

ILUSTRASI EKSPERIMENTAL KESENIAN PUPUH RAEHAN

EXPERIMENTAL ILLUSTRATION THE ART OF PUPUH RAEHAN

Sarita Kusumawardhani¹, Novian Denny Nugraha, S.Sn., M.Sn.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹saritakusumawardhani@gmail.com, ²dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Pupuh Raehan merupakan wujud inovasi kesenian masyarakat Sunda dimana kesenian pupuh mengalami perubahan serta pengembangan dengan cara aransemen menggabungkan idiom musik Sunda dan idiom musik Barat tanpa menghilangkan nilai-nilai dalam kehidupan manusia. Namun di tengah fenomena globalisasi ini dapat dilihat bahwa masyarakat perkotaan modern mulai melupakan akar budaya lokal seperti nilai maupun bahasa tradisional sehingga pupuh menjadi sulit dipahami apabila tanpa diberi bantuan terjemahan dan minimnya minat untuk dilestarikan.

Dengan minimnya media rupa yang dapat menjelaskan suatu pesan dalam bahan edukasi kesusastraan budaya Sunda mengantarkan penulis dalam eksperimentasi visual ilustrasi mengenai salah satu karya Pupuh Raehan sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami nilai, watak, serta maknanya. Adapun tahapan proses perancangan dalam metode pra eksperimental ini yaitu tahap eksperimentasi gaya dan objek visual, eksperimentasi medium aplikasi presentasi karya, serta penetapan aplikasi pada media pendukung untuk tujuan industrialisasi dan komersialisasi. Perancangan eksplorasi ini diharapkan tidak hanya dapat menjadi upaya tepat dalam melestarikan dan revitalisasi kebudayaan tradisional melainkan sebuah pemahaman pengaruh cerminan nilai kehidupan manusia terhadap ekspresi kesenian lokal.

Kata kunci: Sunda, Pupuh Raehan, Ilustrasi, Eksperimental.

Abstract

Pupuh Raehan is a form of innovation in Sundanese arts and has undergone some changes and development by adjustment in joining Sundanese and Western musical idioms without losing their human values. However, in the middle of this globalization phenomenon, it can be seen that modern urban societies start forgetting the roots of local culture such as values and traditional languages causing pupuh becomes difficult to understand without any translation assistance and lack of interest to be preserved.

Due to the lack of visual media that can explain a message in education of Sundanese cultural literature make the author write the visual experiments illustration of Pupuh Raehan in order to more easily understand its value, character, and meaning. The stages of the design process in the pre-experimental method are divided into experiment of styles and visual objects, medias experiment to apply the works, and and determine the supporting media for industrialization and commercialization purpose. The design of this exploration is expected not only to be an appropriate effort to preserve and revitalize traditional culture but also to increase the understanding of the value of human life in the expression of local arts.

Keywords: Sundanese, Pupuh Raehan, Illustration, Experimental.

1. Pendahuluan

Perkembangan setiap negara di era globalisasi semakin mengalami kemajuan dimana banyak menimbulkan dampak positif dan tentunya tidak luput dari dampak negatif. Umar Kayam (1981:16-17) menjelaskan bahwa kini tantangan bangsa Indonesia adalah konsekuensi dari kehendak bangsa dalam usaha membuka pintu budaya sendiri selebar-lebarnya melalui berbagai saluran serta ditentukan pula bagaimana kualitas pengolahan budaya tradisional agar dapat menyaingi kebudayaan asing.

Pupuh Raehan merupakan salah satu wujud inovasi kesenian pupuh Sunda yang dilakukan oleh H. Yus Wiradiredja, dimana kesenian pupuh telah mengalami perubahan serta pengembangan dengan cara aransemen lagu baik dari segi *sekar* (vokal) maupun penyajian musiknya tanpa menghilangkan keaslian, dengan menggabungkan idiom musik Sunda dengan idiom musik Barat, serta tetap memiliki nilai dalam khasanah seni budaya Sunda.

Penyajian Pupuh Raehan ini sudah tentu terdapat hal-hal “baru” yang menunjang perkembangan kesenian pupuh. Namun di tengah fenomena globalisasi dapat dilihat bahwa masyarakat urban modern mulai semakin melupakan akar budaya lokal dikarenakan jarang diterapkan dalam kegiatan sehari-hari sehingga mampu mengakibatkan pupuh minim minat untuk dipahami dan dilestarikan.

Melihat dari minimnya pemberian pengertian pada setiap bahan edukasi kesusastraan budaya Sunda dengan bentuk media baru, maka diperlukan adanya sebuah eksplorasi teknik penyajian yang dianggap lebih mampu dalam menerangkan, menjelaskan, atau memperindah sebuah teks yakni melalui wujud ilustrasi. Teknik visual ilustrasi tidak hanya mampu dalam menjelaskan tetapi juga mampu membuat penikmatnya ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri sifat gerak, kesan dari cerita, serta kesan emosi yang diciptakan dari perpaduan eksplorasi elemen rupa dengan teknik eksperimental.

2. Landasan Pemikiran

Komunikasi visual merupakan istilah yang hendak merangkul berbagai kegiatan komunikasi yang mengandalkan pada stimuli visual, salah satunya gambar ilustrasi yang di definisikan sebagai seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain seperti memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian (Soedarso, 1990:1).

Dalam penelitian ini penulis mencoba mengarahkan pada tujuan awal perancangan eksperimentasi ilustrasi yang akan dilakukan serta harus memiliki fungsi deskriptif; dimana ilustrasi dapat melukiskan suatu uraian verbal dan naratif yang masih menggunakan kalimat panjang sehingga menjadi lebih ringkas dan mudah dipahami. Kemudian fungsi ekspresif yang berarti ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71).

Dalam usaha yang dilakukan untuk mengetahui penyebab terjadinya hal-hal tidak terduga oleh faktor sebab-akibat dibutuhkan langkah tepat dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan. Salah satu metode penelitian tersebut adalah dengan eksperimen. Penelitian eksperimen itu sendiri merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel-variabel tertentu dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2011).

Memahami kesenian berarti menemukan suatu gagasan atau pembatasan yang berlaku untuk menentukan hubungan dengan unsur nilai dalam budaya manusia (SD. Humardani. 1980:2). Pupuh Raehan garapan H. Yus Wiradiredja merupakan salah satu produk seni yang didasari dari eksplorasi ekspresi akan nilai serta makna budaya kesenian pupuh. Sehingga Pupuh Raehan dijadikan sebagai bentuk inovasi dari pupuh lama, menanggapi tantangan zaman yang kian kurang memihak pada budaya tradisional, dimana dilakukan dengan mengkolaborasikan idiom musik Barat dan karawitan Sunda dengan harapan masyarakat modern—yang notabene banyak bersentuhan dengan musik Barat pada masa kini—dapat kembali meminati serta menikmati kesenian tradisional, baik dalam ranah sebagai musik tradisional Sunda ataupun pemahaman terhadap nilai-nilai filosofisnya.

Dewasa ini terasa benar bahwa satu jenis kesenian semakin membutuhkan jenis kesenian lain, baik sebagai acuan—maupun dan terutama—dalam kaitannya; penggabungan yang mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain dimana wahana dapat diartikan sebagai medium yang digunakan untuk mengungkapkan, mencapai, memamerkan gagasan atau perasaan. Dalam arti lebih luas istilah ini juga bisa mencakup pengubahan dari berbagai jenis ilmu pengetahuan menjadi karya seni (Sapardi Djoko Damono, 2018:9).

3. Konsep dan Proses Berkarya

3.1 Konsep Karya

Oleh karena itu konsep karya dalam proses eksperimentasi ilustrasi ini adalah dengan membuat interpretasi visual melalui beberapa teknis dan media dimana setiap nilai, makna, dan watak salah satu karya garapan dalam Pupuh Raehan yakni pupuh Wirangrong Raehan, akan digambarkan dengan teknik eksperimental untuk mendapatkan gaya, objek visual, serta bidang medium aplikasi yang tepat.

3.2 Khalayak Sasaran

Sasaran dari perancangan ini adalah masyarakat Kota Bandung baik asli orang Sunda maupun tidak yang menurut data wawancara tertarik untuk mengetahui tentang Pupuh Raehan namun kesulitan baik dari segi bahasa ataupun pemahaman tentang pupuh tersebut. Rentang usia pada 18-25 tahun karena jangka usia tersebut adalah masa dimana remaja mulai memasuki masa dewasa muda, mereka mulai memperluas wilayah pemikiran dimana pemikiran tersebut juga mampu termasuk kepekaan akan permasalahan kebudayaan lokal (William Perry, 1970).

3.3 Metode Kerja Eksperimentasi

Pada proses eksperimentasi ini akan digunakan metode eksperimentasi Pra-eksperimen atau dapat juga disebut *Pre-experimental Designs* dimana dalam eksperimentasi ini akan melibatkan satu atau beberapa kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat. Dalam eksperimentasi ini akan menggunakan jenis eksperimen One-shot Case Study, dimana kelompok akan di uji langsung tanpa ada pengujian ulang. Alasan penulis memilih metode ini karena *Pre-experimental Designs* memiliki keunggulan dalam pendekatan eksplorasi yang mampu menghasilkan alternatif sebagai solusi yang cocok.

3.4 Proses Eksperimentasi

Eksperimentasi yang dilakukan akan dibagi menjadi beberapa tahapan. Hal pertama adalah eksplorasi ekspresi dan eksperimentasi gagasan visual guna mencari penggayaan dan penggambaran objek visual dengan mengacu pada persepsi maupun pengalaman penulis tentang watak, nilai, dan makna dari pupuh Wirangrong Raehan. Selanjutnya ditentukan medium untuk aplikasi hasil eksperimentasi gaya serta objek visual yang masih dalam bentuk contoh melalui perlakuan atau *treatment*. Pertimbangan pemilihan medium dan perlakuan berdasarkan dari segi kemudahan untuk pengaplikasian hasil eksplorasi pertama. Kemudian eksplorasi industrialisasi guna mencari metode alih wahana yang sesuai dalam memasyarakatkan karya, baik dari segi gaya visual, nilai dan makna, pengalaman karya dan sebagainya.

3.5 Hasil Eksperimentasi

Dari analisa alternatif yang telah dilakukan guna pencocokan dalam memunculkan representasi pada proses eksperimentasi, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Teknik visualisasi realis-arsir dianggap lebih mampu dalam memberikan kejelasan dalam pembentukan objek visual sehingga mudah untuk dipahami. Gradasi hasil arsiran membuat objek visual semakin memiliki emosi humanis dan memberi kesan adanya pencahayaan.
2. Penerapan menggambar arsir dengan garis putus-dinamis memiliki ciri khas dari setiap tarikan garisnya sehingga mampu merepresentasikan kesan ekspresi emosi yang lebih mendalam.
3. Objek dengan warna dianggap lebih variatif dan mampu mendukung timbulnya kesan ekspresi maupun emosi representasi yang dihasilkan dari sifat psikologis warna.
4. Penggunaan teknik potong susun tumpuk pada eksperimentasi medium kertas mampu menampilkan kesan monumental sehingga dianggap lebih mampu dalam berekspresi.
5. Penggabungan antara cermin, unsur kayu, kertas, dan teknik warna membuat kesan interaksi sehingga mampu merepresentasikan nilai penengah antara manusia dan lingkungan sekitarnya.

Dari hasil pemilihan yang telah didapat akan di tinjau kembali dalam merepresentasikan sifat emosi terhadap watak, nilai, dan makna yang ada.

4. Presentasi dan Produk Karya

4.1 Konsep Pesan

Media utama yang akan digunakan yaitu berupa hasil eksperimentasi tahap pertama dan kedua yang mampu merepresentasikan nilai, makna, dan watak dari pupuh Wirangrong Raehan yakni rasa atau ekspresi malu dan penyesalan pada diri sendiri. Pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini adalah untuk tidak melakukan hal yang nantinya akan menimbulkan rasa penyesalan dalam diri, pesan tersebut kemudian dikembangkan kedalam wujud rupa ilustrasi eksperimentasi dan diberlakukan alih wahana berupa digitalisasi guna kebutuhan media pendukung yang telah disesuaikan.

4.2 Konsep Kreatif

Dalam eksperimentasi ini penulis mencoba merepresentasikan nilai, makna, dan watak yang ada pada pupuh Wirangrong Raehan melalui medium baru yakni ilustrasi. Oleh karena itu perancangan pesan kreatifnya meliputi eksplorasi ekspresi manusia dan simbolis dari emosi yang mencerminkan tersebut seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Pendekatan untuk simbolis dengan menggunakan unsur-unsur tubuh manusia dan alam seperti pemilihan visual ranting pepohonan sebagai bagian dari tumbuhan, serigala dan ular-simbolis kejahatan

atau kepician—sebagai bagian dari hewan, dan manusia sebagai paradoks atau pusat pada setiap bahasan pupuh. Kemudian hasil visualisasi di dapat *scan* guna keperluan produksi secara massal dan dikomersialisasikan.

4.3 Presentasi Karya Eksperimentasi

Eksplorasi gaya dan objek visual yang telah dikembangkan, ditetapkan, dan telah dilakukan eksperimentasi pada medium akan dipresentasikan dengan menggunakan Instalasi dan Panel karya yang kemudian akan didukung dengan beberapa media pendukung alternatif hasil eksplorasi.

4.3.1 Panel dan Instalasi Karya

Karya ilustrasi hasil eksplorasi gaya dan objek visual representasi nilai, makna, dan watak diatas medium kertas berupa *board paper* dengan background hitam memiliki lebar 42 cm dan tinggi 59,4 cm, serta ditambah frame kayu sehingga karya berukuran total lebar 44 cm dan tinggi 60,5 cm yang dibagi menjadi dua panel karya dimana masing-masing merupakan ekspresi lelaki dan wanita.

Ilustrasi pada panel tersebut merupakan hasil ilustrasi yang telah dikembangkan dan diwarnai sesuai dengan psikologi warna representasi emosi. Kemudian di scan dan di print *fancy paper* lalu ditempel pada *board paper* yang telah dibentuk dengan menggunakan teknologi *laser cut* sehingga memiliki bentuk sesuai dengan ilustrasi pada setiap layer yang telah ditentukan. Dengan ketebalan medium *board paper* sebesar 3 mm akan mampu lebih menimbulkan kesan ruang yang monumental.



Gambar 1 & 2 Panel ilustrasi eksplorasi diatas medium kertas
Sumber: Dokumen pribadi penulis

Instalasi interaktif dari hasil eksplorasi menggunakan medium cermin ditambah dengan lapisan kayu yang telah diwarnai, serta ilustrasi manusia dan bagian tubuh sebagai simbolis representasi ekspresi menjadi satu kesatuan karya sehingga menjadikan sebuah instalasi *mix media art*. Instalasi berukuran total tinggi 101 cm dan lebar 41,7 cm dengan handling kayu atau dapat digantung pada tembok dengan jarak karya dan lantai sekitar 40-50 cm.



Gambar 3 Instalasi hasil eksplorasi medium cermin
Sumber: Dokumen pribadi penulis

Ilustrasi siluet pada medium cermin merefleksikan manusia itu sendiri yang sadar atau tidak sadar sebagai penentu perwujudan pikiran baik atau buruk dan hubungannya dengan alam sekitar. Pewarnaan menggunakan cat akrilik dengan warna pilihan yang sebelumnya telah penulis paparkan sehingga mampu merepresentasikan karakteristik pupuh Wirangrong Raehan. Penggambaran dengan wujud simbolis bagian tubuh manusia yang seakan menutup wajahnya memiliki representasi visual rasa malu akan beban yang diemban.

Di atas cermin terdapat bait terakhir pupuh Wirangrong Raehan dengan penulisan menggunakan tipografi manual untuk memberi kesan humanis. Teks tersebut hanya dapat dibaca menggunakan sinar UV sebagai cerminan makna tersirat dari setiap kesenian pupuh—dimana arti tersirat disini adalah tak kasat mata. Teks berwarna merah sesuai dengan *value* dari unsur gelap terang (cahaya) pada karya seni dimana mampu memberikan nilai ekspresi dan emosi.

4.4 Aplikasi Eksperimentasi pada Media Pendukung

4.4.1 Konsep Media Pendukung

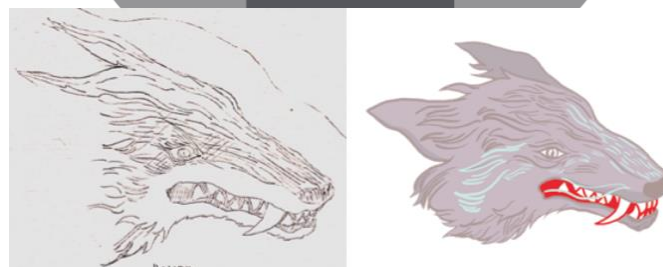
Pemilihan media pendukung hasil eksplorasi karya melalui sebuah *Catalogzine* karena dapat memuat informasi lebih mengenai karya secara ringkas dan santai sehingga lebih mudah untuk dipahami tidak hanya maksud dan tujuan namun juga dokumentasi proses perancangannya. Zine tersebut disisipkan *QR Code* yang terkoneksi pada aplikasi untuk mendengarkan karya pupuh Wirangrong Raehan rancangan H. Yus Wiradiredja. Selain zine, terdapat *mini brochure* yang juga disisipkan *QR Code* sehingga penikmat karya tidak hanya terangsang dari pengelihatannya namun juga pendengarannya. Kemudian untuk industrialisasinya adalah dengan pengaplikasian ilustrasi hasil digitalisasi pada pakaian, alat kantor, maupun *totebag* sehingga dapat diproduksi secara massal dan dikomersialisasikan.

4.4.2 Konsep Visual

Konsep visual pengaplikasian media pendukung terutama pada pakaian, alat kantor, dan *totebag* yakni membuat pola berulang dengan menggunakan ilustrasi unsur simbolis yang telah di digitalisasi. Digitalisasi ilustrasi guna membuat kesan ilustrasi yang lebih modern. Warna-warna yang dipilih untuk ilustrasi tersebut menggunakan unsur warna cukup terang agar dapat terlihat di atas penggunaan *background* berwarna hitam sehingga mampu menarik perhatian peminat.



Gambar 4 Hasil *scan* ilustrasi dan warna digital
Sumber: Dokumen pribadi penulis



Gambar 5 Hasil penggambaran ulang dengan teknik digital
Sumber: Dokumen pribadi penulis



Gambar 6 Hasil *scan* ilustrasi
Sumber: Dokumen pribadi penulis

4.4.3 Hasil Perancangan Media Pendukung

1. Katalogzine



Gambar 7 & 8 Aplikasi dalam bentuk zine
Sumber: Dokumen pribadi penulis

2. Pakaian



Gambar 9 Aplikasi bentuk ilustrasi pada pakaian
Sumber: Dokumen pribadi penulis

3. Alat Kantor



Gambar 10 Aplikasi bentuk ilustrasi pada alat kantor
Sumber: Dokumen pribadi penulis

4. Tote Bag



Gambar 11 Aplikasi bentuk ilustrasi pada *totebag*
Sumber: Dokumen pribadi penulis

5. Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah dilakukan mulai dari menganalisa fenomena masalah yang ada, lalu melakukan penelitian dan riset data mengenai topik yang di angkat, serta melakukan proses eksperimentasi dan mengaplikasikannya kedalam media fungsional, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pupuh merupakan sastra Sunda berbentuk lagu yang terikat pada beberapa *patokan* (aturan) berupa *guru wilangan*, *guru lagu*, *pedotan* dan *watek*.
2. Pupuh Raehan merupakan salah satu wujud inovasi pupuh yang dilakukan oleh H. Yus Wiradiredja dimana karya pupuh tersebut telah mengalami perubahan serta pengembangan dengan cara aransemen lagu baik dari segi *sekar* (vokal) maupun penyajian musiknya tanpa menghilangkan keaslian, dengan menggabungkan idiom musik Sunda dengan idiom musik Barat.
3. Pupuh Wirangrong dalam garapan Pupuh Raehan masih tetap memiliki nilai-nilai kemanusiaan sehingga masih mampu menjadi sebuah pelajaran dari kearifan lokal kesenian dan kesusastraan Budaya Sunda terhadap kehidupan modern ini.
4. Budaya tradisional seperti pupuh dapat dikemas menjadi wujud baru dan lebih modern.

5. Ilustrasi mampu menjadi sebuah media utama didalam komunikasi visual dimana didalam penyampaiannya dapat menciptakan sebuah representasi emosi, nilai, dan makna sehingga efektifitas dalam penyampaian pesan dapat berfungsi sangat baik.

Daftar Pustaka

- Damono, Sapardi Djoko. 2018. *ALIH WAHANA*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dharsono, Sony Kartika. 2017. *SENI RUPA MODERN (EDISI REVISI)*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Kayam, Umar. 1981. *SENI, TRADISI, MASYARAKAT*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan.
- Mulyana, Deddy. 2004. *ILMU KOMUNIKASI, SUATU PENGANTAR*. Bandung: Rosda.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. *PSIKOLOGI KOMUNIKASI*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sachari, Agus, Yan Yan Sunarya. 2011. *TINJAUAN DESAIN*. Bandung: Penerbit ITB.
- Safanayong, Yongky. 2006. *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL TERPADU*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Salam, Sofyan. 2017. *SENI ILUSTRASI: ESENSI, SANG ILUSTRATOR, LINTASAN, PENILAIAN*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Sumardjo, Jakob. 2015. *SUNDA POLA RASIONALITAS BUDAYA*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Tabrani, Primadi. 2012. *BAHASA RUPA*. Bandung: Penerbit Kelir.
- Wiradiredja, H. Yus. 2016. *MENGENAL SENI PUPUH SUNDA*. Bandung: Penerbit Kinanti.

Sumber Lain

- Artikelsiana. 2017. *PENGERTIAN ILUSTRASI, FUNGSI, TUJUAN, JENIS DAN CONTOH ILUSTRASI*. Diakses pada <https://www.pelajaran.id/2017/29/pengertian-ilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi.html> (20 September 2018)
- Baranews. 2016. *PSIKOLOGI: PENYESALAN*. Diakses pada <http://m.baranews.co/web/read/62656/psikologi.penyoesalan#.W-D7kHozbUr> (31 Oktober 2018)
- Haq, Masyithah Nurul. 2016. *PENELITIAN EKSPERIMEN*. Diakses pada http://www.academia.edu/23789855/PENELITIAN_EKSPERIMEN (15 Oktober 2018)
- Nuraeni, Reni S. 2014. *"ANALISIS GARAP PUPUH PANGKUR DALAM AUDIO CD "PUPUH RAEHAN" KARYA YUS WIRADIREJJA"*. Skripsi: Bandung: Fakultas Pendidikan Seni dan Desain. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oktaviandy, Navel. 2012. *METODE PENELITIAN EKSPERIMEN*. Diakses pada <https://navelmanglep.wordpress.com/2012/02/27/metode-penelitian-eksperimen/> (15 Oktober 2018)
- Pijarpsikologi.org. 2017. *HIDUP BERDAMPINGAN DENGAN PENYESALAN*. Diakses pada <https://pijarpsikologi.org/hidup-berdampingan-dengan-penyoesalan/> (1 November 2018)
- Pratiwi, Agustina. 2015. *"PERANCANGAN CD INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PUPUH SUNDA"*. Skripsi: Bandung: Fakultas Desain. Universitas Komputer Indonesia.
- Prima, Vidi. 2015. *KOLABORASI MENAWAN PUISI M AAN MANSYUR DAN ILUSTRASI EMTE*. Diakses pada <http://www.cosmopolitan.co.id/article/read/4/2015/6930/kolaborasi-menawan-puisi-m-aan-mansyur-dan-ilustrasi-emte> (1 November 2018)
- Risnandar, Dede. 2013. *KAJIAN TERHADAP HAL-HAL 'BARU' DALAM PUPUH RAEHAN YUS WIRADIREJJA*. Diakses pada <http://deriznandar.blogspot.com/2013/07/kajian-terhadap-hal-hal-baru-dalam.html> (19 September 2018)
- Sidhartani, Sinta. 2010. *"PERANAN ILUSTRASI SEBAGAI BAHASA NONVERBAL YANG MENDUKUNG PENYAMPAIAN KOMUNIKASI PADA DONGENG ANAK"*. Skripsi: Jakarta: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Indraprasta PGRI.
- Wulansari, Tias Maulidina, Mufarohah, Abdulloh Ridho, M. Choirun Nastain. 2015. *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN DEWASA DINI (18-40 th)*. Diakses pada http://pbauinmalang14.blogspot.com/2015/06/psikologi-perkembangan-dewasa-dini-18_9.html (2 November 2018)