



## PERANCANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG MANFAAT DONOR DARAH BAGI KESEHATAN

**Aji Syahputra<sup>1)</sup>, Juli Atika<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Coresponding Email : [ajisyaputra036@gmail.com](mailto:ajisyaputra036@gmail.com)

**Ringkasan** - Donor darah merupakan tindakan kemanusiaan yang tidak hanya bermanfaat bagi penerima, tetapi juga memberikan dampak positif bagi kesehatan pendonor. Namun, masih banyak masyarakat yang belum memahami manfaat donor darah secara menyeluruh, sehingga partisipasi masyarakat dalam kegiatan donor darah masih rendah. Penelitian ini bertujuan merancang media edukasi berupa komik berjudul *Setetes Sehat* yang dapat menyampaikan informasi tentang manfaat donor darah secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Metode perancangan yang digunakan meliputi observasi, wawancara, serta studi literatur yang kemudian menjadi dasar penyusunan naskah cerita, perancangan karakter, layout, dan visualisasi komik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa komik efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman pembaca mengenai manfaat donor darah, mulai dari menjaga kesehatan jantung, menurunkan kolesterol, meningkatkan produksi sel darah merah, hingga deteksi dini penyakit. Kehadiran komik ini diharapkan dapat menumbuhkan minat masyarakat untuk melakukan donor darah secara rutin, sekaligus menjadi alternatif media edukasi kesehatan yang dekat dengan masyarakat.

**Kata Kunci:** Komik, Edukasi, Donor Darah, Kesehatan, Media Visual.

**Summary** - *Blood donation is a humanitarian act that not only benefits the recipient but also positively impacts the donor's health. However, many people still do not fully understand the benefits of blood donation, resulting in low participation in blood donation activities. This study aims to design an educational media comic titled "Setetes Sehat" (Healthy Drops) that can convey information about the benefits of blood donation in a simple, engaging, and easy-to-understand manner. The design methods used included observation, interviews, and literature review, which then served as the basis for the script, character design, layout, and visualization of the comic. The implementation results indicate that the comic is effective in attracting attention and increasing readers' understanding of the benefits of blood donation, from maintaining heart health, lowering cholesterol, increasing red blood cell production, to early disease detection. The presence of this comic is expected to foster public interest in regular blood donation and serve as an alternative health education medium that is accessible to the community.*

**Keywords:** Comic, Education, Blood Donation, Health, Visual Media.

### **PENDAHULUAN**

Donor darah merupakan salah satu bentuk tindakan kemanusiaan yang memiliki manfaat besar, baik bagi penerima maupun pendonor. Bagi penerima, donor darah dapat menjadi penolong nyawa pada kondisi darurat, sedangkan bagi pendonor, aktivitas ini terbukti memberikan berbagai manfaat kesehatan seperti menjaga kesehatan jantung, menurunkan kadar kolesterol, membantu produksi sel darah merah, hingga mendeteksi dini penyakit tertentu (Hardiyanti et al., 2024).



Meskipun manfaat donor darah begitu penting, kesadaran masyarakat Indonesia untuk mendonorkan darahnya masih tergolong rendah. Hal ini dipengaruhi oleh minimnya informasi yang benar serta masih adanya kesalahpahaman tentang donor darah, misalnya anggapan bahwa donor darah dapat melemahkan tubuh atau hanya dibutuhkan saat keadaan darurat (Mutmaina et al., 2024). Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, tak hanya menolong orang lain, tetapi juga memberi berbagai manfaat kesehatan bagi pendonor nya sendiri (Kemenkes RI, 2022). Setelah penulis meneliti dan mengumpulkan informasi, ditemukan fakta bahwa meskipun sebagian masyarakat mengetahui bahwa donor darah bermanfaat, tidak sedikit yang belum memahami secara spesifik manfaat tersebut. Ketidaktahuan masyarakat akan manfaat kesehatan dari donor darah, baik bagi penerima maupun pendonor, menjadi salah satu penyebab rendahnya angka partisipasi (Hartati, Sutomo, & Reza, 2024).

Data dari Palang Merah Indonesia (PMI) menunjukkan bahwa kebutuhan darah nasional setiap tahunnya sangat tinggi, sementara ketersediaannya sering kali tidak mencukupi. Kondisi ini menggambarkan adanya kesenjangan antara kebutuhan dan persediaan darah yang dapat mengancam keselamatan pasien. Dengan demikian, partisipasi masyarakat dalam kegiatan donor darah perlu ditingkatkan, tidak hanya untuk membantu sesama, tetapi juga untuk menjaga keseimbangan cadangan darah di berbagai rumah sakit. Peningkatan kesadaran masyarakat tentang pentingnya donor darah merupakan langkah awal yang sangat menentukan dalam membentuk perubahan perilaku (Mohan et al., 2024). Edukasi yang tepat menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan partisipasi tersebut, terutama melalui media yang mudah dipahami dan disukai masyarakat.

Komik menjadi salah satu media komunikasi visual yang potensial untuk menyampaikan kebutuhan edukasi ini. Komik bukan sekadar bacaan hiburan, tetapi sebuah medium yang mampu menyampaikan pesan secara populer, sederhana, dan mudah dipahami. Menurut Eisner (1985) dalam bukunya *Comics and Sequential Art*, komik merupakan perpaduan kata dan gambar yang memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan secara jelas dan efektif. McCloud (1993) menegaskan bahwa komik adalah rangkaian gambar dan elemen visual lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk



menyampaikan informasi sekaligus menimbulkan respon dari pembaca. Dengan keunggulan ini, komik telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, kesehatan, dan kampanye sosial.

Dibandingkan dengan media konvensional seperti poster, brosur, atau leaflet, komik memiliki kelebihan karena mampu menghadirkan narasi yang mengalir dengan tokoh dan alur cerita yang dapat membangun kedekatan emosional dengan pembaca. Hal ini membuat pesan kesehatan yang disampaikan lebih menarik, mudah diingat, dan tidak terasa menggurui. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada perancangan komik edukasi berjudul Setetes Sehat sebagai media komunikasi visual untuk menyampaikan informasi tentang manfaat donor darah. Tujuannya adalah menciptakan media edukasi yang informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh masyarakat, sekaligus mendorong peningkatan partisipasi dalam kegiatan donor darah. Melalui penelitian ini, diharapkan komik dapat menjadi alternatif media edukasi kesehatan yang efektif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

## KAJIAN TEORI

### A. Studi Literatur

#### 1. *Comics and Sequential Art*

Buku *Comics and Sequential Art* karya Will Eisner membahas dasar-dasar komik sebagai media cerita visual. Eisner menekankan teknik praktis mulai dari pengaturan panel, ekspresi karakter, hingga cara menyampaikan gerakan dan emosi melalui gambar. Ia juga membahas penyusunan balon kata yang efisien agar teks lebih nyaman dibaca, sehingga menjadi panduan penting dalam proses perancangan komik.

#### 2. *Understanding Comics: The Invisible Art*

Buku *Understanding Comics: The Invisible Art* (1993) karya Scott McCloud membahas bagaimana pembaca memahami cerita melalui rangkaian gambar berurutan. McCloud menekankan peran panel sebagai elemen kunci naratif, bukan sekadar bingkai gambar, melainkan alat untuk mengatur waktu dan ruang



dalam cerita. Pandangan ini menjadi acuan penulis dalam merancang panel komik yang efisien dan mudah dipahami.

3. *Jurnal Komik Sebagai Media Edukasi Social Anxiety Disorder*

Jurnal ini menunjukkan bahwa komik berpotensi besar sebagai media edukasi, khususnya dalam menyampaikan isu psikologis seperti gangguan kecemasan sosial. Komik terbukti mampu membangun kesadaran dan mengurangi stigma negatif terhadap gangguan mental, sekaligus mudah diakses oleh remaja dan dewasa muda. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa komik juga tepat digunakan sebagai media edukasi tentang manfaat donor darah.

4. *Cara Mudah Merancang Buku Komik*

Buku *Cara Mudah Merancang Buku Komik* karya Ayyub H. B. Nurmana (2022) membahas tahapan perancangan komik secara sistematis, mulai dari penulisan skrip, storyboard, hingga *layout* pada komik.

5. *How To Draw Bold Manga Characters*

Buku *How to Draw Bold Manga Characters* karya Ebimo merupakan panduan menggambar anatomi tubuh bergaya manga, meliputi proporsi, gerakan otot, dan ekspresi tubuh melalui berbagai pose dengan tutorial langkah demi langkah.

6. *CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide*

Buku *CLIP STUDIO PAINT Tool Setting Guide* terbitan Celsys menjelaskan fungsi dan pengaturan berbagai *tools* dalam *software* Clip Studio Paint, seperti pensil, kuas, airbrush, dan fitur pendukung lainnya. Panduan ini membantu penulis dalam seluruh proses produksi komik mulai dari *sketching*, *lineart*, hingga *coloring* sehingga karya dapat dikerjakan sesuai konsep dan gaya yang diinginkan.

## B. Tinjauan Karya

1. *Nan Hao & Shang Feng*

Komik *Nan Hao & Shang Feng* karya Brownie adalah manhua bergenre komedi sekolah yang menampilkan kehidupan dua sahabat SMA dengan gaya ringan dan humoris. Disajikan full color dengan panel sederhana namun jelas, komik ini

menjadi referensi penulis dalam merancang panel yang simpel tetapi tetap menarik dan mudah dipahami.

#### 2. Komikkamvret

Komikkamvret adalah komik strip lokal Indonesia yang menampilkan kehidupan sehari-hari karakter Eka, Odyu, Arin, dan Pus dengan gaya komedi khas. Komik ini menjadi inspirasi penulis dalam mengembangkan komik edukasi donor darah dengan penyampaian ringan namun efektif untuk menarik minat remaja.

#### 3. Cell at Work!

Komik Cells at Work! karya Akane Shimizu adalah manga edukasi sains yang menggambarkan sel-sel tubuh sebagai karakter manusia dengan sentuhan komedi dan aksi ringan. Popularitasnya menunjukkan bahwa konten biologis dapat disajikan akurat sekaligus menghibur, sehingga menjadi inspirasi penulis dalam merancang komik edukasi donor darah yang informatif namun tetap menarik.

#### 4. Tahilalats

Komik strip Tahilalats karya Nurfadli Mursyid menampilkan humor absurd dan satire sosial tentang kehidupan sehari-hari dengan karakter sederhana namun unik. Gaya ini menjadi referensi penulis dalam merancang karakter yang menarik sekaligus mampu menyampaikan pesan secara menghibur.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan di Puskesmas Medan Deli dan lingkungan sekitar penulis untuk mengetahui sejauh mana pemahaman masyarakat tentang manfaat donor darah bagi kesehatan melalui beberapa pertanyaan yang diajukan. Selain itu, wawancara di Palang Merah Indonesia (PMI) Kota Medan dilakukan guna memperoleh informasi langsung terkait manfaat donor darah. Data dari kedua kegiatan ini digunakan sebagai pendukung dan penguat sumber data utama penelitian.

## B. Analisis Data

Analisis dan pengolahan data untuk mendapatkan informasi yang kemudian diuraikan ke dalam beberapa kategori untuk menemukan solusi. Adapun penulis menganalisa data dengan menggunakan 5W+1H sebagai berikut :

**Tabel 1. 5W+1H**

5W + 1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Informasi apa yang akan disampaikan dalam komik ini?	Edukasi mengenai manfaat donor darah bagi kesehatan
<i>Who</i>	Siapa target dari perancangan komik ini?	Masyarakat umum, khususnya masyarakat yang sudah memenuhi umur syarat donor darah (17 tahun keatas)
<i>Why</i>	Kenapa komik ini dirancang ?	Karna kurangnya pengetahuan dan pemahaman manfaat donor darah bagi kesehatan yang menjadi salah satu penghalang dalam meningkatkan jumlah pendonor
<i>Where</i>	Dimana lokasi untuk implementasi komik ini?	Di Puskesmas Medan Deli yang beralamat di Jalan Kol Jl. KL. Yos Sudarso No.KM.11, Kota Bangun, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20244
<i>When</i>	Kapan komik ini akan disampaikan atau diterapkan?	Saat proses perancangan komik ini selesai dikerjakan
<i>How</i>	Bagaimana cara implementasi untuk komik ini?	Dengan cara membagikan komik ini di Puskesmas Medan Deli pada ruang tunggu agar masyarakat umum dapat membaca nya.

## C. Ide Kreatif

Ide kreatif dikembangkan dari hasil analisis data, dengan merancang *mind mapping* dan menentukan target audiens.

### 1. *Mind Mapping*

*Mind mapping* membantu memetakan alur berpikir yang lebih terstruktur dan mempermudah proses perancangan komik edukasi.



**Gambar 1.** Brainstroming  
 (Sumber: Aji Syahputra, 2025)

## 2. Tema

Tema komik ini adalah “Edukasi manfaat donor darah bagi kesehatan” yang dikemas melalui kehidupan sehari-hari karakter utama. Ilustrasi menggunakan gaya hand drawing yang familiar bagi pembaca, sehingga pesan lebih mudah dipahami. Dengan pemilihan warna yang tepat, komik diharapkan nyaman dilihat dan menyenangkan.

## 3. Target Pengguna

### a. Demografis

Usia : Usia donor (17 – 60 tahun)

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

### b. Psikografis

Remaja yang suka membaca komik, serta orang dewasa yang suka membaca untuk menambah pengetahuan

### c. Geografis

Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara

## D. Visualisasi

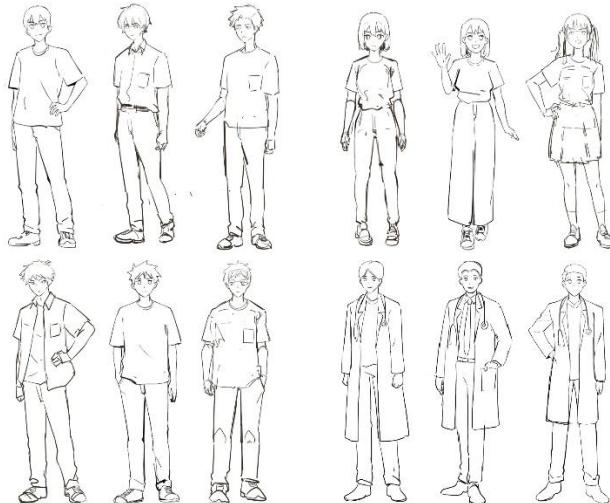
Visualisasi adalah tahap pengembangan elemen visual yang meliputi proses pembuatan sketsa, *storyboard*, tipografi, *layout* hingga tahap penyelesaian akhir.

### 1. Sketsa

Sketsa adalah gambar kasar atau rancangan awal yang dibuat dengan cepat untuk menangkap ide atau konsep visual agar mengetahui maksud dari hasil akhir yang akan di tuju

#### a. Sketsa Karakter

Sketsa karakter adalah tahap penggambaran kasar dari setiap karakter yang akan di tampilkan dalam komik ini.



**Gambar 2.** Sketsa karakter  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

#### b. Sketsa Cover

Pada tahap ini penulis membuat sketsa yang akan di tampilkan sebagai sampul dari komik "Setetes Sehat".



**Gambar 3. Sketsa cover**  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

## 2. Storyboard

*Storyboard* adalah rangkaian sketsa atau gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita sebelum komik diproduksi secara *final*. Pada komik ini, *Storyboard* berfungsi sebagai panduan visual yang memetakan urutan adegan dari awal hingga akhir cerita.

## 3. Tipografi

Beberapa jenis *font* yang dipilih dan digunakan dalam perancangan ini adalah *font* baby balloon group sebagai judul besar komik, *font* anime ace bb digunakan sebagai teks pada balon kata dalam komik, dan *font* calibri digunakan pada bagian pengantar, penutup, dan halaman sumber informasi.



**Gambar 4. Font**  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

## 4. Layout

*Layout* yang digunakan dalam perancangan komik ini mengadopsi bentuk *multiple*-

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

*panel sequence*, yaitu susunan beberapa panel yang membentuk alur cerita secara berurutan. Setiap panel disusun dengan jarak tertentu untuk memisahkan satu adegan dengan adegan lainnya. Pemisahan antar panel menggunakan ruang kosong berwarna putih yang disebut *gutter*, yang berfungsi memberikan jeda. Selain itu, dalam beberapa bagian digunakan teknik *broken frames*, yaitu elemen gambar yang melampaui batas bingkai panel dan sebagian masuk ke panel lainnya.

#### 5. *Finishing*

Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan visual dengan pewarnaan, penyesuaian detail, serta pengaturan tata letak, sehingga hasil akhir komik terlihat lebih rapi, menarik, dan siap untuk dipublikasikan.

##### a. Desain karakter

Desain karakter dalam komik Setetes Sehat terdiri dari Aldo, Nina, Ali, dan Dr. Ivan. Keempat karakter ini dipilih untuk mendukung alur cerita sekaligus menjadi perantara dalam menyampaikan pesan edukasi mengenai manfaat donor darah



**Gambar 5.** Desain karakter  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

##### b. Desain cover

Desain cover komik menampilkan ilustrasi setetes darah dengan simbol medis di bagian tengah, dipadukan dengan latar merah yang merepresentasikan darah sekaligus memberikan kesan kuat dan tegas. Pada cover belakang, digunakan simbol tesan darah dengan tanda plus merah

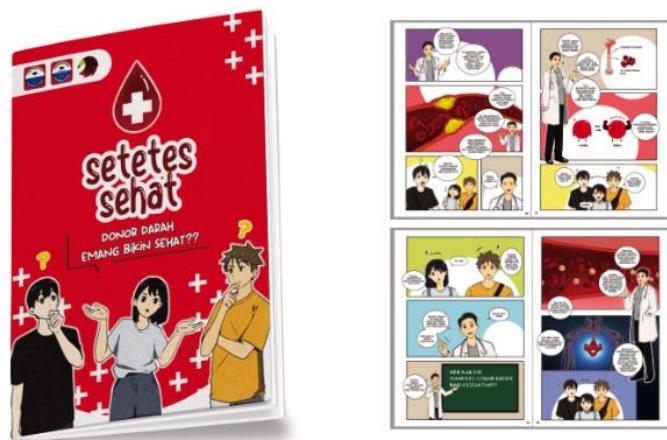
sebagai lambang kesehatan dan kemanusiaan, ditampilkan dengan latar polos untuk menonjolkan kesederhanaan namun tetap kuat secara visual.



**Gambar 6.** Desain cover  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

## 6. Media utama

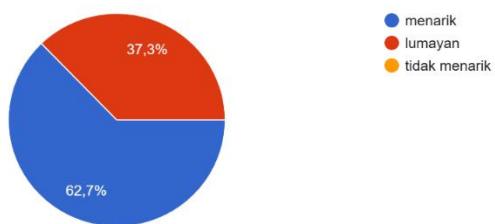
Komik "Setetes Sehat" yang berisi cerita tentang manfaat donor darah bagi kesehatan dirancang *full color* dengan ukuran A5 (14,8 x 21 cm). Pada bagian cover digunakan bahan kertas TIK 150 gsm laminasi *glossy*, sedangkan bagian isi menggunakan *art paper* agar tampilan komik lebih menarik dan nyaman dibaca.



**Gambar 7.** Media utama  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

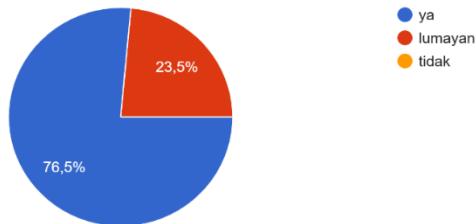
Penulis menggunakan kuesioner untuk memperoleh data hasil penelitian. Kuesioner diberikan kepada responden setelah membaca komik secara keseluruhan, dengan tujuan mengetahui sejauh mana komik yang penulis rancang efektif menyampaikan pesan edukatif. Berikut ialah hasil dari kuesioner yang telah dibagikan:



**Gambar 8.** Data kuesioner perancangan komik  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah menurut mu desain cover komik ini menarik?

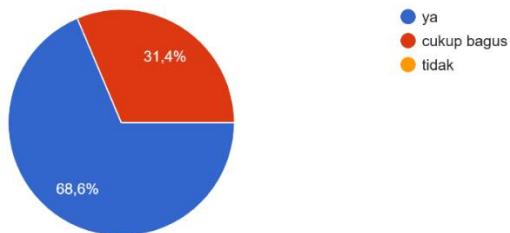
Mayoritas responden menilai desain cover komik “menarik” sebanyak 62,7% disusul penilaian “lumayan” sebanyak 37,3 % dari sebagian responden



**Gambar 9.** Data kuesioner perancangan komik  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah informasi dalam komik ini mudah dipahami?

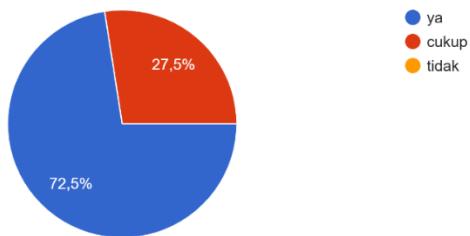
Sebagian besar responden menyatakan informasi dalam komik “ya” sebanyak 76,5% , sedangkan sebagian lainnya menilai “lumayan” sebanyak 23,5% serta “tidak” sebanyak 0%.



**Gambar 10.** Data kuesoner perancangan komik  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah Ilustrasi dalam komik ini menarik untuk dilihat?

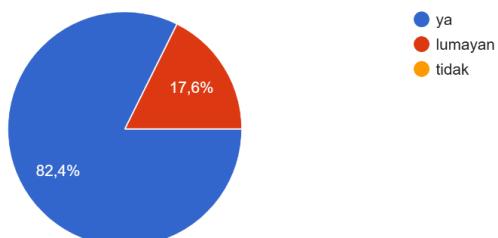
Mayoritas responden menilai “ya” ilustrasi komik menarik (68,6%), sedangkan sebagian lainnya menilai “cukup bagus” (31,4%) dan 0% untuk “tidak”.



**Gambar 11.** Data kuesioner perancangan komik  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah Teks dan gambar dalam komik mudah dibaca?

Berdasarkan hasil kuesoner, mayoritas responden menganggap teks dan gambar mudah dibaca dengan jawaban “ya” (72,5%), disusul penilaian “cukup” (27,5%) dari sebagian kecil responden.

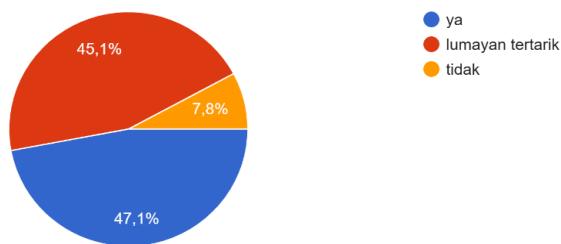


**Gambar 12.** Data kuesioner perancangan komik

(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah komik ini menambah pengetahuan kamu tentang manfaat donor darah?

Mayoritas responden merasa pengetahuannya bertambah “ya” (82,4%) setelah membaca komik, sementara sebagian menilai “lumayan” (17,6%) bertambah.



**Gambar 13.** Data kuesioner perancangan komik  
(Sumber: Aji Syahputra, 2025)

Apakah setelah membaca komik ini, kamu menjadi lebih tertarik untuk mendonorkan darah?

Respon bervariasi antara “ya” (47,1%), “lumayan tertarik (45,1%), dan “tidak” (7,8%). Ini menunjukkan bahwa meskipun tidak semua langsung termotivasi secara penuh, terdapat peningkatan minat untuk mendonorkan darah setelah membaca komik.

## SIMPULAN

Perancangan komik “Setetes Sehat: Emang Donor Darah Bikin Sehat??” bertujuan sebagai media edukasi yang menyampaikan informasi mengenai manfaat donor darah bagi kesehatan, sekaligus mendorong minat dan partisipasi masyarakat untuk melakukan donor darah. Komik ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai manfaat donor darah, tidak hanya bagi penerima, tetapi juga bagi pendonor itu sendiri.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa komik dapat menumbuhkan minat pembaca untuk lebih peduli terhadap donor darah meskipun motivasi untuk langsung berpartisipasi masih bervariasi. Dengan demikian, karya ini tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alternatif edukasi yang dapat mendukung upaya



peningkatan kesadaran masyarakat akan pentingnya donor darah bagi kesehatan dan kemanusiaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Celsys, Inc. (n.d.). *CLIP STUDIO PAINT tool setting guide*. [https://vd.clipstudio.net/clipcontent/paint/manual/EN\\_CSP\\_toolguide.pdf](https://vd.clipstudio.net/clipcontent/paint/manual/EN_CSP_toolguide.pdf) (di akses 19 mei 2025)
- Christiani, E. A. (2022). Komik sebagai media social anxiety disorder. *VICIDI: Visual Communication Design Journal*, 12(2), 132–150.
- Ebimo. (2022). *How to draw bold manga characters: Create truly dynamic manga! Learn hundreds of different action poses! (Over 1350 illustrations)*. Tuttle Publishing.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art: Principles and practices from the legendary cartoonist*. Tamarac, FL: Poorhouse Press.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan komik sebagai media belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–44. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/9685/5629>
- Hardiyanti, M. T., Arum, D. S., Harijadi, A., Hardyansah, R., Mardikaningsih, R., Sasmita, B., Darmawan, D., Yuliani, Y., Baktiasih, D. G. S., Riyanto, A., & Safitri, N. (2024). Analisis pengetahuan tentang donor darah untuk kesehatan di kalangan mahasiswa Universitas Sunan Giri Surabaya. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(4), 41–51. <https://jurnal.asdkvi.or.id/index.php/Ekspresi/article/view/358>
- Hartati, L., Sutomo, S., & Reza, B. (2024). Upaya meningkatkan kesadaran dan partisipasi masyarakat melalui kegiatan donor darah di lingkungan Masjid Imanuddin Graha Raya Bintaro. *Jurnal Pemberdayaan Nusantara*, 4(2). <https://journal.uta45jakarta.ac.id/index.php/JPN/article/view/7834>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022, 17 Juni). *3 manfaat Donor Darah Bagi Kesehatan Tubuh. Ayo Sehat*. <https://ayosehat.kemkes.go.id/3-manfaat-donor-darah-bagi-kesehatan-tubuh>
- Kusmara, A. H., Badriah, D. L., Wahyuniar, L., & Mamlukah. (2023). Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku donor darah pada peserta didik kelas XII di Pondok Pesantren Condong Tasikmalaya 2022. *Journal of Health Research Science*, 3(1), 34-43.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. William Morrow Paperbacks.
- Mutmaina, G. N., Sugiah, S., Mamay, M., Nurisani, A., Sulhan, M. H., Mar'atiningsih, L., Utari, M. R., & Suazini, E. R. (2024). Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kebutuhan darah melalui pemeriksaan golongan darah sistem ABO dan Rhesus. *Jurnal ABDIMAS Indonesia*, 2(4), 149–155. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/jai/article/view/2347>



- Nuraeni, R. W., Hartini, S., & Wati, S. G. (2025). Pengaruh edukasi kesehatan tidur dengan menggunakan media komik terhadap pengetahuan dan praktik remaja tentang sleep hygiene. *Majalah Kesehatan*, 12(2), 148-158. <https://doi.org/10.21776/majalahkesehatan.2025.012.02.7>
- Nurmana, A. H. B. (2022). *Cara mudah merancang buku komik*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Radio Republik Indonesia. (2023). Stok Darah di UDD PMI Medan Mengkhawatirkan. <https://www.rri.co.id/medan/kesehatan/230880/stok-darah-di-udd-pmi-medan-mengkhawatirkan> (diakses 13 april 2025)
- Sakurai, T. (2023). *Anime & manga digital coloring guide: Choose the colors that bring your drawings to life! (with over 1000 color combinations)*. Tuttle Publishing.
- Tim Pendidikan.id. (2018). Jangan jongkok sembarangan [Komik online]. Pendidikan.id. Diakses dari [https://komik.pendidikan.id/online/komik/jangan\\_jongkok\\_sembbarang](https://komik.pendidikan.id/online/komik/jangan_jongkok_sembbarang) (diakses pada 13 april 2025)