

PERANCANGAN KOMIK ADAPTASI LEGENDA NYAI DASIMA

COMIC DESIGN ADAPTATION ON NYAI DASIMA LEGEND

Farhan Rafi Afif¹

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

¹farhanrafia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Masyarakat Betawi memiliki sejarah yang sangat panjang, hal ini terlihat dari kehidupan masyarakat Betawi tempo dulu yang banyak beredar cerita-cerita, baik yang berupa cerita umum, yang bersifat legenda, dongeng, maupun yang berkenaan dengan nama tempat di Betawi atau Jakarta. Salah satu cerita legenda yang ada dan hidup di masyarakat adalah Nyai Dasima. Saat ini, eksistensi cerita Nyai Dasima sudah mulai berkurang dan harus menghadapi tantangan untuk tetap ada dan berkembang dimasyarakat. Padahal cerita Nyai Dasima memiliki pesan moral yang baik bagi masyarakat dan bisa dijadikan pedoman bagi remaja. Mengenai Fenomena remaja, banyak sekali remaja Jakarta yang memiliki moral kurang baik dan mengkhawatirkan khususnya remaja wanita Jakarta. Banyak sekali fenomena-fenomena moral remaja Jakarta yang sudah tidak wajar, seperti hamil di luar nikah, aborsi, dan lain-lain. Norma- norma agama pun seakan sudah tak dihiraukan lagi. Dari penjelasan diatas diperlukan rekonstruksi dan pengembangan cerita Nyai Dasima serta merancang media bercerita bagi generasi muda Jakarta yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta memberikan pesan-pesan moral kepada remaja khususnya remaja Wanita melalui pendekatan dengan gaya komik. Judul Komik adaptasi legenda Nyai Dasima ini adalah Menerka Dasima, komik ini akan dipublikasikan melalui aplikasi *LINE Webtoon* yang berbasis *online* karena mudah diakses dan format komik pada *Webtoon* berbeda dengan komik-komik lainnya. Komik ini pun dijadikan sebagai media pembelajaran dan hiburan. Menggabungkan antara sarana yang informatif dan edukatif dengan *entertainment*.

Kata Kunci : Betawi, Legenda Nyai Dasima, *Webtoon*

Abstract : *Betawi has a very long history which can be seen from its people's lives in the past whom told outstanding stories, in the form of common story, legends, fairy tales, as well as in respect to the name of the places in Betawi or Jakarta. One of the legend that have lived within the life of the community is Nyai Dasima. Today, the existance of Nyai Dasima story begins to deminish and have struggled to remain and thrive within the community itself. In the other hand, the story of Nyai Dasima contain positive moral messages towards the community and can be used as guidance amongst adolescence. Regarding the phenomenon of the adolescences, many of Jakarta's young generation today have a very concerning negative moral values, especially amongst its teenage girls. There are alot of phenomenon where morals of the Jakarta's teenage have gone too far, such as pregnancy before marriage, abortion, and so on. While religous norms have also seemed to be ignored. From the above explanations, a re-construction and developement of Nyai Dasima story as well as its storytelling media design that is suitable within the developing era and technologies are needed to convey moral messages towards the young generation of jakarta, particularly towards teenage girls, through the approach of comics. The comic adaptation of the Nyai Dasima legend which entitle Menerka Dasima will be published through an online*

based application 'LINE Webtoon' for its accessibility and Webtoon comic format which is different from the regular comics. This comic will become an educational and an entertainment media, combining two informative means of education with entertainment.

Keywords : Betawi, Nyai Dasima Legend, Webtoon

1. Pendahuluan

Sejak abad ke-17 sampai menjelang abad ke-20, munculah etnis baru yang disebut “orang Betawi” yang bersumber dari hasil akulturasi beberapa budaya dan lahir dari lunturnya identitas etnis dari sejumlah etnis pendatang yang tinggal di Jakarta saat ini (dulunya Batavia di masa penjajahan kolonial/VOC). Orang Betawi atau etnis Betawi tidak beda dengan etnis-etnis lain yang ada di Indonesia, etnis betawi memiliki adat istiadat dan budaya sendiri yang berbeda dengan adat istiadat dan budaya etnis lain. Kehidupan masyarakat Betawi tempo dulu banyak beredar cerita-cerita, baik yang berupa cerita umum, yang bersifat legenda, bersifat dongeng, maupun yang berkenaan dengan nama tempat di Betawi atau Jakarta. Salah satu cerita legenda yang ada dan hidup di masyarakat adalah Nyai Dasima.

Cerita nyata Nyai Dasima hidup sekitar tahun 1813 pada masa penjajahan Kolonialisme Belanda dan sangat terkenal di kalangan masyarakat Betawi karena jalan hidupnya sebagai Nyai atau gundik para penjajah dan pada akhirnya Nyai Dasima bertemu dengan ajalnya dengan cara dibunuh. Cerita Nyai Dasima memiliki dua versi yaitu menurut G. Francis dan menurut S.M. Ardan.

Saat ini, eksistensi cerita Nyai Dasima sudah mulai berkurang dan harus menghadapi tantangan untuk tetap ada dan berkembang di masyarakat. Padahal cerita Nyai Dasima memiliki pesan moral yang baik bagi masyarakat dan bisa dijadikan pedoman bagi remaja. Mengenai Fenomena remaja, banyak sekali remaja Jakarta yang yang memiliki moral kurang baik dan mengkhawatirkan khususnya remaja wanita Jakarta. Banyak sekali fenomena-fenomena moral remaja Jakarta yang sudah tidak wajar, seperti hamil di luar nikah, aborsi, dan lain-lain. Norma-norma agama pun seakan sudah tak dihiraukan lagi. Remaja-remaja memang butuh bimbingan, pendekatan dan pendidikan agama agar mereka tumbuh menjadi generasi yang tak hanya pandai dalam ilmu pengetahuan, tapi juga generasi yang memiliki iman yang kuat. Pendekatan dan pendidikan remaja bisa menggunakan aspek budaya, khususnya remaja Jakarta yang memiliki kebudayaan Betawi.

Dari fenomena tersebut, penulis ingin mengembangkan cerita Nyai Dasima dengan cara merekonstruksi kembali dan membuat adaptasi cerita Nyai Dasima serta merancang media bercerita bagi generasi muda Jakarta yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta memberikan pesan-pesan moral kepada remaja khususnya remaja Wanita Jakarta.

2. Dasar Teori

2.1. Teori Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari kata *budaya* yang diberi konfiks ke-an, yang berarti “hal budaya” atau “tentang budaya”. Sedangkan kata *budaya* berasal dari kata bahasa Sanskerta *buddhaya*, yaitu bentuk jamak dari kata *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian, kebudayaan dapat diartikan sebagai “hal-hal yang berkenaan dengan akal”(Chaer, 2015).

2.2. Folklor

Secara etimologi kata *folklor* berasal dari kata *folk* yang berarti ‘rakyat’ dan kata *lore* yang berarti ‘adat dan pengetahuan’ (John M. Echols, 2003) lalu digabung menjadi *folklore* yang secara harfiah berarti ‘adat dan pengetahuan mengenai rakyat’ (Chaer, 2015).

2.3. Story Telling

Menurut Eric Miller, direktur dan *co-founder* dari *World Storytelling Institute*, “*Storytelling can be defined as, relating a series of events.*” Yang berarti cerita adalah kumpulan beberapa kejadian yang saling berkaitan.

2.4. Teori Pembelajaran

Pengertian pembelajaran merupakan pengembangan dari pengajaran. Pengajaran adalah guru mengajar dengan cara menyampaikan materi pelajaran semata-mata. Secara mendasar pembelajaran adalah mengkondisikan *audiens* untuk belajar. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses yang kompleks dengan maksud memberi pengalaman belajar kepada *audiens* yang sesuai dengan tujuan (Ruswandi, 2013).

2.5. Teori Adaptasi

Ada sesuatu yang sangat menarik tentang adaptasi dan ada salah satu alasan mengapa adaptasi memiliki aura sendiri, menurut Benjamin (melalui Linda, 2006:6) “*presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be*”. yang jika disimpulkan memiliki arti bahwa adaptasi membahas tentang kehadiran dalam ruang dan waktu, dimana suatu hal bisa terjadi di keberadaan sekarang. Singkatnya, adaptasi bisa disimpulkan jika adanya perpindahan suatu pengetahuan yang jelas dari suatu karya ke karya yang lain.

2.6. Narasi Visual

Menurut Sherline Primenta dan Ravi Poovaiah, narasi visual adalah kombinasi dari dua kata, yaitu ‘visual’ dan ‘narasi’. Jika berbicara mengenai narasi visual, maka tidaklah asing dengan istilah-istilah seperti – Seni Narasi, *Visual storytelling*, film, cerita bergambar, cerita ilustrasi, komik, seni *sequential*, sejarah lukisan, animasi dan lain-lain. Semua yang disebutkan diatas pada dasarnya merupakan bentuk penyampaian suatu cerita melalui eksplorasi visual. Narasi visual terbagi menjadi tiga jenis, yaitu ‘Narasi Visual Statis’, ‘Narasi Visual Dinamis’, dan ‘Narasi Visual Interaktif’.

2.7. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout (Kusrianto, 2009).

2.8. Ilustrasi

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Ilustrasi menurut definisinya adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2009).

2.9. Tipografi

Tipografi adalah disiplin seni yang mempelajari pengetahuan mengenai huruf. Dapat diartikan pula sebagai representasi visual dari bentuk komunikasi verbal. Melalui potensi fungsional dan estetika, huruf memiliki potensi menerjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual (Sihombing, 2001).

2.10. Teori Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang unculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat (Kusrianto,2009).

2.11. Teori Seni Sekuensial (Sequential Arts)

Seni sekuensial (*sequential arts*) atau biasa disebut komik adalah kumpulan gambar-gambar yang diletakan berurutan sehingga membentuk suatu susunan yang bercerita. Komik didefinisikan sebagai gambar-gambar dan lambing-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud,1993).

2.12. Psikologi Remaja

Remaja sebagai periode tertentu dari kehidupan manusia merupakan suatu konsep yang relatif baru dalam kajian psikologi. Di Negara-negara barat, istilah remaja dikenal dengan “adolescence” yang berasal dari bahasa latin “adolescere” (kata bendanya adolescentia = remaja), yang berarti tumbuh menjadi dewasa atau dalam perkembangan menjadi dewasa (Deswita,2013).

3. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang tepat. Maka proses yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan data objek penelitian, menganalisis data, lalu menjelaskan contoh dan fakta terlebih dahulu dengan melakukan analisis dan hasilnya dibuat menjadi penarikan simpulan. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan 3 teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka. Observasi mengenai perilaku remaja Jakarta berumur 15 sampai 21 tahun dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, wawancara dengan pihak budayawan Lembaga Kebudayaan Betawi, serta studi literatur pada buku dan internet. Serta melakukan analisis Matriks Perbandingan produk komik Nyai Dasima yang telah beredar sebelumnya.

Penulis juga membuat analisis matriks dengan komik sejenis sebagai tolak ukur dalam perancangan komik adaptasi ini. Komik yang digunakan diantaranya:

1. Samiun dan Dasima
Penerbit : -
Penulis : Rully NH
2. Njai Dasima jilid I
Penerbit : Satara's Production
Penulis : Yus Chandra
3. Njai Dasima jilid II
Penerbit : Satara's Production
Penulis : Yus Chandra

4. Hasil Penelitian

Dari hasil observasi dari beberapa sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah pertama (SMA) di Jakarta didapatkan data bahwa anak sekolah dan *gadget* merupakan dua hal yang susah dipisahkan. Tak bisa dipungkiri bahwa sekarang adalah zaman yang serba digital sehingga semuanya bisa dicapai melalui *gadget*. Hal Ini membuat para anak sekolah sangat mengandalkan *gadget* nya untuk belajar, komunikasi, eksistensi, dan lain-lainnya.

Dari hasil kuisioner yang dibagikan kepada 252 responden dapat disimpulkan bahwa masih banyak sekali remaja yang belum mengetahui cerita Nyai Dasima di wilayah Jabodetabek dan sebagian besar responden memiliki kemauan untuk mengetahui cerita Nyai Dasima. Pembuatan komik mengenai cerita Nyai Dasima dinyatakan cocok.

Dan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada budayawan betawi, disimpulkan bahwa perkembangan cerita Nyai Dasima dari zaman ke zaman memang begini-begini saja saat ini, tidak mundur dan tidak maju. Cerita Nyai Dasima memang cerita yang dewasa, jika dikenalkan kembali kepada anak-anak maka tidak akan cocok dan tidak sesuai segmen, maka dari itu segmentasi cerita Nyai Dasima lebih cocok kepada dewasa, dan segmentasi yang paling rendah adalah remaja. Dan jika cerita Nyai Dasima diadaptasi dengan kehidupan sekarang itu tidak masalah, dan masih bisa dijadikan bahan pembelajaran bagi remaja sekarang.

5. Data Khalayak Sasaran

Tabel 1 Target pasar
(sumber : dokumentasi pribadi)

<i>Demografis</i>	Remaja, usia 15 - 21 tahun
<i>Geografis</i>	Daerah Khusus Ibukota Jakarta
<i>Psikografik</i>	Masyarakat umum di Kota Jakarta, Pelajar, Mahasiswa dan Pekerja, dimana memiliki tingkatan ekonomi menengah keatas. Kepada remaja yang selalu memainkan <i>gadgetnya</i> dan selalu ingin <i>up to date</i> . Berjiwa muda, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan mengikuti trend yang ada.

6. Konsep dan Hasil Perancangan

6.1. Konsep Pesan

Perancangan komik adaptasi legenda Nyai Dasima ini dimaksudkan untuk mengembangkan cerita Nyai Dasima dan merancang media bercerita bagi generasi muda Jakarta yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi serta memberikan pesan-pesan moral kepada remaja melalui pendekatan dengan gaya komik. Komik ini akan memegang dan menyisipkan 3 prinsip dasar suku Betawi yaitu *ngaji, aji, naik haji*.

6.2. Konsep Kreatif

Target audiens yang akan disasar adalah remaja berumur 15-21 tahun yang masih duduk di bangku sekolah menengah atas (SMA) dan perguruan tinggi. Memiliki tingkat ekonomi menengah dan berdomisili di kota Jakarta. Mereka yang berjenis kelamin pria dan wanita. Remaja saat ini selalu bergantung dengan internet, maka komik ini akan dibuat secara digital dan di publikasikan dengan aplikasi komik online yaitu Webtoon. Komik adaptasi legenda Nyai Dasima ini berjudul "Menerka Dasima" dengan menggabungkan 3 genre yaitu drama, *romance* dan komedi.

6.3. Konsep Media

Media utama yang digunakan untuk mengadaptasi cerita Nyai Dasima kepada remaja dan sesuai minat remaja adalah komik. Komik adaptasi legenda Nyai Dasima berbentuk digital dan dipublikasikan melalui aplikasi dari *LINE* yaitu *Webtoon*, maka media utama dari adaptasi legenda Nyai Dasima berbentuk Komik *Digital Online* dengan ukuran lebar maksimal 700 px dan ukuran

panjang *pixel* disesuaikan dengan panjangnya layout cerita per episode, komik *full color* dengan panjang cerita sebanyak 2 *season*, *season* pertama 10 episode dan *season* kedua 9 episode .

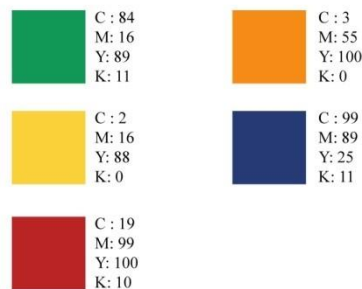
6.4. Konsep Visual

6.4.1. Gaya Visual

Pada perancangan komik Menerka Dasima, penulis menggunakan gaya gambar kartun. Gaya gambar kartun dipilih karena *genre* komik Menerka Dasima mengandung drama dan komedi. Gaya kartun menggambarkan rasa lucu, sederhana dan santai. Ciri khas dari kartun adalah kedinamisan dan kelenturannya, sesuai dengan komik Menerka Dasima dengan ceritanya yang dinamis

6.4.2. Warna

Warna pokok yang digunakan pada komik Menerka Dasima ini adalah warna-warna yang menjadi warna khas budaya Betawi. Warna yang cerah dan mencolok menjadi ciri khas Betawi.



Gambar 1 Warna Khas Betawi
(sumber : Data pribadi)

6.4.3. Tipografi

Tipografi adalah hal yang sangat berguna dalam komik untuk menyampaikan pesan yang tidak terlihat didalam gambar. Unsur tipografi sangat penting untuk komik, karena berguna untuk membaca dialog antar karakter yang menyampaikan pesan.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890? !@# \$% ^ & * () _ + =
Keinginan Samiun dan Dasima

Gambar 2 Font Judul Komik
(sumber : Data Pribadi)

Font Jose Fernandez ini digunakan untuk menulis judul episode komik yang tertera pada bagian awal komik Menertka Dasima. Pemilihan jenis *font* ini dikarenakan *font* ini terkesan fleksibel seperti tulisan tangan dan tidak kaku namun tetap memiliki kesederhanaan.

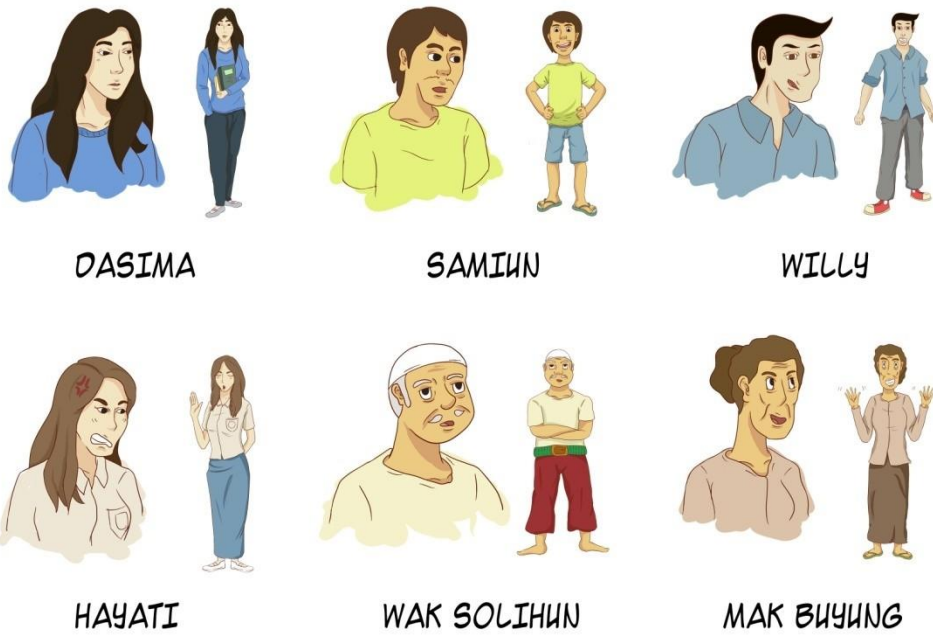
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890_+=-)('*!;,]V?!X
 DASIMA BELI SAYUR?

Gambar 3 Font dialog komik
(sumber : Data Pribadi)

Font *Mighty Zeo 2.0* ini digunakan untuk dialog antar karakter, font ini termasuk jenis *font sans serif* sehingga tidak lelah untuk dibaca. Pemilihan font ini dikarenakan font ini terkesan dinamis dan garis yang kuat sehingga mudah dan tidak lelah dibaca.

7. Hasil perancangan

7.1. Desain Karakter



Gambar 4 Karakter komik Menerka Dasima
(sumber : Data Pribadi)

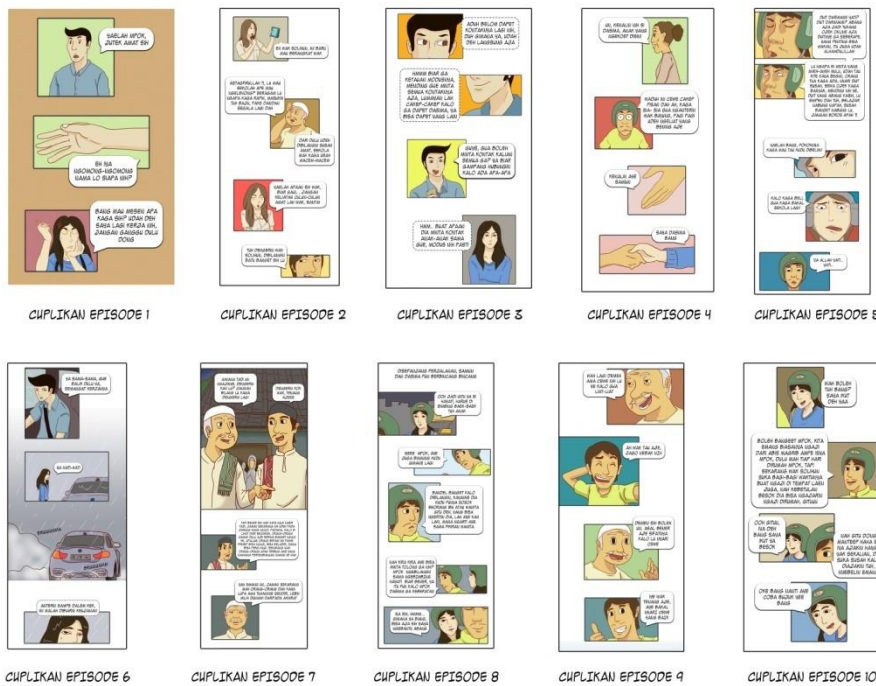
7.2. Logotype



Gambar 5 Logotype komik Menerka Dasima (sumber : Data Pribadi)

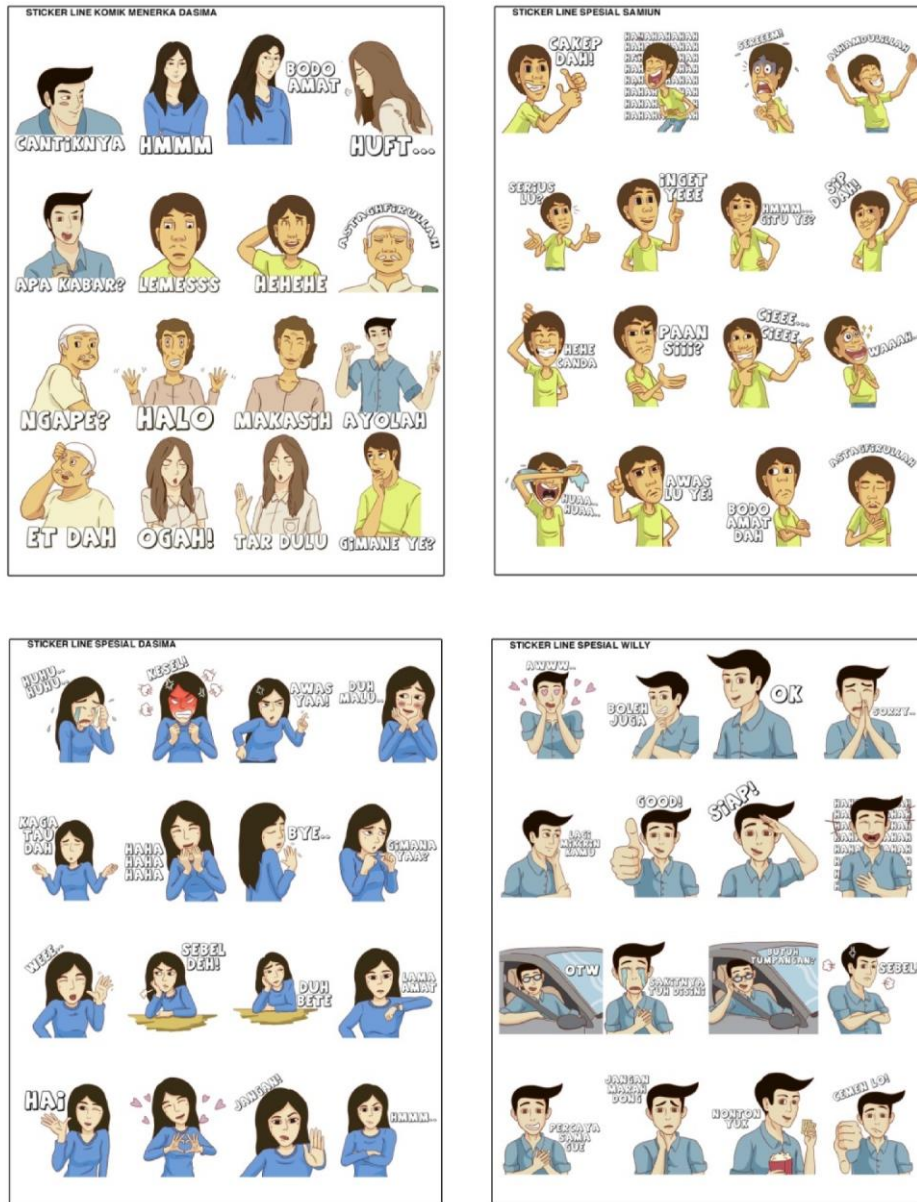
Logo type pada judul “Menerka Dasima” dibuat dengan cara *handwriting* oleh penulis sendiri, dikarenakan cerita pada Komik adaptasi Nyai Dasima ini dibuat dan ditulis sendiri oleh penulis. Logo type “Menerka Dasima” berbentuk dinamis dikarenakan komik ini bergenre drama, romance dan komedi yang memang perpaduan 3 genre tersebut sangat dinamis. Kemudian kegiatan “menerka” membutuhkan kedinamisan dan melihat dari berbagai sisi, begitupun jika kita ingin menerka seseorang. Logo Type “Menerka Dasima” agak miring keatas dikarenakan penulis berharap bahwa komik ini dapat diterimadan disukai dimasyarakat, sukses dan tujuan penulis tercapai tentunya.

7.3. Media Utama



Gambar 6 Komik Menerka Dasima (sumber : Data Pribadi)

7.4. Media Pendukung



Gambar 7 Stiker Line komik Menerka Dasima (sumber : Data Pribadi)

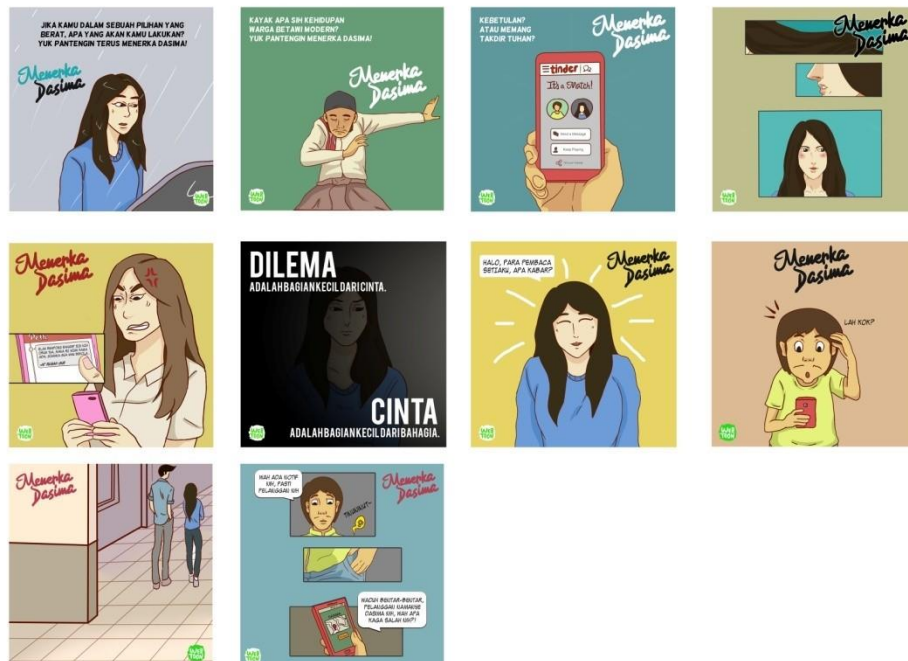
7.5. Teaser



Gambar 8 Teaser komik Menerka Dasima (sumber : Data Pribadi)

7.6. Promosi

Gambar dibawah ini adalah beberapa konten visual yang di-upload ke beberapa media sosial seperti *Instagram, Facebook, Twitter* dan *Official Accounts Line* untuk mempromosikan komik Menerka Dasima dan mengarahkan target atau *audiens* untuk membaca komik Menerka Dasima pada aplikasi *LINE Webtoon*.



Gambar 9 Konten visual untuk promosi komik Menerka Dasima (sumber : Data Pribadi)

8. Kesimpulan dan Saran

Perancangan Komik Menerka Dasima dibuat untuk mengembangkan cerita Nyai Dasima dari segi konten cerita dan medianya, serta memberikan edukasi kepada remaja Jakarta khususnya wanita melalui aspek budaya yaitu melalui cerita Nyai Dasima yang diadaptasi dengan keadaan sekarang. Komik Menerka Dasima berisi konten hiburan dan digabungkan dengan edukasi, sehingga selain mendapatkan hiburan, secara tidak langsung memberikan informasi dan edukasi yang berisi pesan-pesan moral untuk pembacanya. Penulis pun menginterpretasikan legenda Nyai Dasima dengan cara yang baru. Kesimpulannya bahwa interpretasi cerita rakyat atau tradisi dengan cara yang baru itu tidaklah salah dan bukan suatu hal yang tabu. Mengenai teknologi dan informasi, bahwa aplikasi *LINE Webtoon* adalah suatu jalan yang bagus untuk menyebar luaskan pesan karena mudah diakses dan mudah diterima di masyarakat. Dengan perancangan tugas akhir yang penulis lakukan ini, berharap agar cerita rakyat betawi dapat berkembang dan tidak dilupakan begitu saja serta generasi muda menjadi generasi yang bermoral baik.

Penulis juga memberikan saran dan masukan untuk para penulis di masa yang akan datang. Pertama, kumpulkan data selengkap-lengkapnyanya yang didapatkan dari berbagai narasumber dan pengamatan yang mendalam sehingga data yang didapatkan lebih valid dan lebih kuat, baik data verbal maupun data visual. Kedua, Mengembangkan kembali cerita Nyai Dasima seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi agar menjadi lebih baik dari yang sebelumnya namun inti dari ceritanya tetap sama. Ketiga, buatlah media yang mudah diakses karena pada saat ini remaja membutuhkan penyampaian pesan-pesan secara aktual. Keempat, Tetap tegar, gigih dan pantang menyerah dalam mengerjakan tugas akhir walau dihadapkan dengan masalah sesulit apapun.

Daftar Pustaka

- [1] Anggraini, Lia. Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- [2] Ardan, S.M. 1965. *Njai Dasima*. Jakarta: P.T Triwarsa
- [3] Ardan, S.M dan Francis, G. 2013. *Nyai Dasima*. Depok: Masup Jakarta
- [4] Chaer, Abdul.2012.*Folklor Betawi*. Depok: Masup Jakarta.
- [5] Chaer, Abdul.2015. *Betawi Tempo Doeloe*. Depok: Masup Jakarta.
- [6] Chandra, Yus. 1969. *Njai Dasima versi S.M. Ardan Jilid 1*. Satara's Production
- [7] Chandra, Yus. 1969. *Njai Dasima versi S.M. Ardan Jilid 2*. Satara's Production
- [8] Desmita.2013. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [9] *Doenia Film*. 1 Oktober 1929. "Njai Dasima dibikin Film", hal. 19
- [10] *Doenia Film*. 15 Oktober 1929. "Njai Dasima", hal. 18
- [11] *Doenia Film*. 15 November 1929. "Njai Dasima", hal. 18
- [12] Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory Of Adaptation*. New York: Routledge Taylor & Francis Group

- [13] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- [14] McCloud, Scott.2002. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- [15] NH, Rully. 1988. *Samiun dan Dasima*.
- [16] *Panorama*. 16 November 1929. "Film Njaie Dasima, Productice dari Tan's Film Company", hal. 1199
- [17] *Panorama*. 16 November 1929. "Film Njaie Dasima, Productice dari Tan's Film Company", hal. 1199-1202
- [18] *Panorama*. 10 Maret 1930. "Film Dasima II", hal. 1553-1554
- [19] Ruswandi.2013. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Cipta Pesona Sejahtera
- [20] Sarwono,W Sarlito.2013. *Psikologi Remaja*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- [20] Savanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Media
- [21] Sherline Pimenta dan Ravi Poovaiah. 2010. *On Defining Visual Narratives*. Industrial Design Centre : Indian Institute of Technology.
- [22] Sobur, Alex. 2014. *Komunikasi Naratif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [23] Supriyono, Rachmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Alfabeta