

Pengenalan Budaya Visual Nusantara Melalui Web Komik

Toni Dwi Kuswantoro¹, Anggayu Lintang Pertiwi²

Universitas Negeri Surabaya
tonikuswantoro16021244016@mhs.ac.id

Abstrak

Makalah ini membahas mengenai penggunaan web komik sebagai media pengenalan budaya visual nusantara. Mudahnya sarana untuk mengakses web komik dimanapun dan kapanpun adalah nilai lebih dari web komik. Selain itu jenis komik ini bisa menjangkau pasar yang lebih luas bahkan sampai tingkat internasional karena kemudahan di dalam mengaksesnya. Web komik telah menjadi sebuah media yang sangat ideal untuk memperkenalkan budaya visual nusantara kepada masyarakat. Dengan cara memasukan unsur budaya nusantara kedalam sebuah panel komik dengan di sertai dengan narasi singkat. Dapat menjadi metode pengenalan budaya secara halus dan tanpa paksaan agar pembaca bisa mengerti dan memahami budaya visual yang di sajikan di dalam komik tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui kuisioner. Menggunakan pendekatan semiotika dengan konsep makna denotatif dan konotatif dari Roland Barthes untuk mengkaji konten – konten di dalam web komik. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa web komik memiliki potensi di dalam memajukan budaya visual nusantara Karena tanda budaya visual yang telah di masukkan kedalam komik terbukti bisa memberikan pemahaman kepada pembaca akan suatu budaya.

Katakunci: web komik, budaya visual nusantara ,semiotika, roland barthes

1. Pendahuluan

Di era sekarang ini komik telah menjadi hiburan yang telah melekat di masyarakat Indonesia khususnya web komik. Konten – konten yang santai namun memikat dari segi visual dan cerita yang menghibur menjadi salah satu penyebab melonjaknya minat baca pada web komik. Terlebih dengan adanya platform website yang memfasilitasi keberadaan web komik. Yang mampu menjadi wadah untuk para komikus mempublikasikan komiknya melalui media digital. Web komik sendiri merupakan komik yang disitribusikan melalui website. Perkembangan awal web komik dimulai pada tahun 1985 – 1992. Bersamaan dengan keberadaan World Wide Web yang merambah pada masa itu. Karya David Farley yang berjudul "Doctor Fun " menjadi komik pertama yang di publikasikan pertama kali di World Wide Web dan memiliki website sendiri. Di susul pada tahun 1993 komik strip hitam putih mendominasi website. Dengan dorongan keberadaan media sosial yang mencapai tingkat krusial pada tahun 1996, web komik juga

mengalami ledakan di pasaran . Di barengi dengan munculnya gaya gambar manga yang juga turut mempengaruhi web komik pada masa kini. Puncak ledakan komik terjadi pada tahun 2000 dengan terbitnya buku karya Scott McCloud yang berjudul " Reinventing Comics". Yang mana di dalam sebagian besar isinya Scott McCloud mendedikasikan pemikirannya mengenai teknologi komputer dan komik sesuatu yang sangat bersinggungan . Di mulai dari produksi komik menggunakan komputer, menerbitkan komik lewat online, dan mendesain komik khusus untuk kepentingan website. Sesuai dengan ramalan Scott McCloud semenjak peluncuran buku ini komik dan komputer menjadi suatu hal yang tak terpisahkan.

Saat ini web komik di adaptasikan ke perangkat mobile. Di desain untuk smartphone, gadget maupun tablet. Berikut ini merupakan uraian dari jenis web komik menurut bentuknya sebagai berikut :

- a. Generation Zero adalah generasi awal web komik dan juga sering di sebut komik digital yang masih memungkinkan pembaca untuk menggeser halaman komik layaknya komik cetak biasa.
- b. Pre-First Generation di era ini komik digital di buat dari hasil scan komik cetak. Dan di upload kedalam website agar bisa di akses secara luas.
- c. First Generation di era ini pertama kalinya di gunakan efek flash di dalam komik untuk dapat membangun efek ketegangan dan di gunakanya zoom sebagai tanda peralihan waktu.
- d. Second Generation pada generasi ini web komik sudah menerapkan sistem vertical di dalam komiknya. Dengan menggunakan sistem ini merubah cara baca komik yang awalnya mengeser halaman menjadi sistem scrolling. Hal ini membuat membaca komik menjadi lebih cepat.
- e. Third Generation pada era ini web komik semakin menerapkan fitur yang ada di smartphone atau tablet untuk memberikan efek yang semakin mendalam. Animasi dan audio sangat berperan penting di era ini.

Setelah membahas mengenai jenis web komik di bawah ini di uraikan lagi komponen di dalam webkomik sebagai berikut :

- a. panel adalah sebuah garis pembatas yang memisahkan suatu waktu dan kejadian dalam komik. Panel juga bisa di analogikan sebagai mata kamera yang merekam sebuah kejadian.
- b. balon text adalah sebuah lingkaran yang menjadi tempat peletakan dialog. Balon text sendiri mempunyai banyak bentuk yang bisa di gunakan sesuai dengan kebutuhan.
- c. narasi adalah sebuah keterangan berupa tulisan yang menjelaskan mengenai rentang waktu,tempat dan keadaan sebuah peristiwa di dalam komik.
- d. efek suara adalah sebuah text yang di bentuk dengan menggunakan typografi dengan tujuan untuk memberikan efek suara pada komik tersebut.
- e. gang adalah sebuah parit pemisah antara panel satu dengan yang lain. di dalam web komik gang mengandung peranan penting untuk dapat memberikan kesan jangka waktu sebuah kejadian di dalam komik.

Dari uraian di atas kita tahu bahwa pembuatan komik sendiri juga tidak mudah. Perlu adanya kemampuan dalam menggambar juga mengolah cerita menjadi narasi yang layak untuk di tampilkan. Komik sendiri di definisikan sebagai seni tutur – gambar yaitu suatu rentetan gambar yang menjelaskan suatu alur cerita (Masdiono,1998:9) . Pada dasarnya web komik hampir sama dengan komik konvensional tetapi hanya berbeda dalam segi tampilan .

Merujuk pada bagaimana masyarakat merespon komik sebagai sebuah media untuk menyalurkan hobi dan juga hiburan . Khususnya web komik yang dengan mudah di akses kapan saja . Tema maupun cerita yang di bawakan di dalam komik pun sangat beragam layaknya sebuah film. Cerita horor,romance,fantasi,komedi,slice of life dan lain lain . Dari beragamnya genre cerita bukan tidak mungkin kalau komik menjadi sarana di dalam pengenalan unsur – unsur kebudayaan khususnya pengenalan budaya visual nusantara. Menurut Koentjaraningrat budaya adalah seperangkat gagasan,rasa, serta tindakan maupun karya yang di ciptakan manusia selama hidupnya. Keanekaragaman budaya juga menjadi suatu nilai bagi daerah. Indonesia merupakan negara dengan jumlah 300 kelompok etnik suku bangsa atau 1.340 suku bangsa menurut BPS pada tahun 2010. Jumlah ini menjadi sebuah tanda bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang kaya. Setiap suku memiliki budaya dan juga adat yang berbeda-beda. Dari beragamnya nilai – nilai budaya ini tentu saja Indonesia memiliki potensi yang cukup di dalam pengembangan budaya visual. Dalam kamus Eyclopedia Encarta Budaya visual didefinisikan sebagai bidang studi yang meliputi studi budaya, sejarah seni, dan ilmu antropologi, yang memusatkan pada aspek budaya yang berorientasi pada gambaran visual (imaji visual). Objek – objek visual akan terekam pada ingatan manusia dalam bentuk imaji. Morgan (1998) berpendapat bahwa yang penting dalam budaya visual adalah bukan soal ada atau tidak objek visual nya tetapi imaji visual sebagai struktur yang menyebar secara sosial. Bagaimana suatu realita budaya membentuk dan menyebar di lingkup sosial menjadi sebuah

gambaran visual yang bisa di kenal masyarakat. Studi awal budaya visual menunjukkan bahwa kajian budaya visual melihat dari bagaimana imaji – imaji ini memberi pengaruh terhadap sosial. Contoh analisis mengenai pengaruh TV terhadap keadaan sosial masyarakat.

Pertumbuhan teknologi juga menjadi sebab dari luntarnya nilai – nilai budaya khususnya di lingkup sosial masyarakat pada masa kini. Kemunculan pengaruh – pengaruh hegemoni Barat yang dominan pada era saat ini juga menyebabkan pudarnya nilai – nilai budaya yang perlu dan kita kenal lebih dalam. Mengenai identitas budaya yang telah lama menjadi tradisi turun - temurun yang kian lama kian terkikis seiring pertumbuhan zaman. Bagaimana nilai – nilai dan wujud pengenalan budaya itu bisa di kemas ke dalam produk – produk kreatif yang bisa di terima pada era yang berkaitan erat dengan teknologi ? Tanpa harus meninggalkan kecanggihan teknologi dan juga makna dari budaya yang ingin di kenalkan.

Menanggapi fenomena yang terjadi mulai bermunculanlah produk – produk yang mengusung kajian budaya di dalam film dan televisi untuk mengenalkan budaya kepada masyarakat. Selain itu kemunculan web komik juga bisa menjadi sebuah saran untuk pengenalan budaya visual. Dengan cara memasukan tanda budaya berupa ilustrasi visual dengan di sertai teks narasi.

Ilustrasi di dalam komik sendiri di gunakan dengan tujuan memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau bentuk suatu kebudayaan. Dengan memaksimalkan penggunaan tanda visual dalam sebuah panel komik dapat mengarahkan pembaca untuk memahami kebudayaan tertentu. Teks narasi di dalam komik sendiri bisa menjadi media untuk mengarahkan pemahaman pembaca akan budaya tersebut. Dengan kedua elemen komik tersebut di harapkan bisa menjadi jembatan bagi pembaca untuk memahami suatu budaya secara tidak langsung dan tanpa memaksa. Kedepannya jika metode ini di terapkan oleh sebagian besar komikus di indonesia dengan membawa budaya daerahnya masing-masing hal itu bisa menjadi media reinvensi budaya yang sangat ideal di era sekarang.

2. Metode

Metode penelitian menggunakan kuisisioner metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan terkait

dengan penelitian kepada responden. Kuisisioner bisa di jadikan metode pengumpulan data yang sangat efisien bila peneliti telah memahami dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diinginkan dari responden. Kuisisioner juga cocok di gunakan dalam jumlah yang besar dan juga wilayah yang luas.

Menurut bentuk pertanyaannya, kuisisioner di kategorikan ke dalam 2 jenis yaitu kuisisioner terbuka dan tertutup. Kuisisioner terbuka merupakan kuisisioner dengan memberikan kebebasan untuk menjawab pertanyaan Sementara itu, kuisisioner tertutup adalah menyediakan jawaban terlebih dahulu yang harus di pilih oleh objek peneliti. Seiringnya kemajuan dunia penelitian kini kuisisioner di kembangkan lagi yaitu semi terbuka yaitu jawaban pilihan di sediakan oleh peneliti tetapi juga memberikan kesempatan untuk responden memilih jawaban sesuai kemauan mereka..Dari hasil penelitian yang di lakukan dengan mengambil sampel sebanyak 30 orang sebagai narasumber. Dari berbagai latar belakang baik akademisi, pegiat seni, mahasiswa, maupun pelajar baik dari daerah Jogja, Surabaya, Kalimantan, dan Jakarta. Dari hasil kuisisioner 96,7 % setuju bahwa web komik bisa di jadikan sebagai sarana untuk mengenalkan budaya visual nusantara. Dari hasil kuisisioner tersebut beberapa responden juga menyebut komik maupun web komik sebagai bentuk dari budaya visual nusantara.

3. Pembahasan

Menanggapi fenomena penyebaran web komik sebagai budaya . Yaitu budaya membaca komik yang kian lama kian canggih di barengi dengan teknologi yang semakin hari pun semakin meningkat dengan pesat. Di balik penyebaran web komik ini kita semakin menyadari bahwa komik dan teknologi menjadi satu bagian yang saling melengkapi. Web komik menjadi sarana bagi pecinta komik untuk mengeksplorasi komik lewat konten – konten yang di sebarluaskan secara gratis. Namun seiring berjalannya waktu aplikasi tertentu menerapkan pembelian koin untuk membaca web komik. Dari sini terbukti komik menjadi kebutuhan untuk sebagian orang . Dengan tetap hidupnya web komik meskipun dengan cara yang berbayar menggunakan koin. Rasa

penasaran akan konten – konten dan serial yang menarik dan mengundang rasa ingin tahu menjadi salah satu nilai tambah dari keberadaan web komik. Di isinya juga dengan beberapa komikus asal Indonesia yang mulai berangsur – angsur menerbitkan komik di dalam beberapa *platform* aplikasi dan juga web di internet. Kemunculan web komik yang di bawakan oleh komikus Indonesia juga tak sedikit yang membawa unsur – unsur kebudayaan Indonesia. Contohnya serial pasutri gaje. Terlalu tampan, warung, ngopi, jajan. Yang sukses juga serial komik terlalu tampan yang telah official di webtoon dan sukses di film kan yang rilis pada tanggal 31 Januari 2019. Serial terlalu tampan yang merupakan serial komedi dengan pengenalan tokoh - tokoh dengan nama khas Indonesia.

Analisis yang di gunakan untuk mengkaji web komik menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes. Secara etimologi semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti penafsir tanda atau tanda dimana sesuatu di kenal. Semiotik adalah suatu ilmu tentang tanda atau studi tentang bagaimana sistem penandaan berfungsi. Semiotik adalah teori dan analisis berbagai tanda dan pemaknaan. Kajian semiotika akan membuka pandangan untuk melihat segala sesuatu dengan berbagai sudut. Pijakan utama untuk memahami semiotik adalah "tanda". Tanda sebagai suatu hal yang harus dicermati dalam kehidupan. Dengan adanya tanda bisa menjadi alat bagi manusia untuk memahami dan menafsirkan suatu makna.

Aliran semiotik konotasi dan denotasi yang dipelopori oleh Roland Barthes menyatakan pada waktu menelaah sistem tanda tidak selalu berpegang pada makna primer, tapi berusaha mendapatkannya melalui makna konotasi. Barthes menggunakan istilah *orders of signification*. First order of signification adalah denotasi, sedangkan konotasi adalah second order of signification. Tatanan yang pertama mencakup penanda dan petanda yang berbentuk tanda. Tanda inilah yang disebut makna denotasi. Kemudian dari tanda tersebut muncul pemaknaan lain, sebuah konsep mental lain yang melekat pada tanda (penanda). Pemakaian baru inilah yang kemudian menjadi konotasi. Dalam gambar pesan denotatif adalah sebuah pesan yang di sampaikan secara keseluruhan sementara pesan konotatif adalah pesan di hasilkan oleh unsur-unsur yang ada dalam gambar. Contoh secara denotatif seperti tikus adalah nama

binatang, sedangkan secara konotatif tikus bisa di ibaratkan sebagai pejabat negara yang korup.

Makna denotasi adalah sebuah pemaknaan dari suatu tanda yang hampir di pahami oleh segala lapisan kehidupan masyarakat tanpa harus menggunakan penafsiran. Sedangkan pada tingkat pemaknaan kedua yakni konotasi makna tercipta dari hubungan suatu penanda – petanda. Dengan aspek kehidupan yang lebih luas tergantung dari sudut pandang sosial tertentu. Selain metode Barthes juga membahas mengenai foto dan gambar khususnya tentang foto dan gambar yang berhubungan dengan media masa dan iklan. Hal ini di bahas Barthes di beberapa artikelnya salah satunya adalah "Rethoric of the image" pada tahun 1961.

Penerapan semiotika Roland Barthes pada media web komik untuk re invansi budaya lokal nusantara

Saat ini telah banyak komikus Indonesia mulai membawa budaya dari daerah mereka kedalam komik yang mereka buat. Salah satu contoh web komik yang membawa unsur budaya visual ke dalam komiknya adalah "Jajan Squad" karya Dito Satrio yang menceritakan sekelompok sahabat yang gemar membuat video tentang street food yang ada di sekitar mereka di dalam web komik karya Dito ini banyak menampilkan jajanan tradisional dalam karyanya yang sudah banyak di lupakan.

Salah satu contohnya bisa kita lihat di episode 117 Grontol jagung dalam episode ini pembaca di suguhkan tampilan visual dari grobak grontol jagung.



Gambar 1. Webtoon Jajan squad Episode 117 Tahun 2019

Jika kita kaji dengan makna denotatif menurut sudut pandang Barthes. Kita bisa mengetahui bahwa grontol jagung adalah jajan khas pasar. Grontol jagung sendiri sudah sulit di temui di era sekarang ini. Dan dengan penggambaran ilustrasi dari komik tersebut lengkap dengan narasi yang ada dapat memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai makanan khas yang satu ini. Gambaran khas secara umum menunjukkan adanya tanda dan penggambaran khas dari postur tubuh sang pedagang dan ciri khas gerobak nya yang hanya kita temui di Indonesia lengkap dengan topi yang selalu di pakai setiap pedagang yang berjualan menjadi ciri khas tersendiri. Secara umum ketika melihat tampilan visual komik ini pembaca pasti akan dengan mudah tau bahwa ini merupakan komik dengan ciri latar dan suasana dari Indonesia. Selain dari bahasa dan juga gaya penggambaran secara visual ini sudah menjadi wujud dan tanda pengenalan bahwa ini merupakan komik Indonesia.

Salah satu contoh komik lain yang membawa budaya visual nusantara kedalam komiknya adalah "pasutri gaje" karya Annisa Nisfihani.



Gambar 2 Pasutri Gaje Episode 22 Season 2 Tahun 2017

Salah satu contoh panel dalam komik ini yang bisa kita kaji adalah di adegan dimana karakter utama bersiap berangkat ke sebuah acara khitanan. Jika gambar ini di kaji menggunakan pendekatan denotasi dan konotasi dari Barthes bisa memperoleh berbagai sudut pandang baru. Jika kita kaji dengan level pertama menggunakan makna denotatif gambar di atas menunjukkan 2 pasangan yang sedang memakai baju couple. Sedangkan jika dikaji dengan menggunakan second order of sign kita bisa menarik kesimpulan bahwa pakaian yang di kenakan pasangan ini adalah baju batik masyarakat umum pasti akan mengenali gambar ini sebagai ciri khas dari Indonesia karena pakaian yang di kenakannya. Pemaknaan Konotasi ada pada tampilan batik yang di kemas dengan warna yang gelap yaitu paduan warna hijau dan hitam. Pewarnaan ini merupakan hasil kreasi dari batik khas modern dan model kebaya yang di buat sederhana. Ada yang menarik yaitu style gambar yang menggunakan ciri khas gaya anime juga membuat perspektif baru. Postur tubuh dan gaya penggambaran yang khas negeri Jepang tetapi dengan menggunakan latar, narasi, dan juga suasana khas Indonesia. Tetapi pada dasarnya kedua hal itu di buat seimbang dengan garis yang khas dan juga lembut sehingga postur tubuh akan pas ketika mengenakan batik yang menggunakan motif

agak gelap. Pemaknaan yang bisa di ambil dari cuplikan komik ini yaitu secara halus memasukkan unsur – unsur Batik yang merupakan pakaian tradisional yang sudah melekat di kebudayaan Indonesia. Motif batik yang di gambarkan dalam panel komik tersebut adalah batik khas dari daerah Jawa. Text yang ada dalam panel komik tersebut dapat membantu memberikan penjelasan mengenai budaya yang di tampilkan. Dengan menggunakan metode ini kita bisa memperkenalkan kebudayaan nusantara dengan santai dan tanpa adanya paksaan. Dengan penerapan tanda visual berupa baju batik yang identik dengan pakaian rapi yang biasa di gunakan dalam acara-acara formal. Di tambah dengan text narasi yang menjelaskan pakaian batik itu akan di gunakan untuk menghadiri sebuah acara khitanan. Tidak hanya membahas mengenai komik dengan suasana masa kini. Tetapi juga ada salahs atu komikus yaitu Achmad Fadly yang dalam web komiknya membuat mengenai cerita dengan tema kerajaan masa lalu.



Gambar 3 Wijaya kusuma Episode 01 Tahun 2019

Wijaya kusuma. Dari segi tampilan nya komik ini merupakan komik cetak yang kemudian di adaptasi ke web komik. Di lihat dari bentuk panelnya yang berdekatan,ciri komik cetak berbeda dengan komik web yang lebih cenderung horizontal.

Dari segi narasi dan balon teks di dalam komik ini menggunakan kata “ KEBO BULE”, “DULUR SAK – KEMBARAN”, “BOLO BUTO”, “BIDO/SINOMAN”, “ KENCONO ROBYONG”. Dari segi bahasa menggunakan bahasa khas daerah Jawa dengan gaya khas masa lalu kemudian dalam balon teks sudah di jelaskan dengan gamblang mengenai pengertian kata – kata tersebut. Secara tampilan visual di gambarkan Kebo yang di hiasi dengan kalung dan juga di gambarkan gagah dengan warna yang bagus menandakan mengenai simbol dan lambang kemapanan. Karakter kebo di buat secara umum jika di kaji menggunakan pemaknaan denotatif menggiring pembaca untuk memahami ini sebagai Kebo khas kerajaan tertentu. Tetapi jika di kaji menggunakan makna konotasi kebo ini mempunyai lambang dan di percaya sebagai simbol kemapanan pada masa kerajaan Kediri. Dan penggambaran tokoh laki – laki yang memiliki otot dan gagah perkasa di kaji dari makna denotasi akan memberi perspektif bahwa ini merupakan tokoh – tokoh kerajaan dengan rambut identik panjang dengan kostum yang khas dari masa lalu. Dari segi penggambaran tokoh akan terlihat bahwa ini menggambarkan zaman kerajaan. Tetapi warnanya memberikan kesan khas. Dari makna konotasi tampilan secara visual menjelaskan mengenai lambang dan simbol simbol tersendiri. “DULUR SAK – KEMBARAN” bermakna manusia yang telah menemukan jati dirinya. “BOLO BUTO” memiliki arti kemapanan mengendalikan kesulitan hidup. “BIDO/SINOMAN” merupakan bidadari ataupun dewa yang memiliki hubungan baik dengan orang – orang baik. “ KENCONO ROBYONG” yang merupakan gamelan yang berbunyi tapi tak berwujud yang berarti akan senantiasa mendapatkan dukungan secara spiritual.

Dari segi visual di gambarkan alat musik khas Jawa yaitu gamelan yang mana ini identik dengan alat musik lama yang juga memiliki irama dan musik yang khas. Gamelan

menjadi sebuah tanda visual yang melekat di masyarakat mengenai kebudayaan Indonesia. Memberikan informasi bahkan gambaran imaji mengenai alat musik khas daerah juga wujud dan bentuk visual dari tokoh – tokoh kerajaan masa lalu.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pembaca merasa nyaman untuk membaca web komik dengan unsur visual kebudayaan nusantara. Dengan begitu kita bisa mengenalkan budaya-budaya yang sebelumnya tidak kita ketahui. Target pasar dari web komik sendiri yang sangat luas dan dapat menjangkau segala umur dari anak kecil hingga dewasa bisa menjadi sarana pengenalan yang sangat ideal. Bukan hanya itu saja memasukkan unsur – unsur kebudayaan melalui media digital menjadi suatu trik yang menarik untuk mengenalkan unsur kebudayaan secara sederhana. Web komik selain menjadi sebuah media hiburan juga sebagai media edukasi. Sama halnya dengan film dan televisi yang menjadi hiburan juga menawarkan konten – konten edukasi di dalamnya membawa unsur-unsur dan maksud tertentu. Seni pada dasarnya menjadi sebuah penanda dan pemicu akan suatu peristiwa. Komik merupakan seni yang di gunakan untuk menampilkan atau mengutarakan sebuah peristiwa maupun imajinasi yang tak pernah lepas dari yang namanya unsur – unsur kebudayaan. Sekalipun web komik di buat dengan kecanggihan teknologi masa kini tetapi mampu menyampaikan peristiwa ataupun ingatan bahkan keadaan di masa lalu yang belum ataupun kita ketahui pada saat ini. Komik juga mampu menjadi perantara untuk membawa pembaca menikmati setiap sudut dari kebudayaan yang entah dulu ataupun saat ini sudah tidak lagi kita kenal.

4. Pustaka

Ibrahim. (2015), "*Perancangan Komik Digital Warameta langkah awal* ", Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Mayo, Melisa. (2009), "teori semiotik konotasi foto menurut Roland Barthes" <https://melisamayo.blogspot.com/2009/12/teori-semiotik-konotasi-foto-menurut.html> [13 Agustus 2019 pukul 22.05 WIB].

Arif.2015.Budaya Visual Nusantara, <http://barif17.blogspot.com/2015/04/budaya-visual-di-indonesia-dan.html> [14 Agustus 2019 pukul 14.28 WIB].

Prof. Dr. H. Rahardjo Mudjia, M. Si,(2010)<https://www.uinmalang.ac.id/r/100601/jenis-dan-metode-penelitian-kualitatif.html> [22 Agustus 2019 pukul 02.00 WIB].

Satrio, Dito.(2019) " jajan Squad ",https://www.webtoons.com/id/romance/pasturigaje/epundangan/viewer?title_no=790&episode_no=23 [21 Agustus 2019 pukul 14.00 WIB].

Nisfiyani, Annisa. (2019) " Pasutri Gaje",https://www.webtoons.com/id/slice-of-life/jajan-squad/ep-117-grontol-jagung/viewer?title_no=933&episode_no=121 [14 Agustus 2019 pukul 13.00 WIB].

Fadly, Achmad. (2019) " Wijaya Kusuma",https://www.webtoons.com/id/challenge/wijaya-kusuma/pertarungan-cinta-di-kali-brantas/viewer?title_no=310856&episode_no=1 [14 Agustus 2019 pukul 15.00 WIB].

