



Development of Digital Comic "Putri Andam Dewi" Using Medibang

Dian Atikah^{1*}, Surya Masniari Hutagalung²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Dian Atikah atikahdian889@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Folklore, Digital Comics, Medibang

Received : 5, May

Revised : 29, June

Accepted: 27, July

©2024 Atikah, Hutagalung : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

The purpose of this research is to create a digital comic based on the folklore "Putri Andam Dewi" and describe the results using Medibang. The creation method used involves stages described based on Richey and Klein's theory, namely planning, production, and evaluation. The research data consists of direct quotations from the folklore "Putri Andam Dewi", which is taken from the source, namely the folktale written by Bunga Rampai Cerita Folklore Tapteng. The result of this research is a digital comic titled "Putri Andam Dewi" in Germany, which consists of several pages. An evaluation of this digital comic shows that it gets an overall score of 90, signifying excellent quality.

Pengembangan Komik Digital “Putri Andam Dewi” Menggunakan Medibang

Dian Atikah^{1*}, Surya Masniari Hutagalung²
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Dian Atikah atikahdian889@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Cerita Rakyat,
Komik Digital, Medibang

Received : 5, May

Revised : 29, June

Accepted: 27, July

©2024 Atikah, Hutagalung : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah komik digital berdasarkan cerita rakyat "Putri Andam Dewi" dan mendeskripsikan hasilnya menggunakan Medibang. Metode penciptaan yang digunakan melibatkan tahapan yang dijelaskan berdasarkan teori Richey dan Klein, yakni perencanaan, produksi, dan evaluasi. Data penelitian terdiri dari kutipan-kutipan langsung dari cerita rakyat "Putri Andam Dewi", yang diambil dari sumbernya, yaitu cerita rakyat yang ditulis oleh Bunga Rampai Cerita Rakyat Tapteng. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah komik digital berjudul "Putri Andam Dewi" dalam bahasa Jerman, yang terdiri dari beberapa halaman. Evaluasi terhadap komik digital ini menunjukkan bahwa ia mendapatkan skor keseluruhan sebesar 90, menandakan kualitas yang sangat baik.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi yang memungkinkan manusia untuk berinteraksi satu sama lain. Peran bahasa sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan individu untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, pendapat, keyakinan, dan keinginan mereka, sehingga memfasilitasi pemahaman di antara individu. Oleh karena itu, bahasa bervariasi secara signifikan di berbagai negara. Di Indonesia, banyak bahasa yang digunakan, termasuk bahasa asing. Bahasa asing biasanya diajarkan sebagai mata pelajaran khusus di sekolah, dan salah satunya adalah bahasa Jerman.

Menurut Sukirman, Dewi Yani, dkk. (2021), pembelajaran bahasa Jerman melibatkan pengembangan empat keterampilan berbahasa: mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis. Membaca, khususnya, menimbulkan tantangan bagi pembelajar Jerman karena membutuhkan berbagai keterampilan dasar, seperti pengetahuan kosakata, kemampuan mengidentifikasi tema, pemahaman isi teks, dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan berdasarkan yang telah dibaca.

Komik adalah salah satu sumber belajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi membaca. Menurut Maharsi (dalam Mila Kurniawarsih dan Indra Martha Rusmana, 2020:43), komik dapat dipahami sebagai alat komunikasi visual yang menyampaikan informasi secara kohesif melalui kombinasi teks dan gambar. Penggunaan komik dapat meningkatkan motivasi membaca, karena terdapat teks yang diilustrasikan sehingga membuat proses membaca menjadi menarik dan menyenangkan.

Di era digital, berbagai media dan aplikasi menjadi referensi untuk beragam materi bacaan. Dalam ranah media, terdapat pilihan seperti surat kabar, majalah, buku, situs web, dan komik. Komik, sebagai cerita yang digambarkan dalam bentuk gambar, mudah dipahami dan mencakup berbagai genre. Visualisasi membantu siswa dalam membaca dan memahami teks lebih mudah. Oleh karena itu, para peneliti memilih komik sebagai media pembelajaran untuk merangsang dan meningkatkan minat membaca bahasa Jerman.

Aplikasi Medibang dipilih karena merupakan aplikasi perangkat lunak gratis yang dirancang untuk seniman digital dan pembuat komik. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur termasuk kuas, font, latar belakang, dan sumber daya lainnya. Selain itu, Medibang dapat diakses di berbagai platform termasuk Windows, iOS, Mac OS X, dan Android.

Di Sumatera Utara, khususnya di Tapanuli Tengah, banyak cerita legenda yang tersebar, seperti Legenda Putri Runduk, Legenda Putri Lopian, Legenda Putri Andam Dewi, Asal-usul Makam Mahligai, dan banyak lagi. Namun, penelitian ini berfokus pada mengkaji legenda Putri Andam Dewi.

Asal-usul legenda Andam Dewi terletak di Desa Lobu Tua, Kecamatan Andam Dewi, Kabupaten Tapanuli Tengah. Legenda ini berlangsung di sebuah kota yang terkenal pada masanya, bernama Lobu Tua. Kota ini diprediksi akan menjadi pusat peradaban dunia, yang diperintah oleh seorang raja yang bijaksana. Nama raja tersebut adalah Tuanku Raja Muda. Masyarakat hidup dalam kedamaian di bawah pemerintahan yang mulia. Tuanku Raja memiliki seorang putri yang sangat cantik, yang wajahnya memancarkan cahaya terang.

Dia adalah orang yang baik hati yang dicintai oleh rakyatnya. Putri itu dikenal sebagai Putri Andam Dewi.

Daya tarik wisata Tapanuli Tengah terutama berkisar pada keindahan alamnya. Sesungguhnya, wilayah ini kaya akan cerita legendaris yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Legenda Putri Andam Dewi dapat memberikan kontribusi besar dalam mempromosikan pariwisata.

Berdasarkan survei yang dilakukan terhadap 22 mahasiswa Jerman angkatan 2022 di Universitas Negeri Medan, 95,5% responden mengaku belum pernah membaca cerita rakyat "Putri Andam Dewi", dan 80,5% responden jarang menemui bentuk komik digital sebagai alat pembelajaran membaca. Secara keseluruhan, responden percaya bahwa komik digital dapat efektif digunakan sebagai sumber pembelajaran dan sangat membantu dalam memotivasi pembelajar Jerman.

Judul penelitian ini dipilih oleh penulis karena (1) cerita rakyat Putri Andam Dewi belum banyak dikenal, (2) siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan membaca ketika belajar bahasa Jerman, dan (3) belum adanya komik digital tentang cerita rakyat Putri Andam Dewi dalam bahasa Jerman.

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Pemahaman Bacaan

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting bagi siswa. Hal ini karena keterampilan membaca merangsang keterampilan lainnya. Amalia (dalam Falina Noor Amalia, 2019: 1)

Bagian penting dari belajar bahasa adalah membaca. Dalam bahasa Jerman, kemampuan berbahasa mempunyai tingkatannya masing-masing, salah satunya adalah membaca, dimulai dari tingkatan A1, A2, B1, B2, C1 dan C3. Kompetensi membaca adalah kemampuan membaca suatu karya sastra dengan baik dan benar serta memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Tujuan membaca adalah mencari dan memperoleh informasi, menangkap isi, dan memahami makna bacaan.

Tingkat bahasa A1, yang sangat mudah dipelajari oleh pelajar bahasa Jerman, menjadi fokus pada awalnya. Dengan tema dari cerita rakyat yang dibuat menarik yaitu dengan komik. Komik yang menjadi rujukan ini mengarah pada kegiatan membaca yang menyenangkan dan mampu merangsang atau meningkatkan motivasi siswa dengan bantuan aplikasi.

Sundari dan Damayanti (dalam Arwita Putri dkk, 2023: 6) Keterampilan membaca adalah keterampilan yang secara mekanis dan teknis ditujukan untuk mengajarkan siswa bagaimana mengubah kata dan kalimat tertulis menjadi bunyi ujaran.

Konsep Komik Digital

Komik digital merupakan inovasi terkini dalam dunia pendidikan, khususnya bagi instruktur yang mengajarkan teori mikroekonomi. Karena berbasis komik digital, tidak hanya memudahkan proses pembelajaran daring bagi dosen, namun mahasiswa juga dapat mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Shadely (dalam Mawan dan Mey, 2018: 2) berpendapat bahwa media komik berbentuk rangkaian gambar, sedangkan pada setiap kotaknya utuh merupakan rangkaian cerita. Gambar-gambar tersebut dilengkapi dengan gelembung ucapan, yang terkadang disertai dengan penjelasan naratif.

Menurut Trimo (dalam Mawan dan Mey: 2018:2), media komik dibedakan menjadi dua kategori, yaitu komik strip dan komik. Ia menjelaskan pengertian komik sebagai berikut, yaitu: Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar berbingkai kolom yang diterbitkan dalam surat kabar atau majalah harian dan biasanya menggambarkan cerita-cerita yang saling berkaitan.

Mirip dengan kata-kata isyarat, penggunaan stereotip linguistik juga dapat membantu menempatkan komik dalam sejarah kontemporer. Stereotip dan penggunaan stereotip yang sudah ada adalah hal yang khusus untuk komik, karena mereka dicirikan oleh “pengurangan ke fitur-fitur yang esensial dan bersifat karakter.” Alasan ekonomi khususnya bertanggung jawab atas penggunaan stereotip, dan pernyataan berlebihan yang dihasilkan dari penggunaan representasi stereotip sering kali digunakan untuk tujuan komik atau parodi. Stereotip linguistik dapat terjadi baik pada tokoh fiksi maupun komik berdasarkan sejarah (dalam Kieler Closure, 2020:3-4)

Molenda dan Rezabek mengatakan “Beberapa peminat penggunaan media meningkatkan pembelajaran nampaknya beranggapan bahwa dengan memasukkan konten ke dalam format media baru secara otomatis akan meningkatkan efektivitasnya”. Dalam hal ini, media komik digital menjadi salah satu sarana yang tepat untuk membangkitkan kesadaran sejarah sekaligus mengembalikan karakter bangsa yang sebenarnya. (dalam Brigida Intan Printina, 2019:2)

Cerita Rakyat “Putri Andam Dewi”

Sudjiman mengatakan, cerita rakyat merupakan cerita anonim yang tidak terikat ruang dan waktu serta diwariskan secara lisan di masyarakat. Cerita rakyat mempunyai fungsi lain selain hiburan, karena cerita rakyat mengandung nilai atau pesan yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan (dalam Siti Uswatun, dkk, 2022: 2).

Orang-orang selalu menggunakan cerita untuk menyampaikan pengetahuan dan pengalaman serta untuk mewariskan norma dan nilai-nilai masyarakat. Faktanya, lukisan gua telah menggunakan kekuatan imajinasi untuk menyampaikan pengalaman kepada orang lain (Kuhn, 2012). Namun cerita pada masa lalu tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi, namun saat ini narasi dalam bentuk digital juga digunakan antara lain dalam dunia kerja. Efek narasi dapat didukung secara substansial dengan menambahkan gambar. Kuhn (dalam Dorn, Sonia Stefanie et.,al.,2018:1)

Cerita rakyat Putri Andam Dewi berasal dari Sumatera Utara, Tapanuli Tengah. Ceritanya menceritakan tentang sebuah kota Lobutuo yang diperintah oleh seorang raja yang bijaksana. Nama rajanya adalah Tuanku Raja Muda. Rakyat hidup aman di bawah raja yang terhormat. Tuanku Raja mempunyai seorang putri yang sangat cantik. Wajahnya memancarkan cahaya terang. Dia

adalah orang yang baik hati. Sang putri sangat disayangi masyarakat negerinya. Pengasuh sang putri menemaninya sepanjang hari kemanapun dia pergi. Putri tersebut bernama Putri Andam Dewi.

Kurang lebih seribu tahun yang lalu, kota Lobutuo yang makmur dan damai diganggu oleh peristiwa yang memilukan. Kisah seekor burung Garuda berkepala tujuh yang ganas menyerang kerajaan Lobutuo. Burung Garuda mempunyai sayap yang sangat lebar, badan yang besar dan berkepala tujuh. Putri Andam Dewi, putri Tuanku Raja Muda, dan pengasuhnya tinggal di Lobutuo dan bersembunyi di bawah pot sepanjang hari. Jauh di sana, di bagian timur Sumatera Barat yang sekarang, terdapat sebuah negeri yang aman dan sejahtera. Karena Sutan Bambang berhasil membunuh burung Garuda, sang putri berusaha melarikan diri dan bersembunyi di lubang pohon. Melihat hal tersebut, Sutan Gambang bersumpah jika suatu saat sang putri keluar dari persembunyiannya, ia tidak akan terlihat oleh orang biasa dan tidak akan tersentuh oleh kehidupan manusia biasa.

Setelah dia bersumpah, sebuah kilatan datang. Melihat hal tersebut, sang pelayan menyesal karena sang putri telah mengingkari janjinya, sehingga ia dikurung di tempat persembunyiannya. Ketika dia keluar dari tempat persembunyiannya, dia tidak dapat dilihat oleh orang normal atau disentuh oleh kehidupan normal. Tak lama kemudian, tercium bau busuk dari tujuh lubang tersebut, maka dinamakanlah Aek Busuk.

Aplikasi Medibang Paint Pro

Medibang Paint adalah perangkat lunak gratis untuk lukisan digital dan seniman komik. Aplikasi ini hadir dengan beragam fitur seperti kuas, font, latar belakang, dan sumber daya lainnya. medibang juga tersedia di berbagai platform Windows, iOS, Mac OS X dan juga Android. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur penyimpanan cloud sehingga pengguna dapat dengan mudah memindahkan pekerjaannya. Tampilan yang user-friendly ini membuat Medibang nyaman digunakan dan ramah bagi ilustrator pemula dan tentunya gratis, itu menjadi salah satu kelebihan yang dimiliki Medibang.

Dasar Konseptual

Konsep penelitian ini secara umum didasarkan pada beberapa identifikasi masalah yang menjadi latar belakang munculnya beberapa permasalahan, antara lain terciptanya komik digital dari cerita rakyat berjudul Rawa Pening dan pengetahuan tentang hasil komik digital tersebut dalam bahasa Jerman. Hal ini sangat didukung oleh teori-teori yang sesuai dengan konteks pembahasan. Atas dasar itulah lahir ide untuk mengeksplorasi pengembangan media komik digital "Rawa Pening" dengan bantuan Medibang sebagai media yang menarik dan memotivasi. Penelitian ini menerapkan teori Richey dan Klein yang terdiri dari perencanaan, produksi dan selanjutnya evaluasi hasil yang diperoleh. Produk yang akan dihasilkan adalah komik digital dengan tema. Untuk menyederhanakan penjelasan, maka ditetapkan kerangka konseptual dasar yang mencakup keseluruhan penjelasan penelitian ini.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi pembuatan dengan menerapkan metode deskriptif kualitatif dan mengadopsi teori Richey dan Klein sebagai landasan teoritisnya. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kata-kata, kalimat, dan cerita yang terkandung dalam tema cerita rakyat berjudul "Putri Andam Dewi". Sumber data utama berasal dari buku "Bunga Rampai Cerita Rakyat Tapteng", yang memuat legenda "Putri Andam Dewi" yang ditulis oleh Tengku Syafina pada tahun 2016. Penelitian ini dilakukan di perpustakaan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.

HASIL PENELITIAN

Hasil dari riset ini adalah sebuah komik digital yang berjudul "Putri Andam Dewi". Komik ini tidak hanya terdiri dari serangkaian gambar, tetapi juga sebuah narasi yang diceritakan melalui teks yang menemani gambar-gambar tersebut. Struktur komik ini terdiri dari beberapa halaman yang membentuk alur cerita yang utuh, mengikuti alur cerita asli dari legenda "Putri Andam Dewi".

Setiap frame dalam komik ini disertai dengan teks yang menjelaskan bagian cerita dengan rinci, menggambarkan perkembangan plot dan karakter. Penggunaan teks dan gambar yang saling melengkapi menciptakan pengalaman membaca yang menyatu bagi pembaca. Format komik digital ini dipersiapkan sedemikian rupa agar teks dan gambar bisa saling berinteraksi, menghadirkan cerita secara visual dan verbal.

Bahasa yang digunakan dalam komik ini sederhana namun padat, mempermudah pembaca untuk memahami cerita secara mendalam. Penulisan yang tepat dan pilihan kata yang cermat menggambarkan perasaan dan suasana yang ingin disampaikan dalam cerita. Penggunaan warna dalam komik juga dirancang dengan teliti untuk menambah dimensi visual yang memperkaya pengalaman membaca. Melalui komik digital ini, legenda "Putri Andam Dewi" menjadi lebih hidup dan menarik bagi pembaca. Pemanfaatan teknologi dalam penciptaan komik ini memungkinkan cerita tradisional ini untuk diakses oleh lebih banyak orang dalam format yang menarik dan mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, digunakan teori Richey dan Klein yang terdiri dari tiga tahap: perencanaan, produksi, dan evaluasi. Dalam tahap perencanaan, tujuan desain diformulasikan berdasarkan hasil survei, dengan pemilihan cerita rakyat "Putri Andam Dewi" sebagai objek penelitian. Cerita tersebut kemudian diadaptasi menjadi format komik digital, dengan konten diambil dari cerita rakyat "Tapteng" dan diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Pembuatan komik digital dilakukan menggunakan aplikasi Medibang.

Hasil dari penelitian ini adalah komik digital berjudul "Penciptaan Komik Digital 'Putri Andam Dewi' Menggunakan Medibang", yang dapat dinikmati oleh pembaca dari berbagai kalangan usia. Komik ini dapat diakses oleh beragam kalangan, mulai dari anak-anak hingga dewasa, dan secara keseluruhan dinilai

"baik" dalam berbagai aspek, menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif. Siswa dapat mendapatkan manfaat dalam pembelajaran bahasa Jerman melalui komik ini, sementara para dosen dapat memanfaatkannya sebagai bahan ajar dalam kursus membaca dan komunikasi lintas budaya.

Proses pembuatan komik digital ini melibatkan beberapa langkah, termasuk pengecekan konten komik oleh ahli khusus dan validasi oleh ahli media. Berdasarkan cerita rakyat yang diadaptasi "Putri Andam Dewi", komik digital ini mendapatkan penilaian yang sangat baik dengan skor 90, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Medibang berdasarkan teori Richey dan Klein terbukti efektif.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penciptaan komik digital mengenai cerita rakyat Putri Andam Dewi dengan menggunakan aplikasi Medibang, berdasarkan teori Richey dan Klein, telah berhasil. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa komik digital mengenai cerita rakyat Putri Andam Dewi dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi ini.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dalam penelitian ini, kami berhasil menyelesaikan penciptaan komik digital berjudul "Putri Andam Dewi" menggunakan Medibang, berdasarkan teori Richey dan Klein. Proses ini melibatkan tahap perencanaan, produksi, dan evaluasi. Tahap perencanaan mencakup pemilihan cerita rakyat, konseptualisasi, dan persiapan gambar-gambar. Kemudian, dalam tahap produksi, komik digital dikembangkan dengan detail karakter yang menarik, menggunakan aplikasi Medibang. Pada tahap evaluasi, komik digital dinilai oleh seorang ahli media, yang memberikan penilaian sangat baik dengan skor 90. Hasil dari penciptaan komik digital ini adalah sebuah karya dengan beberapa halaman, yang mencakup tiga karakter utama: Tuanku Raja Muda, Putri Andam Dewi, dan Sutan Gambang Patuanan. Komik ini tidak hanya dinilai tinggi oleh ahli media, tetapi juga mendapat terjemahan yang setara.

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, kami memberikan beberapa rekomendasi. (1) hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan materi dalam pembelajaran bahasa Jerman. (2) kami merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan komik digital bagi mahasiswa bahasa Jerman di Universitas Negeri Medan, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca mereka secara menyenangkan. (3), kami berharap penelitian ini dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

PENELITIAN LANJUTAN

Setiap penelitian tentu memiliki keterbatasan. Keterbatasan dalam artian keterbatasan penelitian yang memengaruhi kemampuan peneliti dalam menggali data yang di kaji, keterbatasan data yang tersedia, atau faktor-faktor eksternal penelitian seperti keterbatasan waktu dan sumber daya. Sehingga di perlukan penelitian lanjutan untuk kesempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini Indriasihet al., "Perkembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini" *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 10, Nomor 2 (2020): 3
- Hasanah, Siti Uswatun. et., al. "Analisis Penanaman Nilai Cinta Tanah Air Melalui Kegiatan Literasi Membaca Cerita Rakyat Di Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 2, Nomor 2 (2022): 7.
- Horn, Alexander. "ZeitRäume kreieren. Zum Sprachkolorit im Geschichtscomic" *Closure. Kieler e-journal für ComicUntersuchung* #7 (2020): 18
- Ibrahim, Andi, Asrul Hag Alang, Madi, Baharuddin, Muhammad Aswar Ahmad, dan Darmawati . 2018 . *METODOLOGI PENELITIAN*. Makassar: GUNADARMA
- Jost, Patrick, et al., "Förderung der Arbeitssicherheit durch illustratives Storytelling in Digitalen Arbeits- und LernApplikationen" *uDay XVI – Assistenztechnologien in der Arbeitswelt* (2018): 12
- Keromnes, Yvon. "Idiomatisch und Kreativ? Comics in der Übersetzung" *HAL open science* (2019): 14
- Lehnen, Katrin, Torsten Steinhoff. "Digitales Lesen und Schreiben" *Sprache und digitale Kommunikation* (2023): 4
- Narestuti, Agi Septiari, et al., "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 6, Nomor 2 (2021): 13
- Printina, Brigida Intan. "Pemanfaatan Komik Digital Melalui Unsur PPR (Paradigma Pedagogi Refleksi) Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Barat Modern" *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Volume 8, Nomor 1 (2019): 2
- Putri, Arwita et al., "Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Di Kelas Tinggi" *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, Vol. 3 No, 2

Riwanto, Mawan, et al., "Efektifitas Penggunaan Media Komik (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi" *Jurnal Pancar*, Volume 2, Nomor 1 (2018):5

Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 41

Silaban, Putri Sari M.J., et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital" *Jurnal Ilmiah Aquisnas*, Volume 6, Nomor 1 (2023):3

Sukirman, Dewi Yani, et al., "Analisis Kemampuan Membaca Memahami Teks Bahasa Jerman" *Journal of Language and Literature*, Volume 2, Nomor 1 (2021):3