

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PAHLAWAN DEMANG LEHMAN DALAM PERANG BANJAR UNTUK PELAJAR SMP/MTS KELAS VII DI KALIMANTAN SELATAN

Ghina Santi Azzahra¹, Asep Kadarisman² dan Sri Soedewi³

^{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

ghinasanti@student.telkomuniversity.ac.id, kadarisman@telkomuniversity.ac.id,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Demang Lehman merupakan salah satu panglima dalam Perang Banjar. Dalam perjuangannya, beliau sering kali tetap memegang prinsip “*Haram Manyarah Waja Sampai Kaputing*” yang berarti pantang menyerah, tetap bertekad baja sampai akhir. Beliau juga terkenal dengan kesetiaan dan kecakapannya sebagai ajudan dari Pangeran Hidayatullah. Sayangnya, generasi saat ini kurang mengenal serta mengetahui bagaimana cerita perjuangan beliau. Begitu pula dengan bagaimana penerapan prinsip dari pejuang-pejuang Banjar zaman dahulu. Padahal prinsip ini masih sesuai dengan kehidupan saat ini. Penerapan ini tentunya bukan berarti semangat bertempur dalam medan perang seperti yang telah dilakukan oleh pejuang Banjar saat itu. Penerapan yang dimaksud tentunya lebih mengarah pada semangat dalam belajar maupun berkarya. Pada penelitian ini, metode yang digunakan merupakan metode kualitatif yang meliputi observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Melalui penelitian ini maka ditawarkan solusi berupa perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan sosok pahlawan daerah, khususnya Demang Lehman yang dikenal karena kesetiaan dan kecakapannya sebagai panakawan Pangeran Hidayatullah bagi pelajar kelas VII SMP/MTs di Kabupaten Hulu Sungai Utara.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Media Edukasi, Demang Lehman

Abstract: Demang Lehman was one of the commanders in the Banjar War. In his struggle, he often adhered to the principle of “*Haram Manyarah Waja Sampai Kaputing*” which means never giving up, remaining determined to the end. He was also famous for his loyalty and prowess as an aide to Prince Hidayatullah. Unfortunately, the current generation does not recognise and know the story of his struggle. The same applies to the principles of the Banjar ancient warriors. This principle is still relate until now. This application certainly does not mean the spirit of fighting in the battlefield as the Banjar fighters did at that time. The application in question is certainly more directed to the spirit of learning and work. In this research, the method used is qualitative which includes

observation, interviews, questionnaires, and literature studies. Through this research, a solution is offered in the form of designing an illustration book as an educational media that aims to introduce the figure of regional heroes, especially Demang Lehman who is known for his loyalty and skills as an aide to Prince Hidayatullah for 7th grade of junior high school students in Hulu Sungai Utara Regency.

Keywords: *Illustration Book, Educational Media, Demang Lehman*

PENDAHULUAN

Pengetahuan terkait Sejarah Lokal seringkali dianggap kurang penting oleh sebagian masyarakat, tak terkecuali para pelajar. Naskah-naskah yang berisikan cerita mengenai perjuangan pahlawan daerah kerap dikemas dengan media yang kurang menarik. Terutama jika membahas mengenai cerita Perang Banjar. Kebanyakan sumber yang tersedia hanya berupa kumpulan teks dengan gambar yang minim. Sedangkan pada kurikulum terbaru, yakni Kurikulum Merdeka, Sejarah Lokal menjadi salah satu materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk pelajar SMP/MTs kelas VII.

Salah satu Sejarah Lokal yang ada di Kalimantan Selatan adalah Perang Banjar. Perang Banjar merupakan perang yang terjadi antara masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan dengan penjajah kolonial Belanda. Berdasarkan buku Lukisan Perang Banjar 1859-1865 (Saleh, 1985), terdapat faktor luar dan faktor dalam yang menjadi pemicu perang ini. Namun, pada dasarnya kedua faktor ini sama-sama disebabkan oleh adanya campur tangan Pemerintah Hindia Belanda yang terlalu berlebihan hingga bertentangan dengan adat Kerajaan Banjar. Salah satu pahlawan yang berperan dalam perang ini adalah Demang Lehman, seorang panakawan (ajudan) Pangeran Hidayatullah yang juga merupakan seorang panglima perang pemimpin pasukan di wilayah Martapura, Matraman, Tanah Laut, dan Pengaron.

Peran Demang Lehman dalam perlawanannya terhadap pemerintahan kolonial Belanda menjadi salah satu bukti bagaimana perjuangan masyarakat Banjar memperjuangkan kemerdekaan tanah Benua. Ironisnya, cerita mengenai

perjuangan masyarakat zaman dahulu kurang diketahui serta diminati oleh para pelajar masa kini seperti peran Demang Lehman yang merupakan tokoh penting dalam Perang Banjar. Dalam perjuangannya, Demang Lehman memegang prinsip "*Haram Manyarah, Waja Sampai Kaputing*" yang berarti pantang menyerah, tetap bertekad baja sampai akhir. Hal ini tergambarkan pada pesan terakhir Demang Lehman yang disampaikan menjelang hukumannya, yakni "*Banua Banjar lamun kada dipalas lawan banyu mata lawan darah, marikit dipingkuti Walanda.*" (Banua Banjar jika tidak dibasahi dengai air mata dan darah, akan terus dijajah Belanda). Pada generasi sekarang, penerapan dari prinsip ini tentunya bukan berarti semangat bertempur dalam medan perang seperti yang telah dilakukan oleh pejuang Banjar zaman dulu. Melainkan lebih mengarah pada sikap semangat, pantang menyerah, tekun, dan optimis dalam belajar maupun berkarya (Putra et al., 2021). Selain itu, beliau juga dikenal karena kesetiaan dan kecakapannya sebagai *panakawan* (ajudan) dari Pangeran Hidayatullah (Usman, 1994). Namun, fenomena yang terjadi terhadap generasi sekarang khususnya di Kalimantan Selatan cenderung kurang menerapkan nilai-nilai keteladanan dan prinsip dari semboyan pejuang Banjar tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Ketua Panitia Hari Pahlawan 2020, Helmy Yahya yang menyatakan bahwa banyaknya generasi muda yang lupa dengan pahlawan dan nilai-nilai dari kepahlawanan itu sendiri (Zulfikar, 2020).

Dikarenakan belum adanya referensi visual dalam bentuk buku cerita mengenai perjuangan Demang Lehman dalam Perang Banjar, maka diperlukan media berupa buku ilustrasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode kualitatif digunakan pada penelitian ini. Metode kualitatif sendiri menurut Sugiyono (2018) merupakan metode penelitian yang lebih memberikan

penekanan pada makna dan bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan suatu fenomena.

Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak, antara lain dari pihak pengamat, pembuat, dan juga pengguna. Narasumber dari pihak pengamat dilakukan kepada sejarawan, yakni Mansyur, S.Pd., M.Hum. Menurutnya, Adanya buku ilustrasi dapat membantu menambah ketertarikan para pelajar dalam mempelajari sejarah lokal. Ini dikarenakan orang-orang cenderung lebih tertarik kepada hal-hal yang yang memang ada gambar atau ilustrasinya.

Narasumber kedua yang juga dari pihak pengamat adalah seorang guru IPS dari SMP Negeri 2 Sungai Pandan, yaitu Rani Budiarti, S.Pd. Pada wawancara tersebut, Rani menjelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang baik terhadap respon dan nilai dari para siswa. Mereka cenderung lebih aktif saat belajar menggunakan media-media pendukung dibanding hanya menggunakan buku saja. Hanya saja, kendala yang sering kali dialami dalam mempersiapkan media pembelajaran adalah keterbatasan penggunaan perangkat elektronik. Sebaiknya dalam pembuatan media pembelajaran, sebisa mungkin menghindari penggunaan *gadget* untuk menghindari ketidakmerataan yang ada di antara para siswa. Selain itu, dalam membuat media pembelajaran perlu memperhatikan bagaimana karakter belajar dari siswa tersebut. Apakah siswa tersebut merupakan siswa yang cenderung memiliki karakter belajar audio, visual, atau kinestetik. Adanya buku ilustrasi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dapat membantu para siswa yang memiliki karakter belajar visual.

Narasumber ketiga dari pihak pengamat adalah seorang guru IPS dari MTsN 4 Hulu Sungai Utara, yaitu Nurdinah, S.Pd. Berdasarkan wawancara tersebut, Nurdinah mengatakan bahwa Penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar memang kurang efektif. Para siswa akan cenderung bosan jika mereka perlu mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru saja. Oleh karena

itu, penyampaian materi juga dibarengi dengan diskusi dan tanya-jawab antara guru dan murid. Terkadang para siswa diberikan gambar-gambar dari internet agar dapat melihat langsung bagaimana bentuk-bentuk bangunan bersejarah. Namun penggunaan metode tersebut masih kurang efektif. Belum ditemukan peningkatan nilai yang signifikan pada hasil belajar siswa. Kendala yang seringkali dialami saat menyiapkan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu dan media yang digunakan, mengingat para siswa masih dilarang menggunakan *handphone* saat proses belajar mengajar. Sehingga, selain membantu murid, adanya buku ilustrasi juga dapat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang menarik bagi para siswanya.

Narasumber selanjutnya yang merupakan pihak dari pembuat adalah seorang ilustrator bernama Julia. Menurut Julia, dalam membuat ilustrasi bertemakan sejarah, tidak ada aturan tertentu untuk pemilihan warna maupun gaya gambar pada ilustrasi. Justru hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah riset dan *mindset* yang lebih *accepting* agar tidak membuat karya dengan miskonsepsi.

Narasumber terakhir adalah pihak pengguna yang merupakan seorang murid kelas VII MTsN 2 Hulu Sungai Utara yang bernama Mahfuzia Raisya Aufa. Menurutnya, Penggunaan teks yang panjang dalam buku-buku sejarah membuat pelajar cenderung bosan ketika membacanya. Hal ini juga membuat pelajaran sejarah dapat dengan mudah dilupakan karena dalam proses belajar mengajar, murid cenderung membaca dan mendengarkan tanpa melihat bagaimana penggambaran ketika momen sejarah itu terjadi. Sehingga, adanya ilustrasi atau gambar dapat membantu para pelajar dalam mengingat cerita sejarah.

Hasil dari kuesioner yang telah dilakukan adalah masih banyak para siswa yang tidak mengenal Pahlawan Demang Lehman dan juga sejarah dari Perang Banjar itu sendiri. Dalam mempelajari sejarah, mayoritas dari mereka cenderung lebih senang jika menggunakan media pembelajaran berupa buku ilustrasi

dibandingkan jika hanya mengandalkan cerita dalam bentuk teks. Gaya ilustrasi yang disukai oleh mayoritas siswa adalah ilustrasi yang memiliki warna yang cerah serta memiliki penggambaran (desain) karakter yang sesuai dengan anak usia 13 sampai 16 tahun.

HASIL DAN DISKUSI

Melalui pengumpulan data dan analisis yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa perancangan buku ilustrasi Pahlawan Demang Lehman dalam Perang Banjar dapat menjadi solusi pada fenomena terkait minimnya pengetahuan pelajar terhadap pahlawan dalam sejarah lokal. Hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan buku ilustrasi adalah meminimalisir penggunaan teks yang panjang agar tidak membuat pelajar bosan dengan cerita sejarah.

Konsep Dan Hasil Perancangan

Konsep Pesan

Pada perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Demang Lehman dalam Perang Banjar, pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens adalah salah satu cara yang menyenangkan untuk mempelajari sejarah. Penggunaan buku ilustrasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam membantu target audiens untuk mengingat kronologi sejarah agar lebih mudah namun tetap edukatif tanpa menghilangkan detail penting terkait peristiwa sejarah yang terjadi maupun aset budaya dari latar belakang yang diambil dalam cerita. Maka dari itu, beberapa kata kunci yang dapat diambil untuk keberlangsungan proses perancangan adalah menyenangkan, mudah, dan edukatif. Menyenangkan berarti dapat menghibur dan menarik minat belajar siswa di bidang sejarah. Mudah berarti buku ilustrasi memberikan gambaran sederhana mengenai rangkaian peristiwa yang terjadi. Sedangkan edukatif berarti buku ilustrasi tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dipelajari melalui narasi dan gambar yang disajikan.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi pada perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Demang Lehman dalam Perang Banjar ini menggunakan metode AISAS. AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) adalah metode yang dibuat untuk melakukan pendekatan secara efektif kepada target audiens melalui pengamatan terhadap perubahan perilaku, terutama berkaitan dengan dasar kemajuan teknologi internet (Sugiyama & Andree, 2011). Pada strategi komunikasi *Attention*, x-banner dan poster diletakkan pada 5 sekolah negeri terpilih di Kabupaten Hulu Sungai Utara dalam jangka waktu 2 bulan. Untuk *Interest*, buku ilustrasi dan poster diletakkan pada toko buku selama jangka waktu 3 bulan. Begitupula dengan iklan Instagram yang di-*posting* pada akun media sosial penerbit. Strategi komunikasi *Search* dilakukan melalui iklan *Instagram* pada akun media sosial penerbit selama 3 bulan. *Action* didapatkan melalui penempatan buku ilustrasi pada toko buku selama 3 bulan. Sedangkan *Share* dilakukan oleh target pasar setelah mendapatkan *merchandise* yang diperoleh dari toko buku maupun membagikan iklan *Instagram* dari akun sosial penerbit.

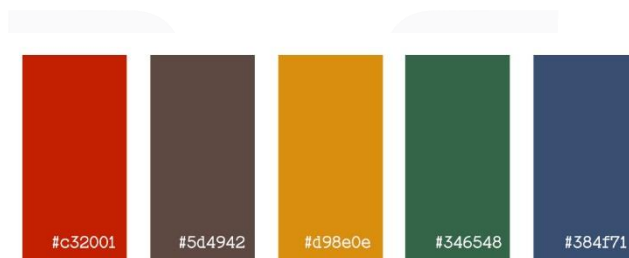
Konsep Kreatif

Pada perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Demang Lehman dalam Perang Banjar ini, judul yang digunakan pada buku ilustrasi adalah "Demang Lehman: Kisah Perjuangan hingga Penangkapannya". Cerita dalam buku ini diadaptasi berdasarkan kronologi umum dari kehidupan Demang Lehman hingga akhir hayatnya. Buku dibuat dalam versi cetak dan dijual di toko buku serta secara *online* sehingga dapat dengan mudah diakses oleh umum. Memiliki ukuran 18 x 24 cm, gaya ilustrasi pada buku disesuaikan dengan target pasar yakni anak SMP dengan rentang usia sekitar 13 sampai 16 tahun. Warna yang digunakan merupakan warna kalem dan terkesan tidak mencolok. Tipografi yang digunakan merupakan jenis *slab serif*, yakni tipografi yang muncul pada abad ke-19, menyesuaikan abad ketika Perang Banjar terjadi. Melalui perancangan ini, target

audiens dapat lebih mengenal bagaimana perjuangan Pahlawan Banjar, khususnya Demang Lehman dalam memperjuangkan kemerdekaan tanah banua.

Konsep Visual

Pada perancangan buku, konsep buku ilustrasi dibuat seperti buku cerita bergambar pada umumnya. Ukuran yang digunakan pada buku ini adalah 18 x 24 cm dengan *hardcover*. Pada bagian isi, kertas yang digunakan adalah *Savile Row* yang memiliki ukuran berat 140 gsm. Gaya ilustrasi pada buku ini menggunakan gaya ilustrasi buku anak (*children illustration book*) untuk menyesuaikan usia dari target audiens. Pada penerapannya, warna yang digunakan dalam perancangan ilustrasi Demang Lehman menggunakan warna kalem dan terkesan tidak mencolok. Warna yang diambil disesuaikan dengan warna yang ada pada moodboard.

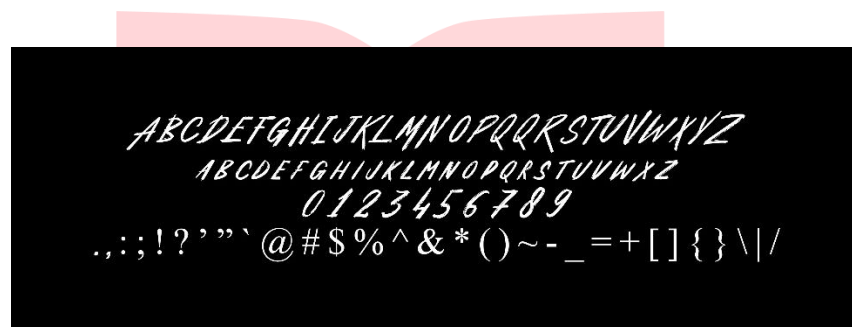


Gambar 1 Warna
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

Tipografi “Turpis” yang digunakan pada perancangan ini merupakan salah satu jenis tipografi bergaya *slab serif*. Sedangkan untuk judul, tipografi yang digunakan adalah “Vegabond”. Tipografi ini dipilih karena memiliki kesan ‘tegas’ di dalamnya. Selain itu, unsur budaya juga ditambahkan pada tipografi ini untuk memberikan pesan tersirat terkait asal pahlawan yang diangkat dalam buku ilustrasi.



Gambar 2 Font Turpis untuk Isi
(Sumber: Fontesk, 2022)



Gambar 3 Font Vegabond untuk Judul
(Sumber: Fontesk, 2022)

Konsep Media Utama

Buku ilustrasi merupakan media utama pada perancangan ini. Ilustrasi sendiri digunakan untuk meningkatkan minat target audiens terutama bagi yang tertarik pada hal-hal visual sehingga mereka dapat dengan mudah menangkap isi cerita sejarah tanpa bosan karena hanya mengandalkan teks saja.

Konsep Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk mempromosikan karya. Media pendukung ini terdiri dari iklan pada media sosial Instagram, poster, x-banner, *merchandise* (stiker, totebag, pembatas buku, dan pin), serta *packaging*.

Hasil Perancangan

Referensi visual yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi pahlawan Demang Lehman menggunakan referensi foto tokoh-tokoh pahlawan, penduduk, dan juga tokoh Belanda. Penggambaran karakter utama, Demang

Lehman, diambil berdasarkan dua gambar dengan pose serupa (tangan diikat pada sebuah kayu) dan peletakan atribut berupa keris dilihat dari lukisan salah seorang bangsawan Banjar, yakni diletakkan pada sebelah kanan depan. Begitupula dengan penggambaran karakter lain yang dibuat berdasarkan data referensi yang telah dikumpulkan.



Gambar 4 Studi Visual Karakter Utama
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

Penggambaran latar tempat pada buku ilustrasi pahlawan Demang Lehman dibuat berdasarkan referensi suasana di Kalimantan Selatan sekitar abad ke-19. Pemandangan cenderung memiliki latar dengan pepohonan yang masih rindang dan sungai di sekitar permukiman penduduk.



Gambar 5 Studi Visual Latar
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

Beberapa detail ditambahkan untuk memperjelas identitas terkait suku Banjar. Seperti ornamen-ornamen pada rumah “*Cacak Burung*”, rumah Banjar “*Bubungan Tinggi*”, *jukung*, serta detail lain seperti panji dan bendera kesultanan Banjar.



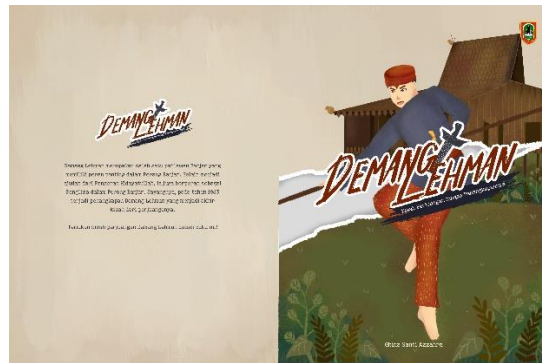
Gambar 6 Studi Visual Dekorasi
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

Storyboard dibuat sebelum memulai pembuatan buku ilustrasi. *Storyboard* ini berisi sketsa kasar serta perkiraan peletakkan teks dalam buku ilustrasi.



Gambar 7 Storyboard
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

Setelah membuat *storyboard*, tahap selanjutnya adalah sketsa dan pewarnaan. Berikut hasil dari perancangan buku ilustrasi:



Gambar 8 Cover Buku Ilustrasi
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 9 Isi Buku Ilustrasi
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 10 Poster dan X-Banner
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 11 Iklan Instagram
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 12 Stiker dan Pembatas Buku
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 13 Pin
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 14 Totebag
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)



Gambar 15 *Packaging*
(Sumber: Ghina Santi Azzahra, 2023)

KESIMPULAN

Rendahnya minat baca literatur sejarah oleh sebagian besar pelajar di Kabupaten Hulu Sungai Utara dapat disebabkan oleh minimnya media edukasi dan penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar. Hal ini juga

tergambarkan lewat kurangnya pemanfaatan nilai-nilai keteladanan dari pahlawan lokal yang ada di Kalimantan Selatan ke dalam media yang menarik. Mengatasi masalah ini, diperlukan adanya media yang lebih kreatif dan dapat menarik minat belajar para siswa. Buku ilustrasi ditawarkan sebagai salah satu alternatif dalam menjawab fenomena tersebut.

Buku ilustrasi dimanfaatkan dalam pembelajaran siswa dengan menyisipkan nilai-nilai keteladanan dari pahlawan lokal tersebut. Maka dari itu, para siswa dapat memahami bagaimana alur cerita sejarah tanpa harus terpaku pada teks-teks yang panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2015). Karya Adaptasi ; Sebuah Pemiskinan Atau Pengayaan Ide ? *Science and Technology Index-SINTA*, 1(1).
- Ahmad Barjie, B. (2016). *Perang Banjar Barito, 1859-1906: besar, dahsyat, dan lama: diskripsi dan analisis sejarah*. Pustaka Agung Kesultanan Banjar bekerjasama dengan Penakita Publisher.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Aulia, M., Suwatno, S., & Santoso, B. (2018). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Lisan Melalui Metode Storytelling. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(1), 110. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9780>
- Beritabanjarmasin.com. (2021). *Walau Jadi Buronan Besar Belanda, Pangeran Antasari Justru Wafat Karena Penyakit*. <https://www.beritabanjarmasin.com/2021/11/walau-jadi-buronan-besar-belanda.html>
- Blibli.com. (2022). *Seri Pahlawan Nasional: Pangeran Antasari - Wiwid Wijayanto*. <https://www.blibli.com/p/seri-pahlawan-nasional-pangeran-antasari-wiwid->

wijayanto/ps--IRB-70002-02480

Carousell. (2023). *BUKU SERI PAHLAWAN - PATTIMURA – GRAMEDIA – PRELOVED*.

<https://id.carousell.com/p/buku-seri-pahlawan-pattimura—gramedia—preloved-1215385166/>

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan. (2023).

<https://disdikbud.kalselprov.go.id/halaman/detail/struktur>

Enchev, L. (2021). *32 Amazing Children’s Book Illustrations For Mega Inspiration*.

Really Good Design. <https://reallygooddesigns.com/childrens-book-illustrations/>

Eric. (2022). *Repetisi dalam Prinsip Dasar Desain*. QuBisa.

<https://www.qubisa.com/microlearning/repetisi-dalam-prinsip-dasar-desain>

Fontesk. (2022a). *Turpis Font*. <https://fontesk.com/turpis-font/>

Fontesk. (2022b). *Vegabond Font*. <https://fontesk.com/vegabond-font/>

Geni. (2016). *Carel Hendrik Boon van Ostade*.

<https://www.geni.com/people/Carel-Hendrik-Boon-van-Ostade/6000000024306858207>

Gramedia.com. (2020a). *Seri Pahlawan Nasional: Cut Nyak Dien*.

<https://www.gramedia.com/products/seri-pahlawan-nasional-cut-nyak-dien>

Gramedia.com. (2020b). *Seri Pahlawan Nasional: R.A. Kartini*.

<https://www.gramedia.com/products/seri-pahlawan-nasional-ra-kartini>

Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). *Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan*

Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain.

<https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1552/887>

Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Efektifitas Pendidikan Karakter melalui

Metode Storytelling bagi Siswa Tingkat Menengah Atas. *Edugama: Jurnal*

Kependidikan dan Sosial Keagamaan, 6(2), 38–54.

<https://doi.org/10.32923/edugama.v6i2.1419>

Kadarisman, A., & Maulina, R. (2022). Warna Sunda pada Batik Tulis Merak Ngibing

- Garutan. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 30.
<https://doi.org/10.34010/visualita.v11i1.8436>
- Kalsel, B. P. S. P. (2023). *Logo-Kalimantan-Selatan-Provinsi-Kalimantan-Selatan-1*.
<http://bioperekonomian.kalselprov.go.id/logo-kalimantan-selatan-provinsi-kalimantan-selatan-1/>
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SMP Kelas VII*.
<https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-panduan-guru-seni-tari-untuk-smp-kelas-vii>
- Maswan, D. S., Umar, A. R., & Musaba, D. Z. (1987). *Pakaian Adat Tradisional Daerah Kalimantan Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). [http://eprints.uny.ac.id/BAB 2. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents](http://eprints.uny.ac.id/BAB%20Paper%20Knowledge%20Toward%20a%20Media%20History%20of%20Documents), 8–40.
- McDrury, J., & Alterio, M. (2001). Achieving reflective learning using storytelling pathways. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(1), 63–73.
<https://doi.org/10.1080/147032901300002864>
- Mikle, T. (2021). *What size is a children's book?* My Book Illustrator.
<https://mybookillustrator.com/what-size-is-a-childrens-book/>
- Nursa'ban, M., Setiawati, R., & Perdana Kusuma, S. (2021). *Buku Panduan Guru IPS SMP/MTs Kelas VII*.
- Pinterest. (2023). *No Title*. <https://id.pinterest.com/pin/698972804687721722/>
- Putra, M. A. H., Supriatna, N., Wiyanarti, E., & Handy, M. R. N. (2021). The Spirit of Wasaka Values (Waja Sampai Kaputing) Urang Banjar in Reducing Moral Degradation. *The 6th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSHE)*, 99–106.
- Rees, W. A. (1865). *De bandjermasinsche krijg van 1859-1863: met portretten, platen en een terreinkaart* (Vol. 2). DA Thieme.
- Rofifah, D. (2020). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Paper Knowledge . Toward a*

Media History of Documents, 12–26.

Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

Saleh, I. (1985). *Lukisan Perang Banjar 1859-1865*. 86.

Salmaa. (2021). *20 Jenis Buku yang Perlu Diketahui, Lengkap dengan Contohnya*. Penerbit Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/jenis-buku/>

Samara, T. (2004). *Typography workbook: a real-world guide to using type in graphic design*. Rockport Publishers.

Samara, T. (2017). *Making and breaking the grid, updated and expanded: A graphic design layout workshop*. Quarry Books Editions.

Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>

Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.

Sitepu, V. (2004). *Panduan mengenal desain grafis*. PT. Elex Media.

Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian*. PT Kanisius.

Sri, W. S. ,M. S. (2013). *Sri Wahyuningsih Desain Komunikasi Visual*. <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>

Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The dentsu way*. by Dentsu Inc.

Sumargono, I., Hidayatulloh, M., & Dewa Alit Dwija Putra, I. (2020). *STUDI EFEKTIVITAS PROMOSI DESA WISATA SAUNG CIBURIALGARUT*. 2, 55. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/kalatanda/article/view/5612/1954>

Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.

Unknown. (2017). *Ketahui Berbagai Gelar Pahlawan Nasional di Indonesia*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/ketahui-berbagai-gelar-pahlawan-nasional-di-indonesia/full>

Usman, A. G. (1994). *Kerajaan Banjar Sejarah Perkembangan Politik Ekonomi Perdagangan dan Agama Islam*. Universitas Lambung Mangkurat,

Banjarmasin.

West, E. (2022). *Clarendon*. Luc Devroye. <http://luc.devroye.org/fonts-44640.html>

Wikipedia. (2023). *Hidayatullah II dari Banjar*.

https://id.wikipedia.org/wiki/Hidayatullah_II_dari_Banjar

Wirasti, M. K. (1999). *Komunikasi Visual*. Yogyakarta: *Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta*.

Zharandont, P. (2011). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086.

<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>

Zulfikar, M. (2020). *Helmy Yahya: Generasi muda banyak yang lupa dengan pahlawan*. Antara. <https://www.antaranews.com/berita/1825132/helmy-yahya-generasi-muda-banyak-yang-lupa-dengan-pahlawan>

