

Komik Strip Biografi Siti Manggopoh

Melisa Putriadi^{1✉}, Sahrul N², Yusril³

^{1,2,3}Institut Seni Indonesia Padangpanjang

melisa.putriadi@gmail.com

Abstract

The creation of a Visual Communication Design Work that conveys a Public Service Advertisement about Siti Manggopoh's Biography through a Comic Strip is a work of art that interprets the biography of a historical Minangkabau female figure in the struggle for Indonesian independence. Against the Dutch colonialists, at that time the belasting system (money tax) was applied. Siti Manggopoh led the resistance against the Dutch colonialists, to be precise, in Kanagarian Manggopoh, Lubuk Basung District, Agam Regency, West Sumatra. Mandeh Siti is Siti Manggopoh's great nickname, which is now almost forgotten. Through this comic strip medium, the heroism of women's struggles becomes one of the lessons, both from noble values and fighting spirit. This comic strip biography of Siti Manggopoh uses the concept of observation and collecting field data as an illustration strategy in designing the work to be created. The method used is the Glass Box as there are four stages, namely goals, studies and design strategies that have been determined beforehand, then the evaluation can be explained logically until the design concept is implemented. The purpose of creating this Siti Manggopoh Biography Strip Comic is to describe Siti Manggopoh's Biography into a short comic strip but right on target. The works created depict the atmosphere of the past with the delivery of the present. The message conveyed is the character of a Minangkabau woman who can be imitated by Minangkabau women today.

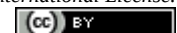
Keywords: Comic Strip, Biography, Siti Manggopoh, Female Hero.

Abstrak

Penciptaan Karya Desain Komunikasi Visual yang menyampaikan Iklan Layanan Masyarakat tentang Biografi Siti Manggopoh melalui Komik Strip merupakan karya seni yang menginterpretasikan Biografi seorang tokoh perempuan Minangkabau yang bersejarah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia melawan penjajah Belanda, pada saat itu diterapkan system *belasting* (pajak uang). Siti Manggopoh memimpin perlawanan penjajah Belanda tepatnya berada di Kanagarian Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung Kabupate Agam Sumatera Barat. Mandeh Siti adalah panggilan akrab Siti Manggopoh yang saat ini hampir terlupakan. Melalui media komik strip ini kepahlawanan perjuangan perempuan menjadi salah satu bahan pejaran baik dari nilai luhur dan semangat juang beliu. Komik Strip Biografi Siti Manggopoh ini menggunakan konsep observasi dan mengumpulkan data lapangan sebagai strategi ilustrasi dalam perancangan karya yang diciptakan. Metode yang digunakan adalah *Glass Box* (Kotak Kaca) sebagaimana ada empat tahapan yaitu sasaran, telaah serta strategi desain sudah ditetapkan terlebih dahulu, kemudian evaluasi dapat dijelaskan secara logis hingga dilaksanakannya konsep desain. Tujuan penciptaan Komik Strip Biografi Siti Manggopoh ini adalah menggambarkan Biografi Siti Manggopoh ke dalam Komik Strip yang singkat namun tepat pada sasaran penyampaian. Karya yang diciptakan menggambarkan suasana zaman dahulu dengan penyampaian masa kini. Pesan yang disampaikan adalah watak seorang Perempuan Minangkabau yang dapat dicontoh oleh perempuan Minangkabau zaman sekarang.

Kata kunci: Komik Strip, Biografi, Siti Manggopoh, Pahlawan Perempuan.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Sumatera Barat yang dikenal dengan sebutan Nagari Minangkabau merupakan salah satu Provinsi yang banyak melahirkan tokoh-tokoh pahlawan dan ulama di Indonesia. Para pendiri Republik Indonesia sebagian besar berasal dari minangkabau mulai dari Bung Hatta, Sutan Syahrir, Tan Malaka, Mohammad Natsir hingga tokoh pejuang perempuan yang turut membakar semangat juang rakyat minangkabau lawan penjajahan. Tokoh pejuang perempuan tersebut adalah Siti Manggopoh. Siti Manggopoh berasal dari Nagari Manggopoh Kecamatan Lubuk Basung Kabupaten Agam. Ia dilahirkan dan dibesarkan di Manggopoh

pada masa penjajahan Belanda tahun 1880-an hingga meninggal pada tahun 1965 [1].

Siti manggopoh adalah sosok pejuang perempuan dari Manggopoh yang dikenal dengan panggilan Mandeh Siti. Siti Manggopoh menentang kebijakan ekonomi Belanda mengenai pajak uang (*belasting*) pada tahun 1908. Peraturan tersebut bernama *belasting op de bedrijfsen andere inkomsten* (pajak atas penghasilan dan lain-lain perusahaan) dan juga mewajibkan pajak tanah yang dimiliki secara turun-temurun [2]. Hal ini tidak hanya merugikan penduduk Nagari Manggopoh tetapi juga bertentangan dengan norma-norma adat istiadat di Minangkabau. Dari peristiwa tersebut pecahlah peperangan rakyat minangkabau yang

dipimpin langsung oleh Siti Manggopoh bersama dengan enam belas pasukan lainnya dikenal dengan Perang Belasting.

Kisah perjuangan Siti manggopoh tercatat diberbagai tulisan-tulisan sejarah minangkabau namanya harum sepanjang masa hingga sekarang. Sebagaimana yang pernah digoreskannya dalam sejarah Indonesia pada masa penjajahan Belanda melalui tragedi Manggopoh atau Perang Belasting. Ia sampai dijuluki sebagai si Singa Betina oleh Kolonial Belanda karena keberanian dan ketangkasannya dalam membentuk tim perang yang mampu menewaskan 53 dari 55 pasukan serdadu Kolonial Belanda [3]. Siti Manggopoh pada saat itu sampai terkena luka tembakan namun dia masih tetap sanggup untuk lansung menyusui anaknya yang pada saat itu masih bayi. Kemudian melarikan diri untuk bersembunyi ke hutan bersama suami dan dua orang anaknya tersebut. Hingga akhirnya merekapun menyerahkan diri karena menyelamatkan masyarakat Manggopoh yang banyak disiksa dan dibunuh tanpa sebab oleh Penjajah akibat dari pelampiasan kekesalan mereka terhadap persembunyian tersebut. Siti Manggopoh menyerahkan diri bersama suami dan anak-anaknya dengan syarat penduduk Manggopoh tidak lagi disiksa. Kemudian diapun dipenjarakan terpisah dengan suami untuk selama-lamanya [4].

Siti Manggopoh adalah seorang anak perempuan yang hidup pada masa penjajah Belanda. Penindasan dan penghinaan yang terjadi hampir kesemua sektor kehidupan termasuk sisi sosial, politik terhadap sebuah bangsa termasuk Nagari Manggopo [5]. Siti manggopoh tidak mengikuti pendidikan secara formal atau sekolah belanda. Pembentukan karakter Siti Menggopoh melalui pendidikan di Surau. Selama menempuh pendidikan di surau Siti Manggopoh tidak hanya diajarkan membaca Al-qur'an tetapi juga diajarkan tentang pengetahuan nilai-nilai moral agama, dan budaya minangkabau. Di samping itu Siti Manggopoh juga juga mengikuti dan menguasai kesenian bela diri (pencak silat). Sebagai masyarakat minangkabau yang kental akan karakter falsafah "*adat bersanding syara'*, *syara'bersanding kita kitabullah*, *syara' mengato adat memakai*" surau sebagai tempat pengembangan pendidikan karakter [6].

Dalam biografi Siti Manggopoh tercatat sebagai sosok perempuan yang pekat darahnya menentang penjajahan di tanah air. Dia tidak hanya serta-merta mengutamakan keikutsertaannya dalam memerangi ketidakadilan yang sedang ditentangnya bersama pengikutnya namun hal itu tidak melunturkan kepribadiannya sebagai seorang perempuan yang feminim. Dia juga merasakan jatuh cinta pada seorang laki-laki dan menikah menjadi seorang ibu. Suami Siti Manggopoh bernama Muhammad Rasyid Bagindo Magek atau juga dikenal sebagai Hamsyik Bagindo Magek [7]. Rumah tangga Siti Manggopoh dan Muhammad Rasyid dikaruniai dua orang anak yaitu

satu orang laki-laki dan satu orang perempuan yang bernama Muhammad Yaman dan Delima. Siti Manggopoh melaksanakan tugasnya sebagai seorang ibu dengan baik [8].

Berdasarkan peristiwa dan julukan inilah yang membuat pengkarya tertarik untuk menjadikannya sebuah karya seni Desain Komunikasi visual melalui strategi Iklan Layanan Masyarakat dan ditampilkan dalam bentuk Komik Strip. Komik Strip merupakan salah satu dari beberapa jenis komik yang ada. Komik strip merupakan komik yang hanya terdiri atas beberapa panel gambar saja [9]. Namun dilihat dari segi isi telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh. Gambar dan gagasan pada komik strip hanya sedikit atau tidak terlalu banyak, yakni hanya melibatkan satu fokus pembicaraan seperti tanggapan terhadap berbagai peristiwa dan isu-isu mutakhir [10].

Komik strip banyak dimuat dalam berbagai majalah anak dan surat kabar, seperti majalah bobo dan Fantasi. Semua itu dikarenakan tampilan komik strip terbukti mampu menjadi media menarik yang mudah dipahami, cerita yang ditampilkan singkat dan hanya sekilas saja namun dapat dibuat berkepanjangan atau berkelanjutan. Hingga khalayak sasaran dapat menikmati cerita secara santai dan jelas [11].

2. Metodologi Penelitian

Berlandaskan pada objek material adalah Biografi Siti Manggopoh yang telah dilampirkan diatas, maka ditemukan pemecahan masalah bahwa objek material membutuhkan metode dalam penggarapan visualisasi yang seimbang dengan objek formal. Hingga dapat digunakan metode desain yang diharapkan mampu menarik perhatian khalayak [12]. Metode yang digunakan adalah metode Kotak Kaca (*Glass Box Method*) sebagaimana memiliki empat tahapan pelaksanaan yaitu:

2.1. Sasaran serta strategi desain telah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum telaah (analisis) dilaksanakan.

Sasaran yang dimaksud adalah target audiens yang menjadi sasaran dalam visualisasi Komik Strip ini. Target audiens tersebut adalah seluruh masyarakat baik di dalam daerah maupun luar daerah Minangkabau khususnya remaja selaku generasi penerus bangsa.

2.2. Telaah desain dilaksanakan secara tuntas sebelum solusi atau keputusan yang diinginkan ditetapkan.

Telaah desain merupakan segala sesuatu yang mencakup kebutuhan pembuatan sebuah desain Komik Strip Biografi Siti Manggopoh untuk dikaji secara dalam dan tuntas hingga menetapkan bentuk-bentuk ilustrasi pada setiap adegan-adegan yang ingin dimunculkan.

2.3. Sebagian besar evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis.

Evaluasi pelaksanaan desain media promosi Juadah ini dilaksanakan secara logis yaitu mengumpulkan bentuk-bentuk wajah asli Siti Manggopoh beserta pahlawan lainnya yang disesuaikan dengan bentuk wajah orang Minangkabau berdasarkan bentuk nyata, kemudian menggambarkan dalam bentuk kartun. Kelogisan evaluasi disini adalah isi dari cerita Siti Manggopoh yang mana diangkat dari sejarah yang sudah dibukukan.

2.4. Strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis, biasanya dalam susunan sekuensial, walau ada kalanya dalam bentuk proses parallel, meliputi komponen atau bagian personal yang dapat dipilah.

Penetapan strategi desain dilakukan terlebih dahulu kemudian pelaksanaan konsep desain hingga melahirkan sebuah Komik Strip yang diharapkan mampu menarik perhatian khalayak sasaran yang nantinya dilakukan proses analisis sebagai cakupan kesempurnaan tujuan yang ingin dicapai

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Garapan

Konsep garapan karya Komik Strip ini adalah Realis dengan merancang karakter yang rupawan yaitu seorang perempuan inspiratif Siti Manggopoh beserta tokoh pendukung lainnya. Penciptaan karya Komik Strip yang menghadirkan cerita hidup Siti Manggopoh dalam memperjuangkan norma-norma adat dan agama yang telah direnggut oleh penjajah sebagaimana Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar. Menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan adalah peran dari ilustrator. Mengombinasikan pemikiran analitik dan skill kemampuan praktis untuk membuat sebuah bentuk visual yang mempunyai pesan [13]. Ilustrasi Komik Strip Biografi Siti Manggopoh disini adalah bagaimana merepresentasikan perancangan yang akan diciptakan melalui bentuk-bentuk visualisasi dari karakter perancang sendiri.

3.2. Perancangan Karya

Naskah singkat untuk dijadikan sket Komik Naskah singkat dibuat berdasarkan tema yang ingin ditampilkan pada karya [14]. Tema tersebut sebagai berikut: 1880 Siti Manggopoh Dilahirkan

Panel 1: Suasana rumah bersalin di tengah hutan tempat Siti Manggopoh dilahirkan dilatar belakang beberapa orang colonial Belanda yang berkeliaran

sambil menggendong bayi, sebagaimana pada masa itu anak yang dilahirkan akan dengan semena-mena diambil oleh Kolonial Belanda untuk dijadikan budak mereka.

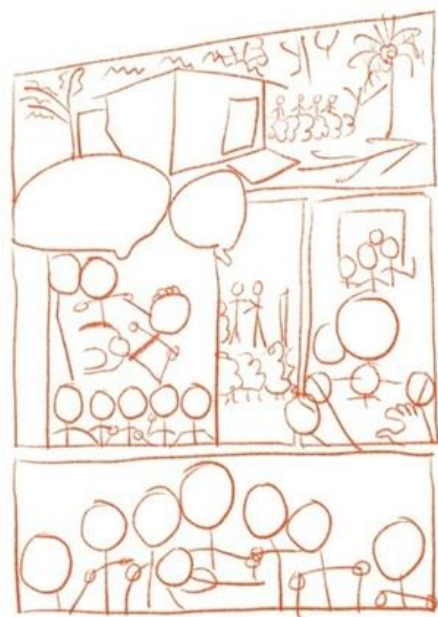
Panel 2 dan 3: Seorang ibu sedang berjuang melahirkan anak yang ditemani suami dan seorang dukun beranak yang menolong persalinan sekaligus dilatar belakang oleh lima orang anak laki-laki sebagai saudara Siti Manggopoh.

Panel 4: Ibu, ayah dan saudara laki-laki Siti Manggopoh yang bahagia menyambut kelahiran Siti Manggopoh adalah bayi yang digendong.

Mangaji ka Surau
Silek Harimau Batino
Condong Mato ka nan Rancak,
Condong hati ka nan baakhlak
Panantian Siti Manggopoh
Pilihan hati Siti Manggopoh
Tancapan Bambu runcing
Ruduih Paukia Bulan
17 Pasukan Siti Manggopoh
Perpisahan bukanlah akhir

3.3. Sketsa Komik

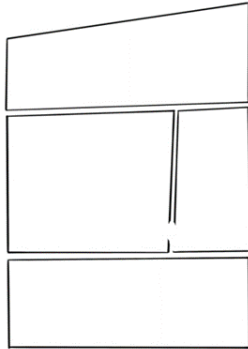
Sketsa komik merupakan tahap pemindai semua karakter, adegan, peristiwa dan background dengan menggunakan alat [15]. Sketsa gambar pada computer seperti *drawing pen computer* dengan merek *Ipad with Apple Pencil* dan menggunakan aplikasi gambar pada *Procreate* dengan menggunakan *Brush Sketching 6B Pencil 55%* seperti yang tersaji pada gambar 1.



Gambar 1. Sket 1880 siti manggopoh

3.4. Panel

Panel adalah merupakan rangkaian frame kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk alur cerita dan naskah [16] seperti yang tergambar gambar 2.



Gambar 2. Panel komik

3.5. Karakter

Karakter pada komik representasi ideologis dari pembuat komik yang dibuat sedemikian rupa untuk agar mampu berinteraksi dan komunikasi dengan pembaca atau target audience, secara intensif berkomunikasi menggunakan bahasa visual [17]. Seperti yang tersaji pada gambar 3 sampai dengan gambar 5.



Gambar 3. Foto siti manggopoh dalam buku peringatan 70 tahun perang kamang manggopoh



Gambar 4. Foto rasyid bagindo magek dalam buku peringatan 70 tahun perang kamang manggopoh



Gambar 5. Ilustrasi karakter komik strip

3.6. Inking atau Blok

Inking atau blok adalah pembentukan garis tebal pada sisi luar objek sebelum proses pewarnaan. Selain dari itu, fungsi utama dari inking sendiri adalah garis bantu dalam mendetail bentuk objek dengan ukuran yang lebih kecil dan memberikan kesan fokus lebih jelas. Seperti yang tersaji pada gambar 6 sampai dengan gambar 7.



Gambar 6. Inking Siti Manggopoh

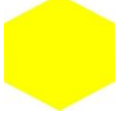
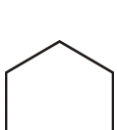


Gambar 7. Inking Silek harimau betino

3.7. Pewarnaan

Warna yang digunakan pada Komik Strip ditetapkan berdasarkan filosofi atau warna yang mampu menggambarkan kejadian dan emosional adegan. Yang tersaji pada tambal 1 dibawah ini :

Table 1. Penjelasan Penggunaan Warna

No	Warna	RGB CMYK	Makna warna
1		255, 78, 0. 0, 84, 100, 0	Kesan kreatif, bahagia, kebebasan dan percaya diri. Makna Psikologinya kegembiraan, energi emosional, kesejahteraan, dan kasih sayang.
2		96, 57, 19 42, 69, 97, 49	Warna dentic rumah gadang. Menggambarkan kepekatan suasana tradisional Minangkabau tempo dulu. Kesan kekuatan dan dapat diandalkan.
3		2, 140, 34, 86, 19, 100, 7,	Warna hijau menggambarkan kondisi alam Minangkabau yang sangat subur dan asri.
4		255, 255, 0 6, 0, 97, 0,	Warna Kuning dikutip dari warna marawa. Makna warna kuning Kebahagiaan kenangan, kemakmuran, kepandaian, hasil yang diperoleh dengan baik, keagungan, dan harapan.
5		158, 11, 15, 24, 100, 100, 22	Warna merah dikutip dari warna marawa. Makna warna merah keberanian, perhatian, memotivasi, dan memperingatkan.
6		255, 255, 255, 0, 0, 0, 0	Makna warna putih ialah murni dan suci tanpa campuran, yang artinya menggambarkan kesucian sebagai sifat yang islami berdasarkan dari karakteristik orang Minangkabau mayoritas beragama Islam.
7		0,0,0, 75, 68, 67, 90	Warna hitam dikutip dari warna marawa. Makna yang diharapkan adalah keterbacaan visual media dengan memperjelas garis-garis bentuk ilustrasi.

Warna gradasi pada perancangan ini adalah menggunakan tingkatan *brush tool* berfungsi untuk

mempermudah dalam proses perwarnaan pada komik seperti pada gambar 8 yang tersaji dibawah ini.

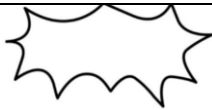
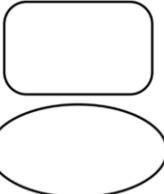


Gambar 8. Gradasi warna

3.8. Bola Kata

Sebuah bentuk bidang yang disediakan tempat teks baik teks dialog maupun teks line dan teks penjelasan. Seperti pada tabel 2 yang tersaji berikut ini.

Tabel 2. Bola kata

Bentuk	Keterangan
	Digunakan sebagai tanda ucapan, kata yang lebih keras, teriakan dan terkejut.
	Digunakan sebagai tanda ucapan dalam hati
	Digunakan sebagai tanda ucapan kata nada yang terdengar lebih rendah dan percakapan normal
	Teks line atau penjelasan suasana bisa digunakan salah satu dan disesuaikan dengan layout.

3.9. Tipografi

Tipografi digunakan berdasarkan unsur komik seperti : headline (arial Black), subheadline (hobo std), bodyteks (homework normal) dan tagline (Ers bold ITC)

3.10. Pewarnaan

Warna yang diaktualisasikan pada komik berdasarkan dari filosofi dan warna yang sudah dipilih dan

perempuan remaja pada zaman sakarang. Penciptaan karakter-karakter dengan beberapa adegan luar biasa dan kekhasan bentuk dari karakter itu sendiri, maka akan mampu tercapainya penanaman citra di benak penonton.

Ucapan Terimakasih

Memberikan fasilitas kepada pengkarya dalam proses penciptaan dan pengkajian terhadap objek Siti Manggopoh. Terima kasih kepada:

Dori Fedriwel, S. Pd

Jahardi, Dt. Sati

Ridho Virgonal, A. Md dan Meria Susanti

Azril Azis, S. T

Nurmiyati, S. Pd.

Daftar Rujukan

- [1] Afdhal, V. E. (2020). Perancangan Komik Perjuangan Siti Manggopoh Pejuang Perempuan Dari Minangkabau. *IKONIK: Jurnal Seni dan Desain*, 2(1), 39-44. <http://dx.doi.org/10.51804/ijds.v2i1.481>
- [2] Fatimah, S. (2019). Perjuangan Mande Siti Melawan Kolonial Belanda Di Manggopoh Sumatera Barat Tahun 1908-1925 Sebagai Sumbangan Pengajaran Sejarah di SMA Muhammadiyah 3 Palembang. Palembang: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.
- [3] Tasman, A., Indrawati, N., Bakri, S. Y., Zed, M. (2002). Siti Manggopoh. Padang: Yayasan Citra Budaya Indonesia.
- [4] ANANTA, Y. R., Afriwan, H., & Kamal, M. S. D. M. N. (2019). Perancangan Buku Cerita Bergambar Siti Manggopoh Pahlawan yang Terlupakan. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/dekave.v9i1.105824>
- [5] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 31-36. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19>
- [6] Pajri, A. (2017). *Distorsi Nilai-nilai Pendidikan Surau di Minangkabau Sumatra Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- [7] Arsa, D. (2017). Perempuan Memberontak: Perlawanan Perempuan Minangkabau terhadap Kolonialisme Belanda di Sumatera Barat 1908-1942. *Kafaah: Journal of Gender Studies*, 7(1), 42-56. <http://dx.doi.org/10.15548/jk.v7i1.165>
- [8] Afdhal, V. E. (2021). Intertekstualitas seni non-sastra (Studi kasus: Proses hegemoni dan politik identitas dari Tugu Siti Manggopoh). In *Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban I 2021* (Vol. 1, No. 1).
- [9] Mulyati, L. (2018). Penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 187-194.
- [10] Amelia, D. J. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Dalam Bentuk Komik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 6(2), 136-143.
- [11] Putra, G. L. A. K., & 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>
- [12] Herdian, D., & Syafwan, M. S. (2019). Perancangan Cerita Bergambar Permainan Tradisional Minangkabau Cak Bur. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(1). <https://doi.org/10.24036/dekave.v9i1.105706>
- [13] Irawan, A. C. (2020, December). Ilustrasi dalam komik humor satir GYMBJ karya Kharisma Jati. In *Senakreasi: Seminar Nasional Kreativitas dan Studi Seni* (Vol. 2, pp. 45-56).
- [14] Nuskhalisyah, C., & Marlina, M. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 7(1), 9-18. <https://doi.org/10.24036/100912-0934>
- [15] Santoso, B. A., & Bezaleel, M. (2018). Perancangan Komik 360 sebagai Media Informasi tentang Pelecehan Seksual Cat Calling. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(01), 14-24. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v4i01.1544>
- [16] Riady, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2018). Perancangan Komik Webtoon” Eksplor Jajananaku” Untuk Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- [17] Senoprabowo, A. (2021). Pengembangan Desain Karakter Komik Warak Ngendog Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 186-195. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i2.826>