



Workshop Duta Pustaka SMAN 1 SLEMAN

Rokhmatulloh B. Firmansyah¹, Robert Marco²

^{1,2} Universitas AMIKOM Yogyakarta

Keywords:

Art
Comic
Digital
Training

Article history:

Received
23 September 2024
Revised
07 October 2024
Accepted
23 October 2024
Published
11 November 2024

Kata Kunci:

Seni
Komik
Digital
Pelatihan

ABSTRACT

Each year, SLEMAN High always competing in Digital Comic competition held by DIKPORA. They faces the challenge to find the prodigy student that will join the competition. In this case. Public Highschool 1 of Sleman held a workshop program called Duta Wacana, and invited the writer to be a speaker and a trainer. This program was held at October 5th 2023. This collaboration is not only the application of Tri Dharma, but also to gain knowledge and affection from the students about digital comic. They hope that from this workshop, they can find the promising students to be competing at the next Digital Comic Competition.

ABSTRAK

SMAN 1 Sleman tiap tahunnya mengikuti lomba komik digital yang diadakan oleh DIKPORA. Tantangan yang mereka hadapi adalah bagaimana cara menemukan bibit unggul dari sekian banyak siswa-siswi SMA yang nantinya akan diikutsertakan kedalam lomba tersebut. Dalam hal ini, SMAN 1 Sleman, mengadakan program workshop Duta Pustaka, serta mengundang penulis sebagai narasumber dan pelatih, yang diadakan pada tanggal 5 Oktober 2023. Kolaborasi ini selain merupakan penerapan Tri Dharma, juga bertujuan untuk menambah wawasan dan minat siswa terhadap komik digital. Nantinya diharapkan dari workshop yang telah diadakan, dapat diambil siswa-siswi yang berpotensi untuk diikuti dalam lomba komik digital di tahun selanjutnya.

*Corresponding author: rokhmatullah@amikom.ac.id

Peer review under responsibility of Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat Univ. Amikom Yogyakarta.
© 2024 Hosting by Universitas Amikom Yogyakarta. All rights reserved.
<http://dx.doi.org/10.24076/swagati.2024v2i3.1700>

1. Pendahuluan

Bentuk nyata pengabdian kepada masyarakat sebagai salah satu unsure penting Tridharma Perguruan Tinggi adalah dengan memberikan kontribusi terhadap kebutuhan masyarakat. Hal ini dapat dilakukan dengan membantu mitra dalam mencari solusi dan mengatasi tantangan yang dihadapi.

Saat ini, salah satu kendala yang cukup signifikan adalah sulitnya mengidentifikasi narasumber yang kompeten di bidang tertentu. SMA Negeri 1 Sleman, khususnya untuk siswa kelas 1 dan 2, menghadapi tantangan tersebut dalam menyelenggarakan Lokakarya Duta Perpustakaan. Lokakarya yang bertema "Membangun Literasi Melalui Kreativitas" ini membutuhkan tenaga ahli yang terampil dalam pembuatan komik manual dan digital untuk mengajar dan membimbing siswa dalam memproduksi komik untuk perpustakaan sekolah.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, penyelenggara telah meminta bantuan dosen Universitas Amikom Yogyakarta untuk menjadi narasumber pada lokakarya yang dijadwalkan pada tanggal 5 Oktober 2023. Kolaborasi ini bertujuan untuk memberikan keterampilan dan pendampingan yang diperlukan bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan literasi mereka melalui pembuatan komik baik secara manual maupun digital. Selain itu, kolaborasi ini juga bertujuan untuk menemukan bibit unggul dalam bidang komik yang nantinya akan diikutsertakan dalam lomba komik digital tingkat Nasional oleh DIKPORA.

Komik sendiri adalah media yang digunakan untuk mengeskpresikan ide melalui gambar^[1], Namun tak hanya gambar, kadang kala komik juga ditambah unsur seperti balon kata, dan Sound Effect. Pada saat ini, terdapat banyak variasi dari komik itu sendiri, hampir tiap negara memiliki komik khas masing-masing. Selain penamaan komik yang berbeda di tiap negara, masing-masing jenis komik ini juga memiliki ciri khas, kelebihan, serta kekurangannya.

Jenis-jenis dari komik antara lain adalah Manga, yaitu komik yang diproduksi oleh industry komik di Jepang^[5], dan pada umumnya dibaca dari kanan ke kiri, Manhwa, yang merupakan versi korea dari Manga, dengan cara baca sama seperti komik amerika, yaitu dari kiri ke kanan^[6], dan Manhua, Komik Cina yang lebih didominasi oleh lukisan daripada bentuk komik hitam putih seperti Manga dan Manhwa^[7]. Sedangkan dalam bentuk medianya, komik bisa dijadikan menjadi Komik Strip, yaitu runtutan gambar yang disajikan dalam sebuah kotak dan diberi balon kata, biasanya dibaca dari kiri ke kanan. Atas ke bawah^[8], dan Webtoon yang merupakan media komik online berbentuk vertical yang dibaca dari atas ke bawah^[9], yang saat ini membuat bermunculan banyak sekali komikus dunia yang beralih dari format komik strip menjadi format webtoon^[10].

Sayangnya dalam lomba yang diadakan oleh DIKPORA^[4], tidak diberikan kriteria khusus jenis komik apa yang dilombakan, sehingga membuat peserta serta penilai mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan penilaian.

Pada tahun 2023, dalam lomba komik digital yang diadakan oleh DIKPORA, salah satu siswi SMAN 1 Sleman, yang bernama Cahya berhasil lolos dari tahap Region DIY. Cahya kemudian dibimbing oleh Penulis, yang berhasil membawa Cahya lolos ke tingkat Nasional. Di tingkat nasional ini, Cahya dikarantina di Jakarta, dan diharuskan membuat sebuah komik dalam kurun waktu 4 hari.

Selepas perlombaan yang diadakan pada tahun 2023, SMAN 1 Sleman kembali berencana untuk mencari bibit

unggul yang diharapkan bisa menjadi Cahya berikutnya dan membawa nama SMAN 1 Sleman ke tingkat Nasional. Dalam pencarian ini, SMAN 1 Sleman menggelar sebuah workshop yang diadakan oleh bagian perpustakaan. Kegiatan akan dilakukan selama 2 hari, yang terbagi menjadi Jurnalistik di hari pertama, dan Komik di hari kedua.

Dalam acara pada hari kedua, SMAN 1 Sleman kembali mempercayakan penulis yang telah membimbing Cahya hingga ke tingkat Nasional, sebagai narasumber dan pelatih dalam workshop yang diadakan. Dengan tujuan mencari bibit unggul untuk diikutsertakan pada lomba di tahun 2024.

2. Metode

Pelaksanaan Workshop Duta Pustaka mengikuti pendekatan terstruktur untuk memastikan eberhasilannya. Workshop dijadwalkan pada hari Kamis, 5 Oktober 2023, di SMA Negeri 1 Sleman. Peserta yang terdiri dari siswa kelas 1 dan 2 akan mendapatkan pelatihan teori dan praktik pembuatan komik selama satu hari. Metodologi yang digunakan meliputi beberapa langkah utama:

1. **Penyelenggaraan Workshop:** Workshop akan dipandu oleh dosen dari Universitas Amikom Yogyakarta yang merupakan pakar dalam pembuatan komik manual dan digital. Peserta akan diberikan materi yang lengkap dan sesi praktik langsung untuk mengembangkan keterampilan dalam membuat komik.
2. **Sesi Materi dan Praktik:** Peserta akan menghabiskan hari dengan mengikuti kegiatan instruksional dan praktik. Mereka akan diajarkan dasar-dasar pembuatan komik, termasuk penceritaan, teknik menggambar, dan produksi komik manual.
3. **Penyerahan dan Evaluasi:** Setelah menyelesaikan proyek komik, siswa akan menyerahkan karya mereka kepada narasumber untuk dievaluasi. Narasumber akan menilai komik berdasarkan kreativitas, teknik, dan kepatuhan terhadap tema workshop tentang membangun literasi melalui kreativitas.
4. **Seleksi untuk Pameran dan Kompetisi:** Narasumber akan memilih komik-komik terbaik untuk dipajang di perpustakaan sekolah. Selain itu, mereka akan mengidentifikasi siswa-siswa dengan bakat untuk berpartisipasi dalam kompetisi komik digital di tingkat regional (DIY).
5. **Dokumentasi dan Tindak Lanjut:** Komik-komik terpilih akan didokumentasikan dan dipersiapkan untuk dipamerkan. Penyelenggara lokakarya juga akan menindaklanjuti bakat-bakat yang teridentifikasi untuk mendukung persiapan mereka dalam kompetisi mendatang.

Metodologi ini memastikan pengalaman belajar yang komprehensif bagi para siswa sekaligus memupuk bakat-bakat kreatif mereka dan meningkatkan literasi mereka melalui seni pembuatan komik.

3. Hasil dan Pembahasan

Acara Workshop dibuka dengan sambutan oleh kepala sekolah SMAN 1 Sleman. Acara yang dihadiri oleh

narasumber, adalah acara pada hari kedua, dari dua hari rangkaian acara. Acara pada hari pertama berfokus pada jurnalistik, sedangkan pada hari kedua berfokus pada komik.



Gambar 1. Pemaparan Materi

Setelah pembukaan, waktu diberikan kepada narasumber untuk kemudian memulai workshop dengan pemaparan materi mengenai komik, seperti pada gambar diatas. Pemaparan ini berfokus pada jenis-jenis komik yang ada di dunia, Ciri khas, kelebihan, dan kekurangan tiap-tiap jenis komik, serta jenis komik manakah yang paling efektif dan efisien ketika diaplikasikan pada lomba komik digital yang nantinya akan diadakan oleh DIKPORA.

Jenis-jenis komik yang dipaparkan oleh narasumber antara lain adalah:

1. Komik

Komik dalam hal ini adalah karya komik yang dibuat oleh Amerika dan Eropa. Contoh dari komik adalah Superman, Batman, Avengers, Lucky Luke, dst. Ciri khas dari komik sendiri, mereka memiliki standart ukuran yaitu A5, dengan halaman minimal berjumlah 24 full color.

Hal yang menarik dari Komik adalah dalam 1 cerita komik, umumnya dibagi menjadi 6 jilid. 1 jilid komik terbit satu bulan sekali, sehingga untuk menyelesaikan 1 cerita komik, dibutuhkan waktu kurang lebih 6 bulan atau setengah tahun. Selain itu, Komik dengan judul yang sama, umumnya ditulis oleh penulis yang berbeda. Kita ambil contoh Batman. Batman volume 1 ditulis oleh Tom King, yang terdiri dari 86 jilid. Begitu Tom King selesai dengan ceritanya, Komik Batman tetap berlanjut, tetapi kali ini ditulis oleh Josh Wiliamson. Komik Batman yang ditulis oleh Josh Wiliamson tidak melanjutkan cerita yang sudah diselesaikan oleh Tom King, melainkan membuat cerita baru. Dalam hal ini, Komik Batman yang ditulis oleh Josh Wiliamson, diberi judul Batman Volume 2. Nantinya jika Josh Wiliamson selesai, maka komik Batman akan berlanjut ke volume 3 dengan penulis yang berbeda, dst [2].

Dalam industry percetakan, 1 komik dengan judul yang sama umumnya dicetak dalam 3 kategori besar. Kategori pertama adalah Issue, atau jilid. Dimana seperti standart komik, 1 issue terdiri dari 1/6 cerita dan memiliki 24 halaman full color. Kategori kedua adalah TPB atau Trade Paperback. TPB adalah Kumpulan dari 6 Issue Komik yang memuat 1 cerita utuh. TPB dicetak setelah 6 issue komik terbit. Selain memiliki 6 Issue, TPB juga menambahkan storyboard, naskah, dan komentar dari penulis komik tersebut. Kategori ke 3 adalah Volume. Seperti yang sudah dijelaskan diatas, 1 Volume Komik adalah komik yang ditulis oleh 1 penulis. Hal ini membuat 1 Volume Komik hanya dicetak ketika penulis tersebut sudah menyelesaikan komiknya. Contoh yang baru saja dirilis adalah X-Men Kraokan Era oleh Marvel. 1 Volume Komik memiliki semua konten dari TBP dan Issue.

Informasi tambahan, selain ciri khas diatas, Cara membaca komik adalah dari kiri ke kanan. Hal ini perlu ditegaskan, karena pada saat ini khususnya di Indonesia, Komik sudah sangat jarang terlihat. Umumnya kita lebih sering melihat jenis yang lain, seperti yang akan dijelaskan dibawah, dimana cara membacanya adalah dari kanan ke kiri.

Dalam lomba komik digital tahun 2023, dari sekian peserta yang mengikuti lomba, hanya 3 yang menggunakan format komik, Sedangkan peserta lainnya menggunakan 3 jenis lain seperti yang diuraikan dibawah.

2. Manhwa

Manhwa adalah Komik dari Korea. Ciri khas Manhwa yang membuatnya berbeda dengan komik, maupun dengan jenis lain yang juga beredar di asia terletak pada format panel dan penggambarannya.

Format panel Manhwa terhitung unik, karena tidak seperti komik yang memiliki ukuran standart A5 sebagai media cetak, Manhwa hanya dikhususkan sebagai media Digital yang format ukurannya menyesuaikan layar smartphone. Hal ini dikarenakan konsumen Manhwa sendiri adalah anak muda korea yang rata-rata menghabiskan waktu mereka dengan gadget [3]. Dikarenakan format halaman yang berbeda, maka panel dari Manhwa cenderung ke-arah bawah. Cara membacanya pun juga unik, karena tidak dari kanan ke kiri, melainkan dari atas ke bawah.

Berbeda dengan Komik yang ditulis oleh lebih dari 1 penulis, rata-rata jenis komik di asia ditulis hanya oleh 1 orang penulis saja, jika penulis ini sudah selesai dengan ceritanya, maka cerita tersebut tidak akan dilanjutkan oleh penulis yang lain. Hal ini juga terjadi pada Manhwa. Oleh karena itu, umumnya jenis komik dari asia memiliki jumlah jilid yang sangat banyak hingga mencapai ratusan.

Pada perlombaan komik digital 2023, mayoritas peserta menggunakan format Manhwa ini sebagai media komik mereka. Hal ini dikarenakan peserta rata-rata mengkonsumsi Webtoon sebagai bacaan mereka, sedangkan webtoon sendiri adalah media komik dengan format Manhwa.

Selain yang disebutkan diatas, Manhwa juga memiliki satu ciri khas lain yang terdapat pada jarak antar panelnya. Dalam dunia komik, jarak panel memiliki standart 3cm ke kanan, dan 5cm kebawah. Namun standart ini tidak teraplikasikan pada Manhwa, dimana pada panel Manhwa, bisa saja kita mendapati jarak yang cukup jauh, hingga memakan setengah halaman. Hal ini biasanya dilakukan untuk adegan-adegan yang memerlukan Jump scare. Dikarenakan cara membaca Manhwa adalah dengan scroll kebawah, maka ketika akan muncul jumpscare, umumnya penulis Manhwa akan memberikan jarak yang cukup jauh pada panelnya sehingga pembaca baru dapat melihat gambar selanjutnya ketika scroll sudah memasuki halaman berikutnya.

3. Manhua

Dari Manhwa kita beralih ke Manhua, Manhua adalah komik yang dibuat di China. Untuk format ukuran, Manhua tidak menggunakan ukuran Smartphone, walaupun pada saat ini ada beberapa Manhua yang juga mengikuti format Manhwa. Namun pada dasarnya ukuran kertas Manhua adalah A4 Full color.

Keunikan Manhua adalah pada gambarnya yang berupa lukisan. Berbeda dengan komik yang bergambar kartun, dan Manhua yang seperti ilustrasi.

Manhua pernah populer di Indonesia pada era 90 an dan awal 2000an. Manhua yang terkenal di Indonesia pada saat itu adalah Manhua dari Tony Wong yang berjudul Long Hu Men atau Dragon Tiger Gate.

Saat ini Manhua mulai bergeser ke format Manhwa, dikarenakan mayoritas pembaca Manhua juga merupakan anak muda yang menggunakan smartphone sebagai gadget utama mereka.

4. Manga

Jenis terakhir dari komik adalah Manga, yang dibuat di Jepang. Berbeda dengan Manhwa ataupun Manhua, Manga memiliki standart ukuran A5, dengan jumlah halaman minimal 100 halaman hitam putih. Hal ini mungkin mengingatkan kita dengan Komik, yang memiliki format serupa, namun hanya berbeda pada pewarnaannya saja.

Keunikan Manga adalah dia terbit 1 minggu sekali pada majalah kompilasi. Setelah terkumpul 10 minggu, maka Manga akan diterbitkan lagi dalam format Tankoubon, yaitu kumpulan 10 jilid yang biasa kita temui di Toko Buku.

Panel pada manga juga memiliki standart yang sama dengan Komik. Dimana jarak antar panel kiri kanan adalah 3cm dan panel atas bawah adalah 5cm. Hanya saja, berbeda dengan komik yang dibaca dari kiri ke kanan, Manga dibaca dari kanan ke kiri.

Terlepas dari seringnya kita mengonsumsi manga, pada perlombaan tahun 2023, tidak ada peserta yang menggunakan format ini pada karya mereka.

Dari keempat jenis komik diatas, narasumber kemudian menyarankan, untuk perlombaan pada tahun 2024, sebaiknya peserta dari SMAN 1 Sleman menggunakan format Manhwa.

Dalam sesi ini, siswa-siswi SMAN 1 Sleman yang didominasi oleh kelas 1 dan 2, diberikan kesempatan untuk berdiskusi dengan narasumber untuk mengetahui seberapa besar minat dan pengetahuan mereka terhadap komik.

Dari sesi tanya jawab, Mayoritas siswa dan siswi SMAN 1 Sleman masih awam terhadap Komik. Mereka lebih mengenal Manga dan Manhwa sebagai bacaan mereka sehari-hari.

Selain itu, kesulitan umum yang dialami oleh siswa dan siswi tersebut adalah pada hal pembuatan cerita, pencarian ide, dan bagaimana mengatur waktu mereka agar mereka dapat menyelesaikan karya mereka tepat pada waktunya. Hal ini wajar, dikarenakan pada perlombaan sebelumnya, salah satu kakak kelas mereka bernama Cahya yang lolos hingga tingkat nasional juga mengalami kendala pada manajemen waktu. Untuk itu, narasumber menyarankan fokus pembuatan komik sebaiknya berada pada halaman-halaman yang krusial, sehingga nantinya visual komik dapat dimaksimalkan di halaman-halaman tersebut dan bisa menutupi kekurangan halaman yang lain.

Kesulitan umum lain yang dialami oleh siswa dan siswi SMAN 1 Sleman adalah pada gaya gambar mereka. Mereka rata-rata masih belum menemukan gaya gambar apa yang sesuai dengan karya mereka. Dalam hal ini, kembali berkaca pada Cahya, gaya gambar yang digunakan sebenarnya fleksibel dan tidak harus terpaku pada gaya gambar asia. Namun sepertinya wawasan ini harus terlebih dahulu ditanamkan pada siswa-siswi tersebut.



Gambar 2. Pembuatan Komik

Acara kemudian dilanjutkan dengan pembuatan komik oleh para siswa. Dalam acara ini, para siswa dan siswi difasilitasi beberapa lembar kertas berukuran A4, dan alat menggambar.

Siswa diberikan waktu dari jam 11 siang hingga jam 2 siang untuk membuat komik, Narasumber bertugas mengawasi dan membantu siswa-siswi yang ingin berkonsultasi mengenai komik yang mereka buat.

Dalam kurun waktu 3 jam tersebut, siswa-siswi juga diberi kesempatan untuk bertanya kepada narasumber dan berdiskusi mengenai komik yang sedang mereka kerjakan. Diskusi ini tidak hanya terbatas dari pembuatan visual komik saja, melainkan juga dalam hal cerita, angle kamera, bentuk panel dan hal-hal yang berpengaruh pada pembuatan sebuah komik.

Pengamatan yang dilakukan oleh Narasumber, menggaris bawahi beberapa poin yang merupakan kendala bagi siswa dan siswi SMAN 1 Sleman dalam membuat komik. Kendala tersebut antara lain:

1. Ide Cerita
Mayoritas siswa dan siswi SMAN 1 Sleman masih bingung dalam menentukan cerita apa yang akan mereka sampaikan ke komik mereka. Kebingungan mereka pada umumnya dikarenakan kurangnya referensi atau komik yang mereka baca. Selain itu, mereka juga masih malu dalam menceritakan pengalaman ataupun mimpi yang mereka miliki.
2. Gaya Gambar
Siswa-siswi SMAN 1 Sleman rata rata memiliki gaya gambar khas Jepang. Hal ini bukannya mempermudah mereka dalam membuat komik, tapi justru mempersulit mereka, dikarenakan dengan style Jepang yang mereka gunakan, mereka merasa dipaksa untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan standart Manga yang selalu mereka baca.
3. Pemilihan Panel
Pemilihan panel juga menjadi kendala yang dialami oleh siswa dan siswi SMAN 1 Sleman. Hal ini selain dari kesulitan yang mereka alami dalam memilih ukuran panel, mereka juga kesulitan dalam menerapkan panel komik dari kiri ke kanan. Kesulitan dalam memilih ukuran panel bisa diatasi dengan cara memilih adegan penting dalam cerita mereka, yang kemudian akan diberikan porsi panel paling besar. Umumnya panel ini terletak di tiga area komik, yaitu di awal, tengah, dan akhir komik. Sedangkan kesulitan dalam penerapan panel komik dari kiri ke kanan agak susah untuk diatasi, dikarenakan perbedaan cara baca literasi mereka. Di satu sisi, mereka membaca cerpen dari kiri ke kanan, tetapi di sisi lain, mereka membaca Manga dari kanan ke kiri. Dalam hal ini mereka seolah berusaha menggabungkan cerpen mereka kedalam format komik. Solusi akhirnya didapatkan dengan cara penempatan panel tidak dari kanan ke kiri ataupun kiri ke kanan, melainkan dari atas ke bawah.
4. Pemilihan Angle Kamera

Kesulitan berikutnya adalah pada pemilihan angle kamera. Rata-rata siswa dan siswi SMAN 1 Sleman masih menggunakan angle kamera Fix, yaitu dari depan, belakang, atau samping 90 derajat. Hal ini membuat visual dari komik mereka terlihat kaku. Untuk itu, diperlukan pembelajaran terlebih dahulu mengenai konsep angle kamera yang dinamis, sehingga nantinya karya mereka akan lebih baik dan tidak terkesan monotone.

5. Manajemen Waktu

Kesulitan terakhir yang hampir semua siswa dan siswi SMAN 1 Sleman alami, yaitu manajemen waktu. Dari slot waktu yang sudah diberikan, hanya sekitar 60% dari siswa maupun siswi yang berhasil menyelesaikan karya mereka. Sisanya memerlukan waktu tambahan yang berkisar antara 30 hingga 45 menit sebelum akhirnya mereka mampu menyelesaikan karya mereka juga.

Setelah ditanya alasan kenapa mereka tidak bisa selesai tepat waktu, rata-rata mereka menjawab bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memvisualkan cerita mereka di media gambar. Hal ini membuat mereka menghabiskan banyak waktu hanya untuk memikirkan visualisasi dari 1 gambar saja, sedangkan jumlah gambar yang harus mereka selesaikan masih banyak. Narasumber juga teringat pada Cahya yang sampai hari terakhir pun masih kesulitan menyelesaikan komiknya, dikarenakan selama sehari-hari Cahya hanya berfokus pada 1 halaman komik saja.

Setelah semua komik terselesaikan, komik-komik tersebut diserahkan kepada narasumber, yang akan memilih komik-komik yang layak untuk ditampilkan dan dipamerkan di perpustakaan sekolah. Selama Narasumber menyeleksi komik-komik karya siswa, para siswa dan siswi dipersilahkan untuk makan siang dan melaksanakan ibadah Sholat.

Pada jam 3 sore, dilakukan acara penutup dengan mengumumkan karya-karya mana saja yang nantinya akan ditampilkan oleh Perpustakaan. Selain itu, Narasumber juga me-review tiap-tiap komik, dan memberikan catatan bagi siswa dan siswi agar kedepannya mereka bisa meningkatkan kualitas mereka dalam membuat karya komik, baik manual maupun digital.

4. Kesimpulan

Dari proses yang telah dilakukan, dipilihlah 20 komik karya siswa-siswi kelas 1 dan 2, yang kemudian diserahkan kepada kepala Perpustakaan SMAN 1 Sleman. Komik-komik ini

nantinya akan digabung menjadi 1 komik kompilasi yang kemudian akan dipamerkan di perpustakaan sekolah.

Terdapat masukan dan saran dari siswa dan siswi terkait dengan penambahan informasi dan ilmu yang mereka dapatkan mengenai dunia komik terutama komik digital. Dan mereka juga berharap nantinya workshop seperti ini bisa diadakan secara rutin pada setiap tahunnya.

Selain itu, dari 20 komik yang terpilih, didapatkan pula 1 komik buatan siswi SMAN 1 Sleman bernama Maria yang berpotensi untuk diikutsertakan pada lomba Komik Digital pada tahun depan.

Acknowledgements

Ucapan terimakasih dan apresiasi diberikan kepada SMAN 1 Sleman selaku penyelenggara acara, atas kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis dalam menjadi narasumber dan pelatih pembuatan komik.

Referensi

- [1] Mila Bongco, *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*, Routledge, 2015 (first published in 2000)
- [2] <https://www.dcuinfinite.com>
- [3] Jang Wonho, Song Jung Eun, (2017) *Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Globalization*. *Research Gate*
- [4] dikpora.jogjapro.go.id
- [5] <https://www.merriam-webster.com/dictionary/manga>
- [6] McKinney, DW, (2020) *Riding the Wave: The Steady Rise of Korean Manhwa*. *CBR.com*
- [7] Petersen, Robert S. (2011). *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narrative*. *ABC-CLIO*
- [8] Eisner, Will (2008). *Comics and Sequential Art*. *W. W. Norton & Company*.
- [9] Harper, David (2020). *The Rise of Webtoon*. *SKTCHD.com*
- [10] Hong Nan Ji, Lee Jong Beom. (2022). *Webtoon School*. *POPPYPUB*.