

## KOMIK DIGITAL SEJARAH BERBASIS SUMBER PRIMER INSKRIPSI YUPA: STUDI PENDAHULUAN

*Muhammad Azmi\**, *Siti Marfuah*, *Yus Rizal Zulfikar*, dan *Hendrina Hendrina*  
Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia  
*\*[azmi@fkip.unmul.ac.id](mailto:azmi@fkip.unmul.ac.id)*

**Abstract.** *This study aims to obtain preliminary information used as a design basis for developing historical comics based on primary sources of Yupa inscriptions. This study uses a design research approach with the learning development method adopted from Plomp. The research results conclude that the selected Yupa encryption-based digital media development is digital comics based on analysing the media needs of three components. Material development consists of a storyline covering political life, socio-economic life, socio-cultural life, and religious life. Two characters classification appear in the comics: the main characters, such as Mulawarman, Kudunga, Aswawarman, and Brahmana, and the supporting character, like the folk characters. The landscape development of the story location consists of the river and the land.*


**Keywords:** *Educational Comic; Historical Comic; Learning Media; Yupa Inscription*

**Abstrak.** *Penelitian bertujuan untuk mendapat informasi awal yang digunakan untuk menjadi dasar desain pada pengembangan komik sejarah berbasis sumber primer inskripsi Yupa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian desain dengan metode pengembangan pembelajaran yang diadopsi dari Plomp. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pengembangan media digital berbasis inkripsi Yupa terpilih adalah komik digital berdasarkan pada analisis kebutuhan media terhadap tiga komponen. Pengembangan materi direduksi menjadi sebuah storyline meliputi kehidupan politik, kehidupan sosial-ekonomi, kehidupan sosial-budaya dan kehidupan agama. Adapun karakter yang muncul dalam komik terbagi menjadi dua, yaitu karakter utama seperti Mulawarman, Kudunga, Aswawarman dan Brahmana dan karakter pendukung, yaitu karakter rakyat. Adapun latar belakang lokasi cerita (landscape) yang dikembangkan adalah lanskap sungai dan lanskap daratan.*

**Kata Kunci:** *Komik Pendidikan; Komik Sejarah; Media Pembelajaran; Inskripsi Yupa*

© 2022 Vidya Karya

DOI: <https://doi.org/10.20527/jvk.v37i1.10306>

Artikel ini di bawah lisensi CC-BY-SA 

**How to cite:** Azmi, M., Marfuah, S., Zulfikar, Y.R., & Hendrina, H. (2022). Komik sejarah berbasis sumber primer inskripsi yupa: Studi pendahuluan. *Vidya Karya*, 37(1), 1-8.

### PENDAHULUAN

Dewasa ini hal-hal yang bersifat visual lebih diminati oleh para remaja dibandingkan hal-hal yang bersifat teks. Menurut Bucher & Manning (2004) para remaja lebih menikmati untuk melihat terlebih dahulu dibandingkan membaca tulisan. Tidak mengherankan apabila remaja lebih menikmati sebuah film

dibandingkan membaca novel. McCloud (2008) mengemukakan bahwa komik merupakan sebuah karya sastra yang menggunakan segenap simbol visual sebagai kosakatanya. Dalam dunia pendidikan, McVicker (2007) mengemukakan bahwa guru dapat menggunakan komik sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan

representasi grafis yang menawan. Mediawati (2011) mengungkapkan bahwa penggunaan media komik dalam tahap orientasi pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dalam materi pelajaran.

Azman, Zaibon, & Shiratuddin (2015) mengungkapkan bahwa penggunaan komik sebagai bagian dari penyampaian pesan secara interaktif dapat membantu pembelajar dalam memunculkan ide dan menyimpulkan materi selama proses pembelajaran berlangsung. Senada dengan hal tersebut Fatimah & Widiyatmoko (2014) juga menyimpulkan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Hal senada juga dikemukakan oleh Listiyani (2012) yang mengemukakan bahwa komik dapat dijadikan wahana untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Waluyanto (2006) menyatakan bahwa komik dalam pembelajaran dapat digunakan sebagai media komunikasi visual. Pranata (2003) & Yang (2008) menyatakan bahwa komik dipandang sebagai sebuah media yang efektif dalam proses pembelajaran.

Low (2012) mengemukakan bahwa pendidik sebaiknya tidak hanya fokus pada penggunaan komik dalam kelas, tetapi juga perlu memperhatikan pada teknik penyampaian agar potensi komik tersebut dapat dimaksimalkan. Yang (2003) mengidentifikasi setidaknya ada lima hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan komik yang dapat memberikan pengalaman belajar di ruang kelas, yaitu memberikan motivasi, visualisasi, ketetapan, perantara, dan popularitas. Hal ini sejalan dengan pendapat Gerde & Foster (2008) yang mengungkapkan bahwa tidak semua buku atau film dapat dijadikan media pembelajaran di kelas. Menurut mereka sebaiknya guru sudah familiar dengan buku atau film tersebut baik dari alur

cerita, karakter tokoh, tema, dan nilai yang terkandung di dalamnya.

Pembelajaran sejarah dapat dilakukan dengan berbagai bentuk media pembelajaran. Azmi & Jamil (2016), Umbara & Hermawan (2013), dan Wahyudhi (2014) mengatakan bahwa sejarah dapat dipelajari melalui permainan. Adapun Nastiti, Isnanto, & Martono (2015) menyatakan bahwa sebagai materi pelajaran sejarah dapat dipelajari melalui bentuk multimedia pembelajaran. Selain itu, Azmi, Joebagio, & Suryani (2016) menyatakan bahwa sejarah dapat dipelajari melalui ponsel pintar dalam bentuk media pembelajaran mobile (*mobile learning*). Di sisi lain, McLain (2014) membuktikan bahwa sejarah dapat dipelajari melalui visualisasi biografi Mahatma Gandhi dalam bentuk komik. Adapun Jannatinnaim (2010) menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sejarah.

## METODE

Penelitian menggunakan pendekatan penelitian desain (*design research*) dengan metode pengembangan pembelajaran (*development studies*) (Plomp, 2013). Secara ringkas, metode yang dikembangkan Plomp terdiri dari tiga fase, yaitu studi pendahuluan (*preliminary research*), fase pengembangan (*development phase*), dan fase assesmen (*assessment phase*). Tulisan ini merupakan studi pendahuluan, yang terdiri dari analisis kebutuhan media, analisis materi, dan penyusunan desain awal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan media pembelajaran sejarah pada dasarnya mempertimbangkan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Media pembelajaran sejarah yang akan

dikembangkan hendaknya memenuhi prinsip dasar media, yaitu asas aksesibilitas (*accessibility*), asas pemanfaatan ulang (*reusability*), dan asas

ketersediaan sumber dan dana (*resources and fund*). Berdasarkan prinsip tersebut analisis dibatasi pada 5 bentuk media sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Asas	Aksesibilitas	Pemanfaatan Ulang	Sumber dan dana	Total Poin
Buku Komik	1	2	2	6
Komik Digital	2	1	1	5
Video	2	1	3	6
<i>Virtual Reality</i>	3	1	3	7
Poster	1	3	2	6

Keterangan:

- 1 = mudah/murah/tahan lama;
- 2 = menengah;
- 3 = sulit/mahal/mudah rusak

Berdasarkan analisis pada Tabel 1 diketahui bahwa media pembelajaran yang sebaiknya dikembangkan adalah media komik digital. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis yang menunjukkan bahwa komik digital berada pada peringkat pertama dari ketiga aspek dengan total 5 poin. Adapun peringkat kedua dengan 6 poin ditempati buku komik, poster, dan video. Adapun peringkat terakhir sebanyak 7 poin ditempati oleh *virtual reality*.

Berdasarkan asas aksesibilitas komik dan poster merupakan media yang sangat mudah diakses. Hal ini disebabkan oleh media tersebut dapat digunakan tanpa memerlukan alat pendukung tambahan lain (Aeni & Yusupa, 2018; Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Adapun video dan komik digital masuk dalam kategori menengah dikarenakan memerlukan alat pendukung yang lazim ditemukan dan dapat digunakan secara umum untuk menggunakan media tersebut, misalkan ponsel pintar (*smartphone*) dan komputer jinjing (*netbook*). Media tersebut juga dapat diunggah ke dalam penyimpanan awan (*cloud storage*) atau langsung disematkan (*embedded*) dalam laman situs (*website*). Adapun *virtual reality* termasuk dalam kategori yang sulit dalam aksesibilitas sebab memerlukan

perangkat khusus dalam memutar media tersebut, misalkan kacamata virtual seperti *google glass* dan *hololens*. (Richards, Lupack, Bilgin, Neil, & Porte, 2021; Utari, Agustin, Dzikri, & Ayundasari, 2021)

Adapun dari segi pemanfaatan ulang komik digital, video, dan *virtual reality* termasuk dalam golongan yang sangat mudah untuk digunakan kembali (*reusability*). Hal ini dikarenakan bentuk ketiga media tersebut berupa digital sehingga dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam bentuk apapun. Hal ini menyebabkan bahan media yang digunakan tidak mudah rusak. Berbeda halnya dengan buku komik dan poster. Keduanya menggunakan bahan kertas sehingga mudah rusak. Meskipun buku komik tergolong dalam golongan pemanfaatan ulang tingkat menengah karena ketahanan bahan (*durability*) lebih baik dibandingkan kertas yang digunakan untuk mencetak poster dan adanya sampul pada buku komik (Setiawan & Rafianto, 2015).

Adapun dari segi sumber dan dana, komik digital dapat digolongkan ke dalam kategori yang sangat mudah dikembangkan. Berdasarkan segi pengembangan alur cerita, buku komik, dan komik digital pada prinsipnya sama. Namun, dari segi pendanaan, buku

komik memerlukan dana lebih banyak dibandingkan komik digital, terutama biaya cetak. Hal ini juga berlaku bagi poster dari segi dana percetakan. Adapun video dan *virtual reality* tentunya memerlukan dana, waktu, dan keahlian yang lebih banyak dalam rangka mengembangkan media pembelajaran tersebut. (Nugroho, 2016; Prasetyo, 2017)

### Analisis Materi

Berdasarkan hasil inkripsi 4 buah Prasasti Yupa pengembangan materi komik digital berdasarkan pada penafsiran prasasti tersebut. Penafsiran ini berdasarkan kajian pustaka yang merupakan hasil kajian dari para ahli tentang maksud dari isi prasasti tersebut.

Berdasarkan inkripsi pada Yupa I diketahui kehidupan politik pada masa pemerintahan Mulawarman. Bentuk pemerintahan pada masa tersebut adalah bentuk kerajaan yang ditunjukkan dalam penyebutan silsilah sang raja. Di dalam prasasti tersebut juga disebutkan pendiri kerajaan, yaitu Aswawarman, ayahanda Mulawarman, anak dari Kundunga. Berdasarkan inkripsi tersebut hanya nama kakek Mulawarman saja, yaitu Kundunga. Hal ini dapat dilihat dari penggunaan nama Mulawarman dan Aswawarman yang menggunakan akhir -*warman* yang identik dengan kasta ksatria dalam agama Hindu.

Dalam Yupa II didapatkan deskripsi tentang kehidupan sosial pada masa Mulawarman. Dalam inkripsi disebutkan bahwa Mulawarman adalah raja baik dan dimuliakan oleh rakyatnya. Ia menjadi teladan bagi masyarakat karena memberikan contoh yang baik. Bukan hanya kalangan bawah yang menjadikan beliau sebagai teladan, tetapi kaum atas seperti Brahmana juga menghormatinya.

Inkripsi Yupa III memberikan deskripsi tentang kehidupan sosial pada masa Mulawarman yang berhubungan

dengan Yupa II. Dalam Yupa III, disebutkan bahwa pemimpin memberikan contoh kebaikan. Dalam hal ini, pemimpin yang dimaksud adalah Mulawarman sebagaimana disebutkan dalam Yupa II sebagai raja yang dihormati oleh kaum atas maupun kaum bawah. Dalam Yupa III disebutkan pula bahwa Mulawarman memberikan hadiah berupa malai bunga dan minyak dalam jumlah besar sebagai bagian dari upacara adat.

Pada Yupa IV dideskripsikan kehidupan agama pada masa Mulawarman. Secara tidak langsung, inkripsi pada bagian awal berhubungan dengan inkripsi pada akhir Yupa III, yaitu tentang upacara adat. Dalam Yupa IV disebutkan bahwa para Brahmana melaksanakan Upacara Waprakeswara berkaitan dengan Dewa Trimurti yang identik dengan agama Hindu. Dalam upacara tersebut dilaksanakan Upacara Vratyastoma yaitu upacara pengakuan masuk dalam kasta Hindu. Kemudian, di bagian akhir prasasti disebutkan bawah Kaum Brahmana membuat tugu sebagai penghormatan terhadap Mulawarman. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendirian tugu (Yupa) merupakan simbol pengakuan Barhaman terhadap daerah tersebut sebagai bagian dari wilayah Hindu.

Berdasarkan hasil analisis terhadap inskripsi keempat Prasasti Yupa sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat empat klasifikasi materi, yaitu kehidupan politik, kehidupan sosial-ekonomi, kehidupan sosial-budaya, dan kehidupan agama. Keempat materi tersebut dapat dikembangkan menjadi materi utama sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 2. Materi utama tersebut kemudian dapat dikembangkan menjadi plot cerita dalam komik sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 2 Materi Berdasarkan Prasasti Yupa

<b>Yupa</b>	<b>Kehidupan Politik</b>
<b>I</b>	Terdapat pemerintahan turun-temurun Kundunga adalah orang asli Aswawarman pendiri kerajaan
<b>Yupa</b>	<b>Kehidupan Sosial</b>
<b>II</b>	Mulawarman raja baik dan mulia Raja memberikan contoh yang baik Raja dihormati oleh para Brahmana
<b>Yupa</b>	<b>Kehidupan Budaya</b>
<b>III</b>	Pemimpin memberikan contoh kebaikan Malai bunga dan minyak sebagai bagian dari upacara adat
<b>Yupa</b>	<b>Kehidupan Agama</b>
<b>IV</b>	Waprakeswara berkaitan dengan Dewa Trimurti yang identik dengan agama Hindu Vratyastoma yaitu upacara pengakuan masuk dalam kasta Hindu Brahmana membuat tugu berarti mendapatkan pengakuan di daerah tersebut

Tabel 3 Konversi Materi menjadi  
*Storyline*

<b>Materi</b>	<b>Storyline</b>
Kehidupan Politik	Silsilah Mulawarman
Kehidupan Sosial-Ekonomi	Mulawarman sebagai panutan
Kehidupan Sosial-Budaya	Kedermawanan Mulawarman
Kehidupan Agama	Mulawarman Upacara Penobatan

### Pengembangan Karakter

Berdasarkan uraian materi dan pengembangan alur cerita dapat dikembangkan beberapa karakter tokoh yang muncul. Hal ini didasarkan pada analisis dari keempat inkripsi Yupa tersebut. Dalam hal ini pengembangan karakter dapat dibagi menjadi dua

bagian, yaitu karakter utama dan karakter pendukung. Karakter utama adalah tokoh yang secara langsung disebutkan dalam prasasti, sedangkan karakter pendukung adalah tokoh yang muncul untuk mendukung alur cerita. (Jasi, Banindro, & Yulianto, 2016; Ryansyah, Wardani, Saptodewo, 2019).

Adapun karakter utama dalam komik adalah Mulawarman yang menjadi tokoh sentral. Selain itu, Kundunga, Aswawarman, dan Brahmana

juga menjadi karakter utama dalam alur cerita ini. Adapun tokoh pendukung adalah rakyat yang berperan sebagai karakter tambahan. Secara ringkas peran karakter dan deksripsinya dapat dilihat dalam Tabel 4.

Tabel 4 Peran dan Deksripsi Karakter

<b>Karakter</b>	<b>Peran</b>	<b>Deksripsi</b>
Mulawarman	Raja pertama Kutai yang disebutkan dalam prasasti Yupa	Berbadan tinggi dan tegap, wajah oval dengan perawakan gagah, rambut hitam dengan pakaian raja
Kundunga	Kakek dari Mulawarman	Berbadan tinggi dan tegap, wajah oval, rambut putih dengan pakaian rsi
Aswawarman	Ayah dari Mulawarman	Berbadan tinggi dan tegap, wajah oval, rambut hitam dengan pakaian hindu
Brahmana	Petinggi Kaum Hindu	Berbadan menengah dengan pakaian khas brahmana yang diselempangkan
Rakyat Jelata	Rakyat Kutai	Berbadan tegap tidak berbaju

Berdasarkan pengembangan karakter dalam Tabel 4 terdapat dua karakter yang berbeda antara penduduk lokal dan pendatang. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan tinggi badan. Penduduk lokal diilustrasikan dengan berbadan tinggi dan tegap, sedangkan pendatang diilustrasikan dengan tinggi badan menengah. Perbedaan karakter juga dapat dilihat dari pakaian yang digunakan yang dibedakan berdasarkan kasta.

Pengembangan alur cerita tentunya memerlukan latar belakang lokasi (*lanskap*) dari peristiwa. Adapun *landscape* atau latar belakang pemandangan dari komik terdiri dari 2 latar belakang, yaitu latar belakang sungai dan latar belakang daratan. Lanskap sungai digunakan untuk menjelaskan lokasi dari Muara Kaman yang menjadi pusat dari pemerintahan Mulawarman. Adapun lanskap daratan digunakan untuk menjelaskan deskripsi terkait upacara dan kebaikan Mulawarman terhadap Brahmana dan rakyat (Komariah, 2018).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa pengembangan media digital berbasis inkripsi Yupa yang dipilih adalah komik digital. Hal ini didasarkan pada analisis kebutuhan media dari segi aksesibilitas, pemanfaatan ulang, dan sumber dan dana. Inskripsi dari keempat Yupa tersebut kemudian dikembangkan menjadi materi, *storyline*, karakter dan lanskap.

Pengembangan materi direduksi menjadi sebuah *storyline* meliputi kehidupan politik, kehidupan sosial-ekonomi, kehidupan sosial-budaya dan kehidupan agama. Adapun karakter yang muncul dalam komik terbagi menjadi dua, yaitu karakter utama seperti Mulawarman, Kudunga, Aswawarman dan Brahmana dan karakter pendukung, yaitu karakter rakyat. Adapun latar

belakang lokasi cerita (*landscape*) yang dikembangkan adalah lanskap sungai dan lanskap daratan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-komik untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43-59.
- Azman, F. N., Zaibon, S. B., & Shiratuddin, N. (2015). Digital storytelling tool for education: An analysis of comic authoring environments. In *International Visual Informatics Conference* (pp. 347-355). Springer International Publishing.
- Azmi, M., & Jamil, J. (2016). Developing game based on historical event with RPG Maker MV. *International Conference on Learning Innovation and Quality Education* (pp. 1-9). Surakarta: UNS Press.
- Azmi, M., Joebagio, H., & Suryani, N. (2016). The comprehension of local history with the use of mobile learning electronic devices: The establishment of the islamic era and the banjar sultanate in South Kalimantan. *International Indonesia Forum for Asian Studies Conference* (pp. 585-590). Surakarta: Pramudita Press.
- Bucher, K. T. & Manning, M. L. (2004). Bringing graphic novels into a school's curriculum. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 78(2), 67-72.
- Fatimah, F. & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan science comic berbasis problem based learning sebagai media pembelajaran pada tema bunyi dan pendengaran untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 700-710.
- Gerde, V.W. and Foster, R.S. (2008). X-men ethics: Using comic books to

- teach business ethics. *Journal of Business Ethics*, 77(3), 245-258.
- Jannatinnaim, S. (2010). *Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam melalui metode diskusi dengan media komik (studi tindakan pada kelas XI MAN Lasem)* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo).
- Jasi, F. E., Banindro, B. S., & Yulianto, Y. H. (2016). Perancangan karakter tokoh superhero Indonesia dengan gaya chibi untuk anak usia 3-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 10.
- Komariah, Y. (2018). Pengembangan bahan ajar cerita rakyat kuningan terintegrasi nilai karakter dalam pembelajaran apresiasi sastra di SMP. *Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1), 100–109.
- Listiyani, I. M. (2012). *Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Low, D. E. (2012). Spaces invested with content: Crossing the ‘gaps’ in comics with readers in schools. *Children's literature in education*, 43(4), 368-385.
- McCloud, S. (2008). *Reinventing comics (mencipta ulang komik)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McLain, K. (2014). The gandhi story: An official indian comic book history of the mahatma. *International Journal of Hindu Studies*, 18(3), 291-325.
- McVicker, C. J. (2007). Comic strips as a text structure for learning to read. *The Reading Teacher*, 61(1), 85-88.
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 68-76.
- Nastiti, A., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran sejarah indonesia masa perjuangan kemerdekaan untuk sekolah dasar berbasis android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 512-522.
- Nugroho, A. N. P. (2016). *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital perang gerilya jenderal soedirman untuk meningkatkan sikap patriotisme siswa MAN Yogyakarta III* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. *Educational Design Research*, 11–50.
- Pranata, M. (2004). Ceramah desain berbasiskan kecerdasan visual. *Nirmana*, 5(2), 149-161.
- Prasetyo, A. A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi android komik digital legenda kyai kolodete untuk meningkatkan kesadaran budaya di SMA Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Richards, D., Lupack, S., Bilgin, A. A. B., Neil, B., & Porte, M. (2021). Learning with the heart or with the mind: using virtual reality to bring historical experiences to life and arouse empathy. *Behaviour & Information Technology*, 1-24.
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter religi untuk pembelajaran tematik pada siswa sekolah dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 1(2), 100–109.

- Ryansyah, A. A., Wardani, W. G. W., & Saptodewo, F. (2019). Desain karakter tokoh proklamator dalam sejarah perumusan naskah proklamasi indonesia. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 2(1), 1–8.
- Setiawan, D., & Rafianto, N. (2015). Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale. *Teknologi*, 10(1), 23–31.
- Toni, D. A. (2013). Perancangan komik berjudul "kertanegara, raja terakhir singosari" untuk remaja. Malang: *Skripsi Jurusan Seni dan Desain-Fakultas Sastra UM*.
- Umbara, D. J., & Hermawan, G. (2013). Game Edukasi untuk pembelajaran sejarah kemerdekaan Indonesia. *The 14th Seminar on Intelligent Technology and Its Applications*, 321–325.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan aplikasi virtual reality cagar budaya untuk pembelajaran sejarah lokal. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103–114.
- Wahyudhi, J. (2014). Video game sebagai media pembelajaran sejarah (suatu alternatif dalam menyelenggarakan pembelajaran sejarah). *Sosio Didaktika*, 1(2), 199-210.
- Waluyanto, H. D. (2006). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1), 45-55
- Yang, G. (2003). History of comics in education. <http://www.geneyang.com/comicse-du/strengths.html>. Diakses pada 9 Oktober 2017.
- Yang, G. (2008). Graphic novels in the classroom. *Language Arts*, 85 (3), 185.