

JURNAL TUGAS AKHIR
**PERANCANGAN ARTBOOK “*THE ULTIMATE FIRE*
RESCUE” SEBAGAI *SUPERHERO* ALTERNATIF**
UNTUK ANAK-ANAK & REMAJA



Fajar Dwi Jantoro
NIM 1112172024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

PENGESAHAN

Jurnal untuk tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN ARTBOOK "THE ULTIMATE FIRE RESCUE" SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK ANAK-ANAK & REMAJA**. Diajukan oleh Fajar Dwi Jantoro, NIM 1112172024, Program Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Januari 2018.



PENGESAHAN

Jurnal untuk tugas akhir dengan judul **PERANCANGAN ARTBOOK “THE ULTIMATE FIRE RESCUE” SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK ANAK-ANAK & REMAJA**. Diajukan oleh Fajar Dwi Jantoro, NIM 1112172024, Program Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Januari 2018.



Ketua Program Studi S-1
Desain Komunikasi Visual/Anggota

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP: 19720909 200812 1 001

ABSTRAK

Fajar Dwi Jantoro

PERANCANGAN ARTBOOK “THE ULTIMATE FIRE RESCUE” SEBAGAI SUPERHERO ALTERNATIF UNTUK ANAK-ANAK DAN REMAJA.

Superhero erat kaitannya dengan anak-anak maupun remaja. Dikarenakan anak-anak dan remaja merupakan bagian dari penggemar tokoh fiksi atau *superhero* tersebut. Kedekatan *superhero* dengan anak-anak dan remaja tidak terlepas dari isu negatif yang menyertainya. Isu yang dimaksud bahwa *superhero* dapat memberikan dampak agresifitas, atau mental agresif pada anak-anak karena adanya unsur adegan atau tontonan kekerasan yang terdapat dalam cerita-cerita *superhero*. *Superhero* yang diisukan memberikan dampak agresif adalah *superhero mainstream* yang berkonsep “*hero* sebagai pemberantas kejahatan” yang hadir dengan cerita atau misi tentang *hero* melawan penjahat, musuh, atau orang yang berseberangan dengan nilai kebenaran.

Pemadam kebakaran dirancang sebagai tokoh *superhero* baru atau alternatif untuk anak-anak dan remaja dalam bentuk “*The Ultimate Fire Rescue*”. Yang mana *hero* pemadam kebakaran ini memiliki konsep “*hero* sebagai penyelamat bencana” dengan alur cerita atau misi-misi penyelamatan insan dari bencana. Pergeseran konsep ini yang diharapkan menjadi solusi dari isu dampak mental agresif yang terjadi pada anak-anak dan remaja, dan terjadi karena meniru adegan atau tontonan kekerasan adu fisik dari cerita *superhero* yang berkonsep “*hero* sebagai pemberantas kejahatan”.

Ilustrasi merupakan wujud visual atau representasi dari sebuah ide, untuk menyampaikan sebuah pesan atau suatu tujuan. Seperti halnya ide tentang *superhero* pemadam kebakaran ini, nantinya akan dituangkan ke dalam bentuk ilustrasi. *Artbook* merupakan media yang berisi kumpulan karya ilustrasi yang menarik, inspiratif, imajinatif, dan informatif. Dengan pemilihan media *artbook* diharapkan ide atau pesan tentang *superhero* pemadam kebakaran akan tersampaikan juga secara menarik, inspiratif, imajinatif, dan informatif.

Kata kunci : *Superhero*, Pemadam Kebakaran, *Artbook*

ABSTRACT

Fajar Dwi Jantoro

ARTBOOK DESIGN OF THE ULTIMATE FIRE RESCUE AS ALTERNATIVE SUPERHERO FOR KIDS AND TEENS.

Superhero closely with kids and teenagers, because they are part of a fan from fictional or superhero characters. The closeness of superheroes with kids and teenager is inseparable from the negative issues that are full of them. That Issues can have an aggressive or being mentally aggressive impact on kids, because a elements from scenes or violent spectacle that exist in superhero stories. The superhero rumored to have an aggressive impact is the mainstream superhero with the concept of "heroine as a crime-fighting" who comes with stories or missions about heroes against criminals, enemies, or people who are of value.

The fire rescue is designed as a new superhero character or an alternative for kids and teenagers in the form of "The Ultimate Fire Rescue". This heroes has the concept of a "hero as a disaster savior" with a storyline or a human rescue mission from disaster. This concept having a hope for be the solution of mentally issues, and happens to be mimic scenes or spectacle of physical violence from superhero stories conceptualized as "crime-fighting heroes".

Illustration is a visual form or representation of an idea, to be deliver a message or a purpose. The ideas of this fire superhero will later be poured into the form of illustrations. Artbook is a medium that contains a collection of interesting, inspirational, imanjinative, and informative works of illustrations. With the selection of media artbook is expected to idea or message about superhero fire fighters will be conveyed also in an interesting, inspirational, imaginative, and informative.

Keywords: Superhero, Fire Brigade, Artbook

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dapat kita ketahui bahwa cerita umum tentang *superhero* yang dapat ditemui di berbagai media seperti komik, film, animasi, sampai *game* yaitu cerita atau narasi tentang *superhero* “*hero* sebagai pemberantas kejahatan” yaitu tokoh baik / protagonis yang beraksi melawan musuhnya / tokoh jahat / antagonis. Lewat latar narasi “*hero* sebagai pemberantas kejahatan” tersebutlah yang kemudian menggiring tokoh *superhero* (antara tokoh protagonis dan antagonisnya) kepada adegan-adegan kekerasan seperti memukul, menendang, menghunus, menembak, mencabik, dan saling menghancurkan. Seperti tanggapan seorang pengamat anak-anak Dra. Mazdalifah, Ph.D menurutnya, “tayangan kekerasan adalah yang menampilkan adegan kekerasan dari tingkat ringan seperti kata-kata kasar, makian cacian, sampai ke tingkat berat seperti adegan membunuh” (<http://www.health.kompas.com>).

Di sisi lain anak-anak dan remaja adalah bagian dari kalangan yang turut menyaksikan aksi-aksi / adegan-adegan kekerasan dalam narasi atau kisah *superhero mainstream* tersebut. Dan adegan atau tontonan kekerasan ini dapat menjadi masalah ketika adegan tersebut dapat saja ditiru oleh kalangan anak-anak maupun remaja.

Tontonan kekerasan tidak terkecuali kekerasan yang juga kerap kali muncul dalam kisah *superhero*, kurang layak ditonton atau ditawarkan kepada anak atau remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan, ini dikarenakan otak anak atau remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan masih labil dan belum tertata sepenuhnya. Selain itu, otak orang dewasa dengan anak-anak atau remaja sangat berbeda. Orang dewasa mempunyai *impulse control* di tengah otak yang berfungsi sebagai pengendali emosi, tempat untuk berpikir dan tempat pertimbangan. Sedangkan otak anak-anak dan remaja belum berkembang sampai sejauh itu (<http://www.merdeka.com>). Menurut tulisan yang terdiri dari sekelempok pakar dan para psikolog, “perilaku agresif atau kekerasan merupakan

perilaku yang dipelajari, baik melalui observasi maupun melalui pengalaman langsung, bukan sesuatu yang dengan sendirinya ada di dalam diri manusia (*not innately given*), perilaku agresif timbul karena adanya pengalaman observasi terhadap model yang terjadi tanpa disadari (*modelling* atau imitasi). Perilaku akan ditiru bila orang yang ditiru dikagumi dan meniru menimbulkan perasaan bangga” (Tim Familia Pustaka , 2005:58). Pengaruh tontonan perilaku agresif di televisi atau *video game*, terdapat kaitan antara agresi dan paparan tontonan kekerasan lewat televisi atau *video game*. Semakin banyak anak menonton kekerasan lewat media tersebut, tingkat agresi anak terhadap orang-orang lain dapat makin meningkat pula. Ternyata pengaruh tontonan kekerasan dapat bersifat kumulatif, artinya makin panjangnya paparan tontonan kekerasan dalam kehidupan sehari-hari makin meningkatkan perilaku agresif (Tim Familia Pustaka , 2005:58). Hal tersebut haruslah menjadi perhatian bagi kita semua, karena menyangkut keselamatan fisik dan kesehatan mental, bagi keluarga sendiri, keluarga orang lain, maupun generasi muda kita secara luas.

Oleh karena itu dibutuhkan tokoh *superhero* alternatif / baru ditengah-tengah kepopuleran tokoh *superhero* yang kebanyakan memiliki konsep cerita yang seragam, yaitu konsep “*hero* sebagai pemberantas kejahatan”. Ide yang didapatkan adalah dengan merancang pemadam kebakaran sebagai tokoh *superhero* baru, dan menggeser konsep “*hero* sebagai pemberantas kejahatan” menjadi “*hero* sebagai penyelamat bencana”.

Artbook digunakan sebagai media kreatif yang dirasa tepat untuk menyampaikan maksud atau pesan tentang permasalahan diatas. Karena bentuk *artbook* yang dapat memuat visual grafis, baik itu tulisan maupun ilustrasi dengan baik. Selain itu buku dianggap dekat dan menjangkau berbagai lingkup masyarakat. Dengan menyajikan Ilustrasi-ilustrasi tentang *superhero* pemadam kebakaran, maka diharapkan ide tersebut dapat terbayangkan dengan mudah dibenak masyarakat luas.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” yang baik, sebagai *artbook* yang berisi *superhero* alternatif untuk anak yang berkonsep *superhero* pemadam kebakaran?

3. Landasan Teori

a. *Artbook*

Artbook menurut Adisasmito memiliki makna sebagai “buku seni” pada intinya adalah buku sebagai media ungkap ekspresi dari seniman. Buku yang dibuat sebagai penciptaan karya seni, dimana di dalamnya terkandung unsur-unsur keunikan dan keindahan estetis, (Adisasmito, 2002 : 1-2).

Karya-karya dalam sebuah *artbook* bisa berupa hasil karya perorangan maupun kolektif dari karya sejumlah *artist* tertentu. (<http://milpedras.com>). Menurut Adisasmito (2002 : 3) buku seni atau “*artbook*” berbeda dengan buku pada umumnya buku ini unik dan dianggap sebagai objek seni karena dirancang oleh seorang seniman yang menciptakan “keindahan”nya, baik dari isi, tata letak (*layout*), bentuk huruf, teknik pembuatan ilustrasi, material yang digunakan perancangan sampul muka, hingga ke teknik penjilidan.

b. Ilustrasi

Menurut Kusrianto (2007:140) ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam buku, koran , tabloid, majalah dan lain-lain. ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatur, hingga karya foto.

c. *Layout*

“*Layout* merupakan penyusunan elemen-elemen desain yang saling berhubungan ke dalam sebuah bidang atau media sehingga membentuk

susunan yang artistik. Bisa juga diartikan sebagai manajemen bentuk dan bidang, tujuan utama *layout* adalah menyusun elemen gambar dan teks agar menjadi jelas dalam keterbacaan informasi yang akan disampaikannya”, (Ambrose & Harris, 2005 : 10).

d. *Superhero*

Superhero menurut Wibowo (2012: 48) didefinisikan sebagai suatu tokoh atau karakter yang memiliki karakter membela kesejahteraan dan eksistensi lingkungan melalui upaya yang luar biasa, atau digambarkan pula sebagai individu-individu yang memiliki kekuatan fantastis baik itu kekuatan super yang tidak logis / fiksi semata, maupun kekuatan yang dapat dinalar logika seperti teknologi canggih. Wibowo (2012: 50) juga berpendapat bahwa pendefinisian *superhero* tidak terbatas pada penggambaran secara ciri fisik semata, seperti memiliki anatomi tubuh yang proporsional, otot yang kekar, rupa yang cantik dan tampan, tapi dapat didefinisikan juga sebagai sebuah penanda “sifat”, yaitu tokoh-tokoh yang mampu menunjukkan keberanian dan kehendak untuk mengorbankan diri dalam menghadapi berbagai bahaya.

Sementara menurut Prasetyadi & Bahri (2009:139) ada 4 konsep dasar yang dibutuhkan untuk merancang karakter *superhero*, antara lain adalah : konsep fisik karakter, konsep nama *superhero*, konsep warna, dan konsep elemental dan simbol pada kostum.

e. Pemadam Kebakaran

Petugas pemadam kebakaran bekerja untuk mencegah, mengendalikan, memadamkan api (kebakaran). Selain itu petugas pemadam kebakaran juga berperan sebagai petugas medis darurat dan bekerja untuk membantu menanggapi berbagai macam kondisi darurat seperti kecelakaan atau bencana alam. Setidaknya ada 4 tugas pokok seorang pemadam kebakaran, diantaranya : memadamkan api (kebakaran), menolong dan merawat korban yang cedera karena luka bakar , mengevakuasi korban tewas karena terbakar, mencegah api muncul kembali , menginvestigasi sumber api kebakaran, termasuk

menginvestigasi apabila ada kemungkinan sumber kebakaran yang terjadi adalah karena unsur kesengajaan.

f. Tinjauan Perilaku Agresif (Kekerasan)

Pada dasarnya perilaku agresif pada manusia adalah tindakan yang bersifat kekerasan, yang dilakukan oleh manusia terhadap sesamanya. Dalam agresi terkandung maksud untuk membahayakan atau mencederai orang lain (Tim Familia Pustaka, 2005:63).

Adapun penyebab seseorang melakukan perilaku agresif dapat digolongkan dalam enam kelompok faktor, diantaranya adalah faktor-faktor psikologis, faktor-faktor sosial, faktor-faktor lingkungan, faktor-faktor situasional, faktor-faktor biologis, dan faktor-faktor genetik.

4. Metode Perancangan

a. Pengumpulan Data

1) Data Verbal

Data tentang buku *artbook*, psikologi anak, seluk beluk pemadam kebakaran, seluk beluk *superhero*, dan lain sebagainya.

2) Data visual

Meliputi berbagai jenis data referensi visual seperti kostum *superhero*, referensi warna kostum, referensi fisik *superhero*, peralatan-peralatan pemadam kebakaran, kendaraan-kendaraan pemadam kebakaran.

3) Studi Literatur

Menghimpun data verbal maupun visual yang dibutuhkan dari buku, jurnal, dan artikel dari pertautan mengenai referensi tentang profesi pemadam kebakaran, psikologi mental anak agresif, definisi buku, definisi *artbook*, tahap perancangan karakter *superhero*, teori ilustrasi, *font* dan *layout* dan berbagai referensi lainnya yang berhubungan dengan perancangan buku ini.



b. Metode Analisis Data

Menggunakan metode 5W + 1H

- a. *What?* Merancang sebuah *Artbook* berjudul “*The Ultimate Fire Rescue*” yang mengangkat *superhero* dengan bentuk karakter pemadam kebakaran, berkonsep tentang *superhero* alternatif tanpa kekerasan bagi anak & remaja.
- b. *Who?* Target primernya, mereka yang berusia 7 sampai 16 tahun, yaitu anak-anak dan remaja yang masih berpendidikan SD, SMP hingga SMA. Sedangkan Target sekundernya, mereka yang berumur 19 sampai 30 tahun, yaitu mahasiswa dan karyawan. Untuk masyarakat yang menduduki strata kelas sosial menengah keatas. Orang-orang yang menyukai karya seni, dan menyukai buku-buku *art* dan kolektor buku *art* yang unik. sering membeli dan senang mengoleksi buku *artwork*, orang kreatif/ kreator yang gemar mencari inspirasi dari buku *artbook*.
- c. *Where?* *Artbook* ini akan dikomersilkan pada acara-acara festival atau *event* budaya populer, seperti *Popular Culture Convention*, serta dipasarkan juga di toko-toko buku nasional, maupun dipasarkan secara *online*.
- d. *When?* Buku *artbook* ini akan diterbitkan pada acara *Popular Culture Convention* Asia tahun 2018 mendatang.
- e. *Why?* Perancangan *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” ini dimaksudkan untuk memberi anak-anak idola *superhero* baru, yang berkonsep “hero penyelamat” pemadam kebakaran, dengan misi bukan untuk melawan musuh memerangi kejahatan, tapi misi-nya lebih berorientasi pada misi penyelamatan sesama manusia. Mengingat *superhero mainstream* cenderung banyak yang menyajikan adegan-adegan adu fisik yang berpotensi untuk ditiru oleh anak-anak sebagai perilaku agresif atau kekerasan. *Artbook* ini sebagai bentuk ekspresif penyampaian ide dari penulis yang terbuka

untuk dikembangkan kembali. Berharap pesan yang dimaksudkan dapat tersampaikan pada khalayak luas.

- f. *How?* Menggunakan media visual yang berisi ilustrasi-ilustrasi menarik dan menghibur. Yaitu ilustrasi yang meliputi konsep karakter seperti desain properti (peralatan) dan *vehicle* ke dalam bentuk media *artbook* berjudul “*The Ultimate Fire Rescue*”.

B. PERANCANGAN

1. Konsep dan Strategi

Alasan utama perancangan *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” adalah untuk menyampaikan ide tentang *superhero* alternatif pemadam kebakaran sebagai bentuk pemecahan masalah akan dampak agresif pada anak-anak dan remaja yang timbul dari paparan adegan kekerasan *superhero mainstream* yang populer di berbagai media saat ini. Target audiens yang dituju adalah generasi muda Indonesia yang berusia sekitar 7 sampai 16 tahun yang umumnya masih pelajar SD sampai SMA, dimana pada usia ini memiliki rasa ketertarikan yang tinggi, rasa ingin yang juga tinggi, memiliki ketertarikan atau mengidolakan tokoh *superhero*.

Bentuk buku akan dirancang dengan tampilan yang unik, menarik perhatian, dan dengan dimensi atau ukuran buku yang efisien. Format buku ini memiliki ukuran 21 x 24 cm, dengan bahan kertas *art paper* 150 gsm dan pada *cover* menggunakan *hard cover* dengan laminasi doff.

Untuk konsep Ilustrasi di dalam buku adalah gaya kartun 2D, semi realis dan dikemas dengan gaya *mecha* dan *sci-fi* yang modern. Sementara *software* yang digunakan untuk membuat ilustrasi adalah *Adobe Photoshop CS6*, dan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* untuk proses *layout* halaman buku.

2. Proses Perancangan

Secara garis besar proses perancangan terdiri dari 2 tahapan, yaitu perencanaan dan perancangan. Tahap perencanaan meliputi : identifikasi

dan analisis data. Sedangkan tahap perancangan meliputi : konsep media, konsep kreatif, dan visualisasi konsep.

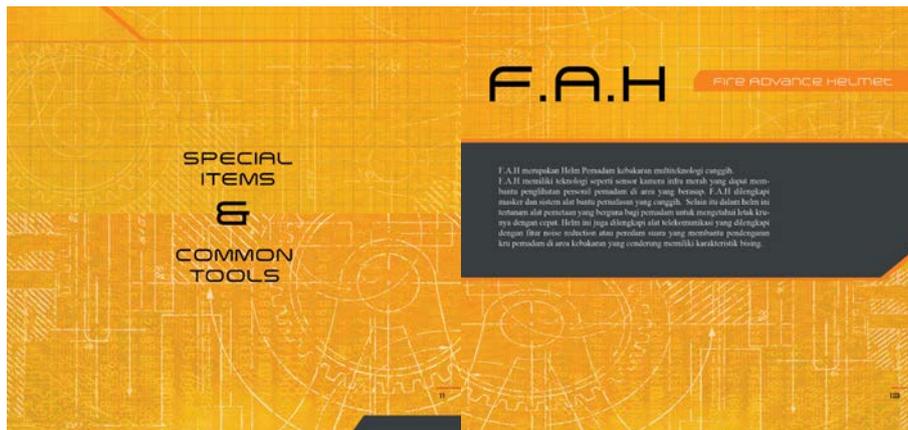
Setelah mengidentifikasi masalah, kemudian menganalisis data dari hasil studi literatur yang terkait dengan perancangan, langkah selanjutnya adalah menentukan konsep media, yaitu menentukan *artbook* itu sendiri sebagai media yang dipilih/ digunakan, dilanjutkan pada langkah konsep kreatif, yaitu memilih data dan aspek yang menarik seperti *properties* dan *vehicles superhero* pemadam kebakaran untuk diilustrasikan dalam bentuk *artbook* dan menentukan cara penyajiannya.

Tahap pembuatan Ilustrasi dimulai dengan pembuatan sketsa manual, sketsa manual tersebut lalu diseleksi dan kemudian didigitalkan hingga menjadi ilustrasi *final* menggunakan *Adobe Photoshop CS6*, setelah semua ilustrasi selesai, maka tahap selanjutnya adalah tahap *layouting* yang menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*, hingga menjadi *final layout* yang kemudian siap di *print*.

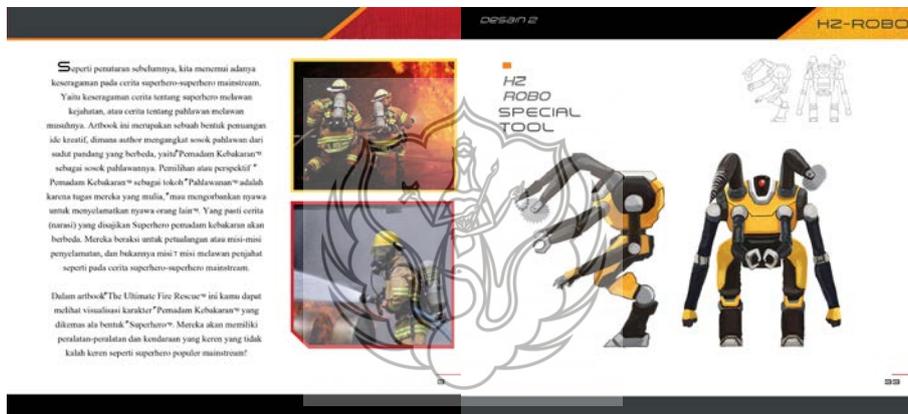
C. HASIL KARYA



Gambar 1. Mock up Cover Artbook "The Ultimate Fire Rescue"



Gambar 2. Contoh *layout* halaman buku



Gambar 3. Contoh *layout* halaman buku

C. Kesimpulan

Superhero pemadam kebakaran “*The Ultimate Fire Rescue*” tercipta dari proses pemikiran kreatif dan sebagai hasil karya yang diharapkan dapat menjadi solusi terhadap isu *superhero-superhero mainstream* yang populer di berbagai media saat ini yang membawa konsep “*hero pemberantas kejahatan*”.

Superhero pemadam kebakaran memiliki konsep “*hero penyelamat bencana*” yang beraksi dalam misi-misi penyelamatan korban bencana kebakaran maupun bencana lainnya. Perubahan konsep tokoh pemadam

kebakaran sebagai tokoh *superhero* baru dan perubahan konsep narasi “*hero* pemberantas kejahatan” menjadi konsep narasi “*hero* penyelamat bencana” ini yang kemudian menjadi harapan atau potensi untuk menghilangkan unsur adegan kekerasan / agresifitas / adu fisik yang sering ditemui dalam cerita *superhero mainstream* “*hero* pemberantas kejahatan” yang dikhawatirkan ditiru oleh anak-anak maupun remaja.

Ide atau hasil pemikiran kreatif tentang *superhero* pemadam kebakaran ini kemudian diproses atau direpresentasikan ke dalam bentuk ilustrasi. Agar tokoh pemadam kebakaran dapat menjadi tokoh yang lebih menarik maka dilakukan proses kreatif seperti merombak visual tokoh pemadam kebakaran secara visual menjadi bentuk kartun atau semi realis, yang dibalut gaya ilustrasi *sci-fi* yang modern. Fokus yang dipilih dalam merancang tokoh *superhero* pemadam kebakaran ini adalah desain *vehicle* dan desain *properties*. Kumpulan ilustrasi atau desain-desain tersebut kemudian dihimpun menjadi sebuah *artworks* dalam bentuk *artbook*. Kriteria *artbook* yang baik selain inspiratif, imajinatif, *artbook* ini juga harus komunikatif sehingga dapat dimengerti oleh masyarakat.

Hasil karya *artbook* “*The Ultimate Fire Rescue*” ini yang diharapkan sebagai media penyampai pesan tentang konsep *hero* pemadam kebakaran kepada masyarakat luas, juga diharapkan dapat menjadi media inspiratif sebagai acuan menciptakan produk desain komunikasi visual baru lainnya seperti komik, film, animasi, maupun *game*.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Tim Pustaka Familia. (2005). *Menyikapi Perilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Wibowo, Paul Heru. (2012). *Masa Depan Kemanusiaan Superhero Dalam Pop Culture*. Jakarta: Pustaka LP3ES
- Kusrianto, Adi. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gavin Ambrose and Paul Harris. (2005). *Layout*. AVA Publishing SA.
- Smith, Stan and Holt, H.F Ten. (1984). *The Designer's Handbook*, New York: Gallery Books.
- WB, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.
- Adisasmito, Nuning. D. (2002). *Buku Seniman. Jurnal Wacana Seni Rupa. Volume 2, No.4 Mei 2002*.
- <http://www.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html> (30 oktober 2016)
- <http://www.health.kompas.com/read/2012/05/22490165/%20Anak-anak.Cenderung.Meniru.Adegan.di.Televisi.html> (28 september 2016)
- <http://www.stdi.ac.id/jenis-karakter-dalam-komik> (30 januari 2016)
- <http://www.milpedras.com/en/noticias/53/what-is-a-book-artist-or-an-art-book/>(31 september 2016)