

PERANCANGAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAHAYA KONSUMSI GULA BERLEBIH BAGI KESEHATAN

Hans Gilbert Alexia Halawa ¹, Bambang Melga Suprayogi ²
dan Riky Azharyandi Siswanto ³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
hanshalawa@student.telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Peningkatan popularitas berbagai makanan dan minuman manis dalam beberapa tahun terakhir telah menyebabkan peningkatan jumlah konsumsi gula dalam masyarakat. Selain itu, dengan kemajuan teknologi dan perubahan pola hidup, makanan dan minuman manis menjadi lebih mudah diakses dan diproduksi dalam jumlah besar dengan harga yang terjangkau. Sayangnya, pengetahuan masyarakat terhadap bahaya konsumsi gula berlebih masih tergolong rendah sehingga mereka seringkali tidak memperhatikan jumlah konsumsi gula harian mereka. Konsumsi gula berlebihan dapat berdampak buruk pada kesehatan tubuh dan meningkatkan risiko kematian dini akibat penyakit tidak menular. Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media informasi bahaya konsumsi gula berlebih sehingga dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memperhatikan jumlah konsumsi gula harian mereka. Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif diadopsi sebagai metode penelitian, di mana data diperoleh melalui studi literatur, wawancara, dan kuesioner. Data yang terhimpun kemudian dianalisis dengan memanfaatkan metode matriks perbandingan. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pengembangan komik strip sebagai media penyampaian informasi mengenai dampak buruk dari konsumsi gula berlebih terhadap kesehatan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengatur asupan gula mereka. Dengan demikian, diharapkan masyarakat dapat menghindari risiko yang ditimbulkan oleh konsumsi gula yang berlebihan.

Kata kunci: Media informasi, bahaya konsumsi gula berlebih, komik strip.

Abstract : The increasing popularity of various sweet foods and beverages in recent years has led to a rise in sugar consumption within the community. Additionally, with technological advancements and changing lifestyles, sweet foods and drinks have become more readily accessible and mass-produced at affordable prices. Unfortunately, public awareness of the dangers of excessive sugar consumption remains relatively low, resulting in many individuals often disregarding their daily sugar intake. Excessive sugar consumption can have detrimental effects on bodily health and increase the risk of premature death due to non-communicable diseases. Therefore, the aim of this research is to develop an informational media on the hazards of excessive sugar consumption to enhance public awareness and encourage individuals to monitor their daily sugar intake. In this study, a qualitative approach is adopted as the research method, where data is

acquired through literature review, interviews, and questionnaires. The gathered data is then analyzed using the method of pairwise comparison matrices. Findings from this research indicate that the development of comic strips as a medium for conveying information about the adverse effects of excessive sugar consumption on health can enhance public awareness in regulating their sugar intake. Consequently, it is expected that the public can avoid the risks associated with excessive sugar consumption.

Keywords: *Information media, the dangers of excess sugar consumption, comic strips.*

PENDAHULUAN

Gula merupakan salah satu bentuk karbohidrat sederhana yang biasanya dihasilkan dari tanaman tebu, meskipun juga dapat diperoleh dari sumber lain seperti nektar bunga kelapa, nira aren, pohon palem, buah kelapa, atau pohon lontar. Salah satu jenis disakarida yang ditemukan dalam gula adalah sukrosa. Gula memegang peran penting sebagai sumber energi karena mudah dicerna dan memiliki rasa manis yang khas. Tidak hanya itu, gula juga memiliki pemanfaatan lain, termasuk sebagai bahan dasar dalam produksi minuman beralkohol, sebagai bahan pengawet dalam industri makanan, dan sebagai zat pencampur dalam formulasi obat-obatan. (Goutara dan Wijandi, 1975).

Beberapa tahun belakangan, terjadi peningkatan signifikan dalam popularitas berbagai jenis makanan dan minuman yang manis. Khususnya di kalangan anak muda, makanan dan minuman tersebut menjadi favorit dan mudah ditemukan. Walaupun terasa nikmat dan menyegarkan, konsumsi berlebihan dari jenis minuman tersebut dapat berdampak buruk bagi kesehatan tubuh. Gula adalah salah satu elemen makanan yang sering dikonsumsi oleh manusia. Kelebihan konsumsi gula dapat mengakibatkan risiko kesehatan serius, termasuk obesitas, diabetes, penyakit jantung, masalah kesehatan mental, dan bahkan kanker. Tingginya konsumsi gula juga menjadi salah satu perhatian di Indonesia. Menurut data dari Kementerian Kesehatan, sekitar 28,7% dari penduduk Indonesia mengonsumsi Gula Garam Lemak (GGL) melewati nilai batas yang

dianjurkan menurut regulasi Peraturan Menteri Kesehatan No 30/2013 yang kemudian diperbaharui oleh Peraturan Menteri Kesehatan No 63/2015.

Di Indonesia, kesadaran masyarakat akan bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan masih terbilang rendah. Sebagian besar masyarakat Indonesia cenderung kurang memperhatikan pola makan sehat dan memilih makanan yang mudah didapatkan dan memiliki rasa manis yang tinggi. Minuman manis dan makanan siap saji yang memiliki kandungan gula dan kalori yang tinggi telah menjadi opsi yang paling diminati oleh mayoritas masyarakat Indonesia.. Padahal, konsumsi gula yang berlebihan dapat meningkatkan risiko terkena berbagai penyakit.

Data menunjukkan bahwa angka kejadian berat badan berlebih dan obesitas pada generasi muda telah mengalami pertumbuhan yang signifikan selama dekade terakhir. Pada tahun 2015, tercatat bahwa prevalensi berat badan berlebih pada anak-anak dan remaja usia 5-19 tahun meningkat dari 8,6% pada tahun 2006 menjadi 15,4% pada tahun 2016. Di samping itu, prevalensi obesitas pada kelompok usia yang sama juga mengalami peningkatan dari 2,8% pada tahun 2006 menjadi 6,1% pada tahun 2016.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan media sebagai perkakas atau sarana komunikasi seperti surat kabar, majalah, siaran radio, program televisi, film, gambar poster, dan spanduk. Hafied Cangara (2016:137) memberikan pengertian media sebagai alat atau sarana yang dipakai oleh komunikator untuk mengirimkan pesan kepada khalayak. Dalam era informasi digital yang semakin maju seperti saat ini, peran media informasi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahaya konsumsi gula berlebih sangat penting. Oleh karena itu, diperlukan suatu media informasi yang memiliki daya tarik dan dapat dipahami dengan mudah oleh khalayak luas. Konten media yang menarik seperti komik dapat membantu menyampaikan informasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih dengan jelas, serta memberikan solusi praktis untuk mengurangi

konsumsi gula. Selain itu, media sosial yang sangat populer di masyarakat juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebarkan informasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih dan memberikan edukasi mengenai gaya hidup sehat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kualitatif diadopsi sebagai metode penelitian, di mana data diperoleh melalui :

Studi Literatur

Dilaksanakan studi literatur dengan memeriksa buku, artikel kesehatan, dan jurnal ilmiah yang relevan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang risiko dari kelebihan konsumsi gula terhadap kesehatan.

Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan melalui wawancara dengan dr. Githa yang merupakan seorang dokter di Klinik Pratama Telkom University yang berada di Kabupaten Bandung. Pendekatan ini membantu memperoleh informasi yang lebih rinci dan mendalam tentang bahaya konsumsi gula berlebihan bagi kesehatan. Selain itu, diperlukan juga wawancara dengan Bapak Dimas Krisna Aditya, S.IP.,M.Sn yang merupakan seorang dosen program studi desain komunikasi visual, guna mengumpulkan informasi mengenai pembuatan media informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh publik secara luas, serta teknik-teknik visual yang bisa diterapkan dalam pembuatan media informasi tersebut.

Kuesioner

Selain itu, pengumpulan data terkait pola konsumsi gula di masyarakat diperoleh melalui kuesioner untuk mengetahui pengetahuan masyarakat akan dampak buruk konsumsi gula berlebih bagi kesehatan. Kuesioner ini akan disebarakan kepada remaja usia 15-18 tahun di Kabupaten Bandung.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Konsep Pesan

Melalui perancangan komik strip mengenai bahaya konsumsi gula berlebih yang kreatif dan menghibur, komik strip mampu menginformasikan dampak negatif yang ditimbulkan, seperti ancaman obesitas dan penyakit kronis. Tidak hanya itu, pesan edukatif mengenai batasan konsumsi gula per hari juga disampaikan dengan jelas kepada pembaca. Komik strip ini juga menjadi wahana untuk mengajarkan pembaca tentang membaca label nutrisi dan memilih makanan sehat secara cerdas. Ditambah lagi, dengan menampilkan alternatif makanan yang lebih baik, komik strip ini memberikan inspirasi bagi pembaca untuk mengubah pola konsumsi mereka. Melalui media ini, diharapkan kesadaran masyarakat terkait risiko konsumsi gula berlebihan semakin meningkat dan mendorong motivasi untuk mengadopsi gaya hidup yang lebih sehat dan seimbang.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan komik strip sebagai media informasi bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan diperlukan konsep kreatif yang menarik dan menggugah minat pembaca. Komik strip ini akan menyajikan petualangan tiga sekawan yang menjelajahi berbagai tempat menarik untuk mendapatkan informasi seputar gula. Dalam petualangan mereka tersebut, mereka akan menemukan informasi seputar gula serta cara menghindari resiko yang ditimbulkan oleh konsumsi gula secara berlebih.

Dengan konsep kreatif ini, komik strip sebagai media informasi bahaya konsumsi gula berlebih akan menjadi lebih menarik dan berdaya tarik tinggi bagi pembaca, terutama generasi muda. Mereka akan terinspirasi untuk mengubah pola konsumsi mereka, menjaga kesehatan dengan lebih baik, dan berbagi informasi yang mereka dapatkan dengan orang lain.

Konsep Media

Media Utama

Komik strip akan menjadi media utama dalam rancangan ini, yang akan di distribusikan melalui platform media sosial Instagram. Komik strip tersebut disajikan dengan ilustrasi yang menarik, dengan pesan-pesan yang disampaikan secara jelas dan padat. Instagram memungkinkan pengalaman visual interaktif dengan fitur fitur swipe atau carousel untuk menyajikan informasi lebih mendalam. Fitur komentar dan bagikan memperluas jangkauan pesan, mendorong penyebaran kesadaran akan bahaya konsumsi gula berlebih untuk meningkatkan kesadaran generasi muda tentang pentingnya mengontrol konsumsi gula.

Media Pendukung

Pada perancangan ini, diperlukan media pendukung yang bertujuan untuk mempromosikan media utama, diantaranya:

Poster

Melalui kekuatan poster sebagai media pendukung, komik strip "Sweet Danger" akan diperkenalkan secara luas kepada calon pembaca. Dengan tampilan visual yang menarik, poster-poster ini akan menjadi jembatan yang menghubungkan para calon pembaca dengan informasi berharga yang ada dalam komik strip "Sweet Danger".

Y-banner

Seperti halnya peran poster yang kuat, banner juga akan menjadi senjata yang ampuh dalam memperkenalkan komik strip "Sweet Danger". Dengan tampilan yang mencolok dan menarik, banner ini akan ditempatkan secara strategis di lokasi-lokasi yang ramai dikunjungi, sehingga dapat menjangkau dan menarik minat banyak calon pembaca.

Konten Tiktok

Dalam usaha menarik perhatian calon pembaca, TikTok akan menjadi panggung kreatif yang digunakan untuk menghadirkan konten yang menarik. Tak hanya di situ, penawaran menarik dalam bentuk merchandise khusus bagi pembaca di platform Instagram juga akan dihadirkan dalam konten Tiktok tersebut. Dengan langkah ini, calon pembaca diharapkan akan tertarik untuk mengunjungi akun Instagram Sweet Danger.

Merchandise

Dengan memanfaatkan merchandise, diharapkan para pembaca "Sweet Danger" tergerak untuk berbagi cerita mereka dalam membaca komik strip ini pada media sosial pribadi mereka. Merchandise ini tidak sekadar objek, tetapi menjadi simbol interaksi yang kuat antara pembaca dan pesan yang tersirat dalam komik. Penggunaan merchandise juga membuka peluang komik "Sweet Danger" menjadi perbincangan hangat di lingkungan pembaca, menggugah minat lebih banyak orang, dan menjadikan pesan bahaya konsumsi gula berlebih semakin meresap dan dikenal luas.

Konsep Visual

Ilustrasi

Konsep ilustrasi dalam perancangan komik strip ini, mengusung gaya yang ceria dan ekspresif. Karakter-karakter yang diilustrasikan memiliki ekspresi wajah yang jelas untuk menyoroti emosi yang terkait dengan konsumsi gula berlebih. Penggunaan bentuk-bentuk yang lembut dan menggemaskan dapat membuat karakter lebih mudah didekatkan dengan pembaca. Selain itu, ilustrasi juga menggambarkan konsekuensi negatif dari konsumsi gula berlebih secara visual, seperti obesitas, kerusakan gigi, atau masalah kesehatan lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengilustrasikan konsekuensi negatif konsumsi gula berlebih dengan cara yang mudah dimengerti dan jelas bagi para pembaca. Selain itu, ilustrasi juga dapat memperlihatkan perbandingan antara makanan dan minuman yang mengandung gula tinggi dengan pilihan makanan yang lebih sehat. Dengan

menggunakan konsep ilustrasi yang ceria, ekspresif, dan informatif, komik strip ini diharapkan dapat membangun kesadaran dan memberikan pesan yang kuat kepada pembaca tentang bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan mereka.

Tipografi

Tipografi dalam komik akan menggunakan font sans serif, dan salah satu pilihan yang tepat untuk font dialog pada komik adalah font Comic Sans. Alasan penggunaan font Comic Sans dalam perancangan komik ini adalah karena karakteristiknya yang mudah dikenali dan mudah dibaca. Font ini memiliki gaya tulisan yang simpel dan menyenangkan, sehingga cocok untuk menghadirkan suasana yang ringan dan ramah dalam komik. Dengan menggunakan font Comic Sans, diharapkan pembaca komik akan merasa lebih terhubung dengan karakter dan dialog dalam cerita, dan dengan mudah mengerti pesan-pesan yang hendak disampaikan.

Warna

Warna yang dominan dalam komik strip ini dapat menggunakan kombinasi warna cerah dan segar, seperti kuning, hijau, dan merah muda, untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Nuansa warna ini bisa diaplikasikan pada latar belakang panel maupun elemen visual lainnya agar dapat menarik perhatian para pembaca. Selain itu, warna yang kontras seperti hitam atau putih juga dapat digunakan untuk menekankan informasi penting atau dialog yang relevan. Misalnya, penggunaan warna merah untuk menggambarkan bahaya atau peringatan, atau warna hijau untuk menggambarkan pilihan makanan yang sehat. Dengan menggunakan konsep warna yang tepat, komik strip ini diharapkan dapat memberikan visual yang menarik dan mendukung pesan tentang bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan.

Layout

Pemilihan layout yang tepat akan membantu mengatur urutan narasi serta membantu pembaca mengikuti alur cerita dengan mudah. Dalam hal ini, komik

strip dapat menggunakan layout panel yang teratur dan bersih, dengan ukuran dan posisi panel yang konsisten. Hal ini akan membantu mempermudah pembaca dalam mengikuti perkembangan cerita dari satu panel ke panel berikutnya. Dalam hal tipografi, penggunaan judul yang jelas dan berukuran besar akan membantu menonjolkan pesan utama dan memikat perhatian pembaca. Selain itu, penempatan teks dan dialog yang baik juga perlu diperhatikan agar mudah dibaca dan dipahami. Dengan mengadopsi konsep layout yang baik, komik strip ini diharapkan dapat menyampaikan informasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih secara efektif dan menarik bagi pembaca.

Konsep Komunikasi

Dalam perancangan ini, pendekatan komunikasi pemasaran digunakan untuk memastikan informasi yang disampaikan dapat menarik perhatian dan minat audiens. Metode AISAS (*attention, interest, search, action, share*) akan menjadi pedoman utama dalam proses mengkomunikasikan informasi. Dengan menggunakan pendekatan ini, diharapkan pesan tentang bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan remaja dapat menarik perhatian audiens, membangkitkan minat mereka, mendorong mereka untuk mencari informasi lebih lanjut, mengambil tindakan yang tepat, dan bahkan berbagi informasi tersebut dengan orang lain.

Hasil Perancangan

Identitas Karya

Karakter

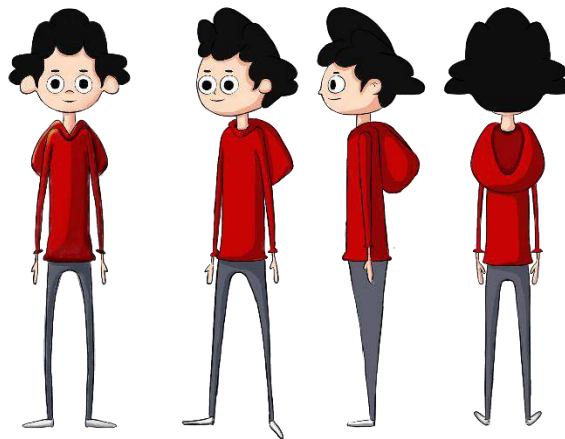
Terdapat 3 karakter utama dalam komik yaitu:

Steve



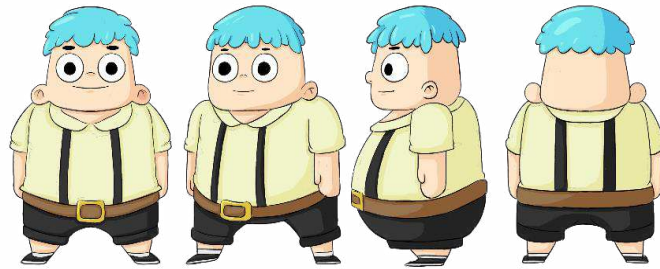
Gambar 1 Steve
(Sumber: Data Pribadi)

Leo



Gambar 2 Leo
(Sumber: Data Pribadi)

Bobby



Gambar 3 Bobby
(Sumber: Data Pribadi)

Judul Karya dan Logo

Sweet Danger menjadi nama dari komik ini yang berarti si manis yang berbahaya yang menggambarkan gula yang manis namun berbahaya.



Gambar 4 Logo
(Sumber : Data Pribadi)

Storyline

Dalam komik "Sweet Danger" ini, terjalin kisah menarik tentang tiga sahabat, Leo, Bobby, dan Steve, yang tanpa disadari telah terjatuh dalam masalah yang diakibatkan oleh konsumsi gula berlebih. Awalnya, Leo dan Bobby acuh terhadap jumlah gula yang mereka konsumsi sehari-hari. Namun, perjalanan hidup mereka membawa mereka pada pengalaman yang mengubah pandangan mereka. Dalam perjalanan mereka, Steve menjadi karakter yang bijak dan selalu memberikan informasi penting tentang bahaya gula kepada kedua temannya. Bersama, mereka menghadapi tantangan dan menggali lebih dalam mengenai

dampak negatif yang disebabkan oleh kelebihan gula. Komik ini menjadi petualangan yang menggugah kesadaran dan mendorong perubahan pola pikir Leo dan Bobby, membantu mereka menuju kehidupan yang lebih sehat dan seimbang.

Produksi Media Utama

Sketsa Komik

Berikut ini adalah gambaran sketsa dari salah satu episode yang ada dalam perancangan komik strip "Sweet Danger":



Gambar 5 Sketsa Komik Sweet Danger
(Sumber: Data Pribadi)

Finishing

Berikut merupakan hasil perancangan komik Sweet Danger yang terdiri dari 4 Episode :

Episode 1 : Seramnya Gula



Gambar 6 Episode 1 (Sumber : Data Pribadi)

Episode 2 : Kecanduan Gula



Gambar 6 Episode 2 (Sumber: Data Pribadi)

KESIMPULAN

Konsumsi gula berlebih telah menjadi masalah yang mempengaruhi banyak lapisan masyarakat saat ini. Masalah konsumsi gula berlebih menjadi perhatian serius yang perlu segera diatasi melalui edukasi dan kesadaran masyarakat akan bahayanya.

Dalam perancangan komik strip sebagai media informasi bahaya konsumsi gula berlebih bagi kesehatan remaja, dapat disimpulkan bahwa komik strip memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan secara menarik dan efektif. Komik strip mampu menarik minat remaja dengan gaya narasi yang ringkas dan visual yang menarik. Informasi tentang bahaya konsumsi gula berlebih dapat disampaikan dengan jelas melalui komik strip, sehingga dapat meningkatkan kesadaran remaja terhadap pentingnya menjaga pola makan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2018). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*.
- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Asnawir, B. U., & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran Jakarta: Ciptat Pers*.
- Carolyn, H.-M. (2004). *Digital storytelling*. Éd. Focal Press-Elsevier, Oxford.
- Firdaus, T. R., & Senoprabowo, A. (2021). PERANCANGAN KOMIK STRIP DIGITAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI INSTAGRAM KOMIK PATAH HATI OLEH YOGADANU. *CITRAKARA*, 3(3), 252–264.

- Hafied, C. (2016). Pengantar Ilmu Komunikasi (Edisi Kedua). In *Jakarta: Rajagrafindo Persada*.
- Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Visual Adaptation Of Wayang Characters In Teguh Santosa's Comic Art. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 33(3), 401–408.
- Koesoemadinata, M. I. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualazations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM)*, 3(1).
- Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148.
- Lustig, R. H., Schmidt, L. A., & Brindis, C. D. (2012). The toxic truth about sugar. *Nature*, 482(7383), 27–29.
- McCloud, S. (2001). *Memahami komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, S. (2006). *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper New York.
- Melga, B., Salsa, F. S. R., & Nastiti, N. E. (2020). Perancangan Media Informasi Untuk Memberikan Pemahaman Tentang Gangguan Kecemasan Pada Usia Produktif. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *EProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Pratiwi, A. (2019). Edukasi Kesehatan Terstruktur Terhadap Kualitas Hidup Pasien Penyakit Jantung Koroner (PJK). *ProNers*, 4(1).
- Prihatiningsih, W. (2017). Motif penggunaan media sosial instagram di kalangan remaja. *Communication*, 8(1), 51–65.
- Rachman, V. S. (2021). Perancangan Komik Strip Digital Dengan Gaya Milenial Menggunakan Karakter Topeng Cirebon. *BHAGIRUPA*, 1(1), 22–30.

- Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). Perancangan Cerita Webtoon Mengenai Budaya Palang Pintu. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 4(01), 1–15.
- Rosita, D. Q. (2015). Perancangan tipografi asimilasi aksara latin karakteristik ondel-ondel sebagai solusi kreatif melestarikan budaya betawi. *Jurnal Desain*, 2(02), 61–68.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2008). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Dan, Pemanfaatannya)*. Rajawali pers.
- Sherin, A. (2012). *Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*. Rockport Publishers.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sishertanto, T., & Widhyatmoko, D. (2016). *Latih Gambar; Dasar-dasar Komik*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Supriadi, O. A., Wahab, T., & Hidayat, S. (2016). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda Untuk Remaja. *EProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Swasty, W. (2017). *Serba serbi warna: penerapan pada desain*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi visual*. Madura: UTM Press.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.