

## Visual *Thumbnail* Komik Digital “Merah Di Langit Bandung”

Olivia Salsabila<sup>1</sup>, Aninditya Daniar<sup>2</sup>, Sri Wulandari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya, Jawa Timur, 60294  
Email Korespondensi : 20052010099@student.upnjatim.ac.id<sup>1</sup>

### ABSTRACT

*The digital comic Merah di Langit Bandung tells the heroic story of Mohammad Toha and Mohammad Ramdan during the historic Bandung Sea of Fire event, focusing on their high-risk mission to detonate the Dutch munitions warehouse in Dayeuhkolot in 1946. Featuring rich historical elements, this comic aims to reintroduce the nation's struggle for independence to younger generations in a more modern and accessible format. Consequently, Merah di Langit Bandung is published on LINE Webtoon, a popular platform for online comic reading that offers high accessibility and convenience for readers. This platform allows for dynamic storytelling and powerful visuals, making it highly relevant to the preferences of today's generation. Research for this project employed both quantitative and qualitative methods to understand audience needs and interests. One key aspect of the comic's development is the thumbnail design, which not only serves as a visual representation of the story but also acts as an initial attraction that can make readers pause and decide to explore further. An effective thumbnail can be a deciding factor in capturing readers' attention amid a vast array of available comics. Data analysis and surveys conducted with the target audience provided insights into the most effective visual elements, resulting in a captivating design concept. The proposed thumbnail design alternatives were chosen based on audience preferences, with the hope that the final design will maximize this digital comic's appeal to readers.*

**Keywords :** *Bandung Sea of Fire, Historical Event, Digital Comic, Thumbnail*

### ABSTRAK

Komik digital berjudul Merah di Langit Bandung mengisahkan perjuangan heroik Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa Bandung Lautan Api, khususnya misi mereka yang penuh risiko untuk meledakkan gudang mesiu Belanda di Dayeuhkolot pada tahun 1946. Dengan membawa unsur sejarah yang kental, komik ini diharapkan dapat memperkenalkan kembali kisah perjuangan bangsa kepada generasi muda dalam bentuk yang lebih modern dan mudah diakses. Oleh karena itu, Merah di Langit Bandung dipublikasikan di *LINE Webtoon*, platform populer untuk membaca komik secara daring yang memberikan kenyamanan dan aksesibilitas tinggi bagi pembacanya. Platform ini memungkinkan penyajian cerita yang dinamis dan visual yang kuat, sehingga relevan dengan preferensi generasi saat ini. Pendekatan penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memahami kebutuhan serta ketertarikan *audiens*. Salah satu aspek yang sangat diperhatikan dalam pengembangan komik ini adalah desain *thumbnail*, yang tidak hanya bertindak sebagai representasi visual cerita, tetapi juga menjadi daya tarik awal yang mampu membuat pembaca berhenti sejenak dan memilih untuk membaca. *Thumbnail* yang baik dapat menjadi faktor penentu dalam menarik perhatian pembaca di antara banyaknya komik yang tersedia. Proses analisis data dan survei yang dilakukan kepada target *audiens* memberikan wawasan tentang elemen visual yang paling efektif, sehingga menghasilkan konsep desain yang memikat. Alternatif desain *thumbnail* yang diajukan juga dipilih berdasarkan preferensi

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.V10I1.4779 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

*audiens*, dengan harapan bahwa desain akhir dapat memaksimalkan daya tarik komik digital ini bagi pembaca.

**Kata Kunci** : Bandung Lautan Api, Peristiwa Sejarah, Komik Digital, *Thumbnail*

## PENDAHULUAN

Komik digital Merah di Langit Bandung merupakan sebuah perancangan komik yang bercerita mengenai peristiwa Bandung Lautan Api, tepatnya mengenai aksi para pemuda, Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan, dalam misinya untuk meledakkan gudang mesiu Belanda di Dayeuhkolot. Peristiwa Bandung Lautan Api sendiri merupakan insiden kebakaran besar yang terjadi di Kota Bandung pada 23 Maret 1946. Pada waktu itu, warga Bandung dengan rela membakar rumah-rumah mereka dan meninggalkan kota. Langkah ini diambil sebagai upaya mencegah Sekutu menjadikan Bandung sebagai pangkalan militer strategis dalam perang kemerdekaan Indonesia. Meskipun begitu, sekutu mulai menyerang dan pertempuran sengit terjadi, pertempuran terbesar terjadi di desa Dayeuhkolot, selatan Bandung, di mana terdapat gudang mesiu milik Belanda. Para pemuda pun merencanakan sebuah misi untuk meledakkan gudang mesiu tersebut, di antara para pemuda itu, Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan akhirnya berhasil meledakkan gudang mesiu Belanda di Dayeuhkolot (Herlambang et al., 2021).

Kisah mengenai aksi tokoh sejarah tersebut dapat menjadi sebuah pembelajaran bagi masyarakat mengenai kisah sejarah para pahlawan yang telah berjuang mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Menurut Ismaun (2014) sejarah sebagai kisah ialah cerita berupa narasi yang disusun dari memori, kesan, atau tafsiran manusia terhadap kejadian-kejadian maupun peristiwa yang terjadi atau berlangsung pada waktu yang lampau. Meskipun begitu, pembelajaran sejarah saat ini menghadapi banyak permasalahan, antara lain penggunaan teori yang buruk, kurangnya imajinasi, buku teks dan bahan referensi pengajaran yang berorientasi pada negara, serta rendahnya motivasi dan minat mahasiswa serta kecenderungan acuh tak acuh terhadap fenomena globalisasi dan dampaknya konteks sejarah (Subakti, 2010). Maka dari itu, dengan adanya komik digital mengenai kisah sejarah, merupakan upaya untuk menambah ketertarikan masyarakat dalam membaca serta belajar sejarah.

Komik digital telah mengubah secara drastis cara komik dibuat dan dibaca (Rahadian, 2021). Pembaca tidak lagi memerlukan buku fisik, melainkan mengakses komik di ruang maya melalui monitor atau perangkat digital. Komik digital salah satunya dapat diunggah dalam *platform LINE Webtoon*, *platform* yang dikembangkan sejak tahun 2003 di Korea. Menurut Lim dan Ha dikutip oleh (Jang & Song, 2017), *Webtoon* merupakan gabungan kata dari *website* dan *cartoon* yang mengacu pada komik yang diterbitkan melalui media web dan diadaptasi untuk layar komputer. Tujuan dari *Webtoon* di antaranya yaitu untuk membantu para penggemar membaca komik dengan nyaman dan layak di mana saja, kapan saja tanpa harus meminjam atau membeli komik. Oleh karena itu, tepat untuk memanfaatkan situasi dan karakteristik masyarakat saat ini yang lebih menyukai segala sesuatu yang

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074

UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.v10i1.4779 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

berhubungan dengan pencarian internet dan membaca komik dibandingkan buku teks, peninggalan sejarah, dan lain-lain, dengan mengembangkan perancangan *Webtoon* untuk menceritakan kembali perjuangan para pemuda pada Peristiwa Bandung Lautan Api dalam misi meledakkan gudang mesiu Belanda di Dayeuhkolot tahun 1946 oleh Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan.

Dengan dibuatnya komik digital Merah di Langit Bandung yang akan diunggah dalam platform *LINE Webtoon*, peran desain *thumbnail* untuk sebuah *Webtoon* tentu sangat berpengaruh dalam hal menarik pembaca (Jin, 2023). *Thumbnail* berfungsi sebagai titik awal yang pertama kali dilihat, sehingga desain yang baik dapat mendorong para pembaca untuk mengklik dan membaca lebih lanjut. Thylstrup dan Teilmann (2017) mengeksplorasi bagaimana *thumbnail* berfungsi sebagai teknologi perhatian, yaitu elemen visual yang secara strategis dirancang untuk menarik minat. Dengan gambar serta elemen yang sesuai dan memikat, *thumbnail* membantu sebuah komik untuk menonjol di antara banyak pilihan judul lainnya, sehingga menjadi alat efektif untuk membedakan dengan karya lainnya. Maka dari itu, pembahasan akan mengacu pada perancangan *thumbnail* dalam komik digital *Merah di Langit Bandung*.

## METODE

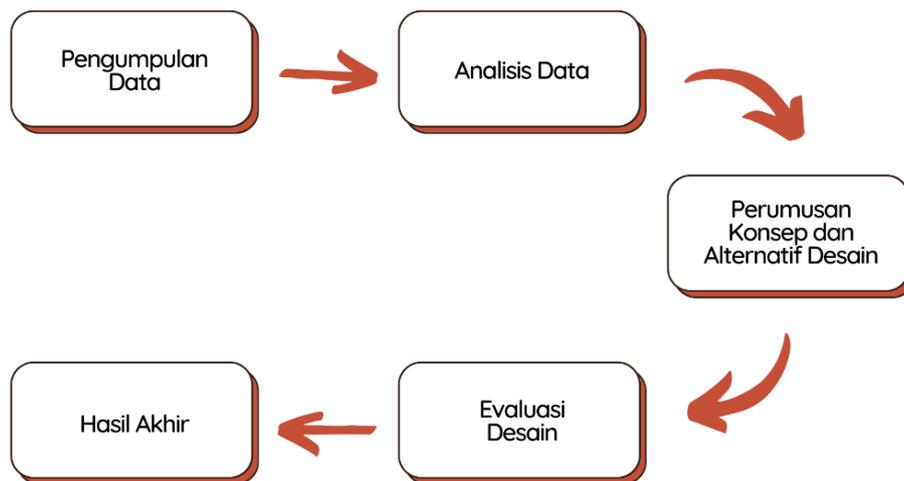
Metode adalah cara untuk mencapai suatu tujuan yang terdiri dari Langkah-langkah yang sistematis (Fitriani et al., 2024). Uraian Metode penelitian yang diterapkan dalam perancangan ini adalah metode campuran, memadukan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penggabungan kedua pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data yang lebih menyeluruh, akurat, dan objektif, sehingga analisis yang dilakukan menjadi lebih mendalam. Data primer dikumpulkan melalui beberapa teknik, termasuk wawancara, observasi, dan distribusi kuesioner. Wawancara dilakukan dengan salah satu kreator komik digital di platform *LINE Webtoon*, sedangkan observasi dilakukan dengan mencari referensi di internet. Kuesioner kemudian disebar kepada 88 responden berusia antara 18 hingga 35 tahun. Di samping itu, data sekunder juga diambil dari sumber literatur seperti jurnal, buku, dan artikel.

### 1. Data Primer

Hasil dari pengumpulan data primer adalah wawancara bersama Shabrinakatyaa, seorang komikus merangkap kreator komik digital di platform *LINE Webtoon*. Dilakukan wawancara bersama Shabrinakatyaa perihal gaya gambar yang digunakan dan validasi mengenai komik digital yang telah dibuat. Sementara hasil dari pengumpulan data observasi merupakan kumpulan gambar yang sesuai dengan tema desain *thumbnail* yang ingin dibuat dan berbagai macam referensi yang dapat membantu untuk merampungkan *thumbnail* tersebut. Selain itu, hasil dari pengumpulan data kuesioner juga agar mengetahui alternatif desain *thumbnail* yang lebih cocok dan disukai oleh para *audiens*, sehingga yang terpilih dapat diselesaikan.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber literatur seperti jurnal, buku, dan artikel yang berfungsi sebagai informasi dan teori pendukung yang relevan dengan perancangan. Sumber tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan semua konsep, mulai dari desain *thumbnail* hingga komik digital. Berikut adalah bagan yang menggambarkan langkah-langkah dalam merancang desain *thumbnail* untuk komik digital *Merah di Langit Bandung*, untuk lebih jelas lihat gambar 1.



**Gambar 1** Bagan Langkah Perancangan  
(Sumber Foto: Salsabila, 2024)

Berdasarkan bagan pada gambar 1 di atas, proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk merumuskan konsep dasar, yang menjadi fondasi dalam pembuatan alternatif desain. Alternatif desain ini dievaluasi kembali, lalu dilakukan survei pada target *audiens* guna memperoleh hasil akhir yang optimal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses kreatif karya desain senantiasa berangkat dari masalah dan menemukan *problem solving*, mengumpulkan data verbal dan visual, menentukan target sasaran, menyusun strategi kreatif dengan mempertimbangkan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain hingga penerapan dan publikasi (Patriansah & Gion, 2023). Pembahasan dalam tulisan ini menggunakan hasil dari analisis data sebelumnya, serta beberapa tahapan lain dalam perancangan aset komik digital *Merah di Langit Bandung*, tahapan selanjutnya adalah membuat alternatif desain *thumbnail* yang akan diunggah pada *LINE Weboon*. Tahapan ini meliputi beberapa tahap perumusan konsep yaitu konsep *keyword*, konsep verbal, konsep media, dan konsep visual.

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.V10I1.4779 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Setiap konsep berfungsi sebagai pedoman utama dalam pembuatan alternatif desain *thumbnail* dalam komik digital *Merah di Langit Bandung*. Setelah konsep-konsep tersebut ditetapkan, beberapa alternatif desain *thumbnail* akan disusun dan desain final akan dipilih berdasarkan hasil kuesioner yang disebarakan kepada target *audiens*.

## 1. Konsep *Keyword*

Hasil dari perumusan *keyword* pada perancangan komik digital *Merah di Langit Bandung* ini adalah 'Peledakan gudang mesiu Belanda dalam peristiwa Bandung Lautan Api'. Dalam *keyword* ini, perjuangan berfokus pada aksi yang dilakukan oleh para pahlawan, yaitu Toha dan Ramdan, saat meledakkan gudang mesiu Belanda di Dayeuhkolot dalam peristiwa Bandung Lautan Api.

## 2. Konsep Verbal

Untuk judul sendiri, komik digital berjudul *Merah di Langit Bandung* ini dipilih karena secara simbolis mencerminkan perjuangan heroik Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa Bandung Lautan Api. Judul ini sesuai dengan tema utama yang menyoroti aksi mereka dalam peledakan gudang mesiu milik Belanda. Kata merah melambangkan api perjuangan, keberanian, dan pengorbanan rakyat Bandung yang dengan gagah berani membakar kotanya demi melawan penjajahan. Sementara itu, langit Bandung mencerminkan bagaimana kobaran api itu, secara literal dan simbolis, menyelimuti langit kota sebagai tanda perlawanan yang penuh dramatika dan monumental. Dengan demikian, judul ini menjadi representasi dari semangat perlawanan dan pengorbanan besar yang tercatat dalam sejarah Bandung.

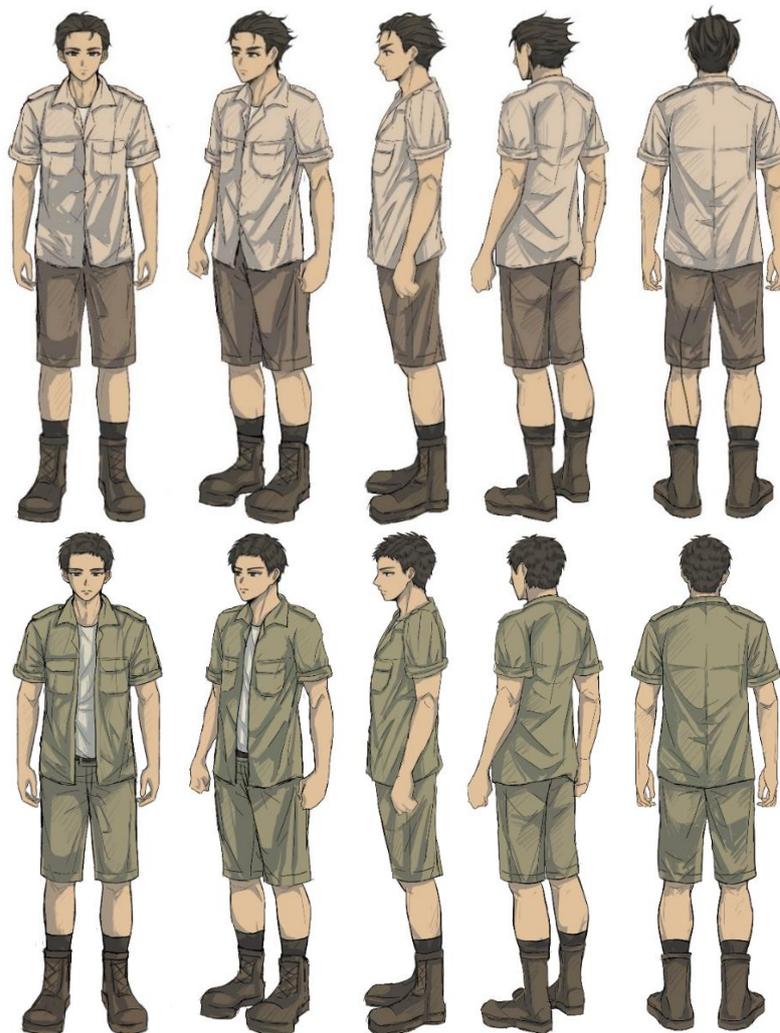
## 3. Konsep Media

Media utama yang digunakan komik digital *Merah di Langit Bandung* ini yaitu *LINE Webtoon*, sehingga media untuk mengunggah desain *thumbnail* komik tersebut yaitu di *platform LINE Webtoon*. Komik ini sendiri dirancang untuk mengenalkan kisah perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam peristiwa peledakan gudang mesiu di Dayeuhkolot. Komik digital ini diharapkan menjadi sarana edukasi sejarah yang menarik dan mudah dipahami oleh target *audiens*. Dengan desain *thumbnail* yang sesuai dengan cerita yang ingin disajikan, agar dengan mudah target *audiens* dapat tertarik untuk membaca lebih lanjut.

## 4. Konsep Visual

Berdasarkan data hasil observasi maka gaya gambar yang akan digunakan adalah gaya gambar *manhwa* dengan penekanan pada nuansa dan detail ekspresi wajah, serta digambarkan dengan style gambar sendiri. Selain itu, warna *vintage* sangat cocok digunakan untuk komik sejarah karena dapat menciptakan suasana nostalgia dan menambah kedalaman pada narasi visual.

Palet warna vintage biasanya terdiri dari warna-warna hangat dan agak pudar, seperti warna bumi (Sperandio, 2021). Selain itu, Desain karakter juga menjadi aspek yang sangat penting untuk membuat rancangan alternatif desain *thumbnail*, dikarenakan karakter Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan selaku tokoh utama memiliki pengaruh yang besar sehingga menjadi elemen kunci untuk ditambahkan ke dalam desain *thumbnail*. Dengan begitu, berikut hasil data kuesioner dari alternatif desain karakter tokoh utama, untuk lebih jelas lihat gambar 2.



**Gambar 2** Desain Karakter Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan  
(Sumber Foto: Salsabila, 2024)

Mengacu pada gambar 2 di atas desain karakter, sosok di bagian atas yang mengenakan seragam berwarna krem dengan bawahan cokelat adalah Mohammad Toha, sedangkan karakter di bagian bawah yang mengenakan seragam hijau adalah Mohammad Ramdan.

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: 10.36982/JSDB.v10i1.4779 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

## Hasil Desain *Thumbnail*

Desain *thumbnail* untuk komik digital Merah di Langit Bandung memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam menampilkan karakter utama, yaitu Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan, yang berpose di tengah canvas. Dalam upaya untuk menentukan pose dan *background* yang paling sesuai dan menarik bagi pembaca, beberapa pose dan *background* yang berbeda telah dikembangkan sebagai referensi. Oleh karena itu, sembilan alternatif sketsa untuk karakter Toha dan Ramdan telah dirancang, yang akan digunakan sebagai dasar untuk desain *thumbnail* komik digital ini. Dengan mengumpulkan masukan dari responden kuesioner, diharapkan dapat diidentifikasi *thumbnail* yang paling cocok untuk menggambarkan esensi dari kisah yang diangkat dalam komik ini. Melalui pendekatan ini, desain *thumbnail* diharapkan dapat lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan pembaca, Lihat gambar 3



**Gambar 3** Alternatif Desain *Thumbnail*

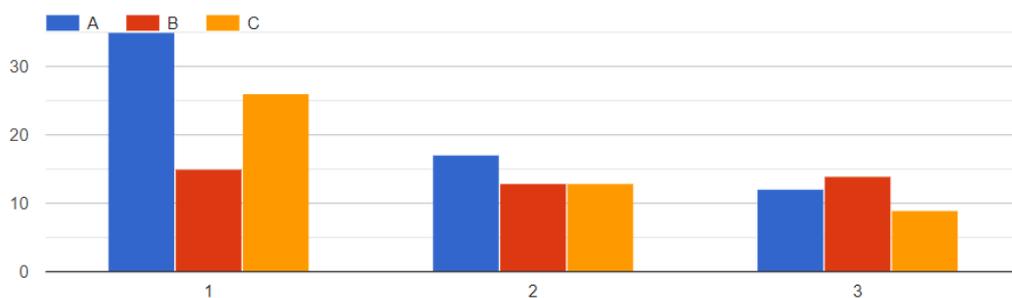
(Sumber Foto: Salsabila, 2024)

Gambar alternatif desain *thumbnail* pada gambar 3 di atas merupakan kuesioner yang diberikan kepada target audies, untuk diketahui alternatif mana yang akan dilanjutkan menjadi final desain. Selain mempertimbangkan mengenai pose dan *background*, ekspresi wajah juga sangat penting untuk diperhatikan. Seperti yang

dikutip dari Iswandi (2020), melalui ekspresi wajah maka dapat dipahami emosi yang sedang bergejolak pada diri individu. Dapat dilihat bagaimana ekspresi wajah Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan yang terlihat marah sekaligus gigih di setiap alternatif, dikarenakan perasaan mereka yang menggebu untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari para pasukan Belanda serta Sekutu. Maka dari itu, *pose*, *background*, maupun ekspresi menjadi beberapa aspek penting yang dinilai oleh para responden kuesioner, sehingga didapatkan hasil seperti berikut, lihat gambar 4.

Berdasarkan alternatif desain thumbnail di atas, mana yang paling kamu sukai?

 Copy



**Gambar 4** Hasil Survei Alternatif Desain *Thumbnail*  
(Sumber Foto: Salsabila, 2024)

Hasil survei pada gambar 4 di atas merupakan hasil yang telah dilakukan menunjukkan bahwa alternatif 1A memperoleh suara terbanyak, dengan total 35 suara dari 88 responden yang mengisi kuesioner. Alternatif yang terpilih merupakan sketsa paling atas di pojok kiri, dengan *background* api yang berkobar di belakang para tokoh. Selain itu, beberapa responden juga memberikan alasan memilih alternatif tersebut dikarenakan lebih cocok dengan judul *Merah di Langit Bandung*, serta *background* api yang dipilih sesuai dengan pose para tokoh. Oleh karena itu, sketsa desain *thumbnail* untuk alternatif 1A akan dirancang lebih lanjut dengan menambahkan beberapa elemen visual. Selain itu, karakter Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan akan diwarnai dengan warna dasar, diimbuhi semburat warna merah kejinggaan yang terinspirasi oleh kobaran api, menggunakan teknik *layer overlay*. Penambahan sentuhan bayangan pada bagian yang lebih gelap, seperti lipatan baju dan helai rambut, juga akan dilakukan untuk memberikan kedalaman visual. Berikut adalah hasil desain akhir *thumbnail* untuk komik digital *Merah di Langit Bandung*, lihat gambar 5.



**Gambar 5** Desain Akhir *Thumbnail*  
(Sumber Foto: Salsabila, 2024)

Desain akhir pada gambar 5 di atas merupakan ilustrasi yang akan digunakan sebagai *thumbnail* untuk komik digital Merah di Langit Bandung di *platform LINE Webtoon*. Sebagai visual pertama yang akan dilihat oleh para pembaca, *thumbnail* ini memiliki peran penting dalam menciptakan kesan awal yang memikat. Selain itu, ilustrasi yang disajikan tidak hanya bertujuan menarik perhatian sejak pandangan pertama, tetapi juga memperkenalkan pembaca pada atmosfer dan tema yang menjadi inti cerita dalam komik. Desain ini menggambarkan suasana dan nuansa emosional yang ingin disampaikan, sekaligus mencerminkan elemen cerita yang penuh dengan drama dan sejarah. Diharapkan, visual ini mampu memenuhi ekspektasi target *audiens*, memberikan mereka gambaran yang menarik, dan membangun rasa penasaran untuk menjelajahi kisah lebih lanjut. Dengan demikian, *thumbnail* ini diharapkan menjadi gerbang utama yang mengundang pembaca baru dan mempertahankan minat mereka dalam mengikuti perkembangan cerita hingga akhir.

## SIMPULAN

Desain *thumbnail* untuk komik digital Merah di Langit Bandung memiliki peran yang sangat penting, terutama dalam menampilkan dua karakter utama, yakni Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan yang merupakan tokoh pahlawan bangsa, sehingga mampu menarik perhatian target *audiens* dengan rentang usia 18 hingga 35 tahun yang memiliki masalah kurangnya informasi dan belum membaca komik digital yang berkaitan dengan sejarah bangsa. Selain itu, banyak di antara mereka yang belum mengenal perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dalam misi meledakkan gudang mesiu di Dayeuhkolot selama peristiwa Bandung Lautan Api. Dengan latar belakang tersebut, perancangan komik digital ini dibuat dan telah dipublikasikan di *platform LINE Webtoon*. Perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan desain *thumbnail* yang menarik dan mampu merepresentasikan perjuangan Mohammad Toha dan Mohammad Ramdan dengan judul *Merah di Langit Bandung*. Dengan adanya desain *thumbnail* ini mengajak serta menggiring para pembaca atau target *audiens*, sehingga mereka tertarik untuk membaca isi komik lebih lanjut. Selain itu, komik digital ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana edukasi sejarah yang tidak hanya menarik tetapi juga mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap kisah-kisah sejarah penting di Indonesia.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., dan Sri Wulandari, S.Sn., M.A., selaku dosen Desain Komunikasi Visual di UPN "Veteran" Jawa Timur, atas bimbingan dan dukungan yang diberikan dalam penulisan artikel ini. Sehingga artikel ini bisa di selesaikan dan diterbitkan di jurnal Besaung, jurnal Seni Desain dan Budaya pada Edisi Maret 2025, Vol 10, No. 1.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, D., Asril, & N, S. (2024). Analisis Elemen Visual Pada Poster Film Miracle In Cell No. 7. *Besaung: Jurnal, Desain Dan Budaya*, 9(2), 263–274.
- Herlambang, M. L., Kurniawati, K., & Martini, S. (2021). PERAN MOHAMMAD TOHA PADA PERISTIWA BANDOENG LAOETAN API TAHUN 1945-1946. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 1(2), 156–170.
- Ismaun, I. (2014). Pengertian dan Konsep Sejarah. In *ILMU SEJARAH DALAM PIPS* (pp. 1.1-1.29).
- Iswandi, H. (2020). Ekspresi Wajah Manusia dalam Menanggapi Kehidupan Sebagai Ide Pada Penciptaan Karya Seni Grafis. *Besaung: Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 5(2), 114–122.
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). *WEBTOON AS A NEW KOREAN WAVE IN THE PROCESS OF GLOCALIZATION*. *Kritika Kultura*, 29(187), 168–187.

# Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No.1 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074  
UIGM | DOI: 10.36982/JSD.B.v10i1.4779 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Jin, D. Y. (2023). Understanding Korean *Webtoon* Culture: Transmedia Storytelling, Digital Platforms, and Genres. *Seoul Journal of Korean Studies*, 36(2), 686–689.
- Patriansah, M., & Gion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital. *SASAK: DESAIN VISUAL DAN KOMUNIKASI*, 5(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>
- Rahadian, B. T. (2021). *Komik Digital: Revolusi Komik Di Media Sosial*.
- Sperandio, C. (2021, January 5). *Comic History: Color and Print*. Retro Supply.
- Subakti, Y. R. (2010). *PARADIGMA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS KONSTRUKTIVISME*. 24(1).
- Thylstrup, N., & Teilmann, S. (2017). Negotiating the thumbnail image: The transformative power of search engines and their “good enough” aesthetics. *First Monday*, 22(10).