

Perancangan Web Komik Sebagai Media Untuk Memperkenalkan Bagaimana Berkarir Menjadi Seorang Kreator Komik

Takhta Arwa Chasshidi, Agus Rahmat Mulyana, Asep Ramdhan
Jurusan Desain Komunikasi Visual , Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional

takhtachssdh@mhs.itenas.ac.id, armulyana71a@gmail.com, asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

Komik adalah media bacaan yang menarik dan populer di Indonesia. Komik menjadi media baca yang sangat disukai masyarakat Indonesia, hal itu diperkuat dengan banyaknya platform komik digital yang muncul di Indonesia. Dengan munculnya berbagai platform komik membuat komik mudah disalurkan dan mudah diakses oleh pembaca.

Saat ini banyak sekali munculnya platform komik terutama komik digital dan komik adalah salah satu media yang sangat disukai masyarakat Indonesia membuat profesi sebagai kreator komik digemari oleh masyarakat terutama bagi orang yang ahli dalam menggambar. Akan tetapi prospek kerja sebagai kreator komik masih diragukan karena prospek kerjanya yang belum menjanjikan. Oleh karena itu perancangan web komik ini dibuat untuk menjawab keraguan mereka akan prospek kerja seorang kreator komik guna menjawab keraguan mereka yang ingin menjadi seorang kreator komik.

Kata kunci: Komik, Kreator Komik, Web Komik, Profesi

Abstract

Comics are interesting and popular reading media in Indonesia. Comics are a very popular reading medium for the Indonesian people, this is reinforced by the many digital comic platforms that have emerged in Indonesia. With the emergence of various comic platforms, comics are easy to distribute and easily accessible to readers.

Currently, there are many comic platforms, especially digital comics, and comics are one of the most popular media for the Indonesian people, making the profession as a comic creator favored by the community, especially for people who are experts in drawing. However, the job prospects as a comic creator are still in doubt because the job prospects are not yet promising. Therefore, this comic web design was made to answer their doubts about the job prospects of a comic creator in order to answer the doubts of those who want to become a comic creator.

Keywords: Comic, Comic Creator, Web Comic, Profession

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik menjadi media bacaan menarik dan populer di Indonesia. Dengan munculnya berbagai *platform* komik digital di Indonesia menjadi tanda bahwa komik sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Kepopuleran komik bisa dilihat dari data jumlah pembaca salah satu *platform* penyedia web komik yaitu Line Webtoon, bisa diakses lebih dari 6 juta pembaca aktif di Indonesia serta 35 juta pembaca aktif di dunia pada tahun 2016 (Agnes, 2016). Kemudahan dalam menyalurkan karya komik melalui *platform* yang menyediakan komik digital serta banyaknya pengguna aktif di Indonesia membuat karir menjadi seorang kreator komik banyak digemari terutama oleh orang yang gemar dalam menggambar atau membuat ilustrasi. Dengan munculnya *platform* penyedia web komik di Indonesia dapat menjadi peluang dalam menghasilkan penghasilan dan menarik masyarakat dalam membuat komik, bisa dilihat dari jumlah peserta yang ikut dalam kontes Line Creativate 2016 kategori Webtoon yang mencapai 6000 peserta lebih dari seluruh Indonesia (Amalia, 2017). Hingga saat ini *platform* penyedia web komik yang dapat dibaca secara legal di Indonesia yaitu LINE Webtoon dari Korea, Mangatoon, Kakaopage dari Korea, Comica dan Webcomics yang berasal dari Korea, dan Comico dari Jepang .

Menjadi kreator komik adalah salah satu profesi yang menjanjikan dibidang ekonomi kreatif dengan menghasilkan karya-karya yang menarik, namun begitu komik lokal jarang digemari oleh pembaca di Indonesia. Semenjak tahun 1990 industri komik di Indonesia mulai menurun, hal ini dikarenakan “gempuran” komik dari Jepang dan sebuah survei dari komikoo sebuah situs komik Indonesia yang menjelaskan bahwa komik lokal kurang diminati pembaca karena kurang bagus, susah ditemukan di toko buku, kurangnya apresiasi dan rasa cinta pada produk lokal, gambar kurang konsisten, serta kurang mampu memproduksi komik secara massal (Agustina, 2012). Selain dari itu sekitar 70% kreator komik Indonesia harus mengorbankan mimpi mereka menjadi kreator komik, hal itu dikarenakan banyak waktu yang harus dikorbankan dan juga kecukupan yang tidak terpenuhi (Brian, 2021). Dari permasalahan tersebut banyak komik lokal yang kurang diminati oleh pembaca Indonesia, serta susahnyanya dalam membuat sebuah komik dan menjadikannya sebuah penghasilan sehingga menggagalkan mimpi mereka yang ingin menjadi seorang kreator komik.

Perancangan web komik ini dibuat untuk menjawab keraguan mereka yang ingin terjun di dunia komik. Dalam rancangan web komik ini akan memberi tahu mereka bagaimana cara mengelola dan mendapatkan penghasilan menjadi seorang kreator komik, dan membantu mereka agar dapat membuat komik yang dapat diminati oleh pembaca komik. Dengan memberi tahu mereka bagaimana mulai menerbitkan komik di *platform* komik digital maupun cetak, membuat sebuah cerita yang menarik, dan membuat gambar yang konsisten.

1.2 Fokus Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis memfokuskan permasalahan yang dialami oleh kreator komik pemula pada hal-hal berikut ini :

1. Cara menerbitkan komik dan menjadikannya sebuah penghasilan
2. Prospek kerja kreator komik yang diragukan
3. Cara memulai karir kreator komik

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian dan perancangan web komik ini bertujuan untuk menjawab keraguan dan ketidaktahuan mereka dalam menerbitkan komik serta menjadikannya sebagai sebuah penghasilan, membuat cerita komik yang menarik bagi pembaca, dan membuat gambar komik yang konsisten, sehingga membuat mereka lebih percaya diri untuk terjun sebagai kreator komik. Maka dari itu rancangan web komik ini dibuat agar mereka dapat memanfaatkan keahlian mereka dengan benar untuk dijadikan sebagai penghasilan yang menjanjikan sehingga mereka yang ingin menjadi kreator komik bisa lebih percaya diri dan dapat memulai karir mereka.

Untuk target luaran penelitian ini saya ingin membuat media web komik sebagai media penyampain yang kreatif dalam memberitahu tentang karir sebagai kreator komik dan juga dengan media web komik ini dapat sesuai dengan target audiens yaitu orang yang ingin berkarir di dunia komik.

1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sebuah informasi dan mengedukasi masyarakat tentang apa itu profesi kreator komik sehingga dengan adanya edukasi ini dapat membuat masyarakat dapat lebih mengapresiasi profesi kreator komik. Selain dengan perancangan web komik ini diharapkan web komik menjadi media yang menarik dan berpotensi menjadi media alternatif yang dapat digunakan untuk memberi informasi atau edukasi tentang hal lainnya.

2 DATA DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1 Komik

Secara umum komik adalah seni gambar yang tidak bergerak, komik merupakan media untuk menyampaikan sebuah pesan, informasi, dan ekspresi. Dalam komik ada gambar-gambar yang diurutkan dan menyampaikan sebuah informasi secara jelas dan menarik yang dapat menarik perhatian pembacanya. Adapun pengertian komik menurut para ahli sebagai berikut :

- Menurut Franzz & Meier (1994) Komik adalah serangkaian gambar yang dibuat secara teratur dengan tambahan kombinasi kata-kata, dalam komik menekankan gerakan dan aksi agar terjadinya sebuah cerita.
- Menurut Menurut McCloud (2002:9) Komik adalah kumpulan gambar yang dapat menyampaikan sebuah informasi. Dalam komik terdapat teks yang tersusun rapih dan saling terkait dengan kumpulan gambar karakter visual dan karakter verbal. Gambar dalam komik didefinisikan sebagai gambar statis yang diurutkan agar berhubungan antara satu dengan yang lainnya untuk membentuk sebuah cerita, selain itu komik dari keindahannya sendiri komik adalah respons.
- Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia komik didefinisikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu.

komik memiliki banyak karakteristik unik yang dapat dibedakan dari karya sastra lainnya yang menjadikan ciri-ciri sebuah komik. Menurut Ricky W. Putra (2020) yang dikutip dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan dibagi menjadi beberapa ciri, ciri-ciri komik diantara lain :

- Melibatkan Pembaca

Komik dapat melibatkan pembaca secara emosional, Ketika membaca komik pembaca dapat merasakan apa yang terjadi didalam komik tersebut dan secara tidak langsung pembaca seperti ikut terlibat dalam cerita komik terserbut.

- Bahasa Percakapan

Komik menggunakan rangkaian gambar yang berurutan agar terjadinya sebuah cerita, namun selain itu komik juga menggunakan Bahasa percakapan guna mempermudah pembaca dalam membaca sebuah komik

- Watak Sederhana

Dalam komik watak seorang tokoh dibuat secara sederhana, gambaran watak ini guna mempermudah pembaca memahami maksud dari karakter yang ada didalam komik.

- Humor Mudah Dipahami

Humor biasanya suka disisipkan didalam komik, humor yang disisipkan didalam komik biasanya humor yang sederhana dan mudah dipahami oleh pembaca

Selain komik memiliki ciri-ciri yang menjadikan itu sebuah komik, komik juga memiliki jenisnya masing-masing. Jenis komik terbagi beberapa diantara lainnya :

- Komik Strip

Komik strip merupakan penggalan komik yang digabung menjadi sebuah alur cerita pendek dan biasanya komik ini dibuat bersambung.

- Komik Kartun

Komik yang berupa satu tampilan yang mengandung kritik, humor, atau saran.

- Komik Tahunan

Komik tahunan merupakan komik yang diterbitkan setiap 1 bulan atau 1 tahun sekali.

- Web Komik

Web Komik merupakan komik yang dipublikasikan melalui situs web yang ada diinternet.

- Buku Komik

Buku komik merupakan komik yang didalamnya berisi cerita dengan gambar-gambar dan tulisan yang dikemas menjadi sebuah buku.

2.2 Kreator Komik

Kreator komik adalah orang yang ahli dalam membuat komik, kreator komik biasa disebut sebagai komikus, sebutan kreator komik berbeda-beda, dalam Bahasa Inggris biasa disebut comic artist, dan sedangkan di Jepang biasa disebut mangaka. Menurut Franz dan Meier (1994) Komik merupakan suatu cerita yang menekankan gerak dan tindakan melalui gambar yang berurutan yang dibuat oleh kreator komik. Dikutip dari buku Komik Indonesia, Marcel Bonneff (1998) para kreator komik atau komikus kerap pula menyebut profesi mereka dengan istilah pelukis cerita gambar, seniman cerita bergambar, ataupun cergamis.

Pekerjaan seorang kreator komik adalah menuangkan ide dalam membuat gambar-gambar dan teks yang berhubungan dan menjadi sebuah alur cerita. Keahlian yang dimiliki oleh seorang kreator komik lebih dari sekedar kemampuan menggambar yang baik melainkan lebih dari itu, keahlian seorang kreator komik dalam menggambar yang harus diimbangi dengan proses pembuatan ide dalam cerita, oleh karena itu kreativitas sangat dibutuhkan oleh kreator komik. Kreator komik adalah salah satu profesi yang termasuk kedalam industri kreatif.

2.3 Web Komik

Web komik atau komik digital adalah komik yang ditampilkan secara digital, komik ini memiliki format khusus agar bisa dibaca secara digital, oleh karena itu web komik berbeda dengan komik buku, atau novel grafis yang dicetak. Menurut Maharsi (2011) Biaya yang digunakan untuk komik web relatif murah dari komik cetak, hal itu dikarenakan biaya publikasinya yang menggunakan situs web dan jangkauannya yang lebih luas. Komik web menggunakan media situs web diinternet dalam mempublikasikannya.

Web komik memiliki ciri-ciri yang membedakan dengan jenis komik lainnya. Ciri-ciri web komik di antara lainnya adalah memiliki sistem panel yang cenderung sederhana, sistem panel pada web komik memanjang kebawah, dalam 1 episode komik panel yang sudah tersusun memanjang kebawah sudah menampilkan keseluruhan cerita dalam 1 episode tersebut. Web komik dapat dinikmati melalui alat digital seperti komputer, tablet, ataupun smartphone. Web komik memiliki sifat yang fleksibel mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Komik web biasanya diterbitkan oleh platform yang menyediakan website atau aplikasi, salah satu platform yang sudah terkenal saat ini adalah Webtoon. Web komik merupakan salah satu jenis dari komik itu sendiri.

3. METODOLOGI

3.1 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan ada penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2007) penelitian kualitatif dimaknai sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena

yang dialami oleh subjek penelitian. Metode ini cocok digunakan untuk meneliti hal-hal yang berkaitan dengan penelitian perilaku, sikap, motivasi, persepsi dan Tindakan dari subjek.

3.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk perancangan ini adalah dengan menggunakan metode analisis 5W+1H dan SWOT untuk mencari jawaban dari permasalahan dari target audiens

3.2.1 5W+1H

A. Apa

Kreator komik adalah profesi yang tidak hanya sekedar membuat panel bergambar namun creator komik harus membuat sebuah cerita yang menarik bagi pembaca dan penempatan setiap gambar yang mudah dan nyaman dipembaca, selain itu interaksi percakapan antara setiap tokoh dan ekspresi setiap tokoh berpengaruh terhadap emosional pembaca sehingga pembaca seperti ikut masuk dalam cerita tersebut. Maka dari itu seorang creator komik adalah orang yang hebat, kreatif, imajinatif, dan juga orang yang disiplin dalam memanajemen waktunya.

B. Siapa

Orang yang tertarik membuat sebuah komik, ahli dalam menggambar atau membuat sebuah cerita, rentan usia remaja akhir sekitar 18 hingga 21 tahun. Ingin menjadi seorang kreator komik profesional ataupun seorang kreator komik pemula yang baru merintis karirnya.

C. Kapan

Seorang kreator komik membutuhkan waktu banyak untuk membuat sebuah cerita dalam bentuk komik, oleh karena itu kreator komik dapat membuat sebuah komik Ketika ia sudah menentukan waktu atau suda membuat jadwal yang terukur.

D. Dimana

Penelitian dilakukan melalui survey kuesioner dan wawancara kepada target audiens yang berada di Jawa barat Bandung dan kota sekitarnya.

Komik dapat dipublikasikan kepada platform komik cetak maupun digital salah satu contohnya adalah platform komik digital yaitu Webtoon.

E. Kenapa

Profesi kreator komik masih diragukan oleh masyarakat dikarenakan prospek kerja yang belum menjanjikan selain itu penghasilan yang belum bisa ditentukan menjadi penghabat mereka yang ingin menjadi seorang kreator komik.

Komik lokal masih kurang diapresiasi oleh masyarakat sehingga penjualan komik belum menguntungkan jika diperjual belikan.

Produksi komik yang belum banyak dan merata sehingga cukup susah bagi pembaca untuk mencari atau membeli komik yang ingin dibaca.

F. Bagaimana

Bagi para pembaca seorang kreator komik adalah orang yang hebat dalam membuat sebuah gambar namun selain itu kreator komik adalah orang yang kreatif dan imajinatif sehingga bisa membuat sebuah cerita yang menarik bagi pembaca

Harus ada yang menjelaskan bagaimana cara mengelola komik dengan benar membuat sebuah rencana dengan jelas sehingga kualitas komik yang dibuat sangat baik.

Menjelaskan bagaimana cara mendapatkan sebuah penghasilan melalui membuat sebuah komik.

Menjawab keraguan kepada mereka yang ingin menjadi seorang kreator komik bahwa prospek kerja sebagai kreator komik bisa menjanjikan jika mereka terus bekerja keras dan bisa mengelola komik yang dibuat.

Membuat sebuah edukasi tentang prospek kerja seorang kreator komik melalui media yang sesuai dengan target audiens

3.2.2 SWOT

A. Kekuatan

Sudah ada tokoh-tokoh kreator komik atau judul komik yang terkenal bagi masyarakat dan menjadi pekerjaan utama mereka dalam mencari mata uang. Prospek kerja seorang kreator komik bisa menjanjikan bila sudah menjadi profesional dibidangnya. Penghasilan yang didapatkan melalui membuat komik tidak hanya mempublikasikan ke platform cetak atau digital namun ada beberapa cara lain yang menjadi opsi tambahan.

B. Kelemahan

Penelitian yang membahas tentang profesi seorang kreator komik atau kualitas komik lokal masih jarang sehingga informasi yang didapatkan hanya bisa melalui observasi secara langsung kepada subjek. Pandangan masyarakat tentang prospek kerja kreator komik masih diragukan sehingga menjadi hambatan bagi orang-orang yang ingin menjadi kreator komik.

C. Peluang

Web komik bisa menjadi media yang sesuai dengan target audiens untuk edukasi tentang prospek kerja seorang kreator komik. Orang yang ingin menjadi kreator komik tentu saja suka membaca komik, oleh karena itu web komik menjadi media yang sangat cocok.

D. Ancaman

Pandangan masyarakat tentang prospek kerja kreator komik masih diragukan sehingga menjadi hambatan bagi orang-orang yang ingin menjadi kreator komik.

3.2.3 SWOT MATRIX

Tabel 1. *SWOT Matrix*

	Opportunity	Threats
Strenghts	Menampilkan tokoh-tokoh kreator komik yang sukses dalam web komik	Memberikan pandangan baru dan jelas tentang profesi seorang kreator komik
Weakness	Membahas tentang hasil penelitian profesi komikus dengan menampilkannya melalui visual yang menarik	Memberi kemudahan untuk mengakses informasi mengenai profesi komikus melalui situs web

4. HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep.

Perancangan komik digital bertujuan untuk memberi informasi dan edukasi kepada orang yang ingin menjadi kreator komik dengan memotivasi dan membuat mereka tergerak untuk menggapai tujuannya.

Sebuah cerita komik yang berformat komik digital, dimana dalam konten komik ini dibawa dengan storyline yang mudah dipahami lalu konten akan dijelaskan oleh dua karakter yang ada didalam cerita tersebut.

4.2 Cerita

Cerita diawali dengan Pudd yang sedang membaca komik Cake hero, setelah membaca komik tersebut Pudd terinspirasi ingin menjadi seorang komikus, namun ia memikirkan tentang prospek kerja seorang komikus sehingga ia ragu untuk menjadi seorang komikus. Ketika Pudd ragu ia ingin menjadi komikus Cake hero dan Velvet yang ada dalam serial komik Cake hero datang ke tempatnya dan mereka membantu menjelaskan mengenai profesi komikus kepada Pudd agar Pudd termotivasi untuk menjadi seorang komikus.

4.3 Tone Color

Warna yang digunakan untuk konsep perancangan diambildari warna komik yang full color agar menggambarkan komik yang menyenangkan bagi pembaca, warna yang dipilih terbagi menjadi tiga yaitu merah, kuning, dan biru.

Gambar 1. *Tone Color*

Perancangan web komik sebagai media untuk memperkenalkan bagaimana menjadi seorang kreator komik

4.4 Font Type

Untuk *font type* yang digunakan pada perancangan ini adalah Woodchuck sebagai Headline dan Comic Helvetic sebagai *body text*. *Font type* Woodchuck dipilih karena memberi kesan menyenangkan dan penuh semangat sedangkan *Font type* Comic Helvetic dipilih karena *Font* tersebut yang biasa dipakai pada balon teks sehingga dapat menyesuaikan dengan rancangan yang akan dibuat.



Gambar 2. Font Type

4.5 Karya



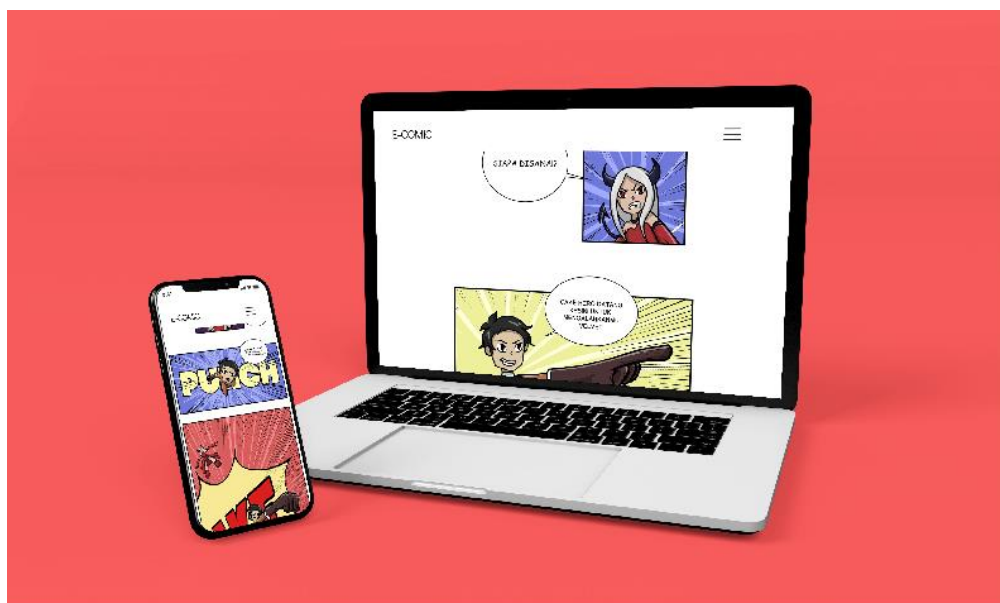
Gambar 3. Desain Karakter Cake Hero, Pudd, dan Velvet



Gambar 4. Tampilan alternatif logo



Gambar 5. Tampilan Website komik

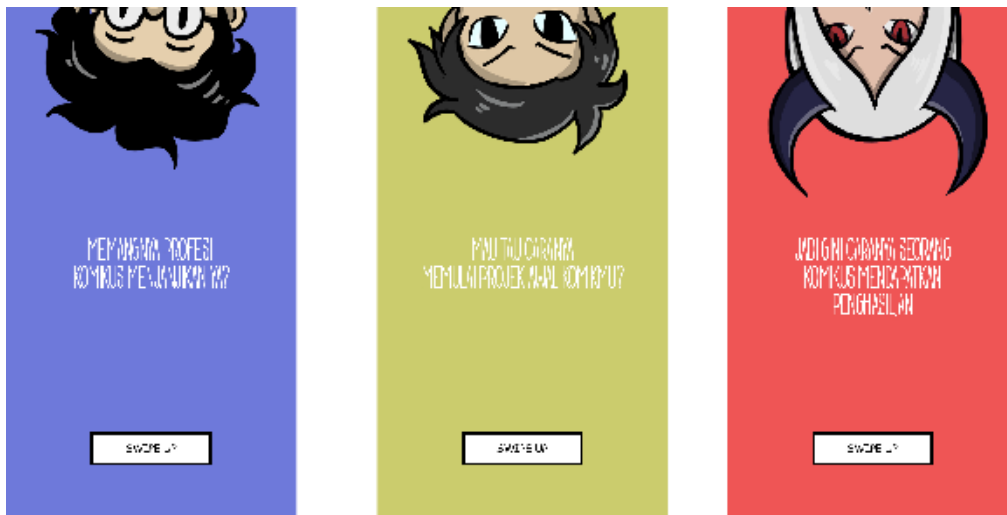


Gambar 6. Mockup Komik

Perancangan web komik sebagai media untuk memperkenalkan bagaimana menjadi seorang kreator komik



Gambar 7. Tampilan final komik digital



Gambar 9. Media Pendukung

5. KESIMPULAN

Komik adalah media baca populer di Indonesia hal itu dibuktikan dengan jumlah pembaca salah satu platform komik digital yaitu Webtoon. Hampir dua juta orang Indonesia mengakses platform komik digital tersebut. Dengan kepopulerannya komik di Indonesia membuat masyarakat ingin menjadi seorang kreator komik, akan tetapi profesi komik masih diragukan oleh masyarakat Indonesia karena prospek kerja seorang kreator komik yang belum menjanjikan sehingga bagi mereka yang ingin menjadi kreator komik ragu untuk mengambil pilihan tersebut. Oleh karena itu perancangan web komik ini dibuat untuk memberi sebuah edukasi tentang profesi seorang kreator komik.

Profesi kreator komik adalah profesi yang sangat hebat dan menarik karena mereka orang yang kreatif, imajinatif dan cerdas. Mereka dapat menuangkan segalanya melalui gambar yang bercerita. Akan tetapi profesi kreator komik di Indonesia sendiri masih diragukan karena prospek kerjanya yang masih belum menjanjikan, hal itu dikarenakan menurut mereka pendapatan yang diterima oleh seorang kreator komik tidaklah banyak dan mereka juga tidak tahu bagaimana seorang kreator komik mendapatkan penghasilan melalui komik yang dibuat. Oleh karena itu harus ada sebuah edukasi yang dibuat khusus untuk menjelaskan profesi komik sehingga bagi mereka yang ingin menjadi kreator komik tidak ragu lagi dengan pilihan mereka.

Perancangan web komik sebagai media untuk memperkenalkan profesi komik menjadi media yang sesuai dengan target audiens karena mereka yang ingin menjadi kreator komik tentu saja suka membaca komik, selain itu web komik adalah media yang mudah diakses melalui berbagai alat digital dan juga menjadi media yang menarik sehingga pembaca tidak bosan serta mudah memahami tentang informasi yang ada didalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dan rasa syukur sebesar-besarnya kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala serta setiap orang yang terlibat dalam membantu penelitian tugas akhir ini. Terimakasih dan rasa syukur karena telah membantu mengumpulkan data demi melengkapi penelitian ini. Tidak lupa rasa terimakasih dan syukur atas peran orang tua yang selalu memberi dukungan dan doa dalam menyusun tugas akhir ini serta juga ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Dosen utama dan Dosen pembimbing serta teman-teman yang ikut terlibat dalam membantu penelitian tugas akhir ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] McCloud, Scott (2008). Membuat Komik. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- [2] Khutmul, Husna (2019). Perancangan Komik Web Sebagai Panduan dan Tips Membuat Komik Web.
- [3] Flores, Debora Patricia (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott McCloud.
- [4] Andrew Yonkie, Agus Nugroho U (2017). Unsur-Unsur Grafis Dalam Web Komik.
- [5] Ria, Satyarini (2016). Strategi Diferensiasi Sebagai Alat Untuk Menenangkan Persaingan Pada Industri Kreatif Di Bandung.
- [6] Wiwik Sudarwati, Meri Prasetyawati (2016). Strategi Diferensiasi Sebagai Alat Untuk Memenangkan Persaingan Pada Industri Kreatif Di Bandung.
- [7] Zidni Ilma Nafi'ah (2019) Peran Ekonomi Kreatif Dalam Pemberdayaan Dan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Perspektif Ekonomi Islam (Studi Kasus Pada Sentra Kerajinan Batok Kelapa “Coco Art” Kel. Tanjungsari Kec. Sukorejo Kota Blitar)
- [8] Ramadan, Widiana (2020) Identifikasi Pengaruh Sentra Industri Kreatif Sepatu Cibaduyut Terhadap Sosial Dan Ekonomi Masyarakat Lokal.
- [9] Maharsi, Indiria (2011) Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas. Yogyakarta: Kata Buku.
- [10] Desmita, Tria Nur (2020) Pengaruh Profesionalisme Dan Etika Profesi Terhadap Kinerja Auditor. Other thesis, Universitas Komputer Indonesia.
- [11] Darmawan, Sigit Dwiki (2017) Perancangan Buku Komik Permainan Tradisional dengan Teknik Digital Painting untuk Anak Usia 6-12 Tahun Sebagai Upaya Pelestarian Budaya
- [12] Amalia, Ellavie Ichlasa (2017) Ada 17 Ribu Karya di LINE Creativate 2017. Terakhir diakses pada 10 Januari 2021, 09.28 WIB
<https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/4ba7XQWK-ada-17-ribu-karya-di-line-creativite-2017>
- [13] Agnes, Tia (2016) Pembaca LINE Webtoon Indonesia Terbesar di Dunia. Terakhir diakses pada 14 Januari 2021, 10.00 WIB
<https://hot.detik.com/art/d-3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia>