

**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERANG PADRI DI SUMATERA
BARAT ” THE HEROES OF PADRI”**

JURNAL

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual



Oleh

**PUJIAMA YUDHA
NIM.1301271 / 2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

JURNAL

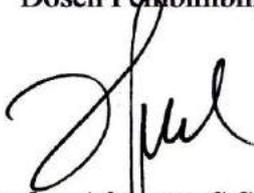
**PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERANG PADRI DI SUMATERA
BARAT THE HEROES OF PADRI**

*Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Pujiama Yudha "Perancangan
Komik sejarah Perang Padri di Sumatera Barat The Heroes of Padri" untuk
Persyaratan wisuda Priode September 2018 dan telah diperiksa/di setujui
Oleh kedua Pembimbing*

Padang, 6 Agustus 2018

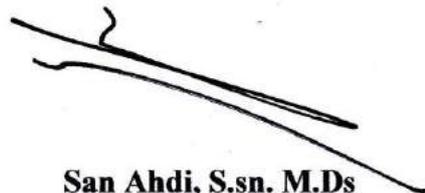
Disetujui dan Disahkan Oleh :

Dosen Pembimbing I



Hendra Afriwan, S.Sn. M.Sn
NIP.19770401.200812.1.002

Dosen Pembimbing II



San Ahdi, S.sn. M.Ds
NIP.19791216.200812.1.004

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.si
NIP.19570101.198103.1.010

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERANG PADRI DI SUMATERA BARAT ” THE HEROES PADRI”

Pujama Yudha¹, Hendra Afriwan², San Ahdi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: Yudha.puji21@gmail.com

ABSTRAK

Pujama Yudha : Perancangan Komik Sejarah Perang Padri di Sumatera Barat “The Heroes of Padri”. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Komik Perang Padri menceritakan kisah perang antar saudara (Perang Padri). Kisah ini terjadi di Sumatera Barat pada tahun 1803-1838. Peristiwa sejarah ini dibuat dalam bentuk komik, bertujuan untuk meningkatkan minat baca para remaja untuk mempelajari sejarah melalui media yang menarik.

Berdasarkan permasalahan itu, dibuatlah perancangan komik sejarah “Perang Padri”. Komik dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral dan dipahami langsung oleh sipembacanya. Salah satu kelebihan komik adalah gambar visualisasinya yang menarik dan bahasa yang mudah dimengerti.

Perancangan komik didukung dengan teori (1) Teori sejarah Perang Padri, (2) Teori pembelajaran, (3) Teori motivasi remaja (4) Teori desain, (5) Teori Ilustrasi dan (6) Teori komik. Teori ini digunakan sebagai pendukung dalam penyempurnaan perancangan komik sejarah perang Padri di Sumatera Barat “The Heroes of Padri”

Perancangan komik ini, penulis menggunakan analisis data berupa SWOT. komik ini didukung dengan beberapa media berupa art book, note book, paper bag, poster, pulpen, sticker, X banner, yang mendukung dalam perancangan komik ini.

Kata Kunci : Sumatera Barat, Perang Padri, Komik Sejarah.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

PERANCANGAN KOMIK SEJARAH PERANG PADRI DI SUMATERA BARAT” THE HEROES PADRI”

Pujiama Yudha¹, Hendra Afriwan², San Ahdi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email: Yudha.puji21@gmail.com

ABSTRACT

Pujiama Yudha: Design Comic History of Padri War in West Sumatra "The Heroes of Padri". Final Program of Visual Communication Design, Fine Arts Department, Faculty of Language and Art, State University of Padang.

Padri War comic tells the story of a war between brothers (Padri War). This story happened in West Sumatra in 1803-1838. This historical event made in comic form, aims to increase interest in reading the youth to learn history through the medium of interest.

Based on the problems, they invented the design of comics history "Padri War". Comics can be used as a means to convey a moral message and understood directly by sipembacanya. One of the advantages of comics is an interesting image visualization and easily understandable language.

The design of the comic supported by theory (1) The theory of Padri War history, (2) learning theory, (3) The theory of motivation teenagers (4) The theory of design, (5) Theory Illustration and (6) The theory of comics. This theory is used as a support in the completion of the design of comic history Padri War in West Sumatra "The Heroes of Padri"

In the design of this comic, the author uses the data in the form of a SWOT analysis. In the design of this comic is supported by several media such as art books, note books, paper bags, posters, pens, stickers, X banner, support in the design of this comic.

Keywords: West Sumatra, Padri War, History Comics.

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual untuk wisuda periode September 2018

² Pembimbing I, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

³ Pembimbing II, dosen FBS, Universitas Negeri Padang.

A. Pendahuluan

Bangsa Indonesia pernah dijajah oleh Belanda selama 3 setengah Abad lamanya yang telah menjadi salah satu sejarah penting bagi bangsa Indonesia yang telah menjadi sejarah penting pada zaman sekarang pelajaran penting banyak yang dapat dipetik hikmahnya bagi kehidupan terutama bagi para remaja untuk membangun pribadi mereka melalui pelajaran sejarah.. walaupun pembelajaran sejarah termasuk salah satu pelajaran penting bagi kehidupan, banyak orang yang kurang berminat untuk mempelajarinya terutama bagi para remaja, yang lebih gemar terhadap cerita-cerita fiksi seperti komik baik itu berupa buku maupun digital. Jika dibandingkan dengan membaca buku sejarah yang tebal dan tidak ada gambar di dalamnya, pada zaman modern ini para remaja sudah kecanduan akan gadget yang menggantikan segala hal seperti buku sudah dibuat versi digital (E Book) yang lebih fleksibel daripada buku yang dicetak.

Banyak cerita sejarah yang menceritakan kisah keheroik para pahlawan di Indonesia dengan gagah dan berani menentang ketidakadilan pada masa penjajahan, termasuk di daerah Sumatera Barat. memiliki sebuah penting yang pernah terjadi yaitu perang Padri. Perang Padri adalah sejarah peperangan pada abad ke 18 masehi yang mana pernah terjadi konflik internal antara kaum Adat dan kaum Padri. Peperangan ini berlangsung di daerah Minangkabau sekitar kerajaan Pagaruyung dari

tahun 1803 hingga 1838. Perang ini merupakan peperangan yang pada sebab awal terjadinya akibat pertentangan dalam masalah agama.

Kemudian konflik tersebut semakin memuncak setelah perang saudara ini diikuti campur tangan bangsa asing yang mengakibatkan alur peperangan menjadi perlawanan besar dengan bangsa asing (Belanda). Banyak sekali peristiwa-peristiwa bersejarah dalam peristiwa Padri ini, mulai dari Tuanku Imam bonjol, Benteng Bonjol, dan lain lain.

Sumber : *K.Subroto. 2015. Tuanku Imam Bonjol & Gerakan Padri Pahlawan Nasional, Jihadis, dan TransNasional. Ebook. Edisi XVIII/Maret-April 2015. Lembaga kajian syamina.*

Akan tetapi sejarah ini lama-kelamaan hampir dilupakan oleh para remaja dikarenakan rasa keingintahuan remaja akan suatu sejarah sangatlah sedikit, yang mengakibatkan ketidak tertarikannya para remaja untuk mempelajarinya sejarah. Dalam kasus ini banyak hal yang menjadi factor para remaja kurang berminat mempelajari sejarah salah satunya adalah buku sejarah yang tebal, buku yang bertemakan sejarah hanya berisi tulisan, kurangnya ilustrasi, foto dan gambar yang mengakibatkan para pembaca menjadi cepat jenuh. Hal ini menyebabkan minat untuk membaca cerita selanjutnya menjadi berkurang dan berakhir dengan kebosanan. Sehingga permasalahan ini sesuai dengan Teori yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto tentang teori pembelajaran yang dibagi atas dua bagian yaitu *Behavioristis* (Pelajaran dapat dikenal hanya melalui pengamatan, suatu kumpulan dari kebiasaan. Individu mendapat

tanggapan melalui penguatan yang positif dan penguatan yang negative). dan *konstruktivisme* (Konstruktivistis pelajaran adalah suatu pencarian untuk maksud atau arti. Pengetahuan bukan sekedar “di luar sana” untuk dicapai, pengetahuan dibangun oleh pelajar itu sendiri. Untuk mendapatkan pengetahuan baru)

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media yang dapat menarik minat para remaja untuk mempelajari sejarah, hal tersebut dapat dilihat dari berbagai macam buku yang pernah terbit dari masa ke masa tentang perang Padri, seperti karya tulis dalam bentuk persajakan , cerita sejarah dalam bentuk syair, buku cerita gambar, bahkan film tentang perang padri. pada media-media tersebut terdapat beberapa kelemahan dalam komunikasi dan pesan yang membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaianya, sehingga pendekatan yang tepat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah komik. yang mana komik merupakan media yang fleksibel, mudah dibawa, dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membaca karena dengan bantuan ilustrasi yang terdapat di dalamnya memudahkan pembaca memahami cerita bahkan tanpa harus membaca teks di dalamnya.“ *komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau mengumpulkan respon estetik bagi yang membacanya.* pemilihan media komik ini di dukung dengan teori Komik oleh McCloud dalam Nurgiyanto (1995:411),

Komik ini sangatlah populer di kalangan anak-anak dan remaja dengan alur cerita yang menarik dan fresh ilustrasi/ gambar yang menarik sehingga peminat komik selalu bertambah di setiap tahunnya.

Berdasarkan masalah tentang ketertarikan komik bagi remaja dapat digunakan sebagai poin penting untuk menyampaikan suatu pesan sejarah melalui komik yang mana komik dapat berfungsi sebagai media untuk memotivasi remaja yaitu teori yang oleh diungkapkan Uno (dalam segala, 2009) menjelaskan bahwa individu dikatakan memiliki motivasi belajar, apabila apabila individu memiliki adanya suatu tujuan yang diharapkan didalam kegiatan belajarnya.

Berlandaskan dari berbagai macam masalah menarik minat para remaja dalam belajar sejarah maka media pada perancangan karya akhir ini berupa komik yang merupakan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan tentang penyampaian suatu sejarah terutama bagi generasi muda yang berada di Provinsi Sumatera Barat. Sehingga Judul pada karya akhir yang dirancang sebagai berikut :

Perancangan komik sejarah perang Padi di Sumatera Barat “The Heroes of Padi”

B. Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan analisis data metode penelitian kualitatif dan model yang digunakan dalam metode perancangan adalah pengembangan *model 4-D*. Model pengembangan *4-D (Four D)* merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini

dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Yang terbagi atas 4 bagian yaitu : 1. Tahap pendefinisian (*defenitif*), 2. Tahap perancangan (*Design*), 3. Tahap pengembangan (*Develop*), 4. Tahap Desimilasi (*Desiminate*).

Metode Analisis data menggunakan metode Analisis SWOT berdasarkan teori Fredi Rangkuti (2004: 18) adapun metode SWOT yang digunakan yaitu :

1. *Strenght (Kekuatan)*

Kekuatan yang terdapat pada komik *The Heroes of Padri* ini merupakan media yang fleksibel dan media yang dapat menyampaikan suatu pesan atau isi cerita dengan waktu yang relative cepat, ilustrasi di dalam komik memudahkan para pembacanya untuk memahami cerita bahkan tanpa membaca teks, dapat menarik perhatian pembacanya terutama bagi para remaja yang malas membaca buku, memberikan kemudahan bagi para remaja untuk mempelajari sejarah serta media komik dapat merangsang rasa ingin tahu mereka tentang kelanjutan cerita lengkap dari sejarah perang Padri.

2. *Weakness (kelemahan)*

Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca buku-buku selain komik, Banyak aksi yang menonjolkan kekerasan terutama tentang cerita sejarah perang yang penuh dengan adegan pertumpahan darah

3. *Opportunities (Peluang)*

Peluang dalam Komik *The Heroes of Padri* dengan merancang media yang cukup digemari pada zaman sekarang yaitu komik maka akan lebih mempermudah dalam proses penyebarluasan terutama dengan bantuan social media dapat mempermudah promosi dari komik ini.

4. *Threat (Ancaman)*

Ancaman yang akan menghalangi produksi besar komik penyampaian suatu cerita sejarah tentu akan menjadi halangan besar bagi para pembaca komik ini terutama bagi lembaga pendidikan dan sejarawan, serta banyaknya adegan kekerasan dan pertumpahan darah juga menjadi faktor penghambat komik ini.

Dapat disimpulkan dari Analisi SWOT di atas *Komik The Heroes of Padri* ini ditujukan untuk para remaja yang berusia sekitar 12 s/d 20th, dengan tujuan komik ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran sejarah yang selama ini di cap oleh para remaja sebagai salah satu pembelajaran yang membosankan. Serta diharapkan komik ini dapat membantu meningkatkan minat mereka akan pelajaran sejarah perang Padri serta pelestarian sejarah dan Kebudayaan bagi generasi selanjutnya.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Program kreatif pada perancangan komik Sejarah perang padri dengan target audien remaja digambarkan dengan gaya original sendiri

yang mana gaya original sendiri ini berpatokan pada gaya komik Jepang (Manga) yang telah di kembangkan sehingga kesan dari manga dan gambar yang dibuat memiliki cirikhas tersendiri yang sedikit berbeda dari gaya manga itu sendiri. Perancangan Komik sejarah perang Padri berbentuk sebuah buku komik yang terdiri atas 34 halaman yang terdiri atas bagian editorial, halaman pengenalan karakter, judul komik, isi dan penutup. Pada perancangan komik Sejarah perang padri ini terdapat pesan verbal di dalamnya seperti pentingnya mempelajari sejarah sejak dini.

Media utamanya adalah komik buku yang merupakan komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya.

Ukuran : 14,8 cm x 21 cm (A5)

Material : *Manila Paper* 180 gr

Teknik : *Digital printing*

Harga : Rp. 50.000,-/ pcs x 5

Total : Rp. 250.000,-

Harga di atas merupakan biaya cetak Dalam pameran bukan biaya publikasi dari komik *The Heroes of Padri*.

2. Pendekatan Verbal

Konsep verbal Perancangan Komik Sejarah Perang Padri di Sumatera Barat “*The Heroes of Padri*” berupa penggunaan bahasa secara

universal (bahasa yang umum digunakan} sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami para remaja. Penggunaan bahasa dan tipografi dalam perancangan bersifat sederhana, tidak berbelit-belit namun pesan dan maksud di dalam cerita dapat tersampaikan dengan baik agar mempermudah dalam menarik perhatian remaja untuk membacanya.

3. Pendekatan Visual

a. Format Desain Komik *The Heroes of Padri*

Perancangan Komik *The Heroes of Padri* dirancang berdasarkan sumber-sumber terpercaya dan dibuat berlandaskan latar belakang masalah tentang menarik Minat para remaja untuk belajar sejarah. selanjutnya proses pembuatan Story Line dan story Board yang menguraikan tentang tempat/setting, adegan, keadaan, dan dialog,dan penggambaran kasar paneling komik yang disusun dalam konteks struktur dramatik untuk menjadi acuan dalam proses produksi komik. kemudian setelah Story line dilanjutkan dengan pembuatan *Storyline* dan *Story Board*. *Storyline* merupakan alur dari suatu cerita yang menetapkan dialog dan juga urutan elemen-elemen secara rinci, sedangkan *Story Board* merupakan penggambaran komik secara kasar berdasarkan rincian-rincian dari Story line yang dibuat dengan bentuk visual, lalu selanjutnya masuk kedalam tahapan pembuat sketsa kasar komik dibuat secara manual dengan menggunakan pensil, sketsapun dibuat berdasarkan *storyline dan story board*. Selanjutnya di

scan dan *coloring* secara digital dengan menggunakan *software Manga Studio 5, Photoshop Cs6* dan *Corel Draw X7* pada komputer.

b. Gambar

Pendekatan Visual ilustrasi dalam Perancangan Komik sejarah Perang Padri di Sumatera Barat ” *The Heroes of Padri* ” ini menggunakan gaya desain karakter Manga dikarenakan gaya desain karakter manga pada masa sekarang sangat mendominasi perkembangan ilustrasi komik di dunia sehingga penggarapan dengan gaya manga akan menimbulkan efek positif bagi para anak muda sehingga karakter-karakter yang penulis gambarkan dalam komik *The Heroes of Padri* dapat di terima oleh anak muda sekarang ini.

c. Warna

Warna merupakan elemen visual yang dapat menarik perhatian yang melihatnya. Jika penggunaan pada warna salah, maka keterbacaan dan penyampaian pesan dan citra pun akan buruk dan berakibatkan komik yang di hasilkan tidak dapat menarik minat baca para Remaja .

Warna-warna yang digunakan dan dipakai dalam Perancangan Komik *The Heroes of Padri* ialah menggunakan warna-warna yang menarik, pemilihan warna juga dipilih berdasarkan tema dan genre cerita yang dibuat yaitu warna-warna panas yang dapat menimbulkan emosi dari si pembaca sehingga pembaca dapat merasakan suasana yang terdapat di dalam cerita komik melalui warna yang terdapat di dalam komik.

d. Font

Font yaitu suatu elemen penting dari dunia desain komunikasi visual serta tipografi dikenal juga dengan ilmu memahami, memilih dan menata huruf sehingga menciptakan kesan tertentu, dan dapat membuat pembaca sehingga memberikan kenyamanan dalam membaca.

Font yang digunakan di dalam komik *The heroes of Padri* adalah sebagai berikut :

Jenis Font	Penjelasan
KOMIKA TEKS ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ 0123456789	Jenis font yang dominan digunakan adalah font KOMIKA TEKS digunakan pada teks dialog para tokoh di dalam komik, alasan digunakan jenis font ini karena font standar teks komik yang digunakan di berbagai negara sehingga jenis font ini dapat bersifat fleksibel karena sudah tidak asing lagi bagi pembaca komik dimanapun.
Narasi	
OLD SHERIFF GUT ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ 0123456789	Font old sherift gut alasan digunakannya jenis font ini di karenakan kesan dan karakter fontnya yang simpel dan jadul sehingga cocok pada suatu karya yang bertemakan sejarah atau pun yang bersifat kuno
Sound Lettering	
CRASH LANDING CRASHCOURSE BB FINGTING SPIRIT TSB	Jenis font pada sound lattering digunakan berbagai macam font yang sesuai dengan situasi yang terjadi dan setiap jenis font yang dipilih menggambarkan karakte

<p>FIGHTING SPIRIT TURBO</p> <p>FRESH OF THE FLESH BB</p> <p>KOPANYICA STRASSE</p> <p>ROAD RAGE</p> <p>TnX Plesion</p>	<p>ristik tersendiri sehingga komik yang dihasilkan akan tampak lebih hidup di mata pembaca.</p>
---	--

D. Final Desain

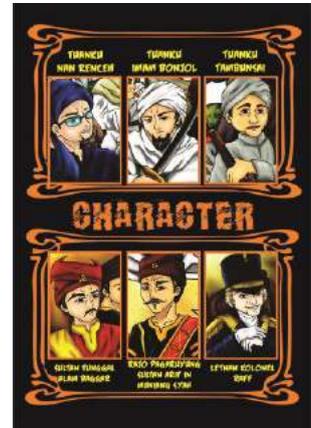
1. Media Utama

a. Cover Komik (Depan dan Belakang)

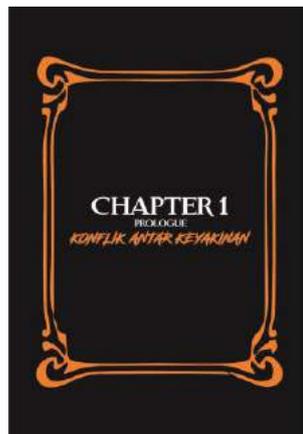


Cover buku

b. Isi Komik



Halaman Hak cipta-Editorial dan halaman karakter



Halaman judul dan halaman 1-2



Halaman 3-4-5



Halaman 6-7-8

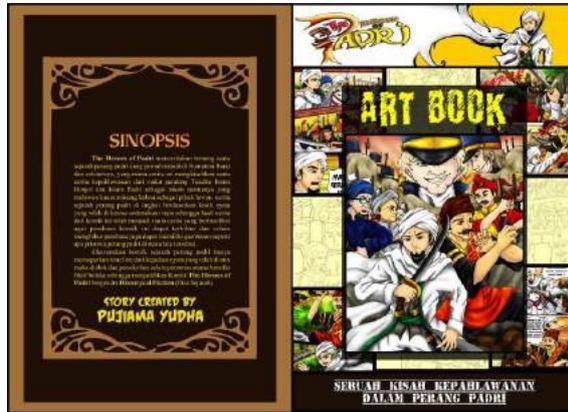


Halaman 9-10-11

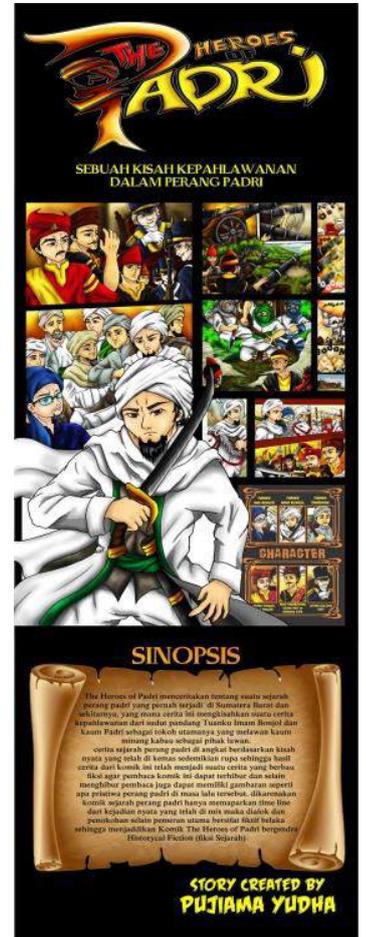


Halaman 12-13-14

2. Media Pendukung



Art Book



X Banner



Paper Bag



Sticker Insert Pen



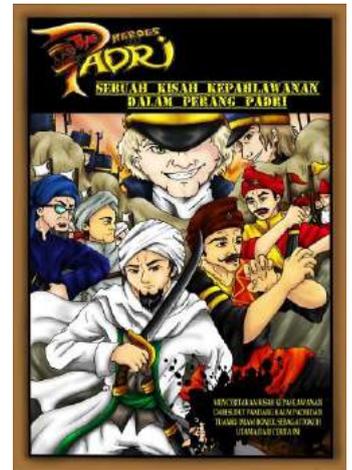
Sticker



Sticker



Note Book



Poster

E. Penutup

1. Kesimpulan

Komik “*The Heroes of Padri*”, dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan komik sejarah perang Padri tercipta dari melihat persoalan pada remaja yang kurang berminat akan sejarah. Oleh karena itu, agar komik yang dirancang terlihat lebih nyata dan tidak terlalu merubah sejarah aslinya maka perancangan komik diperlukan berbagai sumber-sumber dari buku, jurnal, artikel dan pengamatan yang dapat membantu proses dalam perancangan sehingga komik *The Heroes of Padri* mendapatkan gambaran data visual dan data verbal yang tepat untuk menggambarkan situasi perang yang pernah terjadi di Sumatera Barat pada tahun 1803 silam.

Komik “*The Heroes of Padri*” merupakan media dalam penyampaian pesan dan informasi yang terkait dengan gambaran kisah perang antar saudara (perang Padri) yang pernah terjadi dimasa lalu di Sumatera Barat 1803, sesuai dengan tujuan perancangan komik ini untuk meningkatkan minat para remaja akan pentingnya suatu sejarah untuk

dipelajari melalui media yang sangat digemari oleh berbagai kalangan terutama komik yang bernuansa Manga dan juga untuk membantu pelestarian sejarah ataupun budaya untuk para generasi muda.

Diharapkan mereka dapat memperoleh sejumlah informasi penting yang terdapat di dalam komik ini sehingga target audien tidak hanya melihat gambar tapi juga dapat membaca sendiri informasi dan pembelajaran dalam komik.

Dengan adanya komik "*The Heroes of Padri*" diharapkan agar informasi terkait gambaran cerita kepahlawanan dalam perang Padri dapat memberikan memotivasi dan memberikan nilai positif para remaja akan pentingnya mengetahui sejarah yang pernah terjadi di masa lalu terutamanya bagi remaja yang berasal dari Sumatera Barat.

2. Saran

- a. Diharapkan komik "*The Heroes of Padri*" dapat bermanfaat untuk pembacanya dan memberi motivasi belajar sejarah bagi para remaja dan menghibur.
- b. Diharapkan komik "*The Heroes of Padri*" dapat membantu proses pembelajaran di sekolah terutama di bidang sejarah tentang perang padri, dan menjadi sebuah media yang dapat melestarikan nilai sejarah kepada generasi muda.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsida,O.,Afriwan,Hendra.,Sn, M., Faisal, Dini.,Ds,S., & Ds, M.(2017). Perancangan Promosi wisata dan Budaya Kota Padang Buku Mewarnai *My City My World* sebagai media. *dekave*, 5(2).
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset – Bandung.
- Fiqri,R.,San Ahdi, S. S., Ds, M., & Pebriyeni, E. (2018). Perancangan Buku Cerita Bergambar Anggun Nan Tongga (Cerita rakyat Pariaman). *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- K.Subroto. 2015. *Tuanku Imam Bonjol & Gerakan Padri Pahlawan Nasional, Jihadis, dan Trans Nasional*. Ebook. Edisi XVIII/Maret-April 2015. Lembaga Kajian Syamina
- Maentiningsih, Desiani. 2008. *Hubungan Antara Secure Attachment dengan Motivasi Berprestasi pada Remaja*. Jurnal. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Pratiwi, Dyana. 2016. *Perancangan Komik Edukasi History of Jam Gadang Bukittinggi*. Karya Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
- Putra, Aidil. 2018. *Perancangan Komik Edukasi “Retak”*. Karya Akhir. Program studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang.
- Sain Hanafy, Muh. 2014. *Konsep Belajar dan Pembelajaran*. Jurnal. *Lentera Pendidikan vol 17 no 1, Juni 2014*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Allaudin Makassar.