

Visualisasi Buku Self Healing “Overthinking Is My Hobby, And I Hate It” Karya Alvi Syahrin Melalui Komik Strip Di Instagram

Nauroh Salamah¹⁾ Erna Nurmalinda ²⁾Purmaningrum ³⁾.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pasundan

Jl. Dr. Setiabudi No.193, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40153

*Correspondence author: naurohsalamah115@gmail.com

Abstrak: Overthinking merupakan sebuah kecenderungan pada seseorang dalam memikirkan suatu skenario, permasalahan, atau kejadian dengan durasi yang berlebihan dan tanpa henti. Orang yang mengalami overthinking sering kali terperangkap dalam siklus berpikir yang berulang, fokus pada setiap detail, menganalisa skenario tentang kemungkinan terburuk, meragukan keputusan sendiri, dan kesulitan menghentikan atau mengalihkan isi pikiran mereka kepada hal lain. Dalam buku self healing “Overthinking is my hobby, and I hate it” karya Alvi Syahrin membahas berbagai hal yang sering kali dipikirkan secara berlebihan oleh orang-orang terlebih remaja akhir yang memasuki masa transisi menuju dewasa. Hal-hal seperti hubungan dengan orang lain, pendidikan, karir, dan sebagainya adalah persoalan umum yang dipikirkan dan dibahas dengan cukup baik dalam buku ini. Namun tidak semua orang menikmati kegiatan membaca buku terutama dengan perkembangan sosial media yang semakin pesat, orang-orang cenderung lebih menyukai media visual seperti gambar dan video yang bisa dilihat dengan waktu yang singkat. Setelah dilakukan pengamatan untuk mendapatkan kesimpulan dan solusi berkaitan dengan upaya penyebaran informasi dari buku self healing tersebut menggunakan metode 5W+2H, bisa ditarik kesimpulan bahwa komik merupakan media yang belakangan ini mengalami peningkatan pada peminat yang terutama berasal dari kalangan anak muda, ditambah dengan semakin mudahnya penyebaran informasi di sosial media seperti Instagram, X atau Twitter, Tiktok, dan sebagainya. Adapun solusi yang pada akhirnya diputuskan untuk dipergunakan adalah komik strip. Komik strip merupakan solusi yang dipilih karena merupakan media visual yang simpel, menarik perhatian, juga bisa dilihat dengan waktu yang singkat. Dengan menggunakan Instagram sebagai media penyebaran informasi, diharapkan informasi tersebut bisa menjangkau target secara lebih luas dari sebelumnya.

Kata Kunci: Overthinking, self-healing, Informasi, Komik strip.

Abstract: *Overthinking are the tendency for someone to think about a scenario, problem, or event for an excessive amount of time and without stopping. People who experience overthinking are often get caught up in repetitive cycles of thinking, focusing on every detail, analyzing worse-case scenarios, doubting their own decisions, and having trouble stopping or redirecting their thoughts to something else. In the self-healing book “Overthinking is my hobby, and I hate it” by Alvi Syahrin discusses various things that often overthought by people, especially late adolescents who are entering the transition period onto adulthood. Things such as relationship with others, education, careers, and so on are common issues that people thinking about. On the contrary, not everybody enjoying reading a book in particular, especially with the rapid development of social media, people tend to prefer visual media such as images and videos that can be seen in a short time. After observing to get conclusions and solutions related to determine how to disseminate information*

from the self-healing book using the 5W + 2H method, it can be concluded that comics are a medium that has recently got through an increase in enthusiasts who mainly come from young people, especially with the easier dissemination of information on social media such as Instagram, X or Twitter, Tiktok, etcetera. The solution that was finally decided to be used was comic strips. The comic strip itself is a visual media that is simple, attracts attention, and can also be seen in a short time. By using Instagram as a medium for disseminating information, it is hoped that the information can reach a wider target than before.

Keywords: *Overthinking, self-healing, Information, Comic strip.*

Pendahuluan

Pemahaman literasi mengenai dampak nikotin yang disajikan media cetak ataupun media massa kiranya kurang menarik untuk dipahami yang mengandalkan promosi atau iklan layanan melalui media tertentu contohnya media cetak yang dominan dibaca oleh kalangan orang dewasa, media massa yang memang tarif iklannya tidak semurah media cetak, seiring perkembangan internet yang semakin pesat literasi mengenai nikotin sudah mulai merambah ke media sosial dan platform seperti youtube dimana semua orang mengandalkan internet setiap harinya. Dalam pembuatan infografis ini akan ditampilkan melalui platform youtube mengingat anak remaja yang semakin melek internet dan tidak jauh dari gadget. Overthinking adalah kecenderungan pada seseorang dalam memikirkan suatu skenario, permasalahan, atau kejadian dengan durasi yang berlebihan dan tanpa henti. Orang yang mengalami overthinking sering kali terperangkap dalam siklus berpikir yang berulang, fokus pada setiap detail, menganalisa skenario tentang kemungkinan terburuk, meragukan keputusan sendiri, dan kesulitan menghentikan atau mengalihkan pikiran mereka kepada hal lain.

Dalam Islam kita diperintahkan agar selalu berprasangka baik karena dengan prasangka baik akan diikuti oleh perbuatan-perbuatan yang baik. Cara berfikir ini sangat dihargai dalam agama Islam di karenakan jika manusia berprasangka baik maka dia akan terlepas dari berbagai sifat-sifat yang kurang baik, salah satunya sifat suudzon. Sifat suudzon ditimbulkan karena prasangka yang berlebihan atau dapat dikatakan overthinking. Overthinking bukanlah suatu permasalahan yang sepele, sejujurnya tidak ada permasalahan yang sepele, semuanya harus segera diatasi. Jika jasmani dan rohani manusia itu baik maka secara tidak langsung akan baik pula mental (jiwa) manusia itu begitu pula sebaliknya.

Buku self-healing yang ditulis oleh Alvi Syahrin berjudul *Overthinking is my hobby and I hate it*, adalah buku yang lumayan dalam menjawab beberapa pertanyaan-pertanyaan yang seringkali pembaca pikirkan. Dalam buku ini penulis mengajak pembaca untuk melawan Overthinking yang selama ini mengganggu dengan cara yang positif, terus berkembang dan berdamai dengan diri sendiri untuk menjadi versi lebih baik dari diri kita sebelumnya.

Kutipan dari buku ini: Semakin lama kamu membiarkan suara ribut di kepalamu, semakin menjadi-jadilah suara ribut itu. Lalu ia akan menelan nilai dirimu, harga dirimu, potensimu. Selalu meragukan diri sendiri, mengikis rasa percaya diri. Mengusirmu dari kesempatan-kesempatan baik, memasukkan kamu

ke dalam jurang stres dan kecemasan. Menghancurkan hubungan dengan orang yang kamu sayang- karena overthinking selalu bilang..., "Kamu, tuh, nggak dibutuhkan." Dan, kalau kamu sudah merasakan itu semua, saatnya kita mengakhiri pertempuran tiap malam ini. Kita akan berhadapan langsung dengan suara-suara ribut di kepalamu. Membongkar motif busuk Overthinking. Memasuki ruang trauma yang jarang kamu lirik. Memanipulasi Overthinking,

sebagaimana ia memanipulasi kamu. Semua ini, untuk meredakan Overthinking dikepalamu. Tapi, pertanyaannya... Apakah kamu benar-benar mau mengakhirinya?

Konsep Media

Pada konsep media ini bisa digunakan metode 5W+2H untuk menarik perhatian sehingga pesan dapat diterima dengan baik dan mudah dipahami. Media dirancang untuk disebarluaskan menggunakan media sosial yang menawarkan kesan relatable yang dimana kolom komentar bisa menjadi tempat mereka curhat dan berkomunikasi satu sama lainnya. Dengan gambaran yang simple dan mudah dimengerti agar pesan tersampaikan dengan baik. Berikut ini adalah tujuan dari media komik strip Life's goes on:

1. Menawarkan cerita yang ringan untuk menghabiskan waktu;
2. Membuat pembaca merasa terhubung dengan ceritanya;
3. Memahami kalau terlalu memikirkan suatu masalah bukanlah solusi.

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada target audiens dengan penggunaan komik strip, pada Instagram sebagai media utama dan kemungkinan tiktok sebagai secondary.

Jadwal Media

Tabel 1. Jadwal media

Jadwal media							
Media	Hari ke						
	1	2	3	4	5	6	7
Komik strip	■	■	■	■	■	■	
Instagram							■
Sticker	■	■	■				
Ganci	■	■	■				
Standee		■	■	■	■		
Kaos							
Bookmark	■	■					
Plush			■	■	■		
Totebag			■				
Phonecase	■	■	■	■			
Mug				■	■	■	

Konsep Komunikasi

Dalam proses visualisasi dari buku sampai kepada komik strip, sangat penting agar pesan bisa tersampaikan dengan baik, untuk itu strategi komunikasi yang digunakan adalah pendekatan secara emosional, dimana dengan pendekatan ini diharapkan para pembaca bisa merasakan relativity dengan cerita yang berada dalam komik.

Penelitian ini dilakukan atas dasar bagaimana overthinking menjadi salah satu permasalahan yang membuat seseorang bisa menarik diri dari sosialnya. Tujuan penelitian ini adalah membuat pembaca bisa merasa terhubung dengan permasalahan yang dialami tokoh utama dan karakter lainnya serta memahami bahwa apapun yang terjadi, hidup harus tetap berlalu dan memikirkan suatu hal terlalu keras terkadang bukanlah solusi.

Berbagai faktor pendukung proses komunikasi yang dapat mempengaruhi komunikasi dan hambatan komunikasi harus dipertimbangkan saat memutuskan rencana komunikasi, selain itu perlu adanya pertimbangan terhadap strategi komunikasi yang ingin disampaikan, sehingga pesan dapat diterima dan mencapai target audiens. Oleh karena itu pendekatan secara emosional adalah strategi yang dianggap tepat untuk bisa menjangkau audiens.

Data dan Analisis Target Audience

Data dan analisis target adalah proses yang digunakan dengan cara mengumpulkan informasi dari target yang ditentukan teruntuk mengidentifikasi juga menginterpretasikan kualitas, persyaratan, dan perandai orang-orang yang memiliki probabilitas untuk terpikat kepada produk yang ditawarkan.

Target Audience

Target audience dari pada perancangan visualisasi dari buku ini terdiri dari laki-laki dan perempuan, berusia 18 sampai dengan 25 tahun, dengan latar belakang pendidikan SMA sampai kuliah, dan dengan status ekonomi yang bervariasi.

Demografi:

1. Usia : 18 sampai 25 tahun
2. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
3. Pendidikan : SMA sampai Kuliah
4. Status Ekonomi: Semua

Geografis :

Lokasi dari target yang di tentukan adalah mereka yang tinggal di daerah perkotaan alias urban.

Psikografi :

Psikografis adalah metodologi kuantitatif yang berfokus dalam mempelajari konsumen (Hotjar). Sedangkan aspek-aspek psikografis yang dipilih untuk menentukan target audience dari visualisasi ini yakni,

1. Sudah mengalami masa puber;
2. Aktif di media sosial;
3. Suka membaca;
4. Mengikuti sosial media penulis buku.

Consumer Journey

Demi memperoleh data yang dibutuhkan untuk *consumer journey*, pencarian data dilakukan dengan mengamati dan berinteraksi dengan target sehingga didapatkan data yang maksimal.

Tabel 2. Consumer Journey

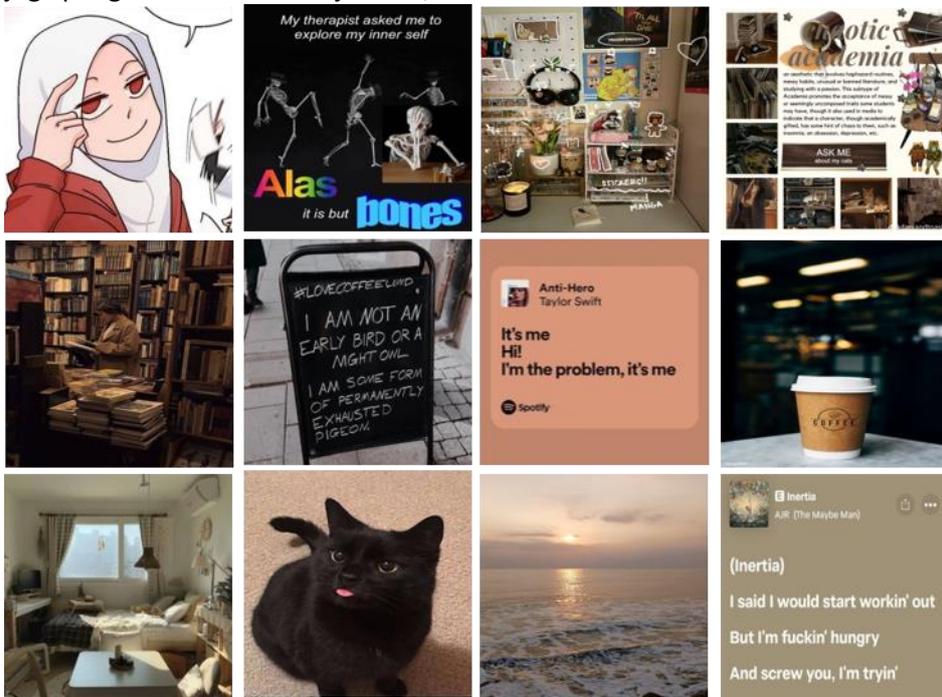
Waktu	Kegiatan	Barang yang bersentuhan
04:30 - 7:00	Bangun tidur, mandi, siap-siap, Buka hp	Sabun mandi, pasta gigi, pencuci Muka, handuk, handphone, Lemari, cermin, sajadah
07:00 - 09:00	Sarapan, berangkat	Piring, sendok, garpu, gelas, Motor, angkot.
09:00 -12:00	Belajar di kelas	Buku, laptop, pulpen, pensil
12:00 -13:00	Isoma	Sajadah, Handphone, piring, steroform

13:00 - 15:00	Belajar, bebas	Buku, laptop, Handphone
15:00 - 17:00	Pulang, Isoma, mandi	Motor, angkot, handphone, Sajadah, piring, sabun, handuk
17:30 - 22:00	Main hp, tidur	Handphone, sajadah, selimut, Bantal.

Konsep Perancangan

Preferensi Visual / Moodboard

Preferensi visual yang dipilih telah diperoleh dari pengumpulan data berdasarkan hasil dari sosial media para pembaca yang berkomentar di akun sosial media penulis buku tersebut, juga pengamatan dari remaja akhir/dewasa muda di sekitar.



Gambar 1 Preferensi Visual

Konsep kreatif yang digunakan pada perancangan ini dengan menggunakan karakter Ayla Nadine sebagai tokoh utama, Jullianna N Kailani sebagai temannya, juga Haidar Fazira sebagai adik tokoh utama. Menggunakan gaya gambar ala manga yang populer di Indonesia, juga komik webtoon WEE sebagai inspirasi gaya.



Gambar 1 Karakter Ayla



Gambar 3. Kepala karakter tanpa kerudung



Gambar 4. Ekspresi Ayla sebagai tokoh Utama

Tokoh utama: Ayla Nadine 21 tahun

Lahir tanggal 16 agustus, Ayla adalah anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Izar (50) dan Amira (49). Mahasiswi Sastra Inggris semester 6 yang bekerja part time mengajar les bahasa Inggris di kalangan murid SD dan SMP. Ayla memiliki hobi fotografi dan menulis cerita fiksi dengan genre misteri dan *thriller*, penulis favoritnya adalah *Agatha Christie* dan *Fyodor Dostoyevsky*. Ayla juga menyukai lagu dengan berbagai genre tetapi band atau penyanyi favoritnya adalah *Citizen Soldier*, *Melanie Martinez*, *Kate Bush*, *Paris Paloma*, dan *Bad Omens*. Ia juga memiliki *lactose intolerant* walaupun sering kali ia tidak mempedulikannya dan tetap membeli *cappuchino* dengan susu sapi, makanan Italia adalah favoritnya, ia kurang menyukai makanan manis dan lebih menyukai rasa asin dan pedas. Ayla selalu *update* dengan informasi luar negeri namun sering tertinggal dengan informasi dalam negeri.

Sering terlihat ceria dan terkadang dramatis, Ayla itu sedikit *people pleaser* dan sering sekali memendam emosinya. Ayla tidak terlalu dekat dengan ayahnya setelah sebuah pertengkaran diantara mereka ketika Ayla berusia 14 tahun, dimana Ayla melihat bagaimana ayahnya bersikap lebih menyayangi adik laki-lakinya Haidar dan itu membuat hubungan antara Ayla dan Haidar sempat merenggang, pada akhirnya Ayla (18) paham bahwa Izar tidak menyukainya karena Ayla sangat mirip dengan Izar dan memproyeksikan trauma masa kecilnya kepada Ayla. Sejak saat itu Ayla memilih untuk hanya pulang 6 bulan sampai setahun sekali, ia juga memotong dan mewarnai rambutnya sebagai simbol perlawanan dan janji bahwa ia bukanlah ayahnya melainkan dirinya sendiri.

Ayla berusaha menjadi kakak yang lebih baik setelah itu terjadi. Ayla takut dengan laba-laba dan selalu tidur dengan *fairy light*. *Base of personality* : *Richard Grayson (DC)* dan *Alberu Crossman (Trash of the Count's family)*.

Secondary character : Jullianna Naya Kailani (22)



Gambar 5. Karakter Jullianna

Jullianna Naya Kailani adalah teman Ayla sejak SMP, ia adalah blasteran British/Sunda yang lahir pada tanggal 23 Juni dan mengambil jurusan *Software engineering* di kampus yang sama dengan Ayla. Biasa dipanggil Jully atau Anna ia adalah anak tunggal, berkebalikan dari Ayla, Jullianna sangat menyukai makanan manis dan sedikit waspada jika ingin mencicipi minuman yang Ayla beli karena terkadang Ayla membeli *Americano* dan Jullianna tidak menyukai minuman pahit. Jullianna sangatlah *easygoing* dan terkadang kekanakan ketika bersama orang

yang ia percaya, orang lain lebih sering melihat sifatnya yang dewasa dan serius terutama dalam studinya.

Jullianna memiliki hobi melukis dan sering kali meminta Ayla untuk foto referensi pemandangan dan Ayla dengan senang hati memberikannya, band dan penyanyi favorit Jullianna adalah *Lana de Ray*, *AJR*, *Joel Sunny*, dan *Kate Bush*. Ia juga *hacker* yang lumayan handal dan pernah melakukan *doxing* orang yang menyakiti dirinya atau orang terdekatnya. Sedikit kurang beruntung dalam hubungan asmara tapi memiliki *support system* yang baik. Ia juga takut ketinggian karena pernah jatuh dari balkon lantai 2 rumahnya. *Base of personality*: *Stephanie Brown* dan *Barbara Gordon* (DC)

Secondary character: Haidar Fazaira (18)



Gambar 6. Karakter Haidar

Haidar Fazaira lahir pada tanggal 27 April dan ia adalah adik pertama dari Ayla dan satu-satunya anak laki-laki di keluarga ini, saat ini ia murid kelas 3 SMA semester 2 dan masih memikirkan jurusan kuliah yang ia ingin ambil. Ia terlihat tidak peduli namun sebenarnya ia sangatlah peduli dan sensitif, sempat merasa superior daripada Ayla tapi ia khawatir dan sedih ketika menyadari apa yang dialami kakaknya itu tidak adil. Akan bicara blak-blakan ketika menunjukkan kepeduliannya dan sering kali membelikan makanan atau mengajak Ayla dan Lilianna adiknya (10) bermain game bersama. Hobinya adalah berolahraga apalagi ketika ingin mengalihkan pikirannya, makanan pedas apalagi seblak adalah favoritnya dan ia terkadang bereksperimen membuat masakan dari bahan yang ada.

Ia sering kali mengejek Ayla karena ia lebih tinggi, terkadang ia sedikit nekad dan ceroboh sehingga Ayla memarahinya namun ia tetap saja melakukan hal yang sama. Band dan penyanyi favoritnya adalah *STIM*, *Bad Omens*, *One Ok Rock*, juga *SID*. Haidar terpikir untuk melanjutkan pendidikannya di kampus yang sama seperti kakaknya walau ia masih bimbang akan jurusan yang akan ia ambil. *Base of personality* : *Jason Todd* (DC) dan *Cale Henituse* (*Trash of the Count's family*).

Font

Font yang digunakan dalam komik strip ini adalah *Nueva Std* ukuran 50 pt untuk judul dan *MV Boli* sebagai pengisi dialog juga beberapa sound effect. *MV Boli* memberikan kesan kasual

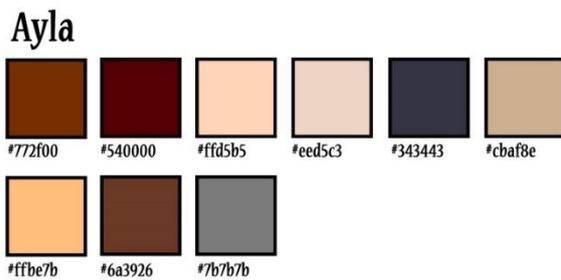
yang cocok untuk komik dengan nuansa yang netral namun tidak terlalu pasaran seperti Comic Sans.



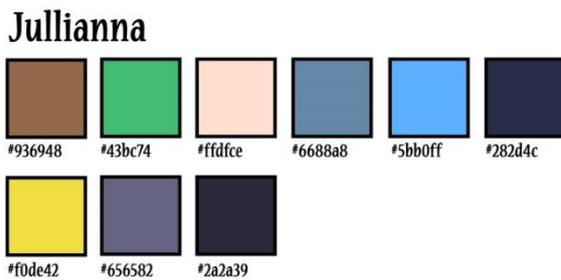
Gambar 7. MV Boli Font dan Nueva Std Font

Warna

Palet warna disini lebih terfokus kepada kepribadian karakter dalam komik ini, sebagai contoh tokoh utama yaitu Ayla mendominasi palet warna dengan warna coklat juga orange yang juga memberikan kesan musim gugur, earth tone dan warna merah di rambutnya yang menunjukkan kekuatan, kasih sayang, amarah terpendamnya juga keberanian. Jullianna yang didominasi warna biru untuk menunjukkan kepercayaan, damai, juga dewasa. Sedangkan Haidar yang didominasi biru ke abuan dengan sedikit warna merah tua untuk menunjukkan sikapnya yang berusaha netral, tenang, menyembunyikan kekhawatirannya dan usahanya untuk menjadi lebih berani.



Gambar 8. Palet Warna Ayla



Gambar 9. Palet Warna Jullianna

Haidar



Gambar 10. Palet Warna Haidar

Visualisasi

Hasil visualisasi dari semua elemen perancangan komik strip bisa di lihat terbagi menjadi media utama dan media tambahan. Media utama yang berupa komik strip dengan format penyebaran via Instagram :

Media Utama

Media utama komiknya dirancang dengan menggunakan layout seperti:



Gambar 11. Sketsa dan Clean Lineart

Gambar 11 memperlihatkan komik yang dibuat masih kasar dan bila diperhatikan masih memiliki sketsa walaupun sudah di perjelas dengan lineart dan masih tidak memiliki dialog ataupun detail lainnya.



Gambar 12. Cuplikan hasil komik dari Chapter 1 sampai Chapter 4

Gambar 12 adalah bagian komik yang sudah jadi, diambil acak dari beberapa chapter dan telah dipublikasikan di sosial media Instagram yang dibuat khusus untuk komik ini.

Media Tambahan

Media tambahan dibuat sebagai salah satu bentuk promosi dan bentuk fisik dari media utama yang merupakan postingan di sosial media Instagram. Selain itu dengan adanya media tambahan ini juga bisa diharapkan menambah penyebaran informasi untuk mereka yang belum menemukan akun Instagram dari komik ini.



Gambar 13. Media tambahan Standee Karakter

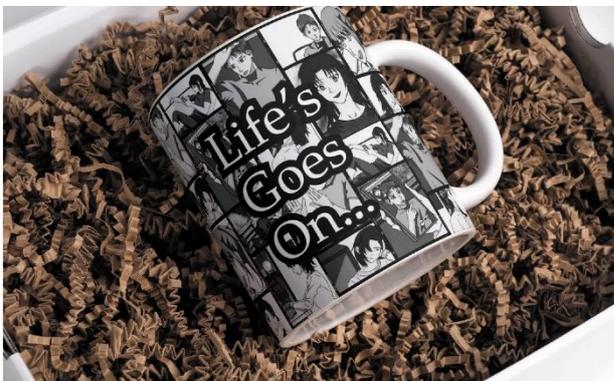
Ini adalah media tambahan yang berbentuk standee yang terbuat dari akrilik, dengan karakter komik ini menjadi modelnya.



Gambar 14. Media tambahan gantungan kunci

Gantungan kunci menjadi bagian lain dari media tambahan ini, sama-sama terbuat dari akrilik namun dengan ukuran kecil dan peletakan yang berbeda.

Selanjutnya ialah mug dengan beberapa adegan dalam komik dan judulnya itu sendiri sebagai hiasan.



Gambar 15. Media tambahan mug

Totebag dan casing dari handphone, gambar yang ditampilkan mirip dengan yang ada di mug namun dengan sedikit pembeda diantaranya.



Gambar 16. Media tambahan tote dan casing handphone

Lalu ada bantal yang memiliki gambar ekspresif karakter dengan versi chibi.



Gambar 17. Media tambahan sarung bantal

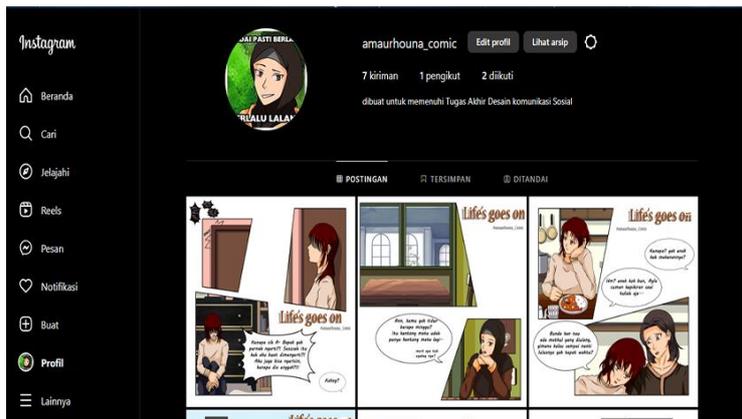
Terakhir T-Shirt dengan gambar yang sama dengan totebag.



Gambar 18. Media tambahan T-shirt

Hasil Perancangan

Untuk komik stripnya itu sendiri bisa dilihat di akun instagram @amaurhouna__comic, saat ini ada 10 chapter dari ceritanya itu sendiri yang bisa dilihat sebagai feed.



Gambar 19. Akun Instagram Komik Strip

Simpulan

Berdasarkan dari kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini adalah overthinking memang terkadang tak bisa kita atur kemunculannya, tetapi hal itu bukanlah suatu yang mustahil. Mulai memahami diri sendiri dan mempelajari hal yang bisa membantu secara otodidak bisa menjadi titik awal, ditambah keberadaan buku *self-healing* yang semakin menyebar dengan luas seiring berjalannya waktu dan meningkatnya kesadaran orang-orang akan pentingnya *mental health* dapat membawa hal ini ke arah yang lebih baik ataupun sebaliknya. Beberapa orang tidak bisa terlalu lama membaca buku yang penuh dengan tulisan karena dianggap membosankan, dan menjadi salah satu alasan mengapa komik menjadi pilihan lainnya.

Mengambil inti dari suatu topik lalu mengubahnya menjadi cerita menghabiskan lumayan banyak waktu untuk menginterpretasikannya dengan baik. Mengubahnya kedalam bentuk komik juga tidak jauh berbeda, karena tentunya tidak ada yang mau jikalau pesan yang ingin disampaikan malah tidak tersampaikan karena terjadi kesalah pahaman kepada kedua belah pihak.

Daftar Pustaka

- Alvi Syahrin. (Juli, 2023). *Self – Healing #3: Overthinking adalah hobiku, Overthinking is my hobby, and i hate it*. Alvi Ardhi Publishing.
- Hastings, P. D., Klimes-Dougan, B., Kendziora, K. T., Brand, A., & Zahn-Waxler, C. (2014). Regulating sadness and fear from outside and within: Mothers' emotion socialization and adolescents' parasympathetic regulation predict the development of internalizing difficulties. *Development and psychopathology*, 26(4pt2), 1369-1384.
- Husaini, A., Lestari, S., & Purwanti, P. (2019). Studi kasus tentang siswa yang kesulitan bersosialisasi dengan teman sebaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(3).

Kunzle, D. M. (2023, November 30). comic strip. Encyclopedia Britannica. Diakses dari: <https://www.britannica.com/art/comic-strip>

Novia Angela, M.Pd. Sosiologi sosialisasi

Salmaa. (2023, 17 maret). Studi literatur: Pengertian, Ciri, Teknik Pengumpulan Datanya. Diakses dari: <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/>

Sampoerna academy. (2022, 27 Maret). Membahas seputar komik: Pengertian, Jenis, dan contohnya. Diakses dari: <https://www.sampoernaacademy.sch.id/id/pengertian-komik/>

Majorsy, U., Kinasih, A. D., Andriani, I., & Lisa, W. (2013). Hubungan antara keterampilan sosial dan kecanduan situs jejaring sosial pada masa dewasa awal. *Prosiding PESAT*, 5. ursa_majorsyi@yahoo.com

<https://appliedcomicsetc.com/3-resources-events/whats-a-comic/>

Yuda Pranada. (2022, 22 November). Pengertian Komik Strip dan langkah membuat komik strip. Diakses dari: <https://tirto.id/pengertian-komik-strip-dan-langkah-membuat-komik-strip-gyWJ>

