

PERANCANGAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE BERGAYA KOMIK DENGAN JUDUL “ MENGENAL LEBIH DEKAT MADE BLEZ STUDIO BERSAMA MANSUR DAN MANKI” SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK MADE BLEZ STUDIO

I Komang Adi Surya Wirya Harta Merta¹, Ni Ketut Pande Sarjani, S.Ss., M.Sn², dan I Kadek Jayendra Dwi Putra, M.Sn³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: adisurya2302@gmail.com

Abstrak

Suatu perusahaan harus memiliki identitas yang digunakan untuk menunjukkan diri perusahaan kepada publik dan membedakannya dengan perusahaan lain. Salah satu cara untuk memperkenalkan perusahaan kepada publik yaitu dengan pembuatan *company profile*. Dalam melaksanakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, penulis mengambil program studi/proyek independen di sebuah perusahaan dibidang desain bernama Made Blez Studio yang berlokasi di Jalan Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Bali. Made Blez Studio merupakan studio kreatif yang bergerak di bidang desain grafis dan ilustrasi. Made Blez Studio didirikan oleh Made Yudhi Mahardika S,Sn pada tahun 2003. Dalam melaksanakan program studi/proyek independen penulis mengambil proyek pembuatan *company profile* bergaya komik untuk Made Blez Studio. *Company profile* bergaya komik ini mengambil konsep “*fun*”, dimana konsep ini sesuai dengan karakter dari karya-karya yang telah dibuat Made Blez Studio yaitu kartun. Pembuatan *company profile* untuk Made Blez Studio ini dikemas ke dalam bentuk komik dengan dengan tujuan untuk memberikan kesan unik dan membedakannya dari *company profile* yang lain. *Company profile* ini berisi ilustrasi karakter, suasana, dan cerita layaknya sebuah komik. Metode penciptaan yang digunakan oleh penulis dalam perancangan pembuatan *company profile* untuk Made Bles Studio ini yaitu eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Berdasarkan metode penciptaan tersebut, teknik pengumpulan data yang penulis gunakan pada program studi/proyek independen yaitu observasi, studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Adapun media yang digunakan sebagai *company profile* adalah media buku komik konvensional yang dapat dibaca dan disentuh langsung oleh indra manusia.

Kata Kunci: Made Blez Studio, *Company Profile*, Komik, Ilustrasi, Metode, Media

Abstract

A company must have an identity that is used to show itself to the public and distinguish it from other companies. One way to introduce the company to the public is by making a company profile. In implementing Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, the author took an independent study/project programme at a company in the design sector called Made Blez. independent study/project at a design company called Made Blez Studio, which is located at Jalan Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, South Denpasar, Bali. Made Blez Studio is a creative studio engaged in graphic design and illustration. Made Blez Studio was founded by Made Yudhi Mahardika S,Sn in 2003. In carrying out the independent study/project programme, the author took the project of making a comic-style company profile for Made Blez Studio. This comic-style company profile takes the concept of 'fun', where this concept is in accordance with the character of the works that Made Blez Studio has made, namely cartoons. The creation of a company profile for Made Blez Studio is packaged into a comic form with the aim of giving a unique impression and distinguishing it from other company profiles. This company profile contains character illustrations, atmosphere, and stories like a comic. The creation method used by the author in designing the company profile for Made Bles Studio is exploration, experimentation, and formation. Based on the method of creation, the data collection techniques that the author uses in the independent study/project programme are observation, literature study, interviews, and research. Independent study/project, namely observation, literature study, interviews, and documentation. The media used as a company profile is conventional comic book media that can be read and touched directly by the human senses.

Keywords: Made Blez Studio, Company Profile, Comic, Illustration, Method, Media

PENDAHULUAN

Company profile berasal dari kata yang memiliki pengertian yang berbeda tetapi saling terkait, yakni kata “*company*” dan “*profile*”, dimana kedua kata tersebut dapat diartikan berdasarkan kamus (Echols dan Shadily 1992;449). Menurut (Agustrijanto 2001;133), *company profile* atau profil perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku.

Dari pernyataan diatas menyimpulkan bahwa *company profile* adalah sebuah jati diri dari sebuah perusahaan atau gambaran umum. Umumnya *company profile* cenderung memuat konten yang menonjolkan keunggulan perusahaan tersebut dengan tujuan dapat menarik orang lain untuk melihatnya. *Company profile* dapat diterapkan ke dalam berbagai media seperti media cetak, website, video dan aplikasi. Manfaat dan peran sebuah *company profile* dalam suatu perusahaan cukup penting karena didalamnya dipaparkan visi-misi perusahaan dan juga citra dari profesionalitas perusahaan yang menjadi daya tarik yang ditawarkan kepada konsumen. Dengan media itu juga dapat dijadikan sarana presentasi untuk mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu berkunjung dan bertanya langsung. Dalam presentasinya, terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan dalam sebuah *company profile* yaitu unsur visual dan unsur desain. Unsur visual adalah tentang teks dan gambar apa saja yang pantas untuk dipajang dan disampaikan kepada pembaca sedangkan unsur desain adalah unsur pendukung mengenai bagaimana tata letak, *layout* dan penataan yang menarik sehingga dapat memikat konsumen yang membacanya. Desain yang terlalu monoton akan menurunkan minat baca konsumen karena tidak adanya kesan yang diperoleh setelah mendapatkan informasi dari media tersebut sehingga *company profile* harus didesain dan disusun sebaik mungkin isi dan kontennya.

Made Blez Studio yang berlokasi di Jl. Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Bali merupakan studio kreatif milik Made Yudhi Mahardika S, S.Sn. Made Blez Studio bergerak di bidang desain grafis dan ilustrasi. Made Blez Studio juga dikenal memiliki karakter komik yang diberi nama “Blelozz”. Karakter Blelozz aktif muncul diberbagai *platform* media sosial khususnya di Instagram. Blelozz memiliki ciri khas dalam kontennya yaitu mengangkat tentang sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan

masyarakat. Sebagai badan usaha yang bergerak di bidang industri kreatif, tentu saja memerlukan sebuah *company profile* yang tidak monoton dan sesuai dengan karakter dari Made Blez Studio yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada klien maupun calon klien tentang Made Blez Studio.

Pembuatan *company profile* di sebuah perusahaan kebanyakan memuat desain yang terlalu formal dan terlihat monoton. Dengan perancangan pembuatan *company profile* bergaya komik dengan judul “menjelajahi Made Blez Studio” sebagai media informasi untuk Made Blez Studio diharapkan dapat meningkatkan minat membaca dan ketertarikan untuk mengetahui lebih dalam mengenai Made Blez Studio dari klien maupun calon klien. Memanfaatkan karakter “Blelozz” sebagai tokoh utama dalam komik juga diharapkan agar mendongkrak popularitas karakter “Blelozz” sebagai bagian dari Made Blez Studio.

Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, berbentuk buku tersendiri, hingga dalam bentuk digital. Komik adalah media yang efektif dalam menyampaikan pesan.

Adanya program MBKM, mempersiapkan mahasiswa agar lebih siap dan dapat menyesuaikan diri dengan cepat ketika memasuki dunia kerja profesional, selain meningkatkan *softskill*, *hardskill*, dan menyiapkan mental serta fisik mahasiswa, ada banyak manfaat yang dapat dipetik dari program ini yaitu kesempatan belajar bidang ilmu baru di luar dari pembelajaran yang didapat di program studi (*prodi*), memperluas wawasan, penerapan, eksplorasi pengetahuan, pengalaman dan kemampuan di lapangan, serta menambah relasi mahasiswa. Dengan demikian, melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam serta berkontribusi dalam pengembangan dan perancangan *company profile* bergaya komik untuk Made Blez Studio. Selain itu, laporan ini diharapkan juga dapat membantu dalam mengasah dan mengembangkan *skill* penulis dalam dunia kerja yang sebenarnya.

METODE

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada studi/proyek independen yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Observasi adalah teknik mengumpulkan data sistematis terhadap objek penelitian yang terjadi secara langsung maupun tak langsung (Hardani et al., 2020). Observasi yang dilakukan yaitu observasi mengenai hal dan keunggulan apa saja yang dimiliki oleh Made Blez Studio. melalui hal tersebut nantinya akan ditentukan bagaimana desain *company profile* berbentuk komik yang akan dirancang pada kegiatan studi/proyek independen ini. Hal hal yang diobservasi yaitu mengenai sejarah dari Made Blez Studio, visi dan misi dari perusahaan, keunggulan yang dimiliki oleh Made Blez Studio, portofolio Made Blez Studio, gaya atau *art style* dari Made Blez Studio, dan program apa saja yang dilaksanakan di Made Blez Studio. Observasi ini dilakukan agar penulis bisa menyesuaikan karakteristik desain yang dimiliki dan juga referensi desain lain untuk tetap mengembangkan hasil dari studi/proyek independen ini.

b. Studi Pustaka

Kajian pustaka berfungsi sebagai dukungan, dan bukti ilmiah yang relevan dengan masalah yang akan diteliti. Kajian kepustakaan akan selalu berkaitan dengan kajian teoritis (Hardani et al., 2020). Studi kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh teori, pendapat ahli, serta membantu dalam penulisan laporan. Hasil studi pustaka nantinya akan digunakan untuk menyusun laporan akhir serta perancangan desain *company profile* dalam bentuk komik. Dalam hal ini akan di gunakan *e-book* serta jurnal online yang sesuai dengan pembahasan pada studi/proyek independen.

c. Metode Wawancara

Wawancara merupakan tanya jawab secara lisan antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung, sebuah wawancara terdiri dari pewawancara dan yang diwawancarai/narasumber (Hardani et al., 2020). Pada kegiatan studi/proyek independen ini dilakukan wawancara dengan *Founder* sekaligus *Manager* Made Blez Studio yaitu Bapak Made Yudhi Mahardika, S,Sn atau biasa dipanggil Pak Blez untuk mendapatkan informasi yang lebih jelas dan akurat mengenai Made Blez Studio sehingga nantinya *company profile* berbentuk komik untuk Made Blez Studio dapat di sesuaikan. Hasil dari wawancara

akan di jadikan pedoman dalam perancangan desain *company profile* Made Blez Studio.

d. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan data maupun informasi, baik dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar dalam bentuk laporan dan juga keterangan yang dapat membantu proses penelitian (Sugiyono, 2018). Pada studi/proyek independen dokumentasi dilakukan dengan cara pengambilan foto di Made Blez Studio, mengumpulkan dokumen secara online mengenai portofolio Made Blez Studio serta arsip- arsip lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), konsep adalah rancangan buram atau ide atau pengertian yang diabstrakan dari peristiwa konkret (mengandung berbagai istilah yang berbeda). Konsep dalam desain komunikasi visual adalah inti dari desain komunikasi visual. Konsep ini membentuk pesan yang disampaikan melalui elemen visual seperti gambar, teks, dan grafik. Pada kegiatan studi/proyek independen ini akan mengangkat konsep "*fun*". *Fun* dalam Bahasa Inggris sebagai kata sifat yang diartikan senang atau gembira. Pada konteks pembuatan *company profile* berbentuk komik, senang atau gembira ditujukan pada *company profile* yang dimana didalamnya terdapat sebuah alur cerita tentang Made Blez Studio. Karena *company profile* yang dibuat bergaya komik, maka tentu saja ada beberapa unsur-unsur komik yang terkandung seperti tokoh, dialog, alur cerita, latar cerita, serta tujuan akhir dari sebuah cerita. Konsep ini sejalan dengan karakteristik dari karya-karya Made Blez Studio dimana sebagian besar karya-karya yang dihasilkan memiliki *style* kartun. *Style* kartun ini memberikan kesan yang *fun* dan fleksibel yang dapat dilihat dari segi komposisi warna, alur cerita, bentuk, dan teks. Diharapkan ketika pembaca membaca *company profile* dari Made Blez Studio, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi tentang Made Blez Studio namun juga bisa mendapat kesan menyenangkan ketika membaca isi dari *company profile* bergaya komik ini sehingga *company profile* ini dapat diterima di semua kalangan. Secara keseluruhan konsep "*fun*" ini berupaya untuk memperkuat identitas visual yang dimiliki oleh Made Blez Studio.

Media company profile berbentuk komik

Company profile berbentuk komik dirancang berdasarkan konsep kartun agar dapat menonjolkan karakteristik dari Made Blez Studio. Perancangan alur cerita pada komik dibuat sederhana agar nantinya pembaca bisa fokus ke penjelasan mengenai Made Blez Studio. Pada bagian karakter/penokohan, terdapat beberapa karakter yaitu Blelozz, Tong, Pak Blez dan juga Mansur dan Manki. Mansur dan Manki sendiri adalah IP dari penulis yang dibuat dan dikolaborasi bersama IP dari Made Blez Studio. Gaya penggambaran komik ini dibagi menjadi 2 yaitu gaya *full cartoon* atau sepenuhnya ilustrasi kartun dan juga semi kartun.

Semi kartun dibuat dengan memadukan foto asli dan juga ilustrasi kartun. Karena ini adalah *company profile* yang berbentuk komik jadi tidak dibuat sepenuhnya ilustrasi kartun, tetapi ada juga foto asli dari suasana di Made Blez Studio yang kemudian disisipkan ilustrasi kartun. Hal ini bertujuan agar pembaca tidak kehilangan kesan asli dari suasana saat berada di Made Blez Studio dan juga ingin menonjolkan beberapa karya karya konvensional yang sudah dibuat oleh Pak Blez selaku *founder* dan *owner* Made Blez Studio. Untuk pewarnaan, IP dari Made Blez Studio yaitu Blelozz dan Tong menggunakan *tone* warna yang sudah ditetapkan oleh Pak Blez sendiri sementara untuk warna Mansur dan Manki menggunakan warna yang sudah penulis tetapkan begitupun dengan warna *background* maupun objek lainnya menggunakan warna yang sudah penulis tetapkan.

Pewarnaan dibuat sederhana dan tidak terlalu detail begitu juga dengan *outline* karena agar mempertahankan konsep kartun yang tidak realis. Isi dari komik ini sebagian besar menceritakan tentang Made Blez Studio mulai dari awal terbentuknya Made Blez Studio, visi misi studio, keunggulan studio, pengalaman studio dibidang desain dan ilustrasi, serta portfolio Made Blez Studio.

Tahap Penciptaan

Setelah menentukan konsep yang tepat untuk Made Blez Studio, maka tahap selanjutnya yaitu tahap penciptaan. Pada proses ini akan diuraikan tahapan proses penciptaan karya dalam kegiatan studi/proyek independen saat ini yaitu sebagai berikut :

Company profile berbentuk komik

Proses perancangan pembuatan *company profile*

berbentuk komik untuk Made Blez Studio melalui beberapa tahapan yaitu tahap *meeting*, tahap *brainstorming*, tahap pengumpulan data, dan tahap pembentukan karya. Pada pembentukan karya dibagi lagi menjadi beberapa tahapan yaitu sketsa karakter, pembuatan *storyboard*, pembuatan *inking*, pewarnaan, *finishing* gambar, penambahan teks, dan *layout* panel. Penjelasan lebih lanjut yaitu sebagai berikut :

a Tahap Meeting

Pada tahap ini penulis berdiskusi bersama Pak Blez selaku mentor di Made Blez Studio tentang proyek yang akan penulis angkat pada kegiatan studi/proyek independen semester 7 ini. Penulis mengajukan konsep dan tema proyek independen yang akan diangkat. Penulis juga menjelaskan bahwasannya proyek yang akan diangkat haruslah ada kaitan dan bermanfaat bagi Made Blez Studio agar sesuai dengan ketentuan kegiatan studi/proyek independen.

b. Tahap Brainstorming

Brainstorming adalah cara mengumpulkan gagasan atau ide untuk mencari solusi bersama dari suatu masalah yang dihadapi. Istilah ini dipopulerkan pada tahun 1941 oleh Alex Osborn, seorang *advertising executive* sebagai bentuk metode baru dalam mengembangkan suatu ide. Pada proyek yang akan diangkat, penulis melakukan *brainstorming* bersama mentor di studio. Membahas tentang judul cerita, alur cerita yang diangkat, perpaduan penokohan antar IP, dan lain lain. Pada tahap ini, semua ide dan saran dijadikan satu untuk menemukan kesimpulan tentang proyek yang akan diangkat. Hal ini penting dilakukan agar menjadi panduan yang pasti saat proses pembentukan karya.

c. Tahap Pengumpulan Data

Setelah melewati tahap *brainstorming*, maka tahap selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data. Pengumpulan data didapatkan dari berbagai sumber baik konvensional maupun digital. Pengumpulan data dapat berupa beberapa referensi untuk membuat gambar ilustrasi komik, pengambilan foto untuk keperluan aset pada komik, melakukan wawancara dengan Pak Blez selaku *founder* dan *owner* Made Blez Studio tentang Made Blez Studio. Pada tahap ini penulis juga membuat sebuah *moodboard* proyek yang akan diangkat. *Moodboard* adalah media yang berisi kumpulan referensi visual untuk membantu menciptakan suatu karya. *Moodboard* yang penulis buat ini



Table 4. Tahap pembuatan storyboard (sumber : Dokumen Pribadi)



Table 5. Tahap pembuatan storyboard (sumber : Dokumen Pribadi)

4. Tahap inking

Setelah proses sketsa dan pembuatan moodboard selesai dan telah disetujui oleh mentor, tahap selanjutnya yaitu *inking*. *Inking* yaitu proses penebalan garis dari sketsa yang telah dibuat dengan menggunakan *brush* yang tebal dan lebih solid agar garis kelihatan tegas dan pasti. Pada tahap ini penulis bisa mengembangkan kembali gambar yang dibuat pada tahap sketsa. Pada tahap ini, karena penulis menggunakan teknik *digital drawing* yaitu menggunakan *device ipad* dan *apple pencil*, *inking* yang dibuat harus tersambung satu sama lain, karena jika ada yang terputus pada proses pewarnaan warna akan bocor.

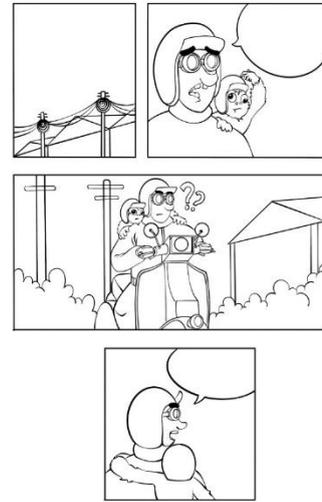


Table 6. Tahap inking (sumber : Dokumen Pribadi)

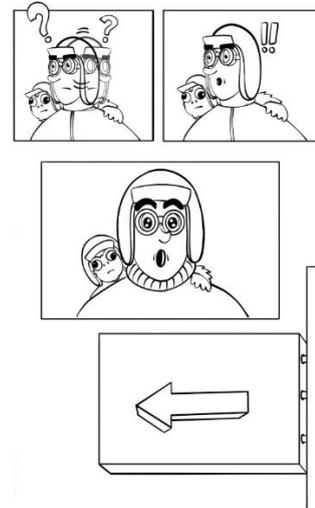


Table 7. Tahap inking (sumber : Dokumen Pribadi)

5. Tahap pewarnaan

Selanjutnya yaitu memberi warna pada gambar yang sudah selesai *diinking*. Untuk warna pada IP dari Made Blez Studio yaitu Blelozz dan Tong menggunakan *tone* warna yang sudah ditetapkan oleh Pak Blez, penulis hanya menentukan warna karakter Mansur dan Manki serta warna background dan objek pendukung lainnya. *Tone* warna yang digunakan tidak terlalu mencolok dan perpaduan antar warna yang serasi bertujuan agar pembaca merasa nyaman dan betah untuk terus membaca hingga akhir cerita.



Table 8. Tahap pewarnaan
(sumber : Dokumen Pribadi)



Table 10. Tahap finishing
(sumber : Dokumen Pribadi)



Table 9. Tahap pewarnaan
(sumber : Dokumen Pribadi)



Table 11. Tahap finishing
(sumber : Dokumen Pribadi)

6. Tahap finishing

Tahap *finishing* disini diartikan tahapan yang menyempurnakan gambar yang telah dibuat. Pada tahap ini penulis memberikan aksan gelap terang pada karakter, background, dan objek lainnya. Pemberian aksan gelap terang ini bertujuan untuk memberikan volume pada gambar sehingga gambar terlihat memiliki volume seperti antar objek. Pemberian aksan tebal tipis hanya sebatas pada objek yang terlihat dekat.

7. Tahap menambahkan teks

Setiap kalimat atau teks akan ditulis dalam gelembung-gelembung. Bila kalimat atau teks tersebut merupakan narasi dari komik, maka tidak ada arah panah dalam gelembungnya. Sebaliknya, bila kalimat atau teks tersebut merupakan dialog yang diucapkan dari tokoh komik, maka ada semacam arah panah yang menandakan bahwa kalimat tersebut diucapkan oleh tokoh yang bersangkutan.

Kemampuan pemilihan kata per kata atau kalimat per kalimat sangat penting dikarenakan komik tidak seperti cergam

KESIMPULAN

Konsep yang tepat yang diterapkan pada company profile bergaya komik untuk Made Blez Studio yaitu konsep “fun”. Fun dalam Bahasa Inggris sebagai kata sifat yang diartikan senang atau gembira. Pada konteks pembuatan company profile berbentuk komik, senang atau gembira ditujukan pada company profile yang dimana didalamnya terdapat sebuah alur cerita tentang Made Blez Studio. Karena company profile yang dibuat bergaya komik, maka tentu saja ada beberapa unsur- unsur komik yang terkandung seperti tokoh, dialog, alur cerita, latar cerita, serta tujuan akhir dari sebuah cerita. Konsep ini sejalan dengan karakteristik dari karya-karya Made Blez Studio dimana sebagian besar karya-karya yang dihasilkan memiliki style kartun . Style kartun ini memberikan kesan yang fun dan fleksibel yang dapat dilihat dari segi komposisi warna, alur cerita, bentuk, dan teks. Diharapkan ketika pembaca membaca company profile dari Made Blez Studio, pembaca tidak hanya mendapatkan informasi tentang Made Blez Studio namun juga bisa mendapat kesan menyenangkan ketika membaca isi dari company profile bergaya komik ini sehingga company profile ini dapat diterima di semua kalangan. Secara keseluruhan konsep “fun” ini berupaya untuk memperkuat identitas visual yang dimiliki oleh Made Blez Studio.

Metode penciptaan yang digunakan dalam merancang karya yaitu eksplorasi, eksperimentasi, dan pembentukan. Lalu teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. Adapun medium yang digunakan dalam mewujudkan karya yaitu Ipad generasi 9, apple pencil generi 1, aplikasi procreate, dan aplikasi photoshop. Proses perancangan company profile bergaya komik untuk Made Blez Studio secara garis besar dimulai dengan menentukan ide, pengumpulan bahan, dan pembentukan karya. Pada tahap menentukan ide dirancang dilakukan dengan cara diskusi dan brainstorming. Pada tahap pengumpulan data dilakukan secara langsung di Made Blez Studio dengan mewawancarai Pak Blez selaku founder dan owner Made Blez Studio dan pengambilan foto untuk kebutuhan pembentukan karya. Pada proses pembentukan karya dimulai dengan membuat sketsa karakter, lalu membuat storyboard, menebalkan garis sketsa yang telah dibuat menggunakan solid brush atau bisa disebut dengan inking, lalu pewarnaan dan finishing, kemudian menambahkan teks dialog, dan yang terakhir yaitu layouting. Media yang telah dirancang dan diwujudkan ke dalam bentuk fisik yaitu buku komik selanjutnya diterapkan

sebagai company profile serta aset untuk Made Blez Studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto. (2001). Copywriting: Seni Mengasah Kreatifitas dan Memahami Bahasa Iklan. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Hardiani, d. (2020). *Metode Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup.
- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. 2014. Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendekia
- Danesi, Marcel. 2004. Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi. Yogyakarta: Jalasutra.
- Setiawan, Muhammad Natsir. 2002. Menakar Panji Koming Tafsir Komik Karya Dwi Koendoro. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Soedarsono, RM. (2001). Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Bandung: MSPI (Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia
- Rahellia. (2018). Faktor Internal Dan Faktor Eksternal Yang Mempengaruhi Proses Terjadinya In Trance Pada Tari Jathilan Di Ngawen, Sidokarto, Godean, Sleman. E-Jurnal.
- Nur Hikmatul Auliyah Hardani, Jumari Ustiauwaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istioqmah, Roushandy Fardani, NHA Dhika Juliana Sukmana Repository. Uinsu. Ac. Id (Issue April), 2020
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Zulkarnain, I. (2021). MEDIA KONVENSIONAL VS NEW MEDIA: STUDI KOMPARATIF SURAT KABAR DAN MEDIA ONLINE DALAM MEMENUHI KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA. 3(2). www.ejurnal.stikpmedan.ac.id

- Bonnef, M. (1998). *Komik Indonesia*. Jakarta: Perpustakaan Populer Gramedia.
- Supriyati, E. (2022). *Al. Pengantar Ilmu Manajemen (Teori dan Implementasi)*.
- Kepakisan, G. A. N. A., Yudha, I. M. B., & Kondra, I. W. (2024). Self-Introspection as an Idea in Creating Paintings. *CITA KARA: JURNAL PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI MURNI*, 4(2), 201-214.
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). KOMIK SEBAGAI SARANA KOMUNIKASI PROMOSI DALAM MEDIA SOSIAL. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8.
- McCloud, Scott, 1960-. (1994). *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York: HarperPerennial