

**TRANSFORMASI CERITA SITUGUNUNG
KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL
SEBAGAI BAHAN BACAAN SISWA SMP**

TESIS

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Magister Pendidikan Bahasa Indonesia



oleh
Ridwan
NIM 2210503

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
TRANSFORMASI CERITA SITUGUNUNG
KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL
SEBAGAI BAHAN BACAAN SISWA SMP

Oleh

Ridwan

Sebuah tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) Prodi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia
pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

©Ridwan

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2025

Hak pipta dilindungi undang-undang

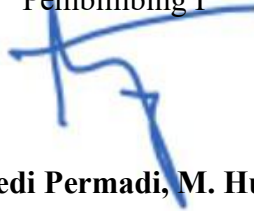
Tesis ini tidak boleh diperanyak seluruhnya atau sebagian, dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lain tanpa izin penulis

LEMBAR PENGESAHAN
TRANSFORMASI CERITA SITUGUNUNG
KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL
SEBAGAI BAHAN BACAAN SISWA SMP

RIDWAN
NIM 2210503

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Tedi Permadi, M. Hum.

NIP 197006242006041001

Pembimbing II



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.

NIP 196109101986031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M. Hum

NIP 196603201991031004

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP I

Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 1

Hari, Tanggal : Senin, 13 Januari 2025

Pukul : 13.00-14.30 WIB

Tempat : Ruang Sidang Lt. 5 FPBS UPI

disetujui dan disahkan oleh

Penguji I



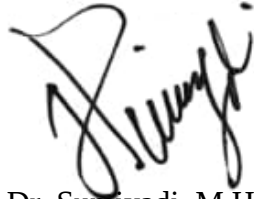
Dr. Tedi Permadi, M. Hum.
NIP 197006242006041001

Penguji II



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.
NIP 196109101986031004

Penguji III



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum
NIP 196603201991031004

Penguji IV



Dr. Halimah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum.
NIP 196603201991031004

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TESIS TAHAP II

Tesis ini telah diuji pada sidang tahap 2

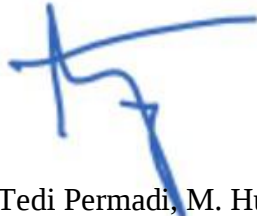
Hari, Tanggal : Jumat, 31 Januari 2025

Pukul : 11.00-11.50 WIB

Tempat : Ruang Sidang Lt. 5 FPBS UPI

disetujui dan disahkan oleh

Penguji I



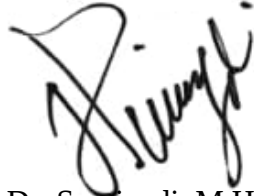
Dr. Tedi Permadi, M. Hum.
NIP 197006242006041001

Penguji II



Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd.
NIP 196109101986031004

Penguji III



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum
NIP 196603201991031004

Penguji IV



Dr. Halimah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104252005012003

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum.
NIP 196603201991031004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul "Transformasi Cerita Situgunung ke dalam Bentuk Komik Digital Sebagai Bahan Bacaan Siswa SMP". Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pendidikan, khususnya dalam pengenalan cerita rakyat dan referensi bahan bacaan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan tesis ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin.

Bandung, Desember 2024

Penulis,

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu dan menjadi bagian keluarga besar Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Prof. Dr. Hj. Tri Indri Hardini, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Pendidikan Indonesia, yang banyak membantu dalam penyelesaian tesis ini.
3. Prof. Dr. Sumiyadi, M.Hum., selaku ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang banyak memberikan inspirasi dan saran kepada dalam penyempurnaan penelitian ini;
4. Dr. Tedi Permadi, M.Hum. selaku pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan tesis ini;
5. Dr. Andoyo Sastromiharjo, M.Pd., selaku pembimbing kedua yang banyak memberikan bimbingan, masukan, dan senantiasa memotivasi agar segera menyelesaikan studi tepat waktu. Semoga Allah membalas semua kebaikan bapak dengan balasan terbaik.
6. Ibu Sri Maryati, selaku staf Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia yang telah memberikan informasi dan bantuan selama penulis menempuh studi;
7. Abah Judin dan Mamah Iik, Bapak Abidin Sukarya dan Ibu Eti Priyantini, orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, dan memberikan semangat kepada penulis untuk terus berjuang hingga tesis ini selesai.
8. Keluarga tercinta: Eli Febiyanti, bidadariku teman sehidup sesurga (insya Allah) yang terus memberikan motivasi dan doa dalam penyelesaian tesis ini, pasukan A3 (Aqil Syafiq Imtiyaz Ridwan, Afiq Aqila Imtiyaz, dan Arsyil Shaqil Imtiyaz) yang rela waktu bersama ayahnya berkurang selama menempuh pendidikan Pasca Sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia;

9. drh. H. Priyo Indrianto selaku Ketua Yayasan Adzkia Damiri, Ibu Zakiyah Syamsudin, S.Pt. sebagai Pembina Yayasan Adzkia Damiri yang telah memberikan kesempatan dan motivasi kepada penulis untuk belajar di Universitas Pendidikan Indonesia;
10. Ibu Heti Mianawati, S.Pd. selaku Manajer Pendidikan SIT Adzkia, beserta jajaran Manajemen SIT Adzkia yang telah memberikan kesempatan dan memotivasi kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia;
11. Pimpinan SMPIT Adzkia, Heri Suhendar, S.Pd., Gr. Cecep Mahendra, S.Pd.I. Asri Rahmانيar, S.Pd., Gr. yang memberikan dukungan dalam menyelesaikan tesis ini;
12. Guru-guru SMPIT Adzkia Sukabumi yang solid dan selalu kompak memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan studi di Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
13. Rekan-rekan mahasiswa S2 Pendidikan Bahasa Indonesia yang selalu memberikan dukungan satu sama lain;

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu proses penelitian dan penulisan tesis ini. Semoga Allah SWT membalas dengan balasan terbaik serta memudahkan dan melancarkan segala urusan mereka yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan. Aamiin.

TRANSFORMASI CERITA SITUGUNUNG KE DALAM BENTUK KOMIK DIGITAL SEBAGAI BAHAN BACAAN SISWA SMP

Ridwan

Universitas Pendidikan Indonesia

aidanridwan@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan komik digital sebagai bahan bacaan untuk siswa SMP yang ditransformasi dari cerita Situgunung. Penelitian pendahuluan melakukan analisis kebutuhan bahan bacaan dengan melakukan wawancara kepada guru bahasa Indonesia kelas 7 dari empat sekolah dan menyebarkan angket kepada 110 siswa yang tersebar di empat sekolah di Kabupaten Sukabumi yang dekat dengan lokasi cerita Situgunung yaitu: SMP Al Fadhlah, SMP Islam Terpadu Adzkia, SMPN 1 Kadudampit, dan SMPN 1 Cisaat. Hasil wawancara didapatkan kesimpulan bahwa guru sudah menggunakan bahan bacaan berkaitan dengan cerita rakyat namun belum dekat dengan siswa dan belum dalam bentuk digital. Hasil sebaran angket siswa diperoleh data 35,45% siswa mengenal cerita rakyat Situgunung, 57,27% siswa menyukai bahan bacaan dalam bentuk komik, 68,18% siswa tertarik untuk membaca komik karena alur ceritanya, 52,75% siswa menyukai komik dengan ilustrasi berwarna, 40,91% siswa terbantu dengan bahan bacaan komik dalam memahami cerita yang dibaca. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Didapatkan dua varian cerita Situgunung. Varian 1 diceritakan oleh Bapak Suparman (65) dan varian 2 dituturkan oleh Bapak Cecep (63). Perbedaan varian 1 dan varian 2 terletak pada nama istri Rangga Jagad Syahdana, waktu, jumlah kerbau yang digunakan untuk membuat Danau Situgunung, dan tempat jatuhnya borgol Rangga Jagad Syahdana pada saat menyelamatkan diri dari hukuman gantung. Analisis struktur cerita menggunakan teori semiotika naratif Todorov. Tiga aspek semiotika yang dianalisis adalah (1) aspek sintaksis, (2) aspek semantik, dan (3) aspek verbal/pragmatik. Komik digital “Asal-usul Situgunung” hasil transformasi dari cerita Situgunung memiliki kelayakan dengan skor 84,13% dengan kategori *layak* menunjukkan komik digital ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan siswa SMP.

Kata kunci: bahan bacaan, cerita rakyat, komik digital, transformasi

**TRANSFORMATION OF THE SITUGUNUNG STORY
INTO DIGITAL COMICS FORM
AS READING MATERIAL FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

Ridwan

Indonesian education university
aidanridwan@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to produce digital comics as reading materials for junior high school students transformed from the Situgunung story. The preliminary study conducted an analysis of reading material needs by interviewing 7th grade Indonesian language teachers from four schools and distributing questionnaires to 110 students spread across four schools in Sukabumi Regency that are close to the location of the Situgunung story, namely: Al Fadhlah Junior High School, Adzkia Integrated Islamic Junior High School, Kadudampit Junior High School 1, and Cisaat Junior High School 1. The results of the interviews concluded that teachers had used reading materials related to folklore but were not yet close to students and not in digital form. The results of the distribution of student questionnaires obtained data that 35.45% of students knew the Situgunung folklore, 57.27% of students liked reading materials in the form of comics, 68.18% of students were interested in reading comics because of the storyline, 52.75% of students liked comics with colored illustrations, 40.91% of students were helped by comic reading materials in understanding the stories they read. This research method uses the method descriptive qualitative. Two variants of the Situgunung story were obtained. Variant 1 was told by Mr. Suparman (65) and variant 2 was told by Mr. Cecep (63). The differences between variants 1 and 2 lie in the name of Rangga Jagad Syahdana's wife, the time, the number of buffaloes used to create Lake Situgunung, and the place where Rangga Jagad Syahdana's handcuffs fell when he saved himself from the hanging sentence. The analysis of the story structure uses Todorov's narrative semiotic theory. The three semiotic aspects analyzed are (1) syntactic aspects, (2) semantic aspects, and (3) verbal/pragmatic aspects.

The digital comic Asal-usul Situgunung, which is a transformation of the Situgunung story, has a feasibility score of 84.13% with the feasibility category indicating that this digital comic can be used as reading material for junior high school students.

Keywords: digital comics, folklore, reading materials, transformation

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah Penelitian.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional	8
G. Struktur Organisasi	9
BAB II KAJIAN TEORETIS.....	10
A. Ikhwal Transformasi	10
B. Ikhwal Cerita Rakyat	11
1. Pengertian cerita rakyat.....	11
2. Jenis-jenis cerita rakyat	11
3. Fungsi cerita rakyat	12
4. Nilai-nilai dalam cerita rakyat	13
C. Ikhwal Komik	15
1. Pengertian komik	15
2. Jenis komik	16
3. Komik digital	18
D. Ikhwal Membaca	19
1. Pengertian membaca	19
2. Tujuan membaca	20

3. Manfaat membaca	21
4. Sumber bacaan	21
E. Perihal Semiotika	22
1. Semiotika	22
2. Tiga aspek semiotika	23
3. Fungsi semiotika	27
F. Teori Tanda Peirce	29
G. Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Metode dan Desain Penelitian	35
1. Metode penelitian	35
2. Desain penelitian	36
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	37
C. Data dan Sumber Data	38
D. Instrumen Penelitian	38
1. Instrumen pedoman wawancara	39
2. Instrumen validasi komik digital	40
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	44
G. Perancangan Komik Digital “Asal Usul Situgunung”	46
H. Penyuntingan Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	47
BAB VI TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Analisis kebutuhan bahan bacaan	49
2. Cerita asal-usul Situgunung	56
3. Analisis cerita Situgunung	61
B. Rancangan Transformasi Cerita Situgunung ke dalam Bentuk Komik Digital	96
1. Transformasi cerita Situgunung	97
2. Desain karakter tokoh komik digital asal-usul Situgunung	101
3. Papan cerita atau <i>story board</i>	110
4. Naskah komik	113

5. Penyuntingan	127
C. Produk Akhir Komik Digital sebagai Bahan Bacaan Siswa SMP	131
D. Penilaian Ahli dan Pengguna Terhadap Komik Digital	142
1. Penilaian ahli terhadap kelayakan komik digital	141
2. Penilaian pengguna terhadap kelayakan komik digital	143
E. Pembahasan	146
1. Analisis kebutuhan bahan bacaan	147
2. Cerita Situgunung	150
3. Analisis struktur Situgunung	153
4. Transformasi cerita Situgunung ke dalam bentuk komik digital	157
F. Kesesuaian komik dengan Dasar-Dasar	
Penulisan Buku Cerita Anak	160
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	163
A. Simpulan	163
B. Implikasi	165
C. Rekomendasi	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Analisis Semiotika Todorov	45
Tabel 4.1 Subjek Responden	51
Tabel 4.2 Gambaran Kasar Komik “Asal-Usul Situgunung”	97
Tabel 4.3 Deskripsi dan Referensi Pengembangan Karakter dan Latar Komik	101
Tabel 4.4. Papan Cerita Komik “Asal-Usul Situgunung”	111
Tabel 4.5 Naskah Bagian 1 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	113
Tabel 4.6 Naskah Bagian 2 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	117
Tabel 4.7 Naskah Bagian 3 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	121
Tabel 4.8 Pemeriksaan Naskah Awal Komik “Asal-Usul Situgunung”	127
Tabel 4.9 Pemeriksaan Ilustrasi Awal Komik “Asal-Usul Situgunung”	128
Tabel 4.10 Pemeriksaan Visual dan Naratif Komik “Asal-Usul Situgunung” ...	128
Tabel 4.11 Penambahan dan Penyempurnaan Teks Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	129
Tabel 4.12 Penyelarasan dengan Kurikulum Pada Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	129
Tabel 4.13 Uji Baca dan <i>Feedback</i> Komik “Asal-Usul Situgunung”	130
Tabel 4.14 Pemeriksaan Akhir Komik “Asal-Usul Situgunung”	130
Tabel 4.15 Skor Penilaian Ahli Terhadap Kelayakan Isi Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	143
Tabel 4.16 Skor Penilaian Pengguna Terhadap Kelayakan Isi Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	145
Tabel 4.17 Hasil dan Pembahasan Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Bahan Bacaan	147
Tabel 4.18 Perbedaan Cerita Situgunung Varian 1 dan Varian 2	150
Tabel 4.19 Efek Suara yang Terdapat dalam Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian	37
Gambar 4.1 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	52
Gambar 4.2 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	53
Gambar 4.3 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	54
Gambar 4.4 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	54
Gambar 4.5 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	55
Gambar 4.6 Hasil Angket Kebutuhan Bahan Bacaan untuk Siswa SMP	55
Gambar 4.7 Hubungan Fungsi Utama Cerita Situgunung Varian 1.....	68
Gambar 4.8 Interaksi Tokoh Rangga Jagad Syahdana dengan Tokoh Lain	73
Gambar 4.9 Interaksi Tokoh Nyi Layung Koneng dengan Tokoh Lain	77
Gambar 4.10 Interaksi Tokoh Rangga Jagad Lulunta dengan Tokoh Lain	79
Gambar 4.11 Interaksi Tokoh Pengawal Rangga Jagad Syahdana dengan Tokoh Lain	81
Gambar 4.12 Interaksi Tokoh VOC Belanda dengan Tokoh Lain	83
Gambar 4.13 Desain Karakter Rangga Jagad Syahdana	106
Gambar 4.14 Desain Karakter Nyi Layung Koneng	106
Gambar 4.15 Rangga Jagad Lulunta	107
Gambar 4.16 Desain Karakter Wira Lawana	108
Gambar 4.17 Desain Karakter Hada Kacaya	108
Gambar 4.18 Desain Karakter Nicolas Hartigh	109
Gambar 4.19 Desain Karakter Van Outhoorn.....	109
Gambar 4.20 Desain Karakter Perwira VOC	110
Gambar 4.21 Halaman Sampul Komik	131
Gambar 4.22 Desain Bagian 1 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	134
Gambar 4.23 Desain Bagian 2 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	137
Gambar 4.24 Desain Bagian 3 Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”	141

DAFTAR PUSTAKA

- Abel, J., & Madden, M. (2012). *Drawing the Line: Comics Studies and the Future of the Genre*. New York: Hachette Book Group.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Campbell, D. (1986). *Mengembangkan kreativitas* (A. M. Mangunhardjana, Trans.). Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2022). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. Wiley.
- Creswell, J. W. (2015). *Penelitian kualitatif & desain riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Danandjaja, J. (1985). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan Lain-Lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, J. (1991). *Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Masyarakat*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Damono, S. D. (2014). *Alih wahana*. Jakarta: Editum.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *Handbook of Qualitative Research*. SAGE.
- Dundes, A. (Ed.). (1965). *The study of folklore*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Endraswara, S. (2009). *Metodologi penelitian folklor: Konsep, teori, dan aplikasi*. Yogyakarta: Med Press.
- Endraswara, S. (2013). *Folklor Nusantara: Hakikat, bentuk, dan fungsi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Greonsteen, T. (2007). *The system of comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Gumelar, A. (2011). *2D Animation Hybrid Technique. Book A. Indeks*. Jakarta.

- Huck, C. dkk. (1987). *Children Literature in the Elementary School*. Rand McNally College Publishing Company.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Koentjaraningrat. (1984). *Pengantar Antropologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Harper Perennial.
- Muhammad, A. (2014). *Teknik pengumpulan data dalam penelitian*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Rahim, A. (2008). *Pemahaman Membaca: Perspektif Psikolinguistik dan Metakognitif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Sudjana, D., & Rivai, A. (2001). *Pengantar Pendidikan dan Komunikasi Visual*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjiman, M. (1988). *Dasar-Dasar Teori Sastra*. Yogyakarta: Hanindita.
- Teeuw, A. (1988). *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Widi, A. (2018). *Kajian pustaka dalam penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pendidikan.
- Yusuf, A. (2017). *Dokumen sebagai catatan atau karya seseorang*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Anafiah, S. (2017). Sastra anak sebagai media penanaman pendidikan karakter. *Jurnal Akademik, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta*.
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan komik digital legenda Singo Ulung sebagai media pelestarian cerita rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1).
- Anugrah, S. P., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan Komik Digital Legenda Singo Ulung sebagai Media Pelestarian Cerita Rakyat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(1).
<https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i1.29513>
- Bascom, W. R. (1965). Four Functions of Folklore. *The Journal of American Folklore*, 67(266), 333-349. <https://doi.org/10.2307/538089>

- Gumelar, A. (2011). Membuat Komik. Jurnal Sains & Teknologi.
- Hasanah, N. (2020). Media Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul. Jurnal Transformatif, 4(1). Diakses dari <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Jannah, U. (2021). Komik: Sebentuk Budaya Kreatif Perkembangan Sastra. Prologue: Journal on Language and Literature, 7(1). Diakses dari https://prologue.sastra.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnal_prologue
- McCloud, S. (2021). Understanding Comics: The Invisible Art. Journal of Graphic Novels, 1(1), 1-5.
- Sukmawan, S., & Izza, S. F. (2024). Alih wahana tradisi Pujan Kasanga dalam visual komik. Jurnal Harian Regional Sastra. Retrieved from <https://jurnal.harianregional.com/sastra/full-108781>
- Tabachnick, S. E. (2009). Comics in Education: The Effects of Graphic Novels on Learning and Student Engagement. Journal of Educational Media, 34(3), 287-299.
- Guru Besar UNPAD Ungkap Manfaat Komik Sebagai Media Edukasi Generasi Alpha. Retrieved from <https://www.liputan6.com/health/read/5521445/guru-besar-unpad-ungkap-manfaat-komik-sebagai-media-edukasi-generasi-alpha?page=2>