



PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “DANAU NAGA SAKTI”

DIGITAL COMIC CREATION OF THE “NAGA SAKTI LAKE”

Priskila Herlia S^{1*}, Tanti Kurnia Sari²

¹Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa & Seni, Universitas Negeri Medan

Email : priskilaherlia3@gmail.com^{1*}, tantikurnia@unimed.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 16-10-2024

Revised : 19-10-2024

Accepted : 22-10-2024

Published : 24-10-2024

Abstract

This research aims to create a digital comic entitled 'Danau Naga Sakti' in German based on Riau folklore using Clip Studio Paint application. This research was conducted at the Foreign Language Laboratory, Faculty of Languages and Arts, State University of Medan. As this research is a development research, the Plomp model is used in the production of digital comics whose stages are design, implementation, evaluation and revision. The research data is in the form of sentences from the Riau folklore 'Danau Naga Sakti' taken from the book 'Asal-usul Nama Danau Naga Sakti Kabupaten Siak'. The results of this research can be viewed online via the Google Drive link. From the evaluation results, the media validator gave a score of 90 (very good). Therefore, this digital comic is considered to be of good quality in terms of content and appearance and is suitable for use as a medium for learning German.

Keywords : Creation , digital comics, Danau Naga Sakti

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat komik digital berjudul “Danau Naga Sakti” dalam bahasa Jerman yang berbasis cerita rakyat Riau dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Penelitian ini dilaksanakan di Laboratorium Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan. Karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, maka model Plomp digunakan dalam pembuatan komik digital yang tahapannya adalah: Desain, Realisasi, Evaluasi dan Revisi. Data penelitian berupa kalimat-kalimat dari cerita rakyat “Danau Naga Sakti” Riau yang diambil dari buku “Asal-usul Nama Danau Naga Sakti Kabupaten Siak”. Hasil penelitian ini dapat dilihat secara online melalui tautan Google Drive. Dari hasil evaluasi, validator media memberikan nilai 90 (sangat baik). Oleh karena itu, komik digital ini dinilai berkualitas baik dari segi isi maupun tampilan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jerman.

Kata Kunci : Kreasi, komik digital, Danau Naga Sakti

PENDAHULUAN

Salah satu dari empat kompetensi bahasa yang penting dalam mempelajari bahasa Jerman adalah kemampuan membaca. Kemampuan ini tidak hanya berkontribusi pada perluasan kosakata, tetapi juga memperkuat pemahaman tata bahasa dan meningkatkan kemampuan untuk memahami konteks serta budaya Jerman. Melalui kemampuan membaca, siswa dapat mengenal struktur



kalimat dan gaya penulisan dalam bahasa Jerman (Nanico, 2017). Kemampuan membaca memainkan peran penting dalam pengajaran bahasa Jerman karena memberikan akses langsung ke berbagai sumber teks. Dengan membaca, pembelajar memperluas kosakata mereka, memahami struktur kalimat, dan mendalami pemahaman mereka tentang konteks budaya di Jerman. Membaca adalah proses krusial dalam akuisisi bahasa, karena dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dari teks tertulis, yang berarti mengenal kata-kata dan memahami isi materi bacaan.

Kemampuan membaca dan keterampilan bahasa dalam konteks pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman, memerlukan penggunaan media pengajaran. Media pengajaran dapat memperkaya pengalaman belajar dan mempermudah pemahaman. Dalam konteks pembelajaran bahasa, media pengajaran dapat menawarkan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang memungkinkan siswa memilih metode pembelajaran yang inovatif dan tidak membosankan. Media pengajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa melalui latihan praktis dan pemahaman konteks, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar, memperluas pemahaman bahasa Jerman, dan secara keseluruhan meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa (Wampfler, P. dan Krommer, 2019).

Salah satu media yang menarik dan populer untuk pengajaran membaca saat ini adalah komik digital. Komik digital menggabungkan teks interaktif dengan gambar, menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Secara umum, komik digital adalah bentuk media komik yang diadaptasi dalam format digital dan sering tersedia dalam bentuk aplikasi, situs web, atau buku elektronik. Konteks penggunaan komik digital memberikan kesempatan bagi pembaca untuk menikmati pengalaman yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan penggunaan gambar yang menggambarkan situasi dan konteks, komik digital membantu siswa memahami makna kata dan frasa dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, komik digital dapat memperkaya kosakata bahasa Jerman dan struktur tata bahasa dengan menyajikannya dalam konten yang menarik secara visual. Melalui keterlibatan visual yang kuat, komik digital memungkinkan siswa membuat asosiasi antara kata-kata dan gambar, yang meningkatkan penyimpanan dan pemahaman materi. Kemajuan teknologi juga memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel ke komik digital, sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai kebutuhan mereka (Amaliya, 2014). Penting untuk dicatat bahwa Generasi Z lebih suka membaca melalui gadget dibandingkan dengan buku cetak (Belvar et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran komik digital dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam bahasa Jerman bagi siswa di berbagai tingkat kompetensi.

Sejalan dengan pernyataan ini, penting untuk mengembangkan komik digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran membaca dan juga memperkenalkan cerita rakyat yang belum dikenalkan kepada siswa. Oleh karena itu, cerita rakyat yang disajikan dalam penelitian ini adalah "Danau Naga Sakti." Cerita rakyat ini masih belum begitu dikenal di masyarakat, yang menunjukkan kurangnya penyebaran dan pemahaman tentang warisan budaya. Selain itu, belum ada komik digital yang berkaitan dengan cerita rakyat tersebut, termasuk cerita "Danau Naga Sakti." Digitalisasi cerita rakyat ini dalam bentuk komik memberikan kesempatan untuk



mengeksplorasi cerita ini dengan cara yang modern, inovatif, dan menarik. Agar cerita rakyat "Danau Naga Sakti" juga dikenal oleh pembaca dari luar negeri, terutama dari Jerman, cerita ini akan diubah menjadi komik digital dalam bahasa Jerman. Komik digital berbahasa Jerman ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk siswa. Hal terpenting adalah Generasi Z lebih suka membaca melalui gadget daripada buku cetak. Ini menunjukkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan bahasa. Dengan menangani tiga isu ini, diharapkan pengetahuan budaya dapat diperluas, minat dalam pembelajaran bahasa dapat meningkat, dan keterampilan membaca serta tata bahasa dalam bahasa Jerman dapat ditingkatkan melalui pembuatan komik digital "Danau Naga Sakti."

Pembuatan komik digital dari cerita rakyat legendaris "Danau Naga Sakti" mengikuti model pembuatan Plomp, yang terdiri dari empat tahap utama. Tahap pertama adalah fase penelitian, di mana data dan informasi dikumpulkan untuk memahami cerita dan kebutuhan pengguna. Tahap kedua adalah fase desain, di mana desain komik digital dibuat berdasarkan hasil penelitian awal. Tahap ketiga adalah fase realisasi, yang memungkinkan pengujian dan penyempurnaan desain dan konten komik sebelum produksi akhir. Tahap keempat adalah fase evaluasi, di mana penilaian menyeluruh terhadap prototipe komik digital yang telah dibuat dilakukan. Melalui model pembuatan ini, diharapkan komik digital "Danau Naga Sakti" dapat disajikan dengan kualitas dan relevansi yang optimal bagi pembacanya.

Desain untuk pembuatan komik digital dari cerita rakyat "Danau Naga Sakti" dikembangkan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Clip Studio Paint adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk menggambar dan mengsketsa di perangkat seluler. Aplikasi ini dilengkapi dengan alat seperti pensil, rottring, spidol, kuas, pastel minyak, akrilik, cat air, airbrush, tinta, alat sapu, dan lainnya. Clip Studio Paint adalah aplikasi seni digital untuk perangkat iPad dan Android yang memungkinkan seniman membuat karya seni mereka di mana saja dan kapan saja, dengan menyediakan berbagai alat yang memungkinkan pengguna menggambar, melukis, dan membuat ilustrasi dengan mudah dan cepat (Wagner, K. dan Müller, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk mengembangkan komik digital yang menceritakan cerita rakyat "Danau Naga Sakti" dari kota Siak Sri Indrapura. "Danau Naga Sakti" adalah cerita rakyat yang belum tersedia dalam bentuk komik. Digitalisasi komik dapat menjadi media untuk belajar membaca bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Bahan dan Alat

Penelitian ini menggunakan bahan utama berupa teks cerita rakyat "Danau Naga Sakti" dari buku "Asal-usul Nama Danau Naga Sakti Kabupaten Siak". Alat yang digunakan termasuk Clip Studio Paint untuk proses pembuatan komik digital, serta perangkat lunak dan perangkat keras pendukung lainnya seperti komputer atau tablet untuk desain dan pengolahan gambar.



Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Laboratorium Bahasa Asing Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, tempat yang memiliki fasilitas lengkap untuk mendukung pengembangan media pembelajaran digital berbasis komik.

Uraian Masalah atau Alasan Penelitian

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran berbasis digital yang menarik dan relevan dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya yang berkaitan dengan cerita rakyat Indonesia. Selain itu, siswa zaman sekarang (generasi Z) lebih tertarik belajar melalui media digital daripada buku cetak. Oleh karena itu, pengembangan komik digital ini menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman budaya.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui studi literatur dan validasi ahli. Literatur utama adalah teks cerita rakyat yang diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Selain itu, pengumpulan data dilakukan dengan cara survei terhadap validator ahli, baik untuk konten terjemahan maupun media komik digital yang telah dikembangkan. Validator ahli memberikan penilaian terhadap aspek kualitas terjemahan dan tata visual komik.

Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil validasi akan dianalisis secara deskriptif untuk menilai kualitas terjemahan dan efektivitas komik sebagai media pembelajaran. Skor yang diberikan oleh para ahli digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk komik digital sebelum diimplementasikan lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Proses pembuatan komik digital “Danau Naga Sakti”**

Proses pembuatan komik digital “Danau Naga Sakti” mengikuti model penciptaan Plomp, yang dimulai dari tahap investigasi dan berlanjut ke tahap desain, realisasi, dan evaluasi. Di bawah ini adalah penjelasan rinci dari setiap fase:

1. Tahap investigasi

Fase investigasi merupakan langkah awal dalam proses pembuatan komik digital “Danau Naga Sakti”. Tujuan utama dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan dan persyaratan yang diperlukan untuk menciptakan produk komik digital yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan tujuan penelitian.



2. Fase Desain

Fase ini adalah tentang menerjemahkan cerita, merancang elemen visual komik dan mengatur tata letak secara keseluruhan. Proses ini memiliki pengaruh besar terhadap kualitas akhir komik digital, baik dari segi cerita maupun tampilan visual.

a. Terjemahan Cerita ke dalam Bahasa Jerman

Langkah pertama dalam proses desain adalah menerjemahkan cerita rakyat "Danau Naga Sakti" ke dalam bahasa Jerman. Dalam proses ini, teori penerjemahan dari Larson digunakan, yang menekankan pada pemindahan makna dan pesan utama teks asli ke dalam bahasa sasaran, bukan hanya menerjemahkannya secara harfiah. Teks terjemahan kemudian diperiksa oleh seorang ahli terjemahan untuk memastikan keakuratannya. Terjemahan komik dalam bahasa Jerman disertakan di lampiran.

b. Pembuatan Elemen Visual Komik

Proses ini dilakukan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, yang memungkinkan pembuatan ilustrasi digital secara profesional, meskipun hanya menggunakan smartphone. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan elemen visual komik:

1) Desain Karakter

Karakter utama dan pendukung dalam cerita dirancang dengan cermat. Dalam proses perancangan karakter, perhatian diberikan pada ciri-ciri fisik, ekspresi wajah, dan pakaian yang sesuai dengan latar belakang cerita.



Gambar 1. Desain Karakter "Jalar"



Gambar 2. Desain Karakter "Bujang Gagap, Istri Bujang Gagap, dan Kandar"



2) Desain Latar Belakang

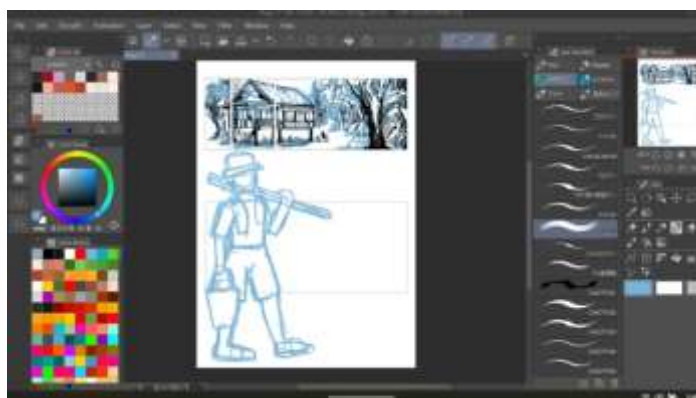
Dalam komik ini, latar belakang harus mencerminkan keindahan alam dan budaya lokal Riau, seperti rumah-rumah tradisional Riau, danau, hutan, serta elemen tradisional lainnya. Latar belakang tersebut memberikan suasana yang otentik, memperlihatkan rumah-rumah dengan atap rumbia, dinding bambu, dan pemandangan alam yang subur. Sebagai contoh, desain ini menampilkan pemandangan hutan lebat yang mengelilingi Danau Naga Sakti, dengan detail-detail yang menggambarkan suasana alam pedesaan yang tenang dan penuh mistis, sesuai dengan cerita rakyat setempat.



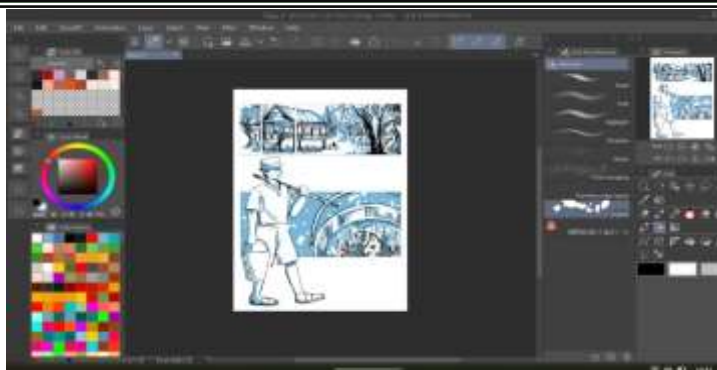
Gambar 3. Desain Rumah Keluarga Bujang Gagap

3) Pewarnaan dan Efek Visual

Setelah karakter dan latar belakang selesai dirancang, langkah berikutnya adalah proses pewarnaan dan penambahan efek visual. Pewarnaan dalam komik ini menggunakan palet warna yang disesuaikan dengan suasana cerita. Sebagai contoh, warna biru tua dan hijau gelap digunakan untuk menggambarkan Danau Naga Sakti yang penuh misteri dan dikelilingi oleh hutan lebat. Sementara itu, warna coklat dan krem digunakan untuk rumah tradisional Bujang Gagap, menciptakan nuansa alami dan hangat. Efek visual tambahan seperti cahaya redup dan bayangan diterapkan untuk memberikan kedalaman dan menonjolkan elemen mistis dalam cerita, terutama pada adegan-adegan penting yang melibatkan Jalar, sang naga sakti.



Gambar 4. Pewarnaan dan Efek Visual



Gambar 5. Hasil berdasarkan pewarnaan dan efek visual

3. Fase Realisasi

Setelah desain komik digital "Danau Naga Sakti" selesai, produk tersebut akan diuji dalam fase pengujian awal. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui apakah komik digital tersebut memenuhi harapan dan tujuan yang telah ditetapkan dalam fase penelitian dan desain. Komik digital yang telah selesai harus diuji dalam hal penggunaannya. Dalam pengujian ini, membaca komik akan disimulasikan di berbagai perangkat seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, untuk memastikan bahwa format PDF yang dihasilkan dapat dibuka tanpa masalah teknis. Selain itu, komik tersebut harus mudah dibaca, dengan tata letak yang tidak mengganggu alur cerita, dan penempatan teks yang jelas.

4. Fase Evaluasi

Evaluasi dilakukan oleh dua ahli, yaitu ahli terjemahan/materi dan ahli media. Ahli terjemahan bertanggung jawab untuk menilai kualitas terjemahan cerita ke dalam bahasa Jerman, guna memastikan bahwa terjemahan tersebut sesuai dengan konteks dan pesan asli cerita. Ahli media mengevaluasi kualitas desain visual dan keterbacaan umum komik. Hasil dari evaluasi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk merevisi komik digital "Danau Naga Sakti."

a. Validasi Materi

Hasil terjemahan dievaluasi berdasarkan empat aspek penilaian, yaitu: 1) Terjemahan dapat dipahami; 2) Terjemahan sesuai dengan yang asli; 3) Terjemahan dapat diterima; dan 4) Terjemahan siap untuk dipublikasikan. Skor yang diberikan oleh ahli materi adalah 100 poin, yang menunjukkan bahwa teks terjemahan tersebut baik.

Tabel 1. Penilaian hasil terjemahan

Nr.	Bewertungskriterium	Note
1	Die Übersetzung ist verständlich.	4
2	Die Übersetzung entspricht dem Original.	4
3	Die Übersetzung ist akzeptabel.	4
4	Die Übersetzung ist publikationsreif.	4
Presentaseskor		100



b. Validasi Media

Sepuluh aspek digunakan untuk menilai dan menguji kelayakan media komik digital "Danau Naga Sakti," yaitu: 1) Karakter dalam komik pembelajaran bahasa Jerman; 2) Representasi visual komik; 3) Dialog dalam komik; 4) Cerita (teks narasi) komik; 5) Alur cerita dalam komik; 6) Pemahaman bahasa dalam komik; 7) Jenis huruf dan ukuran huruf dalam komik; 8) Bingkai, adegan, dan suasana dalam komik; 9) Balon kata dan efek dalam komik; dan 10) Desain sampul komik. Skor untuk media adalah 90 poin, yang membuktikan bahwa media yang dibuat layak untuk digunakan.

Tabel 2. Penilaian hasil media

Nr	Bewertungskriterium	Note
1	Charaktere in den deutschen Lerncomics	4
2	Visuelle Darstellung in deutschen Lerncomics	4
3	Dialog in Comics	3
4	Geschichte (Erzählertext) des Comics	4
5	Handlung in deutschen Lerncomics	3
6	Sprachliche Verständlichkeit in deutschen Lerncomics	4
7	Schriftart und Schriftgröße in deutschen Lerncomics	4
8	Frames, Szenen und Atmosphäre in deutschen Lerncomics	3
9	Sprechblasen und Effekte in deutschen Lerncomics	4
10	Coverdesign von deutschen Lerncomics	3
Presentaseskor		90

Hasil pembuatan komik digital 'Danau Naga Sakti'

Setelah proses desain, realisasi, dan evaluasi, komik digital "Danau Naga Sakti" berhasil dikembangkan dengan mempertimbangkan komentar dari para ahli. Komik ini disesuaikan dengan hasil evaluasi yang dilakukan, baik dalam hal terjemahan maupun aspek visual. Diharapkan bahwa komik digital ini akan menjadi media pembelajaran yang efektif, terutama dalam mempelajari bahasa Jerman, dan dapat mendekatkan pembaca asing pada budaya lokal.

Hasil akhir dari penelitian ini adalah komik digital "Danau Naga Sakti" dalam bahasa Jerman. Produk ini tersedia dalam format PDF dan siap untuk diuji lebih lanjut atau digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa. Komik ini terdiri dari 22 halaman, yang dapat diakses melalui tautan berikut: (<https://drive.google.com/drive/folders/1axDuHhOTSzviJMwQfod3TX-s-AyLNMGf>). Gambar 6 menunjukkan sampul dan isi dari komik "Danau Naga Sakti":



Gambar 6. Das Cover und Informationen des digitalen Comics 'Danau Naga Sakti'



Gambar 1. Halaman pertama dan kedua dari komik digital

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, beberapa kesimpulan dapat ditarik dari proses pembuatan komik digital "Danau Naga Sakti" dan hasil akhirnya. Berikut adalah dua kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini:



1. Proses pembuatan komik digital "Danau Naga Sakti" mengikuti model pembuatan Plomp, yang terdiri dari beberapa fase utama: 1) Fase Penelitian; 2) Fase Desain; 3) Fase Realisasi; dan 4) Fase Evaluasi. Pada fase awal penelitian, dipilih sebuah cerita rakyat yang cocok untuk disesuaikan dengan media pembelajaran bahasa Jerman. Cerita rakyat "Danau Naga Sakti" dipilih sebagai fokus penelitian. Selanjutnya, dilakukan analisis mendalam untuk memahami struktur alur cerita, karakter, dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Analisis ini bertujuan untuk menentukan strategi terjemahan dan visualisasi yang tepat agar cerita ini menarik dan efektif untuk pembelajaran bahasa Jerman.
2. Hasil dari penelitian ini adalah komik digital "Danau Naga Sakti" yang telah berhasil dikembangkan dan kini tersedia dalam format PDF. Komik ini terdiri dari 22 halaman dan dapat diakses melalui tautan berikut: [Google Drive] (<https://drive.google.com/drive/folders/1axDuHhOTSzviJMwQfod3TX-s-AyLNMGf>). Komik ini berdasarkan pada cerita rakyat Indonesia dan telah diterjemahkan ke dalam bahasa Jerman. Komik ini telah dievaluasi oleh ahli terjemahan dan disesuaikan sesuai dengan masukan yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Aryanti. (2020). Die Erstellung Eines Digitalen Comics Über Die Legende ‘Si Boru Naturmandi. *Studia: Journal Des Deuschprogrammms*.
- Albrecht, J. (2005). *Übersetzung und Linguistik Grundlagen der Übersetzungs: Tübingen* (Narr Franke Attempo. (ed.)).
- Amaliya, C. (2014). Entwicklung des Comics “Die Geschichte der Familie” Gudrun: Deutsch im Alltag” Als Unterrichtsmedien Für 1. Leseverständnis der Schülern Klasse XI. *Journal LaternE*, 3(1), 65–73.
- Belvar, A. N., Lestari, R. V. A., Diba, F. F., & Z.A, M. F. (2024). Problematika Keterampilan Membaca pada Generasi Z. *Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 195–204. <https://jurnalistiqomah.org/index.php/arima/article/view/777/679>
- Chen, Y., und Wang, Q. (2024). Engaging Reluctant Readers through Interactive Digital Comics: An Experimental Study. *Computers & Education*, 57(4), 550–565.
- Darwis, A. (2020). *Cerita Rakyat Indonesia: Mengenal dan Menceritakan Kembali*. Penerbit Narasi.
- Fery Mulyadi, S. H. . (2021). *ASAL USUL DANAU NAGA SAKTI KABUPATEN SIAK*. Penerbit Candi (anggota IKAPI).
- Hafizhah, G. N. A., Hutubess, E. D., & ... (2023). The Role of Comic-Based Teaching Materials in German Language Learning. *Nusantara Science and Technology Proceedings, 2023*, 103–108. <http://www.nstproceeding.com/index.php/nusciencetech/article/view/1103%0Ahttps://www.nstproceeding.com/index.php/nusciencetech/article/download/1103/1057>



- Hoffmann, S., und Weber, P. (2023). The Role of Digital Comics in Improving German Grammar Skills: A Longitudinal Study. *Language Learning and Development*, 20(1), 67–82.
- Horstmann. (2018). *Möglichkeiten der Textdigitalisierung*. <https://fortext.net/routinen/methoden/moeglichkeiten-der-textdigitalisierung>
- Larson, M. L. (1988). Meaning Based Translation: A guide to Cross Language Equivalence. In *University Press of America*. University Press of America.
- Lestari, P. I., & Afifah, L. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Echt Spass dengan Tema Schule untuk Pembelajaran Bahasa Jerman Kelas X. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(11), 1532–1546. <https://doi.org/10.17977/um064v1i112021p1532-1546>
- Lestari, T. E., Titaley, A. G., Kurniawati, W., & Ridwan, A. (2023). *Utilization of Digital Media in Making Comics as an Effort to Improve Writing Competence*. Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-008-4_153
- Nanico, B. P. S. (2017). *Die Erstellung Eines Comics Als Lernmedium Für Lesekompetenz Im Deutschunterricht*. Universitas Negeri Medan.
- Plomp, T. und N. N. (2013). *Educational Design Research*. SLO, Eschede.
- Saputri, A. D., Sunardi, S., & Musadad, A. A. (2021). Digital Comics as A Media in EFL Reading Classrooms. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1097–1102. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.758>
- Singh, R., und Gupta, A. (2023). The Evolution of Digital Comics: Trends, Challenges, and Opportunities. *Journal of Digital Media & Culture*, 27(1), 145–160.
- Siregar, R. (2019). *Cerita Rakyat Nusantara*. Penerbit Bentang Belia.
- Smith, J. (2022). *Digital Comics: Design, Production, and Distribution*. Routledge.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susilo, B. (2019). Interpretasi Budaya dalam Cerita Rakyat: Studi Kasus dari Berbagai Daerah di Indonesia. *Jurnal Antropologi Budaya*, 20(3), 245–262.
- Wagner, K., und Müller, S. (2023). Exploring the Impact of Digital Comics in Language Learning: A Dissemination Analysis. *International Journal of Educational Technology*, 20(2), 189–205.
- Wampfler, P. und Krommer, A. (2019). *Lesen im Digitalen Zeitalter. Seminar 3/2019: Digitale Transformation als Herausforderung für Schule und Seminar*. 73, 84.
- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), 357–366.