

Perancangan Komik Digital tentang Anxiety Disorder untuk meningkatkan Awareness

Jihan Khairani Salma¹, Rendy Pandita Bastari², Adya Mulya Prajana³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

jihankhairani@telkomuniversity.ac.id¹, rendypanditabastari@telkomuniversity.ac.id²,

adyaprajana@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Anxiety disorder atau gangguan kecemasan adalah salah satu gangguan mental yang umum dijumpai di Indonesia, terutama pada kalangan anak muda. Namun, gangguan ini seringkali disepelekan di kalangan masyarakat luas, bahkan dianggap memalukan. Karena stigma buruk ini, para anak muda seringkali merasa enggan untuk mencari pertolongan profesional dan mendapatkan perawatan serta penanganan yang mereka butuhkan, banyak dari mereka bahkan merasa enggan membicarakannya. Meski begitu, berbagai media kini gencar menyuarakan isu kesehatan mental melalui berbagai platform. Komik digital adalah salah satu media yang digemari banyak kalangan, dengan jutaan pembaca aktif dari seluruh dunia. Memperhatikan kesehatan mental amat penting karena gangguan mental jika tidak ditangani dengan baik dapat membahayakan diri sendiri dan lingkungan. Media edukasi yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif dengan memanfaatkan aspek keakraban atau relatability dengan audiens. Melalui perancangan komik digital ini, didukung dengan data yang dikumpulkan melalui metode kuantitatif dan studi pustaka serta analisis matriks perbandingan, diharapkan anak-anak muda dan masyarakat luas bisa lebih sadar akan isu kesehatan mental sehingga anak-anak muda tidak lagi ragu untuk mencari pertolongan.

Kata kunci : Komik digital, anxiety disorder, awareness.

Abstract

Anxiety disorders are one of the most common mental disorders in Indonesia, especially among young people. However, it is often underestimated in the wider community, even considered lightly. Because of this bad stigma, young people often feel reluctant to seek professional help and get the care and treatment they need, many of whom hesitate to even talk about it. Even so, various media are now actively voicing mental health issues through various platforms. Digital comics are one of the most popular media, with millions of active readers from all over the world. Paying attention to mental health is very important because mental disorders if not handled properly can endanger themselves and the environment. Good educational media are media that can convey messages effectively by utilizing aspects of familiarity or relatability with the audience.

Through the design of this digital comic, supported by data collected through quantitative methods and literature studies as well as comparison matrix analysis, it is hoped that young people and the wider community will be more aware of mental health issues so that young people will no longer hesitate to seek help.

Keywords: Digital comics, anxiety disorders, awareness.



Pendahuluan

Masyarakat masih menganggap gangguan kejiwaan atau mental sebagai hal yang memalukan, bahkan dianggap aib bagi keluarga penderita. Hal ini menyebabkan banyaknya salah kaprah dan berujung diskriminasi dan perlakuan tidak menyenangkan dari masyarakat. Banyak masyarakat Indonesia yang menganggap pengidap gangguan kejiwaan layak dikucilkan karena mereka tidak bisa disembuhkan. Menurut Nadira Lubis dalam jurnalnya "Pemahaman Masyarakat Mengenai Gangguan Jiwa dan Keterbelakangan Mental" (2015 : 388), pemahaman masyarakat akan gangguan jiwa dan penyakit mental masih minim. Padahal, gangguan kejiwaan adalah masalah yang serius, bahkan bisa mengancam nyawa.

Gangguan kecemasan adalah gangguan kejiwaan yang memiliki ciri kecemasan berlebih atau ketakutan yang tidak realistis, irrasional, dan tidak ditampilkan secara jelas dengan intensif. (Wiramihardja, 2005). Meski tanggapan mayoritas masyarakat akan gangguan kejiwaan masih buruk, muncul banyak support group dan komunitas di jejaring sosial yang menjadi tempat aman bagi para penderita gangguan kejiwaan untuk saling berbagi cerita dan mendukung satu sama lain, atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai isu kesehatan mental. Misfitopia adalah salah satu media yang menyediakan berbagai konten untuk menyuarkan isu ini.

Media sosial pada era digital ini berkembang seiring dengan industri kreatif di Indonesia. Berbagai media kreatif digunakan sebagai sarana untuk hiburan, edukasi, bahkan promosi. Salah satu media yang tengah meroket popularitasnya adalah webtoon atau komik digital. Menurut Lestari (2020 : 135), komik digital adalah satu bentuk revolusi industri baca yang sudah menerapkan digital reading. Menurut Rahman dan Triadi (2019 : 2), komik digital adalah salah satu bentuk penyesuaian media yang berkembang dari media komik analog. Media komik digital banyak penggunanya, terutama kalangan berusia 17-24 tahun, dan karena ini komik digital mampu menjadi sarana edukasi, publikasi dan wadah informasi sesuai dengan minat audiensnya.

Platform komik digital mengizinkan penulis mempublikasikan karyanya dan berinteraksi dengan pembaca melalui kolom komentar. Platform komik digital juga fokus pada tujuan publikasi komik, sehingga fitur disesuaikan untuk publikasi. Popularitas Webtoon yang meroket ini membuat Webtoon memiliki potensi sebagai media edukasi yang dapat menjangkau masyarakat luas. Perancangan komik digital ini sendiri bertujuan untuk meningkatkan awareness dan mengedukasi masyarakat tentang gangguan kecemasan, dengan harapan stigma buruk yang meliputi kesehatan mental bisa berkurang dan penderita tidak lagi ragu untuk berkonsultasi. Dengan adanya media penyampaian informasi yang lebih populer, mudah diterima masyarakat dan mudah diakses ini, penulis berharap karya komik digital bisa menjadi sarana edukasi yang tepat untuk tujuan ini.

Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuantitatif melalui kuesioner serta wawancara terstruktur. Adapun instrumen yang digunakan berupa studi pustaka sebagai penguat teori. Penelitian dimulai dengan studi kepustakaan yang dimulai sejak Maret 2021. Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan menelaah buku, literatur, catatan, dan laporan yang sudah ada, yang berkaitan dengan topik atau masalah yang akan dipecahkan (Nazir, 2013).

Selanjutnya, data pemirsa didapatkan melalui kuesioner. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang berkaitan dengan suatu hal atau bidang yang harus diisi oleh responden, yakni orang yang mengisi pertanyaan yang peneliti ajukan. Kuesioner adalah cara yang efektif untuk memperoleh data dari banyak orang dalam waktu yang singkat. (Soewardikoen, 2019:60).

Untuk mendapatkan data dari narasumber ahli, dilakukan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur menggunakan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan sesuai suasana saat wawancara. Poin pertanyaan bisa sama untuk narasumber berbeda, namun urutan pertanyaan dapat disesuaikan. (Soewardikoen, 2019:58)

Adapun metode matriks perbandingan digunakan untuk menganalisa dan menarik kesimpulan dari data. Menurut Soewardikoen (2019:204), matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi berbeda untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan.

Landasan Teori

Dari studi pustaka yang telah dilakukan, didapatkan beberapa teori pendukung penelitian sebagai berikut :

Komik

McCloud (1993:9) Mendefinisikan komik sebagai “serangkaian gambar-gambar dan pictorial yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan atau menghasilkan tanggapan estetis dari pembaca”. Menurut Gumelar (2011:7), komik cenderung diberi lettering atau tulisan yang diperlukan sesuai kebutuhan.

Komik Digital

Menurut Lestari (2020:135), komik digital adalah satu bentuk revolusi industri baca yang sudah menerapkan digital reading. Aggleton (2018) mendefinisikan komik digital sebagai “komik yang dipublikasikan secara digital; terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian; memiliki jalur membaca yang selaras; memiliki bingkai yang terlihat; terdapat simbol seperti balon kata; dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya”.

Menurut Rahman dan Triadi (2019:2), komik digital adalah bentuk penyesuaian dari media analog buku komik. Seiring berkembangnya teknologi komunikasi, berbagai media menyesuaikan dengan perangkat dan audiens yang ada saat ini.

Pengayaan dalam komik

Ada empat jenis aliran pengayaan gambar dalam komik (Gumelar, 2011:10) :

1. Kartun

Kartun atau cartoon berarti gambar yang lucu. Jenis gaya gambar ini dapat bervariasi tergantung artistnya dan dari negara mana kartun berasal. Contohnya, gambar berikut adalah pengayaan kartun animasi Adventure Time (2010) dari AS.



Gambar 1. Gaya kartun AS, Adventure Time (2010)

Sumber : <https://www.teenvogue.com/story/adventure-time-finale-empowerment>

2. Semi-cartoon atau semi-realism

Gaya gambar gabungan antara gaya kartun dan gara realis. Karikatur adalah salah satu contoh paling khas dari gaya ini. Seperti komik, gaya gambar ini dapat bervariasi. Berikut adalah contoh gambar bergaya karikatur karya GM Sudarta.



Gambar 2. Gaya karikatur karya GM Sudarta.
Sumber : <https://poliklitik.com/gm-sudarta/>

Contoh lain yang jatuh dalam kategori ini adalah gaya manhwa. Komik Korea atau manhwa juga banyak yang memiliki gaya ilustrasi semi-realistic. Banyak webcomic atau webtoon Korea mengadaptasi gaya ilustrasi ini, salah satunya pada webtoon Dice (2014).



Gambar 3. Gaya semi-realistic dalam webtoon Dice (2014).
Sumber : <https://luckyinksblog.wordpress.com/2015/10/09/webtoon-recommendation-dice/>

3. Realis

Gaya gambar yang mengikuti anatomi dan fisiologi semirip mungkin dengan kenyataan. Gaya gambar ini cenderung dipengaruhi dari mana comic artist atau pembuat komik berasal, karena mereka cenderung mengikuti fisiologi ras yang ada di sekitar mereka sendiri. Komik Marvel adalah salah satu contoh pengayaan ilustrasi realis yang populer.



Gambar 4. Gaya ilustrasi realis pada komik Marvel.

Sumber : <http://movienewsroom.com/news/10-best-avengers-team-rosters-in-marvel-comics/182597>

3. Fine art

Gaya gambar yang timbul tanpa melihat latar belakang kesenian artist, dan hasil gambar cenderung dekoratif atau abstrak. Tujuan utama gaya gambar ini adalah untuk menonjolkan rasa seninya itu sendiri tanpa terikat gaya ataupun aturan yang ada.



Gambar 5. Gaya ilustrasi fine art karya Marumiyan.

Sumber : <https://marumiyan.com/>

Tipografi

David Crystal secara singkat menjelaskan bahwa Tipografi adalah kajian dari fitur-fitur grafis dari lembar halaman. (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:51).

Warna

Warna adalah unsur yang menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan dalam sebuah karya, baik dalam penyampaian pesan maupun untuk membedakan sifat. Warna juga dapat digunakan untuk membangun mood dan menarik perhatian audiens. (Anggraini S. dan Nathalia, 2014:37)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Analisis

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Auliya Ulil Irsyadiyah, psikolog klinis yang menangani gangguan kejiwaan, masyarakat sudah cukup sadar dengan isu kesehatan mental, namun masih perlu media edukasi agar tidak ada misinformasi. Stigma buruk umumnya sudah hilang di antara generasi baru, namun masih banyak salah kaprah di antara generasi yang lebih tua dan masyarakat kurang terpelajar yang akses edukasinya terbatas. Karena itu, generasi muda butuh diingatkan bahwa memperhatikan kesehatan mental itu penting.

Pada wawancara dengan Bapak Yanuar Rahman, Dosen Desain Komunikasi Visual Telkom University, memaparkan bahwa komik digital bisa menjadi media edukasi yang efektif jika dikemas dengan baik dan memperhatikan target sasaran. Dengan target sasaran yang ada (usia 17-24 tahun), komik digital memiliki potensi sebagai media penyampaian pesan yang baik.

Adapun hasil kuesioner yang ditanggapi oleh 200 responden, dapat disimpulkan bahwa Kebanyakan responden berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa, dan mayoritasnya adalah pengidap atau merasa mengidap gangguan kecemasan. Mayoritas dari responden merasa enggan berbicara mengenai kesehatan mentalnya sendiri, bahkan pada keluarga. Yang menjadi faktor yang paling umum adalah perasaan malu atau ragu untuk berobat, dan takut dihakimi atau salah dipahami.

Matriks Perbandingan

Matriks perbandingan dianalisis dengan membandingkan tiga media komik dengan tema serupa, yakni kejiwaan. Komik yang digunakan sebagai perbandingan adalah Epileptic, Annarasumanara dan #WorldMentalHealthDay.

Tabel 1. Matriks Perbandingan

Judul	Epileptic	Annarasumanara	#WorldMentalHealthDay
Visual			
Gaya visual	Perpaduan <i>fine art</i> dan kartun	Gaya <i>manhwa</i> Korea semi-realis, terkadang diselipkan gambar realis atau foto	Gaya kartun
Warna	Monokromatik (hitam-putih)	Monokromatik (hitam-putih) namun ada sedikit sentuhan warna di saat tertentu.	Berwarna
Jenis komik	Buku komik cetak	Komik digital serial webtoon	Komik digital strip
Genre	<i>Psychological</i>	<i>Psychological, fantasy</i>	<i>Psychological, slice of life</i>
Panjang komik	6 Volume	7 Chapter	3 Chapter
Penerbit	Fantagraphics, Pantheon	LINE Naver Webtoon	PDSKJI
Media	Cetak	Digital (webtoon)	Digital (media sosial)
Minat responden / audiens berdasarkan hasil kuesioner	Kurang diminati	Diminati	Diminati

Dari perbandingan di atas, dapat disimpulkan komik dengan visual semi-realis seperti manhwa lebih diminati target pasar. Selain itu, komik dengan visual monokromatik juga lebih diminati ketimbang yang berwarna. Faktor media digital juga dianggap berpengaruh dalam penyebaran informasi. Semua komik memiliki genre yang sama, *psychological*.

Data yang diperoleh dari analisis berikut akan menjadi referensi visual dan media komik yang dirancang.

Konsep Perancangan

Konsep pesan

Berdasarkan analisis data yang penulis dapat dari narasumber dan kuesioner, banyak remaja hingga dewasa muda yang mengidap gangguan kecemasan atau memiliki gejalanya, namun enggan mencari pertolongan profesional atau bahkan enggan membicarakannya dengan keluarga sendiri. Hal ini disebabkan stigma buruk masyarakat yang melekat pada gangguan kejiwaan secara umum dimana gangguan jiwa dianggap aneh, bahkan memalukan. Akibatnya, banyak anak muda yang tidak mendapat pertolongan dan perhatian yang sesuai; menyebabkan anak-anak muda tersebut berpotensi membahayakan diri dan lingkungan sekitarnya. Karena itu, pesan moral yang ingin penulis sampaikan adalah “bahwa memiliki gangguan kecemasan itu bukanlah hal yang memalukan, bukan hal yang membuat penderita pantas dikucilkan, dan konsultasi kesehatan mental pada yang ahli itu penting”.

Big Idea

Big idea yang ingin disampaikan melalui rancangan ini adalah “Meyakinkan anak muda bahwa gangguan kecemasan bukan hal yang aneh atau memalukan, bahwa mereka tidak sendirian dan mereka selalu punya tempat berada”.

Tujuan Pesan

Dalam rancangan komik ini penulis tidak akan secara gamblang menyampaikan pesan, namun melalui ilustrasi penulis ingin menyampaikan (to inform) betapa serius dan pentingnya isu kesehatan mental, serta mengajak (to persuade) pembaca untuk lebih memperhatikan kesehatan mental, baik kesehatan diri sendiri maupun orang-orang di sekitarnya, dan bersama-sama mengubah pandangan masyarakat tentang kesehatan mental dengan menormalisasi perbincangan kesehatan mental. Kemudian cerita ini diharapkan dapat mengingatkan (to remind) pembaca bahwa gangguan mental bukanlah hal yang memalukan, dan untuk tidak terbawa dengan stigma buruk lama masyarakat.

Strategi pesan

Pesan disampaikan secara visual melalui penggambaran karakter, suasana, dan pengayaan dalam ilustrasi. Untuk saat ini, komik akan ditulis dalam Bahasa Indonesia sesuai dengan khalayak pembaca. Adapun analisis AISAS untuk strategi pesan sebagai berikut :

Tabel 2. Analisis AISAS

Attention	- Melihat <i>post</i> komik di Media sosial - Melihat judul komik di LINE Webtoon - Melihat poster promosi Arunika di media sosial
Interest	- Tertarik dengan visual komik - Tertarik dengan sinopsis
Search	- Mencari karya di media sosial atau LINE Webtoon
Action	- Membaca komik di media sosial atau LINE Webtoon
Share	- Membagikan karya di media sosial - Menceritakan soal karya pada kenalan dan kerabat

Konsep Kreatif

Pesan disampaikan secara visual melalui penggambaran karakter, suasana, dan gaya dalam ilustrasi. Komik akan digambar dengan warna monokrom sepanjang hampir seluruh cerita untuk membangun suasana yang muram. Kemudian beberapa karakter digambarkan bermata biru menyiratkan karakter-karakter tersebut “berbeda” dari yang lain.

Pendekatan emosional digunakan dengan cerita yang mengangkat topik kesehatan mental dan drama dalam keseharian yang bisa dipahami pembaca sehingga ada aspek *relatability* untuk memberikan efek kedekatan pada pembaca, dengan harapan karya ini dapat mengubah sikap pembaca.

Konsep Visual

Berikut adalah beberapa referensi visual untuk perancangan komik :

Warna

Warna yang akan digunakan adalah warna monokromatik.



Gambar 6. Referensi warna monokromatik

Sumber : <http://khairunysarts.blogspot.com/2015/07/task-3-research-on-monochrome-color.html>

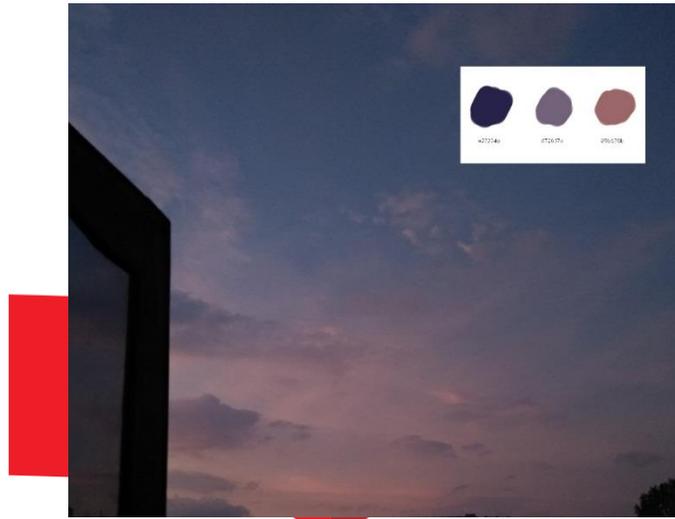
Warna monokromatik digunakan untuk membangun suasana yang muram dan dingin sebagai representasi dari pandangan tokoh utama akan dunia yang muram. Warna tidak dibuat sepenuhnya *greyscale* untuk tidak memberikan kesan yang terlalu gelap.



Gambar 7. Referensi warna monokromatik dari Schindler's List (1993)

Sumber : <https://www.thesun.co.uk/living/3032377/remember-the-little-girl-in-the-red-coat-in-schindlers-list-this-is-what-she-looks-like-now/>

Adapun warna-warna dasar yang digunakan terinspirasi dari warna langit pada saat matahari terbit.



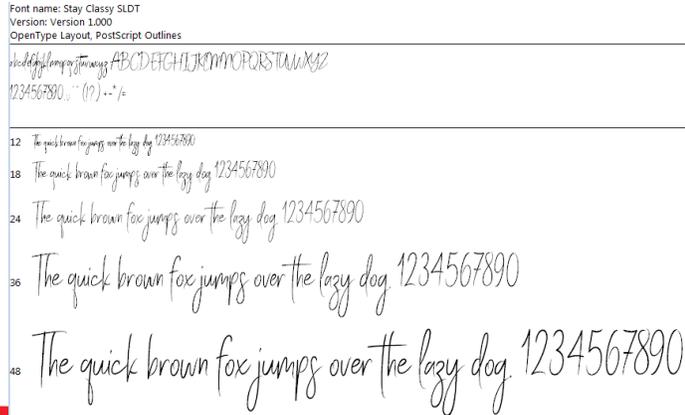
*Gambar 8. Referensi dan palet warna
Sumber : dokumen pribadi*

Logotype



*Gambar 9. logotype judul Arunika
Sumber : dokumen pribadi*

Logotype Arunika menggunakan font Stay Classy SLTD yang berupa font jenis casual script untuk memunculkan kesan personal dan akrab.



Gambar 10. logotype judul Arunika
Sumber : dokumen pribadi

Adapun font Comic Helvetic digunakan sebagai body text dalam karya. Font jenis serif ini digunakan karena keterbacaan atau *readability* tinggi dari font ini pada media digital. Selain itu, font ini memberikan kesan akrab.



Gambar 11. font Comic Helvetic
Sumber : dokumen pribadi

Pengayaan

Pengayaan gambar semi-realis *webtoon* atau *manhwa* Korea digunakan dalam komik ini karena gaya ini paling diminati di antara target sasaran. Pengayaan ini dengan warna monokromatik menangkap suasana kelim dengan baik.



Gambar 12. Referensi Pengayaan dari webtoon Annarasumanara

Sumber : https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/ep-1/viewer?title_no=77&episode_no=2

Konsep Media

Komik digital dapat menjadi media edukasi yang tepat karena media visual cenderung lebih mudah diterima oleh khalayak remaja hingga dewasa muda. Selain itu, komik digital dapat menjangkau lebih banyak pembaca karena lebih mudah disebarluaskan, konten lebih mudah diakses dan konten dapat diakses secara gratis.

Hasil Perancangan

Judul

“Arunika” diambil dari kata sansekerta yang berarti “cahaya matahari terbit”. Secara etimologis, kata ini berasal dari kata aruṇa yang berarti matahari, dan aruṇīkṛta atau aruṇīkr yang berarti “menjadi kemerahan” juga diperkirakan menjadi asal mula kata ini.

Judul ini diambil untuk merepresentasikan harapan baru yang terbit. Warna tidak terlihat tanpa adanya cahaya, karena itu matahari terbit digunakan sebagai analogi dunia yang tercerahkan.

Genre

Komik ini mengangkat tema gangguan kecemasan dalam kehidupan sehari-hari anak muda. Karena itu, genre komik ini adalah drama dan slice of life.

Sinopsis

Gangguan mental bukanlah hal yang sepele, namun bukan pula hal yang paling mengerikan dan harus ditakuti. Asha, seorang gadis SMA, mendapati dunianya berubah ketika ia mengalami gangguan kecemasan. Akankah Asha pulih dan kembali menemukan harapannya?

Cover



Gambar 13. cover Arunika menampilkan karakter utama, Asha
Sumber : dokumen pribadi

Cover untuk komik ini menampilkan ilustrasi karakter utama, Asha, memegang setangkai bunga *Helleborus niger* atau bunga Hellebore. Bunga ini dianggap melambangkan kecemasan, atau rasa ingin lepas dari rasa cemas, karena itu bunga ini digunakan untuk menyiratkan tema utama komik ini, gangguan kecemasan.

Perancangan Karakter

Asha Ekavira



Gambar 14. Desain karakter Asha
Sumber : dokumen pribadi

Aditya Reinaldi



Gambar 15. *Desain karakter Rei*
Sumber : dokumen pribadi

Rani



Gambar 16. *Desain karakter Rani*
Sumber : dokumen pribadi

Putri



*Gambar 17. Desain karakter Putri
Sumber : dokumen pribadi*

Elya



*Gambar 16. Desain karakter Elya
Sumber : dokumen pribadi*

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa memperhatikan kesehatan mental amat penting karena gangguan mental jika tidak ditangani dengan baik dapat membahayakan diri sendiri dan lingkungan. Media edukasi yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif dengan memanfaatkan aspek keakraban atau relatability dengan audiens. Komik digital adalah salah satu bentuk media yang tepat untuk tujuan ini.

Banyak masukan dan saran yang penulis dapatkan selama merancang karya ini. Salah satu yang paling ditekankan adalah untuk memperdalam penelitian, terutama dalam anxiety disorder itu sendiri dan penanganan yang tepat untuk setiap jenisnya. Penelitian visual juga disarankan untuk lebih diperdalam lagi untuk mengulas setiap pengayaan dan kekurangan serta kelebihan dari masing-masing gaya, karena pengayaan visual sifatnya subjektif. Selain itu, urgensi dari penggunaan media komik belum cukup terlihat dari hasil observasi penelitian ini.

Referensi

- "Line Webtoon Miliki Dua Juta Pengguna Aktif Di Indonesia | Indotelko.Com | LINE TODAY". 2021. LINE TODAY. <https://today.line.me/id/v2/article/azY3OP>.
- "NIMH » Anxiety Disorders". 2021. Nih.Nih.Gov. <https://www.nimh.nih.gov/health/topics/anxiety-disorders/index.shtml>.
- "Situasi Kesehatan Jiwa di Indonesia". 2019. Pusdatin.Kemkes.Go.Id. <https://pusdatin.kemkes.go.id/article/view/20031100001/situasi-kesehatan-jiwa-di-indonesia.html>.
- Anggraini S., Lia dan Kirana Nathalia. (2014). Desain Komunikasi Visual; DasarDasar Panduan untuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Bolton, D. (2008). What is mental disorder?: An essay in philosophy, science, and values. Oxford: Oxford University Press.
- Gumelar, M.S. (2011). Comic Making: Membuat Komik. Jakarta: Indeks.
- <https://sanskritdictionary.com/aru%E1%B9%87a/4347/4>
- <https://viewcomics.me/epileptic/issue-tpb-part-4>
- https://www.webtoons.com/en/drama/annarasumanara/list?title_no=77
- Lestari, Annisa. 2020. "LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL". Jurnal Ilmu Komunikasi 6 (2): 134-148. <http://180.250.41.45/jsourc/article/view/1609>.
- Lubis, Nadira, Hetty Krisnani, and Muhammad Fedryansyah. 2015. "PEMAHAMAN MASYARAKAT MENGENAI GANGGUAN JIWA DAN KETERBELAKANGAN MENTAL". Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat 2 (3). <http://jurnal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13588>.
- McCloud, Scott. (1993). Understanding comics : the invisible art. HarperCollins.
- Moloney, Jenna. Schindler's List (1993): An Analysis of Color vs. Black & White Filter, Music vs. Silence, and the Overall Political and Moral Themes. 2018. UMass Boston. <https://blogs.umb.edu/cinemastudies/2018/03/06/schindlers-list-1993-an-analysis-of-color-vs-black-white-filter-music-vs-silence-and-the-overall-political-and-moral-themes/>

Monier-Williams, M. (1851). A dictionary: English and Sanscrit. London: W.H. Allen and Co.

Nazir, Moh. (2013). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Rahman, Y., & Triadi, A. (2019). PERANCANGAN CERITA WEBTOON MENGENAI BUDAYA PALANG PINTU. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, Dan Periklanan*, 4(01), 1 - 15. doi:10.25124/demandia.v4i01.1968

Singarimbun Masri dan Efendi Sofran. (1995). Metode Penelitian Survey. Jakarta: LP3ES.

Sishertanto, Tytton. (2016). Latih Gambar; Dasar-dasar Komik. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Soedarso, Nick. 2015. Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora* 6 (4): 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>

Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2019) Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. DIY Yogyakarta: PT Kansius.

Wiramihardja, Sutardjo A. Pengantar Psikologi Abnormal. Bandung: PT. Refika Aditama, 2005.

