

PERANCANGAN KOMIK KINK DAN POLS TENTANG “TERJEBAK DI DIMENSI TERLARANG” DI MADEBLEZ STUDIO

I Kadek Wahyudi Putra ¹, Putu Gde Satria
Kharismawan ², Putu Wahyuning Sri Purnami ³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah,
Sumerta, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: kadekwahyudiputra2002@gmail.com

Abstrak

Pada perancangan komik kink dan pols tentang “terjebak di dimensi terlarang” di Madeblez Studio, dimana dalam proses perancangan komik dikerjakan dengan beberapa tahapan yang terdiri dari pengumpulan ide cerita, pembuatan storyboard, sketsa halaman, inking, pewarnaan dan penambahan teks dan efek suara serta menggunakan metode yang digunakan dalam perancangan antara lain Eksplorasi, Eksperimentasi dan Pembentukan. Pengertian komik itu sendiri iyalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Komik juga dapat dibedakan ke dalam beberapa kategori. Dapat dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi 3 yaitu komik strip, komik buku dan digital. Hasil akhir dari perancangan ini yaitu berupa komik yang menampilkan unsur visual yang menarik serta keorisinilan karakter yang dikembangkan oleh penulis.

Kata kunci : Madeblez Studio, Perancangan komik, Kink dan Pols.

Abstract

In the design of kink and pols comics about "trapped in a forbidden dimension" at Madeblez Studio, where the comic design process was carried out in several stages consisting of collecting story ideas, making storyboards, page sketches, inking, coloring and adding text and sound effects as well as using The methods used in design include exploration, experimentation and formation. The definition of a comic itself is a narrative created through several series of images separated by horizontal lines, strips or boxes (panels), and supplemented by verbal text from left to right (runtut). Comics can also be divided into several categories. It can be seen in terms of appearance or packaging, comics can be divided into 3, namely comic strips, comic books and digital. The final result of this design is a comic that displays interesting visual elements and original characters developed by the author.

Keywords: Madeblez Studio, Comic design, Kink and Pols.

PENDAHULUAN

Komik merupakan sebuah susunan gambar dan kata yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Sebuah komik selalu memanfaatkan ruang gambar dengan tata letak. Hal tersebut agar gambar membentuk cerita, yang dituangkan dalam bentuk dan tanda. Komik juga termasuk dalam karya sastra, yaitu sastra bergambar (Bonnet, 1998:7).

Pada perancangan komik ini penulis mengangkat tema petualangan dengan cerita yang berfokus pada tokoh utama yaitu Kink dan Pols yang terjebak di sebuah dimensi yang terlarang, penuh dengan makhluk aneh dan berbahaya. Tokoh Kink digambarkan sebagai seorang individu yang memiliki rasa ingin tau yang besar dan tidak takut mengambil resiko. Kink memiliki kekuatan emosional yang kuat, namun juga memiliki kecenderungan untuk melawan batasan, baik secara fisik maupun moral. Tokoh Pols sendiri digambarkan sebagai robot kucing yang menemani keseharian Kink dalam menciptakan barang-barang unik serta memiliki karakter yang lebih tenang dari pada Kink. Pols lebih fokus pada pemecahan masalah dan lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan.

Pengambilan latar tempat di dimensi terlarang/dimensi lain dikarenakan penulis tertarik dengan teori dunia paralel atau multiverse yang mana teori ini menyatakan bahwa diluar alam semesta yang kita tinggali ada alam semesta lain yang eksis secara bersamaan. Teori tersebut didukung dengan adanya beberapa kejadian aneh dimana terdapat orang di bandara Tokyo pada tahun 1957 yang menunjukkan tempat tinggalnya namun negara itu ketika dicari tidak terdapat pada peta dunia dan di Indonesia juga terdapat mitos dimensi lain yang dimana disebutkan terdapat kota Saranjana atau kota gaib yang peradabannya jauh lebih maju dari bumi ini.

Perancangan komik ini dilakukan di Madeblez Studio. Madeblez Studio yang berlokasi di Jl. Kerta Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Bali merupakan studio kreatif milik Made Yudhi Mahardika. Beliau dikenal sebagai ilustrator yang menciptakan suatu karakter kartun yang diberi nama "Blelozz". Blelozz memiliki ciri khas dalam kontennya yaitu mengangkat tentang sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan masyarakat. Blelozz memiliki beberapa tokoh pembantu yaitu ada Tong, Bogoh, Motorobo dan masih banyak lainnya. Hal ini yang menarik penulis untuk melakukan kolaborasi dengan salah satu karakter Blelozz yaitu Tong, penggambaran Tong sendiri memiliki wujud ajing hitam yang

memakai bandana di lehernya yang nantinya akan terdapat dalam perancangan komik Kink dan Pols di dimensi terlarang namun dengan style gambar yang sedikit berbeda.

METODE

Berikut adalah penjabaran beberapa metode penciptaan yang digunakan dalam proses pembentukan karya selama program Studi/Proyek Independen di Madeblez Studio :

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan tahapan awal dalam penciptaan suatu karya. Tahap ini dilakukan pencarian referensi sesuai dengan konsep yang akan diangkat dalam sebuah karya. Pada kegiatan studi/proyek independen ini eksplorasi dilakukan dengan mencari serta melihat referensi terkait dengan konsep proyek perancangan komik di Madeblez Studio. Pencarian referensi dilakukan melalui internet dan melihat beberapa komik yang telah dimiliki oleh Madeblez Studio sebelumnya.

b. Eksperimentasi

Dalam melakukan eksperimentasi, penulis mulai mengumpulkan berbagai sumber yang terkait dengan ide dan proses penciptaan karya. Sumber-sumber yang di peroleh dari pengalaman dan media digital. Selain itu, membutuhkan observasi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dari sumber yang di peroleh telah memberikan dorongan dan rangsangan kepada penulis untuk melakukan eksperimentasi membuat konsep komik yang unik dan kreatif.

c. Pembentukan

Tahapan yang terakhir yaitu tahapan pembentukan atau tahap perwujudan dari percobaan serta rancangan yang telah dilakukan pada tahap eksperimentasi menjadi sebuah karya. Pada kegiatan studi/ proyek independen dilakukan eksekusi karya yang akan diwujudkan. Mulai dilakukannya pembuatan story board, sketsa halaman, inking, pewarnaan dan Penambahan teks dan efek suara.

Berdasarkan metode penciptaan yang telah dijabarkan tersebut, Teknik pengumpulan data yang digunakan pada studi/proyek independen yaitu sebagai berikut:

a. Metode 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 referensi komik yang dimiliki oleh studio maupun secara online. Melalui hal ini nantinya akan ditentukan konsep yang unik dan menarik untuk proyek komik di Madeblez Studio.

b. 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 owner Madeblez Studio mengenai penyusunan komik yang akan dibuat. Hasil dari wawancara akan di jadikan pedoman dalam perancangan komik di Madeblez Studio.

c. 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 ini menggunakan dokumentasi terkait dengan gambar atau buku yang dapat digunakan dalam penyusunan laporan dan perancangan komik di Madeblez Studio.

d. Studi Kepustakaan

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 komik di Madeblez Studio. Dalam hal ini akan di gunakan e-book serta jurnal online yang sesuai dengan pembahasan pada studi/proyek independen.

Raharja VIII/85, Sidakarya, Denpasar Selatan, Bali merupakan studio kreatif milik Made Yudhi Mahardika. Beliau dikenal sebagai ilustrator yang menciptakan suatu karakter kartun yang diberi nama "Bleozz". Tidak hanya bergerak di bidang kartun saja, Made Blez Studio juga dipercayai oleh klien untuk mengerjakan beberapa proyek di bidang desain grafis, terutama dalam merancang brand identity. Hal ini menunjukkan bahwa klien percaya pada kemampuan Made Blez Studio untuk memberikan solusi desain yang menarik dan berkualitas tinggi. Berdasarkan pengalaman dalam mengerjakan proyek brand identity sebelumnya, Made Blez Studio telah membuat portfolio yang kuat dan mengesankan para klien, sehingga mereka kembali lagi untuk menggunakan jasanya. Keahlian Made Blez Studio dalam ilustrasi, dan mural juga menambah nilai tambah bagi studio tersebut, karena dapat menawarkan layanan yang beragam sesuai dengan kebutuhan klien.

Komik

Menurut Danesi (2004: 223), komik adalah narasi yang dibuat melalui beberapa gambar berderet yang disekat oleh garis-garis horizontal, strip atau kotak (panel), dan dilengkapi oleh teks verbal dari kiri ke kanan (runtut). Meskipun komik dilengkapi oleh bahasa verbal berupa kata-kata, namun gambar dalam komik sendiri dapat memberikan pesan non-verbal. Gambar, terutama gambar berderet dapat menghasilkan suatu pesan tanpa kata-kata. Semua komik secara tidak langsung akan memuat gambar seperti itu. Sementara itu Setiawan (2002: 22) berpendapat bahwa pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar yang biasanya terdapat dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, pada umumnya cerita komik mudah dicerna dan lucu. Beberapa Ahli berpendapat bahwa komik sama dengan cerita bergambar. Namun dalam cerita bergambar, biasanya gambar hanya digunakan untuk menjadi ilustrasi untuk cerita. Gaya peletakan balon kata dalam cergam juga terbatas, sementara komik jauh lebih dinamis dan kompleks. Komik lebih cocok disebut sebagai gambar yang bercerita. Dapat disimpulkan bahwa komik adalah karya seni yang terdiri dari komposisi gambar dan tulisan/huruf sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau cerita melalui teks atau verbal, maupun non verbal (pesan atau cerita yang dihasilkan oleh gambar).

Proses Penciptaan

Adapun proses penciptaan komik terdiri dari beberapa tahap, yaitu pengumpulan ide cerita,

HASIL DAN PEMBAHASAN

Madeblez Studio

Madeblez Studio yang berlokasi di Jl. Kerta

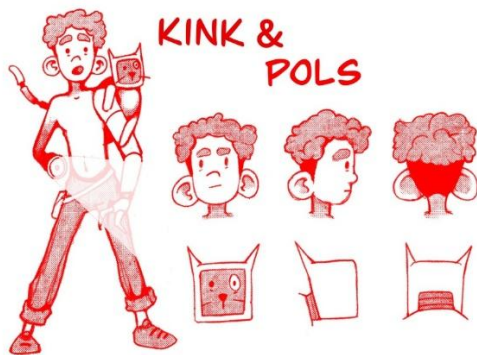
pembuatan sketsa karakter, pembuatan storyboard, sketsa halaman, inking, pewarnaan dan Penambahan teks dan efek suara:

1. Pengumpulan Ide Cerita

Pengumpulan ide cerita adalah proses kreatif yang melibatkan eksplorasi berbagai sumber inspirasi, baik dari dunia sekitar, pengalaman pribadi, maupun karya-karya lain seperti buku dan film. Proses ini dimulai dengan mengamati hal-hal sehari-hari, berbicara dengan orang lain, dan membiarkan pikiran bebas untuk berimajinasi. Dalam proses ini tentunya harus menentukan tema atau pesan yang ingin disampaikan melalui cerita, seperti keberanian, persahabatan, atau perjuangan. Ide cerita kemudian dikembangkan melalui brainstorming, menciptakan karakter yang menarik, dan merancang konflik yang memicu perjalanan emosional karakter utama. Selain itu, dunia atau setting cerita perlu dibangun dengan cermat, mengikuti aturan-aturan tertentu yang mendasari alur cerita. Dengan semua elemen ini, ide cerita semakin matang dan siap untuk dijadikan plot yang menarik dan penuh makna.

2. Pembuatan Sketsa Karakter

Pembuatan karakter diawali dengan membuat kanvas di aplikasi procreate. Ukuran kanvas yang penulis gunakan sesuai dengan ukuran yang nanti akan dicetak yaitu 297 x 210mm dengan resolusi 200dpi. Sketsa yang dibuat yaitu karakter Kink dan Pols dengan berbagai posisi. Objek objek pendukung seperti kendaraan, aksesoris karakter, dan lain lain.



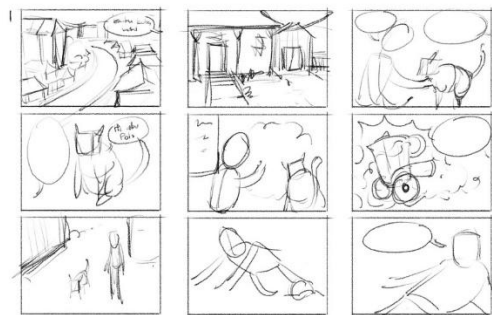
Gambar 1 sketsa karakter (sumber:Wahyudi)

3. Pembuatan Storybord

Storyboard adalah rangkaian gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan untuk memvisualisasikan adegan-adegan dalam sebuah cerita dari awal hingga akhir. Storybord biasa digunakan dalam proyek film, iklan, atau animasi. Setiap frame dalam storyboard memberikan gambaran tentang adegan yang akan terjadi, mulai dari: aksi karakter, ekspresi wajah, hingga posisi

kamera dan suasana latar. Storyboard membantu memastikan bahwa setiap adegan dalam cerita disampaikan dengan jelas sesuai rencana.

Proses ini dimulai dengan membagi cerita menjadi urutan adegan atau bab, kemudian menggambarkan setiap momen utama dalam bentuk sketsa sederhana yang menunjukkan aksi, ekspresi karakter, dan elemen penting lainnya. Setiap panel dalam storyboard berfungsi untuk merinci transisi antara satu adegan ke adegan berikutnya, serta memberikan gambaran tentang komposisi gambar, sudut pandang, dan mood yang ingin disampaikan. Storybord juga mencakup catatan tentang dialog, efek suara, dan musik yang memperkaya narasi visual. Dengan membuat storyboard, ilustrator dapat memastikan bahwa alur cerita berjalan dengan lancar, konsisten, dan sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan sebelum memasuki tahap produksi.



Gambar 2 pembuatan storyboard (sumber:Wahyudi)

4. Sketsa Halaman

Menurut Scott McCloud sketsa halaman adalah bagian dari proses visualisasi cerita dalam komik. McCloud mengatakan bahwa sketsa halaman membantu komikus merencanakan urutan gambar dengan cara yang menyederhanakan komunikasi antara pencipta dan pembaca. Pada dasarnya, sketsa halaman adalah alat yang digunakan untuk menentukan tata letak dan alur cerita dalam komik. McCloud juga menekankan bagaimana komikus perlu memikirkan pacing atau tempo cerita melalui pengaturan panel, ruang, dan ukuran gambar dalam sketsa.

Pada proses ini penulis menyusun storyboard yang sudah dibuat kedalam bentuk panel-panel halaman, tujuan dari proses sketsa halaman adalah membantu merencanakan bagaimana setiap elemen visual akan ditempatkan di halaman, memberi gambaran kasar tentang bagaimana cerita ditranformasikan kedalam bentuk visual, menentukan seberapa cepat atau lambat cerita bergerak dan menjadi dasar bagi proses inking dan pewarnaan bahwa setiap detail yang akan diperjelas di tahap selanjutnya memiliki arah yang jelas.



Gambar 3 sketsa halaman (sumber:Wahyudi)

5. Inking

Proses inking dalam pembuatan komik adalah tahap di mana gambar yang sebelumnya digambar dengan sketsa kasar dipertegas dan dipermaks menggunakan tinta (atau alat digital) untuk menciptakan garis yang lebih jelas dan tajam. Inking berfungsi untuk memperjelas komposisi visual dan memberikan kontras yang dibutuhkan untuk komik agar tampak lebih tajam dan mudah dibaca. Selain itu, inking juga memberikan dimensi, detil, dan kekuatan visual pada gambar, yang akan mempersiapkan komik untuk tahap berikutnya, seperti pewarnaan atau pencetakan.

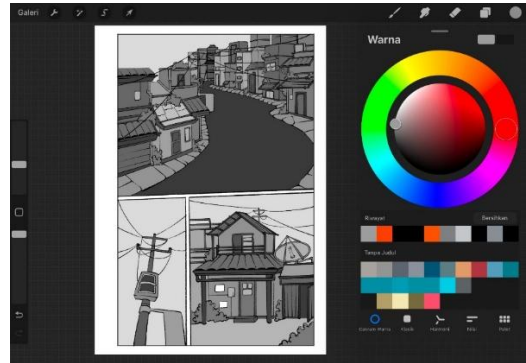


Gambar 4 inking (sumber:Wahyudi)

6. Pewarnaan

Pewarnaan adalah suatu proses penerapan warna pada suatu permukaan atau objek dengan tujuan estetika, proteksi, atau identifikasi. Proses ini melibatkan penggunaan pigmen, zat warna, atau bahan pewarna lainnya yang dapat memberikan warna pada permukaan yang diinginkan. Pewarnaan telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia sejak zaman purba, dan terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Pada tahap ini penulis menggunakan tone warna abu untuk membedakan pada setiap objek yang terdapat pada komik, pemilihan warna ini bertujuan untuk mempersingkat waktu yang pengerjaan karna melihat dari beberapa banyak panel gambar yang di kerjakan serta waktu dan tingkat kerumitan karya.



Gambar 5 pewarnaan (sumber:Wahyudi)

7. Penambahan Teks dan Efek Suara

Teks dan efek suara adalah dua elemen yang sangat penting dalam komik, karena keduanya bukan hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga membangun atmosfer dan memperkaya pengalaman visual yang ingin disampaikan oleh pengarang. Kedua elemen ini bekerja sama dengan gambar untuk memperkuat narasi, meningkatkan emosi, dan menambah dinamika pada cerita.

Teks dalam komik berfungsi untuk menyampaikan percakapan antar karakter, narasi, atau informasi tambahan yang tidak dapat langsung disampaikan melalui gambar. Teks ini biasanya terbagi menjadi beberapa kategori yaitu dialog, narasi dan caption. Efek suara dalam komik adalah representasi teks dari suara atau bunyi tertentu yang terjadi dalam cerita. Efek suara adalah salah satu elemen penting dalam membangun dinamika dan intensitas dalam komik, terutama dalam adegan aksi atau ketegangan. Efek suara bisa berupa suara ledakan, tembakan, suara langkah kaki, atau bahkan suara hati yang berdegup.



Gambar 6 penambahan teks dan efek suara (sumber:Wahyudi)

Deskripsi Karya

Komik yang menceritakan tentang dua karakter utama yaitu Kink dan Pols, yang tanpa sengaja terjebak dalam sebuah dimensi misterius dengan penggambaran dunia yang berbeda dan penuh dengan makhluk aneh yang menghadang mereka untuk keluar dari dimensi tersebut. Tokoh Kink digambarkan sebagai seorang individu yang memiliki rasa ingin tau yang besar dan

tidak takut mengambil resiko. Kink memiliki kekuatan emosional yang kuat, namun juga memiliki kecenderungan untuk melawan batasan, baik secara fisik maupun moral. Tokoh Pols sendiri digambarkan sebagai robot kucing yang menemani keseharian Kink dalam menciptakan barang-barang unik serta memiliki karakter yang lebih tenang dari pada Kink. Pols lebih fokus pada pemecahan masalah dan lebih berhati-hati dalam mengambil keputusan. Ukuran kertas A5 atau 14,8 x 21 cm

Estetika Karya

Estetika dalam komik Kink dan Pols terjebak di dimensi terlarang, menggambarkan kontras antara dua karakter yang sangat berbeda dengan dunia yang mereka jelajahi. Dunia dimensi misterius akan memiliki desain yang surreal, dengan makhluk-makhluk aneh dan atmosfer penuh ketegangan. Karakter Kink yang berani dan penuh semangat dipadukan dengan Pols yang rasional dan tenang akan memberi kedalaman pada narasi visual komik, menciptakan dinamika yang menarik antara aksi dan refleksi, impulsivitas dan perhitungan. Estetika ini akan memperkaya pengalaman pembaca dengan visual yang menggugah dan penuh imajinasi.

Keotentikan Karya

Otentik (autentik) memiliki arti persamaan dari kata asli, nyata, valid, atau reliabel. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), autentik adalah dapat dipercaya, asli, tulus, atau sah. Adapun istilah autentik sebenarnya dapat digunakan sebagai sebuah penilaian yang bermakna sebagai pengukuran, pengujian, atau evaluasi. Keotentikan karya merupakan tahapan akhir yang membuktikan bahwa karya yang telah dibuat dan dijelaskan merupakan karya yang orisinal dan dibuat secara langsung melalui berbagai tahapan dalam proses pembuatannya. Berikut merupakan lampiran surat pernyataan keotentikan karya :



Gambar 7 surat originalitas karya (sumber: Wahyudi)

KESIMPULAN

Penentuan alur cerita yang tepat dan visual yang menarik adalah hal yang sangat diperlukan dalam perancangan komik Kink dan Pols di Madeblez Studio, dalam penentuan alur cerita yang tepat dalam komik yaitu pentingnya untuk memahami dinamika hubungan antar karakter, mengembangkan konflik yang berhubungan dengan tema yang diambil dan menyusun perkembangan plot yang dapat membangun ketegangan emosional serta menempatkan pesan moral yang tersirat dalam cerita.

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 pro M2, apple pencil generi 2, aplikasi procreate. Proses perancangan komik Kink dan Pols terjebak di dimensi terlarang di Made Blez Studio secara garis besar dimulai dengan menentukan konsep dan penciptaan karya. Pada tahap menentukan konsep komik dilakukan dengan cara diskusi. 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 penambahan teks dan efek suara. Media yang telah dirancang dan diwujudkan ke dalam bentuk fisik yaitu buku komik selanjutnya diterapkan sebagai komik kolaborasi untuk Made Blez Studio.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020, Desember 8). Storyboard adalah: Pengertian, Contoh, dan Cara Membuatnya. Retrieved from [sekawanmedia.co.id: https://www.sekawanmedia.co.id/blog/storyboard-adalah/](https://www.sekawanmedia.co.id/blog/storyboard-adalah/)
- Anam, B. (2021, November 27). Apa itu Pewarnaan? Retrieved from [simbolnext.com: https://simbolnext.com/apa-itu-pewarnaan/](https://simbolnext.com/apa-itu-pewarnaan/)
- Ardan, F. (2021, Desember 3). Pengertian, Jenis-Jenis, serta Fungsi Media. Retrieved from [mediaindonesia.com: https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media](https://mediaindonesia.com/humaniora/451206/pengertian-jenis-jenis-serta-fungsi-media)
- Dalma, M. A. (2024, November 10). pengertian-produk. Retrieved from [dosenpintar.com: https://dosenpintar.com/pengertian-produk/](https://dosenpintar.com/pengertian-produk/)
- Malihah, L. (2024, September 13). Pengertian Produk, Klasifikasi, Tingkatan dan Atributnya. Retrieved from [bee.id: https://www.bee.id/blog/pengertian-produk/](https://www.bee.id/blog/pengertian-produk/)
- Prameswari, S. G. (2023, Agustus 15). Pengertian

Media Menurut Ahli. Retrieved from
kompas.com: 53
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/15/140000869/pengertian-media-menurut-ahli>

Mumduya, W. (2017, Agustus 9). Apa itu MEDIUM?
Retrieved from artikbbi.com:
[https://artikbbi.com/medium/Anadika Radea](https://artikbbi.com/medium/Anadika-Radea).
(2023). Tahap Produksi Animasi Belajar
Menenal Huruf Di HNS Studio Bali

Studinews. (2024, Oktober 12). 26 Pengertian Metode
Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap).
Retrieved from StudiNews:
[https://www.studinews.co.id/26-pengertian-
metode/](https://www.studinews.co.id/26-pengertian-metode/)

Thabroni, G. (2021, Desember 21). Pengertian
Sketsa serta Tujuan, Fungsi, Manfaat &
Langkah. Retrieved from serupa.id:
[https://serupa.id/pengertian-sketsa-serta-
tujuan-fungsi-manfaat-langkah/](https://serupa.id/pengertian-sketsa-serta-tujuan-fungsi-manfaat-langkah/)

Zakky. (2020, Februari 23). Pengertian Eksplorasi
Menurut Para Ahli dan Secara Umum
[Lengkap]. Retrieved from zonareferensi.com:
[https://www.zonareferensi.com/pengertian-
eksplorasi/](https://www.zonareferensi.com/pengertian-eksplorasi/)

Zakky. (2020, Februari 23). Pengertian Konsep |
Definisi, Fungsi, Unsur, dan Ciri Cirinya
[Lengkap]. Retrieved from zonareferensi.com:
[https://www.zonareferensi.com/pengertian-
konsep/](https://www.zonareferensi.com/pengertian-konsep/)

Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi
Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

Bonnet, M. (1998). Komik Indonesia. Jakarta:
Perpustakaan Populer Gramedia.

Soedarsono, RM. (2001). Metodologi Penelitian Seni
Pertunjukan dan Seni Rupa. Bandung: MSPI
(Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia)