

Analisis Visual Karakter Tokoh Utama Komik “ Oting & Kemod Korban Zaman “ Karya Blenk

Ravly Zakaria
Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Teknik Dan Desain
Sukabumi-Jawa barat
Indonesia
ravly.zakaria04@gmail.com

Abstrak — Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisa visual serta tokoh utama dari komik “ oting & Kemod Korban zaman, objek penelitian meliputi unsur visual, dan prinsip rupa serta analisis berdasarkan kesesuaian dengan visual tersebut, jenis penelitian akan menggunakan metode kualitatif berupa pengumpulan informasi dari berbagai sumber yaitu sumber Pustaka, dan wawancara. Sumber data berasal dari data utama yaitu visual tokoh utama dalam komik tersebut serta melalui data referensi informan. Keseluruhan visual diambil dari beberapa ilustrasi dari komik tersebut yang bisa dipetik hikmahnya dari kisah tokoh utama komik tersebut. Analisis visual menjadi poin penting, diantaranya meliputi unsur dan prinsip visual. Berdasarkan tiap karakter pada komik ini, Oting adalah pemuda 22 tahun yang sedang mempelajari islam, setia kawan namun sering salah paham dan malas. Kemod selain umur yang sama dengan oting remaja ini juga memiliki sifat yang sama namun kemod memiliki sifat sombong, temperamental, dan mudah terpengaruh orang lain. Ketiga tokoh ini mengajarkan kita untuk tidak setengah hati dalam mempelajari sesuatu, serta menjauhi sifat malas dan sombong. Diharapkan dengannya ada penelitian ini para ilustrator dapat menjadikannya bahan evaluasi dalam proses perancangan komik.

Kata kunci — Analisis Visual, Karakter, Komik “ Oting dan Kemod ” Korban Zaman

I. PENDAHULUAN

Dakwah dalam pelaksanaannya, merupakan hasil pemikiran dan karya manusia yang memiliki akal dan pikiran, baik secara individu atau kelompok yang dipersembahkan untuk Tuhan dan sesama manusia, hal ini adalah merupakan dilaksanakan dalam rangka menegakan keadilan, meningkatkan kesejahteraan, menyuburkan persamaan, dan mencapai kebahagiaan atas dasar ridho Allah Swt. Enjang dan Aliyudin, (2009:1.) Dalam proses kegiatannya, dakwah melalui media visual merupakan salah satu komponen dakwah yang memiliki peran yang tidak bisa diabaikan begitu saja keberadaannya. Media dakwah dapat digunakan sebagai salah satu media penunjang yang dapat digunakan oleh para da'i untuk menarik minat para mad'u dalam proses penyampaian pesan-pesan dakwah. Pesan yang disampaikan lewat media berfungsi untuk menyampaikan isi pesan dakwah dari seorang komunikator (da'i) kepada komunikan (mad'u). Di era teknologi seperti sekarang ini segala bentuk penyampaian informasi atau media komunikasi sudah sangat berkembang dengan berbagai macam alat teknologi yang canggih sehingga masyarakat memiliki akses yang mudah dalam penggunaan media tersebut. Begitupula dengan dakwah sendiri yang senantiasa berkembang seiring dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal dan mencapai tujuan dakwah Islamiyah. Dewi,dkk(2018:187). Dalam pelaksanaannya dakwah bisa menggunakan media karya seni sastra seperti cerpen, novel, dan puisi, karya sastra saat ini

mengalami peningkatan inovasi kedalam bentuk yang memiliki visualisasi. Ini yang menjadikan seni dan sastra saling berkaitan. Yaitu bagaimana seni menyampaikan cerita.

Komik adalah gambar dan lambang yang saling berdampingan dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberi informasi atau tanggapan estetis dari pembaca menurut McCloud (2008:8). Fungsi Ilustrasi penting dalam sebuah karya sastra menurut Doerjanto (1992: 2). ketika pengarang memberi penjelasan mengenai isi cerita sekaligus memudahkan pembaca memahami dan menikmati cerita serta visualisasi dalam setiap segmen dan panel. Gambar komik dapat dibentuk kedalam satu ruang peristiwa yang memiliki bentuk perspektif sebagai penguat gaya dan bentuk komposisi gambar(Nafsika, 2020).

Nenek moyang manusia pada zaman batu menggambarkan sesuatu pada dinding gua dengan tujuan ritual agar, segala sesuatu yang digambarkan dapat terwujud. Pada umumnya gambar-gambar yang dibuat adalah untuk menunjukan cara mereka berburu, berperang atau bercerita tentang kehidupannya sehari-hari.

Sebagian besar cerita diadaptasi dari ayat Al- Qur'an dan hadist dari situlah cerita komik “Oting dan Kemod Korban Zaman” Karya dari BLENK ini terbit, gaya gambar ilustrasi yang digunakan tidak jauh berbeda dengan kebanyakan komik strip. Pengaruh ini terlihat dari desain karakter tokoh pada komik tersebut.

Berdasarkan uraian di atas cerita dari komik “ Oting dan Kemod Korban Zaman”

merupakan wujud visual mengenai ayat Al-Qur'an dan hadist, penyampaian cerita disajikan lewat kisah jenaka para tokoh yang ada dikomik tersebut. Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana unsur visual dari tokoh yang digunakan pada komik "Oting dan Kemod Korban Zaman" dalam tujuan dakwah Islam.

II. LANDASAN TEORITIK

Kegiatan dakwah merupakan kewajiban bagi setiap umat Muslim di dunia ini. Namun dalam realitanya, tidak semua umat muslim mau melaksanakan kegiatan dakwah dengan berbagai alasan. Untuk itu dalam berdakwah dibutuhkan motivasi baik internal maupun eksternal, (Komalasari, 2015:78). Dalam proses kegiatan dakwah setidaknya terdapat lima unsur yang menjadi faktor pendukung, diantaranya; da'i (orang yang mengajak), uslub al- dakwah (metode dakwah), wasilah al-dakwah (media dakwah), maudhu' al-dakwah (pesan dakwah), dan mad'u (objek dakwah). Dakwah adalah kegiatan mengajak manusia kepada jalan Allah (sistem Islam) secara *Universal*; baik secara lisan, tulisan, maupun dengan perbuatan sebagai ikhtiar (upaya) muslim mewujudkan nilai-nilai ajaran Islam dalam realitas kehidupan pribadi (syahsiyah), keluarga (usrah), dan masyarakat (jama'ah) dalam semua segi kehidupan secara menyeluruh sehingga terwujud khairul ummah (masyarakat madani) (Enjang dan Aliyudin, 2009: 5). Dakwah dalam proses penyampaiannya memerlukan sebuah media, media merupakan salah satu penunjang keberhasilan dalam berdakwah. Dengan adanya media dapat mempermudah seorang da'i dalam menyampaikan pesan-pesan dan ajaran islam tentunya. Media tersebut bisa menggunakan media sastra, visual ataupun media audio visual. Salah satu contoh media diatas adalah komik.

Komik berasal dari kata "Comic" yang berarti "lucu" dalam bahasa Inggris atau kata kōmikos dari kōmos 'revel' bahasa Yunani yang muncul sekitar abad ke-16. Sebab pada awalnya, komik memang ditujukan untuk membuat gambar-gambar yang menceritakan tentang hal-hal yang lucu. (M.S.Gumelar. 2011: 2). Menurut Will Eisner (1990), komik adalah "sequential art", seni bertutur lewat ilustrasi. Komik berorientasi pada gambar yang bercerita, dimana kata-kata adalah elemen sekunder, komik bisa dikatakan sebagai salah satu bentuk menggambar konstruktif karena dalam komposisi komik terdapat beberapa tahapan yang tidak bisa dihilangkan (Nafsika & Soeteja, 2021)

dalam komik dan media presentasi bisa beragam bentuknya. Melalui pemahaman ini, pengalaman membaca komik bisa beragam dan luas sekali, sehingga dapat digunakan juga sebagai media penyampaian proses dakwah. Genre komik beragam berdasarkan perkembangan komik diantaranya:

GENRE KOMIK	PENJELASAN
Komik Serial Laga	Genre yang diperuntukan untuk pembaca remaja pria yang umumnya menekankan pada aksi fisik dengan tema kepahlawanan, petualangan, laga dan olahraga. Genre ini yang memulai munculnya komik Indonesia periode tahun 1995-2008.
Komik Serial Cantik	Komik ini di peruntukan bagi pembaca remaja wanita yang umumnya bertemakan romansa remaja ataupun cerita misteri. Genre ini muncul mengikuti genre komik laga pada akhir 1990-an. Genre ini sangat terinspirasi oleh komik terjemahan asing dengan tema sejenis dari jepang.
Komik Religi	Genre ini muncul pada awal tahun 2000-an yang umumnya di susung oleh penerbit yang berlatar keagamaan (Islam) yang umumnya bertemakan kesejarahan Islam bagi anak-anak dan remaja.
Komik Pendidikan	Komik ini populer pada pertengahan tahun 2000-an mendampingi komik bertemakan religi sebagai gerak antisipatif terhadap amino orang tua pembaca. Komik ini muncul dalam beragam topic pembahasan dan format penyajian.
Komik Indie	Genre ini adalah kerkawinan komik <i>Underground</i> dengan pola penerbitan mandiri. Genre ini muncul sebagai bentuk perlawanan terhadap industri penerbitan komik yang memilih menerbitkan komik terjemahan bahasa asing ketimbang komik karya Indonesia. Komik ini umumnya muncul dalam bentuk fotokopi atau cetat terbatas melalui penerbit kecil atau independen. Tema yang diangkat pun beragam mulai dari yang

	umum sampai yang mengandung unsur sara, pornografi, subversive dan sejenisnya.
--	--

Sumber diolah dari Nurviana, N. dan Tirtaatmadja, I. 2012, hlm.77-78)

III. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menafsir dan memaknai visualisasi komik ini dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif sebagai pendekatannya. Pendekatan penelitian ini menggunakan teori unsur, prinsip rupa dan menggunakan cara observasi, dalam pelaksanaannya informasi yang dikumpulkan harus bersifat objektif dan tidak dipengaruhi pendapat peneliti. Analisis dilakukan dengan cara melaksanakan observasi mengenai tokoh karakter dalam komik hingga mendapatkan informasi yang diperlukan, lalu mendeskripsikannya lewat tulisan.

Sedangkan deskriptif menurut Djajasudarma (2006: 16) adalah gambaran ciri-ciri data secara akurat sesuai dengan sifat alamiah itu sendiri. Sehingga hasil yang didapat akan dijelaskan secara detail dan tidak hanya sekedar memperlihatkan hasil akhirnya.

Pendekatan kualitatif dalam penelitian ini berupa prosedur penelitian dengan sajian data berupa data analisis tentang visual karakter tokoh utama pada komik “ Oting dan Kemod Korban Zaman karya Blenk” yang meliputi hasil deskripsi dari analisis yang dilakukan.

Teknik Pengumpulan data

Adapun Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan proses dokumentasi dengan cara pengumpulan gambar ilustrasi tokoh komik “ Oting Dan Kemod Korban zaman “ dengan berbagai ekspresi dan gaya pada komik tersebut, lalu dilanjutkan dengan dilaksanakannya studi pustaka yang dilakukan dengan membaca, observasi, menganalisis dan mengkaji data yang diperlukan dan untuk memperkuat data akan dilaksanakan wawancara secara resmi dan terstruktur kepada Ilustrator sekaligus Komikus, yaitu Andi “ Blenk “ Cakra. Adapun hasil

wawancara yang dilaksanakan diantaranya, membahas tentang tokoh utama, karakter yang dimiliki, visualisasi komik secara umum serta kaitannya dengan teori unsur rupa dan prinsip rupa.

Analisis Data

Teknik analisis data untuk mengkaji unsur visual karakter tokoh utama pada komik “ Oting dan Kemod Korban Zaman “ berdasarkan pada unsur rupa dan prinsip rupa. Dalam hal ini penulis melaksanakan tahapan-tahapannya dengan cara membaca, dan observasi cerita komik sampai menemukan hikmah yang dapat dipetik dari kisah ke-2 tokoh utama komik ini, kemudian dilanjutkan dengan mencari deskripsi visual dan analisis visual karakternya, lalu dikaji analisis visualnya lewat unsur dan prinsip rupa.

IV. ANALISIS PENELITIAN

Hasil dan pembahasan

Berikut ini merupakan pembahasan analisis visual karakter tokoh utama komik “ Oting dan Kemod Korban Zaman “ Karya Blenk pada masing-masing karakter:

1. Oting



Gambar 1. Oting sedang menghadiri pengajian
Deskripsi visual:

Visual tokoh yang ditampilkan panel di atas berada pada halaman 13, ia merupakan oting ketika sedang menghadiri sebuah acara pengajian. Pembahasan mengenai struktur visual yang telah ditampilkan mengenakan baju muslim dan peci, posisi badan dan arah pandangan yang menghadap kedepan, posisi bahu yang sedikit naik, posisi tangan yang berada didepan dengan ekspresi wajah yang tersenyum tersebut dan beberapa jamaah disekelilingnya.

Analisis karakter:

Bahasa tubuh pada objek utama, yaitu Oting tampak sedang tersenyum sambil mengesankan kedua tanganya seperti sedang merencanakan

sesuatu setelah mendengarkan ceramah pengajian tersebut, teman dan jamaah disekitarnya melihat oting dengan keheranan.

Ilustrasi tersebut cukup menggambarkan bagaimana oting akan bertindak setelah mendengarkan ceramah itu, ditambah karakter oting yang sering gagal paham dalam mempelajari ilmu agama, dengan demikian hal yang perlu diteladani ialah dalam mempelajari apapun lakukanlah dengan bersungguh-sungguh, dan lakukan dengan ikhlas, Ketika diri pribadi ingin menjadi lebih baik karena belajar merupakan hal yang wajib terutama bagi umat muslim.

Tabel 1. Analisis visual unsur rupa karakter Oting yang sedang menghadiri pengajian.

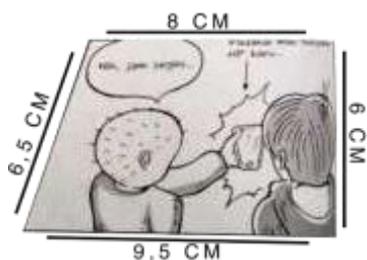
No	Analisis Unsur Rupa
1	<p>Garis</p> <p>Penggunaan unsur rupa garis pada panel komik tersebut, terdapat pada seluruh karakter yang ada pada panel di atas, ukurannya ada yang tipis, sedang dan tebal. Ekspresi yang digunakan adalah tersenyum licik, dengan pemilihan garis lengkung kebawah untuk mulut dan garis lengkung beraturan untuk halis menandakan bahwa ia memiliki rencana\ide setelah mendengar ceramah pengajian.</p>
2	<p>Bidang</p> <p>Penggunaan bidang geometris terdapat pada objek terdapat pada objek topi/peci, pemilihan topi tersebut diharapkan dapat mempengaruhi pembaca jika ia sedang menghadiri pengajian, dan tergolong masih muda. Adapun penggunaan bidang non geometris terdapat pada objek baju yang dikenakan dan tokoh itu sendiri tentunya objek tersebut dibuat berdasarkan bentuk objek aslinya</p>
3	<p>Tekstur</p> <p>Tekstur yang dihasilkan bersifat lembut, yaitu kesan pada pakaian, topi, dan kulit tokoh. Pengaruh adanya kesan tekstur yang ditimbulkan merupakan salah satu penunjang untuk memperkuat detail pada gambar dan mengetahui karakternya.</p>
	Warna

4	<p>Pada ilustrasi ini, dominan berwarna netral, seperti, abu-abu, putih dan hitam. Kesan warna yang lebih terang pada bagian atas dalam bidang gambar dan kesan gelap pada warna pakaian tokoh tersebut menekankan bahwa tokoh tersebut menjadi objek utamanya.</p>
---	---

Tabel 2. Analisis visual prinsip rupa karakter Oting yang sedang menghadiri pengajian.

1	<p>Keseimbangan</p> <p>Keseimbangan yang dihasilkan cukup baik, karena posisi tokoh oting berada ditengah dan terlihat lebih dominan dibanding tokoh pendukung yang berada disekelilingnya.</p>
2	<p>Kesatuan</p> <p>Konsep kesatuan yang digunakan terdapat pada penggunaan objek dan warna background yang sederhana agar objek utama lebih, hal ini bertujuan untuk memudahkan pembaca dengan menggunakan arah pandangan dari tengah lalu keatas menuju balon teks.</p>
3	<p>Keselarasn</p> <p>Pencahayaan dari arah belakang, menimbulkan kesan bahwa arah cahaya dekat dengan tokoh kemudian terdapat objek tambahan seperti garis di atas dan disekitar tangan tokoh utama sebagai objek pendukung, hal ini disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya.</p>
4	<p>Irama</p> <p>Irama pada panel ini terdapat unsur visual garis yang berada di atas, topi, pakaian, lengan dan pada tokoh pendukung, pada objek tersebut terjadi pengulangan unsur visual garis, prinsip irama yang digunakan ialah irama dengan perubahan ukuran besar kecil secara acak atau biasa disebut irama progresif.</p>
5	<p>Penekanan</p> <p>Penggambaran tokoh utama lebih ditonjolkan dibanding tokoh pendukung, ekspresi tokoh utama terlihat jelas, lalu terdapat elemen visual tambahan pada ilustrasi tokoh utama. Hal ini mengindikasikan bahwa tokoh utama ini menjadi fokus utama dalam panel ini.</p>

1. Kemod



Gambar 2. Kemod sedang pamer Ponsel

baru Deskripsi Visual:

Visual tokoh kemod berada pada halaman 2, pada panel tersebut terlihat ia sedang memperlihatkan ponselnya. Pembahasan mengenai struktur visual tokoh kemod ditampilkan mengenakan pakaian *sweater*, celana *jeans*, dan sepatu *sneakers*, badan dan pandangannya menghadap kedepan namun posisi penggambarannya terlihat dari posisi belakang, lengannya berada didepan sambil memegang ponselnya. Lokasi latar tempat berada di kamar kost.

Analisis Karakter:

Penggambaran kemod pada panel tersebut ia terlihat sedang menunjukan, sesuatu pada Oting, namun ekspresi pada wajahnya tidak diperlihatkan karena posisi *angle* diambil dari belakang, namun karena sifat kemod yang sedikit sombong ilustrasi pada panel tersebut sudah cukup menjelaskan bahwa Kemod memiliki maksud untuk pamer ponsel barunya. Hikmah yang bisa kita teladani dari visual tersebut, ialah dalam ajaran islam sebagai seorang muslim hendaknya menghindari sifat sombong dan riya, dari mahmud bin labid, Rasulullah bersabda, “Sesungguhnya yang paling kukhawatirkan akan menimpa kalian adalah syirik ashgor. “Para sahabat bertanya, “Apa itu syirik ashgor, wahai rasulullah?” beliau bersabda, “(Syirik ashgor adalah) riya (sombong).” (HR. Ahmad).

Tabel 3. Analisis unsur rupa karakter kemod yang sedang pamer ponsel barunya

NO	Garis
----	-------

1	Unsur garis yang digunakan pada panel ini terdapat garis lurus dan lengkung, ukuran garis lebih dominan menggunakan garis tebal dibandingkan garis tipis, garis tebal terdapat pada bentuk kepala, dan baju sang tokoh kemod, penggunaan garis tipis terdapat pada rambut dan tekstur baju.
2	<p>Bidang</p> <p>Unsur bidang geometris dan non geometris diterapkan pada panel ini. Pada bentuk geometris terdapat pada objek gambar Ponsel pintar milik sang tokoh kemod, sedangkan bidang bentuk non geometris terdapat pada objek gambar baju, lengan, efek visual disekitar ponsel pintar, bentuk kepala sang tokoh.</p>
3	<p>Tekstur</p> <p>Kesan tekstur yang ditimbulkan yaitu tekstur halus dan kasar, terlihat pada kulit dan ponsel pintar sang tokoh, sedangkan tekstur kasar terdapat pada baju tokoh kemod dan kawannya.</p>
4	<p>Warna</p> <p>Warna yang digunakan pada panel ini yaitu skema warna netral terdiri dari warna hitam, abu-abu, dan putih dengan kecerahan yang berbeda-beda. Warna pakaian yang digunakan sang tokoh Kemod berwarna putih hal ini dimaksud agar menjadi pembeda dengan tokoh Oting, serta menjadi fokus pada panel ini.</p>

Tabel 4. Analisis prinsip rupa tokoh kemod yang sedang pamer ponsel barunya

1	<p>Keseimbangan</p> <p>Objek utama keseimbangan terdapat di bagian kiri (arah pembaca) bidang, kesan keseimbangan yang diterapkan tidak terlihat ketimpangan, walaupun perbandingan antara objek utama dengan latarnya sekitar 2:3.</p>
2	<p>Kesatuan</p> <p>Unsur visual yang diterapkan pada panel tersebut berkesinambungan antara yang satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis membentuk suatu karya seni. Dalam penerapannya, hal ini terlihat pada penerapan unsur visual garis, tekstur bidang, warna dan <i>background</i> tersebut diperhitungkan dengan baik sehingga memiliki kesan kesatuan yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.</p>
3	<p>Keselajaran</p> <p>Prinsip Keselajaran yang tampak pada panel ini tampak apabila dilihat dari pewarnaannya yang menggunakan warna netral.</p>
4	Irama

	Penempatan <i>angle</i> dan posisi lengan kemod seolah mengajak para pembaca merasakan dan melihat langsung saat kemod sedang pameran ponsel pintar barunya.
5	<p>Penekanan</p> <p>Prinsip penekanan pada panel ini terpusat pada efek visual disekitar lengan dan ponsel pintar milik kemod, hal ini menimbulkan kesan kepada para pembaca, bahwa fokus penekanan pada panel ini terdapat pada objek tersebut.</p>

V. KESIMPULAN

Analisis visual dan karakter komik ini dipilih berdasarkan hal-hal yang tidak baik atau aktivitas yang sebaiknya tidak dilakukan oleh seorang muslimin yang taat, dari dua tokoh utama yaitu Oting dan Kemod. Berdasarkan visualnya, dalam hal ini sang

author Andi “Blenk“ Cakra menerapkan unsur dan prinsip rupa. Unsur-unsur yang digunakan diantaranya ialah garis, bidang, tekstur, dan warna, unsur tersebut menerapkan konsep pemilihan sifat objek, ekspresi dan gestur tokoh, dan prinsip-prinsip rupa seperti keseimbangan, kesatuan, keselarasan dan penekanan diterapkan dengan baik menjadi satu kesatuan yang saling berkesinambungan satu dengan yang lainnya serta dapat mengantarkan maksud, konsep dan visual secara keseluruhan. Hal tersebut dapat kita lihat dan

rasakan di setiap ilustrasi pada panel komik “Oting dan Kemod Korba Zaman”. Sedangkan berdasarkan analisis karakter, Oting memiliki karakter mau mengenal Islam lebih banyak, setia

kawan, namun malas dan sering salah paham ketika menyimpulkan tentang ilmu agama, Kemod memiliki karakter dan watak yang sama dengan Oting namun kemod memiliki sifat tambahan yakni sombong, temperamental, dan mudah terpengaruh perkataan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (1994). Psikologi Dakwah Suatu Pengantar Studi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aziz, M. A. (2004). Ilmu Dakwah. Jakarta: Pranada Media.
- Bachtiar, W. (1997). Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah. Jakarta: Logos Wacama Ilmu.
- Bungin, M. Burhan. 2011. Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, Dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Elva Oktavia (2016). Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 04 Nomor 01 Tahun, 115-123. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.
- Eisner, Will. 1994. Comics and Sequential Art. Poorhouse Press.
- Dr. Nooryan (2008). Kritik Seni. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Evita Dewi, Dkk (2018). Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam Volume 3, Nomor 2, 190-207. Bandung, UIN Sunan Gunung Jati.
- McCloud, Scott. 1994. Understanding Comics. HarperCollins.
- Moleong, Lexy J. 2006. Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. 2011. Penelitian Kualitatif: Proses dan Aplikasi. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Nafsika, S. S. (2020). Analisis Kesulitan Dalam Perkuliahan Gambar Konstruktif. 2, 31–35.
- Nafsika, S. S., & Soeteja, Z. S. (2021). Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject. 519(Icade 2020), 174–180. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.037>