



# Desain Karakter Utama Web Komik Raden Sawunggaling Sebagai Media Pengenalan Tokoh Lokal Bersejarah Untuk Remaja Usia 17-21 Tahun

I Putu Rayga Ondias Putra<sup>1</sup>, Alfian Candra Ayuswantana, Masnuna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294, (031) 870 6369

Email : [21052010117@student.upnjatim.ac.id](mailto:21052010117@student.upnjatim.ac.id)<sup>1</sup>, [alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>2</sup>, [masnuna.dkv@upnjatim.ac.id](mailto:masnuna.dkv@upnjatim.ac.id)<sup>3</sup>

## ARTICLE INFO

Article history:

Received Februari 2025

Received in revised form April 2025

Accepted Mei 2025

Available online Juli 2025

## ABSTRACT

The declining awareness among youth about local historical figures such as Raden Sawunggaling inspired the creation of this web comic. Aimed at teenagers aged 17–21, this project seeks to reintroduce local history through a visually engaging and interactive medium. The comic features a flowing narrative, semi-realistic illustrations, and strong elements of East Javanese culture. Its design was informed by qualitative and quantitative research to align with the preferences of the target audience. The web comic format was chosen for its accessibility, cost-efficiency, and relevance to the digital habits of today's youth. This medium is expected to reignite interest in local history while serving as a creative and educational approach to cultural preservation.

**Keywords:** local history, web comic, teenager, cultural preservation.

## 1. Introduction

### LATAR BELAKANG

Surabaya, sebagai salah satu kota metropolitan terbesar di Indonesia, tidak hanya dikenal karena geliat ekonominya, tetapi juga menyimpan kekayaan sejarah yang luar biasa. Di balik hiruk pikuk modernitas, kota ini menyimpan berbagai kisah masa lampau yang turut membentuk identitas kultural masyarakatnya. Salah satu tokoh penting dalam narasi sejarah lokal Surabaya adalah Adipati Raden Sawunggaling, atau yang juga dikenal dengan nama Joko Berek. Ia bukan hanya seorang pemimpin yang berperan dalam membuka dan membangun kawasan baru di Surabaya sebelum era kolonial, namun juga menjadi simbol perjuangan dan keberanian rakyat dalam mempertahankan tanah kelahirannya. Keberadaan tokoh ini seharusnya menjadi kebanggaan warga Surabaya dan dikenang sebagai bagian penting dari sejarah lokal.

Sayangnya, seiring bergulirnya waktu dan derasnya arus globalisasi, nama besar Raden Sawunggaling mulai meredup, terutama di kalangan generasi muda. Berdasarkan hasil survei terhadap 65 remaja berusia 17 hingga 21 tahun, ditemukan bahwa hanya sekitar 21,5% dari mereka yang mengetahui kisah hidup dan kontribusi tokoh ini dalam sejarah daerahnya (Bateman, 2016).

*Received 5 Februari, 2025; Revised 1 April, 2025; Accepted 28 Juli, 2025*

Angka ini menunjukkan adanya jurang pemahaman yang cukup besar antara generasi saat ini dengan warisan sejarah lokal yang dimiliki. Fenomena ini bukan hanya terjadi di Surabaya, melainkan merupakan gambaran umum dari tantangan pelestarian sejarah daerah di berbagai wilayah di Indonesia.

Salah satu faktor utama penyebab rendahnya minat generasi muda terhadap sejarah adalah pendekatan penyampaian yang masih konvensional dan dianggap kurang menarik. Materi sejarah yang disajikan dalam bentuk teks panjang, hafalan, dan narasi yang formal sering kali gagal membangkitkan rasa ingin tahu atau keterlibatan emosional siswa. Padahal, menurut teori perkembangan kognitif Piaget, remaja pada tahap operasional formal cenderung lebih responsif terhadap pendekatan yang bersifat imajinatif dan eksploratif, terutama jika disampaikan melalui media yang sesuai dengan kebiasaan konsumsi informasi mereka.

Dalam konteks ini, komik digital muncul sebagai alternatif media yang menjanjikan. Sebagai bentuk penyampaian narasi visual yang menggabungkan unsur teks dan gambar, komik memiliki potensi besar untuk menghidupkan kembali cerita sejarah dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Terlebih di era digital saat ini, media visual seperti komik digital dapat diakses secara mudah melalui perangkat elektronik, menjadikannya sarana edukatif yang tidak hanya praktis, tetapi juga ramah lingkungan (Reinar & Marsudi, 2019). Format ini terbukti mampu menjembatani kesenjangan antara materi pembelajaran yang berat dengan gaya belajar generasi muda yang lebih visual dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini mengusulkan pengembangan web komik yang mengangkat kisah Adipati Raden Sawunggaling sebagai solusi inovatif untuk menumbuhkan kembali minat remaja terhadap sejarah lokal Surabaya. Dengan menggabungkan unsur edukatif dan hiburan (edutainment), web komik ini diharapkan mampu menjadi jembatan antara masa lalu dan masa kini menghadirkan kembali tokoh-tokoh penting sejarah dengan cara yang lebih dekat, relevan, dan menyenangkan bagi generasi muda. Lebih dari sekadar mengenalkan ulang sosok Sawunggaling, pendekatan ini juga menjadi langkah strategis dalam upaya pelestarian budaya lokal dan pembentukan identitas generasi penerus bangsa (Puspananda, 2022).

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Teori Media Visual dan Pembelajaran**

Menurut McCloud (1993), media visual seperti komik berperan penting dalam menyampaikan cerita secara efektif, dengan menggabungkan unsur gambar dan teks untuk membentuk narasi yang komunikatif. Dalam konteks pembelajaran, visualisasi membantu meningkatkan daya serap informasi dan mempermudah pembaca dalam memahami konsep yang kompleks. Pendekatan ini sejalan dengan teori Dual Coding oleh Paivio, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan verbal secara bersamaan akan lebih mudah dipahami dan diingat.

Selain itu, pendekatan visual dalam edukasi sangat relevan untuk generasi muda yang tergolong dalam generasi digital native. Menurut Prensky (2001), generasi ini lebih menyukai media interaktif dan visual dalam memperoleh informasi dibandingkan metode konvensional berbasis teks semata.

### **Perkembangan Kognitif Remaja**

Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget (1952), remaja pada usia 17–21 tahun berada pada tahap operasional formal, yaitu tahap di mana individu mampu berpikir abstrak, logis, dan hipotetis. Remaja pada tahap ini lebih tertarik pada aktivitas imajinatif, eksploratif, dan simbolik, sehingga media seperti komik interaktif menjadi pilihan yang tepat untuk mengkomunikasikan nilai-nilai sejarah dan budaya.

Dalam penerapannya, media pembelajaran berbasis narasi visual seperti komik digital dapat membantu menghubungkan aspek emosional dengan intelektual remaja, sehingga meningkatkan keterlibatan (engagement) mereka terhadap konten yang disampaikan.

### **Komik Sebagai Media Edutainment**

Komik digital berfungsi bukan hanya sebagai hiburan (entertainment), tetapi juga sebagai sarana edukasi (education) — sebuah konsep yang dikenal sebagai edutainment. Menurut Kusuma Putra dan Yasa (2019), komik merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi, mengingat kemampuannya menggabungkan aspek edukatif dengan pengalaman menyenangkan. Dalam studi lain oleh Puspananda (2022), komik dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penggunaan web komik sebagai media pengenalan sejarah lokal didasarkan pada prinsip ini, mengoptimalkan aspek visual dan naratif untuk meningkatkan ketertarikan remaja terhadap tokoh-tokoh lokal yang mulai terlupakan.

### **Penelitian Sebelumnya**

Reinar dan Marsudi (2019) merancang buku ilustrasi bertema sejarah Sawunggaling untuk anak usia 9–11 tahun dan menemukan bahwa penyampaian sejarah melalui media visual meningkatkan ketertarikan anak terhadap tokoh lokal. Studi ini menjadi salah satu acuan penting bahwa pendekatan visual yang disesuaikan dengan usia target audiens sangat berpengaruh terhadap efektivitas media edukasi berbasis budaya lokal.

Demikian pula, penelitian Bateman (2016) menunjukkan bahwa struktur visual dalam komik mampu membangun pemahaman narasi secara lebih mendalam dan emosional dibandingkan dengan narasi teks biasa, memperkuat pentingnya penggunaan media visual dalam menghidupkan kembali kisah-kisah sejarah.

## **2. Research Method**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh data yang relevan dengan tujuan perancangan.

Desain penelitian berupa riset kombinasi eksploratif dan deskriptif, dengan tahapan eksplorasi preferensi target audiens melalui survei dan wawancara, serta analisis data untuk mendukung konsep perancangan karakter dan visual web komik.

Populasi dan sampel penelitian terdiri dari remaja berusia 17–21 tahun yang berdomisili di Surabaya, dengan jumlah responden survei sebanyak 72 orang. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling untuk memastikan keterwakilan karakteristik target pengguna.

Teknik pengumpulan data meliputi penyebaran kuesioner daring untuk pengumpulan data kuantitatif mengenai tingkat pengetahuan sejarah lokal dan preferensi visual, serta wawancara semi-terstruktur dengan beberapa remaja untuk menggali insight kualitatif lebih mendalam. Instrumen kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dan dinyatakan memenuhi kriteria layak berdasarkan pengujian korelasi item dan nilai Cronbach's Alpha > 0,7.

Alat analisis data yang digunakan untuk data kuantitatif adalah analisis statistik deskriptif menggunakan persentase dan tabulasi silang. Sedangkan data kualitatif dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan seperti yang diungkapkan oleh Miles dan Huberman (1994).

Model penelitian yang digunakan adalah model interaktif perancangan produk kreatif, yang terdiri atas empat tahap utama: eksplorasi, perancangan konsep, pengembangan visual, dan evaluasi desain.

Setiap simbol yang digunakan dalam model ini mengacu pada proses iteratif desain:

- Eksplorasi (E)

- Konsep (K)
- Visualisasi (V)
- Evaluasi (Ev)

Proses ini dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil rancangan yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan target audiens.

### 3. Results and Analysis

Berdasarkan hasil observasi dan kuesioner yang disebarakan kepada 72 remaja Surabaya berusia 17–21 tahun, ditemukan bahwa mayoritas dari mereka belum mengenal tokoh lokal bersejarah Raden Sawunggaling. Hanya 21,5% responden yang mengetahui kisah tokoh tersebut, sedangkan sisanya belum pernah mendengar atau membaca tentangnya. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pengetahuan sejarah lokal di kalangan remaja yang hidup di era digital. Dalam tahap perkembangan operasional formal menurut Piaget, remaja pada usia ini telah mampu berpikir abstrak dan kritis, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan emosional.



Gambar 1. Diagram Pertanyaan

Oleh karena itu, dalam perancangan web komik pengenalan Raden Sawunggaling, karakter utama dirancang untuk merepresentasikan sosok pahlawan muda yang relevan dengan cara pandang remaja masa kini. Karakter Sawunggaling divisualisasikan sebagai figur yang kuat, berani, namun tetap memiliki sisi emosional dan reflektif, mencerminkan perjalanan hidupnya yang penuh tantangan dan konflik batin. Gaya ilustrasi yang digunakan mengadaptasi pendekatan semi-realistis dengan nuansa visual manhwa modern agar tetap sesuai dengan selera estetika remaja, seperti yang terungkap dari studi komparator terhadap komik Brandal karya Amir Maliq. Penggunaan warna kontras dan dinamis menjadi pilihan untuk menciptakan atmosfer visual yang kuat dan menggugah secara emosional, terutama pada adegan aksi dan konflik.

Proses eksplorasi desain tidak hanya fokus pada keunikan visual tokoh, tetapi juga memperhatikan aspek naratif, ekspresi emosi, serta kemampuannya untuk menjalin kedekatan dengan pembaca. Mengacu pada wawancara dengan komikus Metakomik, Amir Maliq, keunikan karakter menjadi elemen kunci dalam membangun keterikatan pembaca. Oleh karena itu, dalam desain karakter Sawunggaling, ditambahkan elemen simbolik seperti selendang pusaka dan ayam jago sebagai ciri khas yang tak hanya menjadi identitas visual, tetapi juga bagian penting dari narasi.

Pengembangan web komik ini disesuaikan dengan karakteristik remaja digital yang cenderung aktif mengakses informasi melalui perangkat mobile. Format web komik dipilih karena bersifat praktis, hemat biaya, dan mudah diakses, serta memungkinkan distribusi konten secara lebih luas melalui platform daring. Dengan menggabungkan unsur hiburan, edukasi, dan nilai budaya lokal, web komik Sawunggaling diharapkan tidak hanya memperkenalkan kembali tokoh bersejarah Surabaya kepada generasi muda, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap sejarah dan identitas lokal mereka.

### 3.1. Konsep Visual



Gambar 2. Gaya Ilustrasi

Menurut McCloud (1993), ilustrasi karakter dalam komik tidak hanya bertujuan menampilkan bentuk visual dari tokoh, tetapi juga menjadi media untuk menyampaikan ekspresi, emosi, serta membentuk identitas dan peran naratif karakter dalam cerita. Dalam konteks perancangan web komik Raden Sawunggaling, gaya ilustrasi karakter disesuaikan dengan preferensi visual remaja usia 17–21 tahun yang menyukai pendekatan visual modern, dinamis, dan ekspresif. Gaya semi-realistis dipilih agar karakter terasa lebih hidup dan relatable, namun tetap memiliki sentuhan estetika yang khas, dengan proporsi anatomi yang proporsional namun fleksibel untuk menyesuaikan kebutuhan ekspresi dramatis dalam adegan aksi dan konflik emosional.

Ilustrasi karakter juga dirancang dengan mempertimbangkan gesture tubuh dan mimik wajah yang kuat, agar karakter seperti Raden Sawunggaling mampu menyampaikan berbagai emosi seperti keteguhan, kemarahan, dan semangat perjuangan dengan jelas. Pendekatan ini selaras dengan pandangan Groensteen (2007) bahwa karakter dalam komik harus dapat membangun kedekatan emosional dengan pembaca melalui ekspresi visual yang komunikatif. Setiap desain karakter diberi elemen khas, seperti pakaian tradisional dengan ornamen khas Jawa Timur, serta atribut simbolik seperti selendang Cindai Puspita dan ayam jago, yang tidak hanya memperkuat identitas karakter, tetapi juga terintegrasi langsung dalam alur naratif komik.

Dari segi pewarnaan, ilustrasi dalam komik ini menggunakan teknik digital painting dengan sentuhan brush bertekstur untuk menciptakan kesan dinamis. Palet warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna kontras dan hangat, seperti merah, oranye, dan emas, yang mencerminkan keberanian dan semangat heroik tokoh utama. Dalam beberapa adegan yang

menonjolkan konflik atau suasana emosional, digunakan warna-warna dingin seperti biru gelap atau abu-abu untuk membangun suasana dramatis. Penggunaan warna dalam ilustrasi ini tidak hanya berfungsi secara estetis, tetapi juga memperkuat suasana cerita, memperjelas atmosfer, dan menuntun pembaca dalam memahami perubahan emosi karakter di sepanjang narasi. Dengan pendekatan visual seperti ini, web komik Sawunggaling diharapkan mampu menjangkau remaja sebagai target audiens utama, menghadirkan pengalaman visual yang imersif, sekaligus memperkenalkan tokoh lokal bersejarah dengan cara yang lebih segar, menarik, dan bermakna secara emosional.



Gambar 3. Referensi Karakter

Desain karakter tokoh utama dalam web komik Sawunggaling menggunakan acuan visual dan karakteristik dari tokoh Kolomenjeng dalam komik Brandal karya Amir Maliq di platform Webtoon. Karakter ini dikenal memiliki tampilan yang kuat secara visual dan ekspresi emosi yang tajam, serta penggambaran latar belakang psikologis yang kompleks. Acuan ini dianggap relevan untuk menggambarkan sosok Raden Sawunggaling muda, yang memiliki kepribadian berani, teguh pendirian, dan memiliki semangat juang yang tinggi dalam menghadapi berbagai rintangan hidup, baik secara fisik maupun emosional. Sifat ini sangat penting untuk menggambarkan perjalanan tokoh utama yang tidak hanya harus menghadapi konflik keluarga, tetapi juga intrik politik dan penjajahan pada masa itu.

Kepribadian Sawunggaling sebagai tokoh utama dirancang untuk mencerminkan karakter pemimpin muda yang tidak sempurna, tetapi berkembang melalui pengalaman dan perjuangan. Ia memiliki empati terhadap rakyat kecil, keberanian dalam menghadapi ketidakadilan, serta keteguhan hati dalam mempertahankan kebenaran. Sifat-sifat ini diterjemahkan dalam visualisasi karakter yang penuh energi dan ekspresi yang kuat, terutama dalam adegan-adegan krusial seperti pertarungan, keputusan penting, atau momen emosional dengan keluarganya. Dengan pendekatan ini, tokoh utama tidak hanya hadir sebagai pusat cerita, tetapi juga sebagai figur inspiratif yang mampu membangkitkan emosi dan ketertarikan dari pembaca remaja terhadap nilai-nilai perjuangan dan keberanian.



Gambar 4. Color palette

Dalam perancangan web komik Sawunggaling, konsep visual dirancang untuk menyampaikan cerita sejarah lokal secara kuat dan menarik bagi remaja usia 17–21 tahun. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah semi-realistis dengan penekanan pada ekspresi wajah dan gesture tubuh yang dinamis. Pendekatan visual ini dipilih berdasarkan hasil observasi preferensi remaja

yang menyukai ilustrasi bergaya dramatis dan modern. Penggunaan warna dalam ilustrasi menjadi elemen penting yang memperkuat suasana cerita. Warna-warna panas seperti merah, oranye, dan kuning digunakan untuk menggambarkan momen-momen penuh semangat dan keberanian, seperti saat peperangan, babat alas, atau perayaan kemenangan. Sebaliknya, tone warna gelap seperti biru tua, abu kehitaman, dan coklat digunakan untuk menegaskan ketegangan, konflik emosional, dan pengkhianatan dalam alur cerita.

Tokoh utama, Raden Sawunggaling, divisualisasikan sebagai sosok pemuda tangguh dengan rambut panjang terurai, sorot mata tajam, dan busana khas Jawa yang diberi aksesoris tradisional. Ekspresi wajahnya sering kali menunjukkan tekad, emosi mendalam, atau semangat perjuangan yang kuat. Kombinasi antara gaya berpakaian tradisional dan nuansa warna kontras memperkuat kesan heroik dan dramatis pada karakter ini. Untuk membangun keterikatan emosional, karakter digambarkan tidak hanya sebagai pejuang yang gagah, tetapi juga sebagai pribadi yang penuh empati dan memiliki ikatan kuat dengan rakyatnya. Dengan pendekatan visual yang kaya warna, simbolik, dan ekspresif ini, web komik Sawunggaling diharapkan mampu membangkitkan kembali minat remaja terhadap sejarah lokal dengan cara yang lebih hidup, relevan, dan menyentuh secara emosional.

### 3.2. Latar Belakang Karakter

Karakter utama dalam perancangan web komik ini adalah seorang remaja laki-laki berusia sekitar 17 tahun bernama Jaka Berek, yang kemudian dikenal sebagai Raden Sawunggaling. Ia digambarkan sebagai sosok pemuda yang tangguh, cerdas, dan memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap tanah kelahirannya. Sejak kecil, Jaka Berek tumbuh dalam lingkungan yang sederhana dan penuh tantangan, terutama karena tidak mengenal sosok ayahnya. Namun, hal tersebut tidak membuatnya lemah—justru membentuknya menjadi pribadi yang mandiri, kritis, dan penuh semangat untuk mencari jati diri serta membela kebenaran.

#### Desain Sketsa

- 1) Sketsa



Gambar 5. Sketsa karakter

Langkah awal dalam ilustrasi digital web komik Sawunggaling dimulai dengan pengembangan konsep karakter berdasarkan latar cerita dan kepribadian tokoh. Tahap ini mencakup eksplorasi visual melalui sketsa awal guna menyesuaikan elemen visual dengan nilai historis dan emosional karakter Raden Sawunggaling.

## 2) Coloring



Gambar 6. *Color palette*

Pemilihan warna dalam desain karakter web komik Sawunggaling memainkan peran penting dalam membentuk nuansa cerita serta emosi yang dirasakan pembaca. Warna-warna panas seperti merah, oranye, dan kuning digunakan untuk menggambarkan keberanian, kekuatan, dan semangat perjuangan tokoh utama. Sementara itu, warna-warna gelap seperti biru tua dan abu kehitaman digunakan dalam adegan konflik dan pengkhianatan untuk menciptakan kesan dramatis dan tegang. Perpaduan ini tidak hanya memperkaya sisi estetis ilustrasi, tetapi juga memperkuat penyampaian pesan historis dan emosional, sehingga membantu pembaca remaja lebih mudah terhubung secara visual dan makna terhadap alur cerita dan karakter.



Gambar 7. Warna dasar

## 3) Alternatif



Gambar 8. Alternatif karakter

Setelah tahap pewarnaan menggunakan warna dasar, proses ilustrasi karakter dilanjutkan dengan pemberian shading dan pencahayaan untuk menambah dimensi serta kedalaman visual. Tahap ini diikuti dengan finalisasi pewarnaan menggunakan tekstur digital agar karakter terlihat lebih hidup, dramatis, dan sesuai dengan suasana cerita yang penuh aksi dan emosi.

#### 4) Final



Gambar 9. Desain Final Joko Berek

Pada perancangan web komik Sawunggaling, karakter yang digunakan mengacu pada alternatif desain utama yang telah dikembangkan berdasarkan konsep awal. Visualisasi tokoh Jaka Berek atau Raden Sawunggaling digambarkan sebagai remaja tangguh dengan ekspresi yang kuat, penuh semangat juang, dan keteguhan hati. Karakter ini dirancang sesuai dengan latar cerita dan tujuan perancangan, yaitu memperkenalkan tokoh lokal bersejarah kepada remaja melalui figur yang inspiratif, dinamis, dan mampu membangun kedekatan emosional dengan pembaca.

#### 4. Conclusion

Web komik ini dirancang sebagai solusi untuk mengenalkan kembali tokoh lokal bersejarah, Raden Sawunggaling, kepada remaja berusia 17–21 tahun yang umumnya kurang mengetahui sejarah lokal Surabaya. Media komik dipilih karena dianggap lebih menarik dan sesuai dengan gaya konsumsi informasi remaja saat ini. Desain karakter dan cerita disesuaikan dengan minat visual anak muda, menggunakan ilustrasi semi-realistis, warna kontras, dan narasi yang kuat secara emosional. Proyek ini didasarkan pada riset kualitatif dan kuantitatif agar relevan secara konten dan penyampaian. Hasilnya diharapkan menjadi jembatan yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya lokal, sekaligus membuka jalan bagi pengembangan media edukatif kreatif lainnya.

#### References

- Bateman, J. A. (2016). Book Review: The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. *Visual Communication*, 15(2), 251–257. <https://doi.org/10.1177/1470357215624303>
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi Dalam Media Sosial. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1>

- 
- Puspananda, D. R. (2022). Studi literatur: komik sebagai media pembelajaran yang efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 85–92.  
<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- Reinar, I. D., & Marsudi. (2019). Perancangan Buku Sawunggaling Untuk Mengenalkan Sejarah Kepahlawanan Bagi Anak 9-11 Tahun Di Kota Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 7(2), 44–54.
- Trotman, C. S. (2008). *How to Make Webcomics*.