Perancangan Komik Digital OMK Santo Paulus Kleca Surakarta

Alexander Firstian Alven Addo Permana
e-mail: addo.permana22@gmail.com
Evelyne Henny Lukitasari
Yudi Wibowo
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Universitas Sahid Surakarta

Ringkasan

Orang Muda Katolik atau biasa disebut OMK adalah wadah kreativitas ,pengembangan, pengaderan generasi muda di paroki gereja Katolik. OMK berada di bawah naungan Komisi Kepemudaan yang merupakan perangkat Gereja yang fokus memberi pembinaan dan pendampingan kepada kaum muda. Setiap paroki di Gereja Katolik pasti memiliki OMK . Gereja Santo Paulus Kleca juga memiliki banyak kaum muda di Parokinya yang memiliki potensi untuk terlibat aktif , namun kurang adanya media untuk mengenalkan OMK dan kegiatannya membuat kurangnya minat kaum muda untuk mengikuti kegiatan ini. Solusi yang ditawarkan adalah mengenalkan OMK dengan komik digital yang akan dibagikan melalui berbagai media sosial yang dimiliki OMK Paroki Kleca. Cerita yang mampu memberi pesan yang diingat ,serta media yang unik dan berbeda dapat membantu untuk menumbuhkan minat kaum muda untuk mau terlibat aktif dalam kegiatan OMK. Perancangan Komik digital ini disusun dari menentukan ide awal untuk konsep dan cerita. Dilanjutkan dengan metode perancangan mulai dari ide, survei, brief, creative brief, desain hingga evaluasi . Sehingga menghasilkan cerita komik yang memiliki pesan yang kuat serta dapat diaplikasikan ke media digital melalui beberapa media sosial.

***Kata kunci** : Komik , OMK, Perancangan, Gereja.*

Abstract

Young People Catholic (OMK) is a forum for creativity, development, and cadre of young people in the parish of the Catholic church. OMK is under the auspices of the youth commission which is a church apparatus that focuses on providing guidance and assistance to young people. Every parish in the catholic church has an OMK. St Paul's Church Kleca has many youths in its parish who have the potential to be actively involved but lack the media to introduce OMK and its activities. It makes young people less interested in participating in activities. The solution is to introduce OMK with digital comics published through various social media of OMK Kleca Parish. Stories must be able to give messages that are easy to remember, as well as unique and different media to help foster youth interest in being actively involved in OMK activities. The design of this digital comic is composed of determining the initial idea for the concept and story. Furthermore, the design methods are ideas, surveys, briefs, creative briefs, design and evaluation. It is expected to produce comic stories with a strong message and can be applied to digital media through social media.

***Keywords** : Comic, OMK, Design, Church*

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gereja Katolik adalah persekutuan Kristen terbesar di dunia. Disebut persekutuan Kristen karena ada 3 cabang agama Kristen terbesar di dunia, yaitu Gereja Katolik, Gereja Orthodoks dan Gereja Kristen Protestan. Gereja Katolik diperkirakan memiliki 1,4 Miliar Jemaat di seluruh dunia. Gereja berasal dari bahasa Portugis yaitu Igreja, yang berarti jemaat, perkumpulan orang atau lembaga dari penganut iman kristiani. Katolik berasal dari bahasa Yunani yaitu Katholicos ,yang berarti utuh , umum, seluruh dan universal. Jadi Gereja awalnya bukanlah sebuah bangunan atau gedung, melainkan persekutuan jemaat yang mengimani Tuhan Yesus Kristus

Seiring berkembangnya zaman Gereja Katolik Indonesia pun semakin bertambah jemaatnya yang tersebar diseluruh Indonesia melalui 38 Keuskupan yang ada di Indonesia. Gereja Katolik memiliki urutan hirarki dari yang tertinggi sampai terendah yang berfungsi membagi wilayah gereja. Hirarki tersebut adalah Kepausan, Keuskupan, Kevikepan, dan Paroki.

Setiap Paroki memiliki struktur kepengurusan yang disebut Dewan Paroki. Dewan Paroki berisi Romo Paroki dengan wakil-wakil umat untuk melaksanakan tugas panggilan dan pelayanan di paroki masing-masing. Di dalam Dewan Paroki memiliki beberapa bidang di bawahnya yang dibagi sesuai tugas . Bidang Liturgia bertugas pada pelayanan ibadat di gereja .Bidang Kerygma bertugas untuk memberikan pewartaan dan pembinaan Iman Katolik kepada umat . Bidang Diakonia bertugas pada pelayanan sosial, pendidikan, dan kesehatan di gereja tersebut. Bidang Koinonia bertugas membimbing persekutuan umat.

Bidang Sarana & Prasaran bertugas mengelola saran dan prasarana yang ada di gereja, seperti keamanan, parkir, pembangunan, sound sistem dan multi-media. Bidang Koinonia memiliki OMK, sebagai wadah persekutuan orang muda

Orang Muda Katolik atau OMK adalah komunitas wadah kreativitas, pengembangan , pengaderan generasi muda yang berusia 12- 35 tahun di lingkungan Paroki Gereja Katolik. OMK berada di bawah naungan Bidang Koinonia (Persekutuan) dan Komisi Kepemudaan yang merupakan perangkat Gereja dengan tugas khusus memberi perhatian pada pembinaan dan pendampingan kaum muda.

Sebelum menggunakan Istilah OMK, awalnya komunitas ini menggunakan nama Seksi Kepemudaan Paroki (SKP). Lalu berganti istilah menjadi Mudika (Muda-Mudi Katolik) yang awalnya digunakan oleh Keuskupan Bogor sekitar tahun 1974. Akhirnya pada tahun 2004 Komisi Kepemudaan Keuskupan Agung Jakarta memunculkan istlah baru yang bernama OMK, Orang Muda Katolik. Nama ini kemudian meluas hingga akhirnya diteguhkan dalam Pertemuan Nasional (PERNAS) OMK tahun 2005. Jenis kegiatan yang dilakukan pun bermacam-macam. Baik dari kegiatan pelayanan ataupun rekreasi.

Banyak manfaat yang di dapat bila anak-orang muda mengikuti OMK. Aktif menjadi bagian kepengurusan OMK seperti Ketua, Sekretaris, Bendahara, Tim Kreatif, Tim Sosial, dan Tim pelayanan bisa mengembangkan potensi dan kemampuan diri. Mulai dari kemampuan public speaking, kemampuan memimpin, kemampuan berorganisasi, dan kemampuan memecahkan masalah. Kemampuan tadi bisa digunakan juga pada aktivitas

diluar kegiatan gereja. OMK juga adalah wadah pendalaman iman dan kerohanian. Ketika mengikuti kegiatan positif bersama OMK , anggota dapat memotivasi diri untuk menjadi generasi muda yang beriman. Tidak hanya soal Iman, namun orang juga berjejaring atau bersosialisasi. Karena setiap OMK yang ada di Paroki pasti saling terhubung dengan OMK Paroki lain yang berada di satu kota yang sama. Bila ada suatu event tingkat kota ataupun provinsi, sesama anggota dapat bertemu dengan sesama OMK dari berbagai wilayah yang ada. Relasi ini yang dapat bermanfaat untuk dunia saat ini, karena pintar saja tidak cukup untuk bisa survive . Dari relasi setiap individu bisa mendapat banyak manfaat, seperti misalnya mendapat pekerjaaan, project besar, pengetahuan yang belum kita ketahui , atau sekedar punya teman dikota lain. Orang yang tidak berjejaring atau berkomunitas akan sulit menghadapi tantangan-tantangan dimasa mendatang.

Namun semakin lama, minat Anak-orang muda untuk mengikuti OMK semakin berkurang karena banyak alasan dan juga tantangan yang berbeda dari waktu kewaktu. Salah satunya adalah dengan adanya Smartphone dan media sosial. Mereka lebih senang berselancar di medsos dan bermain game online. Ataupun mereka lebih memilih berfoya-foya atau bermain dengan lingkungan yang tidak jelas dengan teman sebaya mereka daripada mengikuti kegiatan OMK. Alasan yang lain adalah dari orang tua, Ada yang memang tidak mengenalkan kegiatan OMK pada anaknya, ada juga orang tua yang terlalu fokus pada nilai akademik sehingga dia tidak boleh mengikuti kegiatan luar sekolah. Ini dapat menjadi masalah serius bila anak-orang muda katolik sendiri menjadi Pasif dalam

kegiatan gereja. Karena Gereja setiap beberapa tahun pasti akan melakukan regenerasi. Pada waktunya anak-orang muda inilah yang akan meneruskan. Jika anak-orang muda sudah pasif dan tidak mau aktif dalam kegiatan gereja tentu di masa mendatang akan sangat susah sekali untuk dapat mengurus atau menjalankan estafet kepengurusan di suatu gereja.

OMK Gereja Santo Paulus Kleca pun juga mengalami masalah yang sama. Gereja Kleca memiliki anak-orang muda yang banyak . Namun minat mereka untuk mengikuti kegiatan OMK sendiri masih kurang. Meskipun OMK Kleca sudah mempunyai sistem kepngurusannya sendiri. Namun untuk terlibat membantu di wilayah dan lingkungan tidak mungkin untuk mengandalkan OMK Paroki saja, perlu keterlibatan Orang Muda di wilayah dan lingkungan masing-masing. OMK Kleca belum memiliki konten ataupun media yang bertujuan untuk mengenalkan OMK mereka sendiri atau kegiatan mereka pada umat Katolik di Gereja Kleca,terutama orang mudanya.

Masalah komunikasi visual yang terjadi adalah belum adanya media untuk mengenalkan OMK dan kegiatannya .Solusi dari permasalahan tersebut adalah membuat konten yang berisi pengenalan OMK Kleca. Media yang ditawarkan adalah menggunakan komik digital sebagai pengenalan kegiatan OMK ini. Karena OMK Kleca yang memiliki akun media sosial,namun masih kurang dalam pembuatan konten yang menarik. Oleh karena itu dengan memanfaatkan media sosial menggunakan media komik digital sebagai alat untuk membantu mengenalkan OMK kepada anak-orang muda di paroki Kleca untuk aktif dalam kegiatannya.

Komik yang dapat dimanfaatkan di media sosial adalah komik digital. Komik digital sudah banyak bertebaran di dunia maya, banyak kreatornya pun mendapat follower dan juga penghasilan dari hal tersebut. Salah satunya yang terkenal adalah Komik “Tahilalats”. Kesuksesan ini tentunya juga mendapat feedback dari para pembaca baik melalui kolom komentar, maupun postingan komik tersebut direpost oleh akun-akun yang lebih besar.

Media komik ini dapat dicontoh untuk membantu mengenalkan OMK dengan cara yang berbeda. Membuat cerita yang menarik, serta mengenalkan program kerja atau event dari OMK Kleca. Komik ini dapat dibagikan ke paroki-paroki lain di Surakarta lewat Komisi Kepemudaan Kevikepan dengan harapan pengaruh baik dari OMK Kleca ini dapat dibagikan Ke-OMK di Paroki lain.

Rumusan Masalah pada perancangan tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan komik sebagai media pengenalan kegiatan OMK di Gereja Santo Paulus Kleca?

2. Bagaimana Visualisasi komik yang menarik sehingga pesan komunikasi visual dari komik digitial yang dirancang bisa menggerakan pembaca ?

Tujuan dari adanya perancangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Merancang konsep komik yang sesuai dengan situasi dan kondisi OMK di Gereja Santo Paulus Kleca
2. Merancang visualisasi komik yang menarik sehingga pesan komunikasi visual dari komik digitial yang dirancang bisa menggerakan pembaca.

B. PEMBAHASAN

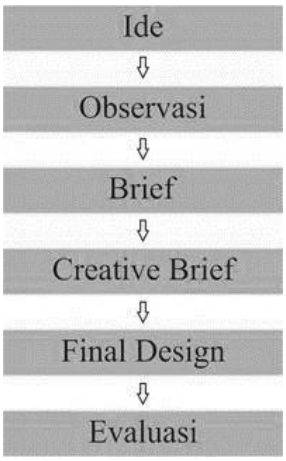
1. Tinjauan Pustaka

Jurnal dari Sekolah Tinggi Pastoral Reinha ,Larantuka berjudul “Partisipasi Orang Muda Katolik Dalam Kegiatan Doa Bersama di Lingkungan St. Hendrikus Raja” tahun 2020 oleh Hermina Bota Koten yang memuat partisipasi orang muda katolik di lingkungan tersebut. Dalam jurnal tersebut dijelaskan bahwa banyak OMK masih kurang aktif dalam kegiatan doa di lingkungan tersebut. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya pembinaan dan sosialisasi tentang pentingnya ikut aktif dalam kegiatan menggereja. Serta orang tua yang kurang memperkenalkan OMK kepada anaknya. Jurnal ini sangat membantu penulis sebab menjelaskan bahwa OMK memerlukan media yang unik untuk dapat mengenalkan kegiatan mereka supaya anak-orang muda di lingkungan dapat tertarik untuk aktif dalam kegiatan OMK. (http://jurnal.stpreinha.ac.id/index .php/japb/article/view/40 , diakses 26 Juni 2021)

Skripsi berjudul “Pengaruh Instagram Terhadap Keterlibatan Orang Muda Katolik Dalam Hidup Menggereja Di Paroki Santo Willibrordus Cepu” tahun 2020 oleh Andreas Danar Widiatmoko dari Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widya Yuwana ,Madiun yang memuat bahwa OMK Willibrordus Cepu yang memanfaatkan Instagram sebagai media pewartaan di zaman ini. Dimana hal ini sangat berpengaruh positif karena membuat OMK lebih terlibat aktif dalam kegiatan gereja dan menarik OMK yang selama ini kurang aktif supaya lebih aktif dalam kegiatan menggereja. Skripsi ini angat berguna bagi penulis sebab menjelaskan bahwa pemanfaatan media sosial dengan benar terbukti berguna untuk meningkatkan minat OMK untuk lebih aktif

dalam kegiatan menggereja. (http://eprints.widyayuwana.ac.id/ id/eprint/67 / , diakses 26 Juni 2021)

2. Metode Perancangan



1. Ide/ Gagasan

   Ide dasar dalam perencanaan ini muncul dari permasalahan objek penelitian . Yaitu kurangnya minat kaum muda di Paroki Santo Paulus Kleca untuk terlibat aktif dalam kegiatan Gereja , terutama OMK yang fokus menjadi wadah bagi orang muda. OMK Kleca sudah memiliki akun media sosial , namun belum memiliki konten untuk mengenalkan kegiatan mereka kepada umat paroki Kleca terutama orang mudanya. Oleh karena itu Komik Digital menjadi ide dasar untuk menjadi konten sebagai media pengenalan OMK Kleca. Konten ini akan dibagikan melalui media sosial OMK Kleca ,dengan tujuan supaya orang muda di paroki Kleca dapat melihat konten tersebut dan setelah membaca komik tersebut dapat menumbuhkan minat orang muda untuk aktif dalam OMK.

2. Observasi

   Observasi dilakukan untuk mengamati keadaan dan situasi secara langsung untuk mendapat data aktual terhadap objek penelitian terkait.

3. *Brief*

   Hasil brief didapat melalui melihat informasi mengenai OMK Kleca, supaya karya yang dihasilkan sesuai dengan data dan informasi yang ada

4. *Creative Brief*

   Setelah mendapat data yang aktual dan sesuai selanjutnya adalah

merealisasikan ide kedalam strategi visual melalui sebuah rancangan terstruktu. Berupa sketsa, aplikasi yang digunakan, media utama, dan media pendukung

5. *Final Design*

   Final Design adalah bagian dimana rancangan mulai dieksekusi menjadi produk yang sesuai dengan konsep sebelumnya. Dalam Tugas Akhir ini yaitu beurpa Komik Digital

6. Evaluasi

   Menyimpulkan hasil karya yang telah dirancang pada tugas akhir, apakah sudah sesuai dengan harapan dan memberi solusi untuk permasalahan yang dibahas.

Analisa Data

1. Segmentasi

Dari perancangan komik digital dengan cerita OMK memiliki target audience yang diperuntukan untuk anak remaja, berikut ini adalah pertimbangan yang ditentukan untuk target audience 15- 25 tahun;Laki-laki & PerempuaN ; Katolik : Semua tingkat ekonomi

; SMP - Universitas

2. Psikografis

Orang muda baik pelajar maupun mahasiswa yang memiliki hobi membaca komik dan memiliki ketertarikan untuk mengikuti kegiatan organisasi khususnya di Gereja. Komik ini akan berupa Komik Edukasi dan tema cerita komik pun akan dibuat dengan ringan serta informatif agar mudah diikuti oleh pembaca.

3. Behaviour

Orang muda menggunakan waktunya untuk berselancar didunia maya dengan gadget, baik itu membuka media social, bermain game, atau membaca komik. Serta orang muda yang memiliki rasa semangat untuk ikut berperan aktif dalam lingkungan gereja.

4. USP

USP merupakan keunikan atau diferensiasi yang dimiliki oleh suatu

produk atau jasa. OMK Kleca adalah organisasi bagi anak muda yang ada di Paroki Kleca, yang didominasi oleh orang muda dari tingkat SMP-Universitas. OMK Kleca menawarkan kegiatan rutin seperti jaga parkir, olahraga, tata tertib, dan pelayanan. Setiap kegiatan, OMK Kleca selalu mengajak dan memberi kesempatan untuk teman-teman OMK yang ada di wilayah untuk ikut aktif terlibat membantu. Cara seperti ini dilakukan supaya tidak ada jarak bagi teman-teman sesama Paroki dan sebagai harapan bahwa OMK di wilayah masing-masing dapat aktif.

5. ESP

ESP adalah emosi yang ditimbulkan oleh audiens sebagai respon terhadap karya yang ditunjukan. Perasaan yang ingin dimunculkan di benak pembaca terhadap karya komik adalah rasa senang dan semangat. Rasa semangat untuk meningkatkan minat orang muda terlibat aktif di OMK. Juga rasa senang untuk menjadi bagian dari OMK.

6.Positioning

Gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan komik digital menyesuaikan USP dan ESP yang sudah ada sebelumnya. Maka gaya visual komik ini akan berfokus pada *manga style* atau gaya komik Jepang. Komik Jepang identik dengan mata besar dan gaya rambut yang unik.

3. Strategi Kreatif

a. Visual

1) Gaya gambar

. Menggunakan jenis tersebut karena Komik Jepang, terutama dengan genre *manga shounen* sering dikonsumsi oleh kalangan remaja dan orang muda. Menggunakan *manga style* memiliki kesan imajinatif sehingga cerita dapat diterima oleh kalangan orang muda.

2) Layout

Pada perancangan ini layout akan digunakan pada bagian cover komik dan poster promosi. Layout akan berguna untuk menyusun ilustrasi, tipografi, dan elemen lainnya yang ada pada komik ini. Jenis layout yang akan digunakan adalah tampilan gambar yang besar menjadi ciri utama tata letak ini, dan di ikuti dengan headline, keterangan gambar hanya memiliki porsi yang kecil.

3) Typografi

Pada peracangan ini jenis font yang akan digunakan adalah jenis font yang sesuai dengan karakteristik komik. Pada headline judul komik menggunakan font Gila, font yang dekoratif dan bold untuk memberikan kesan imajinatif namun tegas, lalu pada subheadline dan teks yang ada dibubble komik akan menggunakan font Serif yang khas untuk komik yaitu Komika Text supaya jelas untuk keterbacaan dan masih sesuai dengan style komik.

4) Warna

Pemilihan warna memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan serta mamou mempengaruhi mood. Karena gaya gambar pada komik ini adalah *manga style* maka palet warna yang akan digunakan menyesuaikan gaya gamba tersebut.

b. Verbal

1) Headline

Headline akan berupa judul dari komik digital ini, judulnya adalah "Bangga Jadi OMK".

2) Subheadline

Subheadline menggunakan kalimat "Terinspirasi dari OMK St. Paulus Kleca Surakarta, Dicipatakan oleh Addo Permana" akan terletak dibagian cover komik dan poster promosi.

3) Bodycopy

Bodycopy akan berupa sinopsis cerita dari komik yang terdapat diposter promosi dan dicaption feed Instagram. Sehingga pembaca bisa sedikit mengetahui mengenai cerita komik tersebut.

4) Baseline

Baseline terletak dihalaman panel komik yang berisikan nomor halaman. *Baseline* juga menyertakan akun Instagram resmi dari OMK Kleca yang akan dicantumkan diposter promosi komi

Perancangan Karya

A. Desain Karakter

Karakter Joni

Joni adalah karakter utama yang menggambarkan anak muda Katolik yang senang bergaul dengan teman-temannya, namun belum memiliki minat untuk aktif dalam kegiatan gereja.

Karakter Sekar

Sekar adalah teman satu kelas Joni sejak kelas satu SMA.Sekar adalah adalah penggambaran anak muda yang rajin baik dalam akademis dan juga organisasi.. Baik sebagai siswa SMA maupun sebagai umat Katolik.

Karakter Mas Adi

Mas Adi adalah seorang Mahasiswa, dia juga merupakan Ketua dari OMK Kleca. Mas Adi adalah penggambaran Pengurus OMK

Karakter Romo Noel

Romo Noel adalah Pastor Paroki Kleca. Beliau adalah seorang imam gembala bagi umat-umat di Parokinya

A. Feed Instagram

B. Video Tiktok

C. Poster

D. Spanduk

E. Roll Banner

F. Stiker

G. Gantungan Kunci

H. Masker

I. Kaos

J. Totebag

Simpulan

Komik digital diangkat menjadi tema tugas akhir sebagai media promosi untuk mengenalkan OMK Kleca kepada umat Paroki Santo Paulus Kleca. Pemilihan Komik digital sebagai media pengenalan OMK ini supaya menjadi daya tarik dan

pembeda dari yang biasanya hanya berupa foto dokumentasi atau hanya berupa ajakan dari pengurus OMK.

Melalui jalan cerita komik juga diharapkan dapat meningkatkan minat anak muda secara nyata untuk aktif dalam kegiatan Gereja, khususnya dengan aktif di OMK Paroki atau mulai berinisiatif untuk memulai OMK di lingkungan mereka tinggal. Dengan aktifnya OMK baik di Paroki atau lingkungan hal ini dapat berdampak baik bagi masa depan Gereja.

Adanya Komik Digital sebagai media pegenalan OMK Santo

Paulus Kleca ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak muda untuk dapat aktif di kegiatan Gereja, baik di wilayah maupun di lingkungan masing-masing. Agar anak muda Katolik dapat mengerti peran mereka bagi Gereja baik sekarang maupun dimasa depan. Bahwa bukan hanya tugas Romo sebagai pemimpin Gereja, namun kita sebagai umat terutama kaum muda pun dapat memberikan sumbangsih yang berguna bagi Gereja dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Bota Koten, Hermina, 2020. Partisipasi Orang Muda Katolik Dalam Kegiatan Doa Bersama Di Lingkungan St. Hendrikus Raja. *Jurnal agama*, (Online), (http://jurnal.stpreinha.ac.id/index.php/japb/article/view/40,diakses 26 Juni 2021)

Cahyaningtyas, Rosita. 2015. Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Pada SMP Negeri 3 Tulakan,Kecamatan Tulakan Kabupaten Pacitan . *Indonesian Journal on Networking and Security*, (Online),(http://www.ijns.org/journal/index.php/ijns/article/view/1308/1296 diakses 20 Februari 2022)

Devi Meliana. 2020. Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21

Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna* (Online).(http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7381/6695 , diakses 26 Juni 2021)

Fauzi Siregar, Helmi. 2018. Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasi Multimedia. *Jurnal Teknologi Informasi* , (Online),(http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363, diakses 20 Februari 2022)

Karnia, Vanya. 2021. Komik: Pengertian, Jenis , Ciri-ciri dan Contohnya. (https://amp.kompas.com/skola/read/2021/04/26/143137869/komik-pengertian-jenis-ciri-ciri-dan-contohnya , diakses 26 Juni 2021)

Rochmawarti, Irma. 2020. Menggambar Komik. *Jurnal Unikom*, (Online), (https://repository.unikom.ac.id/64614/ , diakses 26 Juni 2021)

Vanny Melani. 2020. Perancangan Komik Online Webtoon dengan Tema Feminisme untuk Remaja Usia 14 – 18 Tahun. *Jurnal Ilmu Desain Komunikasi Visual*, (Online), (https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/9169 , diakses 26 Juni 2021)

Widiatmoko, Andreas .2020. *Pengaruh Instagram Terhadap Keterlibatan OMK Dalam Hidup Menggereja di Paroki St Willibrordus Cepu* . Madiun: STKIP Widya Yuwana , (Online), (http://eprints.widyayuwana.ac.id/id/eprint/67 / , diakses 26 Juni 2021).

https://kreativv.com/4-gaya-gambar-komik-yang-wajib-kamu-tahu/ (diakses 5 April 2022)

https://kyotoreview.org/bahasa-indonesia/wanara-mengaburkan-batas-batas-klasifikasi-komik-di-indonesia/ (diakses 5 April 2022)

https://bookriot.com/comic-book-art-styles/ (diakses 5 April 2022)