

Perancangan Webtoon Tentang Percaya Diri Remaja Menghadapi Insecurity

Budi Darmo¹, Phelia Edria², Ariani Wardhani³

^{1,2} Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
budid@fsrd.untar.ac.id, phelia.625180011@stu.untar.ac.id, ariani.wardhani@mercubuana.ac.id

Abstrak— Di era *digital*, *insecurity* menjadi permasalahan remaja saat ini. Karena ketidakpercayaan diri, remaja membutuhkan media pesan yang inspiratif saat ini, salah satunya berupa cerita komik *webtoon* yang sedang terkenal oleh remaja Indonesia. Perancangan *webtoon* ini bertujuan untuk menampilkan visual cerita komik *webtoon* yang dapat menginspirasi remaja untuk percaya diri, yang berjudul "Dibalik Diriku". Dalam merancang *webtoon* ini, metode perancangan yang dipakai menggunakan teori Mc.Cloud dan pengumpulan data melalui studi pustaka, wawancara psikolog, kuesioner target remaja, serta observasi *webtoon*. Dalam perancangan ini, menggunakan jenis ilustrasi proporsional *simple manga*, warna *soft color*, dan tipografi *Anime ace BB*, dengan *scrolling panel*. Komik berisi 5 episode: *prolog*, 3 cerita berseri, dan *epilog*, yang masing-masing episode memiliki 10-50 halaman panel 800 x 1280 px. Cerita seri *webtoon* ini, memiliki 3 tokoh karakter utama bernama Arunika, Jevian, dan Calandra yang masing-masing karakternya memiliki *trigger insecure*, yaitu fisik, kemampuan, dan pencapaian.

Kata kunci: *insecure*, perancangan, percaya diri, remaja, *webtoon*.

I. PENDAHULUAN

Kepercayaan diri atau *self-confidence* merupakan salah satu aspek yang memegang peran penting bagi kehidupan manusia dalam bersosialisasi dan bertindak. Kepercayaan diri dapat dibentuk dari masa anak-anak, remaja, hingga dewasa. Dengan kepercayaan diri, manusia akan bertindak dengan bebas dan bertanggung jawab, tanpa adanya perasaan cemas dan *insecure* (Lauster, dalam Yulianto, 2006). Percaya diri merupakan salah satu aspek kepribadian yang berupa keyakinan akan kemampuan yang dimiliki sehingga seseorang dapat bertindak tanpa terpengaruh, bahagia, optimis, toleran dan bertanggung jawab (Ghufron dan Risnawati, dalam Novelina dan Alvian Muzakki, 2021). Sedangkan *Insecurity* di sisi lain, adalah rasa bersalah, ketidakmampuan, dan kecemasan yang

biasanya terjadi ketika seseorang merasa tidak dapat melakukan sesuatu. Perasaan tersebut menyebabkan seseorang menilai dirinya lebih rendah dari orang lain, padahal kenyataannya tidak selalu benar. (Meliana, et al., 2018).

Remaja yang berada di masa peralihan anak-anak menuju dewasa seringkali menilai diri sendiri untuk mencari jati diri yang dewasa. Remaja seringkali melihat aspek kehidupan orang lain yang terlihat lebih ideal dan sempurna daripada dirinya sendiri, sehingga terjadi rasa *insecure*. Dalam aspek-aspek tersebut, melalui data kuesioner penulis kepada remaja usia 15-24 tahun mengungkapkan bahwa aspek fisik, kemampuan, dan pencapaian diri adalah tiga aspek yang sangat mempengaruhi. Aspek ini tentu memiliki penyebab yaitu adanya

pengalaman tentang kegagalan, adanya *social standard* dan sifat perfeksionisme (Greenberg, 2015).

Menurut psikolog Psylution, Ibu Michelle dalam wawancaranya bersama penulis, jika perasaan *insecure* terus menerus ada pada remaja maka akan dapat menghambat keseharian remaja dalam bersosialisasi dan berkembang serta timbul adanya perasaan membandingkan diri terus menerus.

Pada era digital saat ini akses-akses sosialisasi remaja sudah jauh lebih modern dengan menggunakan teknologi digital. Salah satu media edukasi dan hiburan digital yang sedang populer dan mudah diakses saat ini oleh remaja adalah komik *webtoon*. Dalam observasi yang dilakukan di *webtoon*, penulis menemukan banyak komik *webtoon* yang banyak diminati oleh pembaca yang bercerita tentang psikologi dan *insecurity*. Selain itu, setiap cerita dan visual dari *webtoon* tersebut memiliki ciri khas dan alur dengan keunikan yang berbeda-beda, sehingga pembaca tidak merasa bosan dengan tema tersebut serta mendapatkan moral yang dapat berupa *quotes*.

Scott McCloud (2008) mendefinisikan komik sebagai gambar yang diurutkan secara sengaja untuk tujuan tertentu yaitu menyampaikan informasi dan membangkitkan reaksi estetis kepada pembaca. Secara teknis, komik

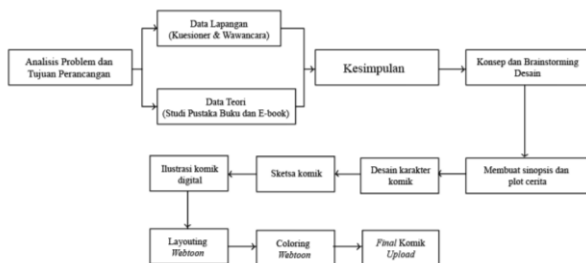
memiliki dua elemen yaitu teks dan gambar. Komik memberikan sebuah informasi yang tersusun secara berurutan yang terdiri dari gambar dan kata-kata (Chandra dan Yoetadi 2019). Lamb dan Johnson (2009) menggambarkan komik digital sebagai komik sederhana yang disajikan pada media elektronik tertentu. Di sisi lain, menurut Yunus et al., Komik digital juga dapat didefinisikan sebagai komik yang diterbitkan di situs web, Komik web, komik online atau komik internet. Jadi bisa dikatakan bahwa komik digital berupa suatu cerita dengan karakter yang digambar yang menyampaikan suatu pesan melalui media elektronik. (Hidayah, et al., 2017). Dengan perkembangan teknologi sekarang ini, maka salah satu media komik *digital* yang berkembang pesat adalah *Webtoon* yang dapat menjadi masa depan media komik (Anom, 2021).

Perancangan *webtoon* kepercayaan diri dalam menghadapi *insecurity* ini dapat menjadi media hiburan sekaligus media inspirasi untuk remaja, sehingga perancangan ini perlu dilakukan dengan tujuan agar perancangan *webtoon* ini dapat mevisualkan cerita yang menginspirasi remaja untuk kembali semangat dan percaya diri.

II. METODE

Metode perancangan yang dilakukan penulis melibatkan beberapa metode kombinasi dari buku Mc.Cloud, antara lain:

Bagan 1: Alur bagan metode perancangan.



Sumber: Pribadi, 2022.

Analisis Problem: hipotesa mengenai kemungkinan adanya masalah berdasarkan keadaan saat ini dengan mengkonfirmasi dugaan adanya masalah tersebut dengan data yang tersedia.

Tujuan Perancangan: menentukan tujuan perancangan media berdasarkan data yang sudah didapat agar perancangan memiliki tujuan akhir yang jelas.

Pengumpulan Data: mengumpulkan data untuk mendukung hipotesa masalah yang dinyatakan pada identifikasi masalah. Data dikumpulkan melalui wawancara ahli psikologi, kuesioner, observasi, dan studi pustaka.

Kesimpulan: data yang telah terkumpul kemudian dianalisis demi mendapat wawasan atau kesimpulan baru mengenai perancangan yang akan dilakukan.

Konsep Desain: membuat naskah cerita *webtoon*, karakter komik, yang nantinya akan menjadi dasar dibangunnya visual ilustrasi. Setelah itu, penulis juga mencari referensi dalam bentuk informasi tertulis, informasi verbal, serta informasi visual. Selain itu, pembuatan *moodboard* visual juga dilakukan pada tahap ini.

Proses Kreatif: dimulai dengan membuat desain karakter, *storyline*, *sketch*, dan ilustrasi *digital*.

Eksekusi dan Produksi: hasil desain dieksekusi dengan menyatukan halaman panel maksimal 1280x800 px.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, wawancara, studi pustaka, dan observasi, penulis dapat menyusun kesimpulan analisis SWOT, sebagai berikut:

A. Analisis SWOT

a. Strength

- 1) *Webtoon* berbentuk *digital*.
- 2) *Webtoon* menyediakan 21 *genre* komik.
- 3) Remaja menyukai komik *webtoon*.
- 4) Memberikan cerita yang dapat menginspirasi remaja untuk mengatasi *insecurity* pada dirinya.

b. Weakness

- 1) *Webtoon* menggunakan akses *internet*.
- 2) Pembaca *webtoon* memiliki fitur *no screeshoot*.
- 3) Tiap *website webtoon* memiliki komik yang berbeda-beda.

c. *Opportunity*

- 1) *Webtoon* mudah diunduh pembaca.
- 2) *Webtoon* berpeluang menjadikan lapangan kreatifitas untuk komikus.
- 3) Antusias tinggi remaja mencari tau tentang *insecurity*
- 4) Peluang penyebaran *webtoon* sangat luas.

d. *Threat*

- 1) Pembaca yang melalui aplikasi *webtoon* hanya memiliki waktu menyimpan *offline* terbatas.
- 2) Banyak komikus yang juga membuat karya *webtoon* dengan tema *insecurity*.

Tabel 1: Tabel SWOT.

	Strength	Weakness
Opportunity	<i>Webtoon</i> adalah media yang berbentuk <i>digital</i> , sehingga memiliki peluang yang luas tersebar di era <i>digital</i> untuk sampai ke remaja.	dengan beredarnya jenis komik yang berbeda-beda membuat lapangan kreativitas kreatif untuk komikus <i>webtoon</i> semakin banyak.
Threat	Penggunaan biaya akses <i>internet</i> (kuota) <i>webtoon</i> tidak semahal biaya cetak untuk komik biasa yang tidak <i>digital</i> .	Setiap komikus memiliki pemikiran dan membuat alur cerita yang berbeda-beda, sehingga tidak ada alur cerita komik <i>webtoon</i> yang sama, dan setiap cerita <i>webtoon</i> memiliki jenis ilustrasi yang berbeda sesuai dengan kesukaan target audiens.

Sumber: Pribadi, 2022.

Di era *digital* saat ini, dibutuhkan perancangan *webtoon* dengan alur cerita yang dapat menginspirasi, sehingga dapat berbeda dari *webtoon* yang memiliki tema *insecure* yang lain, dan juga menggunakan jenis ilustrasi dan jenis warna yang sesuai dengan kesukaan target audiens remaja agar dapat menarik perhatian.

B. Analisis Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam perancangan ini, adalah remaja perempuan dan laki-laki berusia 15-24 tahun (generasi Z), berstatus sosial B-A yang berlokasi di DKI Jakarta dan sekitarnya, memiliki pemikiran yang terbuka dalam mengenali hal-hal baru untuk berkembang, pernah/sedang merasa *insecure* dan membaca komik *digital Webtoon*.

C. Wawancara, Kuesioner, dan Observasi

1. Wawancara

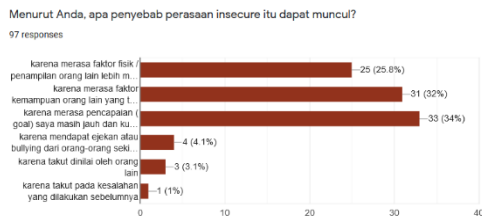
Untuk melengkapi data penulisan dan perancangan, penulis melakukan wawancara kepada:

- a. Ibu Michelle Tania, M.Psi., selaku psikolog klinis Psylution untuk menanyakan terkait data pembahasan *insecure* yang memiliki *trigger* yang berbeda-beda, namun tetap mengarah pada rasa membandingkan diri, maka untuk bisa kembali percaya diri dengan *selflove*, serta penambahan *quotes* dapat menambah pengertian untuk pembaca.

b. Bapak Darwin Linanda, selaku *founder* komunitas psikologi Psylution, sebagai model klien.

2. Kuesioner

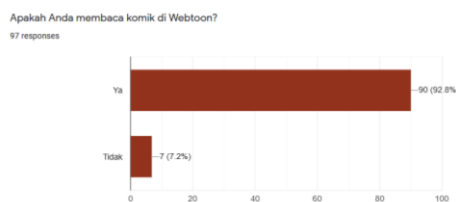
Untuk mendapatkan data yang lebih akurat, penulis menyebarkan kuesioner melalui google form kepada 97 remaja perempuan dan laki-laki berusia 15-24 tahun. Berikut hasil kuesioner yang penulis dapatkan:



Gambar 1. Penyebab *Trigger Insecure* (Pribadi, 2022)



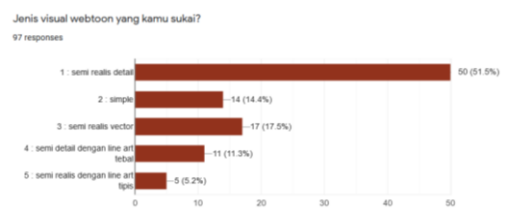
Gambar 2. Hal Meningkatkan Kepercayaan Diri (Pribadi, 2022)



Gambar 3. Ketertarikan Membaca *Webtoon* (Pribadi, 2022)

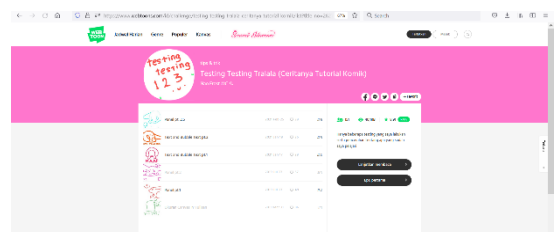


Gambar 4. Ketertarikan Responden terhadap tema dan media perancangan (Pribadi, 2022)



Gambar 5. Jenis Visual dan Warna kesukaan Responden (Pribadi, 2022)

3. Observasi



Gambar 6: Observasi *Webtoon* (sumber: www.webtoon.com, 2022)

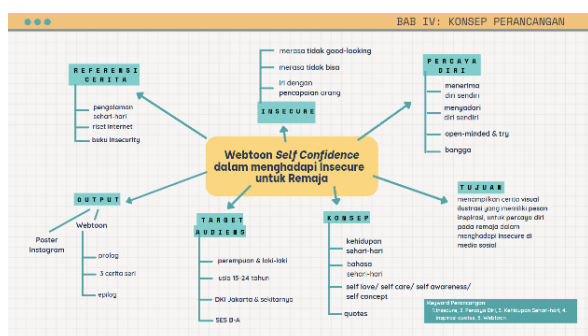
D. Fakta-fakta Kunci

Berdasarkan analisis hasil temuan yang telah dilakukan, penulis menemukan fakta-fakta kunci terkait perancangan berupa:

1. Banyak remaja 15-24 tahun merasa *insecure*;

2. Remaja usia 15-24 tahun tertarik dan antusias mengenai pembahasan *self confidence* dan *insecure* untuk dijadikan sebuah komik inspiratif;
3. Di era saat ini, remaja perempuan cenderung *insecure* dalam segi fisik penampilan dan kemampuan bakat, untuk remaja laki-laki cenderung *insecure* dalam segi pencapaian.
4. Berdasarkan hasil pengamatan melalui observasi, komik-komik *webtoon*, banyak menggunakan jenis *font Anime Ace BB* dengan jenis *uppercase*, ukuran 8 - 11 pt;
5. Warna *soft color* dan jenis proposional dengan sedikit detail sangat digemari oleh remaja;
6. Dengan menyisipkan *quotes*, dapat menjadi pesan inspiratif semangat

E. Strategi dan Konsep Perancangan



Gambar 7. Mindmap Perancangan

(Pribadi, 2022)



Gambar 8. Moodboard Perancangan
(Pribadi, 2022)

Strategi kreatif yang digunakan pada perancangan webtoon ini adalah *the whole brain strategy*; melibatkan membaca informasi pesan cerita (dengan otak kiri) serta proses mengolah visual alur cerita *webtoon* yang berupa gambar (dengan otak kanan). *Webtoon* ini dirancang untuk memberikan pesan inspirasi mengenai percaya diri menghadapi *insecure* yang sering dialami remaja, dan juga menyukai jenis visual masih dapat terlihat proposional untuk menarik perhatian remaja membaca dan memahami isi alur cerita. Untuk Konsep kreatif alur cerita yang dikembangkan menggunakan *point of view* karakter utama dan *author* komikus untuk *prolog* dan *epilog*.

F. Keputusan Kreatif

1. Keputusan bentuk komik
 - a. Jenis komik : *webtoon*
 - b. *Genre* komik : drama, *slice of life*
 - c. Jumlah episode komik : 5 episode (*prolog*, 3 isi cerita berseri, dan *epilog*) dengan jumlah 10-50 panel.
 - d. Judul episode komik :

- 1) Prolog
- 2) Episode 1 : Haruskah Aku Good-Looking?
- 3) Episode 2 : Bisakah Aku Mencapai yang Diinginkan?
- 4) Episode 3 : Kenapa Karyaku tidak sebagus Dia?
- 5) Epilog

2. Keputusan Verbal

- a. Judul komik : “Dibalik Diriku”
- b. Sinopsis cover komik : “Di balik diriku ini, apakah ada yang bisa aku banggakan untuk bisa percaya diri?”
- c. *Storyline* cerita:

- 1) Prolog : hal yang membuat diri kita bangga dan percaya diri.
- 2) Episode 1



Gambar 9. *Storyline* Episode 1 (Pribadi, 2022)

Arunika yang *insecure* dengan bentuk fisik yang tidak ideal, dan berubah ketika ia bertemu dengan *inner lovenya*.

3) Episode 2



Gambar 10. *Storyline* Episode 2 (Pribadi, 2022)

Jevian yang merasa *insecure* karena pencapaiannya yang gagal dan tidak

sesukses temannya, kemudian kembali percaya diri ketika mencoba dengan hal lain.

4) Episode 3



Gambar 11. *Storyline* Episode 3 (Pribadi, 2022)

Calandra yang merasa *insecure* karena kemampuan menggambar yang tidak sebagus orang lain, lalu kembali percaya diri ketika berpikir kembali apa yang menjadi tujuan dirinya dalam menggambar.

- 5) Epilog : pertemuan ketiga tokoh utama yang telah menemukan kebanggaan diri mereka untuk bisa percaya diri.

3. Keputusan Visual

a. Layout

Layout *vertical scrolling webtoon* dengan masing-masing halaman panel berukuran 800x1280 px. Dengan kotak panel yang fleksibel dan proporsi gambar lebih banyak daripada proporsi teks.

b. Tipografi

Tipografi judul menggunakan font *handwriting sans serif custom* dengan elemen belah ketupat yang berlayer. Sementara font-font lain yang digunakan yakni;

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890
!@#\$%^&*()_+-=[\]:;'"/.,

Gambar 12. Font Anime Ace BB (Webtoon Text)
(Pribadi, 2022)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!#\$%&/.!*^@,?;:)

Gambar 13. Font Cardenio Modern (sub-episdoe)
(Pribadi, 2022)

c. Ilustrasi



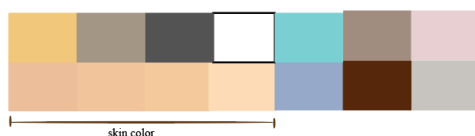
Gambar 14. Art Style
(www.webtoon.com, 2022)

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *simple manga* yang proposional dengan teknik digital.

d. Warna



Gambar 15. Skema Warna
(Pribadi, 2022)



Gambar 16. Skema Warna Karakter
(Pribadi, 2022)

Kumpulan warna *soft color*.
Keputusan ini dibuat berdasarkan
kesan *love yourself* dan percaya diri.

e. Desain Karakter



Gambar 17. Karakter utama Arunika, Jevian,
dan Calandra (dari kiri – kanan)
(Pribadi, 2022)

Karakter Arunika, Jevian, dan Calandra sebagai peran utama merupakan karakter yang masing-masing memiliki *insecure* yang berbeda-beda.



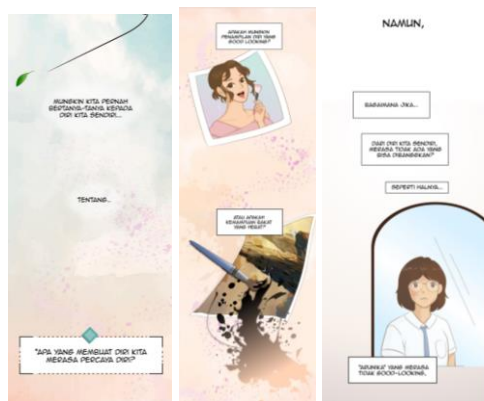
Gambar 18. Karakter pendukung Ayah, Dimas,
dan Dion (dari kiri – kanan)
(Pribadi, 2022)

Karakter Pak Doni sebagai ayah, Dimas, dan Dion memiliki peran protagonis pendukung yang membantu karakter utama untuk berkembang.

G. Hasil Perancangan



Gambar 19. Cover Judul Episode
(Pribadi, 2022)



Gambar 20. Cuplikan Prolog
(Pribadi, 2022)

Untuk *prolog* menggunakan warna *soft color* hijau dan oranye, dan alur cerita dari sudut pandang *author webtoon* yang menceritakan rasa bangga dan pengenalan *insecure* tokoh utama, dan percakapan menggunakan kotak garis hitam 2pt.



Gambar 21. Cuplikan Episode 1

(Pribadi, 2022)



Gambar 22. Cuplikan Episode 1
(Pribadi, 2022)

Untuk episode 1 menggunakan warna *soft color* pink dan alur cerita dari sudut pandang Arunika yang merasa *insecure* karena tubuhnya pendek sampai ia bertemu dengan sosok *inner love*. Lalu *inner love* ini membuktikan dan membuat Arunika untuk percaya pada dirinya. Untuk percakapan menggunakan bulat garis hitam 2pt, bulat garis putus-putus 2pt untuk percakapan batin, serta balon bulat pink untuk *inner love*.



Gambar 23. Cuplikan Episode 2
(Pribadi, 2022)

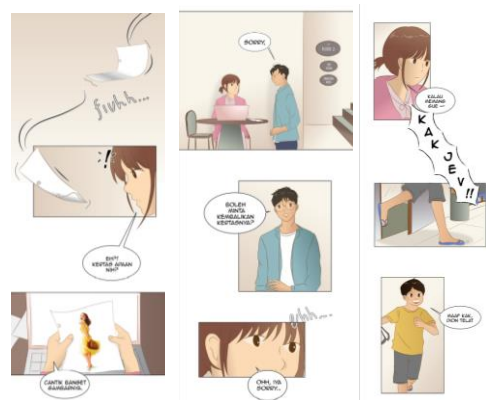


Gambar 24. Cuplikan Episode 2
(Pribadi, 2022)

Untuk episode 2 menggunakan warna *soft color* biru dan coklat dan alur cerita dari sudut pandang Jevian yang merasa *insecure* karena gagal mendapatkan pekerjaan, sampai ia mendapat telepon dari ayah dan adiknya Arunika untuk membuat ia semangat untuk mencoba kembali. Kemudian usahanya mulai berbuah manis sedikit demi sedikit. Untuk percakapan menggunakan bulat garis hitam 2pt, bulat garis putus-putus 2pt untuk percakapan batin, serta segi enam untuk percakapan telepon.



Gambar 25. Cuplikan Episode 3
(Pribadi, 2022)

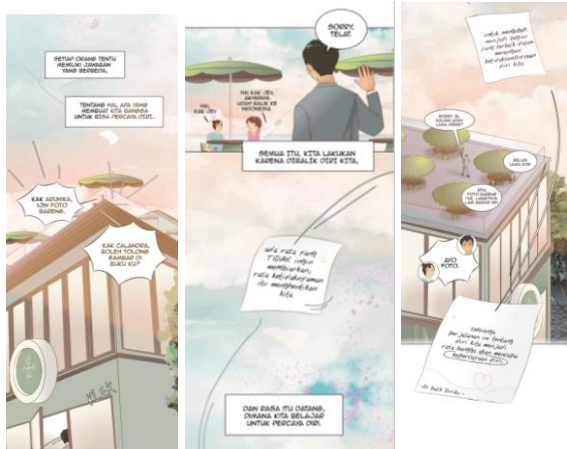


Gambar 26. Cuplikan Episode 3
(Pribadi, 2022)



Gambar 27. Cuplikan Episode 3
(Pribadi, 2022)

Untuk episode 3 menggunakan warna *soft color* pink, ungu, krem. Alur cerita dilihat dari sudut pandang Calandra yang merasa *insecure* karena hasil gambarnya kurang bagus, sampai ia bertemu Jevian dan Dion yang menyemangati dan mengajaknya masuk komunitas Jevian. Kemudian usaha mencobanya perlahan mulai berubah baik. Untuk percakapan menggunakan bulat garis hitam 2pt, bulat garis putus-putus 2pt untuk percakapan batin.



Gambar 28. Cuplikan *Epilog*
(Pribadi, 2022)

Untuk *epilog* menggunakan warna *soft color* hijau dan oranye seperti *prolog*, dan alur cerita dari sudut pandang *author webtoon* yang menceritakan dua tahun kemudian untuk pertemuan ketiga tokoh utama yang sudah menemukan kebanggaan dirinya, serta memberikan pesan moral untuk selalu percaya diri sendiri apapun yang kita miliki saat ini

IV. SIMPULAN

Perasaan *insecure* menjadi salah satu permasalahan yang sering dialami remaja, yang mengakibatkan tidak merasa percaya diri dalam menjalani kesehariannya di era milenial *digital* saat ini. Hal ini perlu adanya inspirasi dan motivasi untuk bisa kembali bangkit perlahan untuk merasa percaya diri, sehingga komik *Webtoon* dapat menjadi salah satu media yang mudah diakses di era milenial dan mudah dipahami oleh para remaja. Cerita seri *webtoon* yang dimuat berasal dari pengalaman-pengalaman beberapa remaja yang pada awalnya merasa *insecure* dan

kembali bangkit percaya diri, saran-saran psikolog ahli, dan salah satu buku bertema *insecure*. Gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan, disesuaikan dengan minat target remaja 15-24 tahun, dengan bentuk proposional *simple manga* dan warna-warna yang *soft*. Untuk memperkuat dan menyelaraskan benang merah yang ada dalam cerita, ada poin-poin visual yang menunjukkan kesan *love yourself* berupa pelukan pada diri karakter serta proses untuk bangkit percaya diri. Komik *Webtoon* yang berjudul “Dibalik Diriku” ini terdiri atas 5 episode *digital*, diantaranya prolog, tiga cerita seri, dan epilog, yang masing-masing episode memiliki 10-50 halaman panel berukuran *slice* 800x1280 px, sesuai dengan ketentuan yang disediakan.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Michelle selaku psikolog ahli Psylution dan Bapak Darwin selaku *founder* Psylution yang telah bersedia berbagi ilmu dan informasi guna menunjang perancangan ini. Selain itu juga kepada para responden yang bersedia mengisi kuesioner dengan jujur.

DAFTAR PUSTAKA

Agnes, T. (2016, Agustus 13). Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia. *Detik.Com*. <https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>

- Anom. (2021). Mengapa Webtoon Sangat Populer?. *Urbandigital.Com*.
<https://urbandigital.id/kenapa-komik-webtoon-bisa-sangat-populer/>
- Chandra, E. C., & Yoetadi, M. G. (2019). Representasi Keberagaman dalam Komik Online “Pakdhe dan Geng Bhinneka”. *Koneksi*, 2(2), 337-344.
- Greenberg, M. (2015, Desember 6). The 3 Most Common Causes of Insecurity and How to Beat Them. *Psychologytoday.Com*.
<https://www.psychologytoday.com/us/blog/the-mindful-self-express/201512/the-3-most-common-causes-insecurity-and-how-beat-them>
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2018). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250.
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhance Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 36(5), 70-84.
- Novelina, M., & Alvian Muzakki, M. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sikap Sarjana Professional: Skill, Potensi dan Berfikir Positif. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2), 536-563.
<https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i2.536>
- McCloud, Scott. (2008). Reinventing Comics (Mencipta Ulang Komik). *Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia*
- McCloud, Scott. (2008). Membuat Komik : rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis. *Jakarta : Gramedia Pustaka Utama*
- McCloud, Scott. (2008). Understanding Comics. New York. *United States: HarperCollins Publisher Inc.*
- Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2020). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 2(17), 1-9.
- Yulianto, Fitri dan Nashori H. F. (2006). Kepercayaan Diri dan Prestasi Tae Kwon Do Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Psikologi Universitas Diponogoro*, 1(3), 55-62.