

Publication Strategy For Introducing The Batujaya Karawang Temple Complex in The Webtoon Design “Unur Batu”

Strategi Publikasi Pengenalan Kompleks Percandian Batujaya Karawang dalam Perancangan Webtoon “Unur Batu”

Aidha Rohmalia¹, Muhammad Fauzi²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul
²azie.f@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

Most people in Indonesia do not know that the oldest temple in Indonesia is in Karawang Regency. The design of the Webtoon "Unur Batu" was made with the hope that it can be an educational material that introduces the public to the Temple Complex in Batujaya, Karawang Regency. The typography on the narration and sound effects uses the Lafayette Comic Pro, Badaboom BB, and BD Cartoon Shout fonts, while the typography on the logo uses the Know Your Product font. The promotional strategies used include video reels and printed promotional media in the form of merchandise.

Keywords: Webtoon, Candi, Batujaya, Karawang

ABSTRAK

Sebagian besar masyarakat di Indonesia tidak mengetahui bahwa candi tertua di Indonesia berada di Kabupaten Karawang. Perancangan *Webtoon* “Unur Batu” ini dibuat dengan harapan dapat menjadi bahan edukasi yang memperkenalkan kepada masyarakat tentang Kompleks Percandian di Batujaya, Kabupaten Karawang. Tipografi pada narasi dan efek suara menggunakan *font Lafayette Comic Pro, Badaboom BB, dan BD Cartoon Shout*, sedangkan tipografi pada logo menggunakan *font Know Your Product*. Adapun strategi promosi yang digunakan berupa *video reels* dan media promosi cetak berupa merchandise.

Kata Kunci: Webtoon, Candi, Batujaya, Karawang

PENDAHULUAN

Kompleks Situs Percandian Batujaya merupakan salah satu peninggalan arkeologis penting dari masa Hindu-Buddha di Indonesia yang terletak di Kecamatan Batujaya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Situs ini membentang di dua desa, yaitu Desa Segaran dan Desa Telagajaya, dan dikenal sebagai kompleks percandian karena di dalamnya terdapat sejumlah reruntuhan candi yang tersebar di area persawahan dan pemukiman warga. Kompleks ini dikelola oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat serta Kabupaten Karawang sebagai bagian dari upaya pelestarian warisan budaya.

Menurut catatan Suherman (2021), Batujaya pertama kali disebut dalam karya F. de Haan, yang menyebutkan bahwa pada tahun 1684 wilayah tersebut masih berupa rawa-rawa. Penelitian arkeologis secara lebih sistematis baru dimulai pada

tahun 1984 oleh tim arkeologi Fakultas Sastra Universitas Indonesia, setelah adanya laporan dari masyarakat tentang gundukan-gundukan tanah bata yang ditemukan di tengah sawah. Gundukan ini, yang oleh masyarakat setempat disebut unur, dianggap sakral dan telah lama dikeramatkan. Beberapa unur kemudian direstorasi dan menjadi struktur cagar budaya yang dikenal sebagai Candi Jiwa dan Candi Blandongan.

Diperkirakan berdiri sejak abad ke-4 Masehi, Kompleks Percandian Batujaya merupakan salah satu situs candi Hindu-Buddha tertua di Indonesia. Temuan-temuan arkeologis dari situs ini kini disimpan di Museum Cagar Budaya Percandian Batujaya. Meskipun memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi, keberadaan situs ini belum banyak diketahui oleh masyarakat luas, khususnya generasi muda. Kurangnya eksposur dan pendekatan edukasi yang sesuai dengan karakteristik media digital masa kini menjadi tantangan utama dalam upaya pelestarian dan pengenalan situs ini.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi strategi publikasi yang dapat memperkenalkan Kompleks Percandian Batujaya secara lebih luas kepada masyarakat melalui media digital populer. Salah satu strategi yang diusulkan adalah perancangan Webtoon berjudul "Unur Batu" sebagai media edukasi dan pelestarian yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan minat generasi muda. Penelitian ini secara khusus membahas bagaimana proses perancangan Webtoon tersebut dapat berkontribusi pada upaya pelestarian situs Percandian Batujaya, bagaimana narasi dan visual dikembangkan agar relevan secara budaya dan historis, serta bagaimana strategi promosi dan event launching Webtoon dapat dimaksimalkan untuk memperluas jangkauan publikasinya.

Melalui pendekatan ini, diharapkan Webtoon "Unur Batu" tidak hanya menjadi karya kreatif, tetapi juga menjadi media edukatif yang efektif dalam memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya nasional, serta menjadi studi kasus yang relevan bagi pengembangan strategi komunikasi visual dalam konteks pelestarian situs sejarah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena fokus utama dari studi ini adalah menggali informasi secara mendalam

mengenai proses perancangan dan strategi publikasi Webtoon "Unur Batu" sebagai media pelestarian situs budaya. Metode kualitatif dipilih untuk memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang menyeluruh dan kontekstual terkait objek yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu: (1) wawancara mendalam dengan narasumber yang relevan seperti praktisi desain grafis, pengelola situs Percandian Batujaya, dan akademisi di bidang komunikasi visual; (2) observasi langsung terhadap lokasi situs dan gaya komunikasi visual dalam media digital; serta (3) studi pustaka yang mencakup referensi teoritis tentang strategi komunikasi, gaya desain grafis, dan perkembangan media komik digital.

Untuk memahami alur berpikir penelitian dalam artikel ini, ada sejumlah landasan konseptual atau tinjauan pustaka yang menjadi dasar dalam proses observasi. Berikut ini adalah beberapa rujukan yang digunakan oleh peneliti sebagai bentuk tinjauan pustaka:

Teori Komunikasi

Komunikasi didefinisikan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui berbagai saluran, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan tujuan memperoleh umpan balik (Kusrianto, 2021). Mukarom (2020:16) membagi komunikasi ke dalam dua jenis utama, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Dalam konteks media digital seperti Webtoon, kedua bentuk komunikasi ini saling melengkapi melalui elemen visual dan teks naratif.

Strategi Publikasi

Publikasi merupakan kegiatan penyebarluasan informasi kepada publik dengan tujuan menarik perhatian, menciptakan kesadaran, serta membangun citra atau persepsi tertentu (Kartikasari, 2021). Strategi dipahami sebagai serangkaian langkah sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif (Kurnia, 2023). Dalam perancangan Webtoon "Unur Batu", strategi publikasi diperlukan untuk menjangkau audiens target secara optimal melalui kanal-kanal digital yang relevan.

Gaya Desain

Gaya dalam desain grafis merujuk pada karakteristik visual khas yang mencerminkan pendekatan estetis tertentu pada suatu periode atau konteks budaya. Elemen seperti warna, tipografi, komposisi, dan penggunaan ruang negatif menjadi bagian penting dalam menentukan gaya visual (Susanto, 2020). Dalam

perancangan Webtoon ini digunakan dua pendekatan gaya, yaitu *Art Deco*, yang identik dengan bentuk geometris dan warna kontras khas era modern awal, serta *The Fused Metaphor*, yang menggabungkan simbol visual dengan narasi mendalam untuk memperkuat pesan cerita.

Komik

Komik adalah sekumpulan gambar yang berhubungan satu sama lain dan statis. Komik awalnya digunakan sebagai media hiburan, tetapi seiring berjalannya waktu, komik mulai mengandung elemen pembelajaran. Komik menjadi semakin digital dengan kemajuan teknologi, sehingga mereka dapat dibaca melalui ponsel pintar kapan pun dan di mana pun (Gunawan & Sujarwo, 2022).

Webcomic (Webtoon)

Webcomic atau *Webtoon* adalah komik digital yang diterbitkan melalui internet. *Webtoon* biasanya dibuat dalam format vertikal dan dibaca dengan cara di-scroll dari atas ke bawah. *Webtoon* menjadi bentuk seni digital yang berkembang pesat dengan banyak kelebihan yang membuatnya lebih mudah diakses, murah, dan beragam dibandingkan dengan komik cetak.

PEMBAHASAN

Analisis SWOT

Perancangan Webtoon "Unur Batu" memiliki sejumlah kekuatan yang menjadi nilai unggul utama. Webtoon ini dirancang dalam format digital, memungkinkan akses yang mudah dan fleksibel kapan saja dan di mana saja, sehingga dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Selain itu, Webtoon sebagai bentuk komik digital tidak memerlukan biaya cetak seperti halnya komik fisik, menjadikannya lebih efisien dalam distribusi. Webtoon juga umumnya ditampilkan dalam format komik berwarna, yang menambah daya tarik visual bagi pembaca.

Namun, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Format vertikal dari Webtoon berisiko menimbulkan distorsi visual, terutama jika dibaca melalui perangkat dengan ukuran layar yang berbeda-beda. Hal ini dapat mengganggu kenyamanan dan pengalaman membaca. Selain itu, masih minimnya data sejarah mengenai Kompleks Percandian Batujaya menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan cerita yang akurat dan kaya informasi.

Dari sisi peluang, Webtoon "Unur Batu" memiliki keunikan karena belum ada komik digital lain yang mengangkat tema Kompleks Percandian Batujaya. Hal ini

menjadi kesempatan untuk mengenalkan situs sejarah ini kepada masyarakat luas sekaligus meningkatkan minat mereka untuk mengunjungi langsung situs tersebut. Webtoon ini dapat menjadi media edukatif yang menyenangkan, terutama bagi generasi muda yang terbiasa dengan konten visual.

Adapun ancaman yang mungkin dihadapi adalah kemungkinan munculnya kontroversi jika terdapat penggambaran sejarah atau budaya yang tidak akurat, mengingat keterbatasan informasi tentang situs tersebut. Selain itu, tema sejarah pada Webtoon masih kurang populer dibandingkan dengan genre yang lebih umum diminati seperti romansa, drama, aksi, atau petualangan.

Konsep Media

Tujuan dalam perancangan *Webtoon* “Unur Batu” ini adalah sebagai sarana media pengenalan yang mendidik mengenai kompleks percandian di Batujaya, Karawang. Diharapkan dengan *Webtoon* ini dapat menarik minat pembaca untuk mempelajari dan mengunjungi kompleks percandian ini.

Webtoon Canvas merupakan sarana platform digital yang dirilis oleh Naver LINE untuk mengunggah dan membaca komik digital yang berupa komik web (*Webtoon*) yang dapat diakses secara bebas dan gratis. Dengan mengunggah *Webtoon* di platform ini dapat dengan mudah menjangkau pembaca secara lebih luas. Adapun strategi promosi lain yang penulis gunakan untuk menarik lebih banyak audiens yaitu pembuatan video teaser yang berupa video berformat vertikal (*video reels*). Media promosi lainnya yang penulis gunakan yaitu berupa media promosi cetak, digital, maupun media promosi yang berbentuk merchandise.

Pemilihan Media

Secara demografis, *Webtoon* ini ditujukan kepada audiens berjenis kelamin laki-laki dan perempuan berusia 12 tahun ke atas dengan pendidikan jenjang SMP, SMA, kuliah serta umum, yang dimana pada usia tersebut rata-rata sudah mempelajari tentang sejarah masuknya agama Hindu dan Buddha ke Indonesia pada jenjang pendidikan yang mereka tempuh. Sehingga dengan membaca *Webtoon* ini dapat dengan mudah mencerna nama-nama ataupun istilah-istilah yang berhubungan dengan sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kelas sosial audiens yaitu menengah ke bawah sampai atas.

Secara geografis, *Webtoon* ini menjangkau audiens di seluruh wilayah Indonesia dan tidak terbatas pada daerah atau provinsi tertentu karena *Webtoon* ini diunggah melalui platform yang dapat diakses di manapun hanya dengan

menggunakan jaringan internet yang baik. Sedangkan target audiens secara psikologis ialah masyarakat remaja hingga dewasa yang sudah mengenal teknologi dengan menggunakan smartphone dan gemar membaca komik.

Media utama dari proyek ini adalah Webtoon itu sendiri. Di samping itu, media promosi diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media Utama

Komik digital *Webtoon* merupakan media utama yang penulis gunakan dalam menyampaikan informasi. Dengan kemajuan teknologi, komik tidak hanya dibaca dalam format buku cetak saja, namun bisa dibaca dengan mudah melalui smartphone.

2. Media Above the Line (ATL)

Merupakan metode pemasaran yang menggunakan media massa untuk menjangkau target audiens yang lebih luas dan tidak spesifik, seperti melalui radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain.

3. Media Through the Line (TTL)

Merupakan metode pemasaran menggunakan pendekatan secara langsung dan bertarget tertentu untuk meningkatkan brand awareness pada audiens. Dengan menggunakan media ini diperlukan kreativitas yang dapat menarik rasa penasaran pada target audiens.

Program Media

Program media yang digunakan meliputi pembuatan video teaser berformat vertikal (reels) yang diedit menggunakan potongan panel dalam komik *Webtoon* lalu dianimasikan agar terlihat lebih menarik. Adapun media promosi yang dipakai yaitu poster dan juga beberapa merchandise seperti topi, kipas, stiker, tumbler, phonestrap dan lain-lain.

Konsep Kreatif

Keyword

Pemilihan keyword bertujuan untuk mempermudah penulis dalam mengidentifikasi data. Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan keyword: Candi, Batujaya, Karawang, *Webtoon*.

Strategi Kreatif

Warna

Dalam perancangan *Webtoon* ini penulis menggunakan teori warna tetradic, yaitu penggunaan dua warna komplementer yang dipadu secara bersamaan

sehingga menciptakan perpaduan warna yang kontras antara warna hangat dan dingin.

Tipografi

Penulis menggunakan jenis font komik yang bernama *Lafayette Comic Pro* dalam menuliskan dialog antar tokoh dan narasi. Adapun tipografi yang digunakan untuk memberikan efek suara yaitu dengan menggunakan font bernama *BadaBoom BB* dan *BD Cartoon Shout*.

Image

Dalam komik *Webtoon*, gambar adalah elemen paling utama yang berfungsi untuk menjelaskan secara visual tentang bentuk dan rupa dari percandian di Batujaya dan juga bagaimana cerita dalam komik itu berjalan.

Logo

Logo yang digunakan dalam perancangan *Webtoon* ini berjenis *logotype*. Logo ini menggunakan font bernama *Know Your Product* karena karakteristiknya mirip dengan tekstur batu bata yang cocok dengan tema *Webtoon* ini.



Program Kreatif

Proses Cetak

Proses cetak pada perancangan media promosi dilakukan dengan merancang identitas visual dalam *Webtoon* dengan menggunakan digital printing dalam percetakan yang lalu kemudian ditentukan kualitas bahan yang digunakan untuk dicetak dengan jumlah yang dibutuhkan.

Pra Produksi

Dalam merancang komik *Webtoon*, tahap pra-produksi meliputi pencarian ide, mengumpulkan data, brainstorming konsep, membuat storyline dan naskah, membuat desain karakter, dan penyusunan storyboard.

Desain Karater

1. Nur: Nur merupakan anak berumur 14 tahun yang ceria dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Nur digambarkan berambut seleher dan berponi pendek berwarna coklat, berpakaian kaos putih dengan garis oranye, serta celana denim pendek. Nur memakai jepitan berbentuk padi yang diambil dari motif Sagedeng batik Karawang.

Nama Nur diambil dari penggalan kata di judul cerita "Unur Batu", Nur sendiri memiliki arti nama "Cahaya".

2. Arif: Arif merupakan kakak kandung dari Nur. Ia berumur 19 tahun dan merupakan umur legal untuk memiliki SIM sehingga ia dapat mengantar Nur ke percandian Batujaya. Arif memiliki sifat yang tenang dan sayang kepada adiknya. Ia juga memiliki pengetahuan yang luas karena gemar membaca. Arif digambarkan mengenakan kemeja ungu dan celana bahan hitam serta sepatu cokelat. Di dalam kemejanya disisipkan batik Karawang bermotif Citarum.

3. Anak Kecil: Anak kecil ini tidak memiliki nama. Ia merupakan anak yang hidup di era kerajaan Tarumanegara di sekitar kompleks percandian Batujaya. Anak kecil misterius ini ramah dan senang kalau ada pengunjung yang mengunjungi candi itu. Anak kecil ini digambarkan mengenakan pakaian berwarna cokelat muda dan mengenakan bawahan kain batik Sukapura yang menurut sejarah kain itu sudah ada sejak zaman kerajaan Tarumanegara. Anak kecil ini mengenakan perhiasan yang berupa lempengan emas dan juga manik-manik yang di ambil dari referensi peninggalan sejarah yang ditemukan oleh para arkeolog.

4. Ayah: Ayah dari Nur dan Arif yang merupakan seorang arkeolog. Sang Ayah memiliki peran penting dalam menjelaskan informasi mengenai kompleks percandian Batujaya ini. Sang ayah digambarkan bertubuh besar, berjenggot tebal, mengenakan topi bucket dan mengenakan pakaian serba cokelat.



Gambar 3 Desain Karakter
(Aidha, 2024)

Produksi

Tahap Produksi dalam perancangan *Webtoon* meliputi pemberian warna dasar sesuai dengan konsep desain karakter, memberikan efek bayangan sesuai dengan arah cahaya, kemudian melakukan finishing pada karya.



Gambar 4. Tahap Produksi
(Aidha, 2024)

Pasca-Produksi

Tahap Pasca-produksi meliputi pengecekan gambar untuk memastikan bahwa hasil yang dikerjakan sudah sesuai, mengekspor karya untuk diunggah, serta merilis karya ke dalam platform *Webtoon Canvas*.

Media Utama

Webtoon

Webtoon berasal dari penggabungan dua kata “*web*” dan “*cartoon*”. Jadi, *Webtoon* merupakan kartun atau komik yang dapat dibaca atau diterbitkan secara online dalam sebuah website. *Webtoon* umumnya dibuat dengan *format* vertikal dan cara membacanya dengan menggulir layar ke bawah (*scroll*).



Gambar 5. *Webtoon* “Unur Batu”
(sumber: https://www.Webtoons.com/id/canvas/unur-batu/list?title_no=973136)

Logo

Logo dalam perancangan karya tugas akhir ini didesain dengan mengambil tema yang sesuai dengan cerita. Gaya huruf yang dipakai membentuk seperti tekstur batu bata karena bangunan candi yang ada di kawasan situs percandian Batujaya terbuat dari susunan batu bata. Pemilihan warna coklat kemerahan identik dengan warna dari batu bata yang ada pada candi. Logo dibuat melengkung ke atas menggambarkan sebuah gundukan atau bukit karena candi di daerah Batujaya

pada awalnya masih berupa gundukan tanah.

Media Promosi

Poster

Poster dicetak dengan ukuran A3 menggunakan bahan kertas Art Carton dengan ketebalan 260 gr.



Gambar 6. Poster Webtoon (Aidha, 2024)



Gambar 7. Poster Event launching (Aidha, 2024)

Brosur

Brosur dicetak menggunakan bahan Art Paper dengan ketebalan 150gr dengan ukuran A5.

Gambar 8. Brosur (Aidha, 2024)



Banner



Banner yang dibuat menggunakan tipe X-banner yang dikombinasikan dengan pop-up agar terlihat lebih menarik. X-banner berukuran 60 x 160 cm dan dicetak dengan menggunakan bahan Albatros dan dilaminasi doff. Lalu dipadukan dengan pop-up karakter dan logo agar memberikan kesan 3 dimensi

Gambar 9. Banner (Aidha, 2024)

Kartu Nama

Kartu nama dibuat dengan ukuran 9 x 5,5cm dan dicetak satu sisi menggunakan bahan kertas Art Carton dengan ketebalan 260gr.



Gambar 10. Kartu Nama (Aidha, 2024)

Frame Monitor



Penggunaan monitor berfungsi untuk penayangan video teaser *Webtoon* pada booth event launching. Oleh karena itu penulis membuat sebuah frame monitor agar terlihat lebih menarik. Frame monitor dicetak menggunakan kertas Art Carton 230gr.

Gambar 11. Frame Monitor (Aidha, 2024)

Merchandise

Phonestrapp

Phonestrapp adalah salah satu aksesoris untuk ponsel. Phonestrapp didesain dengan menggunakan gambar kepala karakter dalam *Webtoon* "Unur Batu" dicetak dengan bahan akrilik ketebalan 3 mm berukuran 4 cm.



Gambar 12 Phonestrap
(Aidha, 2024)

Kipas Tangan

Pembuatan kipas tangan untuk merchandise dimaksudkan agar dapat digunakan oleh audiens saat mengunjungi percandian di Batujaya karena kawasan percandian di sana yang masih sedikit pepohonan yang membuat hawa sekitar terasa panas.



Gambar 13 Kipas Tangan
(Aidha, 2024)

Popsocket



Gambar 14 Popsocket
(Aidha, 2024)

Popsocket adalah aksesoris ponsel yang berfungsi sebagai pegangan ponsel dan sandaran. Pembuatan popsocket sebagai merchandise dimaksudkan untuk menjaga ponsel agar tidak lepas dari genggamannya saat pergi memotret di kawasan percandian Batujaya.

Pin

Pin dicetak berukuran 5,8 cm dengan finishing laminasi glossy agar terlihat mengkilap.



Gambar 15 Pin
(Aidha, 2024)

Stiker



Gambar 16 Stiker
(Aidha, 2024)

Stiker dicetak dengan menggunakan bahan vinyl dengan laminasi glossy berukuran diameter 4 cm. Sticker akan dibagikan kepada pengunjung event launching secara gratis.

Tumbler

Tumbler merupakan wadah untuk minum yang berfungsi menjaga suhu minuman agar tahan lama. Pembuatan merchandise tumbler berguna bagi audiens yang ingin mengunjungi candi agar tidak kehausan.



Gambar 17 Tumbler
(Aidha, 2024)

Topi

Didesain dengan menggunakan logo “Unur Batu” yang kemudian diaplikasikan pada topi dengan cara dibordir. Topi berguna untuk audiens supaya tidak kepanasan saat mengunjungi percandian di Batujaya.



Gambar 18 Topi
(Aidha, 2024)

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan perancangan karya tugas akhir *Webtoon* “Unur Batu” ini dapat disimpulkan bahwa media komik digital *Webtoon* merupakan sarana edukasi yang mendidik, menarik, dan mudah diakses untuk memperkenalkan dan melestarikan kawasan percandian di Batujaya, Karawang. Agar karya yang dibuat dapat sampai kepada audiens maka penulis membuat sebuah video teaser yang berformat vertikal yang diunggah pada platform media sosial.

Untuk meningkatkan brand awareness kepada target audiens mengenai perancangan *Webtoon* ini diperlukan adanya sebuah event launching. Dalam event launching ini terdapat berbagai media promosi yang dipasang seperti banner, poster, brosur, dan kartu nama yang dapat di ambil secara gratis. Adapun beberapa merchandise yang dipamerkan dalam event launching ini di antaranya adalah kipas

tangan, phonestrap, popsocket, tumbler, pin, topi, dan stiker.

DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto, Adi, Widya, Leonardo, dan Darmawan, James. 2021. "Teori, Wawasan, & Implementasi Desain Komunikasi Visual" Surabaya: Adi Kusrianto Literary Agent
- Suherman. 2021. "Monograf: Pesan Kearifan Lokal dari Kompleks Percandian Batujaya, Karawang". Solok: Penerbit Insan Cendekia Mandiri
- Mukarom, Zaenal. 2020. "Teori-teori Komunikasi" Bandung: Jurusan Manajemen Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Kartikasari, Elvira, Anisa Dianti. 2021. "STRATEGI PUBLIKASI UNIT PENGELOLAAN INFORMASI MAJAPAHIT DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI DI MASA PANDEMI COVID-19" Bandung: Universitas Telkom.
- Gunawan, Pramudya, Sujarwo. 2022. "PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA" Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kurnia, Firdilla. 2023. "Strategi Adalah: Pengertian, Tujuan, Jenis, Tingkatan, dan Contohnya" <https://dailysocial.id/post/strategi-adalah-pengertian-tujuan-jenis-tingkatan-dan-contohnya> diakses pada 25 Juli 2024.