

Pengabdian Masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung Denpasar "Menggambar *Storyboard* Komik Anak-Anak"

I Putu Arya Janottama¹, Arya Pageh Wibawa^{2*}, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³, Wahyu Indira⁴,
I Gede Agus Indram Bayu Artha⁵, Gede Lingga Ananta Kusuma⁶, I Made Hendra Mahajaya Pramayasa⁷,
I Putu Adi Wiwana⁸, Anak Agung Bayu Krisna Prabu⁹, I Made Dwiarya Swandi¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar

Email: aryapageh@isi-dps.ac.id

INFO ARTIKEL

Diterima pada
11 Agustus 2024
Disetujui Pada
1 September 2024

KATA KUNCI

Sanggar
Seni
Lukis
Balitung
Storyboard

ABSTRAK

Sanggar Seni Lukis Balitung sebagai salah satu sanggar seni yang berada di jalan Tukad Yeh Biu Gang Puduk No. 1, Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan, kotamadya Denpasar. Sanggar ini didirikan pada tahun 1989 oleh Drs. I Ketut Suidana dengan tujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan memajukan seni sebagai bagian dari warisan budaya. Sanggar Seni Lukis Balitung telah menjadi tempat untuk dilaksanakannya pengabdian masyarakat oleh dosen Program Studi Animasi Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah memberikan wawasan pengetahuan tentang *storyboard* komik kepada anak-anak. Tambahan pengetahuan tentang pembuatan *storyboard* komik ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kemampuan teknik menggambar komik kepada peserta didik. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah ceramah dan pelatihan kepada peserta didik yang selanjutnya diaplikasikan dalam media gambar berupa kertas. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan berbagai cerita yang kreatif secara mandiri sehingga mereka memperoleh pemahaman secara komprehensif dan menyeluruh tentang *storyboard* komik. Tahapan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Implikasi kegiatan ini adalah pengetahuan yang terwujud dalam bentuk narasi visual yang digambarkan oleh peserta didik secara mandiri tidak hanya diimplementasikan ke dalam media komik tetapi juga nantinya dapat diterapkan pada media-media lainnya.

©2024 Penulis. Dipublikasikan oleh UPT Pusat Penerbitan LP2MPP ISI Denpasar. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Provinsi Bali memiliki delapan kabupaten dan 1 kotamadya. Delapan kabupaten tersebut adalah Kabupaten Jembarana, Kabupaten Tabanan, Kabupaten Badung, Kabupaten Gianyar, Kabupaten Bangli, Kabupaten Karangasem, Kabupaten Klungkung, dan Kabupaten Singaraja. Denpasar merupakan satu-satunya kotamadya yang ada di Provinsi Bali. Denpasar merupakan ibukota Provinsi Bali. Luas wilayah Kotamadya Denpasar adalah 127,78 km² dengan populasi penduduk sebesar 725.314 jiwa pada tahun 2022. Kepadatan rata-rata penduduk adalah 5.676 jiwa per km².

Kota Denpasar berada pada ketinggian 0-75 meter dari permukaan laut. Terletak pada posisi 8°35'31" sampai 8°44'49" Lintang Selatan dan 115°00'23" sampai 115°16'27" Bujur Timur. Denpasar memiliki 2.768 Ha tanah persawahan, 10.001 Ha merupakan tanah kering dan sisanya seluas 9 Ha merupakan tanah lainnya. Tingkat curah hujan rata-rata sebesar

244 mm per bulan, dengan curah hujan yang cukup tinggi terjadi pada bulan Desember. Sedangkan suhu udara rata-rata sekitar 29,8 °C dengan rata-rata terendah sekitar 24,3 °C. Sungai Badung merupakan salah satu sungai yang membelah Kota Denpasar, sungai ini bermuara di Teluk Benoa.

Secara administratif pemerintahan, Kota Denpasar terdiri dari 4 kecamatan, 43 kelurahan dengan 209 dusun. 4 kecamatan tersebut terdiri dari Denpasar Barat, Denpasar Selatan, Denpasar Timur, dan Denpasar Utara. Denpasar Barat memiliki 3 kelurahan yang terdiri dari Kelurahan Dauh Puri, Kelurahan Padang Sambian, dan Kelurahan Pemecutan. Denpasar Barat juga memiliki 8 desa yang terdiri dari Desa Dauh Puri Kangin, Desa Dauh Puri Kauh, Desa Dauh Puri Klod, Desa Padang Sambian Kaja, Desa Padang Sambian Klod, Desa Tegal Wangi, dan Desa Tegal Kerta. Denpasar Selatan memiliki 6 kelurahan yang terdiri dari Kelurahan Panjer, Kelurahan Pedungan, Kelurahan Renon, Kelurahan Sanur, Kelurahan Serangan, dan Kelurahan Sesetan. Denpasar Selatan juga memiliki 4 desa yaitu Desa Pemogan, Desa Sanur Kaja, Desa Sanur Kauh, dan Desa Sidakarya. Denpasar Timur memiliki 4 kelurahan dan 7 desa. 4 kelurahan terdiri dari kelurahan Daging Puri, Kelurahan Kesiman, Kelurahan Penatih, dan Kelurahan Sumerta. Tujuh desa terdiri dari desa Daging Puri Klod, Desa Kesiman Kertalangu, Desa Kesiman Petilan, Desa Penatih Daging Puri, Desa Sumerta Kaja, Desa Sumerta Kauh, dan Desa Sumerta Klod. Sedangkan untuk Denpasar Utara memiliki 3 kelurahan dan 8 desa. 3 kelurahan terdiri dari Kelurahan Peguyangan, Kelurahan Tonja, dan Kelurahan Ubung. Delapan desa terdiri dari Desa Daging Puri Kaja, Desa Daging Puri Kangin, Desa Daging Puri Kauh, Desa Dauh Puri Kaja, Desa Peguyangan Kaja, Desa Peguyangan Kangin, Desa Pemecutan Kaja, dan Desa Ubung Kaja [7].

Pendidikan dan pelatihan dalam bentuk sanggar-sanggar seni yang ada di Denpasar menurut data statistik Kota Denpasar pada tahun 2023 menunjukkan jumlah beragam. Sanggar tari berjumlah 128 sanggar, sanggar tari dan tabuh berjumlah 49 sanggar, sanggar seni berjumlah 60 sanggar, sanggar tabuh berjumlah 26 sanggar, sanggar lukis berjumlah 13 sanggar, sanggar musik berjumlah 22 sanggar, sanggar wayang 6 sanggar, dan komunitas seni berjumlah 40 grup. Sanggar Seni Lukis Balitung merupakan salah satu sanggar yang ada di Denpasar yang menyelenggarakan pendidikan luar sekolah dalam bidang seni lukis untuk anak-anak hingga dewasa. Banyak anak-anak sekolah dasar hingga sekolah menengah atas menimba ilmu seni lukis di sanggar ini. Mereka menyempatkan belajar seni lukis di Sanggar Lukis Balitung untuk mengasah keterampilan melukis dan menggambar.

Sanggar seni lukis balitung terletak di jalan Tukad Yeh Bui Gang Pudak No. 1, Sesetan, Denpasar Selatan, Kotamadya Denpasar. Sanggar ini didirikan pada tahun 1989 oleh Drs. I Ketut Suidiana dengan tujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan memajukan seni sebagai bagian dari warisan budaya. Sejak awal didirikan, Sanggar Seni Lukis Balitung telah mendidik hampir 400-an siswa yang berasal dari kalangan sekolah dasar hingga siswa sekolah menengah atas. Sanggar ini berkomitmen untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan seni lukis dengan suasana yang menyenangkan dan penuh kreativitas. Program-program pendidikan dan pelatihan di Sanggar Seni Lukis Balitung mulai dari pengetahuan dasar hingga pengetahuan kompleks tentang teknik menggambar. Program ini dirancang secara komprehensif dan menyeluruh oleh praktisi di bidang seni rupa, desain, dan animasi. Peserta didik diharapkan nantinya tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang teori seni.

Fasilitas yang disediakan oleh Sanggar Seni Lukis Balitung dirancang untuk mendukung pembelajaran dengan peserta menyiapkan alat-alat untuk menggambar dan melukis secara

mandiri. Peserta didik selanjutnya diajak untuk bereksperimen dengan berbagai medium dan teknik. Selain itu, peserta didik diminta untuk sering mengikuti perlombaan menggambar dan mewarnai untuk meningkatkan mental dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh di sanggar. Sanggar Seni Lukis Balitung juga berupaya untuk memperluas akses bagi para peserta didik dengan mengundang para praktisi dan ahli dalam bidang seni rupa, desain, dan animasi untuk memberikan pelatihan untuk memperkaya wawasan. Sanggar Seni Lukis Balitung memiliki dua sesi pembelajaran pada setiap hari minggu yaitu pada pukul 08.30 hingga 10.00 WITA dan 10.30 hingga 12.00 WITA. Masing-masing sesi terdiri dari 10 hingga 14 siswa dengan materi teknik menggambar dan mewarnai.

Berdasarkan wawancara dengan pihak mitra Sanggar Seni Lukis Balitung, pelatihan selama ini hanya seputar teknik dan menggambar bebas, sedangkan hal-hal yang bersifat spesifik yang ada di masyarakat belum diketahui. Salah satunya adalah membuat gambar seperti komik. Sehingga pihak mitra ingin agar siswa-siswa yang dilatih di sanggar seni lukis balitung dapat mengenal pengaplikasian gambar secara khusus dan dikenal oleh masyarakat. Berdasarkan penjelasan tersebut, tim pengabdian masyarakat program studi animasi, fakultas seni rupa dan desain, Institut Seni Indonesia Denpasar membantu untuk mengenalkan cara menggambar *storyboard* komik kepada anak-anak

METODE

Tujuan dari pengabdian masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung adalah memberikan wawasan pengetahuan tentang *storyboard* komik kepada anak-anak. Pemberian tambahan pengetahuan tentang pembuatan *storyboard* komik ini dimaksudkan untuk dapat menambah pengetahuan dan kemampuan teknik menggambar komik kepada anak-anak yang menjadi peserta didik. Anak-anak peserta didik diharapkan mampu secara mandiri mengaplikasikannya ke dalam berbagai media khususnya yang berhubungan dengan cerita komik.

Dalam kegiatan ini dilakukan dengan memberikan ceramah dan pelatihan kepada peserta didik yang selanjutnya diaplikasikan dalam media gambar berupa kertas. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan berbagai cerita yang kreatif secara mandiri sehingga mereka memperoleh pemahaman secara komprehensif dan menyeluruh tentang *storyboard* komik. Pemberian contoh awal dari *storyboard* komik diberikan kepada peserta didik yang selanjutnya dikembangkan secara mandiri. Peserta didik diberikan kebebasan dalam mengembangkan *storyboard* agar terbentuk kreativitas yang sesuai dengan usia dan bakat yang dimiliki. Harapannya adalah peserta didik mampu mengembangkan intuisinya dan membangun kemandirian dalam mengembangkan *storyboard* komik. Selain itu, peserta didik diperkenalkan dengan komik sejak awal yang nantinya dapat membuat sendiri komik-komik yang mereka inginkan.

Langkah-langkah dalam kegiatan PKM ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi:

1. Tahap persiapan : Peserta didik diberikan wawasan terlebih dahulu tentang komik khususnya *storyboard*, langkah-langkah awal pembuatan *storyboard* dan membangun cerita dalam *storyboard*. Langkah ini dilakukan dengan ceramah dan penjelasan singkat tentang *storyboard* dan isi dari *storyboard* yang harus dibuat.
2. Tahap Pelaksanaan : Pada tahapan ini, peserta didik diberikan contoh-contoh tentang *storyboard* yang pernah dibuat oleh instruktur dan membuat langsung contoh di depan peserta didik tentang *storyboard*. Teknik dan pewarnaan *storyboard* diberikan kebebasan kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diberikan kebebasan untuk menggambar *storyboard* secara mandiri.

- Tahap Evaluasi : evaluasi dilakukan terhadap hasil *storyboard* yang telah dihasilkan oleh peserta didik. *Storyboard* yang telah diberikan warna diberikan komentar dan diberikan masukan-masukan. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari hasil-hasil teknik gambar peserta didik dengan harapan dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.

PEMBAHASAN

1. Persiapan

Pada tahapan persiapan ini, tim PKM memberikan terlebih dahulu ceramah dan penjelasan kepada para peserta didik tentang pengertian *storyboard* komik yang akan digambarkan. Pengertian *storyboard* diambil dari beberapa referensi. Berikut adalah beberapa pengertian tentang *storyboard*.

Storyboard secara sederhana dapat diartikan sebagai papan cerita. Pengertian yang lebih luas, *storyboard* merupakan rangkaian gambar sketsa yang merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan film atau iklan yang memadukan antara narasi dan visual.



Gambar 1. Contoh *Storyboard*

[Sumber: <https://studioantelope.com/apa-itu-storyboard/>, 2024]

Meskipun pembuat *storyboard* tidak terlibat secara signifikan dalam proses pembuatan cerita film atau iklan, tetapi kemampuan kreatif mereka dalam membuat angle-angle kamera dan menciptakan dramatisasi adegan sangat menentukan hasil akhir cerita film atau iklan itu sendiri. Sehingga, ide-ide yang dibuat benar-benar dipertaruhkan [1].

Storyboard juga dapat diartikan sebagai penyusun grafik seperti sekumpulan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi grafik bergerak. Adanya *storyboard* mempermudah seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasan cerita dengan gambar yang tersusun sehingga orang dapat memahami inti gagasan yang diinginkan. Tujuan dari pembuatan *storyboard* dalam proses pembuatan animasi adalah untuk menyamakan persepsi semua orang yang terlibat dalam pembuatan animasi sesuai skenario yang telah dibuat [2]. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dan dicantumkan dalam pembuatan format *storyboard* yaitu frame *storyboard* yang bersusun; scene ke berapa; shoot

STORYBOARD TEMPLATE

PROJECT NAME: _____ PAGE: _____

SCENE	SHOT	SCENE	SHOT
[Empty Box]		[Empty Box]	
NOTES:		NOTES:	

SCENE	SHOT	SCENE	SHOT
[Empty Box]		[Empty Box]	
NOTES:		NOTES:	

SCENE	SHOT	SCENE	SHOT
[Empty Box]		[Empty Box]	
NOTES:		NOTES:	

Gambar 2. Format *storyboard*

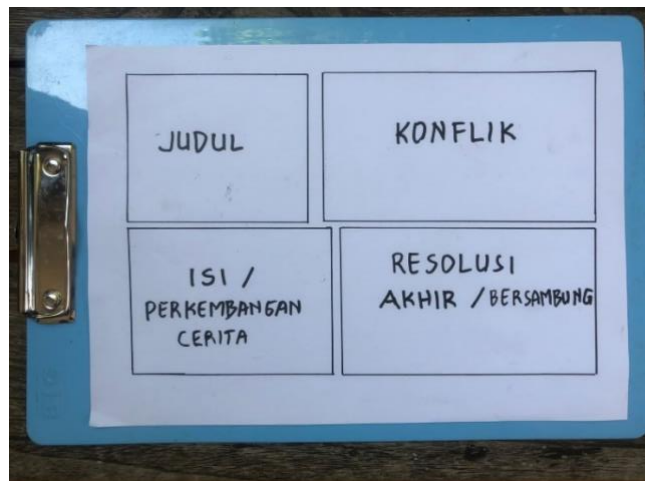
[Sumber: <https://wepik.com/templates/storyboard>, 2024]

ke berapa; background; waktu; gambar *storyboard*; aksi; dialog dan catatan [2].

Will Eisner mendefinisikan komik dengan istilah “seni berturutan”. Bila gambar dilihat satu persatu, gambar-gambar tersebut tetap hanya berupa gambar, tetapi ketika disusun sebagai turutan sekalipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar-gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik [5]. Komik berbeda dengan karya lain yang mirip, yaitu cerita bergambar dan sinema (meskipun dengan sinema terdapat analogi yang dalam, sehingga saling pengaruh pun sering terjadi) [6]. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dikatakan bahwa komik adalah gambar dan teks yang berurutan untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons estetika pada pembaca. Komik juga merupakan seni sekuensial, yang menggunakan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menyampaikan narasi atau cerita. Cohn juga mengatakan bahwa komik adalah representasi grafis yang menggunakan gambar berurutan yang dikombinasikan dengan teks untuk menyampaikan cerita dan pesan [3]. Dalam merancang sebuah komik maka yang perlu diperhatikan adalah desain karakter, *storyboard*, dan *finishing*, serta tipografi [4].

Pada kegiatan PKM yang dilaksanakan di Sanggar Seni Lukis Balitung, instruktur memberikan format yang sederhana kepada peserta didik agar mudah dipahami. Format ini terdiri dari 4 kotak. Format *storyboard* komik dapat dilihat pada **Gambar 3**.

Secara sederhana dapat dijelaskan tentang keempat kotak tersebut. Kotak pertama dengan nama “judul”, menceritakan tentang judul dari cerita yang akan dibuat. Judul ini tentunya harus jelas dan padat. Judul ini mencakup keseluruhan cerita dari *storyboard* komik yang akan dibuat. Kemudian kotak



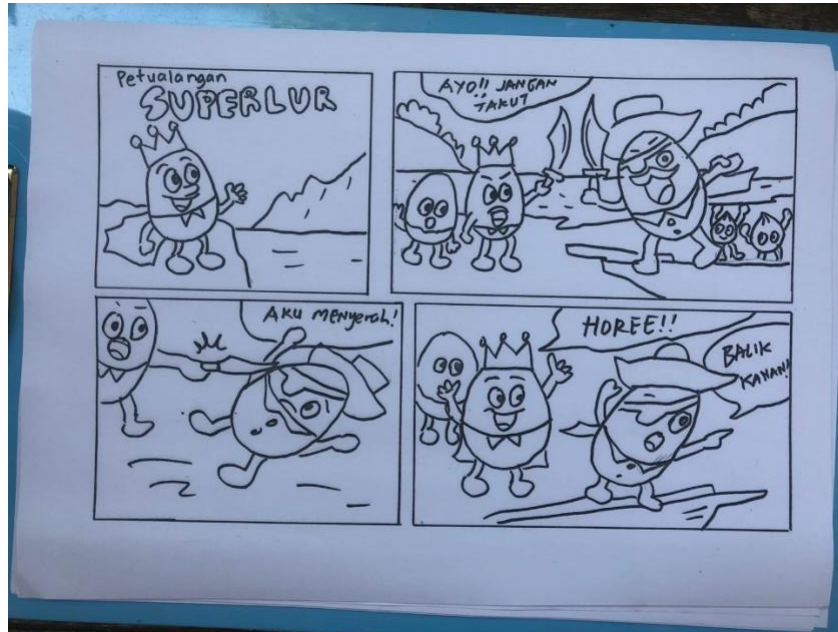
Gambar 3. Format *storyboard* PKM
[Sumber: Tim Pengabdian, 2024]

“konflik” menceritakan tentang perbedaan pendapat, perselisihan, dan pertentangan antara dua pihak atau lebih tentang permasalahan tertentu. Konflik ini menggambarkan adanya perbedaan antara dua pihak atau lebih dimana dalam menggambarkannya secara umum adalah perkelahian fisik. Perkelahian fisik yang terjadi harus terlihat jelas dalam kotak “konflik” untuk memberikan gambaran nyata tentang konflik. Selanjutnya adalah kotak “isi/perkembangan cerita” yang menceritakan perkembangan yang terjadi setelah terjadinya konflik antara kedua belah pihak. Kotak “isi” biasanya merupakan hasil dari konflik. Secara bentuk, kotak “isi” menggambarkan tentang kemenangan atau kekalahan dari salah satu pihak. Terakhir, kotak “resolusi akhir” yang menceritakan tentang dampak dari kemenangan maupun kekalahan dari salah satu pihak. Apabila pihak yang menang dalam konflik tersebut menjadi gambar utama, maka pihak tersebut akan memperoleh penghargaan. Apabila pihak yang kalah dalam konflik tersebut menjadi gambar utama, maka pihak tersebut akan memperoleh hukuman.

2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di Sanggar Seni Lukis Balitung, dilakukan dengan memberikan ceramah dan petunjuk teknis terlebih dahulu. Pemberian ceramah dan petunjuk teknis diberikan agar peserta didik memperoleh gambaran awal

dari pembuatan *storyboard* komik. Ceramah dan petunjuk teknis yang diberikan dilakukan secara langsung di depan peserta didik dengan disertai contoh awal *storyboard* yang telah dibuat oleh narasumber. Pada tahap awal, para peserta didik diharapkan dapat membuat *storyboard* yang sama dengan gambaran yang telah dibuat oleh narasumber. Mereka diminta untuk menggambarkan kembali *storyboard* tersebut dan diminta untuk memberikan warna pada gambar.



Gambar 4. *Storyboard* yang Dibuat oleh Tim Pengabdian Sebagai Narasumber
[Sumber: Tim Pengabdian, 2024]



Gambar 5. Pemberian Ceramah dan Petunjuk Teknis Menggambar *Storyboard*
[sumber: Tim Pengabdian, 2024]



Gambar 6. Pembagian *Storyboard* yang Telah Dibuat Kepada Peserta Didik
[Sumber: Tim Pengabdian, 2024]



Gambar 7. Menggambar dan Mewarnai *Storyboard* yang Dibuat Narasumber
[Sumber: Tim Pengabdian, 2024]

Pada tahapan selanjutnya adalah menggambar kembali *storyboard* yang sesuai dengan imajinasi dan kreativitas peserta didik. Pada tahapan ini, peserta didik diminta untuk menggambarkan *storyboard* secara mandiri sesuai dengan imajinasinya masing-masing. Tim pengabdian masyarakat melakukan pembimbingan kepada peserta didik tentang gambar yang akan mereka lukiskan ke dalam *storyboard*. Tim pengabdian masyarakat memberikan masukan-masukan kepada peserta didik tentang tema-tema cerita yang akan mereka lukiskan. Tema-tema tersebut bisa dalam bentuk cerita rakyat, dongeng, dan mitos-mitos yang ada dan berkembang di dalam masyarakat. Selain itu, tema-tema yang dipilih bisa berbentuk cerita kehidupan sehari-hari yang pernah dialami oleh peserta didik. Semua tema-tema tersebut bisa dipilih untuk dibuatkan *storyboard* yang sesuai dengan contoh diberikan. Gambar-gambar yang telah dibuat secara mandiri selanjutnya diberikan warna yang sesuai.



Gambar 8. Menggambar *Storyboard* Secara Mandiri dengan Bimbingan dari Narasumber [sumber: Tim Pengabdian, 2024]



Gambar 9. Mewarnai *Storyboard* Secara Mandiri [Sumber: Tim Pengabdian, 2024]

3. Evaluasi

Pada tahapan evaluasi, para narasumber memberikan penilaian terhadap karya-karya yang dibuat oleh peserta didik. Penilaian karya tidak dilakukan secara langsung, tetapi memberikan berbagai masukan-masukan terkait teknik menggambar yang dilakukan oleh peserta didik.



Gambar 10. Tahapan Evaluasi Gambar Secara Mandiri [Sumber: Tim Pengabdian, 2024]

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan kegiatan menggambar *storyboard* yang dilaksanakan di Sanggar Seni Lukis Balitung, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: *storyboard* merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perancangan cerita dimana rangkaian gambar sketsa yang dihasilkan merepresentasikan alur sebuah cerita. *Storyboard* berfungsi sebagai alat perencanaan dalam proses pembuatan cerita. Pembelajaran tentang *storyboard* diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan kepada peserta didik tentang *storyboard* dan tujuan dari pembuatan *storyboard*. Pengetahuan tentang *storyboard* yang terwujud dalam bentuk narasi visual yang digambarkan oleh peserta didik secara mandiri selanjutnya dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk-bentuk perancangan pembuatan cerita tidak hanya pada media komik tetapi juga nantinya dapat diterapkan pada media-media lainnya. Selain itu, kreativitas dan inovasi dalam pembuatan *storyboard* secara mandiri oleh peserta didik diharapkan dapat menumbuhkan bibit-bibit muda berbakat dalam bidang seni lukis dan desain serta meningkatkan potensi-potensi dalam diri peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diucapkan kepada pemilik Sanggar Seni Lukis Balitung atas kesempatan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Terima kasih juga kami haturkan kepada peserta didik yang dengan sabar dan sungguh-sungguh untuk mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat dan turut menyukseskan kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] . Enterprise, 30 Bisnis Berbasis Ide untuk Siapa pun, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013.
- [2] D. E. Nurcahyo, Yuk Bikin Animasi 2D dengan Adobe Animate, Bogor: Guepedia, 2023.
- [3] A. J. Gundo, "Perancangan Media Pembelajaran Komik untuk Materi Keterampilan Menjelaskan pada Mata Kuliah Microteaching," *Jurnal Ilmiah Wahana*, Vol. 10, No. 13, pp. 1012-1018, 2024.
- [4] P. B. Mawarsih, E. Christianti, K. Laksono dan M. Amri, "Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan bagi Siswa SMA," *Paedagogia: Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 15, No. 2, pp. 215-220, 2024.
- [5] S. McCloud, Memahami Komik, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 2001.
- [6] M. Bonneff, Komik Indonesia, Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia), 1998.
- [7] P. D. K. Denpasar, "Peta Denpasar," Pemerintah Daerah Kota Denpasar, 1 Januari 2022. [Online]. Available: <https://denpasarkota.go.id/page/peta-denpasar>. [Diakses 15 Agustus 2024].