



## Perancangan Komik Strip Digital mengenai *Game Genre Tabletop Role Play (TRPG)* Untuk Pemula

Tasya Dwi Ismayudha <sup>a,1\*</sup>, Terra Bajraghosa <sup>a,2</sup>, Edi Jatmiko <sup>a,3</sup>

<sup>a</sup> Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
<sup>1</sup> [yudha108@gmail.com](mailto:yudha108@gmail.com); <sup>2</sup> [edijatmiko999@gmail.com](mailto:edijatmiko999@gmail.com); <sup>3</sup> [tbajraghosa@gmail.com](mailto:tbajraghosa@gmail.com)  
\* Penulis Koresponden

### ABSTRAK

Permainan anak di Era milenial di Indonesia bahkan dunia dipengaruhi internet teknologi dan digital, hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk cara anak-anak bermain, dalam Era milenial ini, anak-anak tidak lagi terbatas pada permainan tradisional seperti berlari-lari, petak umpet atau bermain sepak bola. Sebaliknya permainan anak-anak di era milenial berorientasi pada perkembangan teknologi dan digital. Persebaran informasi permainan menggunakan media komik digital 4 panel diunggah ke platform sosial media Instagram, cara menyampaikan informasi dasar mengenai game DnD nanti nya akan dibuat melalui alur cerita tentang pemain DnD. Sinopsis dari cerita komik perancangan ini yaitu sekelompok pemain DnD berpindah dunia ke dunia permainan DnD dan para pemain ini berusaha membantu dan menjelaskan ke kekawan nya yang baru saja mempelajari tentang permainan ini. Keunikan dari cerita dan isi komik perancangan ini sendiri yaitu berasalkan dari cerita pengalaman dan cerita permainan dari beberapa pemain. Game TRPG atau table-top role play game, dikenal juga sebagai turn base *role-playing* game atau tactical roleplaying game, adalah sebuah permainan yang memerlukan pemain untuk menyusun strategi. Banyak pemula yang merasa kewalahan mencerna informasi dari permainan *dungeon and dragon* dan membutuhkan media informasi lain yang memiliki visual unik dan mudah untuk dibaca. Untuk mempelajari permainan DnD dengan elemen visual dan penyampaian informasi dalam komik, komik strip ini dapat diakses dengan mudah karena dipublikasikan dalam media social Instagram, metode 5W+1H metode analisis data dalam penyusunan perancangan ini

**Kata kunci**  
TRPG  
komik strip  
digital

### *Designing digital comic strip about TRPG game genre for beginner*

*Children's play in the millennial era in Indonesia and even the world is influenced by technological and digital internet, this affects various aspects of life including the way children play, in this millennial era, children are no longer limited to traditional games such as running, hide and seek or playing football. On the contrary, children's games in the millennial era are oriented towards technological and digital developments. The distribution of game information using 4-panel digital comic media is uploaded to the Instagram social media platform, How to convey basic information about the DnD game will later be made through a storyline about DnD players. The synopsis of this comic story is that a group of DnD players move the world to the DnD game world and these players try to help and explain to their friends who have just learned about this game. The uniqueness of the story and content of this design comic itself is provided that it is from the experience stories and game stories of several*

**Keywords**  
TRPG  
comic strip  
digital

---

*players. A TRPG or table-top role play game, also known as a turn base role playing game or tactical roleplaying game, is a game that requires players to strategize. Many beginners feel overwhelmed digesting information from the Dungeon and Dragon game and need another information medium that has unique visuals and is easy to read. to learn DnD games with visual elements and information delivery in comics, this comic strip can be accessed easily because it is published in social media intagram, the 5W+1H method of data analysis in the preparation of this design.*

## 1. Pendahuluan

Permainan anak di Era milinial di Indonesia bahkan dunia dipengaruhi internet, teknologi dan digital, hal ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk cara anak-anak bermain, di era milinial ini, anak-anak tidak lagi terbatas pada permainan tradisional seperti berlari-lari, petak umpet atau bermain sepak bola. Sebaliknya permainan anak-anak di era milinial berorientasi pada perkembangan teknologi dan digital. Salah satu jenis game *TRPG* yang cukup dikenal yaitu *DnD* atau *dungeon and dragon*. *DnD* adalah satu jenis game kooperatif *TRPG* yang memiliki latar belakang cerita fantasi dengan tujuan dalam permainan yang memerlukan kertas karakter, buku aturan, dan dadu d20. permainan ini dirilis pada Januari tahun 1974 oleh "Wizard of the Cost" dan dirancang oleh Gary Gygax dan Dave Arneson dibawah perusahaan *Gygax Tactical Studies*. Pada tahun 1977 dan 1979 rilis pertama buku dasar dari permainan *DnD*, dan pada tahun 1981 – 2014 telah rilis buku - buku paduan dasar game *DnD* edisi kedua hingga edisi yang terbaru yaitu buku ke lima. game *DnD* ini sendiri memerlukan lebih dari 3 orang pemain untuk memainkannya. Setiap permainan *DnD* terdiri dari seorang "dungeon master" atau singkatnya *DM*, *dungeon master* memiliki peran penting dalam permainan *DnD*. Salah satu peran *DM* yaitu menjadi wasit, menjelaskan cerita, membantu pemain, membuat pilihan, memantau alur permainan, serta memberikan petunjuk kepada hadiah dan tujuan para pemain. Para pemain *DnD* harus bisa bekerja sama agar melewati rintangan, *event*, pertarungan, teka teki, dan halangan lainnya agar dapat melanjutkan cerita dan memenuhi tujuannya. Dalam awal permainan *DnD*, *DM* biasanya menceritakan sinopsis dunia permainan *DnD* yang akan dimainkan dan para pemain akan membuat karakter mereka untuk nantinya dimainkan dalam dunia fantasi tersebut.

Dalam pembuatan karakter *DnD*, ada banyak info yang harus dituliskan atau dibuat. Maka dari itu, untuk karakter permainan *DnD* biasanya mereka memiliki lembaran karakter tersendiri atau dikenal juga sebagai "character sheets". Lembaran karakter ini biasanya terdiri dari biodata karakter, seperti nama, penampilan, ras, kelas, skill, latar belakang, barang bawaan, kelemahan dan kelebihan, dan juga hal-hal yang lain. Karakter yang telah dibuat oleh pemain nantinya akan berinteraksi dengan dunia cerita fantasi *DnD* yang telah dibuat dan dirancang oleh *dungeon master*. Perbedaan perancangan pertama dengan perancangan ini yaitu topik yang diangkat. Pada perancangan pertama, topik yang diangkat yaitu mengenai cara memulai cosplay. Tertulis media komik, target audience, konsep kreatif dan lain-lain yang menjadi acuan perancangan ini. akan tetapi perancangan ini mengangkat topik mengenai game genre *trpg*, informasi game genre *trpg*, dan cara memainkannya.

Komik sendiri memiliki banyak jenis dan genre akan tetapi salah satu jenis yang akan diangkat yaitu jenis komik strip 4 panel. Komik strip adalah jenis bentuk komik yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dibentuk menjadi beberapa panel dan membentuk sebuah cerita. Komik strip ini terbagi menjadi 2 bentuk yaitu cetak dan digital, bentuk komik strip cetak biasanya ada pada surat kabar, majalah, serta komik cetak itu sendiri. Akan tetapi komik strip bentuk digital, biasanya diunggah ke internet seperti sosial media, *website*, dan lain-lain. Pada saat ini komik strip digital sudah menjadi salah satu bentuk komik yang populer pada saat ini. Dengan menggunakan komik strip digital, para pemain pemula dari permainan *dungeon and dragon*, dapat mempelajari informasi dasar permainan tersebut dari pengalaman

---

cerita pemain yang sudah memainkan permainan tersebut dengan mudah. Salah satu komik strip baik digital dan cetak yang mengenai permainan *dungeon and dragon* yaitu komik strip berjudul “*Critical hits in the Classroom*” oleh Phil McAndrew. Komik tersebut menceritakan permainan *dungeon and dragon*, pengalaman yang ia dapatkan memainkan permainan tersebut, dan juga pendapat orang-orang disekitar dia terhadap permainan tersebut. Akan tetapi komik oleh Phil McAndrew sendiri kurang bisa dijadikan sebagai cerita komik menjelaskan tentang aturan dasar game TRPG *dungeon and dragon* dan komiknya hanya menceritakan pengalaman ia dan teman-temannya terhadap permainan *DnD*.

Kata komik berasal dari bahasa Inggris “comic” yang berarti segala sesuatu yang lucu serta bersifat menghibur (Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, 1991) Komik adalah media yang dipakai untuk mengekspresikan inspirasi menggunakan gambar, seringkali dikombinasikan menggunakan teks atau visual. Komik biasanya menggunakan bentuk urutan panel. Lalu menggunakan balon ucapan, dan onomatopoeia menampilkan dialog, narasi, dampak suara, atau kabar lainnya. Komik bisa dikatakan sebagai media pembelajaran bila isi cerita komiknya memenuhi unsur-unsur pembelajaran, Komik pembelajaran pula wajib mampu memenuhi tujuan instruksional atau tujuan pembelajaran berdasarkan setiap materi yang diceritakan pada isinya, yaitu memuat materi pembelajaran sinkron berdasarkan pokok bahasan materi yang akan disampaikan.

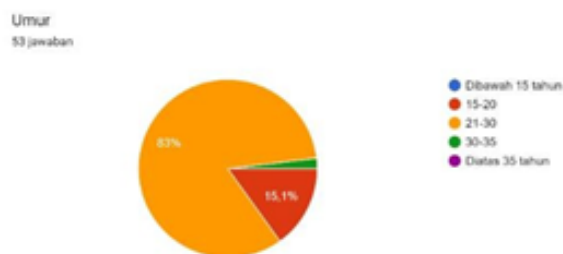
Pada perancangan ke dua yaitu perancangan komik tentang dampak game terhadap perilaku anak. Perancangan kedua berbeda baik dari sub topik, target audience, penggunaan media, dan lain-lain. Perbedaan dari perancangan kedua dengan perancangan ini sama-sama menggunakan komik sebagai media informasi akan tetapi perancangan kedua ini menggunakan komik cetak sedangkan perancangan ini memilih menggunakan komik digital sesuai dengan jaman dan target audience perancangan ini dibuat. Topik perancangan kedua membahas bahaya game dan tertuju pada orang tua anak yang suka bermain game, akan tetapi perancangan ini membahas game genre spesifik untuk peminat game tersebut.

## 2. Profil Pembaca

Dalam proses mengumpulkan data lapangan untuk perancangan komik mengenai game genre TRPG dibuat sebuah survey berjudul “Komik mengenai game TRPG” yang menggunakan Google Form. Survei ini dituju kepada para pemain dan peminat game TRPG *Dungeon and Dragon*. Berikut adalah hasil dari survei:

### a) Usia responden

Berdasarkan Hasil Survei, 1,9 % adalah peminat dan pemula game TRPG dengan rentang usia 30-35 tahun. 15,1 % adalah peminat dan pemula game TRPG dengan rentang usia 15-20 tahun, 83% adalah peminat dan pemula game TRPG dengan rentang usia 21-30 tahun.



**Gambar 1.** Grafik Responden berdasarkan usia

b) Pertama kali mengetahui soal game TRPG

Berdasarkan Survei 64,2% orang belum pernah memainkan game TRPG dan 35,8 % orang sudah pernah memainkan dan mengetahui tentang game genre TRPG.



**Gambar 2.** Grafik Responden berdasar pengalaman bermain TRPG

c) Platform sosial media yang digunakan untuk mengetahui game TRPG

Berdasarkan hasil survei, orang yang mengisi survei ini mengatakan bahwa 2,2% orang menemukan informasi game TRPG dari platform sosial media Discord, 6,5% dari twitter, 8,7 % dari platform tiktok, 17,4% dari platform facebook, 17,4% dari platform Instagram, dan 41,3 % dari platform youtube.



**Gambar 3.** Grafik Responden berdasar pengalaman memperoleh informasi tentang TRPG

d) Pendapat pemain yang baru memainkan game TRPG

Dalam hasil survey 85% orang tertarik dalam mempelajari game TRPG, dan 15% orang tidak tertarik dalam mempelajari game TRPG.



**Gambar 4.** Grafik Responden berdasar ketertarikan bermain TRPG pada pengalamannya yang pertama kali memainkan game ini

---

### 3. Konsep Desain

Perancangan komik ini dibuat agar bisa memberikan informasi tentang game TRPG (Tabletop role playing game). tidak hanya dengan menyampaikan informasi tapi, juga dengan membantu gambaran visual. Perancangan komik ini memiliki tujuan media yang ingin dicapai, yaitu untuk menyampaikan informasi dasar game trpg melalui cerita, untuk menarik minat masyarakat untuk bermain game TRPG, untuk memberikan penyampaian yang baru kepada masyarakat dalam memberikan informasi mengenai game trpg melalui penyampaian visual yaitu dengan komik, serta untuk mengembangkan komik untuk tujuan lain bukan hanya untuk hiburan semata tetapi juga dapat sebagai media informasi.

#### 3.1. Gaya Visual

Gaya visual yang akan digunakan untuk perancangan komik ini beragam, baik dari *chibi*, *semi chibi*, serta *pixel*. *chibi* adalah kata berasal dari Bahasa Jepang yang memiliki arti “orang pendek” atau “anak kecil”. Arti dari kata ini yaitu seseorang atau Binatang yang pendek atau kecil. Istilah *chibi* sering dicampur aduk dengan istilah super deformed atau menggambarkan versi “kecil” atau “anak: dari sebuah karakter. Perancangan ini menggunakan art style baik chibi dan semi chibi sebagai art style utama. Agar mudah divisualisasikan dan mudah menyampaikan informasi. Selain chibi dan semi chibi, artstyle berikutnya yaitu pixel art.

Pixel art merupakan salah satu jenis karya seni yang membuat dan menggunakan elemen tingkatan pixel (elemen terkecil dalam sebuah gambar yang ditampilkan dalam computer). Artstyle pixel art ini digunakan sebagai artstyle pelengkap atau asset agar menambah suasana rpg sesuai dengan topik yang diangkat pada perancangan ini.



**Gambar 5.** Contoh chibi dari sumber *Game Bang dream!*



**Gambar 6.** Contoh chibi dari sumber *Game Obey me! Nightbringer*



**Gambar 7.** Contoh chibi dari sumber *Game Game Eastward*

#### 3.2. Hasil Desain

##### 3.2.1. Logo Judul Komik

###### a. Refferensi Logo

Logo dari perancangan komik ini akan menggunakan kombinasi dari gambar dan huruf. Logo ini akan menggunakan asset visual dari game RPG agar menambah estetika tema fantasy game.

###### b. Proses Perancangan Logo

Proses pembuatan logo perancangan komik dimulai dari Menyusun kalimat dan menata komposisi letak perkalamat sebelum masuk ke tahap berikutnya. Font yang digunakan yaitu Ancient Modern.

---

Adventure  
on TRPG  
World

*Gambar 8.* Rancangan desain logo 1

Adventure  
on TRPG  
World

*Gambar 9.* Rancangan desain logo 2

Berikut adalah final dari perancangan komik TRPG berjudul “Adventure on TRPG world”



*Gambar 10.* Rancangan desain logo final

### 3.3. Desain Karakter

#### 3.3.1 Refferensi dan sketsa awal karakter

Altheas



*Gambar 11.* Rancangan desain sketsa awal Altheas

Altheas adalah karakter utama dalam cerita perancangan komik. karakter altheas memiliki peran DPS range atau penyerang jarak jauh, ia menggunakan cakram sebagai senjata nya dan ber-ras manusia kucing. Karakter altheas baik visual dan sifat nya terinspirasi dari pemain dari salah satu game karakter pemeran utama Warrior of Light dari game Final Fantasy XIV bernama “Altheas aoivee”.



**Gambar 12.** Warrior of light “altheas aoviee” – Refferensi karakter altheas (Final Fantasy XIV, 2023)

Empat hasil karya final komik strip digital:



**Gambar 13.** Komik final halaman 1

Media Pendukung:



**Gambar 14.** Komik cetak



**Gambar 15.** Dadu d20



**Gambar 16.** Poster A5 "adventure on trpg world"



**Gambar 17.** poster A4 Sapu dan Bea



**Gambar 18.** Hilde dan Clip





*Gambar 19. Standee*



*Gambar 20. Desain stiker*

#### 4. Kesimpulan

Permainan yang memerlukan menyusun strategi, dikarenakan sistem yang membuat pemain bergiliran dengan pemain lain, pilihan pemain nantinya akan mempengaruhi cerita atau alur permainan tersebut. Salah satu jenis game TRPG yang cukup dikenal yaitu DnD atau *dungeon and dragon*. DnD adalah satu jenis game kooperatif TRPG yang memiliki latar belakang cerita fantasi dengan tujuan dalam permainan yang memerlukan kertas karakter, buku aturan, dan dadu d20. banyak pemula yang merasa kewalahan mencerna informasi dari permainan *dungeon and dragon* dan membutuhkan media informasi lain yang memiliki visual unik dan penyampaian informasi yang cepat. Maka dari itu banyak pemula yang menggunakan salah satu sumber informasi termudah agar dapat mencari media informasi yang lebih unik untuk mempelajari permainan DnD Dengan elemen visual dan penyampaian informasi dalam komik, target audience dari perancangan ini, yang mana adalah para pemula dan peminat game DnD dapat mengakses komik ini dan membacanya dengan mudah. Karena media komik sudah tidak asing oleh para pembacanya, dan format komik digital sudah bisa diakses oleh siapa saja.

Perancangan komik 4 panel mengenai game genre TRPG berjudul “Adventure on TRPG world” ini dibuat sebagai solusi dan inspirasi bagi salah satu alternatif media informasi dasar untuk para peminat dan pemain yang baru saja bermain atau tertarik akan game genre TRPG. Komik perancangan ini mengangkat cerita pengalaman bermain game TRPG serta membahas informasi dasar jika ingin memulai permainan tersebut dan disampaikan dalam bentuk cerita petualangan dunia fantasi. Perancangan ini menggunakan media komik digital dikarenakan kurangnya komik yang membahas topik mengenai game genre TRPG dan banyaknya minat pembaca dan peminat dalam menggunakan media komik sebagai salah satu bentuk media informasi. Karena bentuk hasil akhir dari perancangan ini menggunakan platform digital, perancangan ini mengangkat kuesioner survei tentang platform digital komik yang sering digunakan. Hasil dari survei yaitu hampir semua orang menggunakan platform social media sebagai salah satu media untuk membaca komik, maka dari itu hasil akhir perancangan ini nanti

---

akan diunggah ke sosial media seperti instagram agar mudah diakses oleh para pembaca dan peminat game TRPG.

Perancangan komik game genre TRPG berjudul “Adventure on TRPG world” diolah menggunakan proses bertahap. Tahapan Pertama untuk perancangan ini adalah mencari topik dan informasi apa saja yang dibutuhkan sebagai informasi dasar permainan game TRPG agar dapat bisa mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka diadakan metode pengumpulan data yaitu dengan cara observasi, kuesioner, wawancara, dan brain storming dengan narasumber. Setelah data sudah terkumpul dan tersusun tahap berikut dari proses perancangan yaitu menyusun topik informasi dan data yang telah didapat lalu digabungkan kedalam latar cerita dunia fantasi. Tahap berikutnya yaitu, membagi informasi menjadi bagian dari dalam cerita komik tersebut seperti bagian karakter, skill, event, dan lain- lain. Selain cerita yang dibuat semenarik mungkin dan informasi yang diberikan sesuai dengan aturan permainan, penyampaian cerita dan dialog komik menggunakan kalimat yang tersusun agar nanti dapat mempermudah pembaca untuk membaca dan memahami isi dari komik perancangan tersebut.

Jika proses pengumpulan dan pengolahan data sudah dilakukan, tahap selanjutnya yaitu proses perancangan gaya visual dan aset atau elemen komik. Perancangan komik ini menggunakan 3 gaya menggambar yaitu gaya semi chibi, kedua gaya chibi, dan terakhir yaitu gaya chibi pixel art. Penggunaan gaya gambar baik semi chibi dan chibi dikarena sederhana dan mudah untuk diingat dan dilihat. Gaya gambar ketiga digunakan yaitu adalah gaya gambar chibi pixel, gaya ini sendiri digunakan untuk menambah estetika dan elemen latar cerita perancangan yang merupakan game TRPG. Untuk teknik pewarnaan yang akan digunakan pada perancangan komik adalah teknik warna cell-shade. Sebelum hasil akhir perancangan, dibuat kuesioner mengenai contoh gaya visual komik perancangan kepada para target audience. Hasil dari survei tersebut mendapatkan respon positif akan dari contoh komik tersebut.

Setelah terbentuknya data, teknik publikasi karya dipertimbangkan. Platform publikasi yang digunakan oleh perancangan ini yaitu media digital sosial media, yang utama adalah platform instagram. Platform digital instagram memiliki layout yang berbeda dengan platform lain nya, maka dari itu harus diperhatikan bagaimana nantinya gambar akan dipublikasikan di platform instagram. Setiap platform digital social media sendiri, memiliki waktu publikasi yang berbeda beda hal ini disebut dengan “engagement time” dimana pada waktu tersebut dapat meningkatkan tingkat interaksi dengan orang orang yang ada pada platform tersebut. Maka dari itu waktu publikasi perancangan dibuat dengan time line, agar dapat mencapai target audience yang diinginkan dan dibutuhkan.

### Referensi

- Ani Ramdhani. Pengertian Komik, Ciri, dan Jenisnya. Diakses pada 31 mei 2023, dari: <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-komik/>
- Bajraghosa, T. (2020). *Onomatope Komik Indonesia*. BP ISI Yogyakarta.
- Bakry, N. M. (1986). *Logika Praktis*.
- Diakses pada tanggal 17 januari 2023, dari: <https://www.cbr.com/dnd-teaching-kits-classroom-adventures-wizards-of-the-coast/>
- Eisner, W. (2008). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. WW Norton & Company.
- Febrina, A. R. (2023). *Perancangan Komik Strip Digital Panduan Cosplay Bagi Pemula* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Julia Anderson. *Dungeons & Dragons Reveals New Educational Adventures for School Classrooms*.

- 
- Kelly Knox, *D&D's newest push is into classrooms around the world*. Diakses pada tanggal 10 Januari 2023, dari: <https://www.polygon.com/23374804/dnd-after-school-curriculum-teachers-students-free-content-adventures-k-12>
- Kenzer And Company. *Knight of the Dinner Table*. Diakses pada 01 Juni 2023, dari: <https://kenzerco.com/product/knights-of-the-dinner-table-304/>
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual, Jakarta.
- Lenzhin. Lenzhin situs komik Web. Diakses pada tanggal 29 Febuari 2023, dari: <https://www.lezhinus.com/en>
- Maharsi, I., Pamungkas, E. A., & Oemank. (2011). *Komik: dunia kreatif tanpa batas*. Kata buku.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Marcel, B. (1998). *Les Bandes Dessinees Indonesiennes atau Komik Indonesia*, terjemahan Rahayu S. Hidayat.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comics atau Memahami Komik*, terjemahan S. Kinanti (2002). Jakarta: KPG.
- Mearls, M. & Wizards RPG Team. (2014). *Dungeon & Dragon Dungeon Master Guide*. Penerbit: Wizards of the Coast Publishing.
- Mearls, M. & Wizards RPG Team. (2014). *Dungeon & Dragon Player's Handbook*. Penerbit: Wizards of the Coast Publishing.
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan buku komik sebagai media informasi mengenai dampak game terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Paul Darvasi. *How Dungeons & Dragons Can Help Kids Develop Social-Emotional Learning Skills*. Diakses pada tanggal 25 Febuari 2023, dari: <https://www.kqed.org/mindshift/51784/how-dungeons-dragons-can-help-kids-develop-social-emotional-learning-skills>
- Phil McAndrew. *Critical Hits In The Classroom*. Diakses pada 26 Desember 2022, dari: <https://thenib.com/critical-hits-in-the-classroom/>
- Pradhana, R. P. (2021). *Perancangan Informasi Mengenai Nilai Kehidupan Dalam Gim Red Dead Redemption 2 Melalui Media Komik Digital* (Doctoral dissertation, Univeristas Komputer Indonesia).
- Set, S. (2003). *Menjadi Penulis Skenario Profesional*. Grasindo.
- Soedarso, N. (2015). Komik: karya sastra bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496-506.
- Sonvidon Indonesia. Memahami Istilah-Istilah Warna (Hue, Tints, Tones, Shades). Diakses pada tanggal 28 mei 2023, dari <https://www.antilum.com/2018/08/memahami-istilah-istilah-warna-hue-tints-tones-shades.html#:~:text=Shade%20adalah%20jenis%20atau%20nama,berbayang%20hitam%2C%20atau%20lebih%20pekat>.
- Wahana, K. (2014). *Membuat Komik Strip Online Gratis*. Yogyakarta: ANDI.
- Zac clay, *Zac clay professional Dungeon Master*. Diakses pada tanggal 27 mei 2023, dari: <https://www.zacclay.com/dnd>