



Perancangan Desain Karakter dalam Komik Strip Instagram untuk Edukasi Penyakit Asam Lambung pada Remaja

Erica Paramita Rahmadhanty^{1*}, Aninditya Daniar², Bayu Setiawan³

¹⁻³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email: 20052010023@student.upnjatim.ac.id¹, aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id², bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id³

*Penulis Korespondensi: 20052010023@student.upnjatim.ac.id

Abstrak. *Acid reflux disease is one of the most common diseases experienced by the public, especially in adolescents. The causes of this disease are generally due to psychological conditions, diet, sleep patterns, lifestyle and bacterial infections. However, the high number of cases of this disease is not accompanied by awareness and knowledge of the dangers and changes in a better lifestyle. In order to attract interest in knowing about acid reflux disease and invite to change a better lifestyle, education given in another and interesting form is an option. That's why the design of Instagram comic strips with the aim of education about stomach acid disease is carried out. In a comic, character is an important element needed so that the story and message delivery can be done effectively. This design uses descriptive qualitative and descriptive quantitative research methods to analyze data from interviews, questionnaires and literature. The stage is then continued by making design concepts and design results. From this design, it is hoped that the community, especially teenagers, can be more aware and more effective in conveying messages.*

Keywords: *Acid Reflux; Character Design; Comic Strip; Education; Teen.*

Abstrak. Penyakit asam lambung merupakan salah satu penyakit yang paling sering dialami oleh masyarakat, terutama pada remaja. Penyebab dari penyakit ini umumnya adalah karena keadaan psikologis, pola makan, pola tidur, gaya hidup hingga infeksi bakteri. Namun tingginya kasus penyakit ini tidak dibarengi dengan kesadaran dan pengetahuan akan bahaya serta perubahan gaya hidup yang lebih baik. Demi menarik minat untuk mengetahui tentang penyakit asam lambung dan mengajak untuk merubah gaya hidup yang lebih baik, pengedukasian yang diberikan dalam bentuk lain dan menarik menjadi sebuah pilihan. Karena itulah perancangan komik strip Instagram dengan tujuan untuk edukasi tentang penyakit asam lambung dilakukan. Dalam sebuah komik, karakter merupakan unsur penting yang dibutuhkan agar cerita dan penyampaian pesan dapat dilakukan secara efektif. Perancangan ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data hasil wawancara, kuisioner serta literatur. Tahapan kemudian dilanjutkan dengan membuat konsep perancangan dan hasil desain. Dari perancangan ini, diharapkan masyarakat terutama remaja dapat lebih aware dan menjaga kesehatan lambungnya sehingga angka kejadian penyakit ini dapat berkurang.

Kata Kunci: Asam Lambung; Desain Karakter; Edukasi; Komik Strip; Remaja.

1. LATAR BELAKANG

Asam lambung merupakan cairan asam yang diproduksi oleh lambung yang berfungsi sebagai pencerna protein. Penyakit asam lambung yang dikenal luas masyarakat adalah kondisi medis di mana produksi asam lambung mengalami peningkatan secara berlebihan hingga menyebabkan nyeri ulu hati, mual, muntah, dan gangguan pencernaan lain (Paputungan & Tomu, 2023). Dari data Kemenkes RI pada tahun 2019, penyakit asam lambung merupakan salah satu dari sepuluh penyakit dengan penderita terbanyak di Indonesia, dan angka kejadian gastritis pada beberapa daerah di Indonesia pun cukup tinggi dengan prevalensi 274.396 kasus dari 238.452.952 jiwa penduduk (Mustakim et al., 2022).

Tidak sejalan dengan tingginya angka terjadinya penyakit gastritis, pengetahuan dan pemahaman masyarakat terutama remaja tentang penyakit ini masih terbilang kurang. Hal ini

diketahui setelah dilakukan survei dengan cara pengisian kuisioner terhadap 145 responden dengan rentang usia 15-22 tahun, dimana 50% dari keseluruhan responden mengatakan tidak tahu dan ragu akan sebab dari penyakit asam lambung, dan dalam pertanyaan lain 56,7% responden tidak tahu dan ragu dengan bahaya dari penyakit asam lambung.

Minimnya edukasi serta pengetahuan tentang penyakit ini akan berpotensi menambah dan memperburuk kondisi penderita asam lambung di Indonesia. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk memberikan edukasi pada masyarakat guna meningkatkan kesadaran terhadap bahaya dari penyakit asam lambung, khususnya pada remaja yang menurut hasil wawancara dengan dr. Ita Nur Kamilah (kepala dari klinik Pratama Watutulis) merupakan golongan yang paling sering terkena penyakit asam lambung.

Dalam upaya untuk mengedukasi remaja terhadap risiko dari penyakit asam lambung, diperlukan sarana komunikasi media yang efektif dan efisien untuk menghubungkan target audiens dengan informasi yang hendak disampaikan. Media komunikasi tersebut adalah media sosial Instagram. Instagram dipilih karena media sosial tersebut adalah yang paling banyak digunakan oleh target audiens menurut hasil dari analisis data kuesioner yang sebelumnya telah dilakukan.

Selanjutnya media yang dinilai dapat menjadi sarana presentasi yang mampu menyampaikan pesan edukasi, mendapatkan atensi dari audiens dan membuat pesan tersebut dapat diingat oleh audiens adalah media komik strip. Komik strip merupakan salah satu pilihan dalam upaya melakukan kegiatan komunikasi dan edukasi didalam dunia digital dengan menggunakan media sosial (Putra & Yasa, 2019).

Menurut Eko Saputro & Haryadi dalam (Rahmawati, 2023) komik strip merupakan jenis yang paling cocok digunakan untuk membuat media edukasi yang dimuat dalam media sosial Instagram karena tampilannya yang simple dan terdiri dari satu hingga empat panel. Tujuan dari tampilannya yang sederhana ini adalah untuk mempermudah membaca dan mengingat pesan yang disampaikan. Karakteristik komik strip ini dapat menyesuaikan dengan tingkat kepadatan aktivitas target audiens yang ingin dicapai dan kecenderungan short span attention yang audiens miliki ketika melihat sebuah postingan di media sosial. Diharapkan dengan komik strip ini audiens dapat lebih mudah mengakses edukasi yang ringkas dan ringan tentang penyakit asam lambung secara gratis, online, dan kapanpun yang mereka mau.

Membuat sebuah komik strip yang memiliki daya tarik tinggi terhadap audiens bukanlah hal yang mudah, selain mempertimbangkan plot cerita hingga penataan panel, desain karakter merupakan salah satu kunci penting dalam membuat alur komik menjadi lebih memorable, menyenangkan dan menarik. Desain karakter yang memiliki keunikan dan

menarik akan meninggalkan kesan kuat pada pembaca sehingga sangat berpengaruh bagi popularitas komik tersebut (Dewi & Julianto, 2022). Desain karakter yang kurang mendukung akan membuat plot cenderung sulit berjalan lancar. Karena itulah guna menciptakan komik strip edukasi tentang penyakit asam lambung yang menarik serta memorable untuk audiens diperlukan konsep perancangan desain karakter yang tepat, sesuai dengan minat audiens, serta sesuai dengan topik edukasi yang akan dibahas.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam perancangan ini adalah metode campuran kuantitatif dan kualitatif. Metode kombinasi kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang komprehensif, reliabel dan obyektif sehingga analisis yang diteliti dapat menjadi lebih kuat. Dalam pengumpulan data primer teknik yang dilakukan adalah dengan wawancara mendalam pada beberapa komikus strip Instagram, dokter umum, dan remaja penderita penyakit asam lambung, serta menyebarkan kuesioner kepada 145 target audiens remaja dengan rentang usia 15-22 tahun. Sedangkan pengumpulan data sekunder menggunakan data kepustakaan dari jurnal, buku, artikel, dan berita terkait.

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

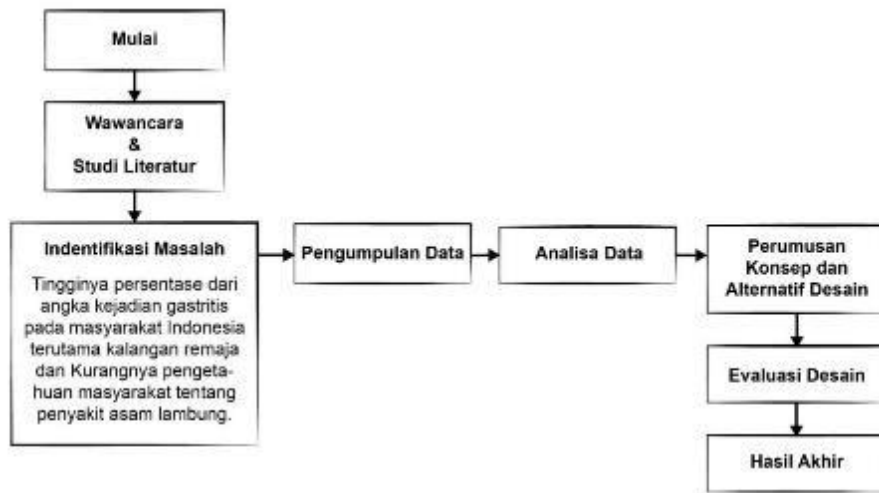
Hasil dari pengumpulan data primer adalah wawancara yang melibatkan lima narasumber yaitu empat sumber ahli, dan satu narasumber target audiens. Narasumber ahli diantaranya adalah komikus dari komik strip ‘Kartun Naung’ Nana Maulana, komikus dari komik strip ‘Sampahisasi’ Dhimas Bagus Maulana, komikus dari komik strip ‘Otoy Cihuy’ Toyib Widarto, Dokter serta kepala klinik Pratama Watutulis Dr. Ita Nur Kamilah. Wawancara kepada komikus dilakukan untuk mengetahui secara mendalam tentang teknis pembuatan komik strip serta desain karakter yang dapat menarik, menghibur sekaligus mengedukasi audiens. Wawancara kepada dokter dilakukan untuk mengambil data serta mengetahui secara mendalam tentang penyakit asam lambung. Wawancara kepada target audiens dilakukan kepada siswi SMA penderita penyakit asam lambung Nisrinaa Az Zahra. Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan dalam perancangan.

Hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner diperoleh melalui penyebaran google form pada 145 responden untuk mengetahui pengetahuan audiens tentang penyakit asam lambung, tingkat ketertarikan audiens dengan media yang digunakan, jenis gaya gambar karakter yang paling diminati, serta alternatif dari desain karakter yang paling disukai.

Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dengan menggunakan literatur jurnal, buku dan artikel sebagai sumber data dan teori pendukung yang berkaitan dengan perancangan. Data tersebut kemudian digunakan sebagai referensi dalam pembuatan seluruh konsep mulai dari desain karakter hingga komik strip.

Berikut merupakan bagan yang menunjukkan langkah dalam perancangan desain karakter komik strip edukasi tentang penyakit asam lambung.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan.

Dari observasi, hasil wawancara, serta riset data melalui sosial media, dapat ditemukan beberapa ciri khas sebagai berikut:

- Karakter remaja yang memiliki riwayat penyakit asam lambung cenderung menggunakan pakaian simple dengan model hijab yang sederhana. Remaja laki-laki yang pernah terkena penyakit asam lambung cenderung menggunakan pakaian simpel berwarna gelap, dan rambut yang kurang tertata rapi. Berdasarkan dari hasil analisis kuisisioner, remaja yang sering terkena penyakit maag cenderung sering stress, makan pedas dan kurang menjaga pola makannya.
- Karakter dengan personifikasi organ dalam akan mempertahankan bentuk ciri khas yang dimiliki dengan menambahkan unsur manusiawi seperti mata, mulut, hidung, tangan dan kaki. Warna yang digunakan untuk karakter lambung dan otak cenderung menggunakan warna merah muda yang merupakan warna khas dari organ dalam manusia

Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan untuk menganalisis data yang telah diperoleh adalah metode deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan metode analisis 5W+1H. Metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner yang telah

disebar dan mengolah data hasil wawancara. Analisis 5W + 1H ini digunakan untuk memecahkan permasalahan dan merumuskan ide atau informasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggunakan hasil dari analisis data sebelumnya, tahapan selanjutnya adalah merancang desain karakter untuk komik strip yang terdiri dari empat tahap perumusan konsep. Dimulai dari konsep keyword, konsep verbal, konsep media, dan konsep visual. Konsep-konsep ini merupakan acuan utama dalam membuat desain karakter tokoh-tokoh dalam komik strip edukasi penyakit asam lambung, dalam membuat keseluruhan media komik strip dan media pendukung lain. Setelah penentuan konsep, alternatif desain karakter akan dibuat dan ditentukan desain akhirnya melalui kuisioner yang disebarkan pada target audiens.

Perumusan Konsep

Konsep Keyword

Keyword merupakan bagian penting dalam pembuatan desain serta berfungsi sebagai karakteristik dan acuan dasar dalam desain. Berdasarkan hasil brainstorming dan analisa data yang telah dilakukan, kata kunci yang akan dijadikan sebagai rujukan utama dalam perancangan ini yaitu “Edukasi Ringan Melalui Hiburan”. Keyword “Edukasi Ringan Melalui Hiburan” ini memiliki makna yang berarti usaha untuk memunculkan kesadaran dan meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan, terutama organ lambung dengan mengambil pesan melalui visualisasi perancangan yang simple dan ringan, mengandung komedi, budaya populer, dan menarik

Konsep Verbal

Konsep verbal pada judul perancangan ini akan mengacu pada keyword “Edukasi Ringan Melalui Hiburan” yaitu “Komik Maagerin”. Maagerin berasal dari kombinasi kata “Maag” yang memiliki arti lambung dalam bahasa Belanda, dan “Mager” yang merupakan istilah populer dari singkatan “Malas Gerak” yang seringkali digunakan oleh masyarakat saat ini. Kata mager disini mewakili kebiasaan buruk dari remaja saat ini yang umumnya kurang menjaga gaya hidupnya. Judul “Komik Maagerin” tersebut mewakili dari isi keseluruhan cerita dimana akan menyampaikan pesan edukasi tentang penyakit asam lambung dengan bumbu humor. Selain untuk judul, “Komik Maagerin” juga akan digunakan sebagai username dari akun Instagram tempat mengunggah komik strip

Konsep Media

Konsep pada media terbagi menjadi media pendukung dan media utama. Media utama yang digunakan adalah komik strip edukasi digital yang diunggah dalam Instagram, sehingga

fitur dalam Instagram yang termasuk dalam media utama adalah foto profil, bio akun dan insta story. Media pendukung yang nantinya akan digunakan adalah merchandise seperti stiker digital, stiker cetak, gantungan kunci dan totebag.

Konsep Visual

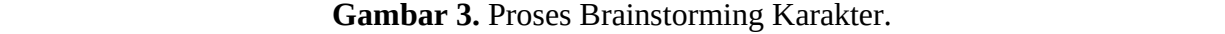
Gaya gambar yang digunakan dalam perancangan adalah Berdasarkan dari hasil analisis data kuesioner yang telah dilakukan sebelumnya, perancangan ini akan menggunakan kombinasi gaya gambar semi realis dan kartun. Karena cerita mengambil genre utama komedi, maka karakter akan digambarkan dengan lebih ekspresif. Untuk mebangun kesan relateable, latar dan properti yang digunakan akan mengambil referensi dari kehidupan nyata yang disederhanakan dalam gaya gambar semi realis dan kartun.

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna cerah dengan tone cenderung hangat seperti kuning, krem, coklat, oranye, merah, serta perpaduan ungu untuk mengimbangi warna, namun ke depannya tone warna juga akan menyesuaikan dengan latar suasana dari cerita. Pemilihan warna ini diambil berdasarkan dari hasil analisis data kuisisioner dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya, serta dari studi komparator karya komikus Adelia Maghfirare.



Gambar 2. Konsep Warna Palet Acuan.

Perancangan desain karakter komik strip Maagerin menggunakan hasil dari brainstorming dan referensi acuan karakter. Brainstorming sendiri merupakan metode kreatif yang digunakan untuk menghasilkan ide sebanyak-banyaknya dalam waktu yang cepat (Nurhadi et al., 2020). Dalam proses *brainstorming*, ide-ide yang didapatkan dikumpulkan dalam bentuk mindmapping untuk menguraikan karakter yang akan dimunculkan.

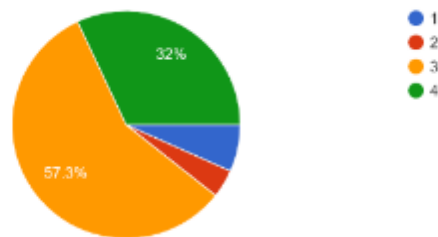


Hasil Desain Karakter

Lambung

Lambung merupakan karakter utama antropomorfis dari organ tubuh lambung dan memiliki penggambaran watak yang sensitif, menyebalkan, moodnya mudah berubah-ubah dan pekerja keras. Hal ini untuk mewakili keadaan organ lambung yang mudah dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti psikologis dan gaya hidup. Desain karakter lambung mengambil dari bentuk asli organ lambung yang menyerupai kantong sebagai ciri khas yang kemudian diberi karakteristik tubuh manusia seperti tangan, kaki, wajah, mata, hidung dan mulut.

Menurut anda, mana alternatif karakter yang paling cocok untuk Lambung? (tolong samakan style gambar lambung dengan otak. cth: jika suka denga...ng nomor 1, maka pilih desain otak nomor 1 juga)
150 responses



Gambar 4. Hasil Kuesioner Pemilihan Karakter Lambung.

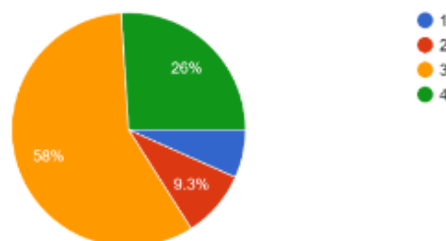


Gambar 5. Alternatif Desain dan Desain Terpilih Lambung.

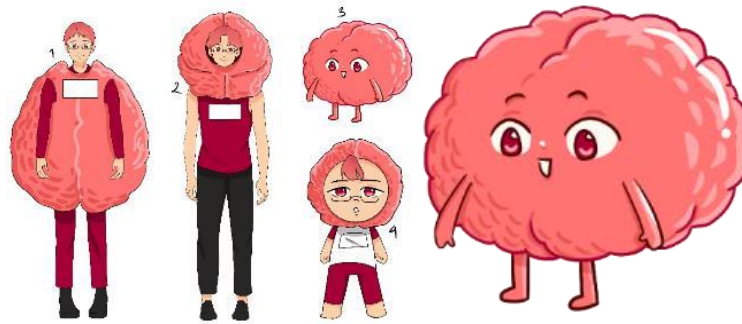
Otak

Otak merupakan karakter antropomorfis dari organ otak. Karakter otak memiliki karakteristik yang suka memerintah, tegas, pintar, dan tahu segala hal. Dalam komik Maagerin, Otak ada untuk memberikan penjelasan kepada audiens tentang fakta-fakta Lambung. Sama seperti lambung, Desain karakter Otak mengambil dari bentuk asli Otak manusia sebagai ciri khas yang kemudian juga diberi karakteristik tubuh manusia seperti tangan, kaki, wajah, mata, hidung dan mulut.

Menurut anda, mana alternatif karakter yang paling cocok untuk OTAK?
150 responses



Gambar 6. Hasil Kuesioner Pemilihan Karakter Otak.

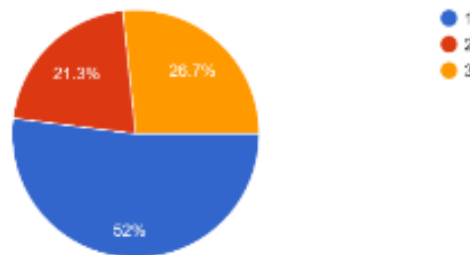


Gambar 7. Alternatif Desain dan Desain Terpilih Otak.

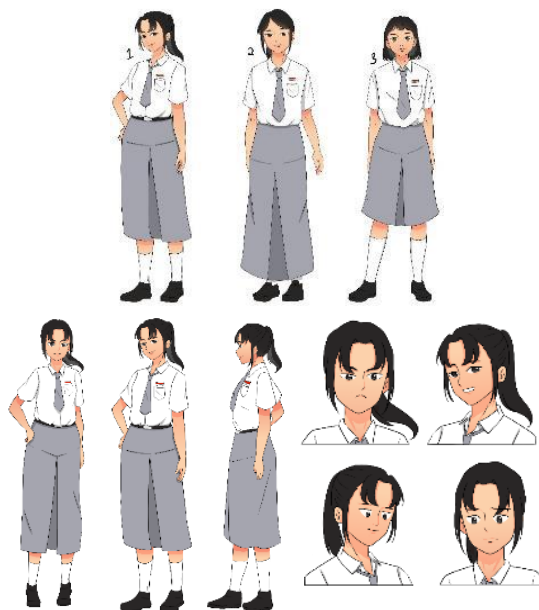
Mega

Mega merupakan karakter remaja perempuan SMA yang memiliki hobi kulineran dan sangat menyukai makanan pedas. Mega juga memiliki kebiasaan suka menunda makan dan lebih senang makan makanan instan. Desain karakter Mega mengambil dari siswi SMA pada umumnya, seperti seragam sekolah khas putih abu-abu dan gaya rambut yang sederhana. Mega memiliki sifat yang ceroboh, suka seenaknya sendiri, keras kepala dan sangat aktif. Karenanya karakter mega dibuat memiliki mimik wajah dan gestur yang penuh percaya diri dan santai.

Menurut anda, mana alternatif karakter yang paling cocok untuk MEGA?
150 responses



Gambar 8. Hasil Kuesioner Pemilihan Karakter Mega.



Gambar 9. Alternatif Desain dan Desain Terpilih Mega.

Adel

Adel merupakan karakter pendamping dalam komik strip Maagerin. Adel adalah mahasiswi semester 7 yang sedang dalam masa genting. Karakter Adel menggunakan pakaian khas mahasiswi pada umumnya yaitu kemeja atau outer, hijab dengan model lilit dan pasmina. Adel memiliki sifat yang humble, ramah, kalem, mudah stress dan overthinking. Dari sifat tersebut karakter Adel dibuat dengan pakaian yang rapi, bewarna kalem, dan ekspresinya lembut.



Gambar 10. Hasil Kuesioner Pemilihan Karakter Adel.

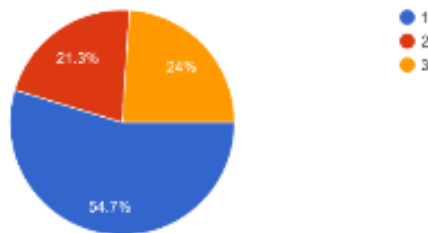


Gambar 11. Alternatif Desain dan Desain Terpilih Adel.

Gilang

Gilang merupakan karakter pendamping dalam komik komik strip Maagerin. Gilang merupakan mahasiswa semester 5 yang sedang sibuk-sibuknya. Gilang suka begadang, minum kopi, merokok dan langganan terkena penyakit asam lambung. Dari kebiasaan buruknya itu, desain karakter Gilang akan digambarkan memiliki raut wajah yang sedikit kusam dan memiliki kantung mata. Pakaian dari desain karakter Gilang diambil dari referensi foto mahasiswa dan moodboard yang sebelumnya telah dicantumkan.

Menurut anda, mana alternatif karakter yang paling cocok untuk GILANG?
150 responses



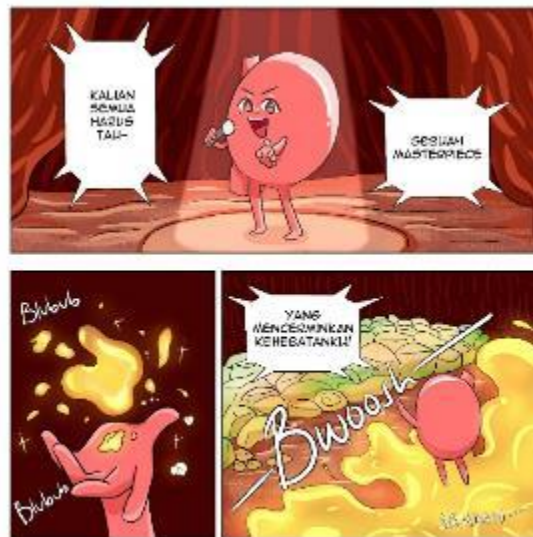
Gambar 12. Hasil Kuesioner Pemilihan Karakter Gilang.



Gambar 13. Alternatif Desain dan Desain Terpilih Gilang.

Implementasi Desain

Berikut merupakan contoh dari penerapan hasil desain karakter dalam komik strip “Maagerin”. Implementasi ini bertujuan untuk menampilkan bagaimana karakter digunakan dalam media komik strip.



Gambar 14. Implementasi Desain dalam Komik Strip.



Gambar 15. Implementasi Desain dalam Profile Picture Instagram.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa masyarakat terutama remaja usia 15-22 tahun kurang memiliki kesadaran dan pengetahuan tentang penyakit asam lambung meski pernah mengalaminya. Memberikan edukasi dan pengetahuan terhadap penyakit ini sangat penting supaya mereka mulai lebih menjaga gaya hidup sehat dan menurunkan resiko terkena penyakit asam lambung.

Desain karakter yang dihasilkan terdiri dari desain karakter yang menggunakan anthromorphisme sebagai ciri khas dan desain karakter yang menggunakan acuan dari target audiens sehingga relate dengan keadaan remaja saat ini. Kedua jenis desain karakter ini telah disesuaikan dengan khalayak sasaran, seperti pemilihan tema komedi, gaya gambar, serta beberapa rekomendasi yang telah digunakan sebagai acuan selama proses mendesain karakter. Harapan dari adanya perancangan ini adalah dapat mempermudah penangkapan materi edukasi tentang penyakit asam lambung pada target audiens sehingga lebih memperhatikan Kesehatan tubuhnya dan dapat mengurangi kemungkinan terjadinya penyakit asam lambung. Adapun rekomendasi dari perancangan dan pengembangan selanjutnya adalah pembuatan komik strip dan latar yang dikaji dan dianalisis berdasarkan referensi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kausar, L., Muslimah, S., Ruliyani, R., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2024). Analisis unsur intrinsik dalam komik Lookism karya Park Tae-Jun. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 249–260.
- Barkah, A., Agustiyani, I., Abdi, S., & Jakarta, N. (2021). Pengaruh pola makan dengan kejadian gastritis di Puskesmas Setu I. *Jurnal Antara Keperawatan*, 4(1). <https://doi.org/10.37063/antaraperawat.v4i1.462>
- Dewi, N. K. K., & Julianto, I. N. L. (2022). Perancangan desain karakter pada komik in game Rwa Bhineda: The World of Balance studi independen Agate. <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/view/6123>
- Kemp, S. (2023, February 9). Digital 2023: Indonesia. DataReportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia>
- Luthfi, A., Khairunnas, & Siregar, M. (2021). Pengaruh edukasi kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan pencegahan Covid-19 pada siswa SDN Peunaga Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat. *Jurnal Jurnakemas*.
- Misnawati, M. (2023). Melintasi batas-batas bahasa melalui diplomasi sastra dan budaya: Crossing language boundaries through literary and cultural diplomacy. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 185–193.
- Mustakim, Rimbawati, Y., & Wulandari, R. (2022). Pencegahan dan penanganan gastritis pada siswa Bintara Polda Sumatera Selatan. *Edukasi Masyarakat Sehat Sejahtera (EMaSS): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 38–42. <http://ejurnal.poltekkestasikmalaya.ac.id/index.php/EMaSS/index>
- Notoatmodjo, S. (2003). Pendidikan dan perilaku kesehatan. Rineka Cipta.
- Paputungan, F., & Tomu, F. (2023). Pemanfaatan explainer video: Topik meramu obat tradisional bahan kunyit untuk mengobati asam lambung. *Journal of Hulonthalo Service Society (JHSS)*, 1–7. <https://journals.ubmg.ac.id/index.php/JHSS/article/view/1276>

- Pritandhari, M. (2016). Penerapan komik strip sebagai media pembelajaran mata kuliah manajemen keuangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 4(2).
- Purqan Nur, M. (2021). Penerapan asuhan keperawatan keluarga pada pasien gastritis dalam pemenuhan kebutuhan rasa nyaman. *Alauddin Scientific Journal of Nursing*, 2(2), 75–83. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/asjn/article/view/20199>
- Putra, G., & Yasa, G. (2019). Komik sebagai sarana komunikasi promosi dalam media sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1). <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/nawalavisual>
- Rahmawati, A. (2023). Perancangan komik strip sebagai edukasi bahaya penyalahgunaan narkoba bagi remaja. *Universitas Selamat Sri*, 2(2).
- The Oxford Pocket Dictionary of Current English. (2018). Comic strip. *Encyclopedia.com*. <https://www.encyclopedia.com/humanities/dictionaries-thesauruses-pictures-and-press-releases/comic-strip>
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan desain karakter senjata tradisional untuk game visual novel berbasis PowerPoint. *Jurnal Barik*, 2(2), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>