

---

## PERANCANGAN VISUAL NOVEL “DIANA”

I Ketut Vidvananda Dharmawisesa<sup>1</sup>, Mohammad Nuh<sup>2</sup>, Dewi Rahmawaty<sup>3</sup>  
[vidvan.03@gmail.com](mailto:vidvan.03@gmail.com), [mohamadnuh67@gmail.com](mailto:mohamadnuh67@gmail.com), [dewi.stdi@interstudi.edu](mailto:dewi.stdi@interstudi.edu)

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Desain Interstudi (STDI)  
. Wijaya II No.62 RT 5/RW 1 Melawai, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan

---

**Abstract :** *Gen Z have a loss of interest in reading. Especially, most people in Indonesia which have low interest in reading books. These things isn't following with the use advantage technology facilities that can increase the interest to reading. In era of globalization, it challenges us to develop creative solution to increase the interest. Based on research by IDN Research Institute, Gen Z in Indonesia used to read news from internet and social media. Most of them take physical book than e-book to read. The main interest from a book is the appearance of the book. Basically, humans learn faster from visual than the text. Because of that, the visual is more important to advertise a product. Jizela Delero is a writer that already publish a few book. At this moment, she want to publish her story “Diana” into the book. To Succes the release, the book need visual identity that fit it with the story. The main media include cover, the illustration, bookmark. Because visual is the main interest, add the illustration to support the story. In the end, the final form become graphic novel. Besides that, there is a several support media include social media, poster, and merchandise such as pins, sticker, t-shirt, totebag, fan, and mug. The support media is needed for the book promotions.*

*Keyword : Creative, Book, Visual, Gen Z, Interest*

**Abstrak :** Anak – anak Gen Z mengalami penurunan dalam minat baca. Terutama Indonesia yang menjadi negara yang memiliki minat baca yang rendah. Hal ini tidak sejalan dengan pemanfaatan sarana teknologi yang seharusnya bisa menumbuhkan minat baca. Tentu di era globalisasi ini menjadi tantangan untuk mengembangkan strategi dan pendekatan kreatif untuk menghidupkan minat baca. Berdasarkan data IDN Research Institute, Gen Z di Indonesia cenderung membaca portal berita *online* dan social media. Sedangkan sebagian dari mereka lebih banyak yang membaca buku fisik dibandingkan dengan *ebook*. Daya tarik utama dari sebuah buku adalah penampilan dari bukunya itu sendiri selain ceritanya. Pada dasarnya manusia lebih cepat menangkap informasi dari sebuah gambar ketimbang dari sebuah tulisan. Oleh karena itu visual memiliki peran penting ketika kita ingin memasarkan sebuah produk. Jizela Delero merupakan seorang penulis yang sudah menerbitkan beberapa buku. Saat ini ia ingin menerbitkan ceritanya yang berjudul Diana. Untuk menyukseskan perilisannya, dibutuhkan identitas visual yang tepat untuk bukunya nanti. Media Utamanya terdiri dari cover buku, ilustrasi buku, dan pembatas buku. karena visual menjadi daya tarik, ditambahkan ilustrasi untuk mendukung cerita yang disajikan. Sehingga hasil akhirnya menjadi bentuk buku novel grafis. Selain itu, ada media pendukung media sosial, poster, Dan berbagai *merchandise* seperti pin, *Sticker*, kaos, *totebag*, kipas, dan *Mug*. Media pendukung diperlukan untuk promosi bukunya nanti.

*Kata kunci : Kreatif, Buku, Visual, Gen Z, Minat Baca*

## PENDAHULUAN

Generasi Z merupakan generasi yang hidup di era globalisasi. Dimana segala sesuatu bentuk informasi dapat dengan mudah diperoleh melalui internet. Selain informasi, mereka juga dengan mudah mengakses berbagai hiburan. Namun karena mudahnya akses tersebut, anak-anak Gen Z mengalami penurunan dalam minat membaca buku. salah satu negara yang memiliki minat baca rendah adalah Indonesia. Hal ini disimpulkan dari hasil riset dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 yaitu "Most Littered Nation In the World" menyatakan bahwa dari 61 negara, Indonesia menduduki peringkat 60 soal minat baca. (Devega, 2017). Tetapi digital marketing Emarketer memperkirakan jumlah pengguna aktif smartphone di Indonesia lebih dari 100 juta orang pada 2018. Tentu hal ini saling berbanding terbalik. Dengan jumlah sebesar itu, setelah Cina, India, dan Amerika Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia (Rahmayeni, 2015). Hal ini terjadi karena pemanfaatan sarana yang kurang tepat oleh Gen Z. Padahal dengan fakta yang diatas seharusnya penggunaan smartphone bisa menjadi peluang menumbuhkan minat baca.

Menurut IDN Research Institute 2024, Gen Z di Indonesia cenderung memilih portal berita *online* dan media sosial. Sedangkan sebagian dari mereka lebih banyak yang membaca buku fisik dibandingkan dengan *ebook*. Sebagian kecilnya seperti *audiobook*, koran, dan majalah. Menurut seorang pegiat literasi di Sulawesi Tengah, Ama Gaspar, kebiasaan Gen Z dalam minat baca sangatlah kecil. Mereka lebih minat baca seperti *manga* dan tulisan di Wattpad.

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan bisa memberikan manfaat bagi Gen Z. Tetapi hal ini menjadi tantangan untuk menumbuhkan minat baca di tengah derasnya informasi yang mudah diakses. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan strategi dan pendekatan kreatif yang menghidupkan minat baca di era Gen Z.

Disamping itu, di era dimana semua akses informasi menjadi sangat mudah. *anime* menjadi budaya populer di Indonesia. Bahkan kepopuleran *anime* berdampak pada meningkatnya orang yang ingin belajar bahasa Jepang menurut Prista Ardi Nugroho pada jurnal Pendidikan Sosiologi. Indonesia menjadi nomor 2 terbanyak di seluruh dunia menurut survei dari Japan Foundation terhadap jumlah pelajar yang ingin belajar Jepang karena dipengaruhi *anime*. Penyajian visual yang menarik dan cerita berkualitas menjadi alasan utama anime sangat digemari menurut jurnal ayumi.

Di kehidupan sehari-hari, kita terbiasa untuk melihat sesuatu yang menarik secara visual. Misalnya ketika kita ingin membaca sebuah buku, tentu yang kita lihat pertama kali adalah *cover* bukunya. Hal itu terjadi karena manusia lebih cepat menangkap informasi dari sebuah gambar ketimbang dari teks. Oleh karena itu, visual merupakan bagian penting ketika kita ingin memasarkan suatu produk. Misalnya ada buku yang bertemakan comedy maka visualnya harus berhubungan dengan hal yang lucu, lalu buku yang bertemakan romansa maka visualnya harus dapat menyajikan kisah romantis yang diceritakan dalam buku tersebut, begitu pun buku yang bertemakan horor, maka harus dapat menyajikan sebuah kengerian, misteri, dan teror yang dapat menunjang suasana yang mencekam dalam buku tersebut.

Di Indonesia sendiri konten yang bertemakan horor sangat disenangi masyarakat Indonesia. Dikarenakan hal yang berhubungan dengan dunia supranatural, tahayul, dan cerita-cerita hantu sudah menjadi bagian dari masyarakat Indonesia itu sendiri. Menurut psikolog Klinis Veronica Adesla dalam wawancara Kompas pada tahun 2021 menjelaskan bahwa orang cenderung menyukai konten horor karena ada sensasi penasaran dan ingin tahu kelanjutannya.

Konten horor bahkan seringkali dijadikan sebagai materi sebuah buku horor. Buku horor yang digemari masyarakat yang menikmati konten horor cenderung memiliki cerita yang berbau mistis dan biasanya berkaitan dengan perdukunan. Terkadang, cerita yang hadir dimasyarakat pun juga diangkat oleh penulis buku. Oleh karena itu, visual dari sebuah cerita atau film maupun dari novel harus dapat

menyajikan kesan yang mencekam, teror, bumbu-bumbu mistis yang dekat dengan para penikmat genre horor di Indonesia. Salah satunya adalah seorang penulis yang bernama Jizela Delero.

Jizela Delero merupakan seorang penulis yang sudah menerbitkan beberapa buku saat ini diantaranya ada Ruang Tunggu dan Narasi Kesunyian. Buku yang dia tulis biasanya menceritakan kisah romansa atau horor. Karya tulisannya banyak terinspirasi dari kesehariannya. Selain menerbitkan buku, terkadang karya tulisnya juga ia bagikan di platform baca seperti Wattpad.

Saat ini ia sedang ingin menerbitkan buku yang memiliki nuansa horor yang berjudul Diana. Ceritanya terinspirasi dari *thread* di media sosial yaitu twitter. Akan tetapi, dia belum menentukan identitas visual yang tepat untuk bukunya nanti.

Maka dari itu sebagai *problem solver*, saya akan mengalih wahanakan cerita yang sudah Jizela Delero buat kedalam novel grafis serta merancang visual dari bukunya Jizela Delero agar dapat memiliki daya tarik yang tepat dan memiliki visual yang mudah diingat oleh masyarakat.

## TINJAUAN TEORI

### A. Komunikasi

Dalam buku berjudul Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar, dikatakan bahwa komunikasi merupakan proses interaksi antara manusia dengan manusia dan juga antara manusia dengan lingkungan. Dua atau lebih individu berinteraksi dan saling mempengaruhi gagasan, opini, kepercayaan dan sikap.

Selain itu terdapat definisi lainnya, yakni “komunikasi adalah kata yang melingkupi setiap pola interaksi manusia dengan manusia lain yang berbentuk dialog biasa, membujuk, melatih kompromi” (Nurjaman & Umam, 2012).

### B. Komunikasi Visual

Komunikasi visual merupakan proses penyampaian informasi kepada pihak lain dengan menggunakan media visual seperti gambar, foto, dan video. Informasi tersebut dapat direspon oleh indra penglihatan kita sehingga pihak lain dapat memahaminya.

Dengan visual, manusia dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan daripada melalui tulisan. Seperti yang dikatakan oleh (Sutanto, 2005) bahwa dalam menyampaikan pesan, visual mempunyai potensi istimewa. Pertama, bahasa visual dapat dikenali dan dipahami lebih cepat dibandingkan bahasa verbal, tulisan, lisan maupun suara. Kedua, bahasa visual lebih berkesan daripada bahasa suara yang bergerak dalam tempo pergerakan waktu dan Ketiga, dibanding komunikasi verbal, bahasa visual mempunyai nilai simbolik yang lebih kuat.

### C. Buku

Di Yunani buku berasal dari kata Biblio, di Jerman disebut Bibliotec, Bibliotheque untuk Perancis, dan untuk Spanyol atau Portugis disebut Bibliotecha yang memiliki arti pustaka. Dalam buku Suwarno, Soeatminah menyatakan bahwa buku adalah lembaran kertas yang dicetak, dilipat, dan diikat menjadi satu pada punggungnya serta diberi sampul dan menjadi wadah informasi.

### D. Novel

Kata novel berasal dari bahasa Latin yaitu Novellus. Berasal dari novus yang artinya baru, menurut Endah Tri Priyatni dalam bukunya. Dikatakan baru karena merupakan bentuk gabungan dari kedua sastra yaitu puisi dan drama.

Terdapat sebuah karakteristik yang dapat membedakan sebuah novel dengan karya sastra lainnya. Berikut merupakan ciri-ciri novel:

- a. Terdiri dari jumlahnya lebih dari 35.000 kata atau sekurangnya 100 halaman.

- b. Terdapat Deskripsi dan narasi untuk menggambarkan suatu kejadian.
- c. Terdapat lebih dari satu emosi, impresi dan efek sehingga membuat alur cerita novel menjadi kompleks.
- d. Untuk membaca habis sebuah novel, umumnya dibutuhkan sekiranya 120 menit.
- e. Terdapat banyak pengulangan kalimat sehingga membuat ceritanya menjadi panjang.

#### **E. Desain Novel**

*Cover* adalah hal yang pertama kali dilihat oleh pembaca dan dapat mempengaruhi minat pembacanya. Dalam kesuksesan sebuah novel, desain *cover* yang menarik juga menjadi faktor yang penting selain karena faktor dari cerita.

Desain *cover* novel harus menyampaikan informasi yang disesuaikan dengan cerita novel tersebut. Terdiri dari beberapa elemen yang digabung menjadi sebuah visual menarik sehingga menjadi desain *cover*. Dari warna, penggunaan gambar, hingga huruf yang digunakan dalam novel tersebut.

#### **F. Novel Grafis**

Novel Grafis ini bermula dari seorang komikus Will Eisner yang mencoba menciptakan sebuah buku yang terlihat sebagaimana seharusnya sebuah buku, namun juga ingin mengerjakan komik dengan tema yang sebelumnya belum pernah dibuat. Ketika akhirnya menyelesaikan karyanya dan mencoba menawarkannya ke beberapa penerbit, Eisner yang khawatir karyanya itu akan ditolak sebagai sebuah komik, dan mengatakan bahwa apa yang ia kerjakan itu adalah sebuah novel grafis. Akhirnya karyanya yang berjudul *A Contract With God* berhasil diterbitkan oleh penerbit kecil dengan menampilkan keterangan “Sebuah Novel Grafis”. Kejadian pada 1978 tersebut dianggap menjadi pionir novel grafis dalam konteks industri komik di Amerika Serikat dalam kurun dua dekade.

Dari segi kualitas gambar atau kualitas grafis, tidak jauh berbeda dengan komik-komik biasa. Hal yang sama berlaku untuk teknik penggambarannya maupun gaya atau alirannya. Keduanya menggunakan panel berurutan yang menampilkan setiap adegan, dan untuk mengungkapkan dialog di antara para tokohnya, menggunakan gelembung teks.

#### **G. Ilustrasi**

Gambar yang diciptakan untuk mengklarifikasi informasi memberikan representasi visual. ide dan konsep dari apa yang ingin diceritakan oleh gambar tersebut adalah dasar dari ilustrasi. Menganimasikan atau memberi visual pada artikel adalah peran *illustrator*. Gabungkan pemikiran analitis dan keterampilan praktis untuk membuat bentuk visual yang membawa pesan.

Dari waktu ke waktu, ilustrasi juga menjadi cara yang bagus untuk memvisualisasikan pemikiran dan gagasan. Hal tersebut bisa menjadi cara untuk mengubah masyarakat dalam hal keyakinan dan kecenderungan. Awalnya ilustrasi digunakan sebagai pendamping untuk memperjelas sebuah tulisan, sehingga menurut sejarahnya ilustrasi tidak terlepas dari dunia buku.

#### **H. Layout**

Menurut Surianto Rustan dalam bukunya mengatakan bahwa layout adalah mendukung konten/pesan yang dibawa, dengan melakukan penataan antar elemen dalam sebuah bidang. untuk mempengaruhi cara berpikir *audience* terhadap konten yang dilihatnya, perlu mengatur posisi antar elemen dan keseluruhan komposisi layout.

#### **I. Alih Wahana**

Wahana memiliki arti sebagai suatu alat untuk memindahkan atau membawa sesuatu dari satu tempat ke tempat lain. Atau juga dapat diartikan sebagai wadah yang dipergunakan untuk

mencapai, mengungkapkan, atau memamerkan gagasan atau perasaan (Damono, 2012: 1). Demikian, alih wahana adalah proses pengalihan atau perubahan dari suatu jenis karya (kesenian) ke jenis karya lain.

#### **J. Gaya Ilustrasi *Anime***

*Anime* ditulis dalam huruf katakana Jepang sebagai “アニメ” yang secara harfiah berarti *anime*, dan merupakan kependekan dari kata animasi atau *animeshon* menurut situs Kotaku.com. Biasanya memiliki ciri-ciri karakternya digambar dengan ukuran mata yang lebih besar, menggunakan warna yang lebih detail, dan banyak sorotan reflektif. Detail gambarnya juga penting termasuk pada bulu mata, rambut dan pakaian.

### **METODE**

Dalam perancangan karya, penulis akan merancang visual berdasarkan dengan *keyword* yang didapat dari *mind mapping*. Konsep dasarnya berada pada emosi yang hadir pada penggambaran tokoh serta suasana mencekam yang dapat mendukung isi cerita kedalam bentuk ilustrasi sehingga pembaca dapat merasakan teror yang hadir dalam ceritanya.

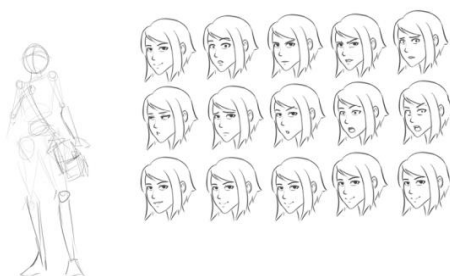
Alasan menggunakan ilustrasi sebagai elemen penting dari perancangan identitas visual buku “Diana” adalah penulis ingin pembaca buku dapat dengan mudah terbawa oleh cerita dan seakan-akan pembaca ikut merasakan kejadian yang hadir dalam cerita dengan adanya ilustrasi. Selain itu, perlu adanya media pendukung seperti merchandise yang akan dibagikan kepada pembeli setiap pembelian buku. Dan juga media promosi menggunakan media sosial instagram menyesuaikan calon pembeli yang memiliki kecenderungan menggunakan *gadget* seperti *smartphone*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Cerita Diana yang ditulis oleh Jizela Delero ini menceritakan sebuah kisah horor yang mencekam yang terjadi di suatu desa di Indonesia yang kental dengan cerita-cerita mistis tahayul dan perdukunan. Pada awal perancangan, dijelaskan oleh Jizela Delero rincian dari sosok yang menjadi penunggu desa. Seperti lidah yang menjulur panjang, mata merah menyala, dan rambut menjutai. Untuk tokoh seperti Diana, dibuat berdasarkan pekerjaan tokoh yang menjadi suster yang sedang dipekerjakan di desa.



Gambar 1. Sosok penunggu



Gambar 2. Diana berbagai ekspresi



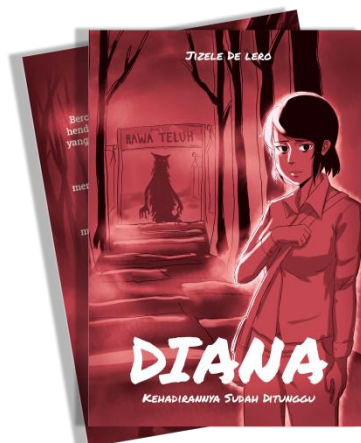
Gambar 3. Diana

Sebelum membuat ilustrasi pada buku, perlu mengetahui bagian isi yang menjadi poin utama cerita seperti ketika tokoh utama untuk pertama kalinya diganggu sosok hantu. Lalu untuk sampul kita mengambil sosok tokoh utama dan yang antagonis utama serta tempat kejadian untuk menggambarkan keseluruhan dari isi buku. sebelum memulai membuat ilustrasi diperlukan membuat sketsa terlebih dahulu. Agar sebelum menjadi sebuah ilustrasi bisa di diskusikan dengan penulis cerita perihal ilustrasi yang

sesuai dengan isi cerita.

Warna yang mendominasi nantinya akan cenderung ke warna yang lebih gelap. Tujuannya untuk membangun nuansa horor yang mencekam. Dan juga untuk menggambarkan siluet hantu atau sosok dari penunggu dari desa Rawa Teluh. Warna merah digunakan untuk menambah kengerian.

Berdasarkan hal yang sudah disampaikan diatas, barulah membuat visual dari buku tersebut. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. Buku Diana.



Gambar 5. Pembatas Buku



Gambar 6. Contoh Ilustrasi didalam buku

Dan tidak lupa juga visual yang telah dibuat dijadikan materi promosi sebagai media pendukung seperti sosial media, poster, x-banner dan berbagai *merchandise*. Setiap melakukan *pre-order* buku Diana, maka pembeli akan berkesempatan mendapat *merchandise*.

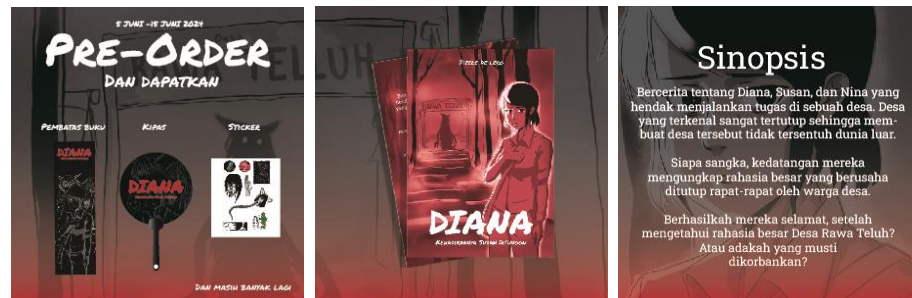


Gambar 7. Berbagai *merchandise*

*Merchandise* terdiri dari kaos, *tote bag*, pin, mug, kipas, dan sticker. Lalu untuk materi promosinya ada poster, sosial media, dan x-banner.



Gambar 8. Poster



Gambar 9. Postingan untuk sosial media



Gambar 10. Desain untuk x-banner

Tabel 1. Tabel Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu ( Bulan ) 2023											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Permohonan Judul	■	■										
2	BAB 1			■	■								
3	BAB 2				■	■	■						
4	BAB 3					■	■	■					
5	Perbaikan								■	■	■		
6	Sidang Preview									■	■		

Tabel 2. Tabel Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Waktu ( Bulan ) 2024											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Perbaikan	■	■										
2	Sidang Koloqium									■			
3	Perbaikan										■	■	
4	Sidang Yudisium												■

### KESIMPULAN

Perkembangan pada era globalisasi ini begitu pesat. Dengan memanfaatkan sarana teknologi yang ada dan pendekatan kreatif, bisa menumbuhkan minat baca masyarakat. Visual memiliki peran yang sangat penting untuk memasarkan buku ini. Selain itu, perlu adanya media promosi agar bisa menjangkau pasar dan menciptakan *awareness* terhadap buku ini. Seperti pembuatan merchandise dan bentuk promosi pada media.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia yang telah dilimpahkan Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Pengantar Karya - S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual Sekolah Tinggi Desain InterStudi. Laporan ini merupakan syarat dalam mengikuti Ujian Akhir Program Strata I. Laporan ini berisikan tentang **Perancangan Novel Diana**. Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada semuanya telah mendukung penulisan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

### Buku :

Damono, Sapardi Djoko. *Alih wahana*. Gramedia Pustaka Utama, 2018.

Endah Tri Priyatni. *Membaca Satra dengan Ancaman Literasi Kritis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010) 124.

Nurjaman, Kadar dan Umam, Khaerul. 2012. *Komunikasi dan Public Relations*. Bandung: Pustaka Setia.

Purba, Bonaraja, dkk. *Ilmu Komunikasi: Sebuah Pengantar*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Sutanto, Tarcisius. "Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual." *Pura-pura Jurnal DKV ITB Bandung* 2.8 2005: 15-16.

Suriyanto, Rustan. "LAYOUT 2020 (Buku 1)." *Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia*, 2020.

Suwarno, W. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: ArRuzz Media, 2011.

Wahyuningsih, Sri. "Desain Komunikasi Visual, Bangkalan." 2013.

### Jurnal :

Adi Nugroho, Prista. *Anime Sebagai Budaya Populer, Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*.

Gunawan, Goey Stefany. *Pengaruh Sampul Depan Novel Teenlit Terhadap Minat Beli Masyarakat. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra*.

Prasrihamni, Mega, dkk. *Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar, Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 8, No. 1, Januari 2022, pp. 128-134*.

Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University*.

### Website :

Dewi, Retia Kartika ; Hardiyanto Sari. 2021. *Mengapa Konten Horor Lebih Disukai Masyarakat Indonesia?*<https://www.kompas.com/tren/read/2021/09/01/200800765/mengapa-konten-horor-lebih-disukaimasyarakatindonesia-?page=2>

Gewati, Mikhael. 2016 *Minat Baca Indonesia Ada Di Urutan Ke-60 Di Dunia*.  
<https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>

Murray, Christopher. "graphic novel". *Encyclopedia Britannica*, 15 Dec. 2023,  
<https://www.britannica.com/art/graphic-novel>. diakses 10 Januari 2024.

Media, IDN. 2024. *Indonesia Gen Z report* <https://cdn.idntimes.com/content-documents/indonesia-gen-z-report-2024.pdf>

Rohman, Fathnur. 2022. *Sejarah Dan Pengertian Anime Kartun Buatan Jepang Yang Populer*.  
<https://katadata.co.id/lifestyle/tips-dan-trik/62d982116d45a/sejarah-dan-pengertian-anime-kartun-buatan-jepang-yang-populer>. Diakses 2 Desember 2023

Salsabila, Rizkia. 2023 <https://www.alinea.id/gaya-hidup/minat-baca-gen-z-di-tengah-akses-buku-yang-timpang-b2ici9Psc>