

Perancangan Komik Web Tentang Kisah Perempuan Hebat Dalam Alkitab

Audree Graciela Salomita Peyoh¹, Christine Claudia Lukman², Hendra Setiawan³
^{1,2,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha, Bandung*
 Email: ¹*audreegrasal23@gmail.com*

Abstrak: Saat ini anak muda semakin mudah mengakses berbagai informasi dari internet, baik informasi yang berguna maupun yang merugikan rohani dan kepribadiannya. Hal ini dapat terjadi pada generasi muda Kristiani yang lebih tertarik pada hal-hal duniawi yang disampaikan lewat internet daripada yang rohani. Berdasarkan permasalahan ini maka dibuat sebuah komik yang berisi kisah-kisah yang berasal dari Alkitab. Media yang paling sesuai adalah komik web yang disukai generasi muda. Dalam kesempatan ini topik yang diangkat adalah kisah perempuan hebat dalam Alkitab, yaitu Abigail dan Ester, yang berkaitan dengan isu kesetaraan gender. Komik web ini berupa visualisasi dan penyederhanaan kisah Alkitab. Studi pustaka, wawancara, dan *focus group discussion* dilakukan agar sesuai tujuan. Datanya kemudian dianalisis dan digunakan sebagai landasan dalam mendesain media, dengan konsep komunikasi yang menggunakan bahasa kasual dan bersifat informatif, serta konsep kreatif yang menggunakan gaya visual *manhwa* (gaya komik Korea) yang disukai anak muda saat ini, dengan komposisi warna yang sesuai dengan *setting* cerita, dan *layout* komik vertikal. Tujuan perancangan komik web kisah perempuan-perempuan hebat di Alkitab ini adalah dapat membuat anak muda Kristiani memperoleh informasi yang berguna bagi pertumbuhan rohani dan kepribadiannya.

Kata Kunci: Komik Web, Perempuan Hebat, Kisah Alkitab.

Abstract: Nowadays, young people are increasingly able to access various information from the internet easily, both useful information and harmful information to their spirituality and personality. This can happen to younger generations of Christians who become more interested in worldly things over the internet than spiritual ones. Currently, the topic is the story of the great women in the Bible, Abigail and Esther, which deals with the issue of gender equality. This is a visualization and simplification of stories from the Bible. It requires literature study, interviews, and focus group discussions and then the data is analysed and used as a foundation in designing media, with communication concepts that use casual language and are informative, as well as creative concepts that use is Korean comic style that young people like today, with color compositions that match the story setting, and vertical comic layouts so the one who read can understand and enjoy it.

Keywords: Web comic, Great Women, Bible Story.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi membuat generasi muda lebih mudah memperoleh informasi dari internet, baik yang berguna maupun yang merugikan kerohanian dan kepribadiannya. Banyak informasi yang berisi ideologi hedonisme sehingga generasi muda lebih menyukai hal-hal yang bersifat duniawi daripada yang bersifat rohani. Remaja menjadi semakin mudah dalam mengakses berbagai informasi karena semakin bervariasinya gadget seperti *handphone*, dan tablet yang mudah diperoleh dengan harga yang semakin terjangkau. Selain berdampak positif, tidak dapat dipungkiri ternyata ada pula dampak negatifnya yang perlu diwaspadai karena banyak nilai-nilai duniawi yang dapat mencuci otak para remaja melalui ajaran hedonisme (ajaran mengenai kesenangan dan kenikmatan yang merupakan tujuan dari hidup manusia) yang memandang perempuan hanya sebagai objek seksual, atau kaum yang lemah dan selalu harus dilindungi yang memicu munculnya kesenjangan sosial.

Dari hasil *focus group discussion* yang dilakukan secara *onsite* kepada 11 orang remaja di Gereja Masehi Advent Hari Ke-Tujuh Jemaat Tumoutou, Bandung terungkap bahwa saat ini banyak generasi muda Kristiani yang lebih suka mengakses informasi dan hiburan dari internet daripada membaca Alkitab, padahal tulisan-tulisan yang terdapat dalam Alkitab sangat bermanfaat untuk mengajar dan mendidik generasi muda agar dapat menangkal paham-paham yang bersifat duniawi. Berdasarkan permasalahan ini maka perlu dibuat sebuah media yang menyampaikan kisah-kisah dalam Alkitab secara menarik dan sesuai dengan teknologi informasi saat ini. Media yang paling sesuai adalah komik web yang sedang disukai generasi muda, dan dapat diakses secara mudah melalui internet.

Alkitab adalah kitab suci Kristiani yang terdiri dari 2 bagian, yaitu Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Perjanjian Lama berisi 39 kitab, yang terdiri dari 5 kitab Taurat, 12 kitab sejarah, 5 kitab puisi, 5 kitab nabi-nabi besar, dan 12 kitab nabi-nabi kecil. Sementara itu Perjanjian Baru berisi 27 kitab, yang terdiri dari 4 kitab Injil, 1 kitab sejarah, 21 surat-surat yang dikirim para rasul, dan 1 kitab wahyu. Alkitab memiliki banyak kisah yang menarik tentang tokoh perempuan hebat yang dapat diteladani, contohnya adalah Ester dan Abigail.

Kedua kisah perempuan hebat tersebut terdapat kitab sejarah dalam Perjanjian Lama, yaitu kitab Ester dan kitab 1 Samuel. Ratu Ester atau Hadasa adalah seorang perempuan yang berhasil menjadi seorang ratu di kerajaan Persia dan menyelamatkan bangsanya karena memiliki iman yang sangat besar kepada Tuhan di samping kepintaran dan keberanian yang luar biasa; sedangkan Abigail yang adalah perempuan yang dapat menyelamatkan keluarganya berkat hikmat, kepintaran dan kepekaannya terhadap situasi keluarganya. Kehadiran tokoh perempuan hebat dalam Alkitab sangat menarik karena dalam masyarakat patriarkis saat itu, ternyata Tuhan dapat menggunakan perempuan yang pintar, berani, dan beriman untuk menyelamatkan bangsa dan keluarganya.

Kesetaraan gender adalah kondisi yang setara antara pria dan perempuan dalam pemenuhan hak dan kewajibannya, sedangkan kesenjangan gender merupakan kondisi ketika mereka berada di posisi yang tidak setara dalam menjalani kehidupan. Dalam budaya patriarki perempuan ditempatkan dalam posisi yang lebih rendah dari pria. Dengan demikian pria layak dan harus berada di ruang publik, sedangkan perempuan berada di ruang domestik yang bersifat tertutup dan melakukan aktivitas kerumahtanggaan. Dalam masyarakat Yahudi, pria dianggap memiliki peran yang lebih penting daripada perempuan sehingga menciptakan ketidakadilan gender dalam kehidupan masyarakat dan menggeser peran perempuan. Dalam Alkitab terdapat ayat-ayat yang menjelaskan kesetaraan gender yang memperlihatkan bahwa pria dan perempuan memiliki derajat yang sama, walaupun bukan serupa. Banyak tokoh perempuan yang dipakai Tuhan dalam kepemimpinannya maupun perannya di ruang publik (Zega, Y.K., 2021: 165, 167).

Dengan demikian, pendidikan agama Kristen tentang kesetaraan gender bertujuan untuk memberikan perlakuan yang adil antara perempuan dan pria dalam menentukan perannya sehingga mereka memiliki peluang dan kesempatan yang sama dalam memperoleh tugas, tanggung jawab, fungsi dan haknya dalam masyarakat (Zega, Y.K., 2021: 169).

a) Psikologi Remaja

Perkembangan psikologis remaja diklasifikasikan berdasarkan usianya. Tahap awal remaja terjadi pada usia 10-13 tahun ketika ia mengalami perubahan fisik, psikologis yaitu mengembangkan persahabatan yang lebih kuat dan kompleks, mencari identitas diri yang membuatnya merasa nyaman, menginginkan *privacy* sehingga mulai membuat jarak dengan orang tua, mulai memperhatikan penampilan dan fisiknya. Tahap selanjutnya terjadi pada usia 14-17 tahun ketika perubahan fisik dan psikologisnya lebih terlihat karena mereka mulai membentuk identitas dirinya sendiri. Mereka mulai tertarik pada hubungan yang romantis, menunjukkan kemandirian agar tidak terus tergantung pada orang tua, perubahan suasana hati, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman, mulai dapat berpikir logis, tetapi kadang-kadang sering terdorong oleh emosi untuk melakukan hal yang berisiko.

b) Komik Online

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun secara selaras dengan tujuan dan filosofi penciptanya sehingga pesan cerita dapat tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian komik merupakan narasi yang disampaikan melalui rangkaian gambar dengan menyertakan dialog atau teks dalam ilustrasinya. (Nindyana, Aryanto, 2022: 4).

Komik *online* atau komik digital menggunakan internet untuk penerbitannya dan menggunakan *platform online* sehingga biayanya lebih murah dan jangkauannya lebih luas. Aksesnya yang mudah serta banyaknya aliran cerita

membuat banyak orang memilikh komik digital sebagai media favorit untuk membaca komik (Nindyana, Aryanto, 2022: 5).

c) Skema Warna

Skema warna adalah kelompok warna yang dipilih seorang desainer yang dapat dikelompokkan menjadi (1) skema warna monokromatik (variasi dari rona yang sama dengan menyesuaikan shade, tone, dan tint), (2) skema warna analog adalah kombinasi warna yang bersebelahan dalam roda warna, misalnya merah dengan jingga, (3) skema warna komplementer yaitu kombinasi warna-warna yang letaknya berseberangan, misalnya merah dengan hijau, (4) skema warna triadik yaitu kombinasi tiga warna yang berjarak sama pada roda warna, misalnya ungu, kuning, dan hijau, (5) skema warna split-komplementer yaitu kombinasi warna komplementer yang berdamping pada rona warna, misalnya ungu dan nilai, kuning dan kuning kemerahan, (6) skema warna tetradik atau 'persegi panjang' yaitu kombinasi dua pasangan pelengkap yang diperoleh dengan membuat persgi panjang pada roda warna, misalnya merah, ungu, hijau, kuning.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif, yang terbagi dalam beberapa tahap:

1. Pengumpulan data melalui studi literatur yaitu kajian kisah Ratu Ester, dan Abigail dalam Alkitab, wawancara dengan Pendeta Tommy Wala, dan Pendeta Agung Santoso, serta *focus group discussion* dengan 11 orang remaja di Gereja Masehi Advent Hari Ke-Tujuh Jemaat Tumoutou, Bandung,
2. Pemilihan teori yang sesuai dengan masalah,
3. Analisis masalah melalui SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dari komik web yang akan dibuat tentang kisah perempuan hebat dalam Alkitab, SWOT dan STP (*Segmentasi, Targeting, Positioning*) khalayak sasaran yaitu remaja Kristiani,
4. Penentuan konsep komunikasi dan kreatif yang sesuai, dan
5. Visualisasi komik web.

Adapun teori-teori yang sesuai dengan topik permasalahan adalah:

a) Pendidikan Agama Kristen Tentang Kesetaraan Gender

Pendidikan merupakan sebuah hal yang penting bagi anak-anak maupun remaja yang tidak selalu diberikan oleh seorang guru, melainkan dapat diberikan oleh orang tua kepada anak-anaknya sejak lahir, maupun dari pihak-pihak lainnya. Dalam agama Kristen, Firman Tuhan adalah materi pendidikan yang mutlak dan adalah yang terbaik bagi umat-Nya. Seperti yang dinyatakan dalam Efesus 4:17-18 bahwa kita tidak boleh hidup seperti orang yang tidak mengenal Allah dan menjadi degil hatinya karena mengikuti jalan duniawi.

Lalu disambut oleh Efesus 5:1-2 yang mengatakan bahwa kita harus menjadi anak yang terkasih dan mengikuti jalan Tuhan dan menurut perintah-Nya. (Nainggolan, 2020: 72)

Bagian ini menjelaskan pendekatan penelitian yang dilakukan, fokus penelitian, profil responden/kasus studi, ukuran dan penentuan sampel, cara pengumpulan data dan cara analisis data. Metode penelitian harus memuat cukup detail untuk memungkinkan pembaca mengevaluasi kesesuaian metode serta keandalan dan validitas temuan Anda. Selain itu, informasi tersebut harus memungkinkan peneliti lain untuk mereplikasi penelitian Anda (*American Psychological Association*, 2001: 17).

b) Psikologi Remaja

Perkembangan psikologis remaja diklasifikasikan berdasarkan usianya. Tahap awal remaja terjadi pada usia 10-13 tahun ketika ia mengalami perubahan fisik, psikologis yaitu mengembangkan persahabatan yang lebih kuat dan kompleks, mencari identitas diri yang membuatnya merasa nyaman, menginginkan *privacy* sehingga mulai membuat jarak dengan orang tua, mulai memperhatikan penampilan dan fisiknya. Tahap selanjutnya terjadi pada usia 14-17 tahun ketika perubahan fisik dan psikologisnya lebih terlihat karena mereka mulai membentuk identitas dirinya sendiri. Mereka mulai tertarik pada hubungan yang romantis, menunjukkan kemandirian agar tidak terus tergantung pada orang tua, perubahan suasana hati, menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman, mulai dapat berpikir logis, tetapi kadang-kadang sering terdorong oleh emosi untuk melakukan hal yang berisiko. (<https://psikologi.uma.ac.id/perkembangan-psikologi-remaja-dan-cara-memahaminya/>)

c) Komik Online

Komik adalah rangkaian gambar yang disusun secara selaras dengan tujuan dan filosofi penciptanya sehingga pesan cerita dapat tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian komik merupakan narasi yang disampaikan melalui rangkaian gambar dengan menyertakan dialog atau teks dalam ilustrasinya. (Nindyana, Aryanto, 2022: 4).

Komik *online* atau komik digital menggunakan internet untuk penerbitannya dan menggunakan platform online sehingga biayanya lebih murah dan jangkauannya lebih luas. Aksesnya yang mudah serta banyaknya aliran cerita membuat banyak orang memilik komik digital sebagai media favorit untuk membaca komik (Nindyana, Aryanto, 2022: 5).

d) Skema Warna

Skema warna adalah kelompok warna yang dipilih seorang desainer yang dapat dikelompokkan menjadi (1) skema warna monokromatik (variasi dari rona yang sama dengan menyesuaikan shade, tone, dan tint), (2) skema warna analog adalah kombinasi warna yang bersebelahan dalam roda warna, misalnya merah dengan jingga, (3) skema warna komplementer yaitu kombinasi warna-warna yang letaknya berseberangan, misalnya merah dengan hijau, (4) skema warna triadik yaitu kombinasi tiga warna yang berjarak sama pada roda warna, misalnya ungu, kuning, dan hijau, (5) skema warna split-komplementer yaitu kombinasi warna komplementer yang berdamping pada rona warna, misalnya ungu dan nilai, kuning dan kuning kemerahan, (6) skema warna tetradik atau 'persegi panjang' yaitu kombinasi dua pasangan pelengkap yang diperoleh dengan membuat persgi panjang pada roda warna, misalnya merah, ungu, hijau, kuning.

(<https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/6-Skema-Warna-untuk-Menjaga-Semua-Gambar-Tetap-Sempurna/17217b10b6d9b3ff871dd6a0cb5516e64a4cbd18>)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning* (STP) dari khalayak sasaran

a) Segmentasi

- Geografis: kota-kota yang memiliki akses internet yang baik,
- Usia: 13-15 tahun, 16-18 tahun
- Pendidikan: SMP-SMA
- Jenis kelamin: Perempuan dan pria
- Tingkat ekonomi keluarga: Menengah, menengah atas
- Psikografis: Senang membaca komik ataupun webkomik dan memiliki keingintahuan yang tinggi.

b) *Targeting*

Siswa SMP berumur 13-15 tahun dan berada di Indonesia di tempat yang memiliki akses internet yang baik.

c) *Positioning*

Komik web dengan grafis yang menarik dalam memvisualisasikan kisah Alkitab tentang kesetaraan gender agar lebih mudah dimengerti oleh remaja Kristiani.

Analisis *Strength, Weakness, Opportunities, Threats* (SWOT) dari komik web kisah perempuan hebat dalam Alkitab

a) Strength

- Cerita yang menarik tentang para perempuan yang hebat karena mengandalkan Tuhan dan berasal dari kisah nyata.
- Mengandung nilai didaktif atau pengajaran tentang moral dan iman.

b) Weakness

- Tokoh yang banyak dengan nama yang rumit
- Latar belakang cerita dari periode dan geografi yang berbeda dengan pembaca di Indonesia.

c) Opportunities

- Dukungan dari lembaga Kristen yang ingin agar generasi muda Kristen lebih mengenal kisah Alkitab.
- Mulai munculnya kesadaran tentang kesetaraan gender.

d) Threats

- Cerita sekuler yang dianggap lebih menarik oleh remaja walaupun memiliki nilai moral yang tidak sesuai dengan iman Kristen.
- Komik dengan cerita kontemporer dengan plot yang lebih fleksibel.

SWOT Webtoon

a) Strength

- Komik web berbentuk digital sehingga mudah dibaca di mana saja, dan kapan saja.
- Dapat diakses secara gratis.

b) Weakness

- Terlalu lama melihat di layar dapat membuat mata menjadi lelah.
- Membutuhkan sinyal.

c) Opportunities

- Penggemar webkomik yang sekarang sedang merebak
- Berbagai tempat yang semakin banyak dan mudah diakses oleh sinyal.

d) Threats

- Banyak komik yang memiliki grafis yang sudah sangat bagus.
- Orang lebih tertarik untuk membaca genre yang lain.

Perancangan webkomik ini menggunakan beberapa konsep yang menjadi dasar dari pembuatan komik ini. Berikut merupakan konsep-konsep yang digunakan:

a) Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi yang digunakan dalam webkomik cerita tentang kisah perempuan hebat di Alkitab bersifat informatif dengan konten yang berisikan kisah perempuan hebat di Alkitab agar anak muda menjadi tertarik kembali dalam membaca Alkitab. Dengan bahasa yang lebih sederhana agar anak muda yang membaca lebih mudah mengerti, webkomik yang dibuat ditargetkan untuk anak muda berumur 12-15 tahun karena pada saat umur tersebut kepribadian anak sedang terbentuk.

b) Konsep Kreatif

Komik Web ini menggunakan ilustrasi dengan *style* berbasis *anime* dan yang biasa digunakan di komik-komik pada umumnya. Dengan penempatan panel yang berbentuk secara vertikal yang dapat di *scroll* agar mata lebih nyaman saat dibaca di *handphone*. Karakter, latar, dan pakaian di cerita Alkitab yang diangkat seperti Abigail dan Ratu Ester divisualisasikan menurut asal mereka yang sudah distilasikan dengan *style* komik pada umumnya.

Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan dalam membuat webkomik ini adalah dengan menggunakan *style anime* atau kartun yang pada saat ini lebih banyak digemari oleh anak muda sekarang.



Gambar 1. Contoh *style anime*

Sumber: <https://monomaniastore.com/product/death-is-the-only-ending-for-the-villainess-vol-3/> (2021)

Tipografi

Tipografi utama yang digunakan dalam percakapan antara karakter dalam balon kata menggunakan tipografi bertipe sans serif dengan nama font *Chalkboard SE* agar lebih kasual dan tidak kaku saat dibaca.

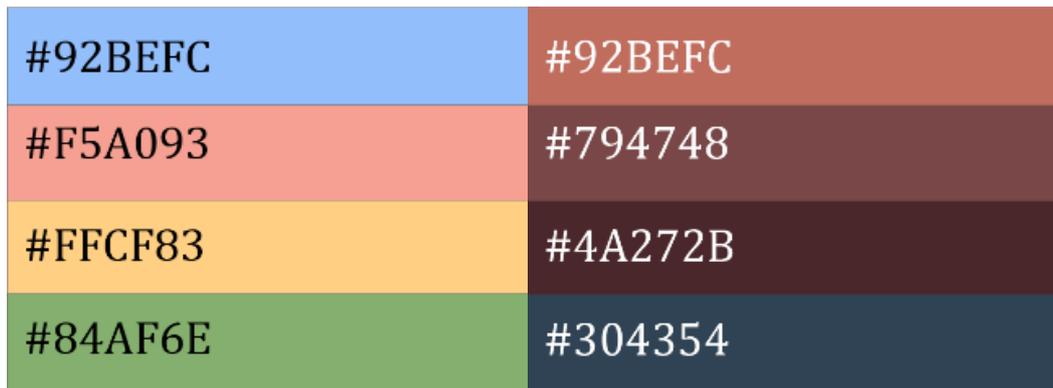
Chalkboard SE

Gambar 2. Font Komik Web

Sumber: <https://www.fontsplace.com/chalkboard-free-font-download.html.com> (2023)

Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna yang beragam dan disesuaikan dengan keadaan dan *mood* dari cerita yang sedang berjalan. Pewarnaan dalam desain karakter juga disamakan dengan asal tempat dari karakter yang terdapat di Alkitab. Seperti Ester dari Persia dan Abigail dari Karmel.



Gambar 3. Warna yang digunakan
Sumber: penulis (2023)

Konsep Media

Media pendukung yang digunakan dalam mempromosikan komik web yang di buat ialah melalui Instragram dikarenakan Instagram salah satu media terbanyak yang digunakan oleh anak muda pada saat ini. Post yang diunggah memiliki karakteristik ilustrasi yang disukai oleh anak muda dengan karakter-karakter dari cerita yang diangkat.

Hasil Karya

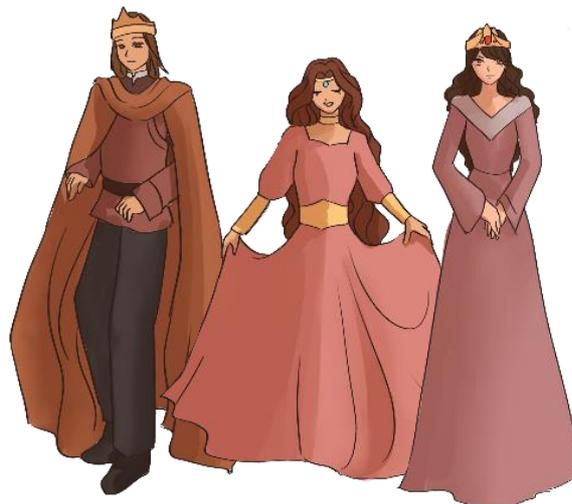
- **Desain Karakter**

Desain karakter Abigail diambil berdasarkan tempat Israel dengan karakter yang masih menggunakan jubah dan dengan warna kulit yang condong ke kecoklatan, bagitu juga rambutnya. Daud yang pada saat itu adalah pengelana di padang pasir mengenakan pakaian yang sederhana.



Gambar 4. Desain Karakter Kisah Abigail
Sumber: penulis (2023)

Desain karakter dari kisah Ester berdasarkan Persia dan raja Ahasyweros adalah penguasa pada saat itu. Desain dari ratu Ester, raja Ahasyweros, dan ratu Wasti lebih condong ke mewah dengan banyak perhiasan, menunjukkan bahwa mereka berasal dari kalangan atas.



Gambar 5. Desain Karakter Kisah Ratu Ester
Sumber: penulis (2023)

Komik Web Kisah Abigail



Gambar 6. Komik Web kisah Abigail
Sumber: Penulis (2023)



Gambar 7. Komik Web kisah Abigail
 Sumber: Penulis (2023)

Kisah Abigail terdapat di 1 Samuel 25 dan menceritakan tentang seorang perempuan yang sangat bijaksana dan cantik yang bernama Abigail. Ia memiliki seorang suami yang sangat kaya dengan mempunyai tiga ribu ekor domba dan seribu ekor kambing, suaminya bernama Nabal. Namun Nabal adalah seorang yang sangat kasar dan memiliki kelakuan yang jahat. Karena kebodohan suaminya, keluarganya hampir dihabisi oleh Daud. Namun karena kecerdikan dan kepintaran Abigail, ia dapat menyelamatkan keluarganya dan Tuhan sendirilah yang menghukum Nabal atas perbuatannya.

Gaya gambar yang digunakan mengikuti gaya komik manhwa/Korea. Dari segi pakaian dan arsitektur dari latar tempat Israel sesuai dengan asal kisahnya. Selain

KESIMPULAN

Tujuan dari perancangan ini adalah agar mengajak anak muda kristiani untuk tertarik pada nilai-nilai positif tentang kesetaraan gender melalui kisah Ratu Ester dan Abigail. Remaja kristiani banyak yang sudah tidak membaca Alkitab lagi, dan lebih suka mencari informasi-informasi yang seringkali merugikan kehidupan rohani dan kepribadiannya. Sehingga komik web kisah perempuan hebat di Alkitab ini dibentuk agar para anak remaja Kristiani walaupun berada di tempat yang penuh hal-hal duniawi, masih ada pengingat tentang hal-hal rohani dengan visualisasi komik web yang dibuat menarik sesuai dengan yang sedang populer pada anak muda saat ini. Dari komik web ini juga diharapkan membuat anak muda remaja menjadi kembali tertarik untuk membaca Alkitab dari komik web yang sudah dibuat dengan cerita yang lebih disederhanakan agar menjadi lebih mudah untuk dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggairah, M. S. (2015). *Keterampilan mengajar materi pendidikan Agama Kristen*. Kerusso1, 1(1), 28.
- Anggairah, M. S. (2017). *Peran utama pendidikan karakter Kristen di sekolah*. Kerusso1, 1(1), 1-22.
- Muljana, Y. (2019). *Teori dan Sejarah Perkembangan Komik*. Anzdoc (2019). 15-20.
- Nainggolan, A. (2020). *Pendidikan Karakter Kristen Sebagai Upaya Mengembangkan Sikap Batin Peserta Didik*. Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, Dan Pendidikan, 4(2), 71-86.
- Nainggolan, D. M., Nome, N., & Ridolf, S. T. (2021). *Pentingnya kontekstualisasi pada pendidikan kristen*. Phronesis: Jurnal Teologi dan Misi, 4(1), 40-52.
- Nindyana, D.G., Aryanto, H. (2022). *Perancangan Komik Digital Fantasi Cerita Rakyat Timun Mas*. Jurnal Barik, Vol. 2. No. 22. H. 4)
- Septiana, N. Z. (2021). *Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Dan Kesejahteraan Sosial Remaja Dimasa Pandemi Covid-19*. Nusantara of Research: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri, 8(1), 1-13.
- Terjemahan Baru. (1976). *Alkitab*. Lembaga Alkitab Indonesia.
- Qomariah, D. N. (2019). *Persepsi Masyarakat Mengenai Kesetaraan Gender Dalam Keluarga*. Jendela PLS: Jurnal Cendekiawan Ilmiah Pendidikan Luar Sekolah, 4(2), 52-58.

White, E. G. (1893). *Christian education*. International Tract Society, 5-8.

Zega, Y.K. (2021). *Perspektif Alkitab tentang Kesetaraan Gender dan Implikasinya bagi Pendidikan Agama Kristen*.