

KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL PEMBELAJARAN

Heru Dwi Waluyanto

Dosen Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain – Universitas Kristen Petra

ABSTRAK

Mahasiswa desain komunikasi visual dituntut mampu dan terbiasa berpikir kreatif serta berkomunikasi secara visual. Kedua hal ini sangat penting peranannya dalam proses penciptaan karya desain. Untuk itu, mahasiswa perlu diberdayakan kemampuan kreatifnya namun juga dimudahkan dalam cara belajarnya. Komik pembelajaran merupakan alternatif yang berfungsi untuk memecahkan masalah tersebut di atas.

Kata kunci: kreativitas, komik pembelajaran.

ABSTRACT

Visual Communication Design students should be able to think creative and communicate through visual. This two things are important during the process of creating a design. Students should be empowered their creative ability, but also they should be eased in the way they study. Comic as a media for learning is one alternative which is functioned to solve the problems above.

Keywords: *creativity, learning comic.*

PENDAHULUAN

Ditinjau dari segi aspek modalitas, komunikasi visual merupakan komunikasi yang menggunakan unsur dasar bahasa visual sebagai kekuatan utamanya dalam menyampaikan komunikasi. Unsur dasar visual tersebut ialah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, serta pesan dan medianya. Sedangkan sebagai bidang studi desain komunikasi visual adalah keilmuan terapan terintegrasi yang mengkaji konsep komunikasi dan ungkapan kreatifnya, beserta teknik dan medianya, untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual sehingga pesan diterima dan atau berfungsi sebagaimana tujuannya.

Pembelajaran desain komunikasi visual dalam tulisan ini merupakan tindakan yang mengupayakan seseorang belajar ilmu desain dengan cara memanfaatkan bahan ajar. Hasil akhir pembelajaran yang didapat adalah adanya perubahan meningkat sebagai akibat pemberian pengalaman memecahkan berbagai persoalan yang berkaitan dengan dunia desain komunikasi

visual. Terlebih penting lagi, mahasiswa dapat memahami serta memiliki keterampilan suatu proses kreatif secara efektif serta bisa menghasilkan sebuah hasil karya yang mempunyai daya pemecahan masalah yang andal. Dengan demikian mahasiswa desain komunikasi visual minimal memiliki minat dan bakat dalam dunia desain komunikasi visual. Minat yang dimaksud meliputi: kemauan dan perasaan suka (*enjoy*) dan merasa ada panggilan terhadap tugas pekerjaannya. Sedangkan bakat meliputi: bagaimana seseorang mampu untuk mengekspresikan intuisi artistik estesisnya. Minat dan bakat dalam dunia desain menjadi modal dasar yang perlu dimiliki oleh mahasiswa tersebut. Di sini peranan *intellectual skill* menjadi sangat penting dalam sebuah pembelajaran pemecahan masalah, sedangkan *psychomotor skill* dapat dilatih secara intensif melalui pelatihan di dalam studio. *Psychomotor skill* lebih terfokus pada ketrampilan praktikal yang mengandalkan otot dan alat indera dengan respon terbimbing (tingkah laku yang teramati), respon mekanistik (terampil melakukan tindakan) dan respon kompleks (perbuatan terkait dengan pola gerakan).

Pembelajaran sebagai suatu sistem merupakan pengorganisasian berbagai komponen dalam upaya mentransformasi mahasiswa dari suatu kondisi yang lebih meningkat secara positif. Di sini yang paling berperan adalah dosen bersama mahasiswa. Mahasiswa dipandang sebagai subjek yang harus diberi kesempatan untuk berkemampuan mengembangkan dirinya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pembelajaran dipandang sebagai proses komunikasi interaktif antara dosen dan mahasiswa, dalam suatu yang interaktif sehingga mahasiswa *enjoy* melakukan proses belajar. Untuk mencapai sasaran pembelajaran dibutuhkan banyak persyaratan dan kesiapan yang matang, baik kesiapan dosen sebagai pemicu pesan, maupun kesiapan mahasiswa sebagai perespon dan pengkontruksi pesan. Persyaratan dan kesiapan ini menyangkut materi, fisik dan psikis. Dalam hal ini materi meliputi bahan ajar dan medianya.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua desainer terbentuk lewat pendidikan formal di bidang desain. Para desainer yang menekuni profesinya ada yang memulai dengan mengandalkan kemampuan analitik matematis kemudian ditunjang dengan bakat atau belajar secara otodidik mengenai *art* lalu jadilah seorang desainer. Begitu pula sebaliknya, mereka mungkin memulai dari kemampuan lebih di bidang *art* lalu mendalami keterampilan analitis di bidang keilmuan yang relevan sehingga kemudian menjadi desainer. Diantara profesi desain itu ada yang membutuhkan kemampuan lebih di bidang *analytic logical*, ada yang lebih mengandalkan *aestheticalnya*. Semua tergantung atas tujuan dan fungsi karya. Meskipun demikian, apa pun tipe profesinya, mereka dituntut memiliki kemampuan kreatif yang tinggi.

Tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang pentingnya media yang berpotensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dalam pembelajaran desain. Dalam hal ini adalah perancangan komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran.

PENTINGNYA KREATIVITAS

Manusia selalu mencari sesuatu yang baru dan untuk itu mengandalkan kreativitas dalam melakukan rekayasa desain. Kepekaan merancang sebuah desain lahir dari suatu proses kreatif yang mencari *selling point* sebuah produk dan merupakan lokomotif bagi sebuah produk baru. Sebagai contoh ada dua mobil yang memiliki teknologi sama tetapi keduanya diwujudkan dengan tampilan desain mobil yang berbeda. Mobil dengan rekayasa desain yang memiliki *selling point* yang lebih akan mengungguli lainnya. Kreativitas menciptakan nilai tambah pada sesuatu yang biasa. Kreativitas identik dengan harus beda (*unique selling proposition*); sementara itu, masalah *fungsi* itu juga merupakan suatu konsep dan keterampilan yang *built-in* dalam proses kreatif. Aspek kreatif pada *unique selling proposition* berorientasi pada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk saingannya. Kelebihan tersebut juga merupakan sesuatu yang dicari atau dijadikan alasan bagi konsumen untuk menggunakan suatu produk.

Suatu produk baru dimulai dengan riset pasar. Konsep produk yang dipadukan dengan proses kreatif lahir dari desainer yang kreatif. Misalnya, Toyota menghasilkan lebih dari 50 desain pertahun, tetapi yang dipakai hanya 1 atau 2 desain yang baru, itupun diseleksi melalui proses pengujian terlebih dulu. Sebuah produk baru tidak berarti harus mengikuti selera masyarakat, kalau perlu harus berada di luar masyarakat itu sendiri untuk menghasilkan sesuatu kecenderungan (*trend*) yang baru. Sebuah proses kreatif tidak pernah berhenti, selalu muncul mobil yang lebih bagus dari yang lalu. Demikian juga komputer yang mengalami perkembangannya teknologi yang pesat. Kemampuan mendesain suatu produk tidak sekedar menggambar saja, tetapi mengabstraksikan apa yang belum ada dan ada keberanian meyakinkan orang bahwa produk yang disasar ini mempunyai *selling point*. Semua ini membutuhkan kemampuan kreatif dari sang desainer.

Kemampuan berpikir kreatif bagi sebuah penciptaan desain merupakan hal yang mutlak. Bagi seorang desainer kemampuan berpikir kreatif dan berkomunikasi secara visual penting

untuk dikuasai. Paling sedikit terdapat empat ciri individu yang kreatif.¹ Pertama, memiliki kelancaran dalam mengungkapkan gagasan; dalam hal ini secara kuantitas dapat mencurahkan gagasan-gagasannya dengan cepat dan lancar. Ciri yang kedua ialah kelenturan (fleksibilitas) berpikir atau memberi gagasan. Artinya, mampu untuk memberi gagasan yang beragam, bebas dari preseverasi. Ketiga, memiliki orisinalitas dalam berpikir atau menghasilkan gagasan yang unik dan langka. Kemampuan ini biasanya tampak pada kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru atau membuat kombinasi-kombinasi baru antar berbagai macam unsur atau bagian. Makin banyak unsur yang dapat digabungkan menjadi satu produk atau gagasan kreatif makin orisinal pemikiran individu. Keempat, kemampuan untuk mengelaborasi yaitu kemampuan untuk mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan.

Kompetensi individu kreatif dari seorang desainer menjadi sangat penting dalam mewujudkan karya desainnya, karena salah satu bentuk produk desain harus dipresentasikan atau dikomunikasikan ke orang lain dalam bentuk visual atau gambar-gambar yang kreatif. Kekreatifan tersebut penting, selain dibutuhkan fungsinya untuk meningkatkan daya tarik juga dimanfaatkan agar desain dapat menjalankan fungsinya secara efektif. Desain yang menarik dan efektif hanya dapat dihasilkan oleh individu yang kreatif. Desain komunikasi visual menyampaikan pesan visual maupun verbal secara kreatif. Aspek visual dan verbal dalam pesan tersebut terintegrasi dalam satu pesan tunggal. Keduanya melibatkan kemampuan berpikir visual dan verbal sekaligus.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat lebih diperjelas lingkup antara integrasi pesan visual yang berupa gambar dengan komunikasi verbal. Komunikasi dengan cara visual merupakan proses yang berlangsung terus. Berpikir visual melibatkan gambaran, mata, otak dan tangan. Keterlibatan gambaran, mata, otak dan tangan terkait dengan pentingnya informasi yang perlu dimiliki, banyaknya informasi merupakan pengayaan dari gambaran yang terekam.

Kemampuan berkomunikasi secara visual kurang mendapat perhatian di sekolah-sekolah di Indonesia. Sebagai contoh, mata pelajaran menggambar di sekolah-sekolah di Indonesia hanya diberikan selama satu semester saja. Itupun masuk dalam mata pelajaran kesenian, dimana seni musik dan seni suara termasuk di dalamnya. Di negara maju pelajaran menggambar dipandang identik dengan pelajaran cara berpikir secara visual. Hal ini dapat dipahami karena dalam

¹ Utami Munandar. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.

kenyataannya kemampuan berbahasa visual sangat diperlukan di era digital seperti sekarang ini. Dalam era yang serba ditandai dengan teknologi digital tersebut, segala sesuatu dipresentasikan secara visual. Alat-alat kedokteran yang dahulu menggunakan sistem analog sekarang menggunakan *citra*. *Cockpit* pesawat terbang yang dahulu demikian rumit dengan ratusan jarum penunjuk sekarang diganti dengan *visual display*. Kemampuan berbahasa secara visual, termasuk di dalamnya berpikir secara visual, sama pentingnya dengan kemampuan berbahasa secara verbal dan matematika.

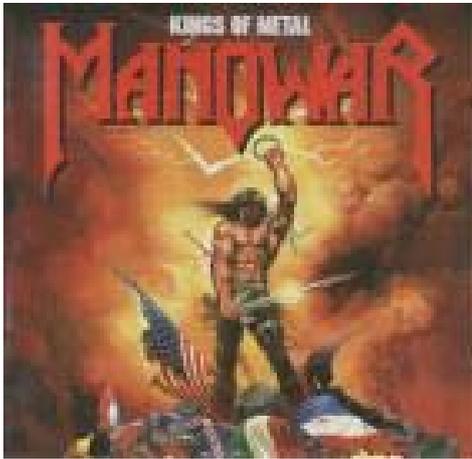
PENGASAHAN KEPEKAAN KREATIF

Kemampuan kreatif dapat dikembangkan lewat berbagai metode. Apa pun metodenya, kegiatan pengembangan kreatif itu biasanya selalu ditandai oleh perlunya menghasilkan produk secara inovatif, orisinal, dan relevan. Dalam kegiatan pembelajaran desain bentuk pengembangan kreativitas itu dilakukan berbasiskan kemampuan mentransfer informasi ke dalam bentuk visual. Bentuk-bentuk pengasahan kreativitas, yang sekaligus digunakan untuk mengasah *feeling* dan *insting* tersebut, terkait dengan beberapa aspek antara lain aspek inderawi dan karakter.

Pengasahan kepekaan kreatif aspek inderawi dapat dilakukan melalui pelatihan penggambaran karakter suara, misalnya menggambarkan ledakan, suasana hening, ritme suatu musik tertentu, atau hiruk pikuk suatu keributan. Pelatihan lainnya dapat diperoleh lewat aspek indera peraba (misalnya tekstur kasar-lentur), indera pengecap (misalnya rasa pedas-asam) serta sistem penanda (misalnya rambu-rambu lalu lintas) dan karakter pribadi (misalnya galak, ramah, sibuk). Pelatihan-pelatihan ini ditujukan untuk melakukan eksplorasi untuk menemukan alternatif sebanyak-banyaknya dari suatu karakter tertentu. Produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar tersebut diukur menurut ciri-ciri kekreatifan yang melekat di dalamnya. Ciri-ciri produk yang dihasilkan tersebut paling tidak memenuhi beberapa indikator antara lain (a) inovatif, (b) orisinal, dan (c) relevan. Lewat kegiatan pelatihan ini kreativitas didorong dan ditumbuhkan agar aktif dan produktif. Hasil pembelajaran ini pada gilirannya dapat diimplementasikan pada perancangan desain sesuai dengan konteks fungsi dan isi pesan dalam desain yang bersangkutan. Gambar 1 dan Gambar 2 menyajikan contoh implementasi aplikasi kepekaan kreativitas tersebut.

Pada jenis musik rock (Gambar 1) kecenderungan pemilihan huruf pada desain cover cenderung berkesan dinamis, ini sesuai dengan karakter ritme musik rock itu sendiri. Sementara itu, jenis musik jazz (periksa Gambar 2) dipresentasikan lewat huruf yang relevan dengan

karakter musik jazz yaitu dinamis, eksklusif, dan sangat spesifik. Aplikasi pada cover CD tersebut adalah sebuah asah kreativitas pada penerapan desain komunikasi visual, karena sebuah perancangan karya desain tentu tidak lepas dari sensasi indera dan perasaan manusia.



Sumber : static.turricanforever.de

**Gambar 1. Kings of Metal, MANOWAR
Cover CD musik rock**



Sumber : www.chrisbitten.com)

**Gambar 2. The Chris Bitten Project,
SMOOTH JAZZ. Cover CD
musik jazz**

Semua latihan yg dilakukan di atas dapat mengasah kreativitas penerapan desain komunikasi visual, karena sebuah perancangan karya desain tentu tidak lepas dari sensasi indera dan perasaan manusia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, visualisasi yang merujuk pada sensasi inderawi, karakter/sifat, maupun suasana dapat mengasah kreativitas dalam semua penerapan desain komunikasi visual. Di bidang informasi teknologipun dikembangkan teknologi seperti telepon, radio, ponsel untuk suara, SMS untuk verbal, MMS untuk multimedia, televisi untuk visual dan suara, internet dan sebagainya.

MEMICU KREATIVITAS DENGAN KOMIK

Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, mahasiswa desain komunikasi visual akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi

visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas mahasiswa desain komunikasi visual².

Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan, yang disesuaikan dengan tempat masing-masing komik itu berada. Secara umum, komik sering diartikan sebagai cerita bergambar. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur³. Komik bukan cuma bacaan bagi anak-anak. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Dewasa ini komik telah berfungsi sebagai media hiburan yang dapat disejajarkan dengan berbagai jenis hiburan lainnya seperti film, TV, dan bioskop. Komik adalah juga media komunikasi visual dan lebih daripada sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Sebagai media komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Seperti diketahui, gaya belajar terdiri atas gaya visual, gaya auditori, dan gaya keptik. Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang lebih mengandalkan indera visual untuk menyerap informasi. Mahasiswa desain komunikasi visual diduga cenderung memiliki gaya belajar visual. Kecenderungan ini terbentuk karena dalam kesehariannya mahasiswa yang bersangkutan lebih berinteraksi dengan objek visual.

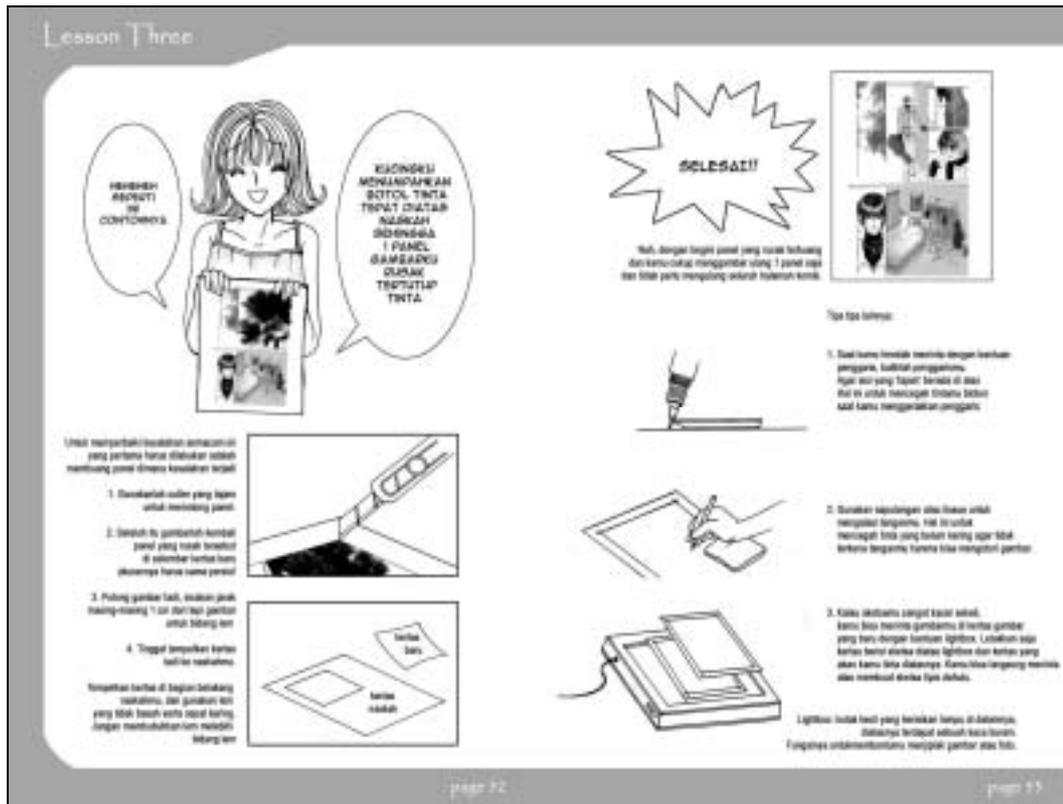
Komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara pebelajar (mahasiswa) dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara

² Mulyadi Pranata., *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual*, Jurnal Nirmana. Vol.5 No. 2 Surabaya, 2003, Pusat Penelitian UK Petra.

³ Scout McCloud., *Understanding Comic*., Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2001, p.9.

jelas, runtut, dan menarik. Pesan pembelajaran yang baik memenuhi beberapa syarat. Pertama, pesan pembelajaran harus meningkatkan motivasi pebelajar. Pemilihan isi dan gaya penyampaian pesan mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pebelajar. Kedua, isi dan gaya penyampaian pesan juga harus merangsang pebelajar memproses apa yang dipelajari serta memberikan rangsangan belajar baru. Ketiga, pesan pembelajaran yang baik akan mengaktifkan pebelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pebelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Mahasiswa desain komunikasi visual tingkat awal rata-rata belum memiliki pengetahuan bahkan gambaran yang memadai mengenai proses membuat komik. Untuk itu, seorang mahasiswa mengolahnya sebagai karya tugas akhir. Karakter yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan sasaran pembacanya. Olahan pesan diungkapkan dalam bentuk alur bingkai yang runtut dengan gambar yang bergaya pop serta dengan menggunakan bahasa yang jelas, ringkas, dan biasa digunakan dalam bahasa sehari-hari (periksa Gambar 3). Gambar 3 merupakan cuplikan komik tentang bagaimana cara memecahkan masalah apabila dalam membuat komik terjadi kesalahan dalam meminta sehingga merusak panel dan gambar, bagaimana menggunakan penggaris, bagaimana menjaga agar karya tetap aman terhindar dari kotor, serta bagaimana *tracing* sketsa gambar sebelum *rendering*. Komik yang dibuat oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual dimaksudkan untuk memberikan tutorial membuat komik gaya Shoujo Manga secara mudah dan menyenangkan. Tujuan dibuatnya komik sebagai sumber belajar ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang bagaimana membuat script komik yang baik, mudah diaplikasikan, dan dapat memotivasi pebelajar untuk berlatih membuat komik. Penyajian bahan ajar seperti ini tampaknya cocok sebagai media ajar bagi para mahasiswa desain komunikasi visual yang pada dasarnya tertarik dan menggemari gambar-gambar. Selain dapat memotivasi sesama rekan mahasiswa untuk berkreasi, pemecahan masalah belajar melalui rekayasa desain seperti ini merupakan salah satu bentuk pengembangan kreativitas yang efektif.



Sumber : Karya Tugas Akhir mahasiswa desain komunikasi visual berjudul Perancangan Buku Panduan Pembuatan Komik Gaya Shoujo Manga

Gambar 3. Tutorial pembelajaran Komik sebagai buku ajar mahasiswa desain komunikasi visual.

Sementara itu Gambar 4 merupakan cuplikan komik tentang tutorial penggunaan software PhotoShop. Komik yang dibuat oleh mahasiswa jurusan desain komunikasi visual ini telah membantu sesama mahasiswa desain komunikasi visual di Universitas Kristen Petra dalam mempelajari PhotoShop secara lebih mudah, praktis dan menyenangkan. Komik-komik sebagai buku ajar semacam ini tampaknya perlu dikembangkan. Berbeda dengan komik-komik hiburan, komik-komik bahan ajar membutuhkan kreativitas lebih dalam menyampaikan pesan agar tampak lebih jelas, memudahkan dalam belajar, serta menyenangkan.

Model pembelajaran dengan komik merupakan sejenis alat berpikir untuk memecahkan masalah kreatif dalam desain komunikasi visual. Dalam pengembangan kreativitas desainer tidak cuma dituntut terampil mengekspresikan diri, namun juga dituntut agar mampu mengkomunikasikan gagasan secara lebih jelas, memudahkan, dan menyenangkan.



Sumber: Karya Tugas Akhir mahasiswa desain komunikasi visual yang berjudul Perancangan Buku Panduan Pengolahan Komik Dengan Bantuan Teknik Software Adobe PhotoShop.

Gambar 4. Tutorial pembelajaran Komik sebagai buku ajar mahasiswa desain komunikasi visual

SIMPULAN

Dalam sebuah pembelajaran desain komunikasi visual, seseorang belajar keilmuan desain dengan cara merespon dan memproses bahan ajar. Hasil yang diharapkan adalah adanya perubahan kemampuan yang lebih meningkat. Melalui pembelajaran yang cocok dengan karakteristik dan kebutuhan mereka, mahasiswa desain komunikasi visual akan lebih termotivasi untuk belajar. Seperti halnya media komik pembelajaran, media ini ternyata bisa menjadi sebuah alat bantu dalam pendidikan desain karena diduga akan lebih mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien karena cocok dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa desain komunikasi visual.

Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah *media*, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk

itu, *media* komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Dalam hal ini, komik pembelajaran berperan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Jika ditinjau dari aspek fungsi perancangan komik pembelajaran, akan tampak bahwa ternyata sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan. Penggunaan komik seperti ini akan memudahkan serta memudahkan pebelajar dari kesulitan dalam memahami mata kuliah yang diberikan oleh dosen. Kondisi ini mestinya mendorong dosen untuk melakukan inovasi dalam perancangan media pembelajaran; pemecahan masalahnya antara lain dengan merencanakan media pembelajaran yang lebih spesifik dan menyenangkan bagi mahasiswanya.

KEPUSTAKAAN

Jerold E Kemp, *Proses perancangan pengajaran*, Bandung, Penerbit ITB, 1994

Munandar, Utami. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.

Pranata, M. 2003. *Ceramah Desain Berbasis Kecerdasan Visual*. Jurnal Nirmana. Vol.5, No. 2 Surabaya: Pusat Penelitian UK Petra.

McCloud, Scott, *Understanding Comic* Jakarta .Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.

Karpet Biru, "Komik", Mikon Diffy 22 Desember 2001, <http://mikon.diffy.com/mikon/artikel4.htm>