

PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Desain Komunikasi Visual*



Oleh

Iqbal Baihaqi

1301246/2013

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

PERANCANGAN BUKU KOMIK “SANGEDA & GAJAH PUTIH”

Iqbal Baihaqi¹ Dini Faisal² Hendra Afriwan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Senirupa

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: iqbal_baihaqi20@yahoo.com

Abstrak

Buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*” menceritakan bagaimana kisah kemunculan Gajah Putih di Aceh kepada penggemar komik di daerah tersebut sebagai target primernya. Tujuan perancangan adalah sebagai upaya untuk pelestarian salah satu nilai-nilai kebudayaan lokal Aceh ke dalam bentuk media cetak yaitu buku komik. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan adalah kombinasi dari metode *Glass-box* dan *Black-Box*. Perancangan ini memanfaatkan buku berjudul “*Gajah Putih Iskandar Muda*” tulisan seorang sejarawan tentang Gajah Putih di Aceh secara lengkap dan wawancara dengan tiga orang narasumber sebagai sumber data utamanya, sedangkan sumber data tambahannya didapatkan lewat observasi, dokumentasi lokasi, dan penelusuran di Internet. Pemecahan masalah dan analisis data dijawab menggunakan model analisis data 5W+1H. Data-data kemudian dijadikan acuan untuk membuat konsep perancangan pendekatan verbal dan visual Buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*”. Pengerjaan Buku Komik “*Sangeda & Gajah Putih*” dilakukan secara digital sepenuhnya dengan menggunakan *Drawing tablet*. Produk akhir dari perancangan terdiri dari media utama dalam bentuk media cetak buku komik dan media pendukung yang terdiri dari Animasi, Poster, *Sticker*, *X-Banner*, *papercraft*, *art book*, *T-shirt*, Akun *Instagram*, dan *Webcomic*.

Keywords: *Gajah Putih, Buku komik, Cerita rakyat, Kekayaan budaya lokal Aceh*

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

DESIGNING COMIC BOOK “ SANGEDA & GAJAH PUTIH”

Iqbal Baihaqi¹ Dini Faisal² Hendra Afriwan³

Visual Communication Design Study Program, Fine Arts Department

Language and Arts Faculty, Padang State University

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: iqbal_baihaqi20@yahoo.com

Abstract

The comic book "Sangeda & Gajah Putih" tells how the story about the appearance of the White Elephant in Aceh to The local comic fans as its primary target. The design goal was an effort to preserve one of Aceh's local cultural values in the form of printed media, namely comic books. The design method used in designing was a combination of the Glass-box and Black-Box methods. This design used a book titled "Gadjah Putih Iskandar Muda" written by a historian about White Elephant in Aceh in full and The interviews with three speakers as the main data source, and The additional data sources were obtained through observation, location documentation, and data on The Internet. Problem solving and data analysis are answered using a 5W + 1H data analysis model. The data is then used as a reference for drafting verbal and visual elements approaches of comic book “Sangeda & Gajah Putih”. The Drawing process of "Sangeda & White Elephant" Comic Book was completely done digitally using Drawing tablets. The final product of the design consists of the main media in the form of comic book as printed media and The supporting medias consisting of animations, posters, stickers, X-banners, papercraft, art books, T-shirts, Instagram accounts, and Webcomic..

Keywords: White Elephant, Comic book, Folklore, Valueable local cultures of Aceh

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

A. PENDAHULUAN

Komunikasi merupakan salah satu kebutuhan penting bagi manusia yang merupakan makhluk sosial sehingga perlu melakukan interaksi dengan saling menyampaikan informasi dan kabar lewat proses komunikasi. Secara sederhana proses komunikasi terjadi antara pembuat pesan yang menyampaikan pesannya lewat media kepada penerima pesan. Peran media dalam penyampaian pesan merupakan bagian penting untuk meningkatkan keberhasilan penerima pesan agar dapat memahami informasi yang disampaikan. Sederhananya media adalah alat yang menjadi perantara yang berisi pesan dan informasi untuk disampaikan oleh pembuat pesan kepada targetnya penerima pesannya (Dewi 2018:1).

Media cetak hadir berkat mesin cetak yang dirancang oleh Johannes Gutenberg sekitar tahun 1450-an. Sejak saat itu perkembangan ilmu pengetahuan dan penyebaran informasi berkembang lebih cepat. Media cetak merupakan salah satu bentuk media pesan yang dihasilkan lewat proses persiapan, *editing* dan pencetakan sehingga jumlah produknya dapat diperbanyak (Hidayah, 2018: 5). Kelebihan dan keunggulan dari media cetak dapat terlihat dari kemudahan untuk didapatkan serta jangkauan harganya yang lebih sesuai ditengah masyarakat Berkat (Rahmanto, 2018:2). perkembangan teknologi dan informasi yang semakin cepat, Munculnya media-media baru seperti media elektronik dan media *online* yang dikenal mudah dan sangat luas jangkauannya nyatanya masih belum dapat menggantikan peran media cetak sebagai media informasi di tengah

masyarakat sepenuhnya. Perlu diketahui setiap bentuk dan jenis media sebenarnya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Setiap media memiliki karakteristik dan dapat bersifat saling melengkapi kekurangannya masing-masing dalam perannya menyebarkan informasi dengan efektif (Kriyantono 2018:108), hal tersebut dapat dilihat lewat hubungan antara media buku komik cetak dengan media digital *webcomic*. Perancangan ini memanfaatkan media cetak buku komik sebagai media utamanya dan media *webcomic* sebagai media untuk mendukung promosi buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*” secara digital dan *online*.

Komik merupakan media informasi yang populer di kalangan masyarakat karena penyampaian pesannya yang dibuat menarik dalam bentuk elemen teks dan visual. Umumnya komik merupakan media informasi yang terdiri dari elemen-elemen visual ataupun lambang yang diurutkan dan disusun bersebelahan dengan tujuan menyampaikan pesan dan mendapatkan tanggapan estetis dari pembacanya (Husadi, 2018:2). Lebih lanjut dijelaskan bahwa komik merupakan media informasi yang target pembacanya dapat dikhususkan pada kalangan tertentu ataupun kalangan umum. Hal tersebut dikarenakan penyampaian pesan yang dilakukan secara visual sangat membantu meningkatkan pemahaman namun tetap menyenangkan walaupun cerita yang disajikan merupakan cerita yang panjang dan berat untuk dibaca. Berdasarkan hal tersebut dalam perancangan komik perlu ditentukan komik seperti apa dan siapa target pembaca yang cocok.

Populernya komik juga tidak lepas dari konsep dan ide yang diangkat ke dalam komik karena saat ini ada berbagai macam genre dan *rating* umur yang ditentukan berdasarkan isi, tema, elemen verbal maupun visual yang disajikan dalam komik. Perancangan buku komik ini mengangkat cerita rakyat yang merupakan salah satu kekayaan budaya lokal dari Aceh tentang seorang pemuda bernama Sangeda yang berusaha menegakkan keadilan atas kejadian pembunuhan kakak laki-lakinya yang bernama Meria atas tuduhan seorang Raja dengan memenangkan sebuah sayembara untuk menangkap seekor Gajah Putih yang diumumkan oleh Sultan Aceh. Kisah tersebut sebenarnya cukup dikenal di daerah Aceh Tengah dan telah diceritakan secara lisan dalam masyarakat suku Gayo.

Gajah Putih tidak hanya merupakan bagian dari cerita namun juga dianggap sebagai lambang kebesaran bagi masyarakat Aceh dan memiliki peran penting lahirnya *Tarian Guel* dari suku Gayo (Arinta, 2017). Kisah ini juga memang telah dituliskan ke dalam buku khususnya dalam buku kumpulan cerita rakyat. Dibandingkan dengan media komik, buku kumpulan cerita rakyat masih belum cukup optimal untuk menarik perhatian pembaca pada segmentasi umur tertentu. Permasalahan lainnya juga dapat disesuaikan dengan penjelasan dari Santoso (2013:1) dalam jurnalnya tentang penyebab berkurangnya ketertarikan masyarakat terhadap cerita rakyat saat ini, beberapa penyebab yang dimaksud adalah kurangnya peran dari orang tua untuk menceritakan kisah-kisah tersebut kepada anak-anaknya, mengingat bahwa cerita-cerita ini sebenarnya disampaikan secara

lisan turun-temurun sebagai tradisi karena mengandung nilai pelajaran moral yang baik dan identitas kebudayaan. Hal tersebut dapat terus berlanjut hingga anak-anak tersebut tumbuh tidak terlalu mengenal identitas budaya sendiri. Selain itu, Penyajiannya cerita-cerita rakyat tersebut masih kalah populer karena belum cukup menarik.

Berdasarkan hal yang disampaikan sebelumnya, Perancangan buku komik "*Sangeda & Gajah*" Putih bertujuan sebagai salah satu upaya pelestarian konten budaya Aceh lokal yang berharga berupa cerita rakyat yang menceritakan tentang kemunculan Gajah Putih di Aceh.

B. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan ialah jalan berfikir dan tata cara dengan melakukan aktivitas tertentu yang digunakan untuk mencapai atau menghasilkan suatu media dalam bentuk produk ataupun karya. Judul metode perancangan yang digunakan adalah metode *Glass-Box* dan *Black-Box*. Kedua Metode tersebut memiliki ciri-ciri yang berbeda namun sangat berguna untuk saling melengkapi kekurangan masing-masing, Berdasarkan penjelasan Alexander (dalam Rogi, 2014:8) Metode *Black-Box* adalah metode yang mengibaratkan seorang desainer sebagai kotak hitam, sehingga prosedur perubahan data menjadi konsep tidak mudah dipahami oleh pihak lain, seperti seorang *magician* yang serba bisa. Sedangkan metode berfikir secara *Glass-box* desainer lebih diibaratkan sebuah kotak kaca yang transparan, Sehingga proses perubahan data menjadi konsep visual maupun

verbal pada perancangan dapat dipahami dengan baik karena teratur dan telah dipersiapkan.

Perancangan ini dilakukan dengan mengumpulkan data utama lewat studi literatur dan wawancara sebagai bahan utama dalam penyusunan konsep dan cerita buku komik "*Sangeda & Gajah Putih*", kemudian data dokumentasi, observasi lokasi dan data-data Internet sebagai data tambahan. Sumber data utama yang digunakan untuk menyusun cerita "*Sangeda & Gajah Putih*" dalam perancangan ini adalah dari buku "*Gajah Putih Iskandar Muda*" tulisan seorang sejarawan bernama M. Junus Djamil pada tahun 1958 yang terbit di Kutaraja, Aceh. Buku ini menuliskan riwayat kemunculan Gajah Putih dengan lengkap beserta perannya bagi masyarakat di daerah Aceh. Sumber data utama berbentuk wawancara dilakukan kepada tiga orang narasumber, Tuanku Muhammad pada 27 Juli 2017 di Banda Aceh sebagai salah satu keturunan Raja Aceh dan membahas tentang Gajah Putih di Aceh serta tata cara kegiatan kerajaan di Aceh pada zaman dahulu. Kedua narasumber lainnya diwawancarai sebagai Anggota masyarakat Aceh, Ajuar pada tanggal 30 Juli 2017 tentang salah satu lokasi dalam cerita Gajah Putih di lokasi untuk data observasi, yakni Istana Kerajaan Linge di Buntul Linge, Aceh Tengah, dan wawancara dengan Ayu Gemasih pada tanggal 10 Juli 2018. Ketiga wawancara tersebut dilakukan secara tidak terstruktur.

Data yang telah didapatkan lewat metode pengumpulan data kemudian dianalisis menggunakan model analisis data 5W+1H. Model analisis ini merupakan 5 pertanyaan yang telah dikembangkan oleh Kipling lewat

bukunya “*Just So Stories*” (Ria dalam Handayani, 2014:6) , jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjawab permasalahan dan data dalam perancangan, berikut adalah formulasi pertanyaan 5W+1H pada perancangan Buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*”:

1. *What* (Apa) Komik seperti apa yang akan dibuat ?

Komik ini akan disesuaikan dengan selera target *audience* yakni penggemar komik. Komik ini menceritakan salah satu konten kebudayaan lokal dari Aceh, yaitu kisah seorang pemuda bernama Sangeda yang berusaha untuk meminta keadilan kepada sultan Aceh atas kejadian tragis yang menimpa kakaknya, Meria. Kisah ini juga menceritakan kemunculan seekor Gajah putih di Aceh, Gajah ini

2. *Who* (Siapa) Siapakah terget pembaca komik ini ?

Komik ini akan ditargetkan khususnya kepada penggemar komik yang berusia remaja hingga dewasa, menyukai cerita-cerita rakyat yang berumur 16 hingga 25 tahun agar lebih mudah memahami dan mengerti cerita yang disampaikan.

3. *Where* (Dimana) Dimana wilayah pemasaran komik ini

Komik ini akan dipasarkan khususnya didaerah selain Aceh Tengah dan Gayo Lues. Karena umumnya daerah tersebut merupakan wilayah yang penduduknya mayoritas bersuku Gaya. Masyarakat suku Gayo umumnya sudah cukup mengenal bagaimana kisah ini diceritakan.

4. Why (Mengapa) Mengapa buku komik “Sangeda & Gajah Putih” dibuat?

Komik ini dibuat sebagai upaya pelestarian salah satu dari konten budaya lokal Aceh berupa cerita rakyat mengenai kemunculan Gajah Putih di Aceh. Perancangan buku komik tersebut dapat menambahkan wawasan pembaca tentang nilai-nilai budaya lokal Aceh.

5. When (Kapan) Kapan perancangan komik ini dimulai dan selesai ?

Perancangan ini sebenarnya telah dimulai sejak November 2017 dan telah selesai pada Oktober 2018.

6. How (Bagaimana) Bagaimana merancang buku komik “Sangeda & Gajah Putih” yang sesuai dengan masalah tersebut?

Perancangan ini akan menggunakan pendekatan kreatif baik lewat visual dan verbal. Penyusunan cerita disesuaikan dengan selera penggemar komik yang berusia remaja dan dewasa. Karena merupakan sebuah kisah yang dramatis, *Storytelling* menjadi salah satu aspek penting yang diperhatikan dalam perancangan, dengan memodifikasi alur waktu cerita pada bagian tertentu dapat mengubah jenis cerita menjadi sebuah kisah bergenre drama, misteri. Alur waktu pada cerita disesuaikan menjadi alur waktu maju-mundur. Pendekatan kreatif komik secara visual menyesuaikan kepada target pembaca yang merupakan remaja dan dewasa dengan menyajikan informasi-informasi visual tertentu untuk memberikan kesan misteri lewat pesan yang memang sengaja tidak diverbalkan. Proses menggambar komik dilakukan secara digital keseluruhannya.

C. PEMBAHASAN

1. Media Utama

Cerita ini dibuat berdasarkan riwayat Gajah Putih yang dituliskan dalam buku "*Gajah Putih Iskandar Muda*", namun alur waktunya telah diubah menyesuaikan tujuan perancangan untuk memberikan kesan misteri pada masa lalu karakter utamanya, Sangeda. Komik ini diceritakan saat Sangeda memulai perjalanannya ke Kutaraja bersama Ayah angkatnya, Cik Serule hingga sampai ia telah berhasil menegakkan keadilan kejadian yang menimpa kakaknya dan di tunjuk untuk menjadi Reje Linge ke XV, adegan-adegan *flashback* akan ada dalam cerita untuk menjelaskan potongan-potongan masa lalu yang Sangeda hadapi. Judul komik "*Sangeda & Gajah Putih*" ditentukan berdasarkan nama tokoh utama dalam cerita yaitu Sangeda, serta Gajah Putih yang merupakan karakter penting yang juga berperan sebagai konten budaya yang dikenal umum di Aceh.

Penulis menggunakan teknik digital sepenuhnya dalam proses menggambar komik "*Sangeda & Gajah Putih*" ini. Proses ini dipermudah dengan penggunaan *hardware* komputer untuk menggambar secara manual dengan *output digital* yakni menggunakan *Drawing Tablet Huion 1060Pro+*. Mulai dari proses sketsa, *Inking*, hingga pewarnaan penulis menggunakan *software* pengolah grafis yang dirilis khusus untuk membuat ilustrasi dan komik yaitu *Clip Studio Paint EX*. Proses efek dan *finishing* komik, penulis menggunakan *software*

pengolah grafis lain, *Adobe Photoshop CC*. Setelah dicetak, buku komik ini kemudian dijilid menggunakan teknik *Perfect binding*

2. Pendekatan Verbal

Unsur verbal yang digunakan ialah bahasa Indonesia yang tidak baku. Penggunaan bahasa Indonesia yang tidak baku sangat membantu memberikan kesan percakapan sehari-hari yang dilakukan. Pembaca dapat lebih mudah memahami dan tidak merasa kaku ataupun merasa kalimat menjadi terkesan “terjemahan”. Gaya bahasa yang digunakan merupakan gaya bahasa yang telah disesuaikan dengan pembaca remaja hingga dewasa, namun tetap tidak terkesan kaku.

Struktur cerita dan alur cerita jugadisesuaikan agar dapat memberikan elemen misteri pada cerita, pertanyaan-pertanyaan pembaca tentang cerita dalam komik yang akan terkuak seiring cerita komik dibaca hingga selesai.

Selain bahasa Indonesia, Komik “*Sangeda & Gajah Putih*” juga menggunakan istilah kata bahasa asing, yakni bahasa Gayo dan Aceh. Menambahkan istilah-istilah tersebut akan memberikan *vibe* ataupun kesan lokal dimana kejadian dalam komik.

3. Pendekatan Visual

a. Panel

Cerita *Sangeda* dan *Gajah putih* merupakan cerita yang berlangsung selama bertahun-tahun, berdasarkan naskah cerita yang

telah disusun, cerita akan berjalan dengan alur maju-mundur. Terdapat adegan *Flash Forward* dan *Flashback* dalam naskah cerita. Ukuran dan jarak antar panel akan menentukan flash Forward cerita dalam komik

b. Balon Kata

Perancangan buku komik "*Sangeda & Gajah Putih*" ini menggunakan variasi bentuk balon kata, masing-masing memiliki kegunaan untuk menjelaskan situasi dan kondisi karakter yang berbicara. Situasi dan kondisi yang dimaksud adalah saat karakter berteriak, sedih, monolog, dsb.

c. Ilustrasi

Gaya Visual ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ialah gaya Semi-realis. Proporsi tubuh karakter akan dibuat mendekati proporsi sebenarnya namun detail wajah seperti hidung rambut akan digambar dengan lebih sederhana.

Komik ini juga akan menggambarkan karakter dan pakaian penting seorang raja seperti karakter Sultan Aceh dan Reje Linge. Pakaian masyarakat Aceh pada zaman Kerajaan Aceh Darussalam memang umumnya menggunakan kain selendang di bahu atau *Ija seumadah*, kain sarung di pinggang, serta tutup kepala.

Penutup kepala masyarakat Aceh bervariasi, mulai dari kain sarung yang dilipat sedemikian rupa, *tengkulok*, *kopiah meukeutop*,

sorban, dsb. Sedangkan untuk karakter wanitanya, umumnya memakai pakaian yang tertutup, baju kurung, kain sarung yang menyelimuti tubuh mereka saat bepergian, kain penutup kepala. Umumnya saat tidak memakai tutup kepala, wanita Aceh juga terlihat mengikat/ menyanggul rambut mereka

d. Tipografi

1) **Headline**

Headline merupakan modifikasi dari font FrizQuadrata BT.



2) **Body Copy**

Jenis huruf untuk dialog dan monolog pada perancangan komik ini adalah *font gargle*, font ini dimanfaatkan untuk jenis dialog lain seperti untuk menjelaskan teriakan menggunakan *gargle bold+italic*, untuk bahasa daerah menggunakan *gargle italic*. Franzquadrata untuk penulisan headlines dan kalimat pembatas bagian cerita dalam buku komik, sedangkan komik boo khusus untuk menjelaskan situasi yang

ketakutan ataupun dalam keadaan sedih, berikut tampilan

font-font yang dimaksud :

Gargle
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
*abcdefghijklmnopqrstu*vwxyz
1234567890

Komik Boo
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

FrizQuadrata BT
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

e. **Warna**

Warna merupakan elemen yang sangat penting dalam perancangan ini. Perancangan Buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*” menggunakan warna-warna sebagai identitas dari karakter khusus untuk setiap karakter. Warna tersebut menentukan karakteristik dan hubungan antar karakter.

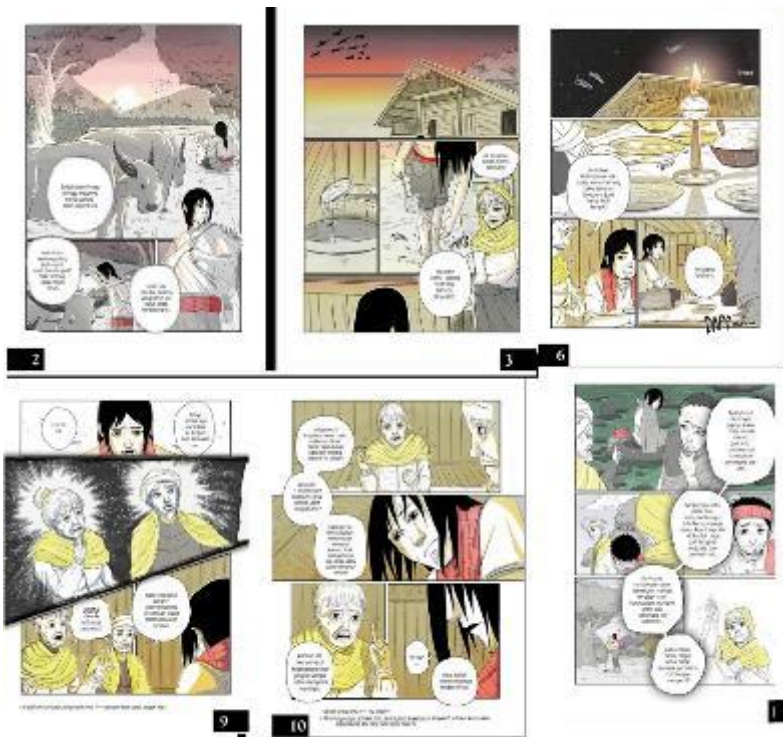
D. FINAL DESAIN

1. Media utama (Cover dan halaman Isi Komik)

Buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*” terdiri dari 102 halaman dan 52 lembar jika dihitung beserta dengan sampul depan dan sampul belakangnya.



Final design cover komik dan mockup nya



Halaman 2, 3, 6, 9, 10, 13



Halaman 14, 15, 16, 18, 38, 39



Halaman 41, 43, 46, 61, 63, dan 72



Halaman 75, 77, 84, 92, dan 94

2. Media Pendukung



Mockup T-Shirt



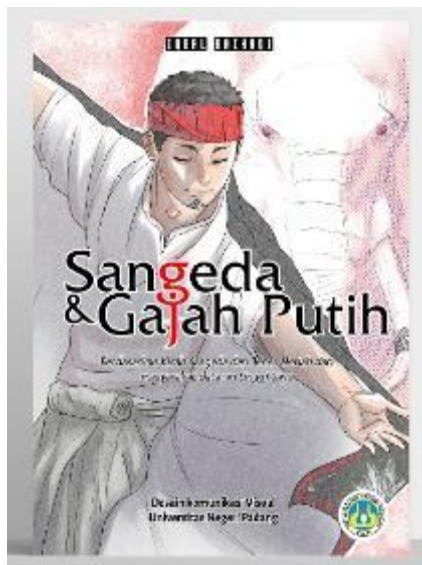
Mockup Sticker



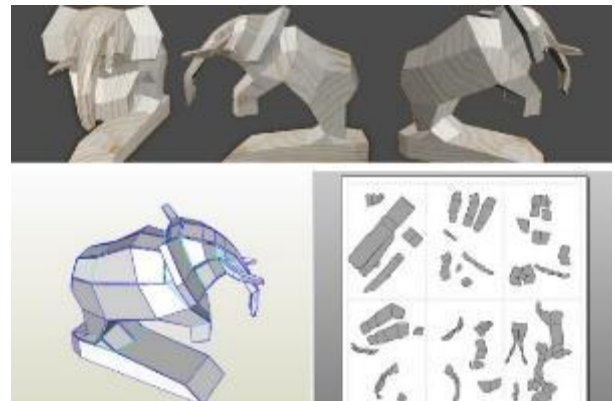
Mockup tampilan Animasi



Mockup X-Banner



Mockup Poster



Mockup Papercraft dengan aplikasi Paperkura 4.0



Akun Instagram @Sangeda & GajahPutih



Mockup Webcomic Instagram "Sangeda & GajahPutih"



Mockup cover art book dan halaman isinya

1. Kesimpulan dan Saran

Keinginan yang besar untuk berkarya dengan memanfaatkan dan mengolah kekayaan budaya Indonesia merupakan ide utama yang mendorong penulis untuk melakukan perancangan ini. Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya dan tradisi, banyak kisah-kisah menarik yang dapat diangkat ke dalam bentuk komik. Selain kisah-kisah tersebut masih ada konten budaya dan tradisi tertentu yang bisa diolah menjadi ide dan dikemas menarik ke dalam bentuk komik. Karya-karya

seperti ini tidak hanya memberikan keuntungan ekonomi, namun juga sebagai usaha dalam melestarikan kebudayaan Indonesia ke daerah lokal maupun dunia karena dengan begitu kebudayaan Indonesia dapat bertahan dari derasnya arus informasi saat ini.

Buku Komik “Sangeda & Gajah Putih” memiliki alur cerita yang berbelit-belit dan pesan-pesan visual yang sengaja ditampilkan namun tidak dijelaskan secara verbal dalam komik karena target pembaca yang diutamakan adalah remaja hingga dewasa yang telah biasa dan dapat memahami cerita-cerita yang berat dan pesan-pesan visual yang terselip dalam sebuah karya. Komik juga masih memiliki kekurangan dalam hal struktur cerita, walaupun telah di rancang sebagai cerita yang berat namun masih terkesan dipaksakan. Beberapa panel dengan adegan penting juga ternyata masih kurang cukup menggugah pembaca.

Masukan dan Saran yang diterima dalam perancangan ini umumnya mengenai *Post*-produksi dari perancangan, yakni pemanfaatan dan langkah lebih lanjut yang perlu diambil oleh perancang mengenai buku komik “*Sangeda & Gajah putih*” berupa perlunya membangun kerja sama dengan Dinas Pariwisata Aceh ataupun melanjutkan proses penerbitan langsung kepada perusahaan penerbit yang siap mencetak buku komik “*Sangeda & Gajah Putih*”.

Daftar Rujukan

- Dewi, A. 2018. *Perancangan Majalah Simanis Edisi Panduan Pemeliharaan dan Perawatan Kucing*. Sripsi/Karya Akhir. Padang: Program Sarjana Universitas Negeri Padang.
- Handayani, Yosi., Heldi., Ishakawi.,(2014). Film Dokumenter Wisata Religi *Basapa* di Ulakan, Kabupaten Padang Pariaman. *Dekave*, 3(1).
- Hidayati, J. R., Laili Fitri., Titin.,(2018). Kelayakan Media Komik pada Materi Jamur untuk Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(7): 5.
- Husadi, Ihsan, Hendra Afriwan., Riri Trinanda.,(2018). Perancangan Komik Edukasi “Rachel’s Guitar Adventure” Sebagai Media Motivasi Pentingnya Memiliki Cita-Cita untuk Remaja. *Dekave*, 8(1).
- Kriyantono, R. 2018. *Meneropong Praktik Publics Relations di Indonesia dengan Teori dan Riset*. Malang: UB Press.
- Rahmanto, Yudha., Syafwan., Dini Faisal.,(2018). Perancangan Media Edukasi Pop-Up Book “Si Bujang: Asal Mula Burung Punai” Cerita Rakyat Pelalawan Provinsi Riau. *Dekave*, 7(2).
- Rogi, O. H. A. 2014. Tinjauan Otoritas Arsitek Dalam Teori Proses Desain (Bagian Kedua dari Essay: Arsitektur Futurovernakularis–Suatu Konsekuensi Probabilistik Degradasi Otoritas Arsitek). *Media Matrasain*, 11(3): 1-14.
- Santoso, R. A., Dwi Saryono., Isye Arieshanti.,(2013). *Jurnal Teknik ITS*, 2(2):A407.

Sumber lain

<https://www.wwf.or.id/?61882/Kisah-Gajah-Sumatera-dan-Gajah-Putih-di-Tanah-o> diakses pada 20 November 2018