

"Lebih dari sekadar cerita, ada nilai di setiap halaman"

BELAJAR MEMBUAT KOMIK ANAK SD

Feby Inggriyani, M.Pd. | Sarah Anida Putri, S.Pd.

BELAJAR MEMBUAT KOMIK ANAK SD

Feby Inggriyani, M.Pd.
Sarah Anida Putri, S.Pd

Penerbit :
CV KIMFA MANDIRI

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
Dilarang keras memperbanyak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini, serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Penerbit.
@2025, Penerbit CV. Kimfa Mandiri, Bandung
(71 halaman) 18,2 x 25,7 cm

BELAJAR MEMBUAT KOMIK ANAK SD

Penulis:
Feby Inggriyani, M.Pd.
Sarah Anida Putri, S.Pd

Editor :
Prof. Dr. Mulyaningsih, M.Si

Desain Sampul dan Tata Letak :
Tim Penyusun

Penerbit:
CV. Kimfa Mandiri
JL. Raya Ciapus Rt 01 Rw 06 Desa. Ciapus Kec. Banjaran
Kab Bandung 40377
Telp: 022-85945637 - 085314983618 – 081220816826
Website: kimfamandiri.or.id
E-mail: kimfamandiriks@gmail.com

Juli, 2025
ISBN : 978-634-96108-2-7

K A T A P E N G A N T A R

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas tersusunnya buku komik ini yang memadukan unsur edukatif dan hiburan, serta disusun secara sistematis untuk memperkenalkan dunia komik kepada pembaca dari berbagai kalangan, khususnya mahasiswa sebagai calon guru SD yang nantinya dapat mengenalkan komik kepada anak-anak.

Buku ini diawali dengan pengenalan konsep dasar komik, mulai dari pengertian, sejarah, jenis-jenis, hingga peran para komikus legendaris Indonesia yang telah mewarnai masa kejayaan komik nasional. Kami juga membahas elemen penting dalam komik, langkah-langkah membuat komik, serta potensi komik sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Bagian utama dari buku ini menampilkan beragam contoh komik anak yang mengangkat tema-tema kehidupan sehari-hari, seperti liburan yang bermakna, liburan seru, kepedulian terhadap lingkungan, pentingnya toleransi, semangat berwirausaha, perjuangan bersama dalam menghadapi pandemi COVID-19, dan tentang sudut pandang. Setiap cerita dikemas dengan gambar menarik, bahasa ringan, dan pesan moral yang kuat untuk menumbuhkan empati, tanggung jawab, serta semangat kebersamaan.

Sebagai penutup, buku ini juga dilengkapi dengan latihan membuat komik anak SD, yang dirancang untuk mengasah kreativitas dan mendorong pembaca menjadi pencipta cerita visual mereka sendiri. Kami berharap buku ini tidak hanya menjadi bahan bacaan yang menyenangkan dan mendidik, tetapi menjadi sumber inspirasi untuk berpikir kritis, kreatif, dan inovatif dalam mendesain pembelajaran. Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini.

Selamat membaca, belajar, dan berkarya!

Bandung, 30 Juni 2025

Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar i

Daftar Isi ii

BAB I Konsep Komik 01

1. Pengertian komik 01
2. Sejarah komik 03
3. Komikus-Komikus Legendaris Indonesia pada Masa Kejayaan Komik Nasional 05
4. Jenis-jenis komik 10
5. Ciri-ciri komik 14
6. Fungsi komik 15

BAB II Elemen Komik 16

BAB III Langkah-langkah Membuat Komik 19

BAB IV Komik dalam Pembelajaran 23

BAB V Contoh Komik Anak 26

1. Liburan yang bermakna 26
2. Liburan Seru 29
3. Sampahku, Tanggungjawabku 35
4. Menghargai Perbedaan itu Indah 37
5. Berlajar Berwirausaha 43
6. Kasuari dan Dara Mahkota 46
7. Bersatu Melawan Corona 49
8. Cerita dan Sudut Pandangku 53

Latihan Membuat Komik Anak 56

Kesimpulan 60

Daftar Pustaka 62

Tentang Penulis 69

BAB I
KONSEP KOMIK

Pengertian Komik

Komik menjadi salah satu jenis bacaan yang digemari masyarakat Indonesia dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Aristawati dkk., 2020). Komik dikenal sebagai salah satu media cetak yang telah lama digunakan masyarakat untuk menyampaikan informasi (Pramudya Gunawan & Sujarwo, 2022).

Menurut Nafala (2022) komik adalah bentuk karya seni visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks. Hal ini selaras dengan Khaqi dan Heryanto (2021) bahwa komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dengan tujuan menyampaikan informasi secara visual dan estetik kepada pembaca. Sedangkan, menurut Riwanto dan Wulandari (2018) komik merupakan susunan gambar yang disusun secara berurutan, memuat tokoh-tokoh dengan karakter tertentu dalam suatu alur cerita, serta bertujuan menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur. Umumnya, komik dapat ditemukan dalam berbagai media cetak seperti majalah, koran, maupun buku.



(Sumber gambar: Canva oleh Gemütlichkeit)

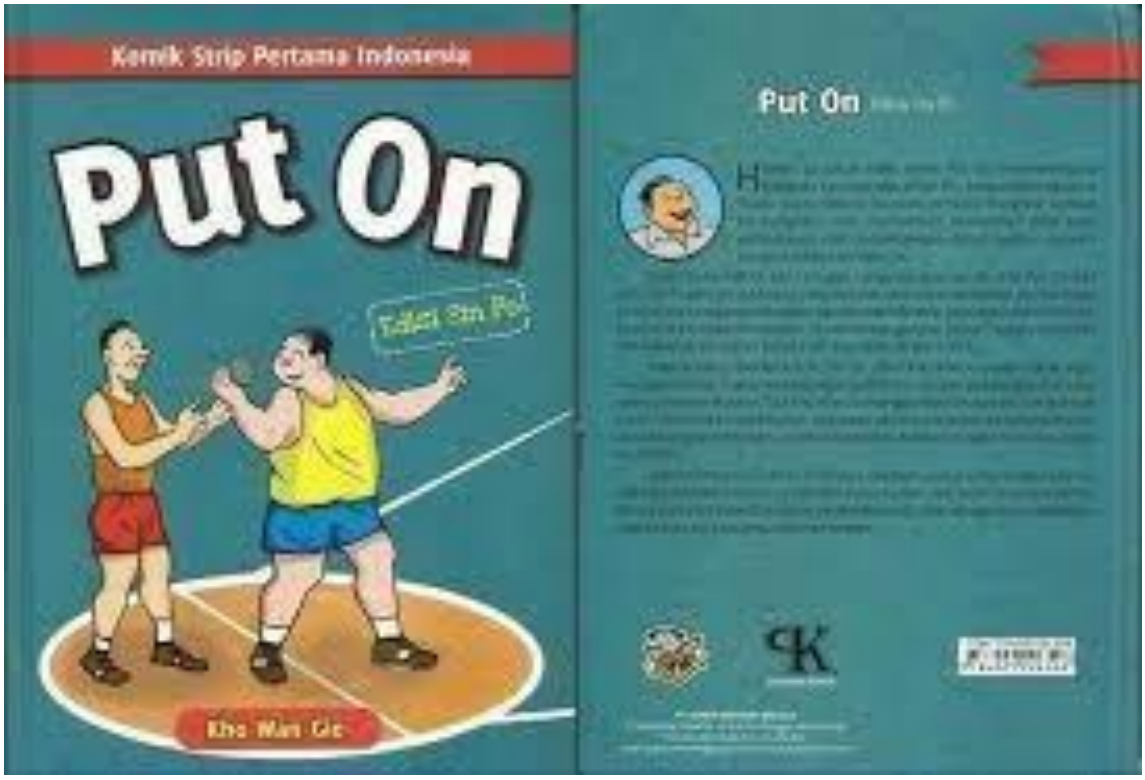
Komik memiliki berbagai tujuan penting di luar mengenalkan budaya (Fitri, dkk., 2018), edukasi (Pranowo, 2020), dan penyampaian informasi (Mahendra dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan Manengkey dkk. (2024) bahwa komik tidak semata-mata berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga berperan sebagai media untuk menyampaikan pesan moral, nilai-nilai edukatif, dan kebudayaan. Hal itu diantaranya:

1. Meningkatkan minat baca dan motivasi belajar (Wired, 2011)
2. Meningkatkan literasi dan kemampuan berpikir kritis (Phoon dkk., 2020; Fabillar dkk., 2024)
3. Mewakili identitas budaya (Hanifa dkk., 2021)
4. Meningkatkan komunikasi dan keterlibatan sosial (Phoon, dkk., 2020)

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan perpaduan antara elemen gambar dan teks yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual. Komik tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan moral, nilai-nilai edukatif, dan kebudayaan, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan minat dan motivasi membaca, memperkuat literasi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, merepresentasikan identitas budaya, serta memperkuat komunikasi dan keterlibatan sosial.

Sejarah Komik

Pada masanya, komik lokal Indonesia pernah mencapai puncak popularitas dan menjadi salah satu hiburan utama bagi masyarakat. Kejayaan ini terjadi sebelum masuknya manga Jepang ke Indonesia. Komik humor berjudul Put On menjadi komik Indonesia pertama yang tercatat dalam sejarah. Karya ini dibuat oleh Kho Wan Gie, seorang komikus berdarah Tionghoa asal Indonesia (Agmasari & Prodjo, 2018).



(Sumber gambar: Koransulindo.com, Hari Komik Nasional: Mengenang Komik Pertama di Indonesia, Put On)

Berdasarkan artikel di Tirto.id (Saroh, 2017), karakter Put On digambarkan sebagai pemuda Tionghoa bertubuh tambun yang lugu dan hidup sederhana, merepresentasikan kehidupan masyarakat Tionghoa kelas menengah pada masa itu.



(Sumber gambar: Firdausi, F. A. (2019). Kho Wan Gie dan jejak panjang komik humornya. Tirto.id. https://tirto.id/[link-lengkap-artikel)

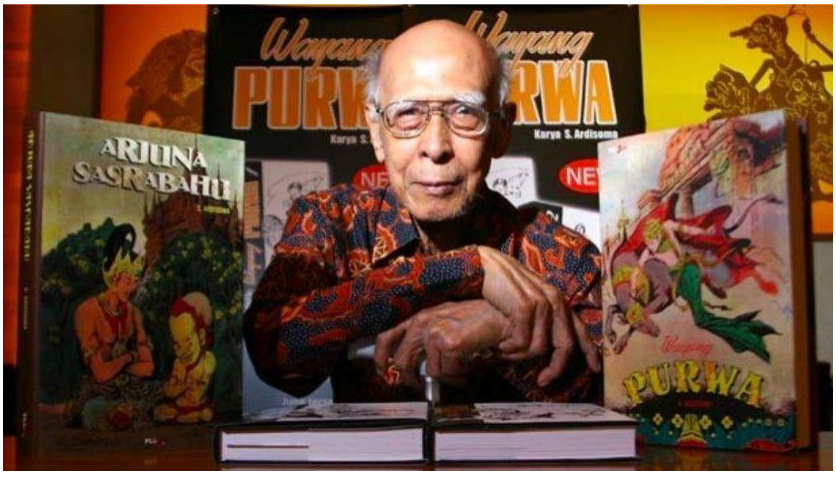
Menurut Hermanu (dalam Saroh, 2017), sebagian besar cerita dalam komik strip ini menggambarkan kisah hidup Put On, seorang tokoh yang kerap mengalami berbagai kesialan sepanjang hidupnya hingga akhirnya tidak pernah menikah. Kehidupan sehari-harinya dijalani bersama Encim Piang Nyong (ibunya), serta teman-temannya yaitu A Kiong, A Liuk, Oh Tek, dan gadis pujaannya, Dortji.

Serial komik strip Put On awalnya terbit setiap hari Kamis di majalah Sin Po hingga majalah tersebut ditutup pada masa pendudukan Jepang. Tokoh Put On kemudian kembali hadir pada tahun 1947 melalui majalah Pantja Warna, yang merupakan kelanjutan dari Sin Po dan diterbitkan oleh perusahaan yang sama. Hingga saat itu, identitas ilustrator tokoh Put On masih belum diketahui secara pasti.

Komikus-Komikus Legendaris Indonesia pada Masa Kejayaan Komik Nasional

Pada era kejayaan komik Indonesia, terutama antara tahun 1960-an hingga 1980-an, muncul banyak komikus berbakat yang karya-karyanya sangat berpengaruh dan dicintai masyarakat. Mereka tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga membentuk identitas budaya visual Indonesia melalui berbagai tema, mulai dari wayang, silat, hingga superhero lokal. Di antara komikus legendaris tersebut adalah:

1. R.A. Kosasih



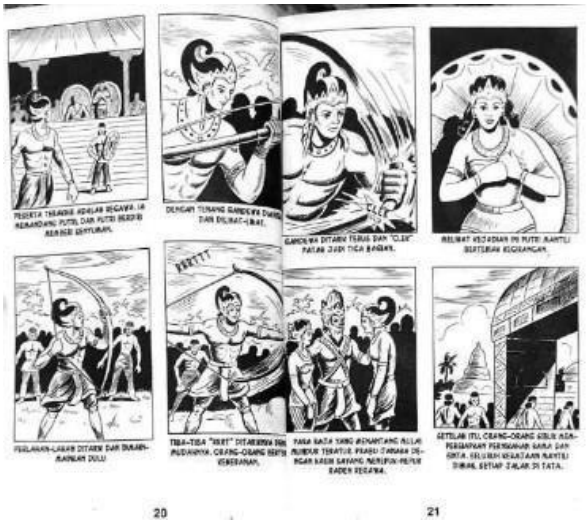
(Sumber gambar: Gambar diambil dari Student Activity BINUS (Komik Indonesia Era 60–70an, April 2021)

Sosok ini dikenal luas dengan julukan "Bapak Komik Indonesia." Ia adalah Raden Ahmad Kosasih, yang lahir di Bogor pada tahun 1919. Berasal dari keluarga ningrat. Kosasih mendapat kesempatan menempuh pendidikan di Hollandsch-Inlandsche School (HIS). Semasa muda, ia gemar membaca literatur fiksi, dengan cerita Tarzan sebagai salah satu favoritnya. Kegemarannya terhadap bacaan inilah yang kemudian mengantarkannya ke dunia ilustrasi dan mengawali perjalanannya sebagai seorang komikus.

Karya perdana A. Kosasih adalah Sri Asih, yang terbit pada tahun 1954 dan menjadi pelopor komik bertema wayang di Indonesia. Namanya semakin dikenal setelah ia sukses mengadaptasi cerita-cerita epik seperti Mahabharata (Nuriarta, 2020) dan Ramayana (Royyana, 2024) ke dalam bentuk komik. Karya-karya ini bahkan sempat diterbitkan ulang oleh PT Elex Media Komputindo pada era 1990-an.



(Sumber gambar: Nuriarta, I. W. (2020). Komik Mahabharata karya R. A. Kosasih sebagai media komunikasi massa. AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 1(2), 77–87. https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i02.34)



(Sumber gambar: Royyana, F. (2024). Studi historis komparatif desain panel pada komik Indonesia (Studi kasus: Komik Ramayana karya R. A. Kosasih dan Komik The Grand Legend Ramayana karya Is Yuniarto). DeKaVe, 17(2), Juli–Desember 2024. Jurnal DeKaVe (Institut Seni Indonesia Yogyakarta)

2. Harya Suraminata atau Hasmi

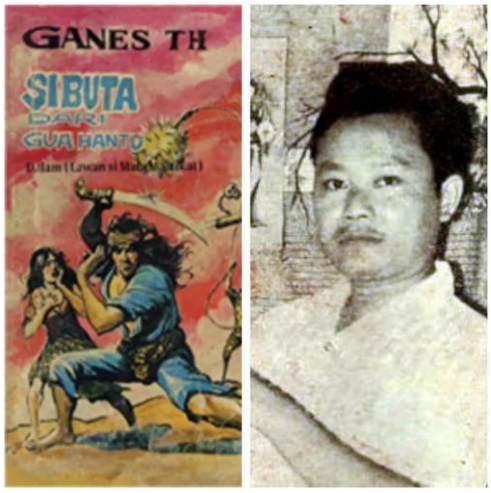
Gundala Putra Petir adalah tokoh superhero asli Indonesia yang diciptakan oleh Harya Suraminata, yang lebih dikenal dengan nama pena Hasmi, pada tahun 1969 (bukan 1962) (Fransiscus dkk., t.t.). Hasmi, yang lahir di Yogyakarta pada 25 Desember 1955, merupakan salah satu komikus paling berpengaruh dalam sejarah komik Indonesia. Selain Gundala, Hasmi juga menciptakan sejumlah karakter superhero lainnya, seperti: Pangeran Mlaar, Sembrani, Merpati, Kalong, Maza, Jin Kartubi.



(Sumber gambar: Hasmi, pencipta Gundala Putra Petir (Boom Bastis, 2024))

3. Ganes Thiar Santosa

Ganes Thiar Santosa atau lebih dikenal dengan nama pena Ganes TH. (lahir dengan nama Thio Thiauw San, 10 Juli 1935 – 10 Desember 1995), merupakan salah satu komikus legendaris Indonesia. Ia dikenal sebagai salah satu tonggak kejayaan komik nasional dan dijuluki sebagai salah satu dari "tiga dewa komik Indonesia" bersama Jan Mintaraga dan Teguh Santosa. Karya-karya Ganes TH. sangat populer dan memikat hati pembaca komik Indonesia, terutama pada era 1970-an hingga 1980-an. Salah satu karya terkenalnya adalah Si Buta dari Gua Hantu, sebuah karakter utama dalam serial cerita silat yang ia ciptakan pada tahun 1967. Komik ini menjadi ikon dan mendapatkan tempat khusus di hati pembaca. Karena popularitasnya, komik ini dicetak ulang pada tahun 2005 (sumber: lazone.id. dalam Nurdiansyah, 2024).



(Sumber gambar: diambil dari artikel "Mengenal Ganes Thiar Santosa, Pencipta Si Buta dari Gua Hantu" (Indozone, 2025))

4. Taguan Hardjo

Taguan Hardjo lahir di Suriname pada 6 November 1935. Ia merupakan generasi ketiga dari keluarga keturunan Jawa yang dibawa oleh pemerintah kolonial Belanda ke Suriname. Sejak kecil, Taguan tumbuh di lingkungan multikultural yang dihuni oleh komunitas dari berbagai bangsa, seperti Portugis, India, Tionghoa, Afrika, hingga Spanyol. Kehidupan di tengah masyarakat kosmopolit tersebut kelak menjadi sumber inspirasi yang memperkaya imajinasi dan kreativitasnya.

Ketertarikan Taguan pada seni, khususnya komik, sudah terlihat sejak usia dini. Ia bahkan pernah mengoleksi komik dalam jumlah banyak, hingga dua peti penuh. Meskipun akhirnya koleksi tersebut dimusnahkan oleh ayahnya. Beruntung, ia memiliki seorang tante bernama Carmen de Tixier, keturunan Prancis, yang justru mendukung minatnya dan memberinya komik-komik berbahasa Inggris dengan latar cerita klasik Eropa.



(Sumber gambar: aguan Hardjo, komikus "Cergam Medan" (Indozone, 2025))

Karier Taguan sebagai komikus dimulai setelah ia menikah pada tahun 1955 dan menetap di Medan. Pada masa itu, banyak surat kabar di Medan menampilkan komik, namun belum ada yang secara khusus menyasar pembaca anak-anak. Dari kebutuhan inilah, lahir tokoh komik anak ciptaannya: seekor tupai bernama Tjip, yang terinspirasi dari karakter-karakter ciptaan Walt Disney.

Meski sempat menunjukkan prospek cerah dalam dunia komik Indonesia, masa produktif Taguan sebagai komikus tidak berlangsung lama. Menurunnya oplah komik Medan pada pertengahan 1960-an membuatnya beralih kembali ke bidang keahliannya semula, yakni teknik percetakan.

Jenis-Jenis Komik

Komik dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk penyajiannya, antara lain (Pratama dkk., 2022):



(Sumber Gambar: Prayitno, N. A. (2024). 10 komik strip ini gambarkan kejadian receh yang sering kamu alami. Popbela.)

1. Komik Strip

Komik strip, terdiri atas beberapa panel pendek dan umumnya ditemukan dalam majalah atau surat kabar.



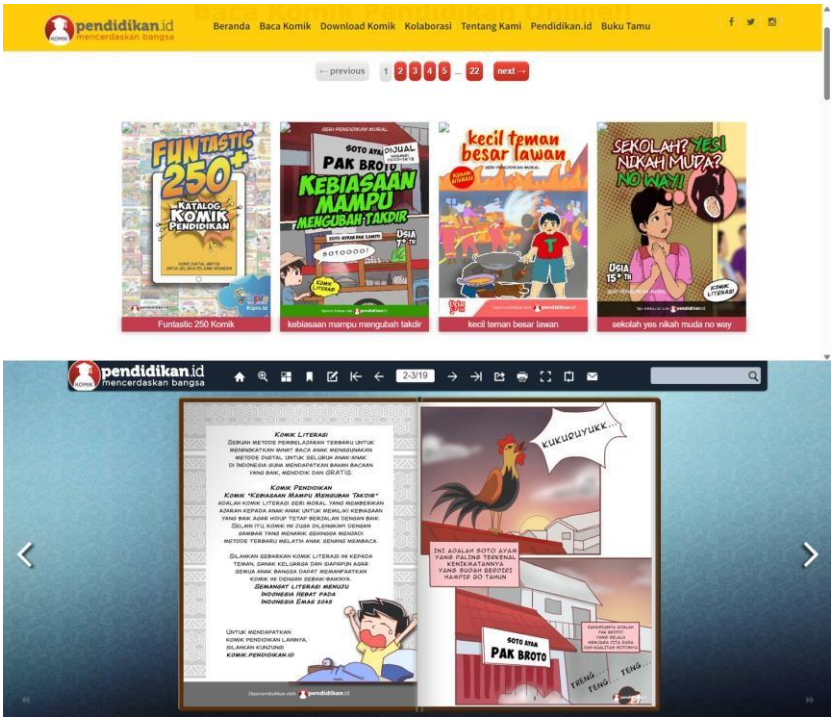
(Sumber Gambar: Hanun, A. N., dkk. (2018). Komik KKPK: Perpustakaan Misterius. Mizan Publishing.)

2. Buku Komik

Buku komik merupakan komik berseri yang diterbitkan secara berkala dan tersusun dalam beberapa volume yang terbagi menjadi chapter.

3. Komik Web

Komik web adalah bentuk komik berbasis digital dan diakses secara daring, menawarkan kepraktisan serta kemudahan distribusi tanpa proses cetak, sehingga sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Contoh komik web adalah seperti gambar di bawah ini, yang dapat diakses melalui Pendidikan.id.



(Sumber: Pendidikan.id. Komik pendidikan literasi)

Komik dapat dibedakan berdasarkan tema cerita atau jenis genrenya, antara lain:

1. Komik Humor dan Berpetualang

Komik bergenre humor biasanya menyajikan kisah-kisah lucu yang dirancang untuk menghibur dan memancing tawa pembacanya. Unsur kelucuan ini dapat disampaikan melalui ilustrasi visual maupun penggunaan bahasa yang jenaka. Sementara itu, komik petualangan berisi kisah-kisah tentang pencarian, pembelaan, perjuangan, atau aksi-aksi yang dikemas dalam bentuk perjalanan penuh tantangan dan dinamika (Siregar & Siregar, 2021).

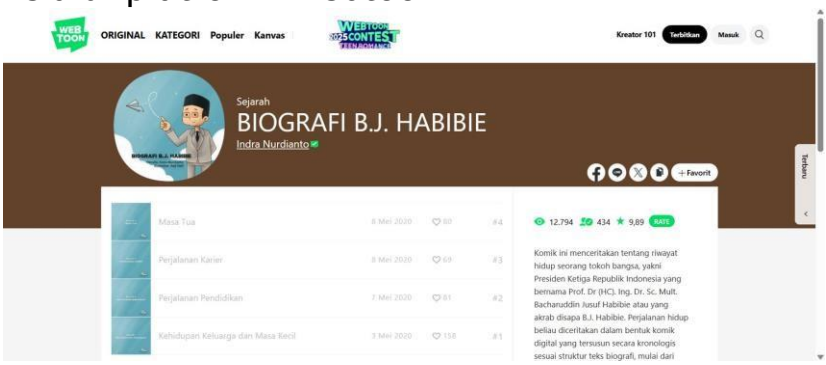


(Sumber: https://www.instagram.com/tahilalats/?hl=id)

2. Komik Biografi

Komik biografi merupakan bentuk karya sastra yang mengisahkan perjalanan hidup tokoh nyata berdasarkan fakta sejarah. Dalam menganalisis komik biografi, dilakukan serangkaian langkah menurut Matawu dkk. (2021), mulai dari mengidentifikasi unsur-unsur struktural seperti penokohan, alur, tema, moral, ilustrasi, dan penggunaan bahasa, hingga mengevaluasi kontribusi nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Nilai-nilai tersebut meliputi aspek pendidikan dan nilai-nilai personal yang relevan bagi anak. Setelah data diklasifikasikan berdasarkan kutipan cerita yang mewakili unsur-unsur tersebut, dilakukan analisis dan interpretasi mendalam untuk memahami makna serta pesan yang ingin disampaikan oleh komik biografi. Hasil akhirnya adalah kesimpulan menyeluruh mengenai struktur naratif dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya tersebut. Gambar berikut merupakan contoh komik biografi yang dapat diakses melalui platform Webtoon.



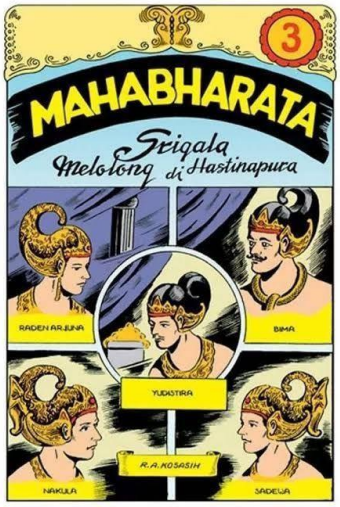
(Sumber: https://www.webtoons.com/id/canvas/biografi-bj-habibie/list?title_no=429694&webtoon-platform-redirect=true)



(Sumber: Pendidikan.id. Komik pendidikan literasi)

3. Komik Edukasi

Komik edukasi memiliki peran penting dalam membangkitkan minat belajar peserta didik. Dengan pendampingan dari guru, komik dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan layanan bimbingan serta menstimulasi rasa ingin tahu peserta didik dalam proses pembelajaran (Pranowoa, 2020).



(Sumber: Kompasiana.com)

4. Komik Wayang

Komik wayang merupakan salah satu jenis komik khas Indonesia yang mengadaptasi cerita dari epos Mahabharata dan Ramayana, baik dalam versi India maupun versi lokal yang telah dikenal luas oleh masyarakat Indonesia. Komik ini mencapai masa kejayaannya pada pertengahan 1950-an hingga awal 1960-an. Umumnya, komik wayang mengusung tema kepahlawanan, yang bertujuan membangkitkan semangat heroik dalam diri pembacanya (Gina, 2022).



(Sumber: Marvel Database)

5. Komik Tahunan

Komik tahunan, yang dikenal juga dengan istilah annual comic (Van As, 2020), merupakan jenis komik yang dirilis secara berkala setahun sekali. Penerbitan jenis komik ini umum dilakukan oleh perusahaan besar seperti Marvel Comics dan DC Comics.

Ciri-Ciri Komik

Komik merupakan media visual yang memadukan gambar dan teks serta memiliki ciri khas yang membedakannya dari bacaan lainnya. Menurut Arsyad (2014) (dalam Siregar & Siregar, 2021), komik memiliki lima ciri-ciri utama, yaitu:

1. Mampu membangun keterlibatan emosional pembaca dengan tokoh utama;
2. Mengandung unsur humor yang lugas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh khalayak umum;
3. emakai bahasa percakapan sehari-hari untuk menjangkau pembaca secara lebih efektif;
4. Menyajikan perilaku tokoh secara sederhana untuk mempermudah pemahaman nilai moral dalam cerita; dan
5. Bersifat heroik, yaitu mengarahkan pembaca untuk mengagumi tokoh utama sebagai pahlawan.

Adapun menurut Mulyati (2016) komik memiliki sejumlah ciri khas yang membuatnya efektif dalam menyampaikan cerita kepada pembaca, yaitu diantaranya:

1. Komik hadir sebagai media bercerita yang bisa membangun keterlibatan emosional pembaca dengan tokoh di dalamnya.
2. Bahasa yang digunakan biasanya adalah bahasa sehari-hari, sehingga terasa akrab dan mudah dipahami.
3. Komik sering memuat unsur kepahlawanan yang dapat menumbuhkan sikap heroik dalam diri pembacanya.
4. Karakter dalam komik biasanya digambarkan secara sederhana agar sifat dan peran tokohnya lebih mudah dipahami.
5. Komik juga sering menyajikan humor yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga lebih mudah diterima oleh berbagai kalangan.

Fungsi Komik



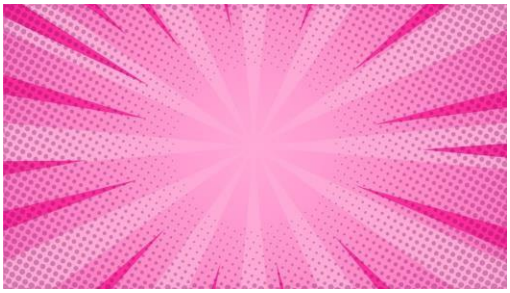
Komik bukan hanya perpaduan gambar dan teks, melainkan memiliki fungsi. Perpaduan visual dan naratif ini memungkinkan komik untuk menyampaikan pesan secara lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan pembaca. Fungsi komik antara lain:

1. Komik dapat berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam pembelajaran (Waluyanto, 2006).
   - Komik berfungsi sebagai media pembelajaran (Syarifuddin, 2016; Dewi & Surur, 2021).
   - Komik berfungsi juga sebagai bahan ajar (Fajriah & Anggereini, 2016; Danaswari dkk., 2013; Azizul dkk., 2020).
2. Komik dapat dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi promosi yang efektif dalam media sosial karena sifat visualnya yang menarik perhatian audiens (Kusuma Putra & Yasa, 2019).
3. Komik dapat digunakan sebagai media dakwah karena mampu menyampaikan pesan agama secara visual dan menarik (Adilah dkk., 2019). Keterangan gambar membantu memperjelas makna gambar yang ditampilkan dan mencegah terjadinya kesalahpahaman.
4. Komik sebagai media informasi (Santoso & Bezaleel, 2018; Ansari dkk., 2020).
5. Komik sebagai karya sastra bergambar (Soedarso, 2015).
6. Komik sebagai bentuk budaya kreatif untuk perkembangan sastra (Janah, 2021).

BAB II
ELEMEN KOMIK

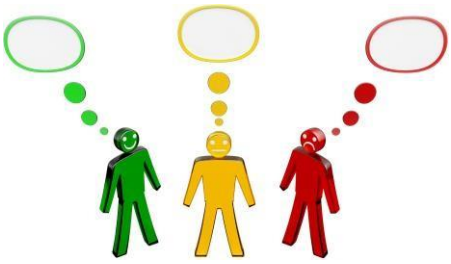
Apa saja elemen komik?

Sesuai dengan perannya, komik memiliki sejumlah elemen visual yang khas. Wang dan Zhang (2015) (dalam Yuliaqanita dkk., 2024) mengemukakan bahwa komik terdiri atas beberapa elemen penting, antara lain:



1. Panel

Panel yaitu ruang berbentuk kotak yang memuat ilustrasi dan teks.



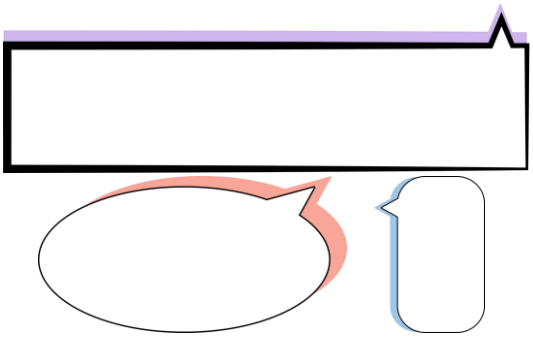
2. Sudut Pandang

Sudut pendang yaitu arah pengambilan gambar yang bervariasi untuk menciptakan kesan dramatik.



3. Parit

Parit yaitu ruang kosong antara panel yang memberikan ruang imajinasi bagi pembaca.



4. Balon Kata

Balon kata digunakan sebagai sarana dialog antar tokoh.



5. Bunyi Huruf

Bunyi huruf atau onomatopeyang berfungsi menambah efek dramatis pada adegan.



6. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visualisasi untuk memperjelas makna tertentu.



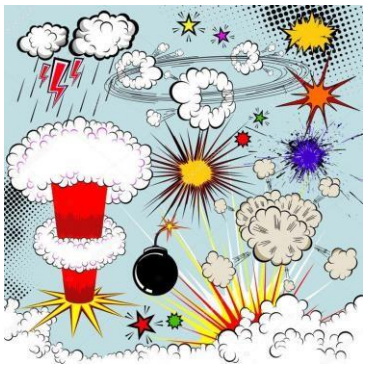
7. Cerita

Cerita menjadi inti dari komik karena menggabungkan teks dan gambar.



8. Splash

Splash yaitu panel besar atau halaman yang berfungsi sebagai pembuka atau penanda bagian penting.



9. Garis Gerak (S*peed Lines*),

Garis gerak menunjukkan gerakan tokoh atau objek.



10. *Symbolia* atau Simbol/Ikon

Simbol memperkuat ekspresi dan adegan.



11. *Storytelling*

Storytelling (Teknik Bercerita) yaitu kemampuan menyampaikan pesan atau cerita secara runtut melalui alur atau plot.

BAB III
LANGKAH-LANGKAH MEMBUAT KOMIK

Bagaimana cara membuat komik?



(Sumber: Gramedia Blog

Nama komik Si Juki sudah tidak asing bagi masyarakat Indonesia, terutama penggemar kartun, komik, dan animasi. Karakter ini dikenal melalui komik bertema keseharian, seperti kehidupan mahasiswa, interaksi sosial, hingga isu nasional yang dikemas dengan humor khas dan mudah dipahami pembaca (Naila, 2024).

Meski populer, perjalanan Si Juki tidak terjadi secara instan. Butuh proses panjang hingga akhirnya meraih prestasi dan membuktikan komik serta animasi lokal mampu bersaing.

Berdasarkan hal tersebut, komik tidak hanya dibuat dengan menyusun gambar semata, tetapi harus melalui langkah-langkah yang tepat agar isi cerita dan penyajiannya selaras dengan tujuan penulis. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam membuat komik:

1. Menentukan Tema atau Genre

Tema atau genre dalam komik memegang peranan penting karena menjadi unsur utama yang menentukan arah cerita. Tema biasanya muncul dari ide awal yang telah dirancang sebelumnya sebagai dasar pengembangan alur dan isi cerita (Cahyana & Marlini, 2018). Contoh tema komik seperti berpetualangan, humor, edukasi atau genre lainnya.

2. Menentukan Tokoh dan Karakter

Dalam pembuatan cerita komik, tokoh atau karakter memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan serta informasi yang mencerminkan inti cerita. Desain karakter dari sebuah komik, harus memiliki keunikan agar mudah dikenali dan diingat. Karakter dalam komik dan animasi tidak hanya berperan sebagai tokoh yang menjalankan cerita, tetapi juga menjadi simbol ideologi dari penciptanya. Karakter dirancang agar mampu menyampaikan pesan kepada pembaca secara dekat dan efektif melalui bahasa visual. Tanpa disadari, karakter memainkan peran sentral sebagai penyampai pesan dan gagasan dari pembuat komik, dan kesuksesan sebuah komik atau animasi sering kali bergantung pada kekuatan karakternya (Tillman, 2011, dalam Soedarso, 2015). Hal ini nampaknya selaras dengan Nafala (2022) pewarnaan yang bebas dalam komik menjadikan tokoh-tokohnya tampak hidup dan lebih ekspresif bagi pembaca. Oleh karena itu, penting dalam menentukan tokoh serta karakater dalam sebuah komik.

3. Menentukan Alur Cerita

Alur cerita atau plot merupakan rangkaian peristiwa yang tersusun secara runtut dan membentuk kesatuan cerita utuh. Alur berperan penting dalam menumbuhkan rasa penasaran pembaca sehingga mendorong mereka untuk terus mengikuti jalannya cerita hingga akhir (Fiska, n.d.).

4. Pembuatan Sketsa

Setelah menentukan tema, merancang tokoh atau karakter, serta menyusun alur cerita, langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Sketsa awal dapat dilakukan secara manual menggunakan pensil (Wardana, 2024) maupun secara digital menggunakan perangkat seperti laptop dan aplikasi gambar, contohnya Wacom Intuos (Prayoga, 2020). Pada tahap ini, fokus utama adalah mengatur komposisi panel dan posisi karakter tanpa perlu terlalu memperhatikan detail.

5. Penentuan Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam komik karena mampu memperdalam pengalaman membaca dan memberikan ruang yang lebih luas untuk eksplorasi serta ekspresi visual, misalnya pada komik digital (Yonkie & Nugroho, 2017). Teknik dan karakteristik pewarnaan dalam komik sangat beragam dan biasanya disesuaikan dengan suasana maupun genre cerita yang diangkat.

Media yang digunakan turut menentukan metode pewarnaan; pada komik manual, proses pewarnaan dapat dilakukan dengan pensil warna, spidol, atau krayon. Sedangkan untuk komik digital, pewarnaan dilakukan menggunakan beragam fitur dalam aplikasi desain.

Penting bagi pembuat komik untuk mencocokkan warna dengan karakter tokoh yang ditampilkan. Sebagai contoh, tokoh Bawang Merah dalam cerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" kerap digambarkan mengenakan warna merah yang mencerminkan sifat pemarah dan jahat, sedangkan Bawang Putih cenderung memakai warna putih yang merepresentasikan kelembutan dan kebaikan. Dengan demikian, pemilihan warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memperkuat penyampaian karakter dan menarik minat pembaca.



(Sumber Gambar: Balita baca komik cerita rakyat Bawang Merah dan Bawang Putih (boardbook) oleh Solikhatul Fatonah Kurniawati, diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer (BIP), 24 November 2021)

5. Membuat Panel Komik (Kotak Teks)

Sama halnya dengan alur dalam cerita komik, panel komik merupakan susunan kotak yang memuat teks dan gambar serta berfungsi mengatur jalannya narasi. Panel memiliki peran penting sebagai panduan membaca bagi pembaca. Oleh karena itu, panel dirancang sedemikian rupa agar pembaca lebih mudah mengikuti, menikmati, dan memahami alur cerita yang disampaikan melalui komik (Putra & Kristina, 2020).

6. Penentuan Amanat

Amanat merupakan pesan moral yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca melalui karya sastra. Pesan ini biasanya mengandung nilai-nilai atau nasihat yang berkaitan dengan norma dan aturan sosial yang berlaku di masyarakat. (Putra & Burhanudin, 2022).

Misalnya, pada bagian akhir sebuah cerita komik, dapat ditemukan pesan eksplisit seperti "Janganlah membuang sampah sembarangan, karena sejatinya Allah menyukai hal-hal yang bersih". Pesan semacam ini merupakan bentuk amanat yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca. Akan tetapi, tidak semua pesan disampaikan secara langsung. Beberapa amanat disampaikan secara tersirat dan hanya dapat dipahami setelah pembaca menyelesaikan cerita secara keseluruhan.

BAB IV
KOMIK DALAM PEMBELAJARAN

Bagaimana komik dalam pembelajaran?



(Sumber gambar: Gambar: Komik Kipin di Mading (KODING) (Pendidikan.id, 2024)

Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif karena mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Komik mendorong peserta didik untuk membaca dan mengembangkan imajinasi (Meirisa S, 2022).

Hal ini selaras dengan Irnawati dkk. (2024) media komik diharapkan dapat membantu meningkatkan minat baca peserta didik. Perpaduan yang menarik antara visual dan teks pada komik, mampu menarik perhatian serta merangsang imajinasi peserta didik.

Pernyataan bahwa komik merupakan media pembelajaran yang efektif diperkuat oleh berbagai hasil penelitian. Ikhwan (2024) menemukan bahwa komik edukatif yang dikembangkan memperoleh nilai 87,5% dari ahli media dan 90% dari ahli materi dengan kriteria "sangat layak." Penilaian pendidik menunjukkan rata-rata skor 90,25%, sementara respon peserta didik pada uji kelompok kecil mencapai 96,27% dan uji kelas terbatas sebesar 93,13%, yang juga tergolong sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa komik edukatif dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran.



(Sumber gambar: Canva oleh Satrio Ramadhan)

Sementara itu, penelitian oleh Pangriptaningrum dkk. (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan komik terbukti efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik pada kelas rendah. Begitu juga pada kelas tinggi (Lailaturohmah & Lestari, 2024). Antusiasme peserta didik dan tanggapan positif dari guru memperlihatkan bahwa elemen visual yang menarik dalam komik sangat membantu dalam proses belajar.

Penelitian lainnya oleh Widayati dkk. (2023) juga menegaskan bahwa media komik mampu meningkatkan berbagai aspek dalam pembelajaran, seperti hasil belajar, motivasi, kemandirian, keterampilan membaca, kemampuan berbahasa, berpikir kritis, hingga keterampilan menulis.

Hal ini sejalan dengan Budiarti dan Haryanto (2016) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran berdampak positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar Bahasa Indonesia serta keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Komik dinilai efektif membantu peserta didik lebih tertarik dan memahami materi bacaan.

Hal ini sejalan pula dengan temuan Suparmi dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan buku komik sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, komik juga membantu pemahaman terhadap topik yang diajarkan serta menumbuhkan sikap positif terhadap proses belajar karena penyajiannya yang menarik dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian dari Murningsih (2021) merekomendasikan penggunaan komik berkarakter sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman materi serta meningkatkan fokus dan motivasi belajar peserta didik.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Mekalungi dkk. (2025) menunjukkan bahwa komik, terutama pada era saat ini digital dan diintegrasikan dengan kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca sekaligus membangun rasa percaya diri peserta didik sekolah dasar. Temuan ini juga merekomendasikan pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan, sekaligus mendorong dilakukannya penelitian lanjutan dalam berbagai konteks pendidikan untuk memaksimalkan manfaatnya.

Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa penerapan media komik memberikan implikasi positif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ataupun pada pembelajaran lain, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan literasi peserta didik.Oleh karena itu, pada halaman selanjutnya akan ditampilkan contoh-contoh komik yang telah dibuat oleh mahasiswa PGSD Universitas Pasundan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan edukatif.

BAB V
CONTOH KOMIK ANAK

Apa saja contoh-contoh komik anak?

1. Liburan yang Bermakna

Komik ini bercerita tentang liburan ke pantai yang terganggu oleh banyaknya sampah berserakan. Kisah ini menyampaikan pesan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, khususnya di pantai, agar tidak merusak ekosistem dan membahayakan hewan laut. Komik tersebut termasuk ke dalam komik edukatif berbasis pendidikan karakter dan lingkungan.

Jenis komik ini tidak hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap lingkungan, dan empati, yang merupakan bagian penting dari penguatan profil pelajar Pancasila.

SD Kelas 6

1

Liburan Yang Bermakna



Mata Kuliah Konsep Dasar Bahasa Indonesia
Kelompok 5

Alecia Zahra Nayla Amalia Risya Syaira Zhafira Zahra

2









3



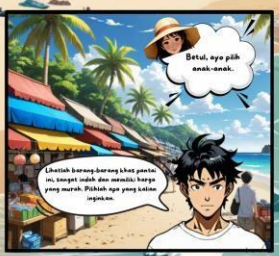






4









5


Lihat! Ada Penyu disini!!
Kalau begitu ayah akan mencari bantuan untuk penyu
Kasihan sekali, penyu yang malang....
Tapi sepertinya penyu nya terluka. Ada sedotan dan plastik yang tersangkut di tubuh penyu.


Ibu, kenapa sedotan dan plastik bisa tersangkut di tubuh penyu??


Karena plastik yang lama terendam air memiliki kemiripan seperti ubur-ubur, baik secara bentuk, maupun bau nya. Lihatlah, banyak sekali plastik dan sampah di sekitar Pantai.


Mengapa banyak sekali sampah di sekitar Pantai bu?
Menyebalkan! gara-gara mereka, penyu menjadi terluka!!
Sampah berceceran di Pantai tentunya merupakan akibat dari perilaku manusia yang membuang sampah sembarangan seperti mereka.

6


Maka dari itu, kalian jangan membuang sampah sembarangan ya!
Ide yang bagus anak-anak, ayo kita bersihkan sampah-sampah yang berceceran disini!
Tentu tidak akan ayah. Tapi boleh ngga, aku membersihkan pantai ini dari sampah, dan membuang sampah-sampah itu pada tempatnya?
Aku juga ayah, ibu! aku ingin membersihkan pantai agar nantinya tidak ada lagi penyu yang memakan sampah!!


Mereka pun memungut sampah yang berserakan di area pantai


Lalu mengumpulkannya menjadi satu tumpukan sampah


Pantai yang sebelumnya penuh dengan sampah pun kini telah bersih kembali seperti semula.

7


Akhirnya Pantai kembali bersih dan tidak akan ada lagi penyu yang terluka disini!!
Benar, sekarang Pantai sudah kembali terlihat indah dan tentunya aman bagi hewan-hewan laut.


Kerja yang bagus anak-anak, kalian telah berhasil mencegah kemunculan hewan laut terluka.


Kerja sama tim yang luar biasa!


Mereka pun pulang dengan perasaan bahagia. Liburan kali ini bukan hanya sekadar liburan, namun liburan kali ini mengajarkan Rina dan Andi agar selalu memperhatikan dan berempati terhadap sekitar.

8


Sekitar 1.000 penyu diketahui mati disebabkan mengonsumsi plastik setiap tahunnya. Kondisi ini mungkin akan semakin parah karena ternyata lebih banyak anak penyu yang ditemukan menonsumsi plastik dibandingkan penyu dewasa.
maka dari itu teman-teman, mari kita jaga Bumi dengan tidak membuang sampah sembarangan, karena Bumi ini bukan hanya tempat tinggal manusia saja, tetapi juga banyak sekali tumbuhan dan hewan yang hidup di sini.


Mari kita rawat dan pelihara bersama agar Bumi kita kembali menjadi indah dan bersih
Jangan lupa untuk selalu berempati dan menolong sesama ya teman-teman, baik itu kepada manusia maupun hewan yang perlu pertolongan!!



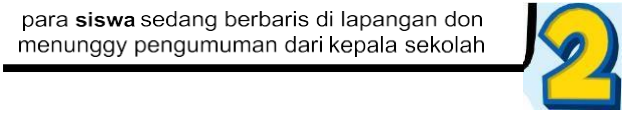
2. Liburan Seru

Komik ini bercerita tentang liburan yang seru bersama teman-teman, khususnya melalui kegiatan perlombaan layangan. Dalam cerita tersebut, tergambar dengan jelas dinamika perlombaan, di mana selalu ada yang menang dan ada yang kalah. Namun lebih dari sekadar kompetisi, komik ini mengajarkan nilai-nilai penting seperti sportivitas dan kebersamaan.

Komik ini termasuk ke dalam komik edukasi dan hiburan bagi anak-anak, karena:

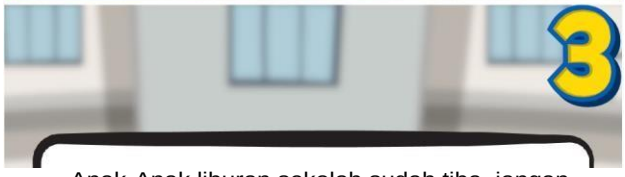
- Memberikan hiburan melalui alur cerita yang ringan, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan anak-anak.
- Mengedukasi anak dalam memahami pentingnya menerima kemenangan dan kekalahan dengan lapang dada.
- Memperkenalkan budaya lokal, yaitu permainan layangan yang merupakan bagian dari tradisi permainan rakyat Indonesia.



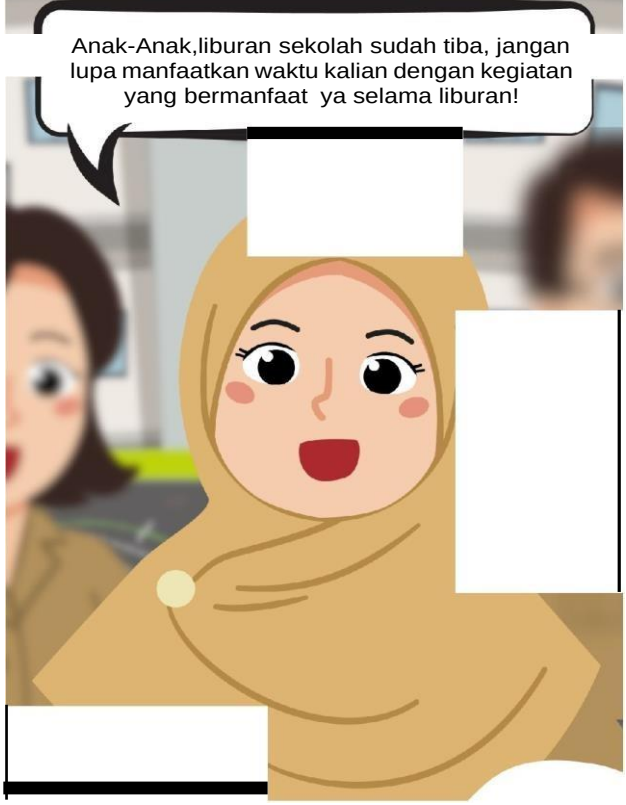














Budi don siti sedang berjalan pulang menuju rumah



5

Tiba-tiba ada udin menyusul dari belakang

aku malah mau ikut kelas melukis, aku mau belajar bikin karya seni.

6

akhirnya budi,siti dan edo pulang bersama sambil bencengkrama di setiap jalan pulang membahas seal libur sekolah

Haha, aamiin semoga ya din!

kalau aku sih bakal main bola setiap hari dan nanti aku akan menjadi striker terbaik di kampung!

7

Sepulang kerumah mereka berkumpul dulu di tempat biasa mereka bermain

8

Wah, iya bener juga!
pasti liburan kita tambah seruu!
hmm kira kira lomba apa yaa...

eh temen temen, gimana kale liburan ini kita bikin sesuatu bareng,kaya main di sungai atau bikin lomba gitu

Gimana kalo lomba layangan aja?
siapa yang layangannya paling tinggi dia pemenang nya gimana?

9

Mereka bertiga sedang berdiskusi sambil bercanda di bawah pohon





10

SETUJU!



11

Hari minggu pun tiba
siti, budi, dan udin pun sudah sampai di tempat yang sudah di rencanakan mereka kemarin untuk mengadakan lomba layangan



12





13


Layangan ku lebih keren kotak kotak warna warni

14


Udin tolong pegangin layangan aku, aku mau terbangin nih
Oke siti!


Udah..udah jangan bertengkar! sekarang kita mulai lomba nya mumpung anginnya lagi besar.


Aku yakin, lomba kali ini pasti aku yang menang!

15


Yang kalah harus lari di lapangan ini 10 kali putaran setuju?


SIAPA TAKUT!

16


Angin semakin besar, mereka pun sangat bersemangat menerbangkan layangannya. Semakin tinggi budi,siti, dan udin terus mengulur tali layangan agar semakin tinggi.


17
Lihat! Teman teman layanganku tinggi


18
Awas jangan terlalu tinggi! Nanti talinya lepas !


budi yang tak terima dia terus mengulur talinya
Sekarang layanganku lebih tinggi dari pada kalian berdua hahaha


mereka bertiga pun terus menarik ulur layangannya sampai akhirnya budi merasa tidak puas dan tidak mau kalah tinggi drngan siti dan udin tanpa budi sadari ia sudah melepas tali layangan nya dari gulungan tali


19
BUDII!
TALINYA LEPAS!


20
Makanya kamu jangan sombong. tuhkan talinya lepas


Ahh Tidaaakkkkk!! layanganku!


Nah, jadi sekarang budi kalah dan kamu harus keliling lapangan 10 Kali ya bud hahaha



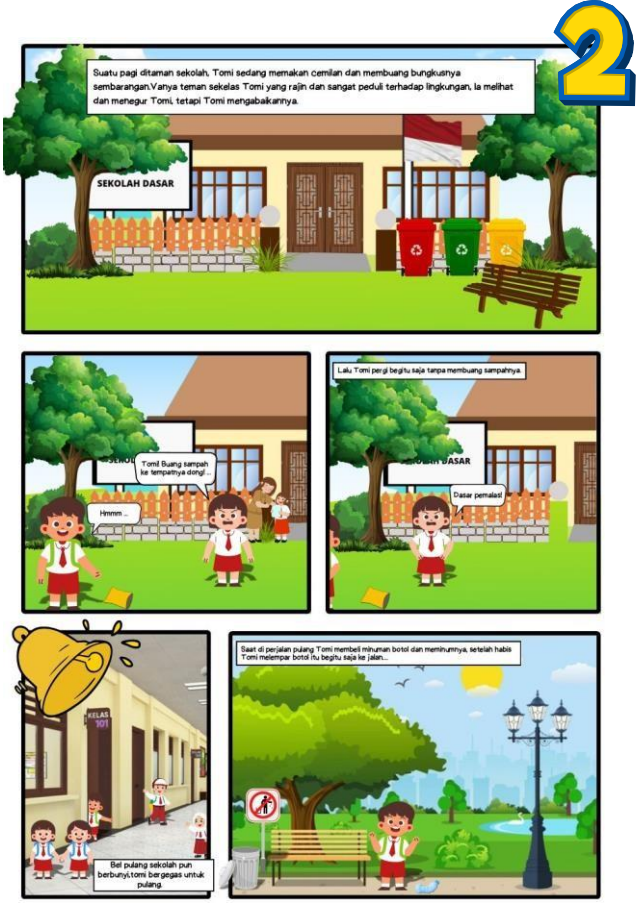
3. Sampahku, Tanggung Jawabku

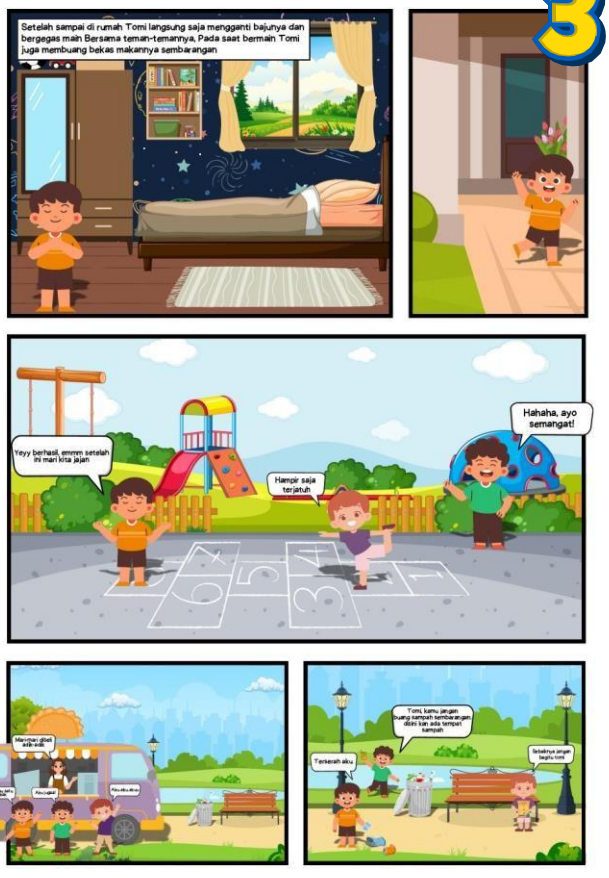
Komik ini bercerita tentang pentingnya tanggung jawab pribadi terhadap sampah, dengan tokoh utama yang memiliki kebiasaan membuang sampah sembarangan, baik di sekolah, di rumah, maupun di tempat bermain. Akibat dari perilakunya tersebut, ia mengalami mimpi buruk yang menggambarkan dampak negatif dari sampah yang tidak dikelola dengan baik. Hingga akhirnya ia sadar akan perbuatan tersebut.

Komik ini termasuk ke dalam komik edukasi, sebagaimana komik sebelumnya, karena:

- Menyampaikan pesan moral dan nilai lingkungan hidup secara sederhana dan visual, sehingga mudah dipahami anak-anak.
- Mendorong perilaku positif sejak dini, yaitu membuang sampah pada tempatnya dan memiliki tanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan.


E-KOMIK (kelas 1)
Mata Kuliah Konsep dasar Bahasa Indonesia
1
SAMPAHKU,
TANGGUNG JAWABKU.
Hilda Latifatul Hasna , Nafla Zulkaisnaeni , Ayu Nesya Aulia , Dean Farastya N.R
(245060008) (245060034) (245060035) (245060036)


2
Suatu pagi ditaman sekolah, Tomi sedang memakan cemilan dan membuang bungkusnya sembarangan.Vanya teman sekelas Tomi yang rajin dan sangat peduli terhadap lingkungan, ia melihat dan menegur Tomi, tetapi Tomi mengabaikannya.
SEKOLAH DASAR
Tomi Buang sampah ke tempatnya dong!
Hmmm ..
Lalu Tomi pergi begitu saja tanpa membuang sampahnya.
Dasar pemalas!
KELAS 1D1
Bel pulang sekolah pun berbunyi,tomi bergegas untuk pulang.
Saat di perjalan pulang Tomi membeli minuman botol dan meminumnya, setelah habis Tomi melempar botol itu begitu saja ke jalan...


3
Setelah sampai di rumah Tomi langsung saja mengganti bajunya dan bergegas main Bersama teman-temannya, Pada saat bermain Tomi juga membuang bekas makannya sembarangan
Yeyy berhasil, emmm setelah ini mari kita jajan
Hampir saja terjatuh
Hahaha, ayo semangat!
Tomi, kamu jangan buang sampah sembarangan, dan kan ada tempat sampah
Terkesah aku.
Sebaiknya jangan begitu tomi


4
Sehingga pada malam harinya, Tomi bermimpi sampah-sampah yang ia buang sembarangan hidup dan mengejarnya. dan kejadian itu membuat tomi menyesal akan perbuatannya.
kami tanggung jawabmu!
kami tanggung jawabmu!
Ya! Ya! Buang kesini
Buang yang! Aku nyah di situ yang!
I.. ya maaf, aku janji tidak akan membuang sampah sembarangan lagi.
Ke esokkan harinya, Tomi bangun dan bergegas siap-siap untuk berangkat sekolah.
Saat di jalan Tomi melihat botol plastik yang tergeletak di jalan, Tomi memungutnya dan membuangnya ke tempat sampah anorganik.
Botol ..sekarang kamu masuk ke dalam. Bersama teman-teman mu yang lain yaa..
Selesai ..
Saat sampai di sekolah Tomi melihat Pak Somad sedang membersihkan sampah di taman. Tomi langsung menghampirinya dan membantu Pak Somad membersihkan sampah.
Terima kasih ya anak-anak, sudah membantu bapak
Super ya,membuang sampah itu tanggung jawab semua orang,dengan membuang sampah lingkungan akan bersih dan sehat
Vanya dan teman-teman yang lain ikut membantu sehingga taman sekolah menjadi bersih



4. Menghargai Perbedaan itu Indah

Komik ini mengangkat tema menghargai perbedaan dan pentingnya sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Tokoh utama dalam cerita ini baru saja pindah ke sekolah baru, namun di hari pertama ia merasa sedih karena teman-temannya memperbincangkan penampilannya yang berbeda. Saat pulang, orang tuanya memberikan penguatan dan dukungan emosional. Keesokan harinya, guru di sekolah menjelaskan kepada seluruh peserta didik tentang pentingnya menghargai keberagaman.

Komik ini merupakan komik edukasi, karena mengajarkan nilai-nilai penting seperti toleransi, empati, dan saling menghargai perbedaan secara visual dan naratif yang mudah dipahami. Komik ini juga mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam dimensi:

- Berkebinekaan Global: menghargai perbedaan budaya, agama, ras, dan gaya hidup.
- Gotong royong dan berpikir kritis: memahami pentingnya keberagaman.



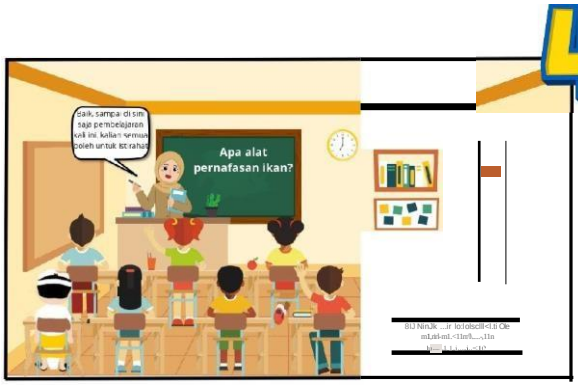
Disusun oleh
Kelompok 6

- Luri Indah Putri 245060007
- **Delya Risky Widya 245060012**
- Salwa Nabilah Haki 245060017
- Nasywa Aulia 245060025









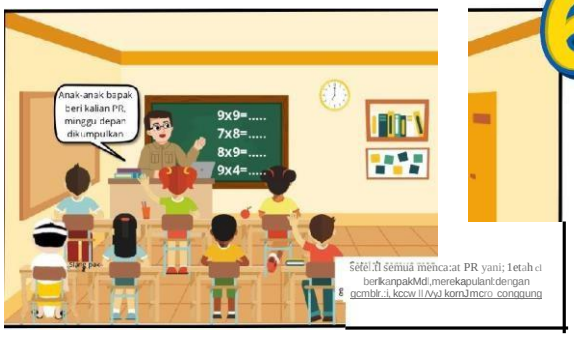


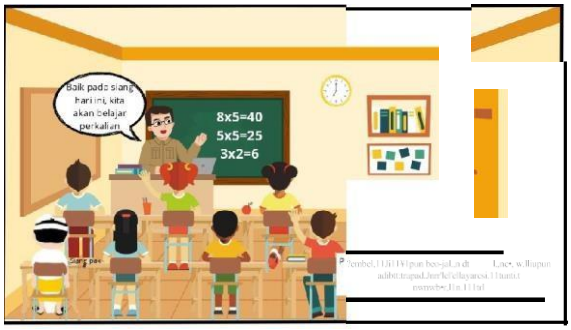


5


Selamat siang anak-anak

6


Anak-anak bapak beri kalian PR, minggu depan dikumpulkan
9x9=.....
7x8=.....
8x9=.....
9x4=.....


Baik pada siang hari ini, kita akan belajar perkalian
8x5=40
5x5=25
3x2=6


Ketika Arya pulang ke rumah, ia menceritakan hari pertamanya di sekolah yang baru pada bundanya
Jadi seperti itu bunda

7


Sudah ya, jangan sedih, Arya akan mendapatkan teman okey
Tapi mereka menggapku berbeda dari mereka bun


Perbedaan bukanlah penghalang untuk berteman, karna berteman dengan yang berbeda itu, kita bisa belajar banyak hal, jadi ngan jadikan hal itu sebagai patokanmu. untuk berteman dengan mereka
Baiklah bu, esok aku akan mencoba untuk berteman dengan mereka


Ya sudah, mandilah, bila ada PR maka kerjakan terlebih dahulu, Kemudian Kamu mandi
Baiklah bunda
Kemudian Arya pergi ke kamarnya

8


kemudian mengerjakannya


Setelah mengerjakan PR, Arya pun mengambil handuknya dan pergi ke kamar mandi
Setelah mandi, Arya pergi ke ruang makan karna ia merasa lapar

9


Sesampainya di ruang makan, Arya mengambil bakpao, pudding dan jus jeruk, kemudia ia memakannya dengan lahap
Setelah makan, Arya pun Pergi ke ruang keluarga

10


Tidak aneh kok, lagi pula ayah juga Sudah izin pada guru yang di sekolah, untuk beberapa hari ini kamu mengenakan pakaian adat teerlebih dahulu, memangnya kenapa?
Ayah, apakah aku terlihat aneh memakai baju adat untuk sekolah? kama di lemariku hanya ada pakaian adat kita daja yah


Sesampainya Arya di ruang keluarga, ia melihat ayahnya yang sudah pulang bekerja dan sedang berbincang-bincang dengan bunda
Ayah
Ada apa Arya? kemarilah


Itu wajar saja
Teman-teman sekelasku yang baru memandangku dengan tatapan heran

11


Karna mereka jarang melihat orang yang mengenakan pakaina adat
Mengapa wajar yah?

12


Keesokan harinya Arya kembali bersekolah, namun kali ini bunda yang mengantarkannya, karna ayah berangkat pagi-pagi sekali untuk bekerja di hotel yang bercikhas adat bali
SCHOOL
Semoga hari aku bisa berteman dengan mereka


Iya Arya
Oh, begitu ternyata


Sesampainya Arya di kelas, ia melihat teman-temannya sedang bercanda gurau
Aku ingin bergabung dengan mereka, namun aku bingung harus bagaimana
Setelah mengatakan itu dengan suara yang sangat pelan, Arya pergi ke mejanya

13


Aku ingin mengajak anak baru itu bermain
Sama, namun rasanya canggu sekali karna dia berbeda
Mereka merapihkan meja serta kursi kembali saat bel mulai berbunyi

14


Hari ini kita akan belajar tentang keberagaman, ada yang tau apa itu keberagaman?
Ada beberapa siswa yang terlihat kebingungan


Selamat pagi anak-anak
Pagi
Pagi juga
Pagi bu
Pagi bu
Kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar, namun tidak dengan Arya, karna dia selama pembelajar ia terus memikirkan perkataan teman baru sekelasnya itu, yang membuatnya tidak nyaman


Keberagaman itu berbeda-beda kan bu?
Itu bu.....perbedaan seseorang?

15


Beda agama bu
Berbeda budayanya
Oh, jadi kita bisa belajar banyak hal ya bu dari keberagaman yang ada?
Ya betul!!! Keberagaman itu merupakan hal yang indah, dari keberagaman kita bisa belajar banyak hal
Jadi kita harus saling terbuka satu sama lain?
Iya, misalnya dengan mengenal kebudayaan orang lain, itu dapat menambah penetahuan kita

16


Iya, keberagaman juga bukan menjadi penghalang kita untuk berteman, kita boleh berteman dengan siapapun tapi jangan pernah meniru perlakuannya yang buruk, paham?
Paham ibu
Paham bu
Paham ibu
Paham bu
Beberapa menit kemudian bel istirahat mulai berbunyi


Hai Arya
Hai juga, ummm..?

17


Kamu bisa memanggil ku Dika
Oke Dika, ada apa ya?

18


Tentu saja boleh!!, awalnya aku ingin berteman denganmu sedari awal kamu masuk, namun rasanya canggu sekali untuk berbicara dengan kamu
Ah, ternyata begitu
Akhirnya Dika dan Arya pergi menuju ke taman sekolah, sambil bercerita


Ayo ikut dengan ku ke taman, di sana ada beberapa permainan, dan juga ada anak-anak yang lain
Eum...apakah boleh, aku bergabung bersama kalian?


Ayo bermain sepak bola
Maaf, aku tidak tau caranya bermain sepak bola

19


Akan aku ajari caranya
Tapi.....
Namun sebelum Arya melanjutkan perkataanya, Arya langsung di tarik oleh Dika untu bermain sepak bola, dan Dika menjelaskan cara bermainnya, mereka semua asik bermain hingga terdengar suara bel berbunyi, dan mereka kembali ke kelas

20


Setibanya Arya di rumah, ia menceritakan yang terjadi di sekolah dengan antusias
Baguslah kalau begitu, apakah kamu senang sekarang?
Tentu saja aku senang bun!


Siang anak-anak, siang ini kita belajar tentang fotosintesis
Fotosintesis?
Bu nina menjelaskan sampai bel berbunyi, dan mereka semua pulang ke rumah masing-masing


2 Hari kemudia, Arya ke sekolah di antarkan oleh sang ayah, sesampainya ia di sebrang sekolah, ia bertemu dengan teman sekelasnya dan pergi bersama-sama
SCHOOL
Pagi
Pagi juga
Pagi Arya



Keberagaman bukan lagi menjadi penghalang, namun hal itu bisa dijadikan jembatan untuk memperbanyak pengetahuan serta pengalaman baru dalam hidup kita

Tamat.....

5. Belajar Berwirausaha

Komik ini mengisahkan tentang pembelajaran wirausaha di sekolah, di mana guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mengenai arti dan tujuan wirausaha. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam menyampaikan ide-ide mereka.

Komik ini merupakan komik edukasi, karena menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan menyenangkan tentang konsep wirausaha. Komik ini menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam dimensi:

- Bernalar kritis: peserta didik dilatih berpikir logis dan kreatif melalui ide-ide usaha.
- Mandiri: mendorong peserta didik untuk belajar memiliki inisiatif dan bertanggung jawab atas gagasan mereka.
- Kreatif: ide-ide usaha yang muncul dari peserta didik menggambarkan daya cipta dan inovasi.

1

Belajar BERWIRAUSAHA

Piah Nurhasanah 245060041
Fadli Mughni. 245060050
Erica Octavinda 245060054
DwiNur'aini 245060077

2

MENGENAL TOKOH KARAKTER



" ALI "

{Anak yang penasaran dan bersemangat untuk belajar)



"BUDI"

(Teman Ali yang lebih pendiam, namun sangat pintar)



"BU SARI"

(Guru yang menyenangkan dan bijaksana)



{Teman Sekolah Ali dan Budi)

3



4





li'uSar;memb•r.Un saran untuk m,nmgkatkan kual;tu produk menka.

6. Kasuari dan Dara Mahkota

Dalam cerita ini, burung kasuari digambarkan serakah dan sombong hingga menantang burung mahkota. Karena kesombongannya, ia mengalami kecelakaan lalu diselamatkan oleh teman-temannya. Dari peristiwa itu, kasuari sadar dan meminta maaf.

Komik ini termasuk fabel edukatif, yaitu cerita bermuatan moral dengan tokoh hewan yang mencerminkan perilaku manusia. Jenis komik ini cocok untuk anak-anak karena pesan moral disampaikan secara ringan dan menarik. Ide cerita diadaptasi dari Tema 8: Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD/MI Kurikulum 2013 Revisi 2017, serta video YouTube "Kasuari dan Dara Mahkota" oleh Susilo Adi Prasetyo.

















melihat sikap Kosuari yang semakin serokah burung-burun9 pun moroh don mencari ca.ra agar Kasua.ri sadar dari sifot buruknya











7


nyam
nyam


hai Kasuari, aku menantangmu lomba terbang tinggi
jika kau kalah berhentilah mencurangi kami!!


lalu burung kasuari itupun tertawa melihat tantangan burung dara mahkota

8


kau menantangku? bisa apa kau?!
tubuhmu pendek, sayapmu kecil. kau takkan bisa bisa mengalahkanku
sudah lupakan saja dari pada kau hanya mendapat malu!!


lalu burung kasuari itupun langsung tertawa
sangatkeraswampaterjatuhk!!tanah Dan
membuat burung dara mahkota itu pergi meninggalkan dia yang sedimg tertawa pula .



9


Kasuari dan Dara Mahkota pun bertanding, mereka terbang melesat sangat kencang.


sesekali Kasuari menoleh, dia takut jika Dara Mahkota menyusulnya.


Saat asik menoleh tiba-tiba

10


BRAAKK!!!
Kasuari menabrak batang pohon .




Kasuari jatuh ketanah dan sebelah sayapnya patah .





Sumber :

Tema 8, Daerah Tempat Tinggalku. SD/MI Kelas IV – Kurikulum 2013 – Edisi revisi 2017

Susilo Adi Prasetyo, youtube.com. Kasuari dan Dara Mahkota

7. Bersatu Melawan Corona

Komik ini mengangkat kisah pengalaman seorang peserta didik, Andi, sebelum dan saat awal merebaknya pandemi Covid-19. Cerita bermula dari permintaan guru agar peserta didik menceritakan liburan mereka, namun berubah menjadi ketegangan saat Andi dan keluarganya menyaksikan berita tentang virus Covid-19. Komik ini menggambarkan situasi nyata saat itu, di mana kegiatan belajar-mengajar dihentikan demi keselamatan bersama.

Komik ini bersifat reflektif dan edukatif, karena:

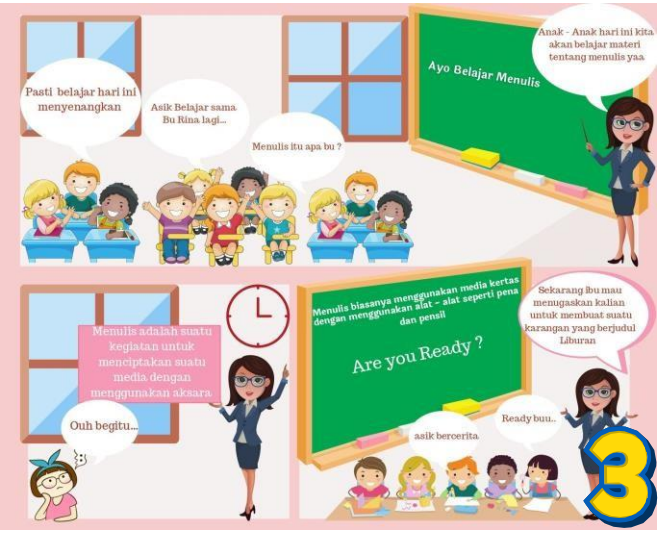
- Mengajarkan peserta didik tentang perubahan sosial akibat pandemi.
- Menyampaikan informasi penting terkait protokol kesehatan secara ringan dan visual.
- Membangun kesadaran akan pentingnya syukur dan kesehatan sebagai anugerah Tuhan.

Meskipun pandemi telah berlalu, komik seperti ini masih relevan digunakan sebagai media pembelajaran untuk:

- Mengajarkan literasi kesehatan
- Membangun karakter tangguh dan adaptif pada peserta didik
- Mengarsipkan pengalaman kolektif yang menjadi bagian dari sejarah pendidikan di Indonesia



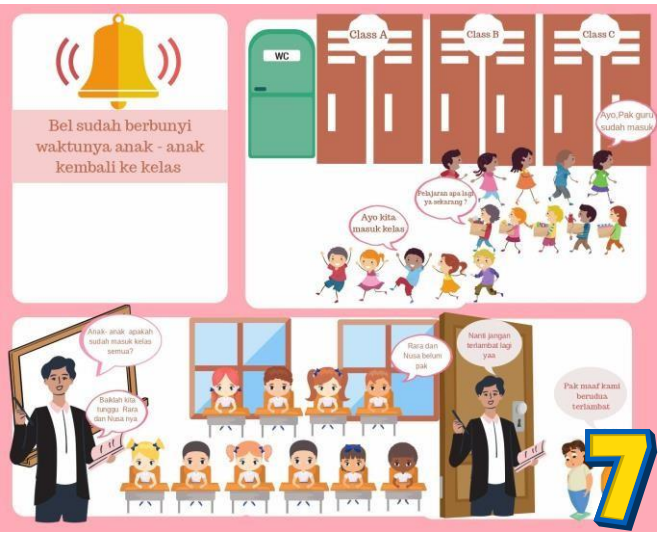




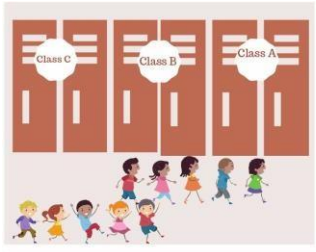



Berlibur ke puncak
Aku melihat pegunungan yang luas dan idengan hamparan bukit yang berwarna hijau
Pasti menyenagkan
Pasti Menyenangkan sekali pastinya berlibur bersama keluarga
Selanjutnya Farhan
Siap bu
Berlibur ke Park zoo
Pada hari minggu aku pergi kebun bintang disana banyak sekali hewan beraneka ragam dari yang terbesar hingga yang terkecil
GOOD JOB
Hebat semuanya sudah berani bercerita pengalaman kalian
Bel sekolah sudah berbunyi anak- anak waktunya istirahat
Yey istirahat
Asikk
5


Dah ibu kami pergi ke kantin dulu
Habis itu kita pergi kekantin yuk
Ayo kita masukan buku terlebih dahulu
Tadi kamu mengarang apa?
Aku tadi mengarang tentang liburan ke Bali
Rame banget ceritanya
bibi aku mau susu dan roti yah
duduk disini aja Akmal
6


Bel sudah berbunyi waktunya anak - anak kembali ke kelas
Class A
Class B
Class C
WC
Ayo,Pak guru sudah masuk
Pelajaran apa lagi ya sekarang ?
Ayo kita masuk kelas
Anak- anak apakah sudah masuk kelas semua?
Bakkah kita tunggu Rara dan Nusa nya
Rara dan Nusa belum pak
Nanti jangan terlambat lagi yaa
Pak maaf kami berdua terlambat
7


Belajar Membaca
A I U E O
ba bi bu be bo
Baris pertama baca A,I,U,E O
Dan baris kedua baca ba, bi, bu, be, bo
ba bi bu be bo
A, I, U E,O
ba bi bu be bo
A, I, U E,O
Anak - anak pembelajaran hari ini sudah selesai bapak harapkan kalian terus berlatih dalam membaca agar terbiasa, dan selalu tingkatkan semangat belajar kalian
Siap pak
Bel sudah berbunyi saatnya pulang sekolah anak - anak
8


Class C
Class B
Class A


Mari Pulang
Marilah Pulang
Bersama - sama


STOP
Hayu
Kita tungguin jemputan yuk
Daah
9


Saat pulang sekolah Andi dan keluarga berkumpul di ruang keluarga untuk melihat berita, ternyata ada suatu berita yang membuat semua takut yaitu Virus Covid- 19 sehingga semua pembelajaran harus dihentikan karena takut tertular virus tersebut bagaimana cara menanganni virus tersebut?
Lagi pada ngelihatin apa?
Virus itu apa?


Keesokan harinya Andi dan teman - temannya kembali ke sekolah dan memeberitahu bahwa virus Covid 19 sudah melanda di Indonesia
Kamu gak takut?
iya aku liat ko takut banget yah
Yey libur
10

Kegiatan belajar megajar terpaksa diberhentikan dengan seiring nya waktu mengikuti keputusan pemerintah dan tak tahu sampai kapan akan kembali sekolah secara normal.Menghadapi Virus Covid- 19 kurang lebih setengah tahun ini kita hadapi dengan penuh kesedihan diantara lingkungan sekitar kita kematian semakin banyak kita perlu mewaspadai virus ini, maka dari itu kita harus patuhi peraturan pemerintah dengan menerapkan 5M.
Pembelajaran daring pun dimulai peserta didik didampingi oleh orang tua mereka untuk kegiatan belajar dan mereka kecenderungan tidak mengerti dalam pembelajaran.





Mereka hanya bisa bertemu dan belajar secara virtual

11









12

-TAMAT-

13

8. Cerita dan Sudut Pandangku

Komik ini menceritakan tiga sahabat dengan karakter dan minat berbeda yang sempat berselisih karena dua di antaranya lupa pelajaran. Salah satu teman kesal karena merasa tidak dihargai, namun akhirnya mereka berdamai dan saling memahami.

Komik ini termasuk komik edukatif berisi muatan sosial-emosional, sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila, khususnya:

- Berkebinekaan global (menerima perbedaan),
- Berpikir kritis (menghargai dan mengelola emosi),
- Bergotong royong (saling membantu dan mengingatkan).

Dengan penyajian ringan dan kontekstual, komik ini efektif untuk menumbuhkan empati dan komunikasi sehat di kalangan siswa SD.



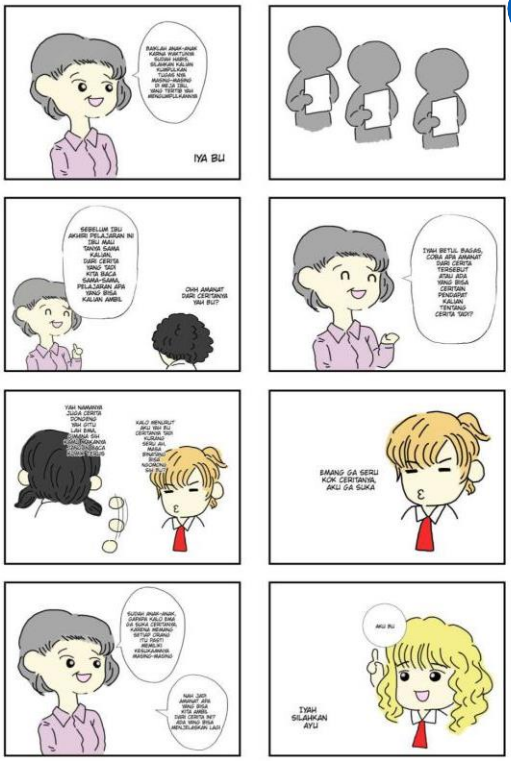



3
IYAH BU
14
4
5
6
MENGERTI BU
IYAH BU
SUDAH NABILA?
IYAH SUDAH BU
AKU BU AKU MAU MAJU KEDEPAN

7


JANGAN BERSEDIH YAH ANAK-ANAK, KARENA TADI AYU YANG BERHASIL MENJAWAB PERTANYAAN LEBIH DULU, JADI AYU SAJA YANG MAJU KEDEPAN YAH
YAH IBU... TADI KAN AKU YANG DULUAN
JANGAN SEDIH YAH ANAK-ANAK, GANTIAN YAH, SEKARANG GILIRAN AYU YANG MAJU KEDEPAN, BARULAH AYU SILAHKAN KEDEPAN
IYAH BU
OKEH SILAHKAN AYU
IYAH BU, CERITANYA GINI YAH TEMEN-TEMEN, KAN ADA KELINCI....
BARULAH TERSERAH AYU, NAH KARENA MAYORITAS TEMAN AKAN DUKUNG KALAU KALIAN SERIUS KE DEPAN, SEMANGAT LANGSUNG SAJA KASIH SOAL YAH SAMA KALIAN
YAH IBU AKU KAN PENGEN KE DEPAN JUGA
IYAH IBU JANJI DEH NANTI KITA BACA BUKU LAGI TERUS YANG BELUM KEBAGIAN KEDEPAN NANTI BOLEH KEDEPAN, GIMANA SETUJU NGGAK?
IYAH BU JANJI YAH?
IYAH IBU JANJI DEH, NAH SEKARANG KALIAN KERJAKAN SOAL ITU SEMBARI SAYA MENGOREKSI JAWABAN UNTUK JAWABANNYA BOLEH KALIAN DISKUSIKAN DENGAN TEMAN SEBANGKU YAH?
IYA BU

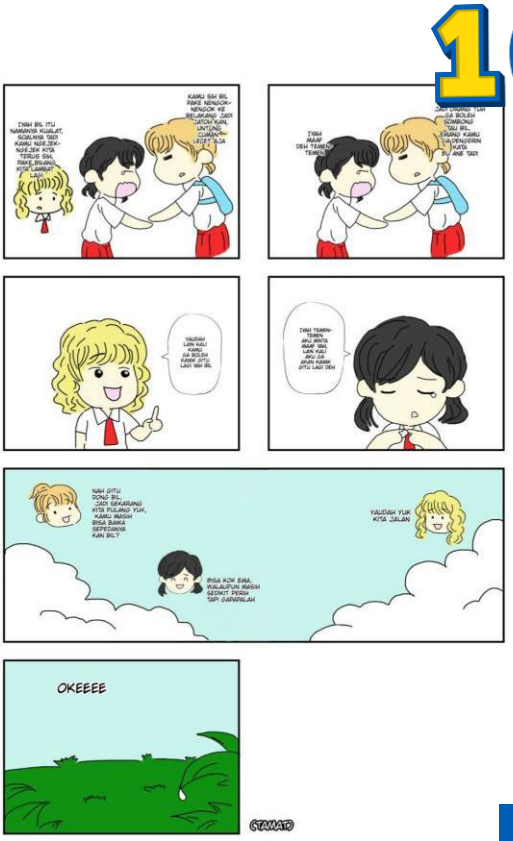
8


BAIKLAH ANAK-ANAK KARENA WAKTUNYA SUDAH SIANG, SILAHKAN KALIAN KUMPULKAN TUGAS NYA MASING-MASING DI MEJA IBU, YANG TERTIB YAH MENGUMPULKANNYA
IYA BU
SEBELUM IBU AKHIRI PELAJARAN INI IBU MAU TANYA SAMA KALIAN, DARI CERITA TADI KITA BACA SAMA-SAMA, PELAJARAN APA YANG BISA KALIAN AMBIL
OHH AMANAT DARI CERITANYA YAH BU?
IYAH BETUL BAGAS, COBA ADA AMANAT DARI CERITA TERSEBUT YANG KIRA-KIRA BISA KALIAN PENGARUH KALIAN TENTANG CERITA TADI?
YAH NAMANYA JUGA CERITA DONGENG YAH GITU DEH, MANA SIH CERITA DONGENG YANG ADA AMANATNYA, PASTI CUMA CERITA BIASA AJA
KALO MENURUT AKU YAH BU CERITANYA TADI KURANG MENARIK, MASA BINATANG BISA NGOMONG, GAK MASUK AKAL
EMANG GA SERU KOK CERITANYA, AKU GA SUKA
TUDAH ANAK-ANAK CERITA KALO DIA GA SUKA CERITANYA, KARENA MENGHARGAI SETIAP ORANG YANG MENGUNGKAPKAN PENDAPATNYA
NAH JADI AMANAT APA YANG BISA KALIAN AMBIL DARI CERITA TADI YANG BISA MENJADIKAN KALIAN LEBIH BAIK LAGI?
AKU BU
IYAH SILAHKAN AYU

9


JADI KALO MENURUT AKU YAH BU CERITA YANG TADI ITU NGAJARIN KITA UNTUK TIDAK BERSIKAP SOMBONG, IYAH KAN BU?
IYAH BETUL SEKALI AYU, SEBAGAI MANUSIA KITA GA BOLEH SOMBONG, BUKAN SOMBONG, SALING MENGEJEK, BUSPUN MEREKA PUNYA KEKURANGAN, KITA JUGA HARUS SELALU MENJAGA HATI, OKEH KALIAN MENGERTI KAN?
IYAH BU
SFX: SAATNYA PULANG
NAH KARENA PELAJARAN KITA SUDAH SELESAI, SILAHKAN BERESIN BUKU KALIAN YA
AYU EMA AYO KITA PULANG, LAMA BANGET SIH KALIAN
AH KALIAN LAMBAT BANGET SIH NGAPAIN SEPERTANYA, AKU DAN EMA UDAH CEPET BANGET KAN
JANGAN SOMBONG YAH KAMU NABILA
SUAPA JUGA YANG SOMBONG, ORANG AKU BENEREN CEPET KOK, COBA KALIAN KEJAR AKU KALO BISA HAHAHA
WAAAAAA!!!
ADUH SAKIT... TEMEN-TEMEN
NABILA KAMU GIMANA? SINI-SINI BIAR AKU BANTU ANGKAT SEPERANYA

10


KAMU SIH BIL PAKE NENGOK-NENGOK KE BELAKANG JADI JATUH KAN, UNTUNG CUMAN LECET AJA
IYAH BIL ITU NAMANYA KUALAT, SOALNYA TADI KAMU NGEJEK-NGEJEK ITA TERUS SIH, PAKE BILANG, KOK LAMBAT LAH, KOK LEMOT LAH
IYAH MAAF DEH TEMEN-TEMEN
SUDAH DIBILANG TUH GA BOLEH SOMBONG TAU BIL, MAKANYA KAMU JADI KENA KEREN KUTU KUPRET TADI
YAUDAH LAIN KALI GA BOLEH LAGI YAH BIL
IYAH TEMEN-TEMEN, AKU MINTA MAAF YAH, LAIN KALI AKU GA AKAN KAYAK GITU LAGI DEH
NAH GITU DONG BIL, JADI SEKARANG KITA BERTEMAN YUK, KAMU MASIH BISA BUKA SEPERTANYA KAN BIL?
YAUDAH YUK KITA JALAN
BISA KOK EMA, WALAUPUN MASIH SEDIKIT PERIH SIH SEBENARNYA
OKEEEE
TAMAT

LATIHAN MEMBUAT KOMIK ANAK

Hari : .....

.....

Tanggal :



Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah dan pahami setiap instruksi dengan saksama.
2. Kerjakan tugas ini secara berkelompok (3–4 orang per kelompok).
3. Gunakan kreativitas kalian dalam menentukan tema, cerita, dan menggambar komik.
4. Tugas ini akan dikumpulkan dan dipresentasikan di depan kelas.

1

Pilihlah salah satu jenis topik di bawah ini!
Beri tanda centang pada lingkaran topik yang kamu pilih.

- ○ Komik Kartun yang menekankan humor dan gaya gambar yang sederhana.
- ○ Komik Humor dan Petualangan.
- ○ Komik Edukasi yang menjelaskan pelajaran di sekolah atau tentang sains.
- ○ Komik Wayang yang menampilkan cerita-cerita pewayangan.
- Komik Superhero menampilkan karakter utama dengan kekuatan yang super untuk bertarung melawan penjahat.

2 Kembangkan ide ceritamu!
Tentukan unsur berikut untuk komik yang akan dibuat:

- Tema : .....
- Tokoh/karakter : .....
  .....
  .....
  .....
- Alur cerita singkat (awal, tengah, dan akhir) :
  a. Awal : .....
  .....
  .....
  b. Tengah : .....
  .....
  .....
  c. Akhir : .....
  .....
  .....
- Amanat atau pesan moral yang ingin disampaikan :
  .....
  .....
  .....

3 Buatlah judul komik yang sesuai dengan jenis komik dan tema yang telah kamu tentukan!

4 Buatlah gambaran isi komikmu!

- Gambarlah kerangka cerita komik pada kolom di bawah ini.
- Gunakan panel-panel sederhana (misalnya 4–6 panel) untuk menunjukkan alur cerita dari awal, tengah, hingga akhir.
- Tambahkan balon percakapan, ekspresi wajah tokoh, dan latar tempat untuk mendukung cerita.

KESIMPULAN

Komik merupakan salah satu jenis bacaan yang digemari oleh masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Komik hadir sebagai media visual yang menggabungkan elemen gambar dan teks untuk menyampaikan informasi, cerita, maupun pesan moral dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Fungsi komik sangat beragam, mulai dari media hiburan, komunikasi visual, hingga sarana edukasi. Dalam konteks pembelajaran, komik mampu meningkatkan minat baca, memperkuat literasi, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta menjadi media efektif dalam menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kehidupan. Komik juga dapat merepresentasikan identitas budaya, mendorong inklusi, dan mempererat komunikasi sosial antar pembaca.

Sejarah komik Indonesia mencatat masa kejayaan sebelum masuknya manga Jepang, di mana komik lokal seperti Put On menjadi pelopor komik nasional. Tokoh-tokoh legendaris seperti R.A. Kosasih, Ganes Thiar Santosa, dan Taguan Hardjo turut andil dalam membangun dunia komik Indonesia yang sarat akan budaya lokal dan nilai-nilai luhur bangsa.

Jenis-jenis komik pun sangat beragam, baik berdasarkan bentuknya (komik strip, buku komik, web komik) maupun berdasarkan tema ceritanya (komik humor dan petualangan, komik biografi, komik edukasi, komik wayang, dan komik tahunan). Komik memiliki ciri khas yang kuat, seperti penggunaan bahasa sehari-hari, penggambaran tokoh yang sederhana, unsur humor yang lugas, serta karakteristik heroik yang membangun keterlibatan emosional pembaca.

Elemen-elemen penting dalam komik meliputi panel, balon kata, ilustrasi, sudut pandang, garis gerak (*speed lines*), simbol, dan teknik bercerita (*storytelling*). Dalam proses pembuatannya, komik memerlukan tahapan seperti penentuan tema atau genre, karakter, alur, sketsa panel, pemilihan warna, hingga penyampaian amanat.

Dalam pembelajaran, komik terbukti menjadi media yang efektif untuk membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan beberapa penelitian yang dicantumkan pada buku komik ini.

Beberapa contoh komik anak dalam buku ini, seperti Liburan yang Bermakna, Sampahku, Tanggung Jawabku, Menghargai Perbedaan Itu Indah, Bersatu Melawan Corona, serta Cerita dan Sudut Pandangku. Masing-masing komik menyajikan sudut pandang, karakter, dan amanat yang berbeda-beda, memperkaya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai kehidupan.

Dengan demikian, buku membuat komik SD ini tidak hanya menjadi sumber inspiratif bagi mahasiswa PGSD ketika membuat cerita anak, namun sebagai sarana hiburan, di dalamnya menyampaikan nilai budaya, dan membangun karakter generasi muda melalui pendekatan visual yang menyenangkan, mudah dipahami dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, S. U. F., Ridwan, A., & Sholahudin, D. (2019). Komik Sebagai Media Dakwah. Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 4(4), 363–381. https://doi.org/10.15575/tabligh.v4i4.1056
- Agmasari, S., & Prodjo, W. A. (2018). Ini Komik Pertama di Indonesia, Ternyata Sudah Terbit Tahun 1930. Kompas.com. https://travel.kompas.com/read/2018/03/14/221500827/ini-komik-pertama-di-indonesia-ternyata-sudah-terbit-tahun-1930
- Ansari, R., Suwarni, L., Selviana, S., Mawardi, M., & Rochmawati, R. (2020). Media Komik Sebagai Alternatif Media Promosi Kesehatan Seksualitas Remaja. Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKes), 19(01). https://doi.org/10.33221/jikes.v19i01.431.
- Aristawati, N. K. S. D., Suharta, I. G. P., & Juniantari, M. (2020). Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA Kelas X. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia, 9(2), 52–61.
- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak. Jurnal EduBio Tropika, Vol. 11, No. 2.
- ·Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. Jurnal Prima Edukasia, 4(2), 232–245. https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295
- Cahyana, N., & Marlini. (2018). Pembuatan Buku Komik Panduan Perpustakaan di Perpustakaan Daerah Kota Padang Panjang. Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, 7(1).
- Danaswari, R. W., Roviati, E., & Kartimi. (2013). Pengembangan Bahan Ajar dalam Bentuk Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon pada Pokok Bahasan Ekosistem. Jurnal EduBio Tropika, Vol 2, No 2.
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan untuk Siswa SD pada Masa Pembelajaran Daring di Desa Rejowinangun. Jurnal Literasi Digital, 1(3), 174–179. https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.67

- Fabillar, R., Ummas, J., Pateyec, J., Domingo, M. G., Canuto, P. P., Choycawen, M., Pagdawan, R., & Lumidao, Y. (2024). Science Comics as Educational Materials and its Impact on Elementary Students' Science Academic Performance. Pakistan Journal of Life and Social Sciences, 22(1). https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.1.00456
- Fajriah, Z. L., & Anggereini, E. (2016). Pengembangan Edu Komik Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya di Sekolah Menengah Pertama. BIODIK, 2(1). https://doi.org/10.22437/bio.v2i1.3368
- Fatwatul Ikhwan. 2024. Perancangan Komik Edukatif untuk Pembelajaran Komik Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Takalar. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. (Dibimbing oleh Irfan Arifin dan Irfan kadir.)
- Fiska, R. (n.d.). Pengertian Alur Cerita Serta Fungsi, dan Jenis-Jenisnya. Gramedia.com. https://www.gramedia.com/literasi/alur-cerita/
- Fitri, S., Fitriyani, H., & Ramadhan, A. F. (2018). Pengembangan Media Komik untuk Membangun Kesadaran Budaya di SMA Sulthon Aulia Boarding School Bekasi. Insight: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 7(2).
- Fransiscus, E. J., Suryo, B., & Hendra, Y. (t.t.). Perancangan Karakter Tokoh Superhero Indonesia dengan Gaya Chibi untuk Anak Usia 3–12 Tahun. https://media.neliti.com/media/publications/84450-ID-none.pdf
- Gina, F. V. (2022). Komik Wayang: Pengertian, Contoh, dan Perkembangannya di Indonesia. Bobo. https://bobo.grid.id/read/083560325/komik-wayang-pengertian-contoh-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=all
- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(4), 965–976.
- Hanun, A. N., dkk. (2018). Komik KKPK: Perpustakaan Misterius. Mizan Publishing.
- Hasmi, P. (2024). Hasmi, Pencipta Gundala Putra Petir. Boom Bastis.
- Indozone. (2025). Mengenal Ganes Thiar Santosa, Pencipta Si Buta dari Gua Hantu. Indozone.

- Irnawati, I., Uswatun, D. A., & Nurmeta, I. K. (2024). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 8(5), 3951–3962. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8699fatwa
- Janah, U. (2021). Komik: Sebentuk Budaya Kreatif Perkembangan Sastra. Prologue: Journal on Language and Literature, 7(1), 1–8. https://prologue.sastra.uniba-bpn.ac.id/index.php/jurnal_prologue/article/view/116
- Khaqi, R. B., & Heryanto, F. F. (2021). Riset Analisis Unsur Visual pada Komik Digital Geng Komunika pada Platform Webtoon. Journal of Visual Communication Design, Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif, Universitas Muhammadiyah Tangerang. https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA
- Koransulindo.com. (n.d.). Hari Komik Nasional: Mengenang Komik Pertama di Indonesia, Put On.
- Kusuma Putra, G. L. A., & Yasa, G. P. P. A. (2019). Komik Sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial. Jurnal Nawala Visual, 1(1), 1–8. https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v1i1.1
- Lailaturohmah, V., & Lestari, W. M. (2024). Pengaruh Media Komik Terhadap Literasi Baca Peserta Didik Kelas IV SDN Gunung Gangsir II Pasuruan. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2).
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Education and Development, 9(1).
- Manengkey, C. T. G., Pakasi, R., & Rantung, R. (2024). Desain Karakter Komik Digital Lipan dan Konimpis: Visualisasi Cerita Rakyat Minahasa Selatan Dalam Bentuk Gambar Digital. KOMPETENSI: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Seni, 4(12), 857–864. https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/kompetensi
- Matawu, A. S., Baruadi, M. K., & Bagtayan, Z. A. (2021). Struktur Komik Biografi Hasan Al-Banna Karya Abu Fathiya dan Kontribusinya Terhadap Peragaman Sastra Anak. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya, 11(1), 31. http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/JBSP/index
- Meirisa, S. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 8(3), 800–807. https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2538

- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. Didaktika: Jurnal Kependidikan, 14(1), 1215–1225. https://jurnaldidaktika.org
- Mulyati, H. L. (2016). Penggunaan Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdot Di SMK Negeri 1 Sumedang. Riksa Bahasa, 2(2)
- ·Murningsih, K. (2021). Peningkatan Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi COVID-19 Melalui Media Komik Berkarakter pada Materi Efektif dan Efisien. Jurnal Pendidikan Sultan Agung, 1(3), 134–142. https://doi.org/10.30659/jp-sa.v1i3.17660
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. AL-FIKRU: Jurnal Pendidikan dan Sains, 3(1).
- Naila, B. N. (2024, D). Si Juki, Komik dan Animasi Sukses Indonesia dengan Sederet Prestasi. Gramedia.com. https://www.gramedia.com/blog/si-juki-komik-animasi-sukses-indonesia/
- Nurdiansyah, A. A. (2024). Mengenal Ganes Thiar Santosa, Pencipta Si Buta dari Gua Hantu. Indozone Spotlight. https://spotlight.indozone.id/movie/464847903/mengenal-ganes-thiar-santosa-pencipta-si-buta-dari-gua-hantu
- Nuriarta, I. W. (2020). Komik Mahabharata karya R. A. Kosasih Sebagai Media Komunikasi Massa. AMARASI: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 1(2), 77–87.
- Pangriptaningrum, A., Rahmah, M., & Imaniah, R. S. (2024). Analisis Peran Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Sekolah Dasar Tingkat Awal. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(2).
- Pendidikan.id. (2024). Tingkatkan Antusias Membaca Melalui Literasi Asyik di Mading Sekolah Menggunakan KODING (Komik Kipin Di Mading). Pendidikan.id.
- Pendidikan.id. Komik Pendidikan Literasi (diakses 17 Juni 2025), dari https://komik.pendidikan.id/online/.
- Phoon, H. Y., Roslan, R., Shahrill, M., & Said, H. M. (2020). The Role of Comics in Elementary School Science Education. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 10(2), 67–76.

- Pramudya Gunawan & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. Kronik: Journal of History Education and Historiography, 6(1).
- Pranawan, T. A. (2020). Komik Edukasi Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan, 2(1), 48–54.
- Pranowoa, T. A. (2020). Komik Edukasi Sebagai Media Layanan Bimbingan dan Konseling. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan, 2(1), 48–54. https://doi.org/10.12928/jptp.v2i1.16952
- Pratama, S. D., Perdana, B. B., & Shafariya, S. (2022). Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak dan Komik Online. Wacadesain, 3(1), 38–47. https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain
- Prayitno, N. A. (2024,). 10 Komik Strip Ini Gambarkan Kejadian Receh yang Sering Kamu Alami. Popbela. https://www.popbela.com/career/inspiration/10-komik-strip-ini-gambarkan-kejadian-receh-yang-sering-kamu-alami-00-9z5cw-6bc4p6
- Prayoga, D. S. (2020). Teknik Membuat Komik Strip Digital. Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA), 4(2), 87–94.
- Putra, A. K., & Kristina, N. (2020). Perancangan Komik Digital Cerita Rakyat Joko Dolog Surabaya. Jurnal Barik, 1(2), 153–165. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/35190
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. PANCAR, 2(1).
- Royyana, F. (2024). Studi Historis Komparatif Desain Panel Pada Komik Indonesia (Studi Kasus: Komik Ramayana Karya R. A. Kosasih dan Komik The Grand Legend Ramayana Karya Is Yuniarto). DeKaVe, 17(2), Juli–Desember 2024.
- Santoso, B. A., & Bezaleel, M. (2018). Perancangan Komik 360 Sebagai Media Informasi tentang Pelecehan Seksual Cat Calling. Andharupa, Vol. 04, No. 01, hlm. 14.
- Saroh, M. (2017, Januari 31). Komik Strip Put On Terbit Pertama Kali di Majalah Sin Po. Tirto.id. https://tirto.id/komik-strip-put-on-terbit-pertama-kali-di-majalah-sin-po-chX2

- Siregar, A., & Siregar, D. I. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. JASISFO (Jurnal Sistem Informasi), 2(1), 114.
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. Humaniora, 6(4), 496–506. DOI:10.21512/humaniora.v6i4.3378
- Student Activity BINUS. (2021). Komik Indonesia era 60–70an. Binus University.
- Suparmi, S., Rahmawati, P., & Widakdo, R. (2024). Peran Buku Komik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Padma Sari: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(1), 58–65. https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684
- Susilo Adi Prasetyo. (n.d.). Kasuari dan Dara Mahkota [video]. YouTube.
- Syarifuddin, M. (2016). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education, 1(1). https://doi.org/10.26740/it-edu.v1i1.16239
- Tapanssel Education and Development, Edi Februari 2021, Vol. 9(1). Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Van As, T. (2020). What Are Comic Book Annuals? How To Love Comics. https://www.howtolovecomics.com/2020/08/19/what-are-comic-book-annuals/
- Waluyanto, D. (2006). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 7(1). https://doi.org/10.9744/nirmana.7.1
- Wardana, T. (2024). Panduan lengkap cara menggambar komik untuk pemula. Merdeka.com. https://www.merdeka.com/trending/panduan-lengkap-cara-menggambar-komik-untuk-pemula-259979-mvk.html?page=6
- Widayati, W., Amrullah, I., Standsyah, R. E., & Susanto, N. C. P. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Komik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 5(2), 116–124. https://doi.org/10.22236/imajeri.v5i2.10604
- Wired. (2011). Reading With Pictures: Supporting Comics in The Classroom.

- Yonkie & Nugroho. (2017). Pengaruh Penggunaan Warna Monokrom pada Komik Digital Genre Horor dan Thriller. Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 12(1). https://ojs.unm.ac.id/tanra/
- Yuliaqanita, A., Amanda, R., Salsabila, R., & Khoirunisa, S. (2024). Analisis Elemen Visual pada Komik Pupus Putus Sekolah. Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain, 4(1), 16–32. https://ojs.unikom.ac.id/index.php/divagatra

Tentang Penulis



Feby Inggriyani, M.Pd. adalah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Pasundan (Unpas), Bandung. Beliau telah menyelesaikan pendidikan magister di Universitas Negeri Jakarta dan aktif dalam mengajar, meneliti serta melakukan pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan guru sekolah dasar, khususnya literasi, model pembelajaran, e-learning, dan pengembangan pembelajaran inovatif.

Feby Inggriyani telah menulis berbagai publikasi ilmiah yang berfokus pada peningkatan minat literasi membaca peserta didik, menulis, menyimak, berbicara, pembelajaran inovatif serta pembelajaran berbasis teknologi digital yang dimuat di jurnal nasional maupun internasional. Beliau juga telah menulis buku mengenai Literasi Bahasa dalam Menulis Narasi di Sekolah Dasar, Ayahku Idolaku Ayahku Pahlawanku, dan Karakter Tangguh Pelajar Indonesia: Pendidikan Berbasis Nilai Bela Negara dan Disiplin Militer. Sekarang, sedang merampungkan buku yang berjudul Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia SD dan Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD.

Sebagai penulis buku ini, Feby Inggriyani menggabungkan pengalaman dan akademiknya secara kritis dan kreatif sehingga memudahkan pembaca untuk bisa membuat komik anak SD dengan penanamkan nilai-nilai karakter melalui cerita yang menarik dan edukatif.

Tentang Penulis



Sarah Anida Putri, S.Pd., merupakan lulusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan (Unpas). Selama masa studi sarjana, ia aktif mengikuti berbagai kegiatan akademik, penelitian, serta pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam bidang pembelajaran matematika di sekolah dasar. Saat ini, ia melanjutkan studi pada jenjang magister di Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) dengan program studi Pendidikan Dasar.

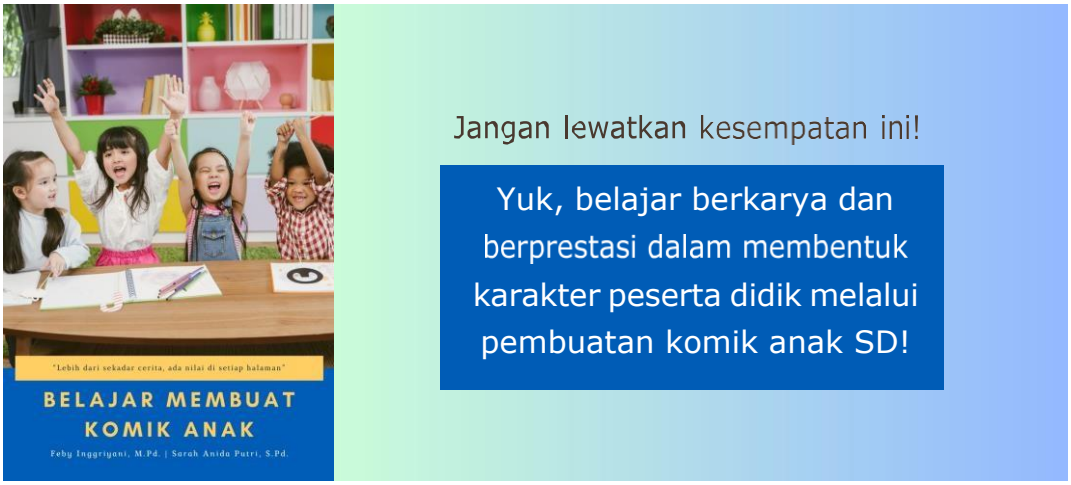
Sarah juga rutin berpartisipasi dalam seminar nasional maupun internasional, baik sebagai peserta maupun pemakalah, untuk memperluas wawasan serta membagikan hasil-hasil penelitiannya. Ia telah menulis berbagai publikasi ilmiah yang berfokus pada peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis, penggunaan media pembelajaran dan model pembelajaran, literasi dan numerasi, dan lain-lain.

Selain menulis, Sarah juga pernah terlibat sebagai editor dalam penyusunan buku berjudul Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Manual dan IBM SPSS karya Dr. Siti Maryam Rohimah, M.Pd.

Dikenal sebagai pribadi yang kreatif dan peduli terhadap pendidikan anak, Sarah berkomitmen untuk terus menghadirkan inovasi dalam pembelajaran. Melalui komik ini, ia ingin menyampaikan pesan-pesan positif yang dikemas dalam cerita ringan namun bermakna, dengan harapan dapat menumbuhkan semangat belajar, kepedulian sosial, dan nilai-nilai kebaikan dalam diri generasi muda.

Belajar
Membuat Komik Anak SD

Komik adalah media visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan cerita, informasi, atau pesan moral dengan cara menarik dan mudah dipahami. Komik memiliki banyak manfaat, khususnya bagi guru dan mahasiswa calon guru SD yang nantinya akan menggunakannya sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.



"Learning is the only thing the mind never exhausts, never fears, and never regrets"

-Leonardo da Vinci-

TENTANG BUKU

Buku ini merupakan langkah yang tepat bagi pembaca untuk belajar dalam membuat komik anak SD. Didalamnya berisi konsep, elemen komik, tips membuat komik, langkah langkah membuat komik, contoh dari kumpulan komik edukatif dan latihan dalam membuat komik anak SD.

Penggunaan bahasa yang digunakan sederhana, mudah dipahami serta dilengkapi ilustrasi visual yang menarik, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan yang mendidik, menghibur, tetapi menjadi sarana pembelajaran efektif dalam menanamkan pendidikan karakter sejak dini pada anak. Buku ini sangat cocok dibaca oleh guru, orang tua, mahasiswa maupun siapa saja yang peduli terhadap pembentukan karakter anak.

Diharapkan, kehadiran buku ini dapat menumbuhkan semangat belajar mahasiswa calon guru SD dalam membuat dan mengembangkan komik edukatif secara kritis, kreatif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, buku ini mendorong penerapan nilai-nilai yang dapat ditanamkan dalam kehidupan sehari-hari, menumbuhkan kepedulian sosial, serta membentuk generasi muda yang aktif, bertanggung jawab, dan memiliki sikap positif dalam kehidupan bermasyarakat.

ISBN 978-634-96108-2-7
9 786349 610827