

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PENYAMPAIAN *USER EDUCATION* DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN  
TINGGI**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

Mahda Aulia Prasetia

1702285

**PROGRAM STUDI PERPUSTAKAAN DAN SAINS INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PENYAMPAIAN *USER EDUCATION* DI PERPUSTAKAAN PERGURUAN  
TINGGI**

Oleh:

Mahda Aulia Prasetya

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Sains Informasi di Fakultas Ilmu Pendidikan

© Mahda Aulia Prasetya

Universitas Pendidikan Indonesia

2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

i

Mahda Aulia Prasetya, 2021

***PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN USER EDUCATION DI  
PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## LEMBAR PENGESAHAN

Mahda Aulia Prsetia

1702285

### **Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dr. Linda Setiawati, M.Pd.**

NIP. 196908021994122001

Pembimbing II



**Ardiansah, M.I.Kom.**

NIP. 920200419921220101

Mengetahui

Ketua Program Studi

Perpustakaan dan Sains Informasi,



**Dr. Linda Setiawati, M.Pd.**

NIP. 196908021994122001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Komik Digital sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 10 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan

Mahda Aulia Prasetya

NIM. 1702285

## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur tercurah limpahkan kepada Allah SWT yang maha besar, maha pengasih, dan maha penyayang karena telah memberikan ridho dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Pengembangan Komik Digital sebagai Media Penyampaian User Education di Perpustakaan Perguruan Tinggi*” tepat pada waktunya.

Skripsi peneliti yang telah hadir saat ini disusun dalam rangka melakukan pembaruan penelitian pada bidang Perpustakaan dan Sains Informasi. Peneliti berharap penelitian ini dapat membantu pembaca atau peneliti selanjutnya dalam menemukan jawaban-jawaban mengenai permasalahan pengembangan media komik digital pada ranah perpustakaan terutama *user education* pada masa yang akan datang.

Penelitian ini dapat selesai dikarenakan adanya bantuan-bantuan, serta doa dan dukungan dari berbagai pihak. Atas dasar itu, peneliti ucapkan rasa syukur dan terima kasih yang tak terhingga dengan hadirnya pihak-pihak tersebut. Namun tetap tidak dapat dipungkiri bahwa skripsi yang telah selesai disusun ini masih tak luput dari kesalahan dan kekurangan. Peneliti akan sangat terbuka jika terdapat kritik, masukan, atau saran yang ingin disampaikan oleh pembaca terkait hasil dari penelitian mengenai pengembangan konten *user education* dalam bentuk komik digital ini.

Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat dapat menjadi ilmu yang bermanfaat bagi pembaca. Sekian yang dapat disampaikan, atas perhatiannya, peneliti ucapkan terima kasih.

Bandung, 10 Agustus 2021

Peneliti,

Mahda Aulia Prasetya

## ABSTRAK

**Mahda Aulia Prasetya (1702285). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Penyampaian *User Education* di Perpustakaan Perguruan Tinggi.** Skripsi. Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.

Selama masa pandemi, perpustakaan memanfaatkan media *teleconferce* dan media sosial untuk melakukan kegiatan *user education*. Di sisi lain, komik digital sudah banyak digunakan sebagai alat untuk melakukan sosialisasi, penyebaran informasi, dan melakukan promosi pada berbagai lembaga dan organisasi. Adanya alihbentuk pelaksanaan program ke dalam bentuk digital, pengguna internet yang terus bertambah, dan belum adanya perpustakaan perguruan tinggi yang menggunakan komik digital untuk menyampaikan materi *user education* menjadi pertimbangan dalam pengembangan komik digital sebagai sarana penyampaian *user education* di perpustakaan perguruan tinggi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat tata cara perancangan dan melihat hasil evaluasi dari pengembangan komik digital sebagai media penyampaian *user education* di perpustakaan perguruan tinggi. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* yang memiliki enam langkah penelitian yaitu: *identify problem, describe the objectives, design and develop the artifact, test the artifact, evaluate testing results*, dan terakhir *communicating the testing result*. Partisipan meliputi ahli media, ahli ilustrasi, dan ahli materi yang bertugas melakukan *expert judgement* terhadap produk yang tengah dikembangkan. Penelitian berlokasi di Perpustakaan Universitas Pendidikan Indonesia, dimana segala materi dan data yang dibutuhkan akan diambil berdasarkan lokasi tersebut. Hasil *expert judgement* disesuaikan dengan ketentuan penilaian dengan skala *likert* untuk kemudian dianalisis dan dijabarkan kembali secara deskriptif. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa secara umum komik digital masuk kriteria *sangat baik* dan sudah cukup layak untuk didistribusikan kepada pembaca, namun masih ada kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki agar komik digital yang dikembangkan agar dapat menjadi lebih baik lagi.

**Kata Kunci: Komik Digital, *User Education*, Perpustakaan Perguruan Tinggi**

## ABSTRACT

**Mahda Aulia Prasetya (1702285). Development of Digital Comics as a Media for Delivering User Education in University Library.** Thesis. Library and Information Science Study Program, Faculty of Education, Indonesia University of Eductaion, 2021.

The media used by university libraries in carrying out user education during the pandemic are teleconference media and social media. On the other hand, digital comics have been widely used to socialize, disseminate information, and conduct promotions in various institutions and organizations. The widespread use of digital media, the increasing number of internet users, and the absence of a university library that uses digital comics to deliver user education are considerations in the development of digital comics for delivering user education in university libraries. This research aims to look at the design procedures and to see the evaluation results of the development of this product. This study uses the Design and Development method which has six research steps: identify the problem, describe the objectives, design and develop the artifact, test the artifact, evaluate testing results, and communicate the testing result. Participants include media, illustration, and material experts who are tasked with making expert judgments on the products being developed. The research is located in the UPI Central Library, where all required materials and data will be taken based on that location. The results of the expert judgment were adjusted to the provisions of the assessment with a Likert scale to be analyzed and re-descriptively re-elaborated. The results of the study show that digital comics are categorized as *very good* and worthy to be distributed to readers, but there are still shortcomings that need to be corrected so that digital comics developed can be even better.

**Keywords: Digital Comics, User Education, University Library**

## DAFTAR ISI

Lembar Hak Cipta.....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Ucapan Terima Kasih.....	v
Abstrak .....	ix
Abstract .....	x
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
BAB 1: Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	10
1.3 Tujuan.....	10
1.4 Manfaat.....	10
1.5 Spesifikasi Produk.....	11
1.6 Asumsi Dan Batasan Perancangan .....	11
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	12
BAB 2: Kajian Pustaka .....	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.2 Penelitian Terdahulu.....	37
2.3 Kerangka Pemikiran .....	38
BAB 3: Metode Penelitian .....	40
3.1 Desain Penelitian.....	40
3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian .....	40



3.3	Definisi Operasional.....	41
3.4	Prosedur Penelitian.....	42
BAB 4: Temuan dan Pembahasan.....		54
4.1	Hasil Penelitian.....	54
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
BAB 5: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi .....		107
5.1	Simpulan.....	107
5.2	Implikasi .....	108
5.3	Rekomendasi .....	109
Daftar Pustaka .....		110
Lampiran .....		116

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kegiatan <i>User Education</i> Daring di Perpustakaan Perguruan Tinggi ....	3
Tabel 2.1 Perbedaan Perpustakaan Perguruan Tinggi dan Perpustakaan Sekolah	19
Tabel 2.2 Unsur-unsur Komik.....	32
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian dalam Skala Likert .....	52
Tabel 3.3 Skala Persentase.....	53
Tabel 4.1 Media yang Dimanfaatkan Perpustakaan Perguruan Tinggi dalam Melaksanakan Kegiatan <i>User Education</i> Secara Daring .....	55
Tabel 4.2 Garis Besar Pengembangan Media (GBPM) Komik Digital.....	58
Tabel 4.3 Naskah Komik Digital “User Education di Perpustakaan”.....	59
Tabel 4.4 Proses Pengembangan Komik secara Visual .....	65
Tabel 4.5 Tautan Komik Digital Per Episode .....	80
Tabel 4.6 Penilaian Komik oleh Ahli Media .....	86
Tabel 4.7 Penilaian Komik oleh Ahli Ilustrasi.....	89
Tabel 4.8 Penilaian Komik oleh Ahli Materi .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2021 .....	4
Gambar 1.2 Komik Bank Indonesia.....	5
Gambar 1.3 Komik InfoAstronomy .....	6
Gambar 1.4 Komik LibraryComic .....	7
Gambar 2.1 Konsep Literasi Informasi dan Keterkaitannya dengan User Education.....	25
Gambar 2.2 Tampilan Unggah Serial pada Kanvas Webtoon .....	35
Gambar 2.3 Tampilan Unggah Episode pada Kanvas Webtoon.....	36
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Depan Komik Digital pada Aplikasi Webtoon..	81
Gambar 4.2 Tampilan Ringkasan Komik Digital User Education di Perpustakaan pada Aplikasi Webtoon .....	82
Gambar 4.3 Tampilan Thumbnail pada Aplikasi Webtoon .....	82
Gambar 4.4 Tampilan Judul Komik pada Aplikasi Webtoon .....	83
Gambar 4.5 Tampilan Penutup pada Aplikasi Webtoon.....	83
Gambar 4.6 Tampilan Komik Digital Per Episode .....	84

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Jpurnal of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Anwar, S., Maskur, S., & Jailani, M. (2019). *Manajemen Perpustakaan* (S. Kamariah, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=f-GKDwAAQBAJ&pg=PA53&dq=definisi+Perpustakaan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjpl8L1r4DvAhVOdCsKHdIyBDsQ6AEwCXoECAgQAg#v=onepage&q=definisi+Perpustakaan&f=false>
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (1st ed.). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Berlian, M., Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Development of Webtoon Non-test Instrument as Education Media. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(1), 185–192. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1285523.pdf>
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_atb#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=IJ7NbNW0HEC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- Bopp, R. E., & Smith, L. C. (1991). *Reference and Infomation Services: An Introduction*. Retrieved from [https://openlibrary.org/books/OL1536054M/Reference\\_and\\_information\\_services](https://openlibrary.org/books/OL1536054M/Reference_and_information_services)
- Chen, G.-D., Fan, C.-Y., Chang, C.-K., Chang, Y.-H., & Chen, Y.-H. (2018). Promoting Autonomy and Ownership in Students Studying English using Digital Comic Performance-Based Learning. *Education Tech Research Dev*. [https://doi.org/Chen, G.-D., Fan, C.-Y., Chang, C.-K., Chang, Y.-H., & Chen, Y.-H. \(2018\). Promoting autonomy and ownership in students studying English using digital comic performance-based learning. Educational Technology Research and Development, 66\(4\), 955–978. doi:10.1007/s11423-018-9597-7](https://doi.org/Chen, G.-D., Fan, C.-Y., Chang, C.-K., Chang, Y.-H., & Chen, Y.-H. (2018). Promoting autonomy and ownership in students studying English using digital comic performance-based learning. Educational Technology Research and Development, 66(4), 955–978. doi:10.1007/s11423-018-9597-7)
- Clarkson, M. (2015). Elements of Visual Communication. Retrieved July 5, 2021, from 30 Januari 2015 website: <https://procomm.ieee.org/elements-of-visual-communication/>
- Darnhofer, I. (2018). Using Comic-Style Posters for Engaging Participants and for Promoting Researcher Reflexivity. *International Journal of Qualitative Methods*, 17(1), 1–12. <https://doi.org/10.1177/1609406918804716>
- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Fatmawati, E. (2013). Tinjauan Literatur: Konsep Dasar Pendidikan Pemustaka. *Media Pustakawan*, 20(2), 29–38.

- Fraser-Arnott, M. (2020). Library Orientation Practices in Special Libraries. *Reference Services Review*, 48(4), 525–536. <https://doi.org/10.1108/RSR-03-2020-0017>
- Griffh, J. K. (1998). A Brief Glossary of Comic Book Terminology. *Serials Review*, 24(1), 71–76. <https://doi.org/10.1080/00987913.1998.10764431>
- Hakim, A. F. (2017). *Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka*.
- Harisma, I., Ilmiah, G., & Yana. (2019). Improving Students Writing Ability Through Project Based-Learning Using Visual Media. *Project (Professional Journal of English Education)*, 2(3), 363–369. Retrieved from <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/project/article/view/2722/pdf>
- IFLA. (2019). Definitions of Library Types. Retrieved from 30 Juli 2019 website: <https://librarymap.ifla.org/files/lmw-library-types-definitions-es.pdf>
- IGI-Global. (n.d.). What is Bibliographic Instruction. Retrieved March 24, 2021, from <https://www.igi-global.com/dictionary/bibliographic-instruction-bi/2405>
- Ilham, M., & Marlina, M. (2019). Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 1 Padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 8(1), 204. <https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Ilhan, G. O., Kaba, G., & Sin, M. (2021). Usage of Digital Comics in Distance Learning During COVID-19. *International Journal on Social and Education Sciences*, 3(1), 161–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijsonses.106>
- Immery, T., & Hidayat, H. N. (2018). *Manga, Komik, dan Literasi*.
- International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA). (n.d.). Library Map of The World: Definiton. Retrieved February 24, 2021, from [https://librarymap.ifla.org/images/files/librarymapoftheworld\\_definitions\\_en.pdf](https://librarymap.ifla.org/images/files/librarymapoftheworld_definitions_en.pdf)
- Isyawati, R., & Ganggi, P. (2018). *Pengaruh Pemikiran Raymond C Davis tentang Bibliography Instruction terhadap Konsep Literasi Informasi*. 2(1), 69–75.
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Johan, R. C., Margana, H. H., Damayanty, Santika, S., Yogaswara, T. A., & Wulandari, Y. (2020). Optimalisasi Layanan Dalam Jejaring Perpustakaan UPI Masa Bencana Covid-19. *EduLib*, 10(1), 84–99. <https://doi.org/10.17509/edulib.v10i1.24288>
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan

- Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135–141. Retrieved from <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/7642/5433>
- Kemp, S. (2021). Digital 2021: Indonesia. Retrieved March 27, 2021, from 11 Februari website: <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Lau, J. (2006). *Guidelines on Information Literacy for Lifelong Learning*. Veracruz: IFLA.
- Lelyani, A. A., & Erman. (2021). Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 9(2), 139–146. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/37036/33941>
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon sebagai Industri Komik Digital. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148. Retrieved from <http://180.250.41.45/jsourc/article/view/1609/1726>
- Madhuri, C. (2018). Kebiasaan Membaca VS Komik. Retrieved May 27, 2020, from 6 Mei 2018 website: <https://kumparan.com/judika-madhuri/kebiasaan-membaca-vs-komik>
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (E. Pamungkas & Oemank, Eds.). Yogyakarta: KATA BUKU.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- Muna, A. (2019). *Program Orientasi Perpustakaan dan Pengaruhnya terhadap Pengetahuan Layanan bagi Mahasiswa Baru Universitas Syiah Kuala Tahun Akademik 2018/2019* (Universitas Syiah Kuala). Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/7497/>
- Nandi, A. (2019). Significance of Library Orientation Program in Academic Libraries. *12th International CALIBER-2019, KIIT, Bhubaneswar, Odisha 28-30 November, 2019*, 370–378. Retrieved from <https://ir.inflibnet.ac.in/bitstream/1944/2321/1/42.pdf>
- Nasution, H. A. (2020). *Analisis Kebutuhan Pembuatan Video Tutorial Pendidikan Pengguna (User Education) pada Perpustakaan SMA Unggulan CT Foundation* (Universitas Sumatera Utara). Retrieved from <http://repositori.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/30004/180723014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Omeluzor, S. U., Akibu, A. A., Dika, S. I., & Ukangwa, C. C. (2017). Methods, effect and challenges of library instruction in academic libraries. *Library Philosophy and Practice*, 2017(1).
- Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved from Oxford Learner's Dictionaries website: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/library?q=Library>

- Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi.* (2017). Indonesia.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tentang Pendidikan Tinggi.* , Pub. L. No. 30, 1 (1990).
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (n.d.). Tugas, Fungsi, dan Wewenang. Retrieved from [https://www.perpusnas.go.id/tugas\\_fungsi\\_wewenang.php?lang=id](https://www.perpusnas.go.id/tugas_fungsi_wewenang.php?lang=id)
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2018). Layanan Perpustakaan Umum Publikasi IFLA 147. In *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia* (Vol. 2). Retrieved from [http://pustaka.unp.ac.id/file/abstrak\\_kki/EBOOKS/Layanan Perpustakaan Umum Panduan IFLA-UNESCO untuk Pengembangan Perpustakaan.pdf](http://pustaka.unp.ac.id/file/abstrak_kki/EBOOKS/Layanan%20Perpustakaan%20Umum%20Panduan%20IFLA-UNESCO%20untuk%20Pengembangan%20Perpustakaan.pdf)
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: ZIVATAMA PUBLISHING.
- Rahayu, S. (2017). Mengenal Perpustakaan Perguruan Tinggi Lebih Dekat. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 103–110. Retrieved from <https://journal.uii.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/9109/7603>
- Rangkuti, L. A. (2014). Pentingnya Pendidikan Pemakai (User Education) di Perpustakaan Perguruan Tinggi. *Iqra*, 8(1), 40–47.
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488.
- Reed, K. N., & Miller, A. (2020). Applying Gamification to the Library Orientation: A Study of Interactive User Experience and Engagement Preferences. *Information Technology and Libraries*, 39(3). <https://doi.org/10.6017/ITAL.V39I3.12209>
- Rice, J. (1981). *Teaching Library Use*. Retrieved from [https://openlibrary.org/works/OL5606535W/Teaching\\_library\\_use?edition=teachinglibraryu0000rice](https://openlibrary.org/works/OL5606535W/Teaching_library_use?edition=teachinglibraryu0000rice)
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design & Development Research*. Retrieved from <https://libro.eb20.net/Reader/rdr.aspx?b=668701>
- Rina, N., Suminar, J. R., Damayani, N. A., & Hafiar, H. (2020). *Character Education Based On Digital Comic Media*. Retrieved from <https://online-journals.org/index.php/i-jim/article/view/12111/6579>
- Role Of Public Libraries In Society. (2019). Retrieved March 13, 2021, from Ukessays website: [https://www.ukessays.com/essays/education/role-of-public-libraries-in-society-education-essay.php#:~:text=Public library plays an important,%2C cultural%2C and social institutions](https://www.ukessays.com/essays/education/role-of-public-libraries-in-society-education-essay.php#:~:text=Public%20library%20plays%20an%20important,%2C%20cultural%20and%20social%20institutions)
- Safitri, E., & Sa'dudin, I. (2019). The Use of Visual Media in Maharatah al-Kalam



- Learning. *Jurnal Al Bayan: Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Arab*, 11(1), 72–89. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED603271.pdf>
- Savitri, D., & Desriyeni. (2018). Pembuatan Komik Perpustakaan sebagai Media Rekreasi untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Informasi, Perpustakaan Dan Kearsipan*, 7(1), 19–31.
- Shirani, A., Dernoncourt, F., Asente, P., Lipka, N., Kim, S., Echevarria, J., & Solorio, T. (2019). Learning Emphasis Selection for Written Text in Visual Media from Crowd-Sourced Label Distributions. *Proceedings of the 57th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics*, 1167–1172. Retrieved from <https://aclanthology.org/P19-1112.pdf>
- Sishertanto, T., & Widhyatmoko, D. (2016). *Dasar-dasar Komik* (1st ed.; A. F. Susanto, Ed.). Retrieved from [https://www.google.co.id/books/edition/Latih\\_Gambar\\_Dasar\\_dasar\\_Komik/DsNGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah-langkah+membuat+komik+digital&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Latih_Gambar_Dasar_dasar_Komik/DsNGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=langkah-langkah+membuat+komik+digital&printsec=frontcover)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALVABETA.
- Suharso, P., Arifiyana, I. P., & Wasdiana, M. D. (2020). Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Anuva*, 4(2), 271–286.
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1), 62–68. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>
- Swandi, I. W., Wibawa, A. P., Pradana, G. Y. K., & Suarka, I. N. (2020). The Digital Comic Tantri Kamandaka: A Discovery for National Character Education. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(3), 718–732. Retrieved from [http://repo.isi-dps.ac.id/3740/1/Jurnal\\_Internasional.pdf](http://repo.isi-dps.ac.id/3740/1/Jurnal_Internasional.pdf)
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.*, (2007).
- UPI Central Library. (2020). Sosialisasi Layanan dan Literasi Informasi Perpustakaan Secara Daring. 9 Mei 2020. Retrieved from <http://perpustakaan.upi.edu/sosialisasi-layanan-dan-literasi-informasi-perpustakaan-secara-daring/>
- Upton, M., Mudd, A., & Moffat, K. (2014). Text, Image, Story: Using Photo Comics for Instruction, Promotion, and Participation in the Academic Library. *Kansas Library Association College and University Libraries Section Proceedings*, 4(1). <https://doi.org/10.4148/2160-942x.1037>
- Utami, N. P. P., Putra, I. K. A. S., & Datta, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia “User Education” untuk Meningkatkan Pemahaman Pemustaka



- dalam Memanfaatkan Fasilitas Layanan pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha. *Acarya Pustaka*, 3(2), 10–28.
- Utomo, T. P. (2020). Literasi Informasi Di Era Digital Dalam Perspektif Ajaran Islam. *Buletin Perpustakaan*, 0(0), 61–82. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/15194>
- Webtoon. (n.d.-a). Apa itu Webtoon? Retrieved February 7, 2021, from n.d. website: [https://help2.line.me/LINE\\_WEBTOON/pc?lang=id](https://help2.line.me/LINE_WEBTOON/pc?lang=id)
- Webtoon. (n.d.-b). Genre Webtoon. Retrieved from n.d. website: <https://www.webtoons.com/id/genre>
- Wijayanti, N. I., Yulianti, R., & Wijaya, B. (2019). Evaluasi Program Pendidikan Pemakai Dengan Model CIPP di Perpustakaan Fakultas Teknik UGM. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.29240/tik.v3i1.790>
- Yecies, B., & Shim, A.-G. (2021). *South Korea's Webtooniverse and the Digital Comic Revolution*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- Zhang, L. (2017). Design and Research on Visual Communication under the Influence of Digital Media. *6th International Conference on Social Science, Education and Humanities Research (SSEHR 2017)*, 257–260.