

**HUBUNGAN ANTARA KOMIK DIGITAL DENGAN KEMAMPUAN
LITERASI VISUAL**

(Studi Korelasional pada Forum Zona Webtoon)

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sains
Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi*



Oleh

Uswatun Hasanah

NIM: 1900600

**PRODI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

HUBUNGAN ANTARA KOMIK DIGITAL DENGAN KEMAMPUAN LITERASI VISUAL

(Studi Korelasional pada Forum Zona Webtoon)

Oleh
Uswatun Hasanah

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Sains Informasi pada Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Fakultas
Ilmu Pendidikan

© Uswatun Hasanah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN
USWATUN HASANAH
HUBUNGAN ANTARA KOMIK DIGITAL DENGAN KEMAMPUAN
LITERASI VISUAL (*Studi Korelasional pada Forum Zona Webtoon*)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.kom., MCE.

NIP. 197112281998021001

Pembimbing II



Ardiansah, M.I.Kom.

NIP. 920200419921220101

Mengetahui,

Ketua Program Studi,
Perpustakaan dan Sains Informasi



Dr. Linda Setiawati, M.Pd.

NIP. 196908021994122002

ABSTRAK

Uswatun Hasanah (1900600). Hubungan antara Komik Digital dengan Kemampuan Literasi Visual (Studi Korelasional pada Forum Zona Webtoon). Skripsi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (2023).

Kemampuan literasi visual meliputi kemampuan *visual reading*, *visual writing* dan *visual other skill* seperti berpikir, belajar dan penggunaan gambar. Kemampuan literasi visual diperlukan ketika seseorang menafsirkan dan memaknai suatu informasi berbentuk visual. Salah satu bentuk media visual yang banyak di kaji dan banyak kaitan dengan literasi visual adalah komik. Perkembangan komik merambah hingga berbentuk digital. Komik digital dalam implementasi nya merupakan salah satu media visual yang berkaitan dengan elemen visual berupa simbol - simbol visual yang sering dibaca dan diterjemahkan, terutama pada para pembaca komik digital pada forum Zona *Webtoon*. Banyak ditemukan aktivitas literasi visual pada forum tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara komik digital dengan kemampuan literasi visual pada forum Zona *Webtoon*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan rumus uji korelasi *spearman rank*. Populasi pada penelitian ini adalah anggota forum Zona *Webtoon* yang tergabung pada platform grup *WhatsApp* Zona *Webtoon* yang kemudian didapatkan sampel melalui perhitungan rumus *slovin* sebanyak 72 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang tinggi antara komik digital dengan kemampuan literasi visual. Komik Digital dan Kemampuan Literasi Visual berkorelasi secara signifikan dan menunjukkan arah yang positif antar variabel. Selanjutnya, pada pemahaman dalam membaca dan memaknai komik digital melalui elemen visual dan non visual pada para anggota Zona *webtoon* didapatkan hasil yang sangat baik. Kemudian, pada tingkat kemampuan literasi visual dalam aspek *visual reading*, *visual writing* dan *visual other skill* anggota Zona *Webtoon* juga mendapat kategori sangat baik.

Kata Kunci: Komik Digital, Kemampuan Literasi Visual, *Webtoon*

ABSTRACT

Uswatun Hasanah (1900600). Correlation between Digital Comics and Visual Literacy Skills (Correlational Study on the Zona Webtoon Forum). Thesis Department of Curriculum and Educational Technology, Library and Information Science Study Program, Faculty of Education, Indonesian University of Education (2023).

Visual literacy skills include visual reading skills, visual writing and other visual skills such as thinking, learning and using pictures. Visual literacy skills are needed when someone interprets and interprets information in the form of visuals. One form of visual media that has been extensively studied and has much to do with visual literacy is comics. The development of comics penetrated to digital form. Digital comic in its implementation is one of the visual media related to visual elements in the form of visual symbols which are often read and translated, especially for digital comic readers on the Zona Webtoon forum. Many visual literacy activities were found in the forum. This study aims to determine whether there is a relationship between digital comics and visual literacy skills in the Zona Webtoon forum. This study uses a descriptive quantitative method with the spearman rank correlation test formula. The population in this study were members of the Zona Webtoon forum who joined the WhatsApp Zone Webtoon group platform, which then obtained a sample by calculating the slovin formula of 72 people. The results of this study indicate that there is a high relationship between digital comics and visual literacy skills. Digital Comics and Visual Literacy Ability are significantly correlated and show a positive direction between variables. Furthermore, on the understanding of reading and interpreting digital comics through visual and non-visual elements for the members of the webtoon zone, very good results were obtained. Then, at the level of visual literacy skills in the aspects of visual reading, visual writing and visual other skills members of the Webtoon Zone also received a very good category.

Keywords: Digital Comics, Visual Literacy Ability, Webtoon

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	23
1.3 Tujuan Penelitian.....	23
1.4 Manfaat Penelitian.....	23
1.5 Batasan Masalah.....	25
1.6 Struktur Organisasi.....	25
BAB II KAJIAN TEORI	27
2.1 Komik.....	27
2.2 Literasi Visual	38
2.3 Penelitian Terdahulu.....	41
2.4 Kerangka Berpikir	44
2.5 Hipotesis.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Desain Penelitian	46
3.2 Partisipan	46
3.3 Populasi dan Sampel	46
3.4 Teknik Pengumpulan data	48
3.5 Instrumen Penelitian.....	48
3.6 Uji Validitas Instrumen	51
3.7 Uji Reliabilitas Instrumen	56

3.8	Prosedur Penelitian.....	58
3.9	Analisis Data	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		61
4.1	Gambaran Karakteristik Responden.....	61
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	63
4.3	Analisis Data	87
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		101
5.1	Simpulan	101
5.2	Implikasi	102
5.3	Rekomendasi	102
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR PUSTAKA

- ACRL. (2011, Oktober). ACRL Visual Literacy Competency Standards for Higher Education. Diakses dari <https://www.ala.org/acrl/standards/visualliteracy>.
- Ahmad, H. A. (2009). Kenapa Komik Digital. Diakses dari https://www.academia.edu/download/12137492/Kenapa_Komik_Digital.pdf.
- APJII. (2022). Survei Profil Internet Indonesia 2022. Diakses dari <https://apjii.or.id/gudang-data/standar>
- Arsita, A & Wicaksono, D.R. (2019). Literasi Visual dengan Perspektif Multimodal dalam Novel Grafis. [Other thesis]. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ausburn, L. J. & Ausburn, F.B. (1978). Visual Literacy: Background, Theory and Practice. *Innovations in Education & Training International*. 15(4). 291-297. <http://dx.doi.org/10.1080/0033039780150405>
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi Dan Komunikasi. *Channel Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49–58. <http://dx.doi.org/10.12928/channel.v7i1.13017>
- Azwar, Saifuddin. (2010). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) 34 Provinsi. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan Kemdikbud
- Bonsignore, Marian. (2019, 24 Januari). Using Visual Language to Create the Case for Change. [Online]. Diakses dari <https://www.amanet.org/articles/using-visual-language-to-create-the-case-for-change/>
- Badan Pusat Statistik. (2021). Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021. Diakses dari <https://www.bps.go.id/publication/2022/09/07/bcc820e694c537ed3ec131b9/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>
- Bradent, R.A & Hortinf, J.A. (1982). Identifying The Theoretical Foundations of Visual Literacy. *Journal of Visual Verbal Languaging*. 2(2). 37-42. <http://dx.doi.org/10.1080/23796529.1982.11674354>
- Brown, Nicole E., dkk. (2016). Visual Literacy for Libraries: A Practical, Standards-based guide. London: Facet Publishing.

- Cohn, N. (2005). Un-Defining “Comics”: Separating the cultural from the structural in “comics.” *International Journal of Comic Art*. 7(2). 236-248. Diakses dari http://www.visuallanguagelab.com/P/NC_Undefining_Comics.pdf
- Creator Lab. (2022, 15 September). Akankah manga menjadi premis untuk ekspansi global? Shonen Jump + Masa depan yang diimpikan oleh departemen editorial. Diakses dari <https://note.com/creatorecolab/n/n21f330aeb799>
- Darmawan, Deni. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Darmawan, Deni (2021). *Dinamika Riset Kualitatif Diskusi Praktis & Contoh Penerapannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021, 31 Maret). Menyusun Komik Pembelajaran, Upaya Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik. Diakses dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/public/artikel/detail/menyusun-komik-pembelajaran-upaya-meningkatkan-minat-baca-peserta-didik#>
- Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021, 4 April). Minat Baca Tulis Netizen Turun di Era Digital, Lebih Banyak Komen dan Update Status. Diakses dari <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/minat-baca-tulis-netizen-turun-di-era-digital-lebih-banyak-komen-dan-update-status>
- Eisenberg, Harris. (2014, 15 September). Humans Process Visual Data Better. [Online]. Diakses dari <https://www.t-sciences.com/news/humans-process-visual-data-better>
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Elkins, J. (2007). *Visual Literacy*. [E-book]. Diakses dari https://openlibrary.org/works/OL1860489W/Visual_Literacy
- Eriyanto. (2019). *Metode Komunikasi Visual: Dasar - Dasar dan Aplikasi Semiotika Sosial untuk Membedah Teks Gambar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Fatah, S. (2014). *Perilaku Literasi Visual di Kalangan Pencinta Komik di Surabaya*. (Skripsi). Universitas Airlangga. Surabaya
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). Visual Literacy Media Pembelajaran Buku Cerita Anak. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 5(1). 61-69. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/16212/11241>

- Felten, P. (2008). Visual Literacy. *Change: The Magazine of Higher Learning*. 40(6). 60–64. doi: <https://doi.org/10.3200/CHNG.40.6.60-64>
- Ferguson, B. (2005). Information Literacy A Primer for Teachers, Librarians, and other Informed People. A *FreEbook*. Diakses dari <https://bibliotech.us/pdfs/InfoLit.pdf>
- Golding, S., & Verrier, D. (2020). Teaching people to read comics: the impact of a visual literacy intervention on comprehension of educational comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 824–836. <https://doi.org/10.1080/21504857.2020.1786419>
- Gumelar, M.S. (2010). Comic Making: Cara Membuat Komik. [*E-book*]. Diakses dari https://books.google.co.id/books/about/Comic_Making.html?id=xLcuDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Gunawan, Agnes, P. (2021). Proses Komunikasi Melalui Media Visual Fotografi Sebagai Ilustrasi. *Jurnal BECOSS (Business Economic, Communication and Socoial Sciences)*. 3(2). 69-77. DOI: 10.21512/becossjournal.v3i2.7411
- Havlik, Ondrej. (2018). How Comics Helps to Develop Children's Visual Literacy.(Thesis). Masaryk University. Brno
- Immerry, T., & Hidayat, H. N. (2018). "Mang'a, Komik, dan Literasi". dalam Darni Enzimar, P., Rina Y., Dini Maulia (Editor). *Prosiding Seminar Nasional Jepang Dan Indonesia Dalam Perspektif Humaniora*. (hlm. 187 - 209). Padang: Universitas Andalas Kampus Limau Manis
- Jeong, Se-Ho. (2021, 30 September). Indonesia Kini Sedang dalam Masa Kejayaan *Webtoon* Korea. *Chungcheongnam-do Economic Promotion Agency Indonesia*. Diakses dari <http://www.cepaindonesia.com/kr/information/detail.do?boardCode=2&seq=3>
- Johan, Riche Cynthia. (2019). Literasi Informasi. Bandung: UPI Press
- Kedra, Joanna. (2018). What Does it Mean to be Visually Literate? Examination of Visual Literacy Definitions in a Context of Higher Education. *Journal of Visual Literacy*. 37(2). 67-84. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2018.1492234>
- Kirtley, Susan., E. dkk. (2020). With Great Power Comes Great Pedagogy: Teaching, Learning, and Comics. Jackson: University Press of Mississippi
- Kristiyono, J. & Nurrosyidah, A. (2021). Analisis Perilaku Pencarian Informasi di Internet melalui Fitur Visual Search. *Jurnal SCRIPTURA*. 11(2).96-104. DOI: 10.9744/scriptura.11.2.96-104

- Lesmana, Eka M., dkk. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *eProceedings of Art & Design*. (hlm. 112-118). Bandung: Telkom University
- Lyga, A A W. (2006). Graphic Novels for (Really) Young Readers. *School Library Journal*. [Online]. Diakses dari <https://www.slj.com/story/graphic-novels-for-really-young-readers>
- Maharsi, Indira. (2011). Komik. [E-book]. Diakses dari https://books.google.co.id/books/about/Komik.html?id=FH58DwAAQBAJ&redir_esc=y
- Marwanti, K., Denny, Y. R., & Guntara, Y. (2019). Pengembangan Media Comic of Physics Berbasis Literasi Visual Pada Materi Fluida Statis. *Prosiding SENDIKFI*. 2(1). 157–162. Diakses dari <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/index>
- MASTEL. (2019). Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019: Masyarakat Telematika Indonesia. Diakses dari <https://mastel.id/wp-content/uploads/2019/04/Survey-Hoax-Mastel-2019-10-April-2019.pdf>
- Masdiono, Toni. (1998). 14 Jurus Membuat Komik. Jakarta: Creative Media Mataram, Sayid. (2017). Struktur Visual Komik. Surakarta: UNS Press
- McCloud, Scott. (2005). Making Comics. New York: Harper Collins Publisher
- McCloud, Scott. (2008). Reinventing Comics: Mencipta Ulang Komik. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- McCloud, Scott. (2008). Understanding Comics: Memahami Komik. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Miftah, M, N., dkk. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infoografis). *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*. 4(1). 87-94. <http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/11635/5448>
- Miranti. (2021). Onomatopoe Bahasa Mandarin dalam Komik. *Jurnal Carawala Mandarin*. 2(1). 52-57. <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.102.g63>
- Nanda, T D., & Kustijono, R. (2017). Efektivitas penggunaan komik untuk melatih keterampilan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017*. (70–74). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. Diakses dari <https://fisika.fmipa.unesa.ac.id/proceedings/index.php/snf/article/view/37>
- Nazir, T, A., dkk. (2004). Reading Habits, Perceptual Learning and Recognition of Printed Words. 88(3). 294-311. [https://doi.org/10.1016/S0093-934X\(03\)00168-8](https://doi.org/10.1016/S0093-934X(03)00168-8)
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Nusantara Timun Mas. *Jurnal Barik*. 3(2), 1–14. Diakses

dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44825>

- Nurannisaa, Siti. Menghadapi Generasi Visual: Literasi Visual Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Dalam Proses Pembelajaran. *ELSE: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.1(2). 48-59. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1043/726>
- OECD. (2019). PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do. Paris: OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/5f07c754-en>
- Panjaitan, Roimason. (2017). Metodologi Penelitian. Kupang: Jusuf Aryani Learning
- Patria, Asidigisianti, S. (2014). Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar: Ditinjau dari Teotri Psikologi Persepsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Seni #2*.(207-213). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. <https://doi.org/10.31227/osf.io/pe9j4>
- Patricia, Forens D. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku "Memahami Komik" Scott McCloud. *Jurnal Studi Komunikasi*. 2(2). 278-289. doi: 10.25139/jsk.v2i2.702
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2021). Laporan Akhir: Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia 2021. Jakarta: Perpustnas
- Platt, J.M. (1975). Visual Literacy. [E-book]. Diakses dari https://openlibrary.org/works/OL7091142W/Visual_literacy?edition=key%3A/books/OL5202386M
- Prameswari, Dinasty. (2023, 7 Januari). Rendahnya Budaya Literasi Masyarakat Indonesia di Era Digital. *Jurnalpost*. [Online]. Diakses dari <https://jurnalpost.com/rendahnya-budaya-literasi-masyarakat-indonesia-di-era-digital/42109/>
- Prasetya, M A. (2021). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Penyampaian User Education di Perpustakaan. (Skripsi S1). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Prasetyo, Eko Budi. (2006). Peran Ilustrasi Visual dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2(2). 167-174. <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/7127/6150>
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. *Wacadesain*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v3i1.741>
- Pustz, Matthew J. (1999). Comic Book Culture: Fanboys and True Believers. Jackson: University Press of Mississippi

- Putra, R.W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: ANDI
- Rahmawati, A., dkk. (2010). Literasi visual dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*. (244–249). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses dari <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1353>
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Rizqiyani, R. & Azizah, N. (2018). Kemampuan Bercerita Anak Prasekolah (5-6 tahun). *Jurnal Pendidikan Anak*. 7(2). 146-155.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/24458/12375>
- Robbins, Margaret. (2015). Female Representation in Comics and Graphic Novels: Exploring Classroom Study with Critical Media Literacy and Critical Visual Literacy. *SIGNAL Journal*. 38(1). 11-18. doi:10.13140/RG.2.2.11165.31206
- Saifudin, Fahmi. (2013). Pemahaman Publik Terhadap Desain Visual Sebagai Alat Komunikasi Yang Efektif. *Jurnal Teknik: SINTEKS*. 2(1). 1-6. <https://doi.org/10.0001/1>
- Sarwono, Jonathan. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Sharma, A. dkk. (2012). Consumer Perception and Attitude towards the Visual Elements in Social Campaign Advertisement. *IOSR Journal of Business and Management*, 3(1), 6–17. <https://doi.org/10.9790/487x-0310617>
- Sidhartani, S. (2016). Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan. *Jurnal Desain*, 3(8), 155–163. <http://dx.doi.org/10.30998/jurnal desain.v3i03.709>
- Similarweb*. (2023). *Komikcast.site Traffic and Engagement Analysis*. Diakses dari <https://www.similarweb.com/website/komikcast.site/>
- Siyoto, Sandu & Sodik, Ali. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*. 6(4), 496-506. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sopiyanti, Dede, H., dkk. (2021). Analisis Konsep dan Gaya Visual Komik "Sri Asih vs Si Seribu Mata". *IRAMA: Jurnal Seni dan Desain serta Pembelajarannya*. 3(1). 8-12. <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/31903/17207#>
- Statista. (2023). *Countries with the largest digital populations in the world as of*

- January 2023. Diakses dari <https://www.statista.com/statistics/262966/number-of-internet-users-in-selected-countries/>
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung; Alfabeta
- Surbakti, E.B. (2013). Genre dan Metafungsi Bahasa pada Khuutbah Idul Adha oleh Dr. Tgk. H. Rusli Hasbi, LC, M.A. di Lapangan Hiraq Lhokseumawe. *Metamorfosa*. 1(2). 1-21. Diakses dari <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/82>
- Tiemensma, L. (2009). Visual literacy : to comics or not to comics ? Promoting literacy using comics. *World Library and Information Congress 75th IFLA General Conference and Assembly*. (hlm. 1–10). Milan: IFLA
- Trafton, Anne. (2014, 16 Januari). In the Blink of an Eye. [Online]. Diakses dari <https://news.mit.edu/2014/in-the-blink-of-an-eye-0116>
- UNESCO. (2023). What You Need to Know About Literacy. Diakses dari <https://www.unesco.org/en/literacy/need-know#how-does-unesco-define-literacy->
- Untari dan Saputra (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Memabaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*. 3(1). 29-39. <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>
- Walsh, M. (2006). Reading visual and multimodal texts: How is 'reading' different. *Australian Journal of Language and Literacy*, 29(1), 24-37. <https://www.researchgate.net/profile/Maureen-Walsh-3/publication/266184461>
- Waluyanto, Heru Dwi. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 7(1). 45-55. <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- We Are Social*. (2023). Digital 2023 Global Overview Report: The Essential Guide to The World's Connected Behaviours. Diakses dari <https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/digital-2023/>
- Widianingsih. (2020). Analisis Strategi Visual Cerita Edukatif sebagai Pendidikan Karakter Anak melalui Buku Cergam. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*. (198 - 205). Jakarta: Universitas Mercu Buana
- Widiatmojo, Radityo. (2020). Literasi Visual Sebagai Penangkal Foto Hoax

- Covid-19. *Sospol: Jurnal Sosial Politik*. 6(1). 114-127.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/sospol/article/view/11221>
- Yonkie, A & Ujjianto, N.A. (2017). Unsur-Unsur Grafis dalam Komik Web. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*. 2(2). 123-134.
<https://doi.org/10.25105/jdd.v2i2.2184>
- Zulfian, Rivan . (2018). Analisis Kemampuan Literasi Visual Siswa dengan Menggunakan Media Photo Story: Studi Deskripsi terhadap Peserta Didik Kelas VII di SMPN 1 Bandung. (Skripsi S1). Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Zyam, Nira S, S., Umam, N, K. (2022). Analisis Keterampilan Memirsa Pada Video Pembelajaran Cerita Rakyat Melalui WhatsApp. *Journal of Elementary Education*. 5(4). 645-652.
<https://doi.org/10.22460/collase.v5i4.11334>