

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DANAU KEMBAR UNTUK REMAJA DI SOLOK

Trisna Nur Syalsabila¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Idhar Resmadi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
trisnasyalsabila@student.telkomuniversity.ac.id, olivinea@telkomuniversity.ac.id,
idhar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Cerita rakyat merupakan manifestasi budaya suatu masyarakat melalui bentuk bahasa lisan yang secara langsung terkait dengan berbagai aspek budaya dan tatanan nilai-nilai sosial komunitas tersebut. Salah satu legenda yang dikenal di daerah Solok, Sumatera Barat, adalah kisah Danau Kembar, juga disebut sebagai Danau Atas dan Danau Bawah.. Danau Kembar ini terkenal dengan keasrian dan keindahan tempatnya yang dikelilingi oleh bukit barisan dengan memiliki esensi yang jelas karena banyak pelajaran yang dapat diambil seperti memiliki kewaspadaan, kerja keras dan etika dalam menganut kebudayaan. Budaya yang diceritakan Danau Kembar itu pemberani dan pantang menyerah. Metode penelitian ini menggunakan analisis matrix dengan beberapa tahapan seperti observasi, studi pustaka, dan wawancara. Tujuan perancangan buku ilustrasi ini untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan akan pentingnya melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat Danau Kembar. Media utama perancangan dalam penelitian ini yaitu buku ilustrasi dengan media visual yang menarik dapat memberikan minat masyarakat untuk berkunjung ke Daerah Danau Kembar.

Kata kunci: Cerita Rakyat, Media Visual, Buku Ilustrasi, Danau Kembar

Abstract : *Folklore is a way for a society to express itself through spoken language, reflecting various cultural aspects and social values. One such folklore in Solok, West Sumatra, is the Twin Lakes, also known as Upper Lakes and Lower Lakes. The Twin Lakes are renowned for their natural beauty, surrounded by hills with clear water that offers many lessons, including caution, hard work, and cultural ethics. The culture depicted by the Twin Lakes is one of perseverance and determination. This research method employed matrix analysis, including observation, literature study, and interviews. The aim of creating this illustrated book is to provide insight and knowledge of the importance of relaxation and to introduce the folklore of the Twin Lakes. The primary medium used is an illustrated book with visually appealing media to draw public interest in visiting the Twin Lakes Region.*

Keywords: *Folklore, Visual Media, Illustrated Books, Twin Lakes.*

PENDAHULUAN

Banyaknya keberagaman suku, bangsa, agama, dan kebudayaan di Indonesia yang menjadi kebanggaan warga negara Indonesia. Banyaknya keberagaman dan kekayaan bangsa Indonesia membuat kita sebagai warga negara harus menjaga dan memelihara kebudayaan dan warisan budaya untuk diajarkan ke generasi penerus (Hukubun, 2019). Cerita rakyat merupakan produk dari khayalan dan cara berpikir orang-orang masa lampau yang erat kaitannya dengan adat istiadat. Isi cerita mengandung nilai-nilai dan norma lokal yang berlaku pada masa cerita itu diciptakan. (Fitri, 2017).

Danau Kembar, juga dikenal sebagai Danau Atas dan Danau Bawah merupakan salah satu cerita rakyat di Solok Sumatera Barat. Danau Kembar ini terkenal dengan keasrian dan keindahan tempatnya yang dikelilingi oleh bukit barisan. Selain terkenal dengan keindahan danauanya, Danau Kembar mempunyai cerita unik yang melegenda dibalik terbentuknya Danau Kembar. Cerita rakyat Danau Kembar ini memiliki esensi yang jelas karena banyak pelajaran yang dapat diambil seperti memiliki kewaspadaan, kerja keras dan etika dalam menganut kebudayaan. Budaya yang diceritakan Danau Kembar itu pemberani dan pantang menyerah. Suatu makna dari cerita terbentuknya Danau Kembar bahwa kerja keras tidak mengkhianati hasil dan seperti itulah sifat asli dari orang Solok. Danau merupakan simbolis dari kehidupan atau mata air. Dengan adanya danau menyebabkan sumber kehidupan warga sekitar yang makmur dan tumbuhan yang subur untuk masyarakat tersebut.

Menurut data kuesioner yang telah dilakukan kepada masyarakat Sumatera Barat, mereka pernah mengunjungi Danau Kembar, tetapi tidak mengetahui tentang legenda dan cerita rakyatnya dan kurangnya informasi mengenai Danau Kembar dalam bentuk media visual. Hal ini menjadi poin penting dan perhatian sebagai generasi penerus, jika tidak dilestarikan dan dikenalkan tentang legenda, cerita rakyat Danau Kembar dan unsur budaya yang ada di

dalamnya. Maka cerita rakyat ini akan hilang dan tenggelam serta Danau Kembar kehilangan legenda menarik nya untuk selamanya. Kurangnya informasi tentang Danau Kembar dalam bentuk media visual telah menyebabkan minimnya pengetahuan masyarakat terkait keindahan dan keasrian Danau Kembar, serta cerita rakyat dan legenda yang terkait dengan tempat tersebut. Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan pemahaman akan pentingnya melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat Danau Kembar kepada generasi penerus. Selain itu, terlihat juga bahwa cerita rakyat tentang Danau Kembar sudah mulai terlupakan dan ditinggalkan oleh masyarakat, sehingga ada risiko hilangnya warisan budaya dan legenda menarik yang dimiliki oleh Danau Kembar. Selain itu, kurangnya buku cerita berilustrasi yang memperkenalkan legenda Danau Kembar juga berkontribusi pada kurangnya pengetahuan masyarakat tentang warisan budaya tersebut. Semua ini menunjukkan pentingnya upaya untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan tentang legenda dan cerita rakyat Danau Kembar guna melestarikan warisan budaya yang berharga ini.

Oleh sebab itu, untuk membantu masyarakat dan generasi penerus untuk melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat Danau Kembar ini, dilakukanlah perancangan media visual yang menarik serta kreatif untuk memperkenalkan Danau Kembar. Media visual yang menarik dapat memberikan minat masyarakat untuk berkunjung ke Daerah Danau Kembar. Selain itu, media visual juga dapat menjadi sarana edukasi yang menarik untuk mempelajari sejarah, legenda dan cerita rakyatnya yang ada di Danau Kembar, sehingga dapat meningkatkan rasa kebanggaan masyarakat terhadap daerah-nya. Oleh karena itu, perancangan media visual tentang 2 cerita rakyat Danau Kembar sebagai pengenalan Daerah Solok penting untuk dilakukan.

KAJIAN TEORI

Media Informasi

Media informasi merupakan sarana yang vital dalam era informasi modern, memainkan peran sentral dalam menyebarkan informasi, berita, ide, dan budaya kepada masyarakat. Studi tentang media informasi melibatkan berbagai konsep dan teori yang berfokus pada aspek-aspek komunikasi, psikologi, sosiologi, dan teknologi. Dasar teori ini membantu menganalisis bagaimana media informasi berinteraksi dengan m

Buku

Buku merupakan produk cetakan yang memiliki struktur yang terbagi dengan penuh, karena dari segi struktural, buku terdiri dari tiga komponen utama, yaitu kulitnya, jaketnya (bila berlaku), dan halaman-halaman terikat di dalamnya. Buku terdiri dari lembaran kertas yang dijilid, dan dapat berisi teks yang dimaksudkan untuk dibaca, atau juga mungkin memiliki halaman kosong yang diperuntukkan untuk menulis (Sugiyono, 2008)).

Buku Ilustrasi

Menurut Hunt seperti yang dikutip dalam Sugihartono (2015: 1101), buku ilustrasi merujuk pada karya sastra di mana terjadi perpaduan antara teks lisan dan gambar ilustrasi. Hal ini mengisyaratkan bahwa gambar memiliki kemampuan untuk berkomunikasi secara lebih langsung daripada kata-kata. Gambar-gambar tersebut membantu pembaca dalam memahami isi bacaan dan juga merangsang kemampuan berimajinasi.

Perancangan

Menurut Nataniel Degen dan Heliza Rahmania Hatta (2009), perancangan diartikan sebagai langkah penerapan beragam teknik dan prinsip untuk maksud penggambaran yang lebih detail terhadap sebuah perangkat, proses, atau sistem,

sehingga memungkinkan terwujudnya bentuk fisik yang konkret. Tujuannya adalah mengendalikan jalannya proses desain (Siregar & Melani, 2019).

Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual dapat didefinisikan sebagai suatu pendekatan atau langkah dalam menyampaikan gagasan dari individu yang berperan sebagai pengirim pesan (desainer) kepada penerima pesan (audien) melalui media desain dengan memanfaatkan bahasa visual (Supriadi, 2016).

Media Visual

Menurut (Wati, 2016), media visual adalah jenis media yang mengandung elemen utama berupa garis, bentuk, warna, serta tekstur dalam penyampaiannya. Dengan cara penyajian yang demikian menarik, media visual memiliki potensi untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media visual mampu memperlihatkan korelasi antara isi materi yang ingin disampaikan dengan dunia nyata. Kepahaman terhadap media visual dapat tercapai dengan baik jika ada interaksi yang terjalin antara konteks materi pembelajaran dalam media visual dengan siswa. Diharapkan, penggunaan media visual dalam pembelajaran akan berkontribusi pada pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran yang relevan dalam menjelaskan sebuah konsep serta mengkomunikasikan cerita atau pesan secara visual. Ilustrasi sering kali berfungsi sebagai representasi visual dari suatu teks. Di dunia komik, peran ilustrasi sangatlah krusial karena komik secara umum menggunakan gabungan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan-pesannya (Supriadi, 2016).

Tipografi

Ilmu tipografi adalah disiplin yang mendalami mengenai karakter huruf (Hendratman ST, Hendi .2010:85). Tipografi melibatkan aspek esensial dalam bahasa tertulis dan berfungsi sebagai fondasi mendasar dalam mengatur susunan

kata dan kalimat. Dalam cara yang mirip, susunan kalimat dan kata memiliki potensi dalam membentuk makna yang konsisten dengan menghasilkan citra, estetika, dan dampak visual (Sihombing2003:2).

Layout

Layout adalah pengaturan posisi dan penataan elemen-elemen desain pada suatu bidang, seperti yang dijelaskan oleh (Supriadi, 2016). Konsep layout atau tata letak berupaya untuk menyusun, mengatur, atau menggabungkan unsur-unsur komunikasi visual seperti teks, gambar, tabel, dan lainnya menjadi sebuah media komunikasi visual yang memiliki daya komunikatif, nilai estetika, serta daya tarik yang tinggi, seperti yang diungkapkan oleh Hendratman ST dan Hendi dalam bukunya "Tips dan Trik Graphics Design" (2010:85).

METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam merancang buku ilustrasi yang sesuai dengan cerita rakyat Danau Kembar dan untuk memperkenalkan budaya Solok, maka dipergunakan berupa data sebagai berikut :

Observasi

Mengumpulkan Informasi mengenai asal usul dan cerita rakyat Danau Kembar di Solok, Sumatera Barat. Mencari tahu media pengenalan dan informasi yang tepat kepada masyarakat Sumatera Barat.

Wawancara

Melakukan wawancara dengan warga setempat dan *urang tuo* serta Dinas Kebudayaan dan Kantor Wali Nagari yang ada di Danau Kembar.

Kuesioner

Penyebaran kuesioner berupa google form melalui fitur *link Instagram Story, WhatsApp Story* dan pesan pribadi kepada masyarakat Sumatera Barat.

Studi Kepustakaan

Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber pustaka dan beragam media, termasuk buku-buku dan sumber-sumber online, yang relevan dengan penelitian ini.

METODE ANALISIS

Analisis Matrix Data

Analisis matriks perbandingan melibatkan perbandingan antara satu objek dengan objek lainnya. Ini dilakukan dengan mengatur objek-objek tersebut sejajar satu sama lain, sehingga perbedaan di antara keduanya dapat terlihat dengan jelas (Soewardikoen, 2013).

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah pendekatan penelitian yang melibatkan pengumpulan data sesuai dengan keadaan nyata, diikuti dengan pengaturan, pengolahan, dan analisis data tersebut untuk memberikan pandangan menyeluruh tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam analisis deskriptif, informasi yang diperoleh biasanya disajikan dalam berbagai format, seperti tabel konvensional atau tabel frekuensi, grafik, bagan batang, garis, dan lingkaran. Selain itu, juga mencakup ukuran pemusatan data, serta ukuran penyebaran data dan elemen lain yang relevan (Sugiyono, 2008).

HASIL

Konsep Pesan

Konsep pesan yang disampaikan dalam buku cerita Danau Kembar ini adalah memberikan informasi tentang cerita rakyat terbentuknya Danau kembar untuk pemahaman akan pentingnya melestarikan dan mengenalkan cerita rakyat Danau Kembar untuk remaja. Buku cerita ini sangat relevan untuk membangun karakter remaja yang positif dan berkarakter. Salah satu pesan moral utama dalam

buku ini adalah untuk membangun sifat keberanian dan ketangguhan dalam menghadapi tantangan. Selain itu, pesan moral ini juga mengajarkan untuk tidak mudah menyerah ketika menghadapi masalah dan tidak takut untuk menghadapi hal yang mengganggu diri.

Konsep kreatif

Konsep kreatif buku ini didasarkan pada penggunaan media visual yang menarik dan bentuk cerita yang menghibur untuk menyampaikan pesan moral yang penting bagi pembaca, terutama remaja. Penggunaan gambar dan ilustrasi yang menarik dapat membantu memvisualisasikan cerita dan menghidupkan kembali legenda lokal Terbentuknya Danau Kembar. Selain itu, penggunaan bahasa yang mudah dimengerti dan ringan juga dapat memudahkan pembaca untuk memahami cerita dan pesan moral yang terkandung dalam buku. Konsep kreatif buku ini juga melibatkan pemilihan judul yang tepat dan sesuai dengan cerita. Judul "Terbentuknya Danau Kembar" yang dipilih tidak hanya menggambarkan isi cerita, tetapi juga dapat menarik minat pembaca untuk membaca dan mengetahui lebih lanjut tentang kisah legenda lokal yang terkandung di dalamnya. Selain itu, konsep kreatif buku ini juga mengutamakan kualitas visual yang menarik dan menunjang cerita yang disajikan.

Konsep media

Media Utama

Hasil dari analisis yang telah dilakukan dapat ditentukan bahwa perancangan media pengenalan berupa buku ilustrasi tentang legenda danau kembar untuk meningkatkan dan melestarikan wawasan anak remaja di solok. Media Buku ilustrasi yang dipilih karna sesuai dengan fungsinya yang dapat memberikan edukasi dan informasi serta menghibur dengan gambar visual yang ada, tanpa mengurangi nilai-nilai Norma yang ada. Dengan dimensi buku 21 cm x 15 cm. Yang ukurannya dibuat sesuai buku ilustrasi anak remaja.

Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk membantu dalam mempromosikan dan memperkenalkan media utama. Media pendukung yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

Merchandise

1. Gantungan Kunci
2. Sticker
3. Totebag
4. Sticker
5. Botol Minum
6. Pulpen
7. Baju Kaos

Poster

1. X – Banner
2. Konten Instagram

Konsep komunikasi

AISAS merupakan strategi yang telah dirancang untuk menghadapi audiens target dengan cara yang efektif, dengan memperhatikan transformasi perilaku yang terjadi, terutama dalam konteks perkembangan teknologi internet. Oleh karena itu, AISAS dapat diartikan sebagai sebuah kerangka pemasaran modern yang menggambarkan bagaimana interaksi antara produk atau layanan yang ditawarkan dengan konsumen terjalin.

Attention	Memaksimalkan promosi menggunakan media sosial seperti platform Instagram dengan fitur media iklan.
Interest	Target customer akan tumbuh rasa ketertarikan dan penasaran karna iklan terserbut selalu muncul di laman instagram nya

Search	Setelah target konsumen tertarik, target konsumen akan melakukan informasi tentang pencarian produk, target konsumen mencari tahu tata cara memesan, mencari tahu soal harga atau membeli buku ilustrasi ini.
Action	Target konsumen menjadi penasaran dan timbul rasa ingin memiliki produk tersebut. Sehingga target konsumen akan melakukan aksi yaitu membeli buku ilustrasi tersebut
Share	Tahap terakhir yaitu tahap tertinggi yang dicapai oleh suatu produk, saat mendapatkan rekomendasi dari konsumen yang merasa puas saat telah membeli produk. Dimana konsumen bisa membagikan informasi mengenai produk buku ilustrasi yang dibeli kepada kerabat, teman bahkan yang sering dilakukan anak remaja yang gemar dengan instagram adalah membagikan nya melalui upload foto instagram story.

Konsep visual

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku ilustrasi ini memadukan elemen latar belakang dan karakter dengan gaya ilustrasi naturalis. Gaya ini menciptakan gambar-gambar yang merefleksikan bentuk dan warna yang sama persis dengan kenyataan alam, tanpa perubahan atau penambahan yang signifikan pada elemen yang diilustrasikan. Jenis ilustrasi ini telah dipilih sesuai dengan gaya gambar dan cerita yang akan diungkapkan, dengan banyaknya latar belakang pegunungan, pemandangan alam, serta tokoh-tokoh yang terinspirasi dari cerita rakyat. Oleh karena target audiensnya adalah remaja dalam kisaran usia 17-20 tahun, gaya ilustrasinya pun disesuaikan agar sejalan dengan karakteristik pembaca potensial ini.

Font yang akan dipakai pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan tiga jenis *font*. *Font* untuk judul menggunakan *font Jordan* dengan ukuran 33,6pt,

sedangkan untuk bagian isi cerita menggunakan *font ChildrenSans* dengan ukuran *font* judul sekitar 27,2pt.

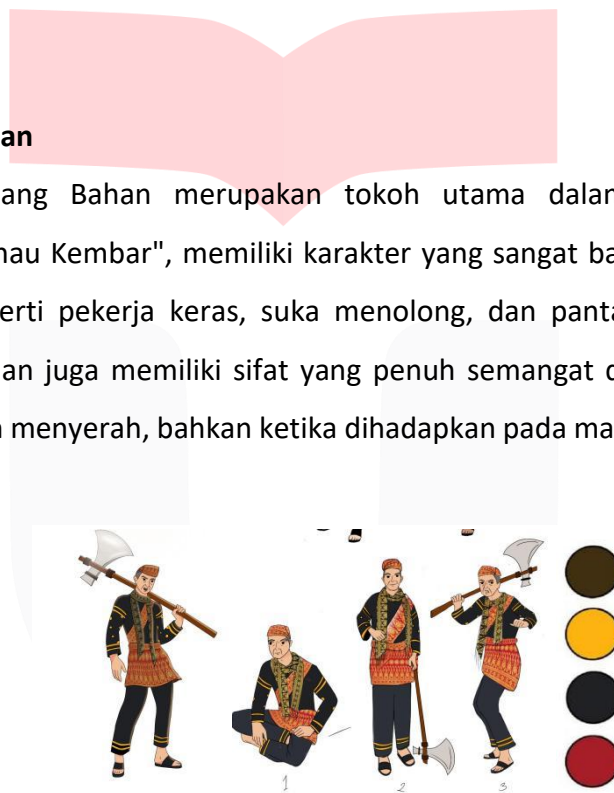


Gambar 1. Font
Sumber : dafont.com

Hasil perancangan

Inyiak Gadang Bahan

Inyiak Gadang Bahan merupakan tokoh utama dalam buku cerita "Terbentuknya Danau Kembar", memiliki karakter yang sangat baik, yang terdiri dari sifat-sifat seperti pekerja keras, suka menolong, dan pantang menyerah. Inyiak Gadang Bahan juga memiliki sifat yang penuh semangat dan tekad yang tinggi, tidak mudah menyerah, bahkan ketika dihadapkan pada masalah yang sulit sekalipun.



Gambar 2. Sketsa karakter Inyiak Gadang Bahan
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Pada karakter Inyiak Gadang Bahan, terdapat unsur tradisional pada pakaian yang digunakan, yang berasal dari Pakaian penghulu tidak hanya dilihat sebagai sebuah benda yang berguna untuk menutupi seluruh tubuh dan keindahan saja, tetapi sama halnya dengan kebudayaan. Pakaian juga mempunyai nilai-nilai luhur dan pesan- pesan penting yang terkandung dari warisan budaya

leluhur secara turun temurun. Meskipun karakter Inyik Gadang Bahan mengambil bentuk modern pada gambar, namun tetap memperlihatkan nilai-nilai tradisional pada pakaian dan penampilannya.



Gambar 3. Pakaian Inyik Gadang Bahan
Sumber : Tanamoneews.com

Naga

Karakter naga menggambarkan sebuah konflik antara Inyik Gadang Bahan dan seekor naga. Naga yang digambarkan memiliki karakter yang jahat dan rakus, dengan keinginan untuk menguasai hutan serta memangsa manusia yang tinggal di sekitar hutan.



Gambar 4. Sketsa Naga
Sumber : Trisna Nur Syalsabila

Latar Tempat

Hutan



Gambar 5. Hutan Danau Kembar
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Danau Kembar



Gambar 6. Danau Kembar
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Rumah Gadang



Gambar 7. Rumah Gadang
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Lembah



Gambar 8. Danau Kembar

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Judul Karya

Sampul Cover Depan

Legenda Danau Kembar

Gambar 9. Sampul Depan

Sumber : Dokumen Trisna Nur Syalsabila

Sampul Dalam



Gambar 10. Judul Karya

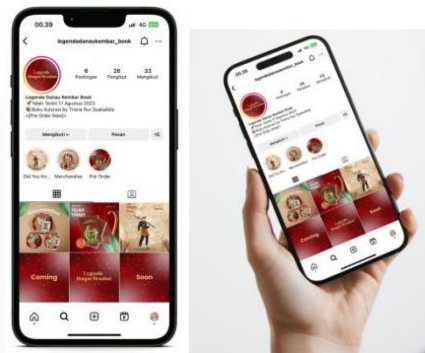
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Sampul Buku



Gambar 11. Sampul Buku
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Media Promosi Instagram



Gambar 12. Instagram
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Poster



Gambar 13. Poster

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

X-Banner



Gambar 14. X-Banner

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Merchandise

Gantungan Kunci



Gambar 15. Gantungan Kunci

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Totebag



Gambar 16. Totebag
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Sticker



Gambar 17. Sticker
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Botol Minum



Gambar 18. Botol Minum
Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Pulpen



Gambar 19. Pulpen

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

Baju Kaos



Gambar 20. Baju Kaos

Sumber : Dokumentasi Trisna Nur Syalsabila

KESIMPULAN

Dari hasil pengolahan dan analisis data melalui observasi dan wawancara, Cerita terbentuknya Danau Kembar ini merupakan salah satu legenda yang memiliki esensi yang jelas. Dalam cerita tersebut banyak pelajaran dan nilai-nilai norma yang dapat diambil dan dicontoh dalam kehidupan sehari-hari seperti kewaspadaan, kerja keras, etika yang baik dan pemberani serta pantang menyerah. Makna dari buku cerita Legenda Danau Kembar ini kerja keras tidak akan mengkhianati hasil seperti sifat asli orang Solok. Buku cerita Legenda Danau Kembar ini telah mencakupi informasi mengenai Danau Kembar dalam bentuk buku ilustrasi dan telah menjelaskan pemahaman akan pentingnya melestarikan dan mengenalkan Danau Kembar dengan beberapa unsur budaya Minangkabau.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitri, S. (2017). Penerapan Program Fos (Folktale Speaking) Sebagai Pembentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jupiis Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* 9(1):106.
- Hukubun, L. D. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA. *IKONIK*, 69-74.
- Rustan, S. (2009). Lay Out Dasar & penerapannya. *Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.*, 122-123.
- Soewardikoen, D. W. (2013). Metode Penelitian Visual. *Dinamika Komunika*.
- Sugiyono. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Alfabeta*.
- Supriadi, O. A. (2016, Desember). Perancangan Komik Perang Bubat Versi Kidung Sunda untuk Remaja. *e-Proceeding of Art & Design*, 3, 866.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Rustan, S. (2009). Lay Out Dasar & penerapannya. *Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.*, 122-123.
- Salam, S. (2017). Penelitian dan Pengembangan Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perguruan Tinggi. *Ujung*.
- Sewing, J. W. (1980). *Children and litera*. Chicago: Mc.Nally Collage Publishing Company.
- Sitepu, B. P. (2012). Penulisan Buku Teks Pelajaran. *PT. Remaja Rosadakarya, Bandung*.
- Soewardikoen, D. W. (2013). Metode Penelitian Visual. *Dinamika Komunika*.