



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 6511-6525

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Perancangan Desain Karakter Pada Komik Web Sejarah Lokal "Gedangan 1904"

Agustina Putri Yuningsih^{1✉}, Aninditya Daniar², Diana Aqidatun Nisa³

Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Email: 20052010081@student.upnjatim.ac.id^{1✉}

Abstrak

Indonesia memiliki sejarah panjang sebagai negara yang pernah dijajah selama hampir 350 tahun. Hal ini menjadikan Indonesia kaya akan warisan sejarah, baik nasional maupun lokal di setiap daerah. Pentingnya membangun kesadaran akan kontinuitas sejarah, terutama bagi generasi muda, diperlukan untuk menjaga kelestarian situs dan peninggalan sejarah. Salah satu upaya yang dilakukan adalah memperkenalkan sejarah lokal kepada generasi muda melalui komik web berjudul "Gedangan 1904", yang menceritakan peristiwa penjajahan di Sidoarjo, Jawa Timur. Komik ini menggabungkan dua garis waktu, yaitu tahun 2024 dan 1904, untuk membuat pesan sejarah lebih relevan dan menarik bagi target *audiens*. Dalam proses pembuatannya, desain karakter menjadi elemen penting untuk memperkuat alur cerita. Artikel ini membahas proses perancangan desain karakter utama dalam komik "Gedangan 1904", dengan tujuan untuk melestarikan sejarah lokal melalui pendekatan yang kreatif.

.Kata Kunci: *Desain Karakter, Sejarah Lokal, Komik Web, Gedangan*

Abstract

Indonesia has a long history as a country that was colonized for almost 350 years. This makes Indonesia rich in historical heritage, both national and local in every region. The importance of building awareness of historical continuity, especially for the younger generation, is necessary to preserve historical sites and heritage. One of the efforts made is to introduce local history to the younger generation through a webcomic titled "Gedangan 1904," which tells the story of the colonial events in Sidoarjo, East Java. This comic combines two timelines, namely the year 2024 and 1904, to make the historical message more relevant and engaging for the target audience. In the process of its creation, character design becomes an important element to strengthen the storyline. This article discusses the process of designing the main character in the comic "Gedangan 1904," with the aim of preserving local history through a creative approach.

Keywords: *Character Design, Local History, Web Comics, Gedangan, Heritage*

PENDAHULUAN

Republik Indonesia memiliki riwayat panjang sebagai negara yang pernah berada di bawah penjajahan. Selama ratusan tahun berbagai wilayah di Indonesia dikuasai oleh Bangsa-bangsa asing seperti Portugis, Inggris, Belanda, dan Jepang, sebelum akhirnya mencapai kemerdekaan pada 17 Agustus 1945 dan menjadi negara berbentuk Republik. Berbagai upaya perlawanan terhadap penjajah telah dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga Indonesia secara resmi menjadi negara yang berdaulat. Upaya-upaya tersebut tentu terekam jelas dalam Sejarah Indonesia yang ditunjukkan melalui peninggalan, tulisan hingga penyampaian lisan. Istilah "Sejarah" sendiri menurut (Kuntowijoyo, 2018) merupakan ilmu yang mempelajari masyarakat berdasarkan aspek waktu serta makna sosial yang dihasilkan. Sejarah dapat diuraikan melalui peristiwa spesifik hingga detail-detail kecil yang terjadi.

Di samping sejarah nasional yang kerap diketahui di buku-buku pelajaran sekolah, sebenarnya muatan sejarah jauh lebih detail daripada itu. Seperti tidak tertuliskannya muatan sejarah lokal, yakni peristiwa-peristiwa sejarah mikro atau sejarah daerah yang terjadi di sekitar kita. Hal ini dikarenakan sejarah lokal sering kurang terekspos, terutama dalam pendidikan formal. Di lain sisi, atensi terhadap sejarah lokal sangat kurang akibat jarang media yang menjembatani penyebaran fakta-fakta sejarah lokal di lingkungan sekitar (Setyawan et al., 2021).

Kurangnya atensi terhadap sejarah lokal banyak dialami oleh generasi muda. Hal ini selaras dengan survei yang dilakukan perancang pada 125 responden Remaja Sidoarjo usia

15-22 tahun di tahun 2024 ini, yakni sebesar 41,6% remaja sedikit tahu mengenai kisah sejarah lokal di sekitar tempat tinggalnya dan 19,2% menyatakan tidak tahu sama sekali, sisanya sebesar 37,6% dari responden menyatakan cukup tahu. Diperkuat dengan penelitian dari (Syaputra et al., 2020) yang menegaskan bahwasannya metode pembelajaran dan pengenalan sejarah di sekolah sering kali dianggap kurang menarik.

Tentunya fakta-fakta tersebut sangat disayangkan karena sejatinya setiap pengetahuan mengenai sejarah yang terjadi di Indonesia sangatlah penting, terutama bagi remaja. Menurut (Zahro et al., 2017) pengenalan sejarah pada remaja berperan penting dalam membentuk karakter remaja melalui nilai dan sikap tokoh sejarah hingga rasa kebangsaan dan cinta tanah air pada individu. Selain itu, (Ahyani & Astuti, 2016) menyebutkan bahwa remaja usia 15-22 tahun mulai mengeksplorasi dan berusaha menetapkan arah hidup dengan menemukan tujuan yang ingin dicapai. Dalam proses pencarian jati diri ini, remaja usia tersebut sering meniru perilaku sosok yang mereka kenal, terutama figur-figur di lingkungan sekitar. Maka dari itu nilai-nilai positif dari sejarah lokal dapat disisipkan sebagai bagian dari pembangunan karakter remaja.

Berangkat dari permasalahan ini, upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengenalan sejarah secara menarik dan dapat diakses secara mudah. Dalam perancangan kali ini hal tersebut diwujudkan dengan mengangkat salah satu kisah peristiwa sejarah lokal asal Sidoarjo, Jawa Timur, yang diimplementasikan dalam sebuah Komik Web (Digital) bertajuk "Gedangan 1904". Komik web dipilih menjadi media yang paling fleksibel, menarik dan banyak diakses oleh remaja sesuai dengan survei yang telah dilakukan terhadap responden yang sama. Menurut (Maharsi, 2011) banyak praktisi pendidikan menyadari bahwa komik memiliki dua elemen komunikasi yang sangat kuat, yaitu gambar dan teks. Apabila elemen ini digabungkan maka penyampaian pesan yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga estetis dan menarik. Belakangan ini, komik telah menjadi tren di kalangan komunikator dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif kepada pembaca.

Komik sendiri merupakan kumpulan gambar statis yang saling berkaitan satu sama lain dengan tujuan untuk mendapatkan respon estetis dari pembaca (McCloud, 2008). Sesuai pernyataan (Dewi & Julianto, 2022) dalam proses menciptakan komik yang dapat dipahami dan menarik, sangat banyak aspek yang harus dipertimbangkan. Baik itu tema, alur, konsep visual maupun verbal. Terdapat aspek penting selain alur dan panel dalam komik, yakni sebuah desain karakter, sosok yang akan membawa alur cerita. Karakter dapat menentukan lancar atau tidaknya jalan cerita. Menurut (Nakashima, 2015) terdapat acuan tersendiri untuk mengembangkan sebuah karakter agar memperbesar potensi penerimaannya oleh pembaca. Dengan hal ini, perancangan akan terfokus dalam perancangan visual karakter dari

Komik Web "Gedangan 1904" dengan harapan penelitian ini dapat menjadi salah satu rujukan dalam proses menghasilkan desain yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik untuk terus dikembangkan

METODE PENELITIAN

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam perancangan atau proses kreatif adalah metode *Design Thinking*, yakni metode pemecahan masalah yang berfokus pada audiens, dengan pendekatan berbasis solusi untuk mengatasi sebuah masalah. Menurut (Yoga & Clarissa, 2020) dalam (Candra, 2022) berikut merupakan tahapan *Design Thinking* antara lain:

Empathize (empati): Peneliti mengobservasi perilaku pengguna untuk memahami kebutuhan dan mendapatkan wawasan dari sudut pandang pengguna.

Define (mendefinisikan): Peneliti merangkum temuan dari tahap empati untuk merumuskan masalah secara jelas dan menggambarkan kebutuhan pengguna.

Ideate (menghasilkan ide): Tahapan menghasilkan dan menyaring ide sebanyak mungkin untuk menyelesaikan masalah yang telah didefinisikan.

Prototype (membuat prototipe): Ide dipilih dan diwujudkan dalam prototipe visual, kemudian diuji untuk memastikan sesuai dengan kebutuhan pengguna

Test (pengujian): Prototipe diuji untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk menyempurnakan prototipe hingga dipastikan bahwa masalah telah ditangani dengan benar.

Dalam perancangan ini, metode *design thinking* diolah dan disesuaikan kembali sesuai dengan kebutuhan dalam merancang desain karakter, adapun tahapan proses kreatif yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Desain (Konsep):

Tahap *Empathize* dalam *Design Thinking* diimplementasikan pada proses kreatif perencanaan desain, di mana konsep didapatkan melalui proses *brainstorming* untuk menemukan arah desain yang sesuai sehingga visual yang ditampilkan lebih tepat. Proses *brainstorming* dapat dihasilkan dengan menuliskan data-data yang berkaitan, baik itu bersumber dari buku, penelitian, observasi hingga wawancara. Kemudian hal-hal tersebut dituliskan dalam bentuk kata kunci yang nantinya disempurnakan menjadi kata kunci yang lebih sederhana.

b. Menentukan Karakteristik tokoh:

Setelah pengumpulan data perancangan, maka proses *Define* dan *ideate* dapat diimplementasikan dalam bentuk perumusan *keyword* yang menghasilkan karakteristik

tokoh-tokoh dalam komik. Sumber pendukung visualisasi karakter diambil dari beberapa literatur dan hasil wawancara terhadap pihak terkait sehingga diperlukan penyimpulan karakter setiap tokoh yang terlibat. Terutama tokoh utama yang membangun cerita. Hal ini dilakukan untuk menciptakan visual desain karakter yang lebih akurat.

c. Acuan Visual (Moodboard):

Dalam tahap ini, yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan hal-hal atau gambar-gambar referensi yang sesuai. Moodboard diharuskan relevan dengan konsep, karakter dan data-data mengenai tokoh. Menurut (Dewi & Julianto, 2022) *moodboard* menjelaskan tiga aspek, yakni: *technical reference*, *object reference*, dan *mood reference*. *Technical reference* berfokus pada bentuk dan referensi pose karakter, *object reference* mendetailkan elemen seperti jenis pakaian dan gaya rambut, sedangkan *mood reference* menggambarkan suasana yang diinginkan saat karakter divisualisasikan.

Perancangan dan Final Desain:

Setelah *moodboard* terkumpul, tahapan *prototype* atau proses merancang alternatif desain dapat dilakukan menggunakan acuan-acuan visual yang ada. Tahap terakhir merupakan tahap validasi final desain yang telah divisualisasikan. Proses validasi ini melibatkan pihak yang berkaitan dengan pembuatan komik seperti target audiens hingga komikus atau profesional. Dalam tahap ini, alternatif desain dapat dipilih dengan mempertimbangkan pilihan, kritik maupun saran dari pihak yang berkaitan.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan Desain
(Sumber : Dokumen Pribadi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan akan ditampilkan melalui pemaparan bagan proses perancangan desain secara berurutan:

a. Perencanaan Desain (Konsep):

Perencanaan desain atau perumusan konsep adalah tahap pertama yang dilakukan melalui tahap *brainstorming* menggunakan data-data yang telah diperoleh. Data-data tersebut dikumpulkan dari hasil wawancara, observasi dan kuisisioner yang telah dilakukan. Berikut merupakan proses perolehan keyword:

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan masalah, komparator, target audiens, dan wawancara ahli, yaitu "Memperkenalkan Solidaritas Anti Kolonialisme Rakyat Gedangan Melalui Komik." Kata kunci ini merujuk pada tujuan untuk meningkatkan wawasan sejarah lokal tentang "Peristiwa Gedangan 1904" dengan cara yang menarik melalui penceritaan sejarah secara dramatis dan visual, serta menyertakan elemen lokal dari Gedangan pada masa itu.

Komik Web "Gedangan 1904":



Gambar 2. Logo Komik Web "Gedangan 1904"

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Komik ini menceritakan mengenai kisah sejarah perlawanan Rakyat Gedangan, Sidoarjo, Jawa Timur terhadap kolonialisme pada tahun 1904. Sumber penceritaan diambil melalui informasi yang tertulis dalam Buku "Sidoarjo Tempo Dulu" oleh (Widodo & Nurcahyono, 2013), Novel sastra "Pejuang-Pejuang Kali Pepe" oleh (Suherman, 1984) dan wawancara pribadi penulis dengan Ahmad Puji Laksana seorang pengamat budaya asal Sidoarjo. Pengisahan peristiwa dalam komik "Peristiwa Gedangan 1904" dikombinasikan menggunakan dua *timeline* yakni menghubungkan peristiwa di masa modern 2024 dan masa lampau pada tahun 1904. Berikut merupakan sinopsis singkat Komik Web "Peristiwa Gedangan 1904":

"Nirmala, seorang siswi SMA di Sidoarjo pada tahun 2024, berlatih memerankan tokoh Markamah dalam drama "Perjuangan Rakyat Gedangan." Setelah menerima kritik dari pelatih teaternya, Om Mamak, Nirmala membaca buku tentang perlawanan rakyat Gedangan pada tahun 1904. Dalam cerita tersebut, Markamah, putri Kyai Khasan Mukmin, hidup di pesantren yang nyaman meskipun dijajah Belanda. Namun seiring berjalannya waktu, ketika mengetahui tentang penindasan terhadap petani oleh Kolonial, Markamah mulai berdiskusi dengan ayahnya, Sang Kyai. Sehingga warga Gedangan pada masa itu

bertekad untuk melawan penjajah. Mereka membentuk Laskar Sura Dira Jayadiningrat untuk melawan rencana Belanda yang akan merampas tanah warga. Namun, pertempuran yang terjadi berakhir tragis dengan banyaknya korban. Di akhir cerita, meski banyak yang yakin Kyai dan Markamah mati, mereka bersama beberapa pengikut bertekad untuk melawan lagi. Kembali ke masa kini, Nirmala berhasil mengekspresikan semangat perjuangan Markamah dalam monolog teaternya, yang akhirnya diapresiasi oleh Om Mamak.”

Konsep Karakter:

Desain karakter disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Gedangan pada tahun 1900-an, yang berpenampilan sederhana. Mengingat tokoh yang diambil berasal dari kalangan petani dan santri, riset dilakukan untuk menentukan gaya berpakaian yang sesuai. Selain itu, peralatan, aksesoris, dan elemen lain akan didasarkan pada kehidupan nyata pada tahun tersebut. Visualisasi disesuaikan dengan deskripsi yang ada pada novel sastra “Kali Pepe” dan wawancara ahli sebagai referensi. Terdapat total empat tokoh utama, dengan tiga tokoh “Kyai Kassin Mukmin, Markamah dan Menir” yang berasal dari *timeline* 1904, serta satu tokoh lainnya “Nirmala” berasal dari *timeline* di tahun 2024.

b. Menentukan Karakteristik Tokoh:

Karakteristik tokoh ditentukan melalui deskripsi dan gaya penceritaan mengenai tokoh yang disebutkan pada novel sastra “Kali Pepe” dan wawancara ahli yang telah dilakukan, serta observasi sebagai rujukan tambahan. Terdapat total empat tokoh utama, dengan tiga tokoh “Kyai Hasan Mukmin, Markamah dan Menir” yang berasal dari *timeline* 1904. Dan satu tokoh “Nirmala” berasal dari *timeline* di tahun 2024. Berikut merupakan karakteristik tokoh-tokoh utama sesuai dengan konsep acuan yang telah ditentukan:

Tabel 1. Karakteristik Tokoh
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Karakteristik Kyai Kassin Mukmin sebagai tokoh utama pelawan penjajah di Komik Web “Peristiwa Gedangan 1904”		Keterangan
Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Laki-laki
	Usia	45-50 tahun
	Tinggi Badan	178-185 cm
	Berat Badan	75-80 kg
	Ras	Jawa
	Rambut	Pendek, Berjenggot

	Kulit	Sawo matang
Perwatakan	Sifat (+)	Disiplin, Mengayomi, Berwibawa, Gagah
	Sifat (-)	Terburu-buru
	Peran	Protagonis
	Tujuan	Mengetahui kontribusi tokoh dalam peristiwa perlawanan rakyat Gedangan 1904
Atribut	Atribut keseharian	Memakai baju putih panjang, memakai sorban di kepala dan bahu
Tingkah Laku	Gestur	Tegap, Berotot
	Ekspresi	Tegas
	Cara Berjalan	Cenderung cepat dan tegak
Karakteristik Markamah sebagai putri sulung Kyai Hassan Mukmin yang mengikuti jejak ayahnya dalam melawan Belanda.		Keterangan
Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan
	Usia	18-20 tahun
	Tinggi Badan	165-170 cm
	Berat Badan	45-50 kg
	Ras	Jawa
	Rambut	Digelung ke belakang
	Kulit	Sawo Matang
Perwatakan	Sifat (+)	Berseemangat, pandai, rajin, berani
	Sifat (-)	Terlalu menggebu-gebu
	Peran	Protagonis
	Tujuan	Mengetahui kontribusi tokoh dalam peristiwa perlawanan rakyat Gedangan 1904
Atribut	Atribut keseharian	Memakai kebaya putih sederhana, hijab yang diselempangkan/diikat, dan bawahan kain jarik

Tingkah Laku	Gestur	Tegap, lincah
	Ekspresi	Sangat bersemangat, berani dan cenderung menantang
	Cara Berjalan	Cenderung cepat
Karakteristik Menir sebagai Pihak penjajah yang berlaku semena-mena terhadap orang-orang di pesantren dan kaum tani.		Keterangan
Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Laki-Laki
	Usia	45-55
	Tinggi Badan	175-185
	Berat Badan	75-90
	Ras	Belanda
	Rambut	Pirang
	Kulit	Putih
Perwatakan	Sifat (+)	Bekerja keras atas apa yang menguntungkannya
	Sifat (-)	Serakah, semena-mena, penindas
	Peran	Antagonis
	Tujuan	Mengetahui kontribusi tokoh dalam peristiwa perlawanan rakyat Gedangan 1904
Atribut	Atribut keseharian	Memakai jas, bersepatu kulit, membawa tongkat
Tingkah Laku	Gestur	Tegap
	Ekspresi	Sombong, bengis
	Cara Berjalan	Cenderung pelan
Karakteristik Nirmala sebagai Tokoh Fiksi yang berada di masa kini, ia diceritakan sebagai seorang anak SMA berusia 17 tahun yang gemar berteater. Tokoh pembawa alur <i>flashback</i>.		Keterangan
Ciri Fisik	Jenis Kelamin	Perempuan

	Usia	17 tahun
	Tinggi Badan	165-170
	Berat Badan	45-50 kg
	Ras	Jawa
	Rambut	Fleksible
	Kulit	Sawo Matang
Perwatakan	Sifat (+)	Percaya diri, pemberani, pantang menyerah
	Sifat (-)	Kurang fokus
	Peran	Tritagonis
	Tujuan	Membawa alur cerita
Atribut	Atribut keseharian	Seragam sekolah SMA
Tingkah Laku	Gestur	Tegap
	Ekspresi	Riang
	Cara Berjalan	Cepat

c. Acuan Visual (*Moodboard*):

Proses kreatif ketiga adalah menentukan *moodboard* berisi kumpulan referensi gambar yang sesuai dengan karakteristik tokoh, hal ini dilakukan untuk memperdalam dan memberikan gambaran kasar visual Karakter. Berikut merupakan *moodboard* dari setiap karakter utama Komik Web "Gedangan 1904":



Gambar 3. Acuan Visual Karakter Kyai Kassin Mukmin
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Markamah

Acuan Visual:



Gambar 4. Acuan Visual Karakter Markamah
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Meneer (Menir)

Acuan Visual:



Gambar 5. Acuan Visual Karakter Menir
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Nirmala

Acuan Visual:



Gambar 6. Acuan Visual Karakter Nirmala
(Sumber: Dokumen Pribadi)

d. Perancangan dan Final Desain

Proses perancangan dan final desain dimulai dari proses sketsa, penentuan warna dasar, dan pemberian detail pada prototipe, Setiap karakter divisualisasikan menjadi beberapa alternatif yang kemudian divalidasi oleh target perancangan maupun profesional sehingga hasil visual final dapat diputuskan. Berikut merupakan proses perancangan dari sketsa, lining, pewarnaan, alternatif desain hingga desain final dari karakter utama yang ada:

Kyai Kassin Mukmin

Sketsa Alternatif Desain



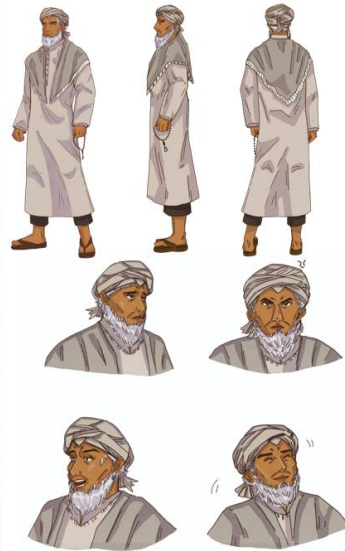
Alternatif Komprehensif



Desain Terpilih



Lembar Karakter



Gambar 7. Proses Perancangan Karakter Kyai Kassin Mukmin
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Markamah

Sketsa Alternatif Desain



Alternatif Komprehensif



Desain Terpilih



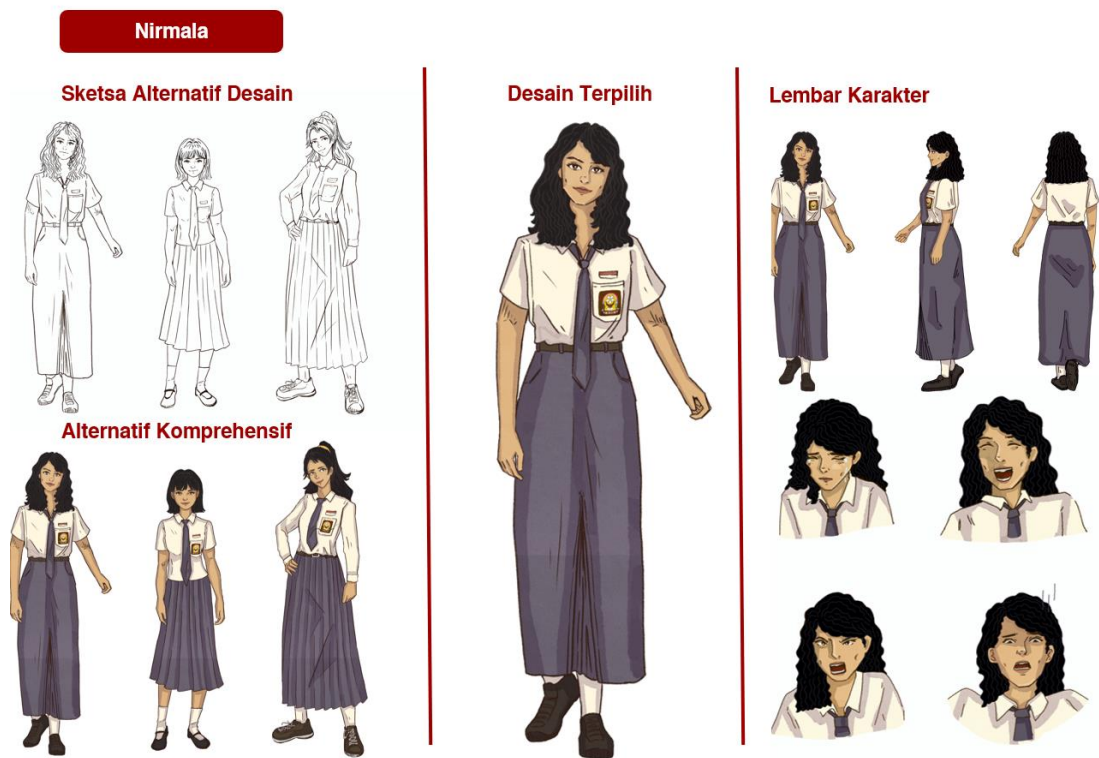
Lembar Karakter



Gambar 8. Proses Perancangan Karakter Markamah
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 9. Proses Perancangan Karakter Menir
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 10. Proses Perancangan Karakter Nirmala
(Sumber: Dokumen Pribadi)

SIMPULAN

Perancangan komik seharusnya memperhatikan segala unsur, termasuk desain karakter dari tokoh yang ada. Proses visualisasi karakter dilakukan secara terstruktur sesuai data yang ada. Seluruh elemen visual hingga non visual, seperti perwatakan, harus dapat diterjemahkan ke dalam desain, karena fokus pada visual saja tidak cukup untuk menciptakan karakter yang relevan dengan tujuan. Semakin detail perencanaan yang dilakukan, maka semakin optimal hasil yang diperoleh. Secara keseluruhan, pembuatan komik memang membutuhkan pra-produksi yang baik, usaha yang intensif, dan konsistensi. Tantangan seperti waktu, menjadikan komik sebagai media yang cukup rumit untuk diselesaikan. Dengan demikian, diharapkan ke depannya, komikus Indonesia dapat lebih mengutamakan observasi dan riset yang matang secara bertahap sebelum memulai proses pembuatan komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N., & Astuti, D. (2016). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. In *Badan Penerbit Universitas Muria Kudus Kudus* (Issue August).
- Candra, A. F. M. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM RANCANG PROTOTIPE APLIKASI BERBASIS WEB SISTEM PEMINJAMAN DOKUMEN ARSIP DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR. *PRAJA Observer: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 2.
- Dewi, N. K. K., & Julianto, I. N. L. (2022). Perancangan Desain Karakter Pada Komik in Game Rwa Bhineda: The World of Balance Studi Independen Agate. ... *MAKNA: Jurnal Komunikasi Visual*, 02(1).
<http://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/view/6123%0Ahttps://ejournal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/download/6123/2853>
- Kuntowijoyo. (2018). Kuntowijoyo. In *Shapers of Islam in Southeast Asia*. Tiara Wacana.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780197514412.003.0006>
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif tanpa Batas*. Kata Buku.
- McCloud, S. (2008). *Memahami Komik*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Nakashima, T. (2015). "NOBODY loves a perfect guy" – "Sympathy" of your character – *Japanese Manga 101 – #007*. Manga Classroom. https://www.manga-audition.com/japanesemanga101_007/
- Setyawan, C. D., Sariyatun, & Indrawati, C. D. S. (2021). Penanaman Nilai-nilai Sejarah Lokal melalui Forum Diskusi Komunitas Sejarah. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 4(2).
- Suherman, D. (1984). *Pejuang-pejuang Kali Pepe*. Pustaka.

- Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 77. <https://doi.org/10.17977/um0330v3i1p77-87>
- Widodo, D. I., & Nurcahyono, H. (2013). *Sidoardjo Tempo Doeloe*. Dukut Publishing.
- Yoga, M. A., & Clarissa, P. S. (2020). *Design Thinking*. JASAMARGA. <https://bumncerdas.id/upload/kursus/materi/6e902f5a-1187-4b6a-8ec3-411ca64a8defpdf.pdf>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>