



Pelatihan Desain Komik sebagai Media Ekspresi Kreatif bagi Siswa-siswi SMA 20 Surabaya

Siswo Martono¹, Dhika Yuan Yurisma², Setya Putri Erdiana^{3*}, Evi Farsiah Utami⁴, Fenty Fahminannsih⁵

¹⁻⁵ Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

*Correspondence: E-mail: tya@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai respons atas belum optimalnya pemanfaatan komik sebagai media ekspresi kreatif di SMA Negeri 20 Surabaya akibat keterbatasan pemahaman teknis dan wadah pendukung bagi siswa. Pelatihan ini berangkat dari kebutuhan akan wadah yang dapat menampung ide dan kreativitas visual siswa di lingkungan sekolah. Melalui kegiatan ini, peserta diperkenalkan pada teori dasar komik, teknik penyusunan storyboard, serta penerapan alur cerita visual dalam bentuk komik. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan konsep teoretis, praktik perancangan storyboard, pembuatan karya komik, hingga presentasi dan evaluasi hasil. Sebanyak 30 siswa (17 perempuan dan 13 laki-laki) mengikuti kegiatan ini dengan antusias dan partisipatif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest: penguasaan teori meningkat dari 58% menjadi 90%, kemampuan perancangan storyboard dari 52% menjadi 86%, serta kemampuan implementasi alur cerita dari 49% menjadi 84%. Peningkatan ini menegaskan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi konseptual dan teknis peserta dalam memahami serta menerapkan prinsip desain komunikasi visual. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan motivasi dan minat siswa untuk berkreasi secara mandiri melalui media komik. Dengan demikian, kegiatan ini efektif dalam mengembangkan potensi kreatif siswa dan memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah menengah dalam bidang pendidikan kreatif

ARTICLE INFO

Riwayat Artikel:

Diterima 2 Oktober 2025

Revisi Pertama

16 November 2025

Diterima 01 November 2025

Tersedia online untuk pertama

01 November 2025

Tanggal Publikasi

01 November 2025

Kata Kunci:

Desain Komik;

Kreativitas Siswa;

Komunikasi Visual;

Storyboard.

Comic Design Training as a Medium of Creative Expression for Students of SMA 20 Surabaya

Siswo Martono¹, Dhika Yuan Yurisma², Setya Putri Erdiana^{3*}, Evi Farsiah Utami^{4*}, Fenty Fahminansih⁵

¹⁻⁵ Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

*Correspondence: E-mail: tya@dinamika.ac.id

ABSTRACT

This community service activity was carried out in response to the suboptimal utilization of comics as a medium for creative expression at SMA Negeri 20 Surabaya due to student's limited technical understanding and the lack of supporting platforms. The initiative stemmed from the need for a platform that accommodates students' ideas and visual creativity within the school environment. Through this activity, participants were introduced to theoretical foundations of comics, storyboard design techniques, and the application of narrative flow in comic creation. The implementation was carried out in several stages, including the introduction of theoretical concepts, practical storyboard design, comic production, and presentation and evaluation of the outcomes. A total of 30 students (17 female and 13 male) actively and enthusiastically participated in the program. Evaluation results indicated a significant improvement between the pretest and posttest results: theoretical understanding increased from 58% to 90%, storyboard design skills from 52% to 86%, and narrative implementation skills from 49% to 84%. These improvements demonstrate that the training effectively enhanced participants' conceptual and technical competencies in understanding and applying the principles of visual communication design. Furthermore, the program successfully fostered students' motivation and interest in independent creative expression through the comic medium. Therefore, this activity proved effective in developing students' creative potential while strengthening collaboration between universities and secondary schools in the field of creative and visual education.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

02 October 2025

First Revised 16 October 2025

Accepted 01 November 2025

First Available online

01 November 2025

Publication Date

01 November 2025

Keyword:

Comic Design;

Communication Visual;

Storyboard;

Student Creativity.

1. PENDAHULUAN

Komik merupakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks secara visual, sekaligus melatih kemampuan membaca, imajinasi, dan kreativitas (Sinta et al., 2021). Selain berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, komik juga berperan penting dalam menanamkan nilai budaya, mengembangkan kemandirian, serta menumbuhkan tanggung jawab siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran (Wibowo & Koeswanti, 2021; Ulviah et al., 2021; Zainab & Eriga, 2023). Literasi komik mencakup kemampuan memahami, menginterpretasi, mengevaluasi, hingga menciptakan makna melalui elemen visual seperti gambar, simbol, warna, tipografi, dan tata letak (Priyangga et al., 2023). Dengan demikian, pemanfaatan komik dalam pembelajaran berpotensi meningkatkan minat baca serta mengasah kreativitas peserta didik secara berkelanjutan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar, motivasi siswa, serta hasil belajar baik secara kognitif maupun afektif (Puspitorini et al., 2014). Penerapan komik tematik pada pembelajaran di sekolah dasar terbukti memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan dibandingkan kelas kontrol (Syafutra et al., 2022). Selain itu, pengembangan komik digital berbasis kontekstual pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA juga terbukti meningkatkan minat belajar serta membantu pemahaman konsep secara visual, sekaligus mengurangi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran (Pramesti et al., 2024; Salwa Sulaimah Nurhakim et al., 2024). Temuan-temuan tersebut menegaskan bahwa komik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai media pembelajaran komprehensif yang mengintegrasikan teks dan gambar untuk memperkuat pemahaman, keterlibatan emosional, dan pembelajaran kontekstual.

Meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran di lingkungan sekolah belum sepenuhnya optimal, khususnya dari sisi pemahaman teknis dalam proses penciptaannya. Kondisi ini menjadi latar belakang dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan pembuatan komik sebagai media ekspresi kreatif dan edukatif bagi siswa. Kegiatan ini dirancang untuk membekali peserta dengan pengetahuan dasar mengenai proses kreatif komik, mulai dari perancangan ide hingga visualisasi cerita, sehingga siswa tidak hanya menjadi pembaca komik, tetapi juga mampu berperan sebagai kreator.

Dalam pelatihan ini, siswa diperkenalkan pada teknik dasar menggambar komik yang meliputi tahap sketsa, penguasaan proporsi tubuh, dan ekspresi wajah sebagai fondasi visual dalam membangun karakter (Nurjanah et al., 2020). Pemahaman mengenai desain latar, setting, dan perspektif juga diberikan untuk membantu siswa menciptakan ruang visual yang mendukung alur cerita (Muhammad Sabri et al., 2023). Selanjutnya, tahapan inking, pewarnaan, dan shading diperkenalkan sebagai proses penyempurnaan visual agar karya komik tampil lebih komunikatif dan menarik.

Selain aspek teknik menggambar, kegiatan pengabdian ini juga menekankan pentingnya pengaturan tata letak (layout) dan paneling dalam komik. Pengaturan panel, alur baca, serta transisi antar panel diperkenalkan agar siswa mampu menyusun cerita secara runtut dan mudah dipahami pembaca (Royyana, 2024). Pemahaman mengenai jenis transisi panel, seperti action-to-action atau scene-to-scene, membantu siswa mengontrol ritme cerita dan membangun ketegangan naratif secara visual (Mansoor & Amir, 2015).

Seiring perkembangan teknologi, kegiatan pengabdian ini juga mengedukasi siswa mengenai pemanfaatan media dan teknologi dalam pembuatan komik, baik secara manual maupun digital. Pengenalan media digital membuka wawasan siswa terhadap format komik

digital dan webtoon yang relevan dengan perkembangan industri kreatif saat ini (Augereau et al., 2017). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga pada penguatan literasi visual dan digital sebagai kompetensi penting bagi generasi muda.

Namun demikian, berbagai potensi dan manfaat komik sebagai media pembelajaran dan ekspresi kreatif tersebut belum sepenuhnya terfasilitasi secara optimal di tingkat pendidikan menengah, khususnya di SMA Negeri 20 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa siswa-siswi memiliki minat yang cukup tinggi terhadap media visual dan budaya populer, namun masih menghadapi keterbatasan dalam pemahaman teknis pembuatan komik, literasi visual, serta wadah yang mendukung ekspresi kreatif mereka secara terarah. Aktivitas pembelajaran seni dan desain yang ada masih cenderung bersifat konvensional dan belum secara spesifik mengakomodasi pengembangan keterampilan desain komik sebagai media narasi visual yang komunikatif dan kontekstual. Kondisi ini berpotensi menghambat optimalisasi kreativitas siswa serta pemanfaatan komik sebagai media edukatif dan ekspresif yang relevan dengan karakter generasi muda saat ini.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan desain komik sebagai solusi atas permasalahan mitra, dengan tujuan memberikan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis kepada siswa-siswi SMA Negeri 20 Surabaya. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis menggambar komik, seperti sketsa, karakter, paneling, dan tata letak, tetapi juga mendorong siswa untuk mengekspresikan gagasan, emosi, serta nilai-nilai personal dan sosial melalui media visual. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, pelatihan desain komik diharapkan mampu menjadi sarana pengembangan kreativitas, literasi visual, dan kepercayaan diri siswa dalam berkarya, sekaligus memperkuat peran komik sebagai media ekspresi kreatif yang relevan dengan kebutuhan dan konteks pendidikan di SMA Negeri 20 Surabaya.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan memerlukan tahapan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Setiap tahap memiliki peran penting dalam memastikan kesiapan, kelancaran, dan keberhasilan program. Proses dimulai dari perencanaan yang matang untuk menentukan kebutuhan, sasaran, dan strategi pelatihan, kemudian dilanjutkan dengan persiapan teknis dan administratif. Setelah itu, kegiatan pelatihan dilaksanakan sesuai rancangan yang telah disusun, diikuti dengan evaluasi untuk menilai efektivitas dan dampaknya. Tahapan diakhiri dengan tindak lanjut sebagai upaya penerapan hasil pelatihan dalam konteks nyata guna meningkatkan ketrampilan peserta didik. Ada dua tahapan kegiatan dalam pelaksanaan, yaitu tahapan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Tahapan perencanaan disajikan pada gambar 01.



Gambar 01. Tahapan perencanaan kegiatan

Pelatihan komik berbasis praktik dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa-siswi SMU 20 Surabaya dalam memahami sekaligus menguasai proses kreatif pembuatan komik. Pendekatan yang dilakukan adalah menekankan keterlibatan aktif melalui kegiatan menggambar, menyusun alur cerita. Desain pelatihan difokuskan pada pembelajaran bertahap, mulai dari dasar hingga teknik lanjutan, sehingga dapat menyesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta. Tujuannya adalah menghasilkan karya komik yang orisinal, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan industri kreatif. Tahapan pelaksanaan kegiatan di sajikan pada gambar 02.



Gambar 02. Tahapan pelaksanaan kegiatan

1. Tahap Pengenalan Komik dan Teori Dasar Komik

Pada tahap ini kegiatan diawali dengan melakukan pre test untuk melihat sampai sejauh mana pemahaman siswa terhadap konsep dasar komik. Selanjutnya pemateri menjelaskan konsep dasar komik sebagai media visual-naratif yang mengintegrasikan unsur gambar, teks, dan alur cerita secara sistematis. Dosen menguraikan pengertian komik, karakteristik utama, serta fungsi komik dalam konteks pendidikan dan komunikasi visual, sehingga mahasiswa memahami peran komik sebagai sarana penyampaian pesan yang efektif. Selain itu, dosen memaparkan unsur-unsur pembentuk komik, meliputi panel, balon kata, ilustrasi tokoh, latar, dan alur, serta menjelaskan prinsip dasar keterbacaan dan kesinambungan visual antar panel. Pada tahapan ini siswa menyimak dan dilanjutkan dengan mengamati contoh-contoh komik (cetak/digital) dari berbagai genre.

2. Tahap Praktik membuat storyboard

Pada tahapan ini siswa menyusun alur cerita secara runtut mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian, kemudian menuangkannya ke dalam sketsa panel-panel sederhana. Dalam setiap panel, siswa menentukan posisi tokoh, latar, sudut pandang, serta dialog atau narasi pendukung agar alur cerita tersampaikan secara jelas.

3. Tahap Pengembangan cerita menjadi komik

Pada tahapan ini siswa mengonversi storyboard menjadi komik utuh dengan menggambar panel, tokoh, dan latar secara lebih detail. Siswa menyempurnakan dialog dan narasi agar selaras dengan visual serta menerapkan prinsip keterbacaan dan kesinambungan alur. Melalui aktivitas ini, siswa menghasilkan karya komik yang merepresentasikan ide cerita secara visual dan komunikatif.

4. Tahap Presentasi karya masing-masing peserta

Pada tahapan ini peserta mempresentasikan komik yang telah dihasilkan di hadapan kelas serta menjelaskan ide cerita, pesan, dan proses pengembangannya. Peserta menanggapi

pertanyaan dan masukan dari dosen maupun teman sejawat, sehingga kegiatan ini melatih kemampuan komunikasi, refleksi, dan apresiasi terhadap karya komik.

5. Tahap Evaluasi proses desain komik

Pada aktivitas evaluasi proses desain komik, pemateri dan peserta menelaah kembali kesesuaian karya komik dengan tujuan, alur cerita, dan prinsip dasar komik yang telah dipelajari. Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan desain berdasarkan masukan yang diterima, serta merumuskan perbaikan sebagai dasar pengembangan karya selanjutnya. Kegiatan pelatihan di akhiri dengan kegiatan pos test, untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pelatihan.

3. PELAKSANAAN KEGIATAN PELATIHAN

Proses pelatihan komik dilaksanakan secara sistematis dan bertahap untuk mengembangkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktik peserta. Pada tahap awal, pemateri memberikan pengenalan dan pemaparan teori dasar komik, yang mencakup pengertian komik, karakteristik, fungsi, serta unsur-unsur pembentuknya sebagai media visual-naratif. Kegiatan ini bertujuan membangun landasan teoretis yang kuat agar peserta memahami prinsip dasar sebelum memasuki tahap praktik. Dokumentasi kegiatan bisa dilihat pada Gambar 03.



Gambar 03. Dokumentasi pengenalan teori komik

Selanjutnya, peserta melaksanakan praktik perancangan storyboard sebagai tahap perencanaan visual. Pada tahap ini, peserta mengembangkan ide cerita menjadi alur yang runtut dan menuangkannya ke dalam sketsa panel sederhana. Proses ini menekankan keterampilan berpikir visual, pengorganisasian alur cerita, serta keterpaduan antara teks dan gambar sebagai kerangka awal pengembangan komik. Tahap berikutnya, peserta mengembangkan storyboard menjadi komik utuh dengan menggambar panel, tokoh, dan latar secara lebih detail serta menyempurnakan dialog dan narasi. Pada tahap ini, peserta menerapkan prinsip estetika, keterbacaan, dan kesinambungan visual agar pesan cerita tersampaikan secara efektif. Aktivitas ini mengintegrasikan aspek kreativitas, teknis, dan konseptual dalam proses produksi komik. Dokumentasi praktik menggambar komik dapat dilihat pada gambar 04.



Gambar 04. Praktik menggambar komik

Pada tahap ini, setiap peserta memaparkan hasil karyanya dengan menjelaskan ide cerita, konsep visual, teknik gambar, serta pesan yang ingin disampaikan melalui komik tersebut. Kegiatan ini juga menjadi ruang refleksi dan apresiasi terhadap keberagaman gaya serta pendekatan artistik yang muncul. Melalui sesi diskusi dan umpan balik, peserta dapat mengidentifikasi kelebihan dan area yang perlu dikembangkan, sehingga mendorong peningkatan kualitas karya secara berkelanjutan. Hasil pemaparan hasil desain komik bias dilihat pada gambar 05.

Karya 1



Karya 2



Karya 3



Karya 4



Gambar 05. Sebagian hasil pelatihan pembuatan komik

Tahap ini mencakup peninjauan terhadap kejelasan alur cerita, konsistensi karakter, komposisi panel, penggunaan warna, serta keterpaduan antara teks dan gambar. Melalui evaluasi ini, peserta dapat memahami kekuatan dan kelemahan desain yang dihasilkan, sekaligus memperoleh masukan untuk perbaikan. Tujuannya adalah memastikan bahwa komik tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga komunikatif dan mampu menyampaikan pesan sesuai tujuan kreatif yang dirancang. Kegiatan pelatihan diakhiri dengan melakukan pos test.

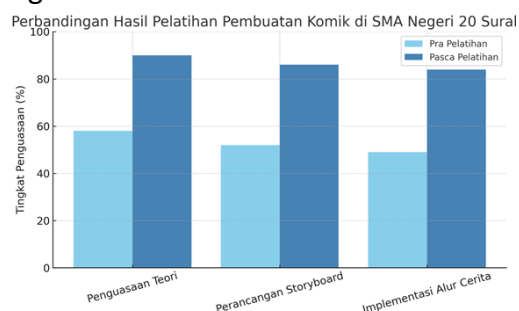
4. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengukuran kemampuan peserta pelatihan pembuatan komik di SMA Negeri 20 Surabaya, yang diikuti oleh 30 siswa terdiri atas 17 perempuan dan 13 laki-laki, diperoleh gambaran peningkatan yang signifikan antara hasil pre test dan post test pada tiga aspek penilaian utama, yaitu penguasaan teori, perancangan storyboard, serta implementasi alur cerita ke dalam komik sesuai metode yang di rancang.

Metode pelatihan dengan pendekatan teoritis dan praktis melalui tahapan pengenalan konsep, perencanaan, produksi, presentasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan peserta tidak hanya memahami konsep dasar komik secara kognitif, tetapi juga mengaplikasikannya secara langsung dalam bentuk karya, sehingga proses pembelajaran bersifat kontekstual dan bermakna. Proses evaluasi dilaksanakan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pelatihan. Evaluasi formatif dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta, penilaian storyboard, serta umpan balik selama proses pengembangan komik. Tindak lanjut pelatihan difokuskan pada pengembangan kompetensi peserta secara berkelanjutan dengan memperhatikan hasil nilai pre tes dan pos tes.

Berdasarkan hasil penelitian, pre test yang dilakukan sebelum kegiatan tingkat penguasaan peserta terhadap aspek teori dasar komik menunjukkan rata-rata sebesar 58%, yang mencerminkan pemahaman awal yang masih terbatas pada konsep umum komik dan unsur visual. Aspek perancangan storyboard memperoleh nilai rata-rata 52%, mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menyusun alur visual secara sistematis. Sementara itu, kemampuan dalam mengimplementasikan alur cerita ke dalam komik memperoleh skor rata-rata 49%, menunjukkan tantangan dalam mengintegrasikan narasi dengan elemen visual secara efektif.

Hasil penelitian kuasi eksperimen terhadap pemahaman konsep dasar teori dasar komik, praktik yang pembuatan storyboard, dan kegiatan menggambar komik secara langsung, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan. Penguasaan teori meningkat menjadi 90%, menunjukkan pemahaman konseptual yang lebih baik terhadap prinsip desain komunikasi visual. Aspek perancangan storyboard naik menjadi 86%, menandakan keterampilan peserta dalam merancang urutan adegan dan komposisi visual meningkat pesat. Sedangkan kemampuan implementasi alur cerita mencapai 84%, menggambarkan keberhasilan peserta dalam menyelaraskan narasi dan ilustrasi secara kreatif. Sajian grafis perbandingan pretest dan posttest bias di lihat pada gambar 06.



Gambar 06. Grafis perbandingan pretest dan posttest

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat bertema Pelatihan Pembuatan Ilustrasi Komik sebagai Pengenalan Desain Komunikasi Visual yang dilaksanakan di SMA Negeri 20 Surabaya telah berjalan dengan efektif dan mencapai tujuan yang direncanakan. Program ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain komunikasi visual serta keterampilan mereka dalam menciptakan karya ilustratif berbasis komik. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang interaktif dan aplikatif sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Keberhasilan kegiatan ini juga tercermin dari tersusunnya modul pelatihan dan pengakuan pihak sekolah melalui Surat Adopsi Karya, yang menandakan adanya nilai keberlanjutan dan manfaat langsung bagi pengembangan potensi kreatif siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Augereau, O., Iwata, M., and Kise, K. (2017). *An Overview of Comics Research in Computer Science. Proceedings of the International Conference on Document Analysis and Recognition, ICDAR, 3*, 54–59.
- Chen, L., Li, S., Li, Z., and Li, Q. (2025). *DancingBoard: Streamlining the Creation of Motion Comics to Enhance Narratives. International Conference on Intelligent User Interfaces, Proceedings IUI*, 477–503.
- Dewi, A. C. (2025). Peran Media Visual Dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Dan Deskripsi Di Sekolah. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(3), 1–12.
- Ghaida Prinisa Achmad, Muslim, and Dadi Rusdiana. (2024). *The Usage of Comics in Physics Learning: A Systematic Review of the Indonesian Research Literature. Journal of Education Action Research*, 8(4), 601–612.
- Mansoor, A. Z., dan Amir, Y. (2015). Framing, Pencitraan, dan Panduan Grafis dalam Image Sekuensial pada Komik Perempuan dan Komik Perempuan Indonesia Kontemporer. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 1(2), 15–24.
- Muhammad Sabri, Titin Setiawati, dan Ahmad Chairyan. (2023). Pelatihan Menggambar Dengan Teknik Menggambar Perspektif Pada SMK Negeri 9 Medan. *NUSANTARA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 249–255.
- Nurjanah, R., Karmila, M., Pendidikan, P., Busana, T., Pendidikan, D., Keluarga, K., Pendidikan, F., Kejuruan, T., dan Indonesia, U. P. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Desain Tubuh Wanita Sedang Dikembangkan Untuk Membantu Proses Pembelajaran , Sehingga Proses Belajar Akan Pembelajaran Teknik Menggambar Proporsi Ilustrasi Desain Tubuh Wanita Merupakan Salah Satu Materi Pok. 51–60.*
- Penelitian, J. H., Kepustakaan, K., dan Pendidikan, B. (2025). *Jurnal Kependidikan: 11(2)*, 874–884.
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., dan Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294.
- Priyangga, B., Mushafanah, Q., Listyarini, I., dan Kristanti, D. N. (2023). Pengembangan Komik dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching untuk Menumbuhkan Literasi Sains pada Kelas V SDN Kalicari 01 Semarang. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(01), 97–110.
- Puspitorini, R., Prodjosantoso, A. K., Subali, B., dan Jumadi, J. (2014). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 413–420.
- Resmisari, G. (2023). Struktur Visual Storytelling Buku Cerita Bergambar “The Baker by The

- Sea." *ASKARA: Jurnal Seni Dan Desain*, 2(1), 86–97.
- Riski Emilia Prawita., Sugiyem, M. p. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Proporsi Tubuh Wanita Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Menggambar Busana.*, 2.
- Royyana, F. (2024). Studi Historis Komparatif Desain Panel pada Komik Indonesia (Studi Kasus: Komik Ramayana Karya RA Kosasih Dan Komik The Grand Legend Ramayana Karya Is Yuniarto). *DeKaVe*, 17(2), 218–243.
- Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, dan Shinta Purnamasari. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 14(2), 417–429.
- Sinta, I. N., Wardani, S., and Kurniawan, C. (2021). The Influence of Comic Media on Students' Concept Understanding on Chemical Bonding Material. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 85–90.
- Syafutra, W., Remora, H., dan Sovensi, E. (2022). Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM). *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 108–118.
- Ulviah, L., Hadi Subroto, S., and Satifah, O. (2021). *Development of Comic Learning Media To Improve Student'S Concept Understanding and Learning Independence*. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 7(1), 29–40.
- Wibowo, S. A., dan Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111.
- Zainab, Z., dan Eriga, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Komik Materi Peluang di Kelas VIII.3 SMP Negeri 4 Pemulutan. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 170–179.