

Penyusunan Novel Grafis Bilingual sebagai Media Edukasi Atsiri kepada Masyarakat

Desi Wulandari^{*1}, Karlina Denistia², Jotika Purnama Yuda³, Yanuarria Kukuh Perwira⁴, Intan Mustika Sari⁵, Agus Dwi Priyanto⁶, Lastika Ary Prihandoko⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*e-mail: desiwuland27@staff.uns.ac.id¹, karlinadenistia@staff.uns.ac.id², jotika@staff.uns.ac.id³, yanuarriaperwira@staff.uns.ac.id⁴, intanmustikasari65@staff.uns.ac.id⁵, apriyanto@staff.uns.ac.id⁶, prihandoko@staff.uns.ac.id⁷

Abstrak

Rumah Atsiri Indonesia (RAI) adalah destinasi wisata yang mengusung konsep *integrated destination*, berkomitmen memberikan pengalaman menyeluruh kepada pengunjung, khususnya dalam memberi edukasi tentang tanaman atsiri dan manfaatnya bagi masyarakat. Salah satu sasaran penting dari program edukasi tersebut adalah anak-anak. Dalam upaya meningkatkan pengetahuan anak mengenai tanaman atsiri, sekaligus meningkatkan minat baca mereka, Rumah Atsiri Indonesia bekerja sama dengan Grup Riset English for Creative Industries, dari D3 Bahasa Inggris, UNS, dengan cara menyusun novel grafis bilingual. Hal ini atas pertimbangan keprihatinan terhadap rendahnya tingkat minat baca masyarakat Indonesia menurut UNESCO, yaitu 0.001%. Menyusun novel grafis bilingual dipilih sebagai program kerja Pengabdian kepada Masyarakat dengan tujuan menarik minat anak-anak untuk membaca cerita anak yang diwarnai dengan ilustrasi menarik, sekaligus menjadi media untuk belajar Bahasa Inggris. Kegiatan ini dimulai dari mengkurasi teks narasi karya mahasiswa D3 Bahasa Inggris, sebagai upaya integrasi mata kuliah dengan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Teks narasi tersebut ditulis dengan tema pengenalan karakter tanaman atsiri dan ditulis dalam dua Bahasa. Setelah terseleksi teks narasi, selanjutnya adalah membuat ilustrasi yang relevan. Langkah terakhir adalah penyuntingan naskah dan penyesuaian dengan ilustrasi, atau penyuntingan tata letak teks dan ilustrasi. Hasil akhir yang berupa buku cetak novel grafis ini kemudian akan dipajang di salah satu sudut RAI yang mudah diakses oleh pengunjung untuk membaca karya tersebut.

Kata kunci: Bilingual, Cerita Anak, Novel Grafis

Abstract

Rumah Atsiri Indonesia (RAI) is a tourist destination that carries the concept of *integrated destination*, committed to providing a comprehensive experience to visitors, especially in providing education about essential plants and their benefits to society. One of the important targets of the education program is children. In an effort to increase children's knowledge about essential plants, as well as increase their interest in reading, Rumah Atsiri Indonesia collaborates with the English for Creative Industries Research Group, from D3 English, UNS, by compiling bilingual graphic novels. This is in consideration of the low level of interest in reading among Indonesians according to UNESCO, which is 0.001%. Composing bilingual graphic novels was chosen as a Community Service work program with the aim of attracting children's interest in reading children's stories colored with attractive illustrations, as well as being a medium for learning English. This activity starts from curating narrative texts written by D3 English students, as an effort to integrate courses with Community Service activities. The narrative text was written with the theme of introducing the characters of essential plants and written in two languages, Indonesia and English. After selecting the narrative text, the next step is to create relevant illustrations to the stories. The last step was editing the text and adjusting it with illustrations, or editing the layout of text and illustrations. The final result is in the form of a printed book of this graphic novel, and it will then be displayed in one corner of RAI that is easily accessible for visitors to read the works.

Keywords: Bilingual, Children Story, Graphic Novel

1. PENDAHULUAN

Rumah Atsiri Indonesia (RAI) menyediakan berbagai fasilitas dan layanan holistik yang berhubungan dengan bisnis minyak atsiri atau *essential oil* dari hulu ke hilir. Beberapa fasilitas

yang disediakan meliputi taman tanaman atsiri, fasilitas riset dan laboratorium, rumah produksi, pusat pelatihan, museum, restoran, outlet penjualan souvenir, dan fasilitas konferensi.

Grup riset English for Creative Industries telah menjalin kerjasama dengan Rumah Atsiri Indonesia selama 2 tahun terakhir. Kegiatan tahun pertama, pada tahun 2022, adalah pembuatan infografis dalam bahasa Inggris sebagai media edukasi *wellness* kepada masyarakat, khususnya secara internasional. Infografis-infografis tersebut bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kesadaran akan *wellness* bagi masyarakat umum (Yuda et al., 2023)^[1]. Kegiatan tahun 2023 adalah pembuatan modul tur Taman Wangi dan Museum Rumah Atsiri dalam bilingual, sebagai sarana pembelajaran mandiri untuk SDM Rumah Atsiri Indonesia. Kegiatan tersebut dilaksanakan dengan menerjemahkan modul berbahasa Indonesia dengan judul Museum Rumah Atsiri dan Tur Taman Wangi ke dalam bahasa Inggris.

RAI menyadari pentingnya edukasi jenis-jenis tanaman atsiri, dan manfaatnya bagi masyarakat. Hal ini tidak hanya upaya untuk memasarkan produk dan jasa yang dimiliki RAI, tetapi juga sebagai upaya untuk mengedukasi masyarakat luas, tentang manfaat tanaman atsiri bagi kebugaran. Setelah mengedukasi masyarakat umum melalui edukator yang bertindak sebagai pemandu tur, kini RAI berharap dapat mengedukasi dengan media novel grafis bilingual dengan target pembaca anak-anak. Media novel grafis yang dikemas dengan cerita yang menarik tentang tanaman atsiri, dan manfaatnya, dipilih sebagai sarana karena mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan literasi anak-anak tentang tanaman atsiri khususnya.

Novel grafis adalah novel yang menghadirkan cerita disertai dengan ilustrasi. Novel grafis bilingual yang dimaksud di sini adalah novel grafis yang ditulis dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Alasan dari dipilihnya novel grafis bilingual karena tingkat literasi generasi muda sekarang tentang tanaman atsiri masih sangat kurang. Penjelasan edukator sebagai pemandu tur, dikhawatirkan masih sulit dipahami oleh anak-anak, atau masih kurang membekas bagi anak-anak. Dengan bahasa yang ditulis secara bilingual, akan menambah pengetahuan anak akan bahasa Inggris, dan juga sarana ini dapat digunakan untuk pasar internasional.

Menanggapi permasalahan tersebut, Grup Riset *English for Creative Industries* dari Program Studi D3 Bahasa Inggris, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret bermaksud untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “Pembuatan Novel Grafis Bilingual sebagai Media Edukasi Atsiri kepada Masyarakat”. Novel grafis bilingual akan memfasilitasi kebutuhan masyarakat domestik maupun mancanegara, khususnya pengunjung Rumah Atsiri Indonesia untuk dapat lebih mengenal ragam dan manfaat tanaman atsiri dengan narasi cerita yang menghibur. Penyusunan novel grafis ini selaras dengan kebutuhan Rumah Atsiri Indonesia yang dituntut untuk dapat memberikan informasi atau edukasi yang sama kepada semua pengunjung, baik yang berasal dari dalam maupun luar negeri. Media novel grafis pun tidak hanya dapat dinikmati oleh anak-anak, tetapi juga semua usia.

Media edukasi adalah segala bentuk alat, teknologi, atau media yang digunakan untuk memberikan informasi, pengetahuan, atau keterampilan dengan tujuan mendidik atau mengajarkan sesuatu kepada orang-orang. Media edukasi dapat berkisar dari bentuk yang sederhana seperti buku, papan tulis, atau gambar hingga bentuk yang lebih canggih seperti multimedia interaktif, video, perangkat lunak edukatif, dan platform pembelajaran daring (Sugiyono & Hadi, 2020)^[2]. Media edukasi dapat digunakan dalam berbagai konteks, mulai dari lingkungan formal seperti sekolah dan perguruan tinggi hingga pendidikan informal di luar kelas. Pemanfaatan media edukasi yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Apriliani & Radia, 2020)^[3].

Novel grafis merupakan salah satu bentuk media yang menggunakan kombinasi gambar dan narasi teks untuk menyampaikan suatu cerita atau informasi (McCloud, 2008)^[4]. Secara umum, novel grafis mencakup kombinasi ilustrasi, panel gambar, dan teks naratif untuk membentuk sebuah karya keseluruhan. Bentuk ini mencakup berbagai genre, termasuk fiksi, non-fiksi, sejarah, biografi, dan banyak lagi. Penggunaan novel grafis sebagai media edukasi memiliki kelebihan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama untuk berbagai kelompok

usia.

Buku cerita bergambar bertema petualangan yang menggambarkan karakteristik tanaman atsiri akan memberikan beberapa manfaat penting untuk edukasi di Rumah Atsiri Indonesia. Buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat dan keterlibatan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Risma dkk. (2019)^[5] bahwa buku cerita bergambar sangat membantu kalangan orang tua, guru, dan anak untuk belajar lebih banyak karena cover, isi, dan tampilan buku bergambar dapat lebih mudah dipahami bagi pembacanya. Melalui cerita, konsep-konsep yang kompleks, seperti sifat dan manfaat minyak atsiri, dapat dijelaskan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh pembaca dari berbagai kalangan usia. Ilustrasi bergambar pada novel grafis dapat membantu visualisasi kisah (*story-telling*) dan memperkuat pemahaman pengunjung terhadap topik yang kompleks dan memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai minyak atsiri sehingga dapat diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Grup Riset *English for Creative Industries* membuat novel grafis dalam dua bahasa atau bilingual dengan mempertimbangkan bahwa buku tersebut akan digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran di RAI bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Pertimbangan Dengan pertimbangan tersebut, novel grafis perlu disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami dan ilustrasi yang menarik, serta disesuaikan dengan usia dan tingkat pengetahuan pengunjung agar mereka dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dan menyenangkan.

Pertimbangan lainnya dari realisasi program ini adalah keprihatinan kami terhadap rendahnya minat baca masyarakat Indonesia. Menurut UNESCO, tingkat minat baca masyarakat Indonesia hanya 0.001%, artinya dari 1000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang gemar membaca^[6]. Program ini juga sejalan dengan target yang dicanangkan Perpustakaan Nasional yang menargetkan peningkatan minat baca hingga 71,3% di tahun 2024^[7].

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM HGR-UNS) Tahun 2024 ini, luaran yang akan dicapai antara lain:

- Publikasi PKM di jurnal ber-ISSN atau Prosiding Seminar ber-ISBN
- Publikasi Kegiatan PKM di Media Massa Cetak atau Online.
- Publikasi pada media massa Solopos secara digital; <https://news.espos.id/tingkatkan-minat-baca-anak-d3-bahasa-inggris-uns-rumah-atsiri-buat-novel-grafis-2021765>

Publikasi PKM dalam Bentuk Video yang telah diterbitkan melalui akun media social Instagram Prodi D3 Bahasa Inggris.

- Buku cerita bergambar ber-ISBN dan ber-HKI

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan analisis kebutuhan mitra. Tahap selanjutnya para peneliti mengumpulkan data berupa macam-macam tanaman atsiri dan manfaatnya. Data ini menjadi bekal dalam membuat story board teks narasi dan membuat ilustrasi yang sesuai. Sumber informasi selain dari internet juga diperoleh dari buku *Mental Wellness – A Holistic Approach to Mental Health and Healing* oleh Editor Claire Cross, yang pernah menjadi dasar pembuatan infografis pada program Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2022. Buku ini digunakan karena mencakup informasi tentang tanaman atsiri dan manfaatnya bagi kesehatan mental. Selain itu, Rumah Atsiri Indonesia memfasilitasi kegiatan workshop pembuatan *Eu De Toilet*, serta tur Taman Wangi pada tanggal 27 Maret 2024, dengan tujuan memperdalam pemahaman tim tentang karakter tanaman atsiri, sehingga dapat menghasilkan karakteristik karakter yang akurat dalam teks narasi yang akan disusun.

Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti akan melanjutkan dengan diskusi untuk merancang outline cerita dan story board. Proses selanjutnya adalah menulis teks narasi dan membuat ilustrasi yang sesuai. Proses menulis teks narasi ini diintegrasikan dengan mata kuliah *Integrated English*, semester 3, yang di dalamnya terdapat materi *narrative text*. Setelah mahasiswa mendapat materi tentang *narrative text*, mereka akan praktik menulis teks narasi

dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Di sini mereka mendapat arahan untuk menulis dengan tema tanaman atsiri, dengan memperhatikan karakteristik setiap tanaman atsiri yang kemudian dijadikan tokoh dalam cerita mereka.

Pada prakteknya, mahasiswa menulis versi Bahasa Indonesia terlebih dahulu, kemudian menerjemahkan karya mereka ke dalam Bahasa Inggris. Proses penerjemahan dan teknik yang dipakai dalam penerjemahan, mengacu pada proses penerjemahan menurut Nida & Taber (1969)^[8], yaitu tahap *analyzing*, tahap *transferring*, dan tahap *reconstructing*. Selain proses penerjemahan, mahasiswa juga menerapkan beberapa teknik untuk memastikan pesan, makna, dan konteks dari bahasa sumber sesuai ketika diterjemahkan ke dalam bahasa sasaran, sesuai dengan teknik-teknik penerjemahan yang diusulkan oleh Molina dan Albir (2002)^[9].

Proses selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memilih cerita terbaik dari karya mahasiswa di kelas *Integrated English* tersebut. Kemudian melakukan proses penyuntingan untuk teks-teks narasi yang terpilih. Proses selanjutnya adalah membuat ilustrasi yang relevan dengan teks narasi yang telah disusun. Proses membuat ilustrasi ini dilakukan oleh jasa ilustrator yang merupakan alumni D3 Bahasa Inggris yang berbakat dalam membuat ilustrasi atau gambar untuk cerita.

Rangkaian kegiatan di atas dapat disusun sebagai berikut;

- 1) Analisis kebutuhan mitra
- 2) Analisis materi/data
- 3) Menyusun teks narasi dalam dua bahasa
- 4) Menyunting teks narasi terpilih
- 5) Membuat ilustrasi cerita
- 6) Mengatur tata letak cerita dan ilustrasi
- 7) Mencetak buku ber-ISBN
- 8) Evaluasi program

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat “Pembuatan Novel Grafis Bilingual sebagai Media Edukasi Atsiri kepada Masyarakat” telah dilaksanakan sesuai dengan metodologi yang telah ditetapkan. Kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan mitra, kemudian analisis materi teks narasi, menyusun teks narasi dalam dua Bahasa, yang dalam prosesnya juga terdapat proses penerjemahan, kemudian membuat ilustrasi cerita dan menyusun tata letak dalam bentuk buku, sehingga dapat dicetak dan diserahkan kepada RAI.

Pada tahap analisis kebutuhan mitra, tim melakukan wawancara dengan mitra untuk mengetahui kebutuhan mendasar yang ada di RAI. Hasilnya adalah RAI mengharapkan adanya buku cerita bergambar yang dapat memberi wawasan tentang tanaman atsiri khususnya untuk anak-anak. Kemudian, dari kebutuhan tersebut, kami memutuskan untuk membuat novel grafis bilingual, agar sejalan dengan Prodi D3 Bahasa Inggris, yang juga memberi materi *Narrative Text* kepada mahasiswa. RAI meminta teks narasi yang akan disusun berisi karakteristik tanaman atsiri, dan menjadikan tanaman atsiri sebagai tokoh dalam teks narasi tersebut.



Gambar 1. Wawancara kebutuhan mitra dengan RAI

Tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data yang memuat informasi karakteristik tanaman atsiri. Data tersebut diperoleh dari sumber tertulis berupa buku *Mental Wellness – A*

Holistic Approach to Mental Health and Healing oleh Editor Claire Cross dan wawancara dengan educator RAI, dengan cara tur Taman Wangi di RAI untuk melihat langsung berbagai jenis tanaman atsiri. Selain itu, anggota tim yang lain mengikuti lokakarya pembuatan *eu de toilet*, untuk lebih memahami karakteristik tanaman atsiri melalui aroma dan sifat minyak esensialnya.

Tahap selanjutnya adalah mengintegrasikan program P2M dengan mata kuliah pada semester berjalan. *Integrated English* adalah mata kuliah yang dipilih karena di dalamnya ada materi *Narrative Text*. Mata kuliah ini juga lebih banyak pembelajaran melalui praktik daripada teori, sehingga sangat tepat bagi mahasiswa untuk praktik menulis teks narasi. Dalam proses menulis teks narasi, mahasiswa mengikuti struktur generik teks narasi yang telah mereka pelajari sebelumnya, antara lain; *orientation, rising action, climax, falling action*, dan *resolution*. Mengingat target utama pembaca teks narasi yang ditulis ini adalah anak-anak, maka cerita yang ditulis dengan gaya penceritaan yang lebih sederhana, namun tetap memberikan pesan moral yang dapat diambil oleh anak-anak. Hal ini mengingat bahwa teks narasi dapat menjadi media yang sangat kuat dalam mempengaruhi opini dan perilaku sosial masyarakat (Knapp, P., & Watkins, M., 2005)^[10]. Teks narasi yang berfungsi sebagai *parole*, akan sangat bagus apabila menyajikan *problem-solving* yang baik dan masuk akal, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada bagian orientasi (*orientation*), terdapat pengenalan tokoh yang berkaitan dengan karakter, waktu dan tempat. Bagian pembuka ini juga yang menarik minat pembaca untuk membaca lebih lanjut teks narasi tersebut. Salah satu teks narasi dari proyek ini berjudul "Gaharu dan Aru (Gaharu and Aru)" yang ditulis dalam dua bahasa, dengan bagian orientasi sebagai berikut;

Let me introduce myself, my name is Aru. I'm currently staring at a giant tree that towers over me. Its dense foliage shaded me from the hot sun. On the slightly wet grass, I sat down. When the wind blows, its eyes open. The tree was awake! I felt excited.

Perkenalkan namaku Aru. Saat ini aku tengah menatap sebuah pohon raksasa yang menjulang dengan kokoh. Dedaunan lebatnya memayungiku dari panas matahari. Di atas rumput yang sedikit basah, aku terduduk. Saat angin bertiup, matanya terbuka. Pohon itu bangun! Aku merasa bersemangat.

Dari orientasi di atas, hal yang menarik adalah terdapat majas personifikasi dalam kalimat; *The tree was awake! (Pohon itu bangun!)*. Dari sini terlihat bahwa cerita yang akan disampaikan adalah fable, yang menjadikan tumbuhan sebagai salah satu tokoh dalam cerita.

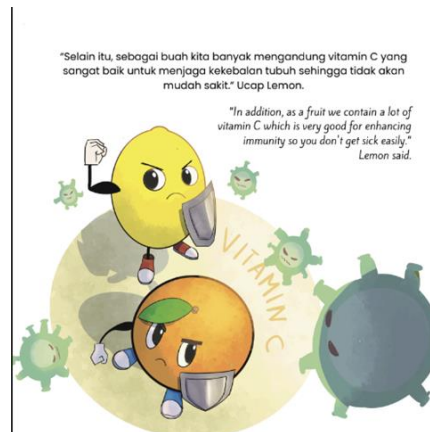
Kemudian pada bagian rising action ditandai dengan pengenalan Aru dengan Gaharu yang ternyata telah berusia 65 tahun, dan penghasil minyak atsiri. Climaksnya terdapat pada keingintahuan Aru tentang Gaharu yang dapat menghasilkan minyak atsiri, dan disebut oleh kakeknya sebagai pohon yang sangat berharga. Resolusi terdapat pada penjelasan Gaharu tentang harga minyak atsiri dan cara minyak atsiri Gaharu diekstraksi dari pohonnya.

Dari cerita Gaharu dan Aru, pembaca mendapat informasi tentang manfaat minyak atsiri dari pohon gaharu, harganya yang sangat mahal, dan bagaimana minyak dari pohon gaharu diperoleh melalui proses yang panjang, seperti menunggu pohon hingga usia 70 tahun, kemudian pohon tersebut dilukai untuk mengeluarkan antibodi gaharu, yang kemudian menjadi bahan baku minyak atsirinya.



Gambar 2. Salah satu halaman dalam *Gaharu & Aru*

Cerita kedua terpilih berjudul “Lemon and Orange (Lemon dan Jeruk Manis)”. Di cerita kedua ini, lebih banyak menyajikan informasi tentang persamaan dan perbedaan karakter lemon dan jeruk manis, serta manfaat masing-masing jenis jeruk tersebut. Informasi ini akan sangat bermanfaat untuk anak-anak agar mereka dapat membedakan dua jenis buah sitrus, dan memanfaatkannya dengan tepat. Hal ini diharapkan akan menambah keingintahuan anak-anak akan jenis-jenis jeruk yang ada, dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari, karena terdapat banyak jenis buah jeruk yang dimanfaatkan dalam bentuk minyak atsiri.



Gambar 3. Satu halaman cerita Lemon & Orange

Hal yang perlu diperhatikan dalam teks bilingual adalah keselarasan makna dari dua Bahasa dalam teks tersebut. Keuntungan yang didapat mahasiswa dalam mengerjakan proyek ini adalah, bahwa mereka menerjemahkan tulisan karya mereka sendiri, sehingga mereka lebih paham apa yang ingin mereka sampaikan dalam teks narasi mereka. Penyuntingan oleh tim dosen tetap diperlukan dalam rangka menjaga kualitas terjemahan. Sebagai contoh, dalam satu penggalan kalimat berikut;

“Sedangkan aroma Jeruk Manis atau Sweet Orange dapat meningkatkan suasana hati, menambah semangat, dan meningkatkan kekebalan tubuh”Ucap Jeruk Manis.

“Meanwhile, Sweet Orange essential oil can improve mood, boost spirits, and enhance immunity.” Orange said.

Dari penggalan kalimat di atas dapat ditemukan beberapa alternatif pengganti kata “menambahkan dan meningkatkan” dalam Bahasa Inggris, yaitu *improve, boost, dan enhance*. Beberapa alternatif dengan makna yang hampir sama tersebut menambah perbendaharaan kata untuk pembaca, dan dapat memberi wawasan penggunaannya dalam konteks yang bermacam-macam.

Setelah proses penyuntingan dan tata letak ilustrasi dan teks selesai, buku cerita ini dapat dicetak, untuk selanjutnya diserahkan kepada RAI. RAI akan memberi masukan yang berguna untuk memperbaiki buku cerita yang telah disusun. Hasil akhirnya adalah buku cetak berwarna, yang selanjutnya dapat didaftarkan ISBN dan HKInya. Harapan terbesar tim adalah buku cerita ini dapat diterima dengan baik oleh pembaca, dan dapat memberi pembelajaran yang bermanfaat bagi mereka.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang telah dijalankan di Rumah Atsiri Indonesia ini bertujuan untuk memberi edukasi kepada masyarakat tentang tanaman atsiri, khususnya anak-anak melalui novel grafis. Selain itu tujuan lainnya adalah mengasah kompetensi mahasiswa D3 Bahasa Inggris dalam menulis, khususnya teks narasi.

Proyek ini juga sebagai upaya RAI dan riset grup English for Creative Industries dalam meningkatkan minat baca anak melalui cerita bergambar dwi Bahasa. Dengan demikian, anak-

anak tidak hanya mendapat informasi tentang karakteristik dan manfaat tanaman atsiri, tetapi juga dapat menambah perbendaharaan kata Bahasa Inggris mereka.

Tim menyadari bahwa proses pembuatan novel grafis bilingual ini masih memerlukan perbaikan kedepannya, untuk memperbaiki kualitas dan manfaat dari novel grafis ini. Selain itu, cerita yang berhasil dicetak masih sangat kurang dari segi jumlah untuk memenuhi harapan kami. Kedepannya tim berharap keberlangsungan dari novel grafis ini akan terus berkelanjutan, sehingga akan lebih banyak cerita yang memberi edukasi tentang tanaman atsiri yang bermanfaat untuk pembaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Rumah Atsiri Indonesia, sebagai mitra program pengabdian kepada Masyarakat tahun 2024, dan kepada Universitas Sebelas Maret yang telah memberi pendanaan melalui skema Hibah Grup Riset dengan nomor kontrak 195.1/UN27.22/PT.01.03/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yuda, Jotika P., Wulandari, D., Perwira, Y. K., Denistia, K., Sari, I. M., Priyanto, A. D. *Developing Infographics as Wellness Education Media and Local Product Internationalization*. Jurnal Mudra. <https://doi.org/10.31091/mudra.v38i4.2146>
- [2] Sugiyono, S., & Hadi, S. (2020). *Edukasi tata kelola media online sebagai sarana informasi yang mencerahkan masyarakat* (pp. 257–264). LPPM PRESS STKIP PGRI Pacitan. <https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/397/>
- [3] Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- [4] McCloud, S. (2008). *Membuat komik: Rahasia bercerita dalam komik, manga dan novel grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Risma, D., Solfiah, Y., & Satria, D., (2019). Pengembangan media edukasi perlindungan anak untuk mengurangi kekerasan pada anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1) 448-462.
- [6] Administrator. (2024, March 13). *Rendahnya Minat Literasi di Indonesia*. Kalla Institute. <https://kallainstitute.ac.id/rendahnya-minat-literasi-di-indonesia/#:~:text=Menurut%20UNESCO%2C%20menyebutkan%20bahwa%20Indonesia,1%20orang%20yang%20rajin%20membaca.>
- [7] GoodStats Data. (n.d.). Minat Baca di indonesia naik, perpustakaan pasang target ambisius pada 2024. <https://data.goodstats.id/statistic/minat-baca-di-indonesia-naik-perpustakaan-pasang-target-ambisius-pada-2024-dola9>
- [8] Nida, E. A., & Taber, C. R. *The Theory and Practice of Translation*. E. J. Brill.
- [9] Molina, L., & Albir, A. H. Translation Techniques Revisited. *A Dynamic and Functionalist Approach*, 498 - 511.
- [10] Knapp, P., & Watkins, M. (2005). *Genre, Text, Grammar: Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Sydney: University of New South Wales Press.