

Perancangan Media Informasi Komik Sejarah Kota Sawahlunto Sebagai Kota Wisata Tambang Multi Etnis Berbudaya

Ahmad Refi*, Ahmad Akmal²

¹² Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

^{1*} Author1@email.com

Abstrak

Sejarah Kota Sawahlunto, Sumatera Barat, merupakan salah satu yang tragis dalam sejarah pertambangan batu bara pada masa kolonial yang pernah terjadi di Nusantara. Eksistensi dari kejadian kronologis sejarah ini luput dari pengetahuan masyarakat luas. Salah satu faktornya ialah akibat rendahnya minat baca masyarakat Indonesia serta keterbatasan fasilitas literasi yang menghambat penyebaran wawasan sejarah. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang mampu menyentuh minat masyarakat dengan penyampaian kisah sejarah yang informatif dan tetap menarik. Perancangan media informasi komik “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kual” bertujuan untuk menginformasikan serta melestarikan sejarah dari Kota Sawahlunto sebagai kota wisata tambang multi etnis dan berbudaya. Perancangan ini menerapkan metode pengumpulan data yang meliputi observasi, kajian literatur, pengumpulan data visual, serta wawancara. Selain itu, juga perancangan ini juga mengadopsi metode analisis data berupa *empathize* yang bertujuan untuk memahami berbagai aspek dari masalah yang diangkat, *define* menganalisis dengan mendefinisikan masalah yang dirumuskan, *ideate* menuangkan gagasan ke dalam pemecahan kreatif yang efektif, *prototype* tahap awal perancangan dari ide dan *testing* untuk melakukan uji coba dari kelayakan perwujudan dari ide yang digagas. Hasil dari perancangan ini dituangkan dalam bentuk media informasi berupa perancangan buku komik yang menyajikan cerita dengan alur sederhana dengan tata bahasa yang dekat dengan keseharian demi informasi yang mudah dipahami. Sejumlah media yang berperan sebagai media pendukung penciptaan ini di antaranya, komik digital poster, *banner*, *t-shirt*, stiker, gantungan kunci, serta media sosial.

Kata Kunci: Sejarah Kota Sawahlunto, Literasi Sejarah, Media Informasi, Perancangan Komik, Komik “Kilas Balik: Nusantara Kecil di Kota Kual”

PENDAHULUAN

Periodisasi sejarah yang ada di Indonesia dibagi menjadi lima bagian, mulai dari periode prasejarah, era pra-kolonial, era kolonial, era kemerdekaan, dan orde baru. Pada era kolonial, terdapat berbagai peristiwa besar yang mendorong persatuan bangsa untuk melakukan perlawanan dalam menghadapi zaman kelam tersebut. Sawahlunto merupakan salah satu kota di Sumatera Barat yang memiliki peristiwa bersejarah pada masa kolonial sehingga kota ini diberi julukan sebagai kota wisata sejarah.

Sejarah mengenai “orang rantai” di Sawahlunto merupakan salah satu tragedi tragis yang pernah terjadi di pertambangan batu bara. “Orang rantai” merupakan julukan bagi tahanan yang didatangkan Belanda dari berbagai penjuru di Nusantara untuk dipekerjakan paksa di tambang batu bara Sawahlunto. Dalam melakukan pekerjaannya, setiap harinya para tahanan selalu dirantai sehingga munculah julukan “orang rantai” yang lama-kelamaan melekat dan menjadi sebutan umum bagi masyarakat. Sejarah mengenai tragedi ini diabadikan di museum Situs Lubang Tambang Mbah Suero yang merupakan salah satu bekas lubang pertambangan batu bara. Meskipun demikian, cerita mengenai wawasan ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat secara luas.

Disebabkan rendahnya minat baca serta kurangnya akses sumber yang menyediakan informasi terkait sejarah, menyebabkan banyak sejarah-sejarah penting Indonesia yang kurang dikulik dan tidak diketahui secara pasti. Hal ini dibuktikan melalui hasil riset UNESCO yang mengatakan bahwa masyarakat Indonesia yang rajin membaca hanya 1 berbanding 1000 orang. Dan dalam riset tentang *World's Most Literate Nations Ranked* oleh *Central Connecticut State University* pada tahun 2016, menyatakan bahwa Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara terkait minat membaca. Selain itu, tidak meratanya fasilitas literasi di berbagai daerah turut memberi dampak akan permasalahan ini. Adanya *gadget* yang menjadi suatu kebiasaan di kalangan generasi muda pun berkontribusi dalam rendahnya minat literasi masyarakat Indonesia.

Di tengah fenomena tersebut, perlu adanya variasi dan inovasi yang menarik yang mampu membangkitkan dan mendorong keinginan masyarakat untuk mengeksplor pengetahuan-pengetahuan vital Nusantara, seperti sejarah tak terjamah yang terjadi di sejumlah daerah. Penyediaan informasi diperlukan demi penyebaran informasi yang lebih luas yang mampu menyentuh berbagai lapisan masyarakat melalui berbagai media, baik cetak maupun digital.

Dengan mempertimbangkan sejumlah aspek di atas, mengikuti minat dan preferensi dari kalangan muda, perancangan komik dipilih sebagai penyampaian sejarah dari Kota Sawahlunto sebagai kota wisata tambang multi etnis dan berbudaya.

Perancangan komik ini ditujukan agar informasi sejarah dapat tersampaikan bukan hanya melalui teks tetapi juga penggambaran ilustrasi berdasarkan latar yang disesuaikan dengan alur sejarah demi menampilkan pengalaman dan situasi nyata dari kejadian kronologis tersebut. Perancangan ini tentu akan melewati proses perancangan yang matang agar dapat membantu menyelesaikan isu yang menjadi pembahasan dalam permasalahan ini.

METODE

Terdapat sejumlah metode dalam merealisasikan penciptaan ini ke dalam wujud nyata yang mampu mencapai tujuan dan memberikan manfaat yang ditetapkan. Dimulai dari metode pengumpulan data, metode analisis data, sampai pada metode yang digunakan dalam proses penciptaan demi memperoleh hasil akhir yang optimal.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung yang lebih mendalam untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang diteliti. Pada proses ini dilakukan kunjungan pada sejumlah tempat yang menyediakan informasi terkait sejarah “orang rantai”, seperti museum dan perpustakaan. Pengamatan di perpustakaan umum dan museum yang ada di pusat kota Sawahlunto dilakukan selama 6 hari, yakni pada tanggal 28 november, 17 Desember 2024 dan 6-9 Januari 2025. Hasil yang didapatkan ialah data data dan informasi mengenai minimnya remaja dan kalangan muda yang datang berkunjung. Hal ini menandai bahwa masih begitu rendahnya minat remaja untuk mengetahui peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi.

b. Kajian Literatur

Uraian informasi yang lebih mendalam sangat diperlukan dalam membangun penelitian yang valid. Kajian literatur dilakukan untuk memperoleh data yang lebih konkret melalui berbagai sumber referensi mengenai isu terkait. Sejumlah buku yang dikaji dalam proses ini salah satunya Sawahlunto Dulu, Kini, dan Esok karya Andi Asoka dkk yang diterbitkan LPTIK Universitas Andalas yang menyajikan informasi mengenai *timeline* sejarah Kota Sawahlunto dimulai dari sebelum terbentuknya kota hingga pada Kota Sawahlunto yang kemudian menjadi kota wisata tambang. Para wisatawan juga ditunjukkan pengetahuan mengenai perbudakan yang dialami para “orang rantai”. Informasi ini dapat ditemukan di dalam buku “Orang Rantai : dari Penjara ke Penjara” yang dirancang oleh Erwiza Erman dkk. yang diterbitkan oleh pemerintah Kota Sawahlunto pada tahun 2007. Melalui buku ini juga diketahui sejumlah sumber-sumber valid yang menjadi pedoman utama dari kisah-kisah perbudakan zaman dulu di Kota Sawahlunto.

c. Data Visual

Pengambilan sejumlah dokumentasi dijadikan sebagai bahan data visual untuk mendukung proses perancangan karya. Proses ini diambil melalui berbagai sumber, mulai dari pengambilan gambar secara langsung di lokasi hingga pada sumber-sumber valid dari sejumlah situs jejaring internet. Proses ini diperlukan untuk memperoleh bukti sejarah dari “orang rantai” di Sawahlunto.

d. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu tahapan vital untuk mendapatkan informasi penting yang lebih detail terkait isu yang dibahas. Melalui wawancara yang dilakukan bersama salah satu tokoh masyarakat, yakni Pak Sajiman, diketahui terdapat beberapa sanggar yang masih terus melestarikan budaya-budaya Jawa di Sawahlunto semenjak tragedi perbudakan “orang rantai” zaman dulu. Sanggar ini umumnya membawakan pertunjukan wayang yang mengangkat kisah serta tokoh-tokoh yang terlibat dalam sejarah Kota Sawahlunto. Melalui wawancara ini pun dapat diketahui mengenai keberagaman budaya di Sawahlunto yang masih tetap lestari hingga saat ini. Meskipun, tak banyak masyarakat yang mengenal kesenian-kesenian ini. Tetapi eksistensi sanggar ini menjadi suatu pertanda bahwa masih ada usaha dari sejumlah kalangan masyarakat untuk terus melestarikan kebudayaan daerah.

Metode Analisis Data

a. *Emphasize*

Emphasize merupakan tahapan yang bertujuan untuk memahami target audiens dan masalah yang akan dirancang. Proses ini melewati tahap pemahaman akan bagaimana kondisi dan situasi yang dialami oleh target audiens. Sehingga dapat diketahui bahwa masih minimnya minat masyarakat terhadap sejarah Sawahluto. Dari hal tersebut dapat terlihat jelas dari kurangnya inovasi oleh masyarakat terhadap eksistensi sejarah yang menjadi salah satu pondasi yang mampu menjadi ikon untuk memajukan Kota Sawahlunto.

b. *Define*

Setelah memahami permasalahan, dilakukanlah proses analisis dan pendefinisian sebagai usaha untuk merumuskan isu yang dibahas. Dalam tahapan ini kemudian dapat ditarik hasil berupa akses yang sulit yang menyebabkan ketidakmerataan informasi dalam masyarakat. Media informasi yang ditemukan terkait sejarah-sejarah dari Kota Sawahlunto pun masih terbatas pada sumber-sumber konvensional seperti buku atau video dokumenter yang jarang digunakan.

c. *Ideate*

Dari permasalahan yang telah dirumuskan, penyelesaian kemudian dituangkan ke dalam bentuk gagasan-gagasan kreatif. Dalam hal ini, dilakukan perancangan media informasi yang sesuai dengan ketentuan desain grafis yang berlaku dapat menjadi solusi dari permasalahan ini. Media informasi yang dirancang tidak hanya bersifat informatif, komunikatif, tetapi juga memiliki daya tarik demi mencapai tujuan yang perancangan yang efektif.

d. *Prototype*

Tahapan *prototype* merupakan proses dari pembentukan perancangan sebelum mendapatkan hasil jadi yang dapat difinalisasi. Proses ini dimulai setelah mengumpulkan ide-ide dan gagasan-gagasan yang mampu membangun perancangan. Kemudian, perancangan dilakukan sebagai hasil dari pematangan pemikiran menjadi sebuah media informasi yang dapat diterapkan sesuai dengan landasan teori yang telah dirumuskan.

e. *Testing*

Testing dapat berarti sebagai suatu proses melibatkan uji coba untuk mengetahui kelayakan dari karya yang telah dirancang. Oleh sebab itu, pada proses ini diperlukan adanya penilaian objektif yang mampu menghasilkan perancangan yang sesuai harapan. Hal ini bertujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal sebelum dilakukannya perilsan final dari media-media informasi yang telah dirancang.

Metode Penciptaan

a. Konsep Verbal

Konsep verbal dalam “Perancangan Media Informasi Komik Sejarah Kota Sawahlunto Sebagai Kota Wisata Tambang Multi Etnis dan Berbudaya” disusun dengan pendekatan kehidupan sehari-hari masyarakat Kota Sawahlunto seperti menambang, berkebun dan berdagang. Oleh karena itu, Cerita sejarah disampaikan melalui karakter fiksi yang tinggal di Sawahlunto. Penggunaan strategi ini bertujuan untuk memberikan cerita sejarah yang tidak terlalu berat untuk target audiens remaja. Penggunaan bahasa baku dipilih demi menghindari makna ambigu dan mendapatkan atmosfer yang berkesan. Disamping itu, Bahasa Tansi juga diaplikasikan dalam sejumlah dialog untuk memperkenalkan bahasa daerah Indonesia lebih luas.

b. Konsep Visual

Konsep visual dituangkan ke dalam gaya penyampaian cerita, dalam hal ini ilustrasi sebagai media utama penyampaian kisah sejarah Sawahlunto. Gaya visual semi-realis dipilih sebab dinilai mampu menjaga kredibilitas dan akurasi sejarah, sekaligus memberikan kemudahan dalam menyampaikan ekspresi dan narasi. Pendekatan ini membuat sebuah cerita sejarah terasa nyata, manusiawi dan tetap mudah untuk diakses pembaca. *Tone* warna dengan saturasi rendah diaplikasikan agar dapat membangun suasana masa lalu yang kuat dan mengurangi kesan modern. *Layout* dari perancangan komik mengikuti standar komik Indonesia dengan urutan panel dari kiri ke kanan, dan *font* yang digunakan untuk narasi ialah *Clip Studio Comic* yang bergaya tulisan tangan dengan tingkat keterbacaan yang tinggi serta akrab dengan kebiasaan pembaca lokal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tipografi

Pemilihan tipografi penting untuk mendukung alur cerita yang disajikan dalam Perancangan Media Informasi Komik Sejarah Sawahlunto Sebagai Kota Wisata Sejarah Multi Etnis dan Berbudaya ini. Jenis *font* yang digunakan harus memiliki Tingkat keterbacaan tinggi agar pembaca dapat memahami dengan mudah informasi penting yang disampaikan serta tetap membangun atmosfer tempi dulu yang disajikan di dalam komik.

No.	Bagian	Nama <i>font</i>
1.	Judul	Costum <i>Font</i>
2.	Sub judul	Source Code Variable
3.	Dialog/narasi komik	Clip Studio Comic
4.	Isi/konten poster	Montserrat

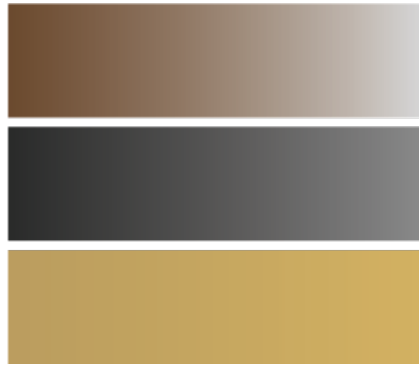
Tabel 1.

Studi Tipografi

(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Warna

Penggunaan warna dalam komik membantu untuk menghidupkan suasana dan emosi secara visual pada komik. Pada perancangan komik “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kual” yang berlatar pada tahun 1990-an, maka pemilihan palet warna disesuaikan untuk dapat menggambarkan suasana pada masa tersebut.



Gambar 1.
Color Palette
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Komik

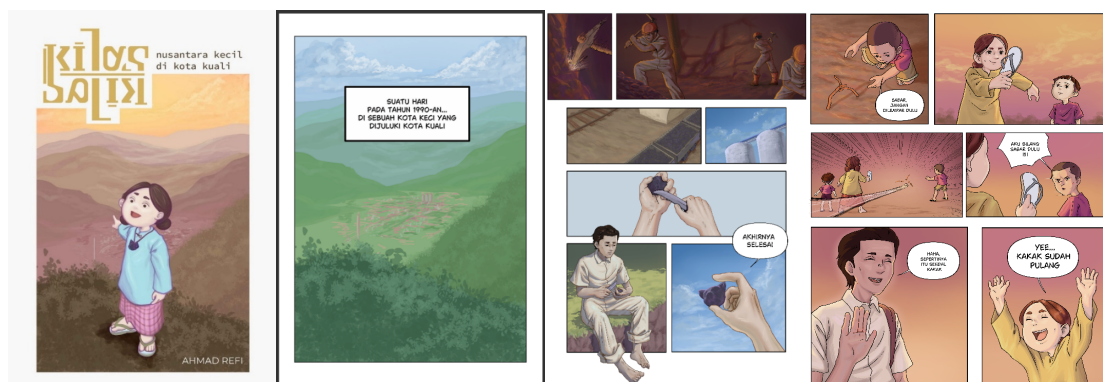
Komik “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kual” ini berlatarkan tahun 1990-an dan dibuat dengan pendekatan cerita keseharian yang menyajikan sejarah ke dalam pengalaman hidup karakter cerita sehingga informasi sejarah dapat diterima lebih natural oleh pembaca. Di samping aspek tersebut, komik ini dirancang dengan mempertahankan informasi naratif mengenai sejarah Kota Sawahlunto melalui penyediaan cerita dengan alur yang mudah diikuti.

Cerita disampaikan dari sudut pandang karakter anak kecil bernama Alma demi penyampaian informasi sejarah yang sederhana, ringan dan tidak menggurui. Konflik yang dihadirkan tidak terlalu berat yang bertujuan untuk memperkuat keterhubungan emosional pembaca tanpa mengalihkan fokus utama dari sejarah yang ada di Sawahlunto. Sejarah dalam cerita dihadirkan sebagai latar yang hidup, bukan sebagai penjelasan verbal yang berdiri sendiri.

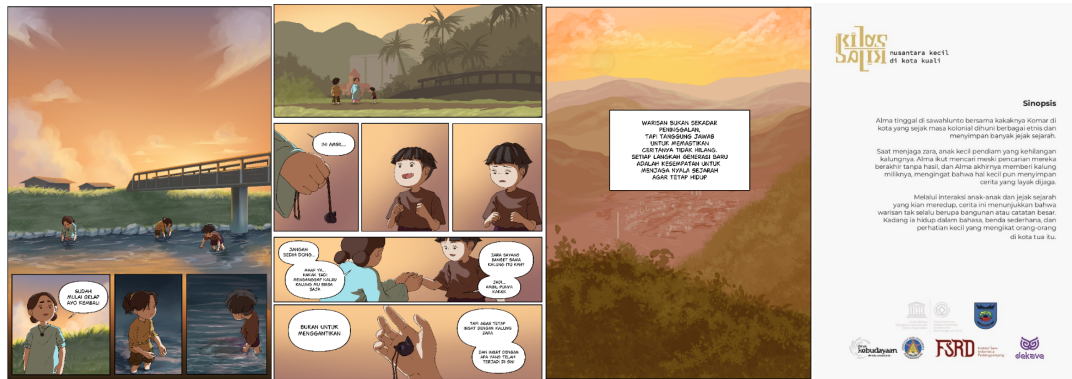
Secara visual, gaya ilustrasi yang digunakan sederhana dengan sedikit setuhan detail semi-realis. Desain karakter dibuat dalam proporsi, busana serta ekspresi emosi yang menyesuaikan dengan latar waktu dan tempat dari cerita yang dibuat. Lingkungan visual seperti pasar, lubang tambang, tangsi buruh, jalur lintasan kereta api berfungsi sebagai penanda ruang dan waktu, sekaligus memperkuat identitas Sawahlunto sebagai kota industri tambang yang mulai mengalami perubahan.

Penggunaan warna di dalam komik didominasi oleh palet warna hangat dengan saturasi cenderung rendah seperti krem, coklat dan kuning kusam. Hal ini dapat menimbulkan kesan historis, tenang dan suasana nostalgia. Warna tidak digunakan sebagai simbol eksplisit, tapi sebagai pendukung suasana dan keberlanjutan visual antar panel, sehingga mampu memperkuat alur cerita.

Sebagai media informasi, fungsi dari komik ini tidak hanya sebagai penyampaian sejarah, tapi juga untuk membangun minat dan kesadaran generasi penerus terhadap nilai sejarah dan budaya yang hidup di Sawahlunto. Melalui pendekatan visual naratif ini, komik mampu menjadi media alternatif yang komunikatif dan relevan dalam mengenal sejarah dan identitas Kota Sawahlunto.



Gambar 2.
Hasil akhir komik
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

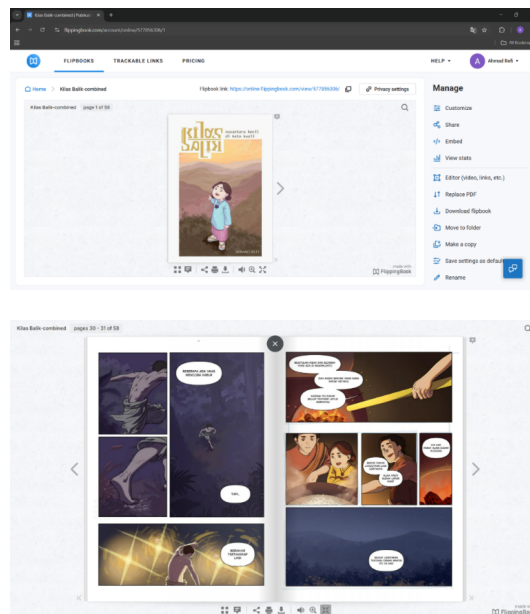


Gambar 3.
Hasil akhir komik
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Komik Digital

Buku digital dari komik “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kual” merupakan pengembangan dari komik cetak yang disesuaikan dengan karakteristik media sosial. Tindakan ini dilakukan bertujuan untuk mempertahankan upaya penyebaran jangkauan informasi sejarah yang lebih luas melalui media digital. Melalui komik digital ini, pembaca dapat menikmati serta memperoleh informasi sejarah dalam variasi yang lebih menarik di manapun dan kapanpun.

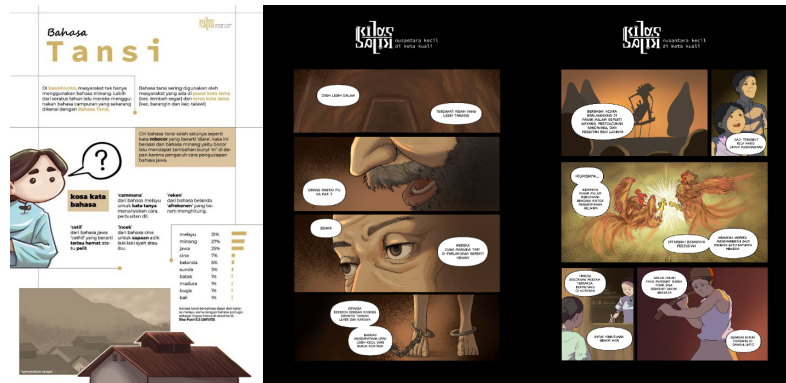
Dalam format digital, kualitas visual dipertahankan dengan penggunaan resolusi tinggi tanpa mengorbankan efisiensi ukuran file. Pertimbangan ini memungkinkan visual yang terlihat lebih tajam dibanding komik cetak. Sebagai media pendukung, buku komik digital ini dapat lebih efisien sebab bersifat lebih praktis.



Gambar 4.
Komik Digital
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Poster

Poster dibuat dengan informasi yang berisikan mengenai alur proses kreatif, sekilas informasi penting dair dalam komik, serta informasi-informasi pendukung yang tidak dijelaskan secara rinci di dalam komik yang terbalut alur cerita dari komik “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kual”. Sebagai media pendukung, poster bertujuan untuk memperkenalkan karya yang dirancang serta sebagai media awal untuk mendorong ketertarikan audiens sebelum memperoleh sekilas informasi dengan membaca komik.



Gambar 5.
Poster
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Banner

Banner digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan informasi lebih lengkap tentang komik. Disertai *QR-Code* pada banner sebagai informasi utamanya, audiens diarahkan ke laman daring yang memuat informasi lengkap mengenai komik ini. Selain itu, terdapat pula visual pendukung yang menguatkan identitas komik disertai penggunaan *copywriting* yang bersifat naratif-deskriptif untuk memberikan efek *call to action*. Hal ini bertujuan untuk mengajak audiens mengeksplorasi komik yang dipromosikan.



Gambar 6.
Banner
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Merchandise

a. T-Shirt

Penggunaan *T-Shirt* sebagai salah satu *merchandise* dimaksudkan tidak hanya menjadi sarana promosi tetapi juga untuk menyebarkan informasi dalam wujud yang lebih efisien. *T-Shirt* didesain dengan memadukan *layout* dan jenis *font* yang beragam untuk memperkaya estetika, serta sentuhan elemen tambahan berupa balon dialog dan penggalan panel komik agar tetap sejalan dengan tema yang dibangun.



Gambar 6.
Desain *T-Shirt*
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

b. Stiker

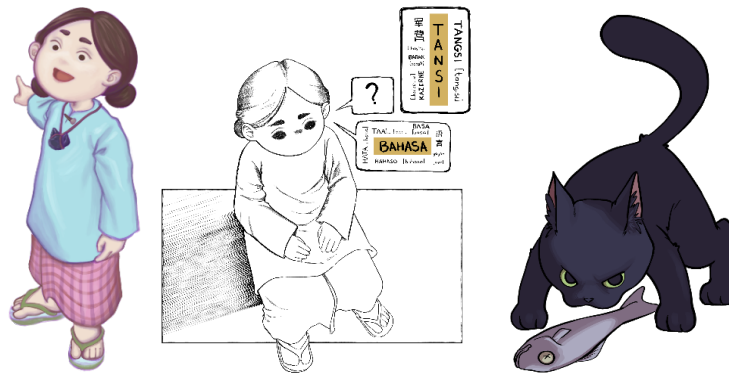
Stiker merupakan salah satu media yang menjadi daya tarik suatu *brand* terhadap audiens. Dengan adanya penggunaan stiker sebagai *merchandise*, mampu menjadi representasi identitas visual yang nyata ke dalam bentuk fisik yang lebih praktis dan fungsional.



Gambar 7.
Desain stiker
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

c. Gantungan Kunci

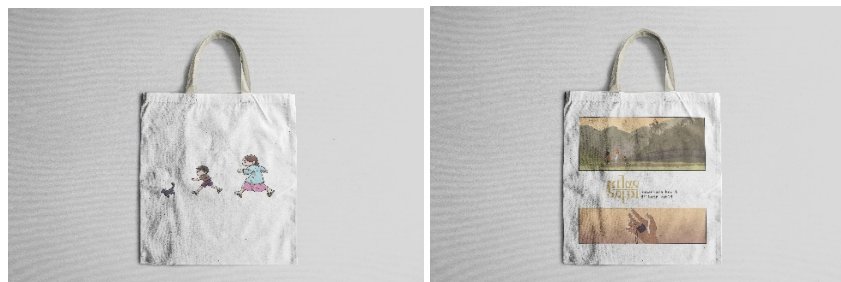
Gantungan kunci diadaptasi menjadi media *merchandise* lainnya dengan mempertimbangkan kegunaannya yang mampu meningkatkan ketertarikan emosional audiens. Dengan mengadaptasi karakter dari cerita dalam buku komik ini, gantungan kunci mampu memberikan sentuhan personal dalam penggunaannya.



Gambar 8.
Desain gantungan kunci
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

d. Totebag

Totebag adalah media *merchandise* lainnya yang digunakan sebagai pendukung penyajian media utama. Media ini dipilih sebab dalam penggunaannya yang bersifat fungsional dan dekat dalam aktivitas sehari-hari, terkhususnya remaja sebagai target audiens. Sama halnya dengan sejumlah *merchandise* lainnya, *totebag* digunakan untuk memperluas jangkauan informasi sebab dapat digunakan di berbagai ruang publik.



Gambar 9.
Desain *totebag*
(Sumber: Ahmad Refi, 2025)

Media sosial digunakan sebagai alternatif media pendukung dalam perancangan komik ini. Media ini dipilih sebab mampu menjangkau secara luas dan dapat diakses oleh masyarakat, khususnya remaja.

Sejumlah konten yang diposting dalam media sosial ini ialah beberapa postingan yang berisi informasi mengenai *teaser* komik yang bertujuan sebagai tahap awal dalam pengenalan karya kepada audiens. Postingan *launching* komik ditujukan sebagai media informasi utama untuk menandai peluncuran komik sejarah Kota Sawahlunto. Sementara postingan mengenai infografis berfungsi sebagai media edukasi yang membahas secara ringkas sejarah Kota Sawahlunto agar mudah dipahami.

KESIMPULAN

Sawahlunto merupakan kota kecil yang terletak di jantung provinsi Sumatera Barat. Dengan identitas sebagai kota tambang, Sawahlunto mampu menjadi kota industri tambang yang maju pada zamannya. Sehingga mendatangkan banyak tenaga kerja dari berbagai daerah. Kisah mengenai sejarah tersebut menjadi sumber pendapatan yang didorong pemerintah setelah berkurangnya aktivitas pertambangan batu bara. Pada tahun 2001, Sawahlunto menetapkan visi sebagai kota wisata tambang multi etnis dan berbudaya.

Hasil perancangan media informasi berupa komik sejarah tentang sejarah Kota Sawahlunto sebagai kota wisata tambang multi etnis dan berbudaya ini berupa komik yang menyajikan sebuah informasi mengenai asal usul terbentuknya Kota Sawahlunto hingga proses percampuran budaya dan bahasa dalam kehidupan sosial yang bersifat multietnis. Komik berjudul “Kilas Balik : Nusantara Kecil di Kota Kualu” ini berhasil dibuat direalisasikan dengan baik dan menghasilkan media informasi yang komunikatif dan informatif. Komik ini dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi sejarah, tetapi juga sebagai media promosi yang mampu menarik minat masyarakat untuk menimbulkan kepedulian terhadap sejarah dan nilai-nilai budaya daerah.

Meskipun demikian, hasil dari perancangan media informasi ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Maka dari itu, perancangan ini terbuka untuk terus dikembangkan lebih lanjut dari berbagai aspek agar tujuan dan manfaatnya dapat tercapai secara optimal. Selain itu, perancangan ini juga dapat dijadikan sebagai tolak ukur serta referensi untuk perancangan serupa yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asoka, Andi, dkk. Sawahlunto Dulu, Kini, dan Esok. LPTIK Universitas Andalas.
Erman, Erwiza, dkk. 2007. Orang Rantai : dari Penjara ke Penjara. Pemerintah Kota Sawahlunto.
Franz, K., & Meier, B. 1986. Membina Minat Baca. Remaja Karya CV.
McCould, Scott. 2001. *Understanding Comic*. HarperPerennial.
Gumelar, M.S. 2011. *Making Comic*. Jakarta indeks.