

PERANCANGAN KOMIK EDUKATIF “KEMBALINYA ASA” GUNA MENINGKATKAN AWARENESS TERHADAP PERILAKU MANIPULATIF PADA PERTEMANAN REMAJA USIA 15-18 TAHUN DI SURAKARTA

Salma Nabilah Fatharani; Jazuli Abdin Munib

salmanabilahf_19@student.uns.ac.id¹ , Jazuliabdin@staff.uns.ac.id²

Universitas Sebelas Maret
Ketingan Jl. Ir. Sutami No.36, Jebres, Jebres, Surakarta, Jawa Tengah 57126

Abstrak

Lingkungan pertemanan remaja seringkali menjadi arena munculnya perilaku manipulatif yang sulit dikenali dan berdampak signifikan terhadap kondisi psikologis korban. Minimnya kesadaran remaja terhadap bentuk-bentuk manipulasi psikologis mendorong perlunya media edukatif yang tepat sasaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukatif sebagai media utama dalam meningkatkan awareness remaja usia 15–18 tahun terhadap perilaku manipulatif dalam pertemanan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam kepada psikolog dan guru Bimbingan Konseling, serta penyebaran kuesioner kepada siswa SMA di Kota Surakarta. Data dianalisis menggunakan pendekatan SWOT untuk menentukan strategi visual dan konten edukatif yang efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja memiliki pengalaman langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku manipulatif, tetapi belum memiliki pemahaman yang memadai untuk meresponsnya. Komik dinilai sebagai media yang efektif dan diminati untuk menyampaikan pesan edukatif secara ringan dan kontekstual. Rancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan ketahanan psikologis remaja dalam menjalin relasi pertemanan yang sehat.

Kata Kunci: perilaku manipulatif, remaja, awareness, pertemanan, komik edukatif

Abstract

Adolescent peer relationships often become a setting for the emergence of manipulative behaviors that are difficult to recognize and significantly impact the victim's psychological condition. The lack of awareness among teenagers regarding various forms of psychological manipulation highlights the need for targeted educational media. This study aims to design an educational comic as the main medium to raise awareness among adolescents aged 15–18 about manipulative behavior in friendships. A descriptive qualitative method was employed, with data collected through in-depth interviews with psychologists and school counseling teachers, as well as questionnaires distributed to high school students in Surakarta. The data were analyzed using a SWOT approach to determine effective visual strategies and educational content. The findings reveal that teenagers have both direct and indirect experiences with manipulative behavior but generally lack adequate understanding to respond appropriately. Comics are considered an effective and appealing medium to deliver educational messages in an engaging and

contextual manner. This design is expected to enhance adolescent awareness and psychological resilience in fostering healthy peer relationships.

Keywords : *manipulative behavior, adolescents, awareness, friendship, educational comics.*

PENDAHULUAN

Pertemanan merupakan salah satu esensi terpenting dalam semua aspek kehidupan. Hubungan pertemanan yang sehat, akan menumbuhkan perasaan saling peduli, membutuhkan dan saling mendukung diantaranya, yang mana akan menuntun kita kepada hal-hal yang baik pula. Dikalangan remaja, lingkup pertemanan menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam menjalani kehidupan dan tumbuh kembangnya. Menurut WHO (World Health Organization), usia yang masih dapat dianggap sebagai remaja berkisaran 15 - 24 tahun.

Masa SMA khususnya, bisa dikatakan sebagai suatu siklus kehidupan yang akan menentukan jalan dan arah yang diambil anak tersebut kedepannya. Biasanya pada masa ini mereka sedang gencar-gencarnya mengeksplorasi interaksi dengan sesama remaja. Namun disinilah hal buruk dapat terjadi. Dalam pertemanan, segala aspek yang membangun hubungan tersebut merupakan komponen-komponen yang krusial, dimana jika terdapat satu komponen yang berbeda, akan dapat mempengaruhi pertemanan secara keseluruhan. Akan ada masa dimana munculnya ketidakserasian pendapat diantaranya, pesan yang tidak tersampaikan dengan baik, bahkan adanya tindakan manipulatif yang dilakukan salah satu pihak.

Manipulasi secara psikologis merupakan suatu proses ketika pelaku menggunakan berbagai taktik psikologis untuk mempengaruhi pikiran, emosi, dan perilaku korbannya (Novita:

2023:10). Pada masa remaja, perasaan antara mengutamakan kepentingan bersama dan diri sendiri merupakan hal yang cenderung tricky bagi beberapa orang, akan ada orang-orang yang bimbang dan memilih untuk fokus dalam mengutamakan dirinya dalam segala situasi dan mempergunakan manipulasi sebagai batu loncatannya. Hal tersebut dapat terjadi di berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari, dan sering kali sulit untuk diidentifikasi dalam suatu lingkup sosial (Novita: 2023:14). Maka dari itu, perlunya meningkatkan kesadaran lebih pada masalah perilaku manipulatif yang sering terjadi pada lingkup remaja jenjang SMA.

Perancangan komik terkait dengan perilaku manipulatif pada lingkup pertemanan remaja dapat sangat membantu dalam meningkatkan atau bahkan menumbuhkan kesadaran pada individu terhadap pengaruh perilaku manipulative yang dapat terjadi dan menimpa siapapun. Pemilihan media komik bukan semata mata dipilih sekedar karena targetnya adalah remaja, namun mengingat bahwa topik manipulasi psikologis bukanlah hal yang mudah untuk dicerna dan dijabarkan kepada para remaja, media komik mempermudah audiens untuk memahami pesan yang terkandung dengan pembawaan yang menyenangkan dan mengedukasi. Misal dengan adanya plot-plot cerita tersembunyi yang membuat para pembacanya menjadi penasaran sehingga melakukan banyak spekulasi untuk mendapatkan gambaran yang paling dianggap mungkin terjadi, hal ini dapat meningkatkan kekreativitasan dan cara menalar bagi seseorang (Rabbani, 2024). Maka dari itu, penulis

tertarik untuk mengangkat topik diatas dengan judul “Perancangan Komik Edukatif Perilaku Manipulatif di Lingkup Pertemanan guna Meningkatkan Awareness pada Remaja Usia 15-18 Tahun”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan fenomena perilaku manipulatif dalam konteks pertemanan remaja, berdasarkan pada sudut pandang subjek penelitian dan situasi sosial yang melingkupinya. Pendekatan ini dilakukan dengan menekankan interpretasi makna atas pengalaman dan interaksi sosial yang relevan. Objek penelitian difokuskan pada perilaku manipulatif di kalangan remaja, dengan subjek utama terdiri atas remaja usia 15–18 tahun yang duduk di bangku SMA atau sederajat serta pakar profesional di bidang psikologi dan guru Bimbingan Konseling (BK) yang memiliki pemahaman terhadap isu tersebut.

Lokasi penelitian melibatkan tiga sekolah menengah atas, yakni SMAN 1 Surakarta, SMAN 8 Surakarta, dan SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. Jenis data Kajian teori dalam penelitian menjelaskan berbagai konsep yang menjadi landasan dalam perancangan komik edukatif mengenai perilaku manipulatif di lingkup pertemanan remaja. Perancangan dipahami sebagai proses sistematis dalam merumuskan gagasan kreatif untuk mencapai tujuan komunikasi visual yang efektif. Menurut Leo, Agung dan Cahyadi (2016) komik dibagi menjadi 3 berdasarkan bentuk dan jenis omik edukatif dipilih sebagai media utama dalam penelitian ini karena komik dapat menyampaikan pesan kompleks melalui pendekatan visual yang menarik, ringan, dan mudah dipahami, terutama oleh remaja. Komik memiliki jenis dan format yang

beragam, seperti komik strip, buku komik, komik digital, dan novel grafis, yang masing-masing memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan edukatif.

Konsep edukasi dalam penelitian ini didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, kepribadian, dan keterampilan individu. Komik edukatif dapat menggabungkan fungsi hiburan dan pendidikan, serta memiliki peran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian ini, komik digunakan sebagai alat untuk mengenalkan isu psikologis secara kontekstual. Menurut Carry (Sutrisna & Mansoor, 2015: 1) Komik edukatif atau komik yang sifatnya memberikan edukasi, merupakan salah satu bentuk jenis komik yang sedang berkembang pesat. Komik edukatif memiliki peran untuk menghibur dan juga mengedukasi audiens dengan pembawaan cerita maupun dengan deskripsi (Putra & Yasa, 2019: 6). Konten cerita yang diangkat pun memiliki data dan informasi yang terkandung, maka komik edukatif sangat cocok sebagai media pembelajaran dengan berbagai subjek edukasi.

Selain itu, dalam kajian teori penelitian ini membahas secara mendalam mengenai perilaku manipulatif. Perilaku manipulative didefinisikan sebagai tindakan mempengaruhi pikiran, emosi, dan perilaku orang lain demi kepentingan pribadi tanpa transparansi (Mulia, Karneli dan Netrawati, 2024: 375). Menurut James Byudzenthal perilaku ini dibagi menjadi dua tipe utama, yaitu manipulator aktif dan pasif. Perilaku manipulative dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti konflik batin, rasa tidak berdaya, dan tingkat kecemasan tinggi. Perilaku manipulatif berdampak negatif pada kesehatan mental korban maupun pelaku khususnya pada masa remaja

yang rentan secara emosional (Monich & Matveeva, 2012: 318).

Teori mengenai pertemanan remaja menjelaskan bahwa hubungan sebaya memiliki peran penting dalam pembentukan identitas, perilaku, dan nilai remaja. Aspek-aspek seperti dukungan, konflik, bantuan, bimbingan, dan resolusi dalam pertemanan berpengaruh langsung terhadap kualitas relasi sosial remaja. Kesadaran pada seorang remaja akan berbeda-beda, didasarkan oleh fase perubahan pada tumbuh kembang remaja yang sedang berprogres di masanya (Hafizha, 2021: 160). Kesadaran diri (*self-awareness*) menjadi bagian penting dalam teori ini, karena kemampuan remaja mengenali dan meregulasi perasaan serta pikirannya akan menentukan kemampuan menghindari atau menghadapi perilaku manipulatif dalam lingkungannya.

Dengan menggabungkan berbagai konsep tersebut, penelitian ini merumuskan bahwa media komik edukatif dapat menjadi alat strategis untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap perilaku manipulatif, serta membentuk daya kritis dan empati dalam menjalin pertemanan yang sehat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL WAWANCARA DENGAN PSIKOLOG DAN GURU BIMBINGAN KONSELING.

Wawancara dengan psikolog dari Sasmita Jiwa UNS dan Klinik Pratama Soedirman serta guru-guru Bimbingan Konseling dari tiga SMA di Surakarta menunjukkan bahwa perilaku manipulatif sangat mungkin terjadi dalam lingkungan pertemanan remaja. Bentuk manipulasi seperti *gaslighting*, *guilt tripping*, *love bombing*, dan *silent treatment* sering kali tidak disadari oleh korban maupun pelaku. Seluruh narasumber menekankan bahwa

keluarga, pertemanan, dan kepribadian merupakan faktor utama terbentuknya perilaku ini. Para pakar juga menegaskan pentingnya edukasi melalui media yang dekat dengan remaja, agar pesan lebih mudah diterima dan dicerna.

HASIL KUESIONER

Dari kuesioner yang diisi oleh 83 siswa remaja SMA, ditemukan bahwa sebagian besar responden (86,7%) telah mengetahui apa itu manipulasi, meskipun tidak semuanya dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk spesifiknya. Sebanyak 73,5% menyatakan pernah menemui individu manipulatif dalam lingkup pertemanan mereka, dan 42,2% mengaku pernah menjadi korban manipulasi, sementara 43,4% merasa ragu terhadap pengalaman mereka. Ini menunjukkan bahwa meskipun kesadaran sudah mulai terbentuk, pemahaman mendalam masih belum merata.

Mayoritas responden menilai komik sebagai media yang tepat untuk menyampaikan edukasi terkait manipulasi. Sebanyak 98,8% menyatakan komik cocok digunakan sebagai media edukatif secara umum, dan 84,3% setuju bahwa komik efektif untuk mengedukasi tentang perilaku manipulatif secara khusus. Dari sisi preferensi visual, responden terbagi hampir seimbang antara gaya gambar manga-ish sederhana dan semi-realis detail. Sementara itu, genre yang paling diminati adalah *school-life*, karena dinilai relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

PEMBAHASAN STRATEGI PERANCANGAN

Hasil riset menjadi dasar dalam menyusun strategi visual dan naratif dari media edukatif yang akan dirancang. Komik sebagai media utama dipilih berdasarkan kesesuaian dengan

karakteristik target audiens yang cenderung visual dan membutuhkan pendekatan ringan namun bermakna. Cerita dalam komik dikemas dalam latar kehidupan sekolah dan pertemanan remaja yang realistis, sehingga pembaca dapat merasa terhubung dengan pengalaman tokoh dalam cerita.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media edukatif perlu disesuaikan dengan nilai psikologis audiens. Edukasi tentang manipulasi bukan hanya bertujuan mengenalkan istilah, tetapi juga menumbuhkan self-awareness, empati, dan kemampuan untuk mengidentifikasi serta menghindari relasi yang tidak sehat. Oleh karena itu, pendekatan naratif dalam komik tidak hanya menjelaskan definisi, tetapi juga menghadirkan situasi yang mencerminkan dinamika sosial remaja secara otentik.

PEMBAHASAN ANALISIS SWOT

Analisis SWOT	Kembalinya Asa
Strength	Pengemasan edukasi terkait pemahaman perilaku manipulatif di lingkup pertemanan remaja menjadi ringan dan mudah untuk dicerna, karena berbentuk cerita bergambar yang diminati banyak remaja.
Weakness	Semua karakter utama pada komik adalah laki laki, yang menjadikan cerita dirasa kurang menjangkau seluruh status gender audiens.
Opportunity	1. Kesempatan menjadi komik pertama khususnya di Kota Surakarta yang mengangkat edukasi tentang perilaku manipulatif di lingkup

pertemanan remaja yang menjadikan komik ini tidak memiliki pesaing dengan topik yang sama.

2. Latar cerita dengan tema kehidupan sekolah menjadikan lebih relate dengan cerita dan juga dapat menarik perhatian target audiens.

Threat	Karena terkait dengan tema perilaku, dapat memungkinkan informasi dan pesan yang akan disampaikan tidak terdistribusikan dengan optimal karena terbiaskan dengan cerita kehidupan sehari-hari yang dapat menjadi peralihan fokus utama dari para audiens.
--------	---

Table 1 Hasil Analisis SWOT

Analisis SWOT	Brutal: kansatsukan no kokuhaku	Satsujin
Strength	Cerita yang eksplisit dan memberikan ending dengan sang tokoh utama selalu berhasil membalaskan semua dendamnya di tiap chapter menjadikan kepuasan tersendiri bagi para pembacanya.	
Weakness	Pola dari cerita terus menerus berulang dan sama, hanya karakter dan jalan cerita yang dikembangkan agar berbeda dari sebelumnya.	
Opportunity	Komik ini mengangkat latar kehidupan sehari hari yang dapat menarik perhatian para pembaca karena merasa terhubung dengan ceritanya.	

Threat	Konten yang terbilang cukup eksplisit menjadikan komik belum dapat diterbitkan secara bebas di beberapa wilayah.
--------	--

Table 2 Hasil Analisis SWOT

Analisis SWOT	Boy Meets Maria
Strength	Mengangkat topik permasalahan yang kuat serta mengedukasi para pembaca secara tersirat akan krisis gender yang dialami pada remaja, dikarenakan oleh trauma pada masa lalu
Weakness	Tidak ada tanda Trigger Warning pada komik, sedangkan terdapat beberapa adegan dari trauma yang dialami pada karakter-karakter di komik yang dapat menjadi pemicu trauma pembaca.
Opportunity	Berkesempatan untuk mengedukasi para pembaca terkait dengan permasalahan pada remaja, khususnya masalah krisis identitas secara tersirat pada sebuah komik
Threat	Konten yang terbilang cukup eksplisit pada beberapa adegan, menjadikan komik belum dapat diterbitkan secara bebas di beberapa wilayah

Table 3 Hasil Analisis SWOT

Berdasarkan tabel 1, 2, dan 3 dapat disimpulkan bahwa komik "Sirnanya Kepalsuan di Hari Esok" memiliki potensi paling kuat sebagai media edukatif yang relevan, ringan, dan tepat sasaran bagi remaja usia 15–18 tahun, khususnya dalam konteks pendidikan psikologis mengenai

perilaku manipulatif. Kekuatan utama komik ini terletak pada kemampuannya menyederhanakan topik kompleks dalam format visual yang mudah diterima remaja, serta latar kehidupan sekolah yang membuat pembaca merasa terhubung secara emosional. Namun, aspek kelemahan seperti kurangnya representasi gender dalam karakter utama menjadi perhatian yang perlu diperbaiki agar inklusivitas audiens lebih terjamin. Peluang besar muncul karena belum adanya komik lokal lain di Surakarta yang mengangkat topik serupa, menjadikannya sebagai pelopor dalam genre edukatif psikologi remaja. Sementara itu, ancaman potensial muncul dari risiko distraksi terhadap pesan utama akibat terlalu dominannya unsur naratif kehidupan sehari-hari.

Brutal dan Boy Meets Maria memang memiliki kedalaman tematik dan keberanian dalam mengangkat isu-isu sensitif, namun terdapat keterbatasan distribusi karena konten eksplisit serta kurangnya perlindungan terhadap pembaca rentan. Dapat disimpulkan bahwa komik "Sirnanya Kepalsuan di Hari Esok" dinilai sebagai media paling ideal untuk edukasi remaja tentang manipulasi sosial, karena unggul dalam relevansi tema, kesesuaian bentuk, dan potensi dampak edukatif yang luas, dengan catatan tetap perlu disempurnakan dari sisi inklusivitas dan fokus pesan.

KONSEP PERANCANGAN

Konsep perancangan dikembangkan melalui pemilihan tema kehidupan sekolah (school-life) yang dianggap paling relatable dengan pengalaman remaja usia 15–18 tahun. Cerita disusun dalam alur naratif yang menggambarkan situasi nyata dalam pertemanan remaja, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami dan mengidentifikasi bentuk-bentuk manipulasi secara

kontekstual.

Melalui segi visual, gaya ilustrasi menggabungkan unsur manga-ish serta sedikit semi realis yang sederhana namun ekspresif untuk menjangkau selera visual remaja, dengan penggunaan warna yang mendukung nuansa emosional cerita. Pesan-pesan edukatif dimasukkan secara tersirat dalam dialog, ekspresi karakter, dan alur cerita tanpa kesan menggurui, sehingga meningkatkan efektivitas penyampaian nilai moral dan psikologis.



Gambar 1 sampul komik **Kembalinya Asa**

Selain media utama berupa komik cetak/digital, perancangan juga mencakup media pendukung, seperti poster, stiker, dan konten media sosial, untuk memperluas jangkauan pesan edukatif. Keseluruhan elemen perancangan ditujukan untuk membangun awareness, empati, dan kemampuan reflektif pada remaja terhadap fenomena manipulasi dalam pertemanan mereka sehari-hari.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perilaku manipulatif dalam pertemanan remaja merupakan fenomena yang nyata, sering terjadi, namun belum sepenuhnya disadari oleh

para remaja. Minimnya pemahaman dan kesadaran terhadap bentuk-bentuk manipulasi psikologis menjadikan remaja rentan sebagai korban, pelaku, maupun pihak yang tidak menyadari keberadaan manipulasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan pakar psikologi dan guru Bimbingan Konseling, serta temuan kuesioner yang disebarakan kepada remaja usia 15–18 tahun, diketahui bahwa sebagian besar remaja telah mengenal istilah manipulasi, namun belum memahami bentuknya secara mendalam dan cenderung bingung dalam mengenali tanda-tandanya.

Perancangan komik edukatif dipilih sebagai media yang tepat untuk menjawab kebutuhan edukasi yang ringan, menarik, dan mudah dipahami. Komik terbukti menjadi media yang diminati oleh target audiens dan mampu menyampaikan pesan edukatif tanpa kesan menggurui. Tema kehidupan sekolah serta ilustrasi dengan gaya visual yang sesuai menjadikan pesan dalam komik lebih mudah dihubungkan dengan pengalaman nyata remaja.

Penelitian ini menunjukkan bahwa komik edukatif efektif sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran (awareness) remaja terhadap perilaku manipulatif di lingkup pertemanan, sekaligus menjadi media alternatif yang strategis untuk pendidikan karakter dan kesehatan mental pada usia remaja. Kesuksesan media ini terletak pada pendekatan visual-naratif yang inklusif, relevan secara kontekstual, dan didasarkan pada hasil riset yang komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, Tim Jurnal Tesa Arsitektur Unika Soegijapranata, mengucapkan terima kasih dan berharap kajian-kajian di dalam jurnal ini dapat memberikan wawasan bagi para pembaca. Ucapan terima kasih, kami berikan secara khusus, kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
2. Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
3. Wakil Dekan I Fakultas Arsitektur dan Desain Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
4. Ketua Jurusan Program Studi DKV Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
5. Ketua Redaksi.
6. Tim Penyuting.
7. Tim Mitra Bestari.
8. Tata Usaha.
9. Para Penulis Jurnal

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilla, R., & Siregar, A. P. (2024). Dampak lingkungan pertemanan toxic terhadap kesehatan mental remaja. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 37–48.
- Fiantika, F., et al. (2022). Metodologi penelitian kualitatif. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Hafizha, R. (2021). Profil self-awareness remaja. *Journal of Education and Counseling (JECO)*, 2(1), 159–166.
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. *Seminar Nasional Riset dan Inovasi (SEMNAS RISTEK)*.
- IKHWAN, F. (2024). Perancangan komik edukatif untuk pembelajaran komik bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Takalar (Disertasi tidak dipublikasikan). Fakultas Seni dan Desain.
- Leo, J., Agung, A., & Cahyadi, J. (2016). Perancangan komunikasi visual komik tentang dampak negatif kurang tidur bagi remaja usia 15–20 tahun (Disertasi tidak dipublikasikan). Petra Christian University.
- Monich, M. S., & Matveeva, L. V. (2012). Personality determinants of manipulative behaviour in the negotiation process. *Psychology in Russia: State of the Art*, 315–352.
- Muflihah, I., & Naqiyah, N. (2022). Identifikasi korban kekerasan gaslighting pada remaja putri. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(2), 238–247.
- Mulia, F. D., Karneli, Y., & Netrawati, N. (2024). Systematic literature review: Layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan person centered untuk mencegah kekerasan seksual pada remaja perempuan. *Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 5(2), 371–381.
- Mustafa, H. (2011). Perilaku manusia dalam perspektif psikologi sosial. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(2).
- Novita, W. (2023). *Dark psychology*. Klaten: Jendela Penerbit.
- 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.

- Rabbani, M. E. R. (2025). Membaca komik vs buku biasa lebih manfaat mana. Kumparan. <https://kumparan.com/muhammad-ega-rizky-rabbani/membaca-komik-vs-buku-biasa-lebih-manfaat-mana-1zQrhoj9la9/1>
- Rahayu, S., & Nuzulia, S. (2024). Mitos dan fakta: Siapa yang lebih manipulatif, pria atau wanita? Mengungkap realitas Machiavellianism antara pria dan wanita. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(5), 5715–5728.
- Setyaningrum, Y., & Musslifah, A. R. (2024). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku Machiavellianism pada tim organisasi. *J-MACC: Journal of Management and Accounting*, 7(2), 209–218.
- Sutrisna, C. E., & Mansoor, A. Z. (2015). Perancangan komik edukasi bencana gempa bumi untuk murid SD umur 9–12 tahun di Indonesia. *Visual Communication Design*, 4(1), 1–9.