



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Chat GPT sebagai Media dalam Menghasilkan Komik Digital

Cahyo Hasanudin¹(✉), Eva Ayu Rahmawati²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

cahyo.hasanudin@ikip PGRI Bojonegoro.ac.id¹, evaayu508@gmail.com²

abstrak—Penggunaan ChatGPT sebagai media dalam menghasilkan komik digital dapat membantu proses produksi komik pada berbagai tahapan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pemanfaatan ChatGPT dalam menghasilkan komik digital. Penelitian ini merupakan *Systematic Literature Review* (SLR) yang mengumpulkan dan mensintesis data sekunder dari berbagai artikel jurnal, prosiding, dan buku referensi dengan teknik simak dan catat. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teori untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan dalam menjawab pertanyaan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ChatGPT dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahapan produksi komik digital, antara lain 1) membantu menyusun naskah dan dialog, 2) meningkatkan efisiensi proses pembuatan komik digital, 3) mendukung kreativitas dalam menghasilkan ide dan mengembangkan cerita, 4) membantu pengembangan visual komik digital melalui penyusunan deskripsi dan arahan visual, dan 5) menghasilkan komik digital yang dapat dikembangkan menjadi media yang menarik dan kreatif. Simpulan penelitian ini adalah terdapat lima manfaat penggunaan ChatGPT sebagai media dalam menghasilkan komik digital pada berbagai tahapan produksi.

Kata kunci— Chat GPT, media, komik digital

Abstract— This study examines the utilization of ChatGPT as a medium in the production of digital comics, with the objective of identifying its potential contributions across various stages of the creative process. Employing a Systematic Literature Review (SLR) approach, this research synthesizes secondary data sourced from accredited journal articles, conference proceedings, and scholarly reference books, utilizing a meticulous observation and note-taking technique for data extraction, while the validity of the findings is ensured through the application of theoretical triangulation to maintain consistency and credibility in addressing the research questions. The findings reveal that ChatGPT can be effectively leveraged in multiple facets of digital comic production, including: (1) assisting in the composition of scripts and dialogues, (2) enhancing the overall efficiency of the production workflow, (3) fostering creativity in idea generation and narrative development, (4) facilitating visual development through the formulation of descriptive and directional prompts, and (5) contributing to the creation of innovative and engaging digital comic media. In conclusion, this study identifies five principal benefits of integrating ChatGPT as a supportive tool in digital comic production, underscoring its potential to augment both creative and technical dimensions of the process.

Keywords— Chat GPT, media, digital comics.

PENDAHULUAN

Media merupakan suatu layanan yang menggabungkan aspek teknologi dan komunikasi (Saleh dkk., 2023). Sarana yang menjadi perantara dalam penyampaian informasi dari sumber kepada penerima merupakan pengertian dari media (Yaumi, 2017). Media adalah alat yang menjadi perantara dalam penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima (Aryani, Rodiana, & Mahpudin, 2021). Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim ke penerima yang menggabungkan aspek teknologi dan komunikasi.

Dalam perkembangannya, media tidak hanya sebagai sarana penyampaian pesan tetapi juga mengalami perubahan seiring kemajuan teknologi. Menurut Maharani, Lestaluhu, dan Alfredo (2022) industri media massa perlu beradaptasi dengan era masyarakat informasi melalui perubahan dari sistem analog menuju digital. Sejalan dengan itu, kemajuan era digital mendorong peralihan media massa dari platform konvensional ke media digital yang berbasis algoritma dan teknologi informasi (Nurmiarani, Firmansyah, & Hariyati, 2024). Banyaknya pengguna media baru mendorong media konvensional bertransformasi agar tetap diminati masyarakat dan tidak tergeser (Ismandianto, 2021). Dengan demikian, transformasi media dari konvensional ke digital tidak terlepas dari kemajuan era digital.

Perkembangan media ke bentuk digital kemudian turut mengubah bentuk penyajian komik. Komik digital merupakan bentuk komik yang dipublikasikan secara digital dengan isi berupa satu panel atau rangkaian gambar yang saling berkaitan (Aggleton dalam Husna, Putra, & Alim, 2022). Cerita bergambar yang disusun secara kronologis dan dilengkapi balon ucapan serta narasi penjelas untuk menyampaikan informasi kepada pembaca melalui media elektronik disebut komik digital (Qoiruni & Wicaksono, 2022). Komik digital merupakan komik yang dipublikasikan melalui internet dengan biaya lebih terjangkau dan jangkauan pembaca yang luas (Nindyana & Aryanto, 2022). Dengan demikian, komik digital merupakan cerita bergambar yang dipublikasikan secara digital.

Selain memiliki karakteristik tertentu, komik digital juga memiliki berbagai keunggulan. Komik digital memiliki keunggulan berupa kemudahan untuk dipindahkan ke berbagai media penyimpanan serta disimpan dalam format digital atau byte (Maharani, dkk., 2022). Keunggulan komik digital terletak pada bentuknya yang praktis, mudah disimpan, tidak mudah rusak, mengurangi penggunaan kertas, dan dapat dibaca kapan pun serta di mana pun (Fortinasari & Malasari, 2023). Kemudahan akses, interaktivitas yang tinggi, serta perpaduan berbagai elemen multimedia menjadi beberapa keunggulan komik digital (Santoso & Janattaka, 2025). Oleh karena itu, komik digital memiliki beberapa keunggulan yakni lebih mudah diakses, dapat dibaca dimanapun, dan mudah dipindahkan atau disimpan dalam bentuk digital.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, berbagai teknologi kecerdasan buatan mulai berkembang dan dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang. ChatGPT merupakan salah satu teknologi kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan menghasilkan informasi dalam bentuk teks (Kusworo, dkk., 2024). ChatGPT adalah teknologi kecerdasan buatan yang inovatif dan mampu menghasilkan respons bahasa alami berdasarkan instruksi atau masukan pengguna (Haidir, dkk., 2024). ChatGPT adalah teknologi AI yang menyediakan jawaban secara otomatis melalui interaksi

berbasis teks antara manusia dan mesin (Maula, dkk., 2024). Dengan demikian, Chat GPT merupakan teknologi kecerdasan buatan yang inovatif yang mampu menghasilkan interaksi antara manusia dan mesin.

Keberadaan ChatGPT turut menunjukkan perkembangan teknologi AI generatif. *Generative AI* berkembang dari konsep dasar hingga menjadi salah satu teknologi canggih dalam bidang kecerdasan buatan (Bau, dkk., 2024). Perkembangan teknologi AI generatif seperti ChatGPT menarik perhatian publik karena kemampuannya meniru kecerdasan manusia serta menghadirkan peluang, tantangan, dan dampak bagi organisasi, masyarakat, maupun individu (Liliana, dkk., 2023). Dalam satu dekade terakhir, perkembangan kecerdasan buatan generatif (*generative artificial intelligence*) mengalami peningkatan yang signifikan dan semakin mendapat perhatian dari berbagai sektor (Hattima, Sonny, & Amir, 2026). Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji ChatGPT sebagai media dalam menghasilkan komik digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) sebagai pendekatan utama. SLR adalah metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan mensintesis secara sistematis berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan penelitian tertentu. SLR dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, mengkaji, dan mensintesis secara sistematis berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan terkait dengan topik yang diteliti. Melalui pendekatan ini, peneliti tidak melakukan pengumpulan data langsung dari lapangan, melainkan mengumpulkan dan menganalisis temuan-temuan dari berbagai studi yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. SLR membantu peneliti untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai perkembangan, kesenjangan, dan tren penelitian dalam bidang kajian tertentu. Pendekatan ini juga memberikan landasan yang kuat bagi peneliti untuk merumuskan rekomendasi dan arah penelitian selanjutnya berdasarkan bukti-bukti empiris yang telah terkumpul dari berbagai sumber.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sudah tersedia dan tidak dikumpulkan secara langsung oleh peneliti di lapangan, melainkan berasal dari dokumen, publikasi, atau hasil penelitian sebelumnya yang telah diolah dan didokumentasikan oleh pihak lain. Sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa artikel-artikel ilmiah yang dipublikasikan dalam jurnal akademik terakreditasi, prosiding seminar, serta buku-buku referensi yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder dipilih karena membantu peneliti untuk mengakses informasi yang luas dan mendalam tanpa harus melakukan pengumpulan data primer. Selain itu, data sekunder juga memberikan keuntungan berupa akses terhadap penelitian-penelitian yang telah melalui proses penelaahan sejawat sehingga kualitas dan kredibilitasnya terjamin. Peneliti memastikan bahwa semua sumber data yang digunakan memiliki reputasi yang baik dan relevan dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak adalah teknik pengumpulan data

dengan cara membaca, memahami, dan mencermati secara mendalam isi dari setiap sumber data yang telah dikumpulkan, baik berupa artikel, buku, maupun dokumen tertulis lainnya. Teknik simak dilakukan dengan cara membaca secara cermat dan mendalam setiap artikel atau sumber data yang telah dikumpulkan. Peneliti menyimak dengan saksama isi setiap artikel, mulai dari pendahuluan, metode, hasil, hingga pembahasan dan kesimpulan. Setelah proses penyimak selesai, peneliti melakukan pencatatan terhadap informasi-informasi penting yang ditemukan dalam setiap sumber, seperti temuan utama, metode yang digunakan, populasi dan sampel, serta implikasi dari hasil penelitian. Teknik catat ini membantu peneliti untuk merekam dan mengorganisasi data yang relevan secara sistematis sehingga memudahkan proses analisis selanjutnya. Pencatatan juga mencakup identifikasi kesamaan, perbedaan, dan pola-pola yang muncul antar penelitian.

Untuk memastikan keabsahan data yang terkumpul, peneliti menggunakan teknik validasi berupa triangulasi teori. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data yang telah dikumpulkan. Triangulasi teori dilakukan dengan cara membandingkan dan mengonfirmasi temuan-temuan dari berbagai sumber dengan menggunakan perspektif teori yang berbeda. Peneliti tidak hanya mengandalkan satu sudut pandang teoritis, tetapi menggunakan berbagai teori yang relevan untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih kaya dan mendalam tentang fenomena yang diteliti serta meminimalkan bias yang timbul akibat penggunaan satu teori saja. Triangulasi teori juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi konsistensi dan inkonsistensi antar temuan, sehingga kesimpulan yang dihasilkan lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan ChatGPT dalam Penyusunan Naskah dan Dialog

ChatGPT dapat membantu menyusun naskah komik digital, terutama dalam pembuatan narasi dan dialog antartokoh. Pengguna dapat memberikan tema, karakter, serta situasi tertentu, kemudian ChatGPT menghasilkan dialog yang disesuaikan dengan konteks cerita. Penggunaan ChatGPT juga memungkinkan pengguna memperoleh beberapa alternatif dialog sehingga dapat memilih dan menyunting bagian yang paling sesuai dengan konsep komik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kholis (2024) yang menyatakan ChatGPT dapat menghasilkan cerita dalam bentuk naskah yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi cerita bergambar atau komik. Al Faris, dkk., (2026) juga berpendapat bahwa ChatGPT dimanfaatkan untuk menyusun dialog dan prompt ilustrasi, kemudian menghasilkan komik berbasis AI sebagai media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian membuktikan efektivitas AI dalam mendukung proses kreatif pada setiap tahap penyusunan naskah komik (Aryana, Kholil, & Muluk 2026).

2. Efisiensi Proses Pembuatan Komik Digital

Penggunaan ChatGPT memberikan kemudahan dalam tahap perencanaan dan penulisan sehingga proses pembuatan komik digital menjadi lebih efisien. Ide, alur,

karakter, dan dialog dapat dikembangkan dalam waktu yang relatif singkat melalui pemberian instruksi atau prompt yang sesuai. Efisiensi tersebut memungkinkan pembuat komik untuk lebih fokus pada tahap visualisasi, seperti menentukan desain karakter, ilustrasi, tata letak, dan penyusunan panel.

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Chen, dkk., (2024) penelitian ini berfokus mengembangkan perantara antara komikus dan AGI yang bertujuan meningkatkan efisiensi proses pembuatan komik. Selain itu, pemanfaatan AI dapat meningkatkan efisiensi pengembangan e-komik karena mampu membantu menghasilkan ide cerita, ilustrasi karakter, dialog, serta tata letak visual secara otomatis dan cepat (Maharani, dkk., 2026). Dari segi efisiensi komputasi, algoritma penelitian ini membutuhkan waktu 7,62 detik untuk memproses gambar berukuran 256×256 piksel, yang secara signifikan lebih rendah dibandingkan teknik lainnya (Chen, 2025).

3. ChatGPT sebagai Pendukung Kreativitas dalam Produksi Komik

Hasil penggunaan ChatGPT menunjukkan bahwa teknologi ini dapat memberikan berbagai alternatif kreatif dalam pengembangan komik digital. ChatGPT dapat menghasilkan variasi ide mengenai karakter, konflik, alur, gaya dialog, maupun pengembangan cerita. Berbagai alternatif tersebut dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengguna untuk mengembangkan konsep komik sesuai dengan tujuan dan sasaran pembaca. Namun, kreativitas manusia tetap diperlukan untuk menentukan, mengembangkan, dan menyempurnakan hasil yang diberikan oleh ChatGPT agar memiliki ciri khas dan sesuai dengan konsep yang diinginkan.

Banyak ditemukan contoh kreativitas anak dalam memanfaatkan kata kunci yang dihasilkan AI untuk mengembangkan, mengubah alur, dan memperkaya detail cerita (Fan, dkk., 2024). Penggunaan teks yang dihasilkan AI dapat meningkatkan keterkaitan alur cerita dan mendukung perkembangan karakter (Chen, dkk., 2026). AI membantu menemukan alur cerita dengan memberikan tantangan kreatif yang tidak terduga selama proses, sementara seniman tetap memegang kendali dalam menyusun dan mengembangkan keseluruhan narasi (Knight & Eladhari, 2026).

4. ChatGPT dalam Membantu Pengembangan Visual Komik Digital

ChatGPT juga dapat dimanfaatkan untuk membantu merancang kebutuhan visual dalam pembuatan komik digital. Melalui deskripsi yang diberikan pengguna, ChatGPT dapat membantu menentukan karakteristik tokoh, ekspresi, latar tempat, suasana adegan, hingga deskripsi visual setiap panel. Deskripsi tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan ilustrasi menggunakan aplikasi atau teknologi pendukung lainnya.

Komik digital dapat dibuat secara otomatis melalui ChatGPT dan Comic-AI, meliputi ilustrasi panel, ekspresi karakter, tata letak visual, serta percakapan yang disajikan dalam balon ucapan (Yulianto, Khusna, & Evitasari, 2025). Pembuatan cerita komik strip dilakukan dengan bantuan ChatGPT, kemudian COMIC AI digunakan untuk mengubah cerita tersebut menjadi gambar (Syazali, dkk., 2025). Penulis menerjemahkan deskripsi sejarah ke dalam prompt AI yang spesifik, meliputi gaya seni, komposisi, dan mood pada tahap ini (Fiqhri, Anas, & Tono, 2025).

5. Hasil Penggunaan ChatGPT dalam Menghasilkan Komik Digital

Pemanfaatan ChatGPT dalam proses pembuatan komik digital menunjukkan bahwa teknologi ini dapat menjadi media pendukung pada berbagai tahapan produksi, mulai dari pengembangan cerita, penyusunan naskah, hingga perencanaan visual. ChatGPT membantu menghasilkan bahan awal yang kemudian dapat dikembangkan dan disempurnakan oleh pengguna melalui proses penyuntingan dan visualisasi.

Pemanfaatan ChatGPT melalui perangkat digital dapat menunjang pembuatan komik digital dan menjadi sumber belajar (Norenza & Zunurahma, 2024). Penelitian Aziz, Wardani, dan Usman (2024) juga menunjukkan bahwa pengembangan komik digital berbasis AI diperlukan sebagai media yang dapat mendukung pemahaman dan minat belajar siswa. Sementara itu, Dewi, Harini, dan Maharani (2025) dalam penelitiannya memperoleh hasil validasi sebesar 95% dan tingkat kepraktisan sebesar 98,23% pada komik digital berbantuan AI, yang menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan tergolong valid dan praktis untuk digunakan.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah penggunaan ChatGPT sebagai media dalam menghasilkan komik digital memberikan manfaat pada berbagai tahapan produksi. Pemanfaatan Chat GPT antara lain 1) pemanfaatan Chat GPT dalam Menyusun naskah dan dialog, 2) efisiensi proses pembuatan komik digital, 3) Chat GPT sebagai pendukung kreativitas dalam produksi komik, 4) Chat GPT dalam membantu pengembangan visual komik digital, dan 5) hasil penggunaan Chat GPT dalam menghasilkan komik digital. Oleh karena itu, ChatGPT dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung dalam proses produksi komik digital, mulai dari tahap perencanaan hingga menghasilkan karya komik digital.

REFERENSI

- Al Faris, L., Tresnowati, I., Yusuf, J., Ngandhika, E. P., Rahma, S. J., & Annisa, R. (2026). Penguatan kreativitas siswa SMK melalui pembuatan media ajar berbasis dongeng fabel menggunakan *artificial intelligence*. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 6(4), 415-422. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v6i4.2321>.
- Aryana, A., Kholil, M., & Muluk, M. S. (2026). AI sebagai asisten kreatif dalam proses pengembangan naskah komik *planes walker*. *Jurnal Ilmu Komputer dan Multimedia*, 3(1), 9-12. <https://doi.org/10.46510/ilkomedia.v3i1.66>.
- Aryani, S., Rodiyana, R., & Mahpudin. (2021). Media audio visual untuk keterampilan menyimak siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 266-270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>.
- Aziz, A. M., Wardani, P. A., & Usman, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis *artificial intelligence* di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4874-4888. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14364>.
- Bau, R. T. R., Istiono, W., Hermila, A., Sari, C. R., & Mailangkay, A. B. L. (2024, January). *GENERATIVE AI*.

- Chen, J. (2025). The application of artificial intelligence in comic creation: taking the exaggeration method of face images as an example. *Discover Artificial Intelligence*, 5(1), 300. [10.1007/s44163-025-00563-8](https://doi.org/10.1007/s44163-025-00563-8).
- Chen, T. K., Fang, H. L., Chien, C. F., Chen, Y. C., & Chowanda, A. (2026). Integrating AI generated comics into higher education in Taiwan to examine technology acceptance digital divide and learning satisfaction. *Discover Education*. [10.1007/s44217-026-01587-7](https://doi.org/10.1007/s44217-026-01587-7).
- Chen, W., Li, J., Tang, C., & Sun, G. (2024, June). Developing an intermediate framework for enhancing comic creation through generative AI. In *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 292-306). Cham: Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60449-2_20.
- Dewi, N., Harini, B., & Maharani, S. D.. (2025). Pengembangan media pembelajaran komik digital berbantuan artificial intelligence pada materi warisan budaya kelas v SD. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5), 4883-4889. <https://doi.org/10.54371/jljp.v8i5.7870>.
- Fan, M., Cui, X., Hao, J., Ye, R., Ma, W., Tong, X., & Li, M. (2024, May). StoryPrompt: Exploring the design space of an AI-empowered creative storytelling system for elementary children. In *Extended abstracts of the CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-8). <https://doi.org/10.1145/3613905.3651118>.
- Fiqhri, Z., Anas, A., & Tono, R. U. (2025). Eksplorasi ilustrasi visual sultan Alauddin Raja Gowa ke XIV dalam bentuk komik digital menggunakan bantuan artificial intelligence. *Artika*, 9(2), 250-270. <https://doi.org/10.34148/artika.v9i2.1424>.
- Fortinasari, P. B., & Malasari, S. (2023). Komik digital dalam mengenalkan karakter kebangsaan di tingkat sekolah dasar. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 750 – 764. <https://doi.org/10.30651/aks.v7i4.15026>.
- Haidir., H., Muhamad, T., Roviati, R., Evi, E., & Deka, D. (2024). Penerapan penerapan Chat GPT dalam pembelajaran biologi: penerapan Chat GPT dalam pendidikan. *Jurnal Sosial Teknologi*, 4(3), 182-189. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v4i3.1064>.
- Hatima, H., Sonni, A. F., & Amir, A. S. (2026). Analisis bibliometrik penelitian kecerdasan buatan dalam pendidikan tinggi dari era pra-generative AI hingga kemunculan Chatgpt (2015-2025). *KOLONI*, 5(2), 84-97. <https://doi.org/10.31004/koloni.v5i2.818>.
- Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan materi pembelajaran komik digital komik celestial objek untuk memfasilitasi minat baca siswa kelas VI SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8618>.
- Ismandianto, I. (2021). Konvergensi radio dalam mempertahankan eksistensi di era digital dan covid-19. *Jurnal Riset Komunikasi (JURKOM)*, 4(1), 130-142. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v4i1.215>.
- Kholis, A. N. (2023). Pengembangan media pembelajaran seni budaya berbasis kecerdasan buatan bagi siswa-siswi di taman kanak-kanak. In *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)* (Vol. 2, pp. 119-138). <https://doi.org/10.52969/seminarikj.v2i.61>.

- Knight, Y., & Eladhari, M. P. (2026). Artificial intelligence in an artistic practice: a journey through surrealism and generative arts. *Media Practice and Education*, 27(2), 240-257. [10.1080/25741136.2024.2443865](https://doi.org/10.1080/25741136.2024.2443865).
- Kusworo, K., Goreta, G., Hanafi, I., Susanto, T. T. D., & Astuti, I. A. D. (2024). Chat GPT sebagai era baru dalam transformasi pembelajaran: *systematic literature review*. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 8(3), 480-485. <http://dx.doi.org/10.30998/sap.v8i3.17991>.
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Warsuta, B., & Sugiyanto. (2023). Kajian pemanfaatan teknologi artificial intelligence generatif dalam aktivitas akademik di Politeknik Negeri Jakarta. *Seminar Nasional Inovasi Vokasi*, 2, 523–533. Retrieved from <https://prosiding.pnj.ac.id/index.php/sniv/article/view/415>.
- Maharani, H. R., Kusmaryono, I., Basir, M. A., Aminudin, M., Wijayanti, D., Ubaidah, N., Ramadhany, M. R. M., & Ananda Jullailatul Azizia. (2026). Pelatihan pembuatan e-comic berbasis Artificial Intelligence dan Culturally Responsive Teaching bagi guru. *Community Empowerment Journal*, 4(2), 413–423. <https://doi.org/10.61251/cej.v4i2.412>.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan profesionalisme guru melalui pelatihan komik digital dengan canva for education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760-768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>.
- Maharani, P., Lestaluhu, S., & Alfredo, R. (2022). Transformasi radio konvensional di era digital (studi kasus pada radio duta 90.9 fm ambon). *Jurnal Ilmu Komunikasi Pattimura*, 1(2), 214-231. <https://www.academia.edu/download/110928161/5177.pdf>.
- Maula, S. R., Aprillian, S. D., Rachman, A. W., & Azman, M. N. M. (2024). Ketergantungan mahasiswa Universitas Jember terhadap artificial intelligence (AI). *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 2(1), 01-14. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.608>.
- Nindyana, D. G., & Aryanto, H. (2022). Perancangan komik digital fantasi cerita rakyat nusantara timun mas. *Barik*, 3(2), 1-14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/44825/38011>.
- Norenza, Z., & Zunurahma, F. C. (2024). Analisa penggunaan perangkat digital dalam pembuatan komik digital: Chat GPT. *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian Untuk Masyarakat Aktif Dan Inovatif*, 1(02), 89–103. <https://doi.org/10.64578/jkreatif.v1i02.6>.
- Nurmiarani, M., Firmansyah, D., & Hariyati, F. (2024). Masa depan media massa di era digital: Peluang, risiko, dan strategi. *Media Bahasa, Sastra, dan Budaya Wahana*, 30(2), 141-151. [10.33751/wahana.v30i2.11858](https://doi.org/10.33751/wahana.v30i2.11858).
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan komik digital untuk materi pengamalan nilai-nilai pancasila dalam permainan tradisional kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427>.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.

- Santoso, Y. H. B., & Janattaka, N. (2025). Pengembangan media pembelajaran e-komik digital berbantuan canva materi teks eksposisi kelas 5 sekolah dasar: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3807-3814. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1732>.
- Syazali, M., Zain, M. I., Affandi, L. H., Ibrahim, I., Putra, G. P., Suranti, N. M. Y., & Amrullah, L. W. Z. (2025). Workshop pengembangan media pembelajaran berbentuk komik berbasis artificial intelligence (AI) Pada Calon Guru SD. *Indonesian Journal of Education and Community Services*, 5(1), 15-25. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijecs/article/view/1813>.
- Yaumi, M., & Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah* <https://www.academia.edu/download/97933999/198226578.pdf>.
- Yulianto, D., Khusna, A. N., & Evitasari, R. T. (2025). Peningkatan kompetensi guru di SMA Negeri 2 Playen, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta melalui pelatihan membuat komik digital sebagai media pembelajaran berbasis kecerdasan artifisial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terapan*, 2(2), 107-116. [10.20884/1.jupiter.2.2.59](https://doi.org/10.20884/1.jupiter.2.2.59).