

PERANCANGAN KOMIK
PANDUAN PENULISAN TUGAS AKHIR

Doddy Pratondo, Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif-Universitas Telkom
Bandung

ABSTRACT

Require to make and prepare a final assignment report with the different provision depend on university it applied. The final assignment must be based on the results of research that can be applied to solve a problem. Students have its own difficulties to execute final assignment report, which is the base of the final assignment project. The problem can be solved by the guidebook, guide books are very helpful but the guidebook that shaped textbooks can be very boring to read it every time. So shaped textbook can be changed to other media that can much fun to read, like Comic book.

The final assignment is going too learned to college student with a form of comic book in order to attract them to start doing their works. Final assignment guidebook will be established in an action, science fiction-themed comic books. it will be fun and exciting to read any time and it will be provide with information to make a final assignment report.

Reading this comic can be add to daily activities during final assignment schedule, learning the final project with this comic book can be more interesting and easy to understand.

Keywords: *COMIC, FINALASSIGNMENT, GUIDE*

Pendahuluan

Pada akhir sebuah studi program pencapaian gelar Sarjana Mahasiswa, diwajibkan mengerjakan dan penyusunan sebuah laporan tugas akhir dengan ketentuan setiap universitas yang berbeda-beda. Tugas akhir atau yang biasa disebut TA adalah sebuah karya ilmiah yang di buat seorang mahasiswa yang didasarkan hasil penelitian sebuah masalah yang dilakukan secara seksama dengan adanya bimbingan dari dosen yang bertugas membimbing dalam penulisan maupun dalam proses pengertian tentang tugas akhir tersebut.

Adanya sebuah buku panduan yang menjelaskan perihal penulisan laporan tugas akhir merupakan sebuah penyelesaian masalah yang sangat membantu dalam sebuah pengerjaan tugas akhir atau skripsi. Walaupun pengerjaan yang berbeda-beda setiap universitas, tetapi tetap memiliki satu bentuk umum yang sama dari mulai pengambilan topik hingga melakukan sidang tugas akhir, jadi sebuah buku panduan tugas akhir yang lengkap sangatlah membantu mahasiswa. Dengan bantuan komunikasi visual, buku panduan penulisan tugas akhir dapat dikemas kembali menjadi bentuk yang lebih menarik dengan mengubah bentuk buku panduan penulisan menjadi sebuah komik. dengan unsur-unsur visual yang terdapat di dalam komik, sehingga terjadinya komunikasi antara pesan yang disampaikan dari pembuat komik kepada pembaca lebih mudah tersampaikan. Jadi komik dapat dijadikan sebuah media penyampaian informasi mengenai cara penulisan tugas akhir untuk mahasiswa

Dengan adanya komik panduan penulisan tugas akhir diharapkan dapat mempermudah dalam pengerjaan tugas akhir diakrenakan komik panduan ini akan mengulas secara lengkap semua tata cara penulisan laporan tugas akhir, dengan menambahkan cara-cara tersebut kedalam cerita dan gambar yang menarik.

Permasalahan

Permasalahan yang ditemukan antara lain, bentuk buku panduan tugas akhir yang dapat dibuat lebih menarik dan juga mengubah proses penyampaian pesan buku panduan tugas akhir menjadi melalui cara visual.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat buku panduan penulisan tugas akhir yang menarik bagi pembaca ? dan bagaimana cara penyampaian buku panduan? penulisan tugas akhir dengan media lain

Pengumpulan Data dan Analisis

Cara pengumpulan data yang dilakukan antara lain :

1. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah melakukan beberapa observasi terhadap buku-buku panduan tugas akhir yang ada di pusat-pusat penjualan buku di kota Bandung, dengan pengamatan ini penyusun dapat mengetahui bentuk buku-buku yang sudah ada dan bagaimana desain buku yang ada. Penyusun juga akan mengetahui buku pesaing dan buku referensi dengan menggunakan metode ini. Penyusun juga akan melakukan beberapa

observasi terhadap mahasiswa yang sedang melakukan tugas akhir.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka lebih di fokuskan kepada teori-teori dasar dalam pengerjaan penelitian yang akan menopang dalam pembuatan komik panduan tugas akhir, bagaimana desain yang diterapkan, bagaimana karakter yang digunakan, bagaimana tugas akhir yang baik dan benar dan sebagainya

3. Wawancara

Penyusun akan melakukan wawancara kepada editor perihal standar komik yang akan diterbitkan M&C komik Kompas Gramedia

5. Analisis

Teknik ini dipergunakan untuk membandingkan, menjabarkan secara detail suatu permasalahan untuk dapat mencari solusi yang baik. Dalam pembuatan tugas ini peneliti akan melakukan matriks perbandingan antar produk yang sudah ada, dari mulai bentuk hingga konten yang terdapat di dalam buku.

Tinjauan Teori

Visual Story telling

pada permulaan gambaran dan penulisan dari sebuah cerita dipengaruhi oleh batasan-batasan dari media. Hal tersebut sebenarnya mendikte jangkauan dari sebuah cerita dan kedalaman dari penceritaannya. Ini yang menjadi alasan bahwa cerita dan alur yang sederhana, aksi yang jelas telah lama mendominasi literatur buku komik. Pemilihan dari sebuah cerita dan

penceritaannya, menjadi subjek bagi batasan-batasan dari ruang, keahlian dari seniman dan teknologi

Eisner (1985: 127-130),

Teori komik

Seperti yang tertulis dalam buku “*How To Make Comics*” karya Hikmat Dharmawan (Seorang peneliti budaya populer dan budaya visual), komik adalah *medium* bercerita atau berekspresi dengan bahasa gambar yang tersusun. Jadi gambar dengan sifat yang sekuensial dapat di katakan sebagai komik, Pemberian efek filmis yang membuat gerakan komik layaknya gerakan dalam film, dapat di lakukan dengan menekankan unsur gerak pada komik daripada unsur narasi. Unsur gerak filmis ini dapat dengan mudah tertangkap dengan jelas dengan bantuan panil yang diibaratkan sebagai frame dalam sebuah pembuatan film. Gerak-gerak atau *gesture* yang ditunjukkan setiap gambar juga dapat memberikan kesan filmis dalam komik. Memberikan kesan sekuensial yang baik pada gambar akan memberikan gambaran yang lebih jelas terhadap pembaca. Hikmat dharmawan (2012)

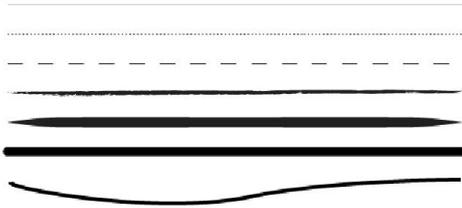
Gambar/ ilustrasi

Menurut buku “*Teach Yourself Drawing*” karya Robin Capon Sebuah gambar memiliki bahasa yang di sebut “*language of drawing*” dan yang terdiri dari :

Line

garis yang membantu dalam pembuatan bentuk dari sketsa, garis juga dapat memberikan kesan 3 dimensi, garis

juga berguna dalam pengukuran posisi pada gambar, skala, dan komposisi



Gambar 1.1 Contoh garis atau line
(Sumber: www.sitepoint.com)

Tone

Pemberian *tone* pada gambar dapat membantu dalam pengerjaan gambar 3 dimensi, pemberian *tone* pada gambar dapat memberikan efek ruang atau bervolume pada gambar

Denman Ross nine step value scale		
Value	Sample	Value Name
1		white
2		high light
3		light
4		low light
5		midvalue
6		high dark
7		dark
8		low dark
9		black

Gambar 1.2 contoh *tone*
(Sumber Denman Ross : 1907)

Colour

Penerjemahan ekspresi dalam kekuatan warna yang akan diterapkan pada gambar, oleh *creator* gambar tersebut.

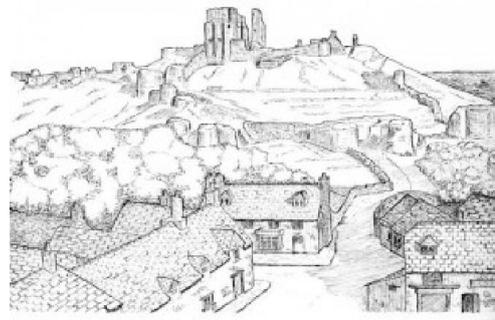


Gambar 1.3 Colour Wheel

(Sumber :Seni mengatur Komposisi warna digital,2013:33)

Texture

Dengan *texture*, gambar akan lebih memberikan kesan realistis atau sama dengan aslinya dan akan memberikan nilai sentuh pada karya.



Gambar 1.4 Contoh tekstur (sumber : westhoughtonartgroup.com)

Ke empat hal tersebut merupakan tahap dasar yang diperlukan dalam pembuatan gambar pada umumnya. Ilustrasi merupakan sebuah *visualisasi* dari suatu tulisan yang dapat berupa sketsa, lukisan, vector *graphic*, foto,

atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan pada penjelasan tulisan daripada bentuk. dan berfungsi dalam menjelaskan teks dengan bantuan *visualisasi* ilustrasi dapat dibagi menjadi 4 gaya

Sketsa :Gaya penggambaran karakter atau suasana yang menggunakan goresan-goresan tangan secara spontan

Realis :Gaya penggambaran secara nyata dari segi proporsi, warna, dan komposisi

Vector :Gaya penggambaran dengan menggunakan *path* yang diberikan volume dalam bentuk basis garis

Cartoon :Gaya penggabungan antara gaya realis dengan gaya sketsa menjadikan gaya gambar yang lebih ringan dan mudah dimengerti

Warna

Warna dapat didefinisikan menjadi 2 yang pertama secara obyektif/fisik warna sebagai sifat cahaya yang dipancarkan dan definisi secara subyektif/psikologis warna dapat dikatakan sebagai pengalaman indra pengelihatan, warna dapat dikelompokkan menjadi 3 dimensi warna yaitu :

HUE

Komponen yang dapat membedakan karakteristik warna yang satu dengan yang lain seperti warna *primer*, warna *sekunder*, warna *tersier*, dan warna *kuarter*

VALUE

Value adalah tingkat derajat terang dan gelapnya suatu warna. dimensi ini akan memberikan suatu gambar nilai tua atau muda dan tingkat jarak suatu gambar “dimensi”

CHROMA/kroma

Kroma yang dalam bahasa indonesai merupakan suatu derajat kecerahan suatu warna. semakin tinggi suatu intensitas sebuah warna maka warna akan semakin cerah dan sebaliknya.

Tipografi

Tipografi adalah suatu proses untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak adi kusianto (2007, pengantar desain komunikasi *visual*). Sesuai dengan yang dikatakan oleh Sihombing, Danton (2003 : 2) huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara *visual*. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetik. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut Tipografi

Data Khalayak Sasaran

Geografis : Pengguna Mahasiswa strata 1 yang sedang melaksanakan tugas akhir

Demografis : Pengguna dengan jenis kelamin pria dan wanita

Data

Publisher M&C

M & C ! Komik adalah penerbit komik di bawah *Books Publishing Division of Kompas Gramedia Group*, perusahaan penerbitan terbesar di Indonesia. Kelompok Kompas Gramedia mulai usaha fokus di media cetak. Dalam perkembangannya, perusahaan telah berkembang menjadi sebuah kelompok usaha dengan berbagai divisi

Tugas Akhir

Pembuatan karya akhir dari hasil penelitian yang dilakukan mahasiswa demi mendapatkan gelar sarjana, yang wajib dilaksanakan oleh setiap mahasiswa S1 sebuah program studi pada semester akhir dari masa kuliah. Tugas akhir merupakan mata kuliah tahap akhir dari proses pembelajaran, yang merupakan kulminasi atau puncak dari semua kemampuan kognitif, afektif, dan motorik mahasiswa.

Isi Tugas Akhir Bab 1 Pendahuluan

1. Latar belakang masalah
2. Permasalahan
3. Ruang lingkup
4. Tujuan Perancangan;
5. cara pengumpulan data dan analisis;
6. Kerangka Perancangan

7. Pembabakan

Bab 2 Dasar pemikiran

Menjelaskan dasar pemikiran dari teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk merancang

Bab 3 Data dan Analisis Masalah

1. Data

Data yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir seperti data institusi pemberi proyek data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis, data hasil observasi

2. Analisis

Dengan penggunaan matriks atau tabel, analisis SWOT, analisis sebab akibat, analisis perbandingan, atau cara yang lainnya untuk menghasilkan konsep perancangan

Bab 4 konsep dan hasil perancangan

1. Konsep;

konsep apa saja yang dipakai dalam pembuatan tugas akhir dari mulai konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan konsep bisnis,

Hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media

Bab 5 Penutup

Berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang

Penulisan Tugas Akhir

Penulisan tugas akhir dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian awal, isi, dan akhir.

Bagian awal

Bagian awal Tugas Akhir terdiri atas

1. Halaman sampul/judul
2. Halaman pengesahan
3. Halaman pernyataan
4. Kata pengantar
5. *Abstrak*
6. Daftar isi
7. Daftar table
8. Daftar gambar

Halaman sampul; sebagai halaman terdepan yang harus dibaca dari suatu karya ilmiah, Halaman sampul harus dapat memberikan informasi singkat, jelas dan tidak bermakana ganda kepada pembaca tentang karya ilmiah tersebut yang berupa judul, jenis karya ilmiah, identitas penulis, institusi dan tahun pengesahan.

Halaman pengesahan; halaman pengesahan berfungsi untuk menjamin legalitas karya ilmiah atau pernyataan tentang penerimannya, tugas akhir oleh institusi penulis.

Halaman Pernyataan; Halaman yang berisi pernyataan tertulis dari sang penulis bahwa tugas akhir yang disusun adalah hasil karya sendiri dan ditulis mengikuti kaidah penulisan ilmiah.

Kata pengantar; halaman ini memuat pengantar singkat atas karya ilmiah, dan memuat ucapan terima kasih atau penghargaan kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir.

Abstrak; merupakan halaman yang berisi ikhtisar suatu tugas akhir yang memuat permasalahan, tujuan, metode penelitian, hasil, dan kesimpulan. *Abstrak* dibuat untuk memudahkan pembaca mengerti secara cepat isi tugas akhir untuk memutuskan apakah perlu membaca lebih lanjut atau tidak.

Daftar isi; memuat semua bagian tulisan berdasarkan subjudul dengan nomor halaman masing-masing. Hampir sama dengan daftar gambar dan table yang berisi semua gambar maupun tabel yang ada di dalam laporan tugas akhir.

Bagian isi

Isi tugas akhir disampaikan dalam sejumlah bab, dari mulai bab 1 yang berisi permasalahan hingga bab 5 yang berisi kesimpulan

Bagian Akhir

Bagian akhir dari sebuah tugas akhir dapat dibagi lagi menjadi 2 bagian yaitu daftar pustaka/*referensi* dan daftar lampiran.

Daftar pustaka merupakan daftar bacaan yang menjadi sumber, atau referensi atau acuan dan dasar penulisan tugas akhir. Daftar referensi ini dapat berisi buku, artikel jurnal, majalah atau surat kabar, wawancara, dan sebagainya. Sedangkan

lampiran merupakan data atau pelengkap atau hasil olahan yang menunjang penulisan tugas akhir, tetapi tidak di lampirkan dalam isi tugas akhir.

Analisis

Produk sejenis

Science comic Sejarah Bumi



gambar1.5 *Science comic Sejarah Bumi*
sumber pribadi

Informasi Komik:

Penulis : Kim Deok Hee

Judul : Science Komik

No. ISBN : 978-602-02-3443-3

Penerbit : Elex Media Komputindo

Terbit : Mei 2014

Jumlah Halaman : 184

Buku ini memperlihatkan sejarah bumi yang mengalami perkembangan zaman dari Zaman Prakambrium, Zaman Paleozoikum, Zaman Mesozoikum, Zaman Kenozoikum, dan setelah itu kelahirna manusia pertama melalui perjalanan waktu ke masa lalu. Kita juga bisa melihat sejarah bumidan organisme dalam jumlah banyaky yang mengalami evolusi dan kemudian punah.dan dengan mengetahui masa lalu bumi kita bisa memikirkan cara

untuk melestarikannya serta melihat gambaran bumi di masa depan

Menyelidiki Metode Ilmiah bersama Max Atom



gambar1.6 Menyelidiki Metode Ilmiah
bersama Max Atom

sumber pribadi

Informasi Komik:

Penulis :Donald B. lemke

Judul : menyelidiki metode ilmiah bersama MAX ATOM

No. ISBN 979-798-851-1

Penerbit :Bhuana Ilmu Populer

Terbit : 2008

Jumlah Halaman : 32

Sebuah buku yang memberikan gambaran mengenai cara kerja ilmiah dari metodologi penelitian ilmiah yang dibuat dalam bentuk komik. Berisi tentang sorang pengamat bernama Max Atom yang akan mencari data untuk bangunan penampungan sungai di kota yang harus diperbaiki

Konsep Perancangan

Konsep Komunikasi

Penulis bertujuan untuk mengenalkan dan memberi wawasan tentang Penulisan Tugas akhir dengan cara yang mudah dimengerti. Konsep yang digunakan oleh penulis adalah “ Buku panduan penulisan tugas akhir Yang Mudah Dimengerti dan imajinatif ”. Penulis berharap dengan dibuatnya komik ini dapat menambah wawasan pembaca juga dapat menjadi barang koleksi yang bermanfaat.

Sasaran Komunikasi

Setelah membaca komik ini pembaca diharapkan dapat menulis laporan tugas akhir dengan benar dan menyenangkan

Konsep kreatif

“ Tugas Akhir di Masa Depan ”

penulis ingin mengangkat tema penulisan tugas akhir ini ke arah yang lebih kreatif yaitu dengan mengubah media tempat penyaluran ilmu penulisan ini yang awalnya adalah sebuah buku teks menjadi sebuah buku komik bergambar yang seru dan nyaman untuk dibaca berulang-ulang.

Dengan menggunakan konsep “Tugas Akhir di Masa Depan “ penulis akan membuat sebuah komik dengan tema masa depan yang moderen, dengan isi sebuah panduan penulisan tugas akhir yang imajinatif. Membuat sebuah komik yang menyenangkan dan imajinatif, penulis akan merancang sebuah karakter fiktif yang dapat

mengajak pembaca larut dalam cerita dan penjelasan tentang panduan penulisan yang akan diajarkan tanpa merasa bosan dalam membaca. Sesuai dengan konsep penulis akan membuat cerita yang bertemakan masa depan dimana adanya robot, mesin, dan banyak sentuhan digital.

Konsep pesan

penyampaian pesan edukasi melalui media komik tentang wawasan dalam penulisan tugas akhir mahasiswa tingkat akhir strata 1 dengan komik ini menggunakan pendekatan imajiner dengan cara penggunaan cerita pada komik yang menceritakan tentang seorang mahasiswa yang kesulitan dalam pengerjaan tugas akhir, dan tanpa mengurangi informasi tentang tugas akhir yang disampaikan. Dengan penggambaran karakter dan seting tempat yang tidak berlebihan secara detail untuk memudahkan pembaca tetap dapat menerima informasi yang disampaikan dalam komik.

Konsep Media

Sesuai dengan target mahasiswa yang sedang mengerjakan Tugas Akhir, menggunakan sebuah media yang dapat bercerita secara imajinatif seperti komik merupakan bentuk buku dapat dijadikan hiburan pengerjaan tugas akhir

Berikut perencanaan media buku :

- A. Ukuran buku B5
- B. Tebal halaman perchapter kurang lebih 24 halaman (12 lembar)

- C. Jenis kertas sampul *artpapper*
- D. Jenis kertas halaman isi *mate*
- E. Teknik penjilidan lem *blok*
- F. Cetak hitam putih

Konsep Bisnis

Segmenting

komik ini akan di tetapkan pada tingkat kelas B hingga kelas A yaitu dari mulai dari ekonomi menengah hingga golongan atas

Geografis akan di pasarkan di toko-toko buku di Jawa Barat terutama di kota Bandung

Demografis :komik akan di pasarkan kepada mahasiswa-mahasiswa tingkat akhir yang sedang melaksanakan tugas akhir pria maupaun wanita.

Psikografis :komik akan di pasarkan kepada mahasiswa yang sedang sibuk tugas akhir dan membutuhkan informasi dan hiburan

Targeting

Komik ini akan di targetkan dipasarkan di toko-toko buku besar seperti Gramedia di kota bandung

Positioning

Penempatan komik panduan tugas akhir sebagai komik yang memberikan pengaruh dalam hal pengetahuan dan motivasi kepada mahasiswa yang sedang melakukan tugas akhir.

Konsep Visual Ilustrasi

Penggunaan gaya ilustrasi bergaya gambar manga, penggunaan gaya gambar manga dikarenakan penggambaran ini mudah diterima masyarakat di indonesia dan lebih memiliki pendekatan tersendiri terhadap pembaca,

Pembuatan gambar pada komik mengacu pada referensi artis yang dimiliki oleh penulis

Warna

Penggunaan warna hitam putih atau *Greyscale* memberikan fokus yang jelas terhadap pembaca agar tidak lelah dalam melihat komik tersebut.terdapat 2 bagian pewarnaan pada komik yaitu bagian isi komik dan kover komik yang berwarna

Tipografi

Tipografi penggunaan *font ANIMEACE* dengan ukuran huruf antara 12 hingga 15 *point*. *Font* yang didesain khusus untuk menambah nilai pada unsur cerita, Penggunaan *Font Whoopass* dengan ukuran antara 16 hingga 20 pada judul atau subjudul dan penggunaan *Font Badaboom* pada efek komik memberikan kesan kejutan dan suasana

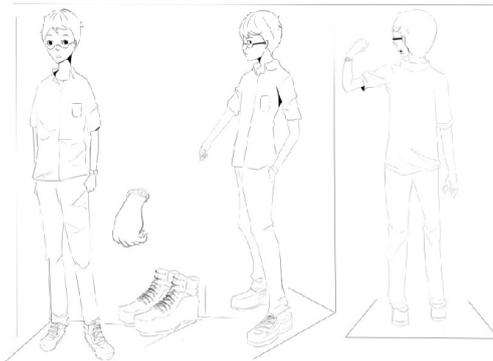
WHOOASH
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNCP
QRSTUVWXYZ ANIMEACE
1234567890
ABCDEFGHIJKLMNCP
QRSTUVWXYZ

BADABOOM
ABCDEFGHIJKLMNCPQ
RSTUVWXYZ

Gambar 1.7 jenis font yang dipakai sumber pribadi

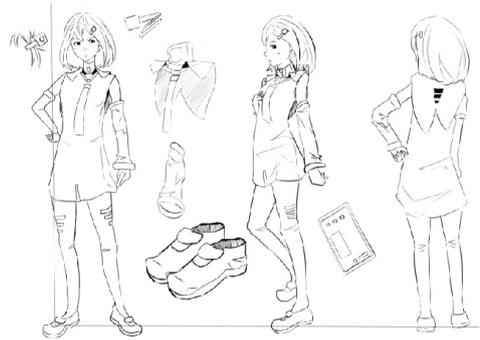
Karakter Komik

Terdiri dari 2 orang karakter yang bernama Jaka dengan robot yang membantu nya dalam penulisan tugas akhir



Gambar 1.8 karakter Jaka

Sumber pribadi

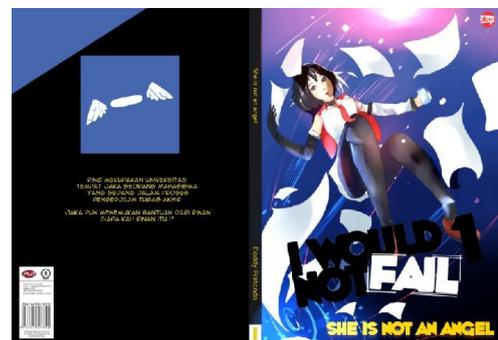
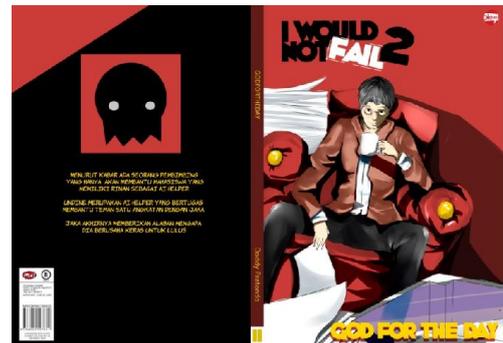


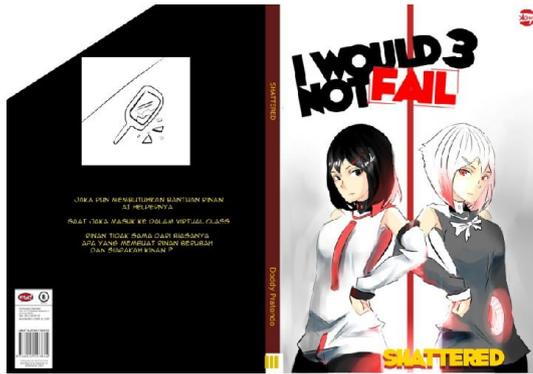
Gambar 1.9 karakter Rinan

Sumber pribadi

Cover

Setelah melalui beberapa tahap pengerjaan mulai dari pembuatan *storyline* dan *storyboard*, desain karakter, sketsa dan *outlining* serta mengaplikasikan teks dan tipografi



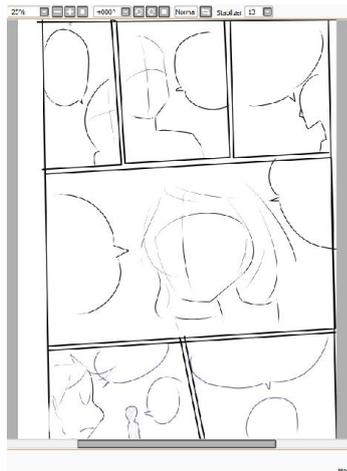


Gambar 1.10 Contoh gambar sampul volume 1,2,3

Komik

Proses pembuatan komik

Sketsa

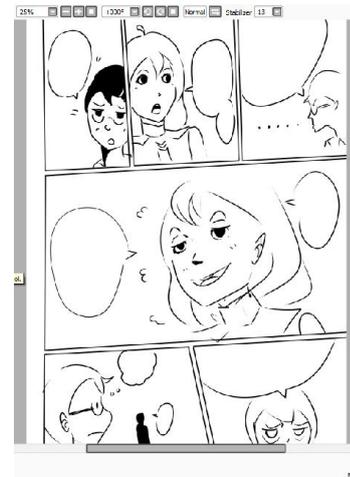


Gambar 1.11 Gambar sketsa komik

sumber pribadi

Dimulai dengan penggambaran sketsa komik dari mulai panil yang digunakan hingga peletakan dan pose karakter dalam percakapan, tidak lupa penempatan balon kata agar tidak mengganggu gambar

Outline



Gambar 1.12 Pembetulan dan lining sketsa komik

Sumber pribadi

penggambaran tiap karakter dengan panil yang telah dirapihkan

Tone



Gambar 1.13 pemberian *Tone* pada komik

Sumber pribadi

Setelah gambar dirasa telah bagus dan rapih selanjutnya pemberian tone warna dari rambut hingga efek yang diberikan pada gambar agar gambar lebih hidup

Penutup

Perancangan tugas akhir ini dibuat untuk memperkenalkan bagaimana cara penulisan sebuah tugas akhir dengan benar dan dengan menggunakan cara yang menarik, dengan memanfaatkan media komik.

Diharapkan adanya penelitian lanjut tentang tugas akhir ini, sehingga dapat bermanfaat bagi mahasiswa lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Eisner, Will. (2001). *Comics and Sequential Art*, Florida: Poor House Press
- McCloud, Scott. (2006). *Making Comics*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. Massachusetts: Tundra Publishing
- Soewiginjo, Santoso. (2013). *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital*. Yogyakarta: Taka Publisher
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Media
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika
- Darmawan, Hikmat . (2012). *How To Make Comic menurut para master komik dunia*. Jakarta: Plotpoint Publishing
- Damayanti, Deni. (2013). *Panduan Lengkap Menyusun Proposal, Skripsi, Tesis, Disertasi*. Yogyakarta: Araska
- Rozak, Abdul. (2014). *Sukses Menyusun Skripsi*. Bandung: CV Graha mulia Utama
- Lemke, Donald B. (2008). *Menyelidiki Metode Ilmiah bersama Max Atom*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Komputer
- Kim Deok Hee. (2014). *Science Hap Sejarah Bumi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Rustan, Suriyanto. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT gramedia Pustaka Utama
- Damajanti, Irma. (2006). *Psikologi Semi*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama
- Apriyatno, Veri. (2010). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawan Pusta
- Sumber lain
- <http://www.uny.ac.id/akademik/tugas-akhir>
- <http://arjunabelajar.blogspot.com/2011/03/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>
- <http://shilomediaart-toili.blogspot.com/2013/05/pengertian-metode-observasi-definisi.html>

<http://p4mristkipgrisda.wordpress.com/2011/04/20/wawancara-portofolio-walkthrough/>

<http://dgi-indonesia.com/buku-desain-komunikasi-visual-terpadu/>

<http://www.humblecomics.com/comics-edu/strengths.html>

<http://archive.org>

<http://www.anneahira.com/ilustrasi.htm>

<http://yahyakurniawan.net/buku/prosedur-menulis-buku-di-elex-media/>

<http://www.sitepoint.com/elements-of-design-the-line/>

<http://www.comicsreporter.com/index.php/resources/interviews/16984/>

<http://www.comicartfans.com/gallerypiece.asp?piece=618143>