

## DESAIN BUKU KOMIK EDUKASI CERITA RAKYAT SITU GEDE TASIKMALAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Vina Preissilia Suryana Putri<sup>1</sup>, Asep Kadarisman<sup>2</sup> dan Syarip Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*vnalatte@student.telkomuniversity.ac.id, kadarisman@telkomuniversity.ac.id,*  
*syarip@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak:** Jawa Barat, sebuah provinsi di Indonesia, kaya akan warisan budaya, di antaranya cerita rakyat yang menjadi bagian esensial dari kehidupan masyarakatnya. Situ Gede, sebuah danau di Tasikmalaya, adalah salah satu obyek wisata yang terkenal di wilayah tersebut. Di sekitar danau ini, terdapat cerita rakyat yang memiliki pesan moral baik, namun masih belum banyak diketahui orang karena hanya disampaikan secara lisan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukasi berdasarkan cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol dari Situ Gede untuk meningkatkan pemahaman sikap sopan santun di kalangan siswa sekolah dasar. Metode penelitian ini melibatkan observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah komik edukasi adaptasi cerita rakyat Si Layung dan Si Kohkol. Komik ini menggunakan media visual yang menghibur dan menarik untuk menyampaikan pesan moral tentang sikap sopan santun kepada siswa sekolah dasar. Komik ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap sopan santun di kalangan siswa sekolah dasar, sekaligus melestarikan warisan budaya cerita rakyat Situ Gede.

**Kata kunci:** komik edukasi, situ gede, sopan santun

**Abstract:** *West Java, a province in Indonesia, is rich in cultural heritage, including folklore that is an essential part of its people's lives. Situ Gede, a lake in Tasikmalaya, is one of the well-known tourist attractions in the area. Around this lake, there exists a folklore with valuable moral messages, but it is not widely known as it is only conveyed orally. This study aims to design an educational comic based on the folklore Si Layung dan Si Kohkol from Situ Gede to enhance the understanding of politeness among elementary school students. The research method involves observation, interviews, questionnaires, and literature studies. The result of this research is an educational comic that adapts the folklore of Si Layung dan Si Kohkol. The comic uses entertaining and engaging visual media to convey moral messages about politeness to elementary school students. It is hoped that this comic can improve the understanding and practice of politeness among elementary school students while preserving the cultural heritage of Situ Gede's folklore.*

**Keywords:** *educational comic, situ gede, politenes*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alam, dan keberagaman budayanya. Namun, ada harta yang tak ternilai yang tersembunyi di balik pemandangan alam yang memukau, yaitu cerita rakyat yang memperkuat dan memperdalam identitas negara ini. Indonesia memiliki warisan lisan yang tak ternilai, dari kisah rakyat yang ditulis dalam buku sejarah hingga dongeng yang diceritakan nenek moyang.

Jawa Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di sebelah barat pulau Jawa, yang kaya akan warisan budaya yang mengagumkan. Cerita rakyat menjadi bagian esensial dari kehidupan dan jati diri masyarakatnya. Di tiap-tiap desa dan kota, kita akan menemukan kisah-kisah yang menakjubkan tentang keajaiban alam, legenda pahlawan, dan pelajaran yang terus diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat dapat dianggap sebagai sebuah warisan berharga yang mengandung nilai moral dari kumpulan masyarakat tertentu. Nilai-nilai moral ini telah diturunkan dari generasi ke generasi, awalnya disampaikan secara lisan oleh orang tua kepada anak mereka. Kemudian pada saat manusia telah memahami baca tulis, cerita rakyat mulai dikemas berupa buku.

Situ Gede terletak di Kota Tasikmalaya Provinsi Jawa Barat yang merupakan salah satu obyek wisata danau yang terkenal di wilayah tersebut. Di daerah danau Situ Gede ini terdapat sebuah cerita rakyat yang belum banyak orang ketahui. Meskipun obyek wisata danau ini populer di kalangan penduduk Tasikmalaya dan daerah sekitarnya, informasi sejarah mengenai Situ Gede relatif tidak begitu terkenal.

Legenda Si Layung dan Si Kohkol adalah cerita rakyat yang berasal dari daerah Situ Gede, Tasikmalaya. Cerita ini menceritakan tentang dua ikan besar yang dianggap memiliki kekuatan gaib dan menjaga danau Situ Gede. Sayangnya, cerita ini belum banyak diketahui orang karena hanya dituturkan

secara lisan dari satu orang ke orang lain. Konon, ikan-ikan ini tidak hanya muncul di hadapan orang yang berniat jahat, tetapi juga bisa melakukan hal-hal yang menakutkan seperti membalikkan perahu. Jika Si Layung muncul, para pemancing biasanya berhenti memancing karena takut terjadi hal yang tidak diinginkan, terutama jika mereka berbicara sembarangan. Selain Si Layung, ada juga Si Kohkol, ikan gabus yang berukuran sangat besar. Konon, Si Kohkol akan terlihat oleh orang-orang yang berperahu atau mengapung di danau jika mereka bersikap tidak sopan atau berbicara buruk.

Layaknya cerita rakyat lain, Kisah si Layung dan si Kohkol ini memiliki pesan moral seperti jangan berbicara sembarangan dan berperilaku tidak baik. Pesan moral tersebut dapat diajarkan baik kepada anak-anak SD untuk meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya sopan santun dimanapun kita berada. Baik anak SD maupun orang lain, memahami sopan santun adalah kemampuan yang sangat penting. Sopan santun, menurut Zuriah (dalam Faizah ,2021), didefinisikan sebagai standar tidak tertulis yang mengatur cara berperilaku dan bersikap.

Di Tasikmalaya, dilansir pada artikel di situs liputan6.com bahwa anak SD kelas 5 SD di Tasikmalaya meninggal dunia akibat depresi setelah dirundung oleh teman sebayanya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu orang tua dari anak kelas 5 SD, anak-anak terkadang mengeluarkan kata-kata sembarang yang kurang sopan terhadap sesama teman sehingga menyebabkan keributan. Perundungan dan tindakan yang dilakukan anak tersebut adalah bentuk ketidak-sopan santunan yang serius dan bertentangan dengan nilai-nilai sosial yang baik. Dengan demikian, Pemahaman sopan santun di kalangan anak SD masih kurang.

Cerita rakyat adalah media yang membentuk moralitas dan inspirasi. Sesuai dengan pendapat Sulistyorini (2017: 1), bahwa cerita rakyat adalah sarana untuk menyampaikan pesan budaya yang memiliki nilai-nilai tinggi,

yang dapat berperan dalam menyampaikan pesan-pesan dan mengatur tingkah laku sosial dalam kehidupan manusia. Rohinah (2011: 13) mengatakan bahwa nilai yang tersampaikan dalam cerita rakyat dapat secara tidak tersirat dapat merubah kepribadian dan sikap anak.

Wyat dan Looper (dalam Akbar 2013: 114) mengatakan bahwa anak Sekolah Dasar lebih suka dan lebih mudah mencerna informasi dengan visual dan warna yang mampu menarik perhatian anak, dengan kemampuan daya ingat pada anak seusia itu sebesar 30% dibandingkan dengan membaca teks dan daya ingat sebesar 10%. Anak-anak aktif mampu meningkatkan kreativitas, rasa ingin tahu yang lebih, dan dapat memperluas kosa kata dan pengetahuan mereka. Menurut Danandjaja (1997: 19), cerita rakyat dinilai efektif untuk diajarkan kepada anak karena mengandung nilai pembelajaran secara tersirat yang dapat mendorong anak untuk berperilaku baik.

Bahan ajar akan lebih menarik dan menghibur dengan dikemas dalam bentuk komik. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Sarkadi dan Iqbal (2020) memaparkan bahwa pembelajaran melalui media komik memiliki daya tarik bagi siswa karena menyajikan pengalaman visual yang imajinatif dan berwarna. Menurut Lubis (2017) komik adalah sumber pembelajaran yang efektif, terutama untuk siswa Sekolah Dasar karena berisikan gambar yang menarik dan cerita unik yang dapat membangun karakter anak.

Menurut penelitian oleh Kustandi & Darmawan (2020: 142), komik dapat dijelaskan sebagai penggabungan gambar-gambar dan simbol-simbol lainnya yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi yang memicu tanggapan estetis dari pembaca. Langkah-langkah pembuatan komik, seperti yang diuraikan oleh Muharsi dalam penelitian yang sama (2020: 150-153), terdiri dari sebelas tahapan. Tahapan tersebut mencakup pembuatan Garis Besar Isi Media (GBIM), penyusunan sinopsis cerita (termasuk tema, plot, dan latar cerita), perancangan alur cerita, desain karakter tokoh,

pembuatan storyboard, sketsa awal dengan pensil, pengenceran sketsa dengan tinta, penyempurnaan gambar, pemindaian gambar ke dalam komputer, proses penyuntingan dan penambahan teks, tahap penataan layout, lalu tahap terakhir yaitu percetakan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang komik edukasi yang mengangkat cerita rakyat dari Situ Gede Kota Tasikmalaya untuk anak-anak SD. Penelitian ini akan mempertimbangkan unsur-unsur desain karakter, dan bahasa yang digunakan. Dengan dirancangnya komik dengan mengangkat kisah cerita rakyat Situ Gede dari Tasikmalaya, penulis mengharapkan anak-anak SD menjadi lebih tertarik terhadap cerita rakyat dan lebih memahami pentingnya sikap sopan santun.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis dalam pengumpulan data menggunakan metode penelitian kualitatif, data dikumpulkan melalui beberapa cara yaitu dengan mengamati langsung (observasi), menyebarkan kuesioner, membaca berbagai sumber (studi pustaka), dan mewawancarai beberapa pihak seperti Disporabudpar Kota Tasikmalaya, orang tua dari anak – anak, dan komikus. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk membantu proses pembuatan komik mengenai legenda Situ Gede Tasikmalaya.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa cerita Legenda Situ Gede, Tasikmalaya, memiliki nilai budaya yang penting dan kaya akan pesan moral. Bapak Andri Candiaman, seorang Pamong Budaya Ahli Muda di Disporabudpar Kota Tasikmalaya, menjelaskan bahwa cerita ini mengandung makna simbolis, di mana kehadiran Si Layung dan Si Kohkol sering kali

dianggap sebagai pertanda musibah. Beliau juga menekankan pentingnya melestarikan cerita ini melalui generasi, terutama dengan memanfaatkan media visual seperti komik untuk menarik minat generasi muda. Selain itu, Kak Rizka, seorang komikus, melihat potensi besar dalam mengadaptasi cerita rakyat ini menjadi komik edukatif. Dengan gaya ilustrasi yang sederhana namun menarik, Kak Rizka berupaya membuat komik yang tidak hanya relevan dan bermakna bagi pembaca muda, tetapi juga menyampaikan pesan moral yang kuat.

Analisis kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden, yang merupakan anak-anak usia 11 tahun, sudah mengetahui Danau Situ Gede, namun cerita rakyat "Si Layung dan Si Kohkol" belum banyak dikenal di kalangan mereka. Meski demikian, semua responden menyetujui gagasan untuk mengadaptasi cerita ini menjadi komik edukatif. Ini mengindikasikan adanya peluang besar untuk memperkenalkan cerita rakyat tersebut kepada khalayak yang lebih luas, khususnya generasi muda, melalui media visual. Dengan demikian, adaptasi cerita ini menjadi komik dapat menjadi langkah efektif dalam melestarikan dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada anak-anak.

## **KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

### **Konsep Pesan**

Karena kurangnya media visual tentang Legenda Situ Gede, banyak orang, terutama anak-anak, yang tidak tahu tentang kisah ini. Padahal, cerita ini mengandung pesan yang sangat penting. Cerita ini menceritakan tentang akibat buruk dari perbuatan yang tidak baik, seperti menyemburkan air dengan tiba-tiba atau membuat perahu terombang-ambing. Dengan menceritakan kejadian-kejadian yang menegangkan, cerita ini ingin

mengajarkan kita untuk bersikap baik, menghormati orang lain, dan menjaga alam. Ketegangan dalam cerita membuat kita lebih ingat akan pesan yang disampaikan. Selain itu, cerita yang menegangkan juga membuat kita penasaran dan ingin terus membaca. Namun, cerita ini tidak hanya berisi hal-hal yang menakutkan. Setelah kejadian buruk terjadi, cerita ini juga menunjukkan hal-hal yang baik dan indah, sehingga kita tidak merasa terlalu takut. Dengan demikian, pesan disampaikan secara menegangkan untuk menekankan konsekuensi buruk dari tindakan yang salah, tetapi tetap dalam konteks yang mendidik dan berkesan positif.

### **Konsep Kreatif**

Komik dengan judul *Legenda Situ Gede* ini akan dibuat dengan gaya cerita yang menyentuh perasaan pembaca (drama) dan penuh khayalan (fantasy). Cerita ini terinspirasi dari dongeng rakyat tentang ikan raksasa Si Layung dan Si Kohkol yang hidup di Situ Gede. Meskipun cerita aslinya akan tetap dipertahankan, beberapa bagian akan diubah agar lebih menarik bagi anak-anak, yang merupakan pembaca utama komik ini. Perubahan ini bisa berupa penambahan unsur-unsur modern atau hal-hal lain yang disukai anak-anak. Judul komik ini dipilih karena singkat membuatnya lebih mudah diingat audiens dan langsung mengacu pada cerita rakyat yang menjadi inspirasinya.

Perancangan komik ini memiliki fungsi sebagai media pendidikan untuk anak-anak, mengajarkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal seperti menjaga sikap sopan santun, serta melestarikan cerita rakyat dari Situ Gede. Cerita akan disusun dengan struktur yang jelas untuk memastikan alur mudah diikuti. Elemen interaktif seperti teka-teki silang akan ditambahkan untuk meningkatkan keterlibatan pembaca.

### **Konsep Komunikasi**

Berikut model AISAS yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengenalkan komik kepada pembaca yang ingin kita sasar :

Tabel 1 Model AISAS

<p>Attention</p> <p>Media: Poster online &amp; offline</p>	<p>Tahap awal untuk mendapatkan perhatian dari audiens adalah dengan membuat media visual berupa konten yang menarik untuk mempromosikan komik. Konten ini akan disebarakan melalui media sosial seperti membuat akun Instagram, menggunakan ilustrasi menarik dari karakter komik dan cuplikan cerita yang menggugah rasa penasaran.</p>
<p>Interest</p> <p>Media: <i>Merchandise</i></p>	<p>Setelah target audiens muncul rasa penasaran setelah melihat media promosi yang telah disebarakan, mereka akan menjadi lebih tertarik dan mencari tahu mengenai komik yang dipromosikan. Ketertarikan ini akan mendorong audiens untuk mengikuti akun instagram untuk melihat merchandise official dan mendapatkan informasi lebih lanjut tentang komik.</p>
<p>Search</p> <p>Media: Media sosial, <i>Google search</i></p>	<p>Ketika rasa ketertarikan sudah muncul, audiens akan mencari informasi lebih lanjut mengenai komik tersebut dengan menjelajahi media sosial atau <i>google search</i> untuk menemukan lebih banyak detail tentang cerita, karakter, dan ulasan dari komik tersebut.</p>
<p>Action</p> <p>Media: Komik, <i>Merchandise</i></p>	<p>Setelah mendapatkan cukup informasi, audiens diharapkan akan mengambil tindakan dengan membeli komik tersebut. Aksi ini bisa didorong oleh promosi tambahan seperti <i>merchandise</i>. Selain itu, melihat poster promosi yang diunggah di media sosial dan secara offline juga dapat mendorong mereka untuk segera membeli.</p>
<p>Share</p> <p>Media: <i>Instagram story, whatsapp story, mouth to mouth</i></p>	<p>Setelah membeli dan membaca komik, audiens akan merasa senang dengan pengalamannya. Mereka kemudian akan berbagi pengalaman positif ini kepada teman-teman mereka, baik secara langsung maupun melalui media sosial. Mereka bisa memposting cerita atau foto tentang komik di <i>Instagram Story, WhatsApp story</i>, atau platform media sosial lainnya, sehingga memancing perhatian dan minat dari teman-teman mereka untuk ikut membaca komik tersebut. Penyebaran dari mulut ke mulut dan berbagi di media sosial ini akan membantu memperluas jangkauan promosi dan menarik lebih banyak pembaca baru.</p>

sumber: dokumentasi penulis

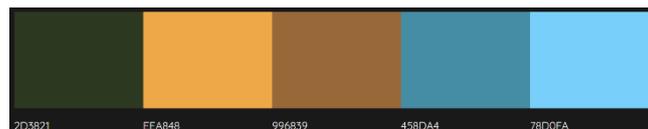
### Konsep Visual

Gaya visual komik Legenda Situ Gede terinspirasi dari seri komik edukasi "WHY?" yang dikenal dengan ilustrasi ekspresif serta penggunaan warna-warna cerah yang menarik perhatian pembaca muda. Inspirasi dari komik "WHY?" diambil karena gaya visualnya mampu menggabungkan elemen edukasi dengan cara yang menyenangkan dan memikat, membuat anak-anak tertarik untuk membaca dan belajar lebih banyak. Penggunaan palet warna cerah dan menarik akan mendominasi komik ini, membantu menonjolkan elemen penting dalam setiap panel.



Gambar 1 Komik WHY?  
Sumber: ebooks.gramedia.com, 2024

Penggunaan warna alami dan cerah memberikan nuansa yang sesuai dengan tema cerita Legenda Situ Gede. Palet warna ini dirancang untuk menciptakan keseimbangan antara warna-warna alami dan cerah, mencerminkan lingkungan Situ Gede serta karakter Si Layung dan Si Kohkol.



Gambar 2 Palet Warna  
Sumber: dokumentasi penulis

Tipografi pada sampul depan komik menggunakan font Alpha Echo yang di modifikasi dengan menambahkan elemen ekor ikan dari karakter komik yaitu ekor si Layung dan si Kohkol.



Gambar 3 Font Alpha Echo  
Sumber: fontsgeek.com, 2024

Font yang digunakan untuk balon kata dalam desain komik ini adalah Wild Word Romans, sebuah jenis huruf sans serif yang mudah dibaca dan sering digunakan sebagai font balon kata di berbagai komik dan webtoon.



Gambar 4 Font Wild Words Roman  
Sumber: dokumentasi penulis

## Hasil Perancangan

### Media Utama

#### Komik Cetak

Perancangan karya komik ini melalui beberapa tahap, untuk tahap awal membuat storyboard setelah membuat storyline yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisir alur cerita dalam bentuk gambar atau ilustrasi yang disusun secara berurutan, setelah itu perjasas ilustrasi dengan

merapihkan lineart, kemudian jika lineart sudah rapih lalu diberi warna dasar terlebih dahulu dan diberi shading supaya gambar tidak terlihat datar tapi terlihat berdimensi, yang terakhir yaitu finishing atau sentuhan terakhir seperti penambahan detail dan elemen lainnya.



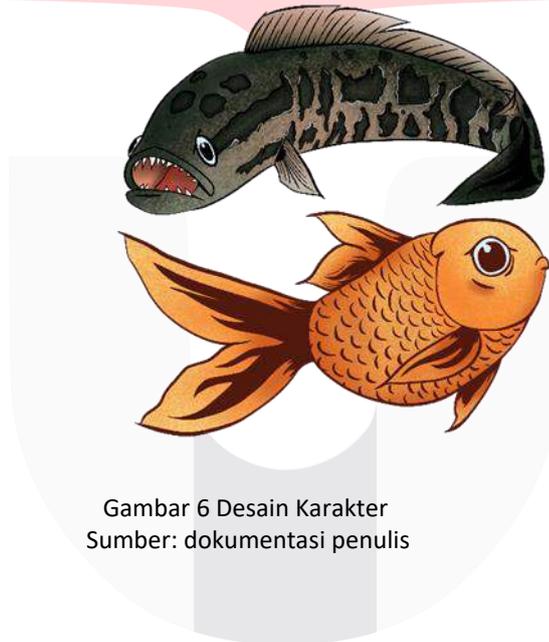
Gambar 5 Media Utama Komik  
Sumber: dokumentasi penulis

Ukuran : A5

Bahan : Art Paper 150gr, Soft Cover

### Karakter

Karakter dalam komik Legenda Situ Gede ini terdiri dari 4 karakter yaitu Pak Engkus sebagai kuncen yang berjaga di Situ Gede, Aa Uyung seorang pengunjung Situ Gede yang iseng dan tengil, Pak Aceng sebagai nelayan yang tidak bersyukur dan melayani pengunjung yang ingin menaiki perahu miliknya, dan yang terakhir yaitu Si layung dan Si Kohkol dua ikan raksasa yang merupakan penunggu danau Situ Gede.



Gambar 6 Desain Karakter  
Sumber: dokumentasi penulis

**Media Pendukung**

**Poster**



Gambar 6 Poster Cetak dan Online  
Sumber: dokumentasi penulis

### Pulpen



Gambar 7 Media Pendukung Pulpen  
Sumber: dokumentasi penulis

### Lunch Box



Gambar 8 Media Pendukung *Lunch Box*  
Sumber: dokumentasi penulis

### **Totebag**



Gambar 9 Media Pendukung *Totebag*  
Sumber: dokumentasi penulis

### **Topi**



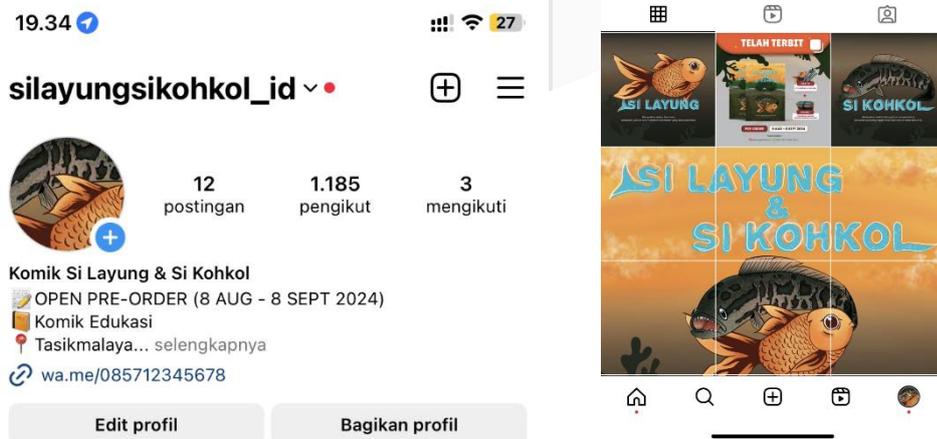
Gambar 10 Media Pendukung Topi  
Sumber: dokumentasi penulis

### Kaos



Gambar 11 Media Pendukung Kaos  
Sumber: dokumentasi penulis

### Media Sosial



Gambar 12 Media Pendukung Media Sosial Instagram  
Sumber: dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Dalam perancangan komik Legenda Situ Gede, penulis mengangkat tema cerita rakyat yang berasal dari daerah Situ Gede, Tasikmalaya. Komik ini menggabungkan elemen-elemen budaya lokal dengan gaya visual modern. Proses adaptasi dilakukan dengan berbagai modifikasi pada cerita dan karakterisasi agar lebih hidup dan dapat diterima oleh target audiens. Visualisasi yang digunakan mencakup ilustrasi ekspresif dengan warna-warna cerah untuk menarik minat anak-anak. Komik ini bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan kearifan lokal, seperti bersikap sopan santun dimanapun kita berada, dan menghormati alam.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. (2020). Makalah Sejarah Situ Gede Tasikmalaya. <https://anneninunenonine.blogspot.com/2019/05/makalah-sejarah-situ-gede-tasikmalaya.html>
- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Danandjaja, J. (1997). Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.
- Disporabudpar Kota Tasikmalaya. (n.d.). <https://disporabudpar.tasikmalayakota.go.id/>

Faizah, R. N., Fajrie, N., & Rahayu, R. (2021). Sikap sopan santun anak dilihat dari pola asuh orang tua tunggal. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(1).

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).

Lubis. (2017). The Using of Comic as a Teaching Material in Building Character of Elementary School Students. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(2), 246-258.

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.

Maharsi, I. (2018). *Komik Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. Yogyakarta: Kata Buku.

McCloud, S. (2001). *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

M., & N. (2018). *Dasar Seni dan Desain*. Syiah Kuala University Press.  
[http://books.google.ie/books?id=9VbRDwAAQBAJ&pg=PA10&dq=6025679665&hl=&cd=1&source=gbs\\_api](http://books.google.ie/books?id=9VbRDwAAQBAJ&pg=PA10&dq=6025679665&hl=&cd=1&source=gbs_api)

Rayhan, M., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2023). PERANCANGAN ZINE PATURUKAT TRADISIONAL TATTOO MENTAWAI. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Rohinah, M. N. (2011). Pendidikan Karakter Berbasis Sastra Solusi Pendidikan Moral yang Efektif. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Sarkadi, & Iqbal, A. M. (2020). Teaching Materials of Thematic Comics in the 2013 Curriculum Learning in Basic Schools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(4), 618-627.

Soewardikoen, D. W. (2019). Metode Penelitian Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: PT Kanisius.

Sitorus, J. R., Soedewi, S., & Kadarisman, A. (2021). Perancangan Prototype Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Fotografi di Pekanbaru. *eProceedings of Art & Design*, 8(3).

Sulistiyorini, D., & Andalas, E. F. (2017). Sastra Lisan: Kajian Teori Dan Penerapannya Dalam Penelitian. Malang: Madani.

Suriawijaya, Cecep. (2014). Komik Legenda Pohon Maja Sebagai Media Penyampaian Cerita Rakyat Daerah Majalengka. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.

Wahyuningsih. (2015). Desain Komunikasi Visual (2nd ed.). Madura: UTM Press.