Volume VII No. 1 April 2025 e-ISSN2807-2324
Jurnal IMBAYA p-ISSN 2807-3428
Available online at: http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/imbaya

AMBIGUITAS LEKSIKAL DALAM KOMIK STRIP DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM (KAJIAN SEMANTIK)

Hilman Safitra[1], Siti Fathonah[2], Rita Kumala Sari[3]
[1,2,3]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan
e-mail:hilmanhamsah08@gmail.com[1], sitifathonah@borneo.ac.id[2], ritakumalaborneo@gmail.com[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengklasifikasikan jenis-jenis ambiguitas leksikal dalam komik strip yang terdapat dalam media sosial instagram serta menganalisis makna yang terkandung dalam kata dan frasa yang bersifat ambigu dengan penekanan pada kajian semantik. Jenis penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Data primer dalam penelitian ini melibatkan analisis terhadap bahasa tertulis dalam dialog komik strip yang mengandung ambiguitas yang berasal dari media sosial Instagram, khususnya di postingan mulai tahun 2019 hingga 2024. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik simak bebas libat cakap (SBLC) yang mencakup pengamatan langsung serta pencatatan data. Metode analisis data yang diterapkan adalah metode agih. Berdasarkan analisis data, dari total 15 data komik strip di media sosial instagram jenis ambiguitas yang paling banyak ditemukan adalah ambiguitas tingkat leksikal akibat polisemi sebanyak 13 data komik strip dan homofoni 2 data komik strip. Hal ini menunjukkan bahwa ambiguitas leksikal akibat polisemi memainkan peran yang signifikan dalam menciptakan ambiguitas tersebut. Ambiguitas dalam komik strip di media sosial instagram memunculkan humor atau cerita lucu. Kelucuan ini timbul karena perbedaan interpretasi yang menciptakan alur cerita yang tak terduga bagi pembaca. Ambiguitas ini sengaja diciptakan oleh kreator komik untuk menarik minat pembaca terhadap karya mereka.

Kata kunci: *Ambiguitas, Komik Strip, Semantik*

PENDAHULUAN

Manusia memiliki kebutuhan fundamental untuk berinteraksi dengan sesamanya agar dapat menyampaikan berbagai perasaan yang mereka miliki, mulai dari kebahagiaan hingga kesedihan serta untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang berbagai hal dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, interaksi ini juga memungkinkan mereka untuk mempengaruhi orang lain dengan ide, gagasan atau pandangan yang mereka miliki.

Salah satu metode yang umum digunakan untuk berinteraksi adalah melalui komunikasi menggunakan bahasa baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa memungkinkan manusia untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif kepada orang lain sehingga memfasilitasi pemahaman dan tanggapan yang tepat.

Dengan menggunakan bahasa, individu dapat menyampaikan pikiran, perasaan dan ide-ide kompleks secara lebih terperinci dan terstruktur.

Seiring berjalannya waktu bahasa alami mengalami pertumbuhan dan transformasi yang tak terhindarkan. Perubahan ini tidak hanya melibatkan penambahan kata baru atau pergeseran tata bahasa, tetapi juga mengenai perubahan yang lebih dalam dalam struktur bahasa dan penggunaannya. Fenomena kompleks ini tidak hanya berdampak secara sosial, di mana bahasa mencerminkan perubahan dan dinamika masyarakat, tetapi juga mempengaruhi bidang lain termasuk semantik.

Semantik sebagai cabang ilmu linguistik yang mengeksplorasi makna dalam bahasa menjadi relevan dalam konteks ini. Studi semantik mempertimbangkan bagaimana kata-kata dan struktur bahasa membentuk makna serta bagaimana makna ini dipahami dan digunakan oleh penutur. Salah satu tantangan utama dalam semantik adalah ambiguitas yaitu ketidakjelasan dalam interpretasi makna atau arti suatu ungkapan atau teks.

Ambiguitas merupakan fenomena linguistik yang terjadi dalam berbagai situasi komunikasi baik lisan maupun tulisan. Situasi lisan, seperti dalam media elektronik seperti radio dan televisi terutama dalam penyiaran berita. Di sisi lain, dalam konteks tulisan, ambiguitas sering ditemukan di media cetak seperti koran, komik, dan majalah.

Ambiguitas dapat muncul karena penggunaan kata-kata atau frasa dengan lebih dari satu makna atau karena kurangnya klarifikasi dalam penyampaian informasi. Dalam kedua situasi tersebut, ambiguitas dapat menyebabkan kebingungan atau interpretasi yang salah terhadap pesan yang disampaikan.

Komik strip merupakan sebuah bentuk komunikasi yang menarik yang menggabungkan narasi visual dan tulisan untuk menciptakan cerita yang berkesan. Dalam komik strip terdapat sejumlah gambar yang menampilkan tokoh-tokoh cerita beserta latar belakangnya yang disertai dengan teks dialog atau narasi yang mendukung alur cerita. Melalui kombinasi ini, komik strip memiliki kemampuan yang kuat untuk mempengaruhi pembacanya dengan cara yang khas. Bahasa yang digunakan dalam komik strip sangatlah penting karena dapat menyampaikan informasi yang relevan sejalan dengan gambar-gambar yang ditampilkan.

Komik strip telah menempati posisi istimewa sebagai salah satu karya komik yang sangat diminati dan populer di kalangan generasi muda saat ini. Komik strip

terkenal karena konten humor yang segar dan cerdas, namun terdapat potensi elemen ambiguitas dalam beberapa ceritanya. Ambiguitas dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti penafsiran ganda terhadap pesan yang disampaikan atau kebingungan pembaca tentang apa yang sebenarnya dimaksudkan oleh sang pengarang. Hal ini dapat menciptakan ruang untuk interpretasi yang berbeda oleh pembaca yang mana memungkinkan pengalaman membaca yang unik bagi setiap individu.

Dalam seni mempergunakan bahasa sebagai elemen humor, kegandaan makna menjadi salah satu kunci utama untuk menghasilkan candaan yang menggelitik dan menarik bagi pembaca. Mengolah kata-kata yang memiliki lebih dari satu arti memungkinkan kita untuk merangkai kalimat-kalimat yang kreatif dan cerdas, sehingga mampu memicu tawa dan membuat pembaca terkesan. Misalnya dengan memanfaatkan permainan kata, humor dapat mengeksploitasi makna literal dan figuratif atau memanfaatkan kontradiksi antara kata-kata yang serupa tetapi bermakna berbeda. Dengan demikian, bahasa yang digunakan bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai senjata ampuh untuk menghibur dan menyegarkan pikiran pembaca dengan cara yang cerdas dan menyenangkan.

Komik strip terkenal karena menggunakan ambiguitas untuk menghasilkan humor. Ambiguitas atau ketaksaan menjadi alat utama dalam menciptakan momen-momen lucu dalam karyanya. Karakter-karakter dalam komik strip seringkali menggunakan dialog yang ambigu dengan kata-kata atau frasa yang dapat ditafsirkan dengan lebih dari satu cara. Ilustrasi dalam komik strip juga seringkali mengandung ambiguitas visual dengan detail-detail kecil atau ekspresi wajah karakter yang memunculkan berbagai interpretasi dari pembaca.

Komik strip juga dikenal karena membangun plotnya dengan cara yang ambigu, seringkali menghasilkan kejadian yang tak terduga dan menyenangkan bagi pembaca. Selain itu, permainan kata atau frasa yang ambigu dalam dialog juga menjadi ciri khas komik strip yang menyebabkan pembaca menertawakan maknanya yang berbeda-beda.

Situasi yang tidak jelas atau ambigu juga sering menjadi sumber humor dalam komik strip ini, dengan karakter yang terjebak dalam situasi aneh atau konflik yang muncul karena kebingungan. Melalui penggunaan ambiguitas ini, pencipta komik strip berhasil menciptakan humor yang unik dan menghibur bagi pembaca mereka.

Pentingnya mengkaji ambiguitas dalam komik strip tidak hanya melulu karena potensi multitafsir yang melekat, tetapi juga karena ambiguitas tersebut menjadi pintu gerbang menuju pemahaman yang lebih dalam. Dalam komik strip ambiguitas dapat dianggap sebagai titik fokus yang mengundang penelusuran makna yang lebih mendalam. Dengan menggali ambiguitas tersebut, kita dapat melihat bahwa pesan atau makna yang tersirat tidak selalu eksplisit, namun tersembunyi dalam lapisan-lapisan naratif dan visual.

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik ini adalah studi yang dilakukan oleh Muhammad Naufal Nashshar dan Mulyono pada tahun 2021 dengan judul "Ambiguitas dalam Komik Strip *Pepekomik*: Kajian Semantik". Penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai bentuk ambiguitas yang terdapat dalam komik strip *Pepekomik* dengan menguraikan tingkat ambiguitas secara rinci. Analisis tersebut mencakup ambiguitas pada tingkat fonetik, leksikal dan gramatikal memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang kompleksitas komunikasi visual dalam karya tersebut.

Penelitian ini melibatkan tinjauan yang komprehensif terhadap berbagai penelitian terdahulu yang telah memperlihatkan pemanfaatan ambiguitas dalam sebuah wacana. Fokus utama kajian ini adalah pada bentuk utama ambiguitas, yaitu ambiguitas leksikal. Selain mengidentifikasi jenis ambiguitas ini, penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis makna ambiguitas tersebut. Dengan demikian, akan dilakukan eksplorasi mendalam terhadap faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya ambiguitas.

Hasil pemaparan tersebut menjadi stimulus utama yang mendorong minat peneliti untuk menjalankan penelitian dengan penekanan pada **"Ambiguitas Leksikal Dalam Komik Strip Di Media Sosial Instagram (Kajian Semantik)"**.

METODE

Penelitian ini secara khusus mengarahkan fokusnya pada eksplorasi dan analisis terperinci terhadap dialog yang terdapat dalam komik strip di media sosial instagram. Pemilihan jenis penelitian kualitatif disini bertujuan untuk menerapkan prosedur penelitian yang menghasilkan data naratif dan kajian semantik dipergunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis ambiguitas yang terkandung dalam teks komik strip tersebut.

Peneliti menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik ini

memerlukan pendekatan yang teliti dan cermat dalam membaca serta memahami setiap informasi yang terkandung dalam sumber data yang relevan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap kata-kata yang mengandung ambiguitas dalam komik strip di media sosial instagram, peneliti tidak terlibat langsung dalam dialog. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasi berdasarkan jenis-jenis ambiguitas leksikal serta makna yang terkandung dari kata dan rasa yang bersifat ambigu dalam dialog.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik agih. Menurut Sudaryanto (2015:18) metode agih merupakan metode di mana alat penentunya merupakan bagian dari bahasa yang bersangkutan. Tujuan dari metode agih adalah untuk mengidentifikasi bentuk ambiguitas dalam data. Salah satu teknik dasarnya disebut teknik Bagi Unsur Langsung (BUL) dimana data linguistik dibagi menjadi bagian-bagian atau unsur yang kemudian dipandang sebagai bagian yang langsung membentuk satuan lingual yang dimaksud (Sudaryanto, 2015:38).

Penulis menggunakan teknik bagi unsur langsung (BUL) untuk menganalisis data dari yang terkecil sampai yang terbesar seperti kata dan frasa dengan tujuan memberikan data yang relevan dengan teknik lanjutan teknik ganti, teknik perluas, dan teknik ubah wujud yang parafrasal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis mendalam terhadap data yang tersedia, ditemukan bahwa ambiguitas yang muncul dalam komik strip di media sosial instagram dapat diuraikan menjadi beberapa jenis berdasarkan faktor-faktor penyebabnya. Sebanyak 20 data berhasil dikumpulkan melalui platform media sosial instagram. Melalui proses klasifikasi yang teliti, peneliti berhasil mengidentifikasi jenis ambiguitas leksikal.

Ambiguitas leksikal sebagai salah satu aspek penting terbagi menjadi dua sub kategori yaitu ambiguitas yang timbul karena polisemi, di mana satu kata memiliki beberapa makna yang berbeda serta ambiguitas akibat homofoni, di mana terjadi persamaan dalam bentuk ujaran namun memiliki makna yang berbeda.

Data yang telah diperoleh dan diklasifikasikan ini akan mengalami tahap analisis lebih lanjut menggunakan pendekatan kajian semantik. Berikut tabel

klasifikasi data dari hasil penelitian yang diperoleh dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC).

Tabel 1 Klasifikasi Data Ambiguitas Leksikal Akibat Polisemi

No	Data	Jenis Ambiguitas	Indikator Ambiguitas
1	*A: Anakmu ini emang ga bisa dikasih **tahu** ya, jeng!!!* *B: Maaf ya jeng, emang gitu anaknya.* *Aku kasih **tahu** malah kejang-kejang!!!* *Dia emang punya alergi*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
2	*A: Wih, rumahnya pake tenaga **surya** nih, pak?* *B: Iya nih, lumayan jadi lebih irit sekaligus bagus buat bumi* *A: Pak soni emang keren* *B: **Surya**!!!* *C: I..iya. pa* *(Digambarkan **surya** *anak pak soni* berusaha menghidupkan tenaga **surya**)*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
3	*A: Mas paket satu dua ya* *B: Pake **CD** ga?* *A: Ya pake lah kalo ga pake gundal-gundal dong*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
4	*A: Makan, yuk* *B: Sorry, aku puasa* *A: Eh, tumben kamu puasa* *B: Alhamdulillah, soalnya aku dikasih **hidayah*** *C: Kakak bangun sahur!!! Nih seratus ribu, tapi janji hari ini puasa ya* *B: Siap, makasih **hidayah***	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
5	*A: Ayah pulang! Wah, adek makan apa?* *B: Makan **malam**, yah* *A: Iya, makan **malam** tapi lauknya apa?* *B: **Malam*** *A: Kenapa adek sampe makan **malam** sih, bun!!!* *C: Astagfirullah* *(digambarkan anaknya sedang memakan malam atau lilin batik)*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
6	*A: Oiya pa muklis punya darah tinggi ga pa?* *B: Punya pak, dari kakek, bapa saya sampe ke saya. Pokonya di rumah saya penyakit darah tinggi semua* *A: Ada **turunan** itu ya* *B: Ada sih, tapi masi jauh kalo dari **turunan** mah* *A: Maksudnya gimana pa muklis saya kurang paham* *B: Ya masi jauh kalo **turunan** mah dari sini*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi

	Bapa lewatin perempatan dulu ambil kanan ada tanjakan baru abis itu ada ***turunan****. Nah rumah saya sebelah tukang bakso, yang baso nya enak itu* *B: Ummmmmm*		
7	*(Pabrik Tekstil)* *A: Cuy gw tuh salut banget sama pegawai yang baru masuk kemarin* *B: Emang dia kenapa?* *A: Banyak* ***bisa*** *nya* *B: Hooooh* *C: Permisi bang...ehe (digambarkan sebagai ular)*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
8	*A: Buk, bapak dapet rejeki lebih hari ini* *B: Alhamdulillah* *Tapi ibu dikasih duit belanjanya tetep kayak biasanya aja, pak. Sisanya buat* ***simpenan*** *A: Kata istriku ini buat kamu* *(Digambarkan bersama wanita lain)* *C: Berarti dia sudah tau hubungan kita, dong*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
9	*A: Selamat tidur, pa semoga mimpi* ***indah*** *B: Jadi mama sudah tau soal papa sama* ***indah*** *A: Tau apa?* *Jangan-jangan papa?!* *B: Emmm anu itu...*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
10	*A: Ke kantin yuk* *B: Aku udah bawa bekal* *A: Kenapa kamu pasti bawa bekal sih?* *B: Soalnya papaku jadi cacat gara-gara suka* ***jajan*** *A:ooooooo...* *B:****Jajan*** *teroooss pa!!!* *(KANTIN)* *C: 3 hari ini kenapa gak ada anak* ***jajan***	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
11	*A: Kenapa aku masuk neraka?* *B: Itu karena saat di dunia kamu sudah membuat banyak* ***dosa*** *A: Arghhhh tidaaaakkkk* *Digambarkan pada zaman dulu* *A:* ***Dosa Dosa*** *(menjual dosa "salah satu nama jenis makanan India")*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
12	*A: Kenapa sis?* *B: Aku bingung, tadi* ***wahyu*** *nembak aku* *A: Kamu kan udah suka dia sejak lama kenapa gak kamu terima aja?* *B: Tapi kalo aku menerima* ***wahyu****...* *Aku jadi nabi gak ya?*	Leksikal	Ambiguitas akibat polisemi
13	*A: Maksudnya saya mao beli minuman* ***taro***	Leksikal	Ambiguitas

	*B: Iya, minuman **taro** dimana pak?*		akibat polisemi

Tabel 2 Klasifikasi Data Ambiguitas Leksikal Akibat Homofoni

No	Data	Jenis Ambiguitas	Indikator Ambiguitas
1	*A: Lo gajadi **ngecat** apa?* *B: Udah tapi belom dibales nih* *A: Cat tembok bukan **ngechat** si doi*	Leksikal	Ambiguitas akibat homofoni
2	*A: Beneran kamu kuliah di tiga kampus?* *B: Ah, itu ngga bener...* *Bukan tiga tapi empat, shayyy* *Di UOB (University Of Bakingham) gue ngambil **S1*** ***Es satu**, sir! (digambarkan mengambil/membeli **es satu**)*	Leksikal	Ambiguitas akibat homofoni

Pembahasan

Analisis data ambiguitas leksikal akibat polisemi:

Salah satu data:

A: Mas paket satu dua ya

*B: Pake **CD** ga?*

A: Ya pake lah kalo ga pake gundal-gundal dong

Data menggambarkan situasi di mana kata ***"CD"*** menyebabkan ambiguitas leksikal karena memiliki dua kemungkinan makna yang dimaksud dalam konteks percakapan tersebut.

Makna pertama dari ***"CD"*** adalah *Compact Disc* yang merupakan format penyimpanan digital untuk data dan audio. A bertanya apakah B akan membeli *Compact Disc* bersamaan dengan paket yang dibeli sebelumnya.

Makna kedua dari ***"CD"*** adalah celana dalam. Dalam bahasa sehari-hari, ***"CD"*** sering digunakan sebagai singkatan untuk celana dalam. Dalam konteks ini, A menganggap B menanyakan terkait menggunakan celana hal ini terlihat dari responnya dengan menyatakan "*Ya pake lah kalo ga pake gundal-gundal dong".*

Dengan demikian, ambiguitas muncul karena kata ***"CD"*** memiliki dua makna dalam konteks yang diberikan. Sehingga, tanpa konteks yang jelas, makna yang dimaksud bisa menjadi tidak jelas. Dengan demikian, ambiguitas leksikal terjadi

karena polisemi dari kata ***"CD"*** yang dapat merujuk baik pada *Compact Disc* maupun celana dalam.

Analisis data ambiguitas leksikal akibat homofoni

Salah satu data:

A: Lo gajadi ***ngecat*** *apa?*

B: Udah tapi belom dibales nih

A: Cat tembok bukan ***ngechat*** *si doi*

Data ambiguitas dalam data tersebut muncul dari penggunaan kata ***"ngecat"*** yang secara intrinsik memiliki dua konotasi yang berbeda:

Pengertian pertama merujuk pada tindakan mewarnai dengan cat, terutama dalam konteks pengecatan tembok atau objek lainnya. Dalam percakapan ini, A mengajukan pertanyaan kepada B apakah B telah melakukan proses pengecatan pada suatu area tertentu, seperti tembok. A ingin mengetahui apakah pekerjaan pengecatan telah dilakukan atau belum.

Pengertian kedua merujuk pada aktivitas komunikasi digital melalui aplikasi pesan instan, seperti *WhatsApp, Line*, atau Telegram. Dalam konteks ini ***"ngecat"*** menjadi sinonim untuk melakukan percakapan tanpa tatap muka secara langsung. B memberikan respons dengan merujuk pada aktivitas online tersebut, menunjukkan bahwa ia telah mengirim pesan atau melakukan percakapan, tetapi belum menerima balasan.

Ketidakjelasan muncul karena kata ***"ngecat"*** memiliki konotasi ganda yang menyebabkan kesulitan dalam menentukan makna yang dimaksud tanpa konteks yang jelas. Ambiguitas leksikal ini terjadi karena polisemi dari kata ***"ngecat"*** yang dapat merujuk baik pada aktivitas pengecatan dengan cat maupun komunikasi digital melalui media internet

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa ambiguitas dalam komik strip di media sosial instagram menghasilkan humor atau cerita lucu. Kelucuan ini muncul karena ada perbedaan dalam pemaknaan yang menghasilkan alur cerita yang tak terduga bagi pembaca komik strip. Ambiguitas yang menghasilkan humor ini sengaja diciptakan oleh kreator komik untuk menarik minat pembaca terhadap karya mereka sendiri. Berdasarkan analisis data, dari total

23 data komik strip di media sosial instagram, jenis ambiguitas yang paling banyak ditemukan adalah ambiguitas tingkat leksikal akibat polisemi sebanyak 15 data komik strip dan homofoni 8 data komik strip. Hal ini menunjukkan bahwa ambiguitas leksikal karena polisemi memainkan peran yang signifikan dalam menciptakan ambiguitas tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, Tania Sani Achmad. 2023. *Ambiguitas Gramatikal Dan Leksikal Dalam Webtoon Tahilalats Karya Nurfadli Mursyid: Kajian Semantik*. Skripsi(S1), UIN Sunan Ampel Surabaya.

Ariyanto, Ayok. 2017. *Pembelajaran IPS dengan Media Komik Strip Di Kelas 4.* Studi Kependidikan dan Keislaman, 7(2).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2019. *KBBI Daring*. Diakses tanggal 28 Februari dari https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/web

Gani, S., Berti A. 2018. *Kajian Teoritis Struktur Internal Bahasa (Fonologi, Morfologi, Sintaksis dan Semantik*). Jurnal Bahasa dan Sastra Arab.Vol.7, No.1, Juni 2018.

Garing, Jusmianti. 2017. *Analisis Semantik Cerita Lakipadada. Sawerigading*.Vol.23, No.1, Juni 2017, hal 117.

Hidayah, Nurul. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1).

Hidayatullah, Muhammad Wifqi. 2022. *Penggunaan Ambiguitas Dalam Komik Strip KomikKamvret*.

Nashshar, Muhammad Naufal dan Mulyono. 2021. *Ambiguitas Dalam Komik Strip Pepekomik: Kajian Semantik*.Bapala volume 8 nomor 3.

Pebriyanti, Ika Wahyuni. 2022. *Analisis Polisemi Dan Ambiguitas Pada Akun Instagram @Idntimes Serta Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Siswa Kelas VIII.* Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS.

Putra, Aan dan Ines Feltia Milenia. 2021. *Systematic Literature Review: Media Komik Dalam Pembelajaran Matematika*. Mathema Journal 3, no. 1.

Sidiq, Umar dan Moh Miftachul Choiri, 2019. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponogoro: CV. Nata Karya.

Sudaryanto. 2015. *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa: Pengantar Penelitian Wahana Kebudayaan secara Linguistis*. Yogyakarta: Sanata Dharma *University Press*.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. Trismanto, T. 2018. *Ambiguitas dalam bahasa Indonesia*. Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora, 4(1, April), 42-48.