

# PENGUATAN LITERASI BERBASIS KOMIK DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

**Maulana Arafat Lubis<sup>1</sup>**

## *Abstract*

21th century student is demanded in developing mindset, having mindset needs quality intellectual. for having intellectual student needs education, that is loving literacy culture. through literacy, student will have the ability in reading, writing and understanding the content in a writing. there are still primary students that get phobia in reading. Comic is a problem solving tool for phobia children that can form student's literacy. Comic can provide stimulus in reading literacy. If primary student has used to in reading, they will consider that reading is a hobby. Comic has reading content that can make primary student join in the comic story and comic show the expression in every conversation that is shown by figure and through either the picture or colourful combination in comic it makes primary students are happy to read comic. Some pages of comic content consist of elements such as (1) Panel, (2) space between panel , (3) Angle of image and Picture size in Panel (4) Narration, (5) Word balloon, (6) Illustration, (7) Story, (8) Symbols.

**Keyword:** Literacy, Comic, Primary student

---

<sup>1</sup> Penulis adalah Dosen PGMI di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

## **PENDAHULUAN**

Dewasa ini tingkat kemauan anak Sekolah Dasar (SD) untuk membaca sangat rendah. Siswa dilatih untuk mampu membaca, menulis, maupun dalam tingkat pemahaman. Adapun gerakan yang mendukung program tersebut disebut literasi. Literasi merupakan kemampuan dalam membaca dan menulis khususnya dalam tingkatan dasar. Kemampuan literasi bagi siswa SD berperan penting, karena memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar di sekolah dan kehidupannya kelak di masyarakat. Bila siswa SD sudah menyukai literasi, maka literasi akan menjadi kegemaran mereka nantinya. Jika siswa SD menjadikan literasi suatu kebiasaan, hal itu akan menjadi pondasi kuat yang bersinergi. Ketika literasi telah menjadi hobi, maka hal itu akan dilakukan dengan penuh suka cita dan penuh cinta.

Berkembangnya zaman menjadi tuntutan bagi siswa dalam mencari informasi. Untuk mencari informasi, ilmu dan pengetahuan dalam membaca sangat dibutuhkan. Sebagian siswa beranggapan bahwa membaca itu salah satu aktivitas yang membosankan. membaca sebagai dasar dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dalam proses pendidikan. Seyogianya guru mengajak, mengarahkan, dan membimbing siswa untuk memperkuat literasi. Membaca adalah jembatan ilmu, melalui membaca siswa akan dapat menelusuri dan mencari informasi.

Sumber belajar yang digunakan guru masih banyak yang kurang dimengerti siswa. Ada sumber belajar yang materi pelajaran di dalamnya berisikan bacaan terlalu ilmiah dan kurang menarik, sehingga siswa kesulitan dalam memahami pelajaran. Adapun beberapa sumber belajar yang dapat mempengaruhi budaya literasi pada anak adalah media. Media menjadi hal yang penting karena proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media belajar yang tepat tentunya dapat menarik perhatian dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Maka untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang menjadi sumber bacaan bagi siswa SD berupa komik. Lahirnya komik dapat meningkatkan minat membaca siswa SD.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran salah satunya menggunakan komik. Komik salah satu media yang kini sedang berkembang di masyarakat, bahkan sebagai bahan bacaan yang paling disukai anak-anak. Salah satu keunikan jenis komik ini adalah selain memiliki teks cerita dan narasi komik pada umumnya, komik juga memiliki konten edukasi dan informasi terkait subjek pelajaran yang disampaikannya, sehingga cocok digunakan untuk media pembelajaran.

## PEMBAHASAN

### Literasi

Literasi Sekolah adalah kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, antara lain membaca, melihat, menyimak, menulis, dan/ atau berbicara<sup>2</sup>. Literasi diperoleh melalui proses sepanjang hayat, berlangsung tidak hanya di sekolah atau melalui pendidikan formal, tetapi juga melalui interaksi dengan teman-teman dan masyarakat secara luas.<sup>3</sup>

Menurut Tarigan, H.G membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis dengan kata/ bahasa tulis<sup>4</sup>. Membaca juga sangat penting dalam “*self-realization, helping children learn about themselves and their potential*” membaca membuat siswa lebih berpengetahuan, tidak hanya tentang mata pelajaran di sekolah tetapi juga tentang topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari dan masyarakat secara umum. Dalam membaca, siswa akan mendapatkan kata baru, frase, idiom yang akan meningkatkan kosakata dan kemampuan bahasa mereka. Siswa juga belajar tentang pola dan hubungan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berkreasi<sup>5</sup>.

Setiap tulisan memiliki kalimat di dalamnya, yang mana kalimat itu harus dapat dimengerti oleh pembaca. Menurut Alek dan Achmad kalimat adalah satuan pikiran atau perasaan yang dinyatakan dengan subjek dan predikat yang dirakit secara logis<sup>6</sup>. Rendahnya angka literasi membaca, menulis, dan berhitung (Calistung) menunjukkan bahwa pendidikan umum di Indonesia masih bergerak pada level paling mendasar.<sup>7</sup> Maka dari itu perlu adanya pemecahan masalah agar literasi tetap di minati oleh siswa khususnya SD, dengan menggunakan media sebagai alat pembantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Abbas et al menyatakan bahwa rendahnya budaya membaca anak SD membuktikan masih lemahnya gairah mendapatkan informasi dan pengetahuan.<sup>8</sup>

Pendidikan itu ibarat badan dan perpustakaan adalah jantungnya. Bila jantung berdetak sehat, maka badan pun sehat dan seluruh bagian tubuh dapat berfungsi dengan baik. Ini menunjukkan pentingnya fungsi perpustakaan di sekolah. Perpustakaan yang dikelola dengan

---

<sup>2</sup> Dewi Utama Faizah, *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), hlm 2.

<sup>3</sup> Atep Sujana, “Literasi Kimia Mahasiswa PGSD dan Guru IPA Sekolah Dasar Pada Tema Udara”, *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 1 No. 1, 2014 (<http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>, diakses 26 September 2017 pukul 10.00 WIB), hlm 102.

<sup>4</sup> Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2008), hlm 7.

<sup>5</sup> Tadkiroatun Musfiroh & Beniati Listyorini, “Konstruk Kompetensi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Litera*, Vol. 15 No. 1, 2016 (<https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/viewFile/9751/pdf>, diakses 26 September 2017 pukul 10.00 WIB), hlm 5.

<sup>6</sup> Alek & Achmad, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Prenada mediaGroup, 2011), Hlm. 243.

<sup>7</sup> Tatat Hartati, “Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil”. *Jurnal Sekolah Dasar*, Tahun 25 No. 1, 2016 (<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/download/1312/678>, diakses 26 September 2017 pukul 10.00 WIB), hlm 48.

<sup>8</sup> Abbas, N., Hartati, & Nurharini, A., “Penerapan Model Pembelajaran Aktif Team Assisted Individualization (TAI) dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Permulaan untuk Membangun Budaya Literasi Anak”, *Jurnal Abdimas*, Vol. 19 No. 1, 2015, hlm 15-19.

baik dan difungsikan secara efektif akan mendukung pembelajaran di sekolah dan memberikan sumber informasi bagi pendidikan siswa.<sup>9</sup>

### **Komik di Sekolah Dasar**

Berdasarkan sejarah awal munculnya komik Indonesia versi asli pada tahun 1930. Pada saat itu, komik hanya dicetak di sebuah surat kabar Melayu-Cina, “Singo”. Saat itu, Kho Wang Gie menjadi penulis pertama dalam surat kabar yang terbit pada Sabtu, 2 Agustus 1930. Sepanjang tahun 1930 hingga 1950, komik masih berupa komik strip. Memasuki tahun 1952, barulah komik muncul dalam bentuk buku untuk pertama kalinya. Komik berjudul “Kisah Pendudukan Jogja” karya Abdul Salam merupakan bentuk “Pembundelan” dari komik strip yang sebelumnya muncul di surat kabar.<sup>10</sup>

Tahun 1962 di Medan, komik menjadi begitu populer. Hal ini karena budaya-budaya lokal diangkat ke dalam cerita komik. Cerita-cerita rakyat Sumatera, sebut saja Bunda Karung, Pendekar Sorak Merapi, Hang Djebat Durhaka, Hang Tuah, Telandjang Ujung Karang, Kapten Yuni dengan Perompak Lautan Hindia dan lain-lain. Saat itu komikus-komikus yang cukup terkenal adalah Taguan Hardjo, disamping Djas dan Zam Nuldyn. Mereka bisa dikatakan sebagai pionir komik Medan. Namun, karena tidak memiliki penerus maka komik-komik terbitan Medan (casso dan Harris) mulai surut atau bahkan bisa dibilang mati pada sekitar tahun 1971.<sup>11</sup>

Komik dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata “*comic*” yang kurang lebih secara semantik berarti lucu, lelucon.<sup>12</sup> Komik salah satu media cetak yang di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik dan kebanyakan menggunakan alur cerita yang lucu. Nyatanya, komik sebagai bacaan yang memang sangat diminati dikalangan anak-anak sampai dewasa. Bacaan komik juga dapat meningkatkan literasi bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng dll. Karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu. Ketika membaca seakan-akan ikut serta mengalaminya.<sup>13</sup>

Juan Necochea dalam Krashen berpendapat bahwa komik memiliki kontribusi yang sangat besar dalam meningkatkan literasi pada seseorang.<sup>14</sup> Sedangkan menurut Arafat Lubis komik merupakan selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat singkat, padat,

---

<sup>9</sup> Yuliyati, “Model Budaya Baca-Tulis Berbasis Balance Literacy dan Gerakan Informasi Literasi di SD”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 20, No. 1, 2014 (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article=262009&val=398&title=MODEL%20BUDAYA%20BACA%20TULIS%20BERBASIS%20%20BALANCE%20LITERACY%20DAN%20GERAKAN%20%20INFORMASI%20LITERASI%20DI%20SD>), diakses 26 September 2017 pukul 10.00 WIB), hlm 124.

<sup>10</sup> Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), hlm 175.

<sup>11</sup> Mediagus, *Perangkat Pembelajaran Komik*, (Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP, 2012), hlm 53.

<sup>12</sup> Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: Indeks, 2011), hlm 2.

<sup>13</sup> Maulana Arafat Lubis, “The Using Of Comic As A Teaching Material In Building Character Of Elementary School Students”, *Prosiding Seminar Nasional PD-PGMI*, (Banda Aceh: Ar-Raniry Press, Mei 2017), hlm 136.

<sup>14</sup> Krashen, *The Power of Reading: Insights from the Research*, (London: Libraries Unlimited. 2004), hlm 109.

mudah dimengerti, dan gambar-gambar sederhana. Komik sebagai salah satu media cetak yang sangat diminati anak SD/ MI.<sup>15</sup>

Komik juga sebagai sajian yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dengan dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Terdapat balon kata yang berisikan isi perkataan tokoh di dalam komik, sehingga peserta didik memahami. Hal tersebut dapat membuat siswa tingkat pemahamannya melonjak.<sup>16</sup> Komik yang berisikan tentang pendidikan disebut sebagai komik edukasi. Komik sebagai bacaan sederhana yang memberikan sikap positif terhadap para pembaca, komik juga dapat menstimulus minat literasi siswa.

Pada penelitian Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosakata jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik.<sup>17</sup> Hal tersebut disebabkan adanya karakteristik yang dimiliki oleh komik, sehingga semakin sering siswa dalam membaca komik. Perlu adanya penguatan literasi pada siswa SD menggunakan komik, jika siswa sudah senang membaca. Maka untuk membaca apapun mereka akan terbiasa dalam membaca.

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, komik memiliki unsur-unsur yang terdiri dari sampul depan, sampul belakang dan halaman isi. Pada halaman sampul depan sebuah komik biasanya terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

1. Judul cerita atau judul serial

Judul biasanya diambil dari tema cerita yang diangkat. Ukuran huruf pada judul dibuat huruf kapital dengan ukuran besar dan mencolok sehingga menarik perhatian dan mudah ditanggap oleh pembaca.

2. *Credits*

Yaitu keterangan tentang pengarang komik tersebut, seperti penulis skenario, penggambar, dan sebagainya.

3. *Indicia*

Yaitu keterangan tentang penerbit maupun percetakan lengkap dengan waktu terbit dan pemegang hak cipta.<sup>18</sup>

---

<sup>15</sup> Maulana Arafat Lubis, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning", *Jurnal Tematik*, Vol. 6, No. 3, hlm 201.

<sup>16</sup> Maulana Arafat Lubis Dkk, "Kualitas Bahan Ajar Komik dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik", *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, Mei 2017 (<http://semnasfis.unimed.ac.id>, diakses 26 September 2017 pukul 10.00 WIB), hlm 47.

<sup>17</sup> Nashran Azizan & Maulana Arafat Lubis, "Peran Media Komik dalam Membentuk Karakter dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Himpunan Mahasiswa Pendidikan Fisika Kalimantan Selatan*, Maret 2017, hlm 148-149.

<sup>18</sup> Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, (Jakarta: Kreatif Media, 2007), hlm 12.

Berikut contoh gambar sampul depan pada sebuah komik



Gambar 1. Sampul Depan Komik.<sup>19</sup>

Sementara itu halaman isi komik terdiri dari unsur-unsur sebagai berikut:

1. Panel

Panel adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantinya membentuk sebuah alur cerita. Menurut McCloud berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Urutan untuk membaca panel adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah.<sup>20</sup>



Gambar 2. Contoh Panel Komik.<sup>21</sup>

<sup>19</sup> Maulana Arafat Lubis & Nashran Azizan, *Keputusan Bersama*, (Medan: Anugerah Press, 2016).

<sup>20</sup> Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hlm 75.

<sup>21</sup> *Op. cit.* hlm 3.

## 2. Parit

Istilah parit merujuk pada ruang di antara panel. Parit atau ruang sela inilah yang menumbuhkan imajinasi pembaca, dua gambar yang terpisah dalam panel digubah pembaca untuk menjadi sebuah gagasan yang sesuai dengan interpretasi pembaca itu sendiri.<sup>22</sup>



**Gambar 3. Contoh Parit.**<sup>23</sup>

## 3. Sudut Pandang dan Ukuran Gambar dalam Panel

### a. Sudut Pandang

Merupakan logika gerak-gerik kamera film bisa diterapkan dalam visualisasi komik. Dengan demikian, aspek kekayaan bahasa penuturan secara dramatis mampu dihasilkan jika pemilihan sudut pandang sesuai dengan adegan yang muncul dalam panel komik tersebut<sup>24</sup>. Ada beberapa macam-macam yang terdapat pada sudut pandang dalam komik. Salah satunya yaitu eye level. Eye level merupakan pengambilan gambar yang sejajar dengan obyek. Semacam tanggapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian yang sama dengan obyek.<sup>25</sup>



**Gambar 4. Sudut Pandang Eye Level.**<sup>26</sup>

<sup>22</sup> Scott McCloud, *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S.Kinanti, (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), hlm 66.

<sup>23</sup> *Op. cit*, hlm 5.

<sup>24</sup> Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hlm 77.

<sup>25</sup> Stuvi School of Film and Television, "Juru Kamera" dalam *Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11*, Yogyakarta, 2005, hlm 56.

<sup>26</sup> *Op. cit*, hlm 9.

#### b. Ukuran Gambar dalam Panel

Ukuran gambar dalam panel (*frame size*) dikemas berdasarkan kebutuhan adegan yang ditampilkan, hal ini karena masing-masing gambar yang dihasilkan memiliki maksud maupun makna tertentu. Misalnya, gambar *close up*. *Close up* secara umum dikatakan sebagai pengambilan citra atau gambar dari kepala sampai bahu.<sup>27</sup>



**Gambar 5. Contoh Close Up.**<sup>28</sup>

#### 4. Narasi

Berfungsi menerangkan dialog, waktu, tempat, kejadian, dan situasi yang digambarkan dalam komik tersebut.<sup>29</sup>



**Gambar 6. Contoh Narasi.**<sup>30</sup>

#### 5. Balon kata

Menurut Bonneff (1998: 31) balon ucapan merupakan fungsi bahasa dari komik, fungsi bahasa dalam dialog yang repliknya ditempatkan dalam balon merupakan ungkapan sekaligus monolog batin dari adegan atau ilustrasi yang terdapat dalam panel tersebut.

<sup>27</sup> Joseph V Mascelli, *The Five C'S of Sinematography: Motion Picture Filming Technique Simplified atau Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*, terjemahan HMY Biran, (Jakarta: Yayasan Citra, 1997), hlm 46.

<sup>28</sup> *Op. cit*, hlm 7.

<sup>29</sup> Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, (Jakarta: Kreatif Media, 2007), hlm 13.

<sup>30</sup> *Op. cit*, hlm 1.





BALON  
KATA

**Gambar 7. Contoh Balon Kata.<sup>31</sup>**

## 6. Ilustrasi

Adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual<sup>32</sup>. Ilustrasi sangat dekat sekali kaitannya dengan komik, bedanya ilustrasi hanya terdiri dari beberapa gambar yang melukiskan isi dari suatu cerita, namun komik adalah gambar-gambar yang memvisualkan keseluruhan isi cerita. Ilustrasi juga dikatakan sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita. Dengan ilustrasi ini maka pesan yang disampaikan akan lebih berkesan karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar daripada kata-kata.<sup>33</sup>

## 7. Cerita

Merupakan sebuah medium narasi visual. Dengan demikian terdapat dua hal yang menjadi unsur dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita, sehingga karena sifat yang khas ini maka komik disebut sebagai medium hibrida. Oleh karena itu unsur cerita atau sastra menduduki unsur yang penting selain gambar.<sup>34</sup>

## 8. Symbolia

Adalah representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun.<sup>35</sup> Salah satu symbolia yang terdapat pada komik ialah emanata. Emanata menunjukkan karakter tokoh komik sedang dalam posisi kaget ataupun terkejut.<sup>36</sup>



**Gambar 8. Contoh Symbolia<sup>37</sup>**

<sup>31</sup> *Ibid*, hlm 9.

<sup>32</sup> *Op. cit*, hlm 92.

<sup>33</sup> Artini Kusmiati R, *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*, (Jakarta: Djambatan, 1999), hlm 44.

<sup>34</sup> *Op. cit*, hlm 97.

<sup>35</sup> Mort Walker, *The Lexicon of Comicana*, (USA: Comicana Inc, 1980), hlm 20.

<sup>36</sup> *Op. cit*, hlm 103.

<sup>37</sup> *Op. cit*, hlm 8.

Contoh gambar halaman isi pada komik:



Gambar 9. Contoh Halaman Isi Komik<sup>38</sup>

## SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa literasi ialah kemampuan yang ditonjolkan oleh siswa SD dalam membaca, menulis, maupun menganalisis kalimat yang dibaca sehingga dapat dimengerti. Kemampuan literasi bagi siswa sekolah dasar adalah bagaimana mengupayakan agar siswa SD gemar membaca dan menulis. Oleh karena itu agar semakin tumbuhnya budaya baca di kalangan siswa SD, guru dituntut untuk selalu kreatif dalam menggunakan sumber-sumber belajar di kelas. Penggunaan komik yang diintegrasikan dengan materi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Komik merupakan media cetak atau sumber belajar yang memiliki gambar-gambar berdasarkan urutan cerita tertentu dan sifatnya untuk menghibur pembaca. Komik dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat dalam menguatkan literasi siswa SD. Penggunaan gambar-gambar dalam komik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa SD. Komik dapat menghipnotis siswa karena terdapat tokoh yang biasanya sangat sukai. Komik dapat menguatkan budaya literasi bagi siswa SD, maka dari itu komik bisa dijadikan sebagai buku pendamping setelah buku pelajaran pada saat proses pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan oleh guru, agar proses pembelajaran dapat tercipta secara efektif dan efisien.

<sup>38</sup> *Ibid*, hlm 10.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arafat Lubis, Maulana, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning", *Jurnal Tematik*, Vol. 6, No. 3, Medan: Prodi Pendidikan Dasar Pascasarjana UNIMED.
- \_\_\_\_\_, "The Using Of Comic As A Teaching Material In Building Character Of Elementary School Students", dalam *Prosiding Seminar Nasional PD-PGMI*, Banda Aceh: Ar-Raniry Press, Mei 2017.
- \_\_\_\_\_, dkk., "Kualitas Bahan Ajar Komik Dalam Tingkat Pemahaman Belajar Peserta Didik", dalam *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, Tersedia secara online di <http://semnasfis.unimed.ac.id>, Mei 2017.
- Alek & Achmad, *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*, Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Abbas, dkk., "Penerapan Model Pembelajaran Aktif Team Assisted Individualization (TAI) dalam Mengajarkan Keterampilan Membaca Permulaan untuk Membangun Budaya Literasi Anak", dalam *Jurnal Abdimas*, Volume 19, No. 1, 2015.
- Faizah, Dewi Utama, *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta, 2016.
- Gumelar, *Comic Making*, Jakarta: Indeks, 2011.
- Hartati, Tatat, "Multimedia dalam Pengembangan Literasi di Sekolah Dasar Terpencil", dalam *Jurnal Sekolah Dasar*, Tahun 25, No. 1, Tersedia secara online di <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/download/1312/678>, Mei 2016.
- Krashen, Stephen D, *The Power of Reading: Insights from the Research*, London: Libraries Unlimited, 2004.
- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- Kusmiati R, Artini, *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*, Jakarta: Djambatan, 1999.
- Maulana Arafat Lubis & Nashran Azizan, *Keputusan Bersama*, Medan: Anugerah Press, 2016.
- Mediagus, *Perangkat Pembelajaran Komik*, Padang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNP, 2012.
- Masdiono, Toni, *14 Jurus Membuat Komik*, Jakarta: Kreatif Media, 2007.
- Maharsi, Indiria, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Yogyakarta: Kata Buku, 2011.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics* atau *Memahami Komik*, terjemahan S.Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001.
- Mascelli, Joseph V, *The Five C'S of Sinematography: Motion Picture Filming Technique Simplified* atau *Angle-Kontinuitas-Editing-Close Up-Komposisi dalam Sinematografi*, terjemahan HMY Biran. Jakarta: Yayasan Citra, 1997.
- Nashran Azizan & Maulana Arafat Lubis, "Peran Media Komik dalam Membentuk Karakter dan Kecerdasan Interpersonal Siswa Sekolah Dasar", dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Fisika Kalimantan Selatan*, Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press, Maret 2017.
- Sujana, Atep, "Literasi Kimia Mahasiswa PGSD dan Guru IPA Sekolah Dasar Pada Tema Udara", dalam *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 1, No. 1, Tersedia secara online di <http://jurnal.upi.edu/mimbar-sekolah-dasar/>, April 2014.
- Stuvi, School of Film and Television, "Juru Kamera" dalam *Seminar dan Workshop Juru Kamera Angkatan 11*, Yogyakarta, 2005.
- Tarigan, H.G, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Bandung: Angkasa, 2008.

- Tadkiroatun Musfiroh & Beniati Listyorini, “Konstruk Kompetensi Literasi Untuk Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Litera*, Volume 15, No. 1, Tersedia secara online di <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/viewFile/9751/pdf>, April 2016.
- Walker, Mort, *The Lexicon of Comicana*, USA: Comicana Inc, 1980.
- Yuliyati, “Model Budaya Baca-Tulis Berbasis Balance Literacy dan Gerakan Informasi Literasi di SD”, dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 20, No. 1, Tersedia secara online di <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=262009&val=398&title=MODEL%20BUDAYA%20BACATULIS%20BERBASIS%20%20BALANCE%20LITERACY%20DAN%20GERAKAN%20%20INFORMASI%20LITERASI%20DI%20SD>, Juni 2014.