dengan Put On karya Kho Wan Gie sebagai komik strip pertama Indonesia. Sri Asih sebagai superhero pertama Indonesia. Si Buta dari Gua Hantu sebagai komik silat pertama Indonesia. Gundala Putra Petir, sebagai pionir jagat sinema Indonesia, Bonneff sebagai tokoh komik Kuburan Kertas, Dan Si Juki sebagai komik web Indonesia pertama yang berhasil menjadi komik resmi di *LINE Webtoon*.



Gambar 3 Poster tokoh karakter komik Indonesia

c. X-Banner

1. Mari Ziarah

Banner ini berisi tentang ajakan untuk datang ke pameran tugas akhir Muhammad Ayyub, dengan menggunakan kalimat ajakan yang cukup unik, yaitu, “Mari Ziarah. Untuk mengenang komikus Indonesia yang telah berjuang dalam mengembangkan komik di republik ini”. Desain gambar ini dapat inspirasi dari salah poster film kesukaan saya yang berjudul *The Omen* (1976), akan tetapi poster yang ini dari poster film *remake*-nya tahun 2006. Menggunakan prinsip hirarki, penekanan dan kontras. Judul besar “Mari Ziarah” dibuat besar lalu diikuti oleh tulisan kecil di bawahnya, ini menunjukkan adanya hirarki, judul besar juga menjadi penekanan utama pada gambar ini. Serta, menggunakan warna yang sangat kontras dengan latar belakangnya yang lebih gelap.



Gambar 4 Mari Ziarah

KESIMPULAN

Perancangan Media Informasi Dalam Bentuk Komik Tentang Sejarah Perkembangan Komik Indonesia ini memiliki media utama berupa media komik cetak. Dengan adanya komik ini, diharapkan dapat memberikan sedikit informasi tentang perjalanan komik Indonesia dan perkembangannya. Komik ini juga dikemas dengan menarik sehingga calon pembaca nanti tidak bosan dalam mempelajari sejarah komik Indonesia. Karena sudah memiliki ilustrasi dan warna yang memanjakan mata. Penggunaan bahasa juga digabung dengan bahasa baku dan bahasa tidak baku, sehingga tidak akan membuat calon pembaca merasa asing ataupun formal seperti membaca buku pelajaran sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kesempatan, kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi karya yang berjudul "Perancangan Media Informasi Dalam Bentuk Komik Tentang Sejarah Perkembangan Komik Indonesia". Skripsi Karya merupakan salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padang Panjang. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam menyelesaikan skripsi karya ini. Terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Irman Aldrin dan Ibu Zuraidah Nuruss, sebagai orang yang telah membesarkan saya dari kecil hingga menjadi calon tukang sarjana.
2. Kakak saya Khairunnisa dengan gelar sarjana dan gelar magisternya, karena telah menjadi sponsor pembuatan karya ini. Mantappu Kza!
3. Adik saya Masyitoh dan Bang Yusuf, telah menjadi teman selama ini kachoww!
4. Pak Olvyanda Ariesta, telah menjadi pembimbing yang sabar dalam membimbing saya, terima kasih atas bimbingannya, pak. Jangan lupa nanti tanda tangannya di Anay-Anay punya saya, pak ehe
5. Seluruh anggota 1000 GINJAL, kalian gokilzzzz, thankyu dah mau jadi teman selama ini sejak SMP. Terutama kepada Soja, Lupi, Sidir, makasih dah mau nemenin selama ini, mau itu mabar ataupun vc di discord, makasih banyak-banyak cuyy kalian semua, semoga kita selalu berteman sampai detik terakhir kehidupan. Ingfo permabaran le :v
6. Mami Piyikk atau April, makasih dah mau nemenin dan membantu selama pengerjaan karya ini, tanpamu ini komik kayaknya bakalan Cuma line art doang kayaknya wkwkwk, jangan lupa skripsimu juga ya, sukses-sukses ehe, apalah April, gas dc 500 jam :v.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. dan A. Surjomihardjo. (1985). *Ilmu Sejarah dan Historiografi; Arah dan Perspektif*. Jakarta: Gramedia.
- Anderson, Benedict. (2008), *Imagined Communities: Komunitas-komunitas terbayang*. Yogyakarta : INSIST Press dan Pustaka Pelajar.
- Assauri, Sofjan. (2018) *Manajemen Pemasaran Dasar, Konsep dan Strategi*, (Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Berman, Laine. (2001). *Comics as Social Commentary in Java, Indonesia*.
- Bonneff, Marcel, (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Florida: Poorhouse Press.

- Garraghan, Gilbert J. (1996) *Guide to Historical Method*. East Fordham Road, (New York : Fordham University Press), hlm 6.
- Hariyono. (1995) *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta : Pustaka Jaya, hlm. 121.
- Hartt, Frederick. (1976) *Art : A History of Painting, Sculpture, Architectures*.
- Kasilo, Djito, (2017). *Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Kuntowijoyo. (1999) *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya.
- Kuntowijoyo. (1997) *Identitas Politik Umat Islam*. Bandung : Mizan
- McCloud, S. (2008). *"Memahami Komik"* (terj. S. Kinanti). Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Soekarno. (1966) *"Di Bawah Bendera Revolusi"*.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tengku Iskandar. (1996) *Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka*, Kuala Lumpur, hlm. 1040.
- Cultura. Sejarah Komik Dari Berbagai Belahan Dunia. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://www.cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahan-dunia>
- DetikHot. Ada Sejarah Komik Indonesia Dari 1925 di Festival Cergam. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://hot.detik.com/art/d-4726392/ada-sejarah-komik-indonesia-dari-1925-di-festival-cergam>
- GGWP. Sejarah Komik Indonesia. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://ggwp.id/media/hiburan/viral/sejarah-komik-indonesia>
- Good News From Indonesia. Perkembangan Komik di Indonesia Dari Era Cetak Sampai Digital. [Diakses pada 18 Desember 2024]. Di laman: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/08/31/perkembangan-komik-di-indonesia-dari-era-cetak-sampai-digital>
- Interaktif Kompas. Evolusi Komik Indonesia. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://interaktif.kompas.id/baca/evolusi-komik-indonesia/>
- Kementrian Komunikasi dan Digital. 3 Karakter Legenda Ini Jadi Sejarah Kebangkitan Komik Indonesia. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/3-karakter-legenda-ini-jadi-sejarah-kebangkitan-komik-indonesia>
- Kompas. Sejarah Perkembangan Komik Indonesia. [Diakses pada 18 Desember 2024]. Di laman: <https://www.kompas.com/stori/read/2022/06/04/090000379/sejarah-perkembangan-komik-indonesia>
- Kompas. Pelajaran Sejarah Masih Menarik Asal Dikemas Apik. [Diakses pada 27 Februari 2025]. Di laman: <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/09/21/pelajaran-sejarah-masih-menarik-asal-dikemas-apik>
- Kumparan. Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme. [Diakses pada 18 Desember 2024]. Di laman: <https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme/full>
- Kumparan. Bagaimana Perkembangan Komik di Luar Negeri dan Indonesia. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://kumparan.com/seputar-hobi/bagaimana-perkembangan-komik-di-luar-negeri-dan-indonesia-2380jmr14g/full>
- Majalah Bobo. Mengenal Perkembangan Komik di Indonesia Ini Ciri Komik dan Contohnya. [Diakses 09 September 2024]. Di laman: <https://bobo.grid.id/read/082923837/mengenal-perkembangan-komik-di-indonesia-ini-ciri-ciri-komik-dan-contohnya?page=all>
- Radio Republik Indonesia. Mengenal Sejarah Komik di Indonesia. [Diakses pada 18 Desember 2024]. Di laman: <https://www.rri.co.id/lain-lain/809942/mengenal-sejarah-komik-di-indonesia>
- Tirto. Kho Wan Gie dan Jejak Panjang Komik Humornya. [Diakses pada 09 September 2024]. Di laman: <https://tirto.id/kho-wan-gie-dan-jejak-panjang-komik-humornya-ekYr>