

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI BIOGRAFI TOKOH SENI RUPA INDONESIA MODERN S. SUDJOJONO UNTUK REMAJA

THE DESIGN OF ILLUSTRATED BIOGRAPHY BOOK ABOUT S. SUDJOJONO AS THE FIGURE OF INDONESIAN MODERN ART FOR TEENAGER

Cut Yera Ahlika Syarafa¹, Bambang Melga²

^{1,2} Universitas Telkom, Bandung

Cutyera@student.telkomuniversity.ac.id¹, Bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Seni rupa di Indonesia masih sering dipandang sebelah mata. Terkait hal tersebut salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya pengetahuan dan kesadaran masyarakat terutama generasi muda mengenai seni rupa dalam konteks sejarah dan tokoh-tokoh di dalamnya. Seni rupa Indonesia modern merupakan periode tentang bagaimana seni rupa Indonesia mencari kekhasannya sendiri. Pada periode ini, salah satu tokoh yang berperan besar merupakan S. Sudjojono. Pengenalan sejarah mengenai S. Sudjojono dan seni rupa Indonesia modern terhadap generasi muda dianggap penting untuk memberikan suatu pengetahuan dan meningkatkan apresiasi seni rupa Indonesia dalam konteks sejarahnya. Metode yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, studi pustaka, dan wawancara. Dari masalah yang ada, hasil yang diharapkan adalah media informasi berupa buku ilustrasi biografi untuk mengenalkan dan meningkatkan apresiasi masyarakat khususnya generasi penerus bangsa usia 18-21 tahun terhadap seni rupa Indonesia dan menjaga agar tokoh-tokohnya tidak dilupakan.

Kata kunci: Biografi, Ilustrasi, Seni Rupa

Abstract

The Fine art in Indonesia is still often underestimated. Related to this issue, one of the contributing factors is the lack of knowledge and awareness of the society, especially the younger generation about fine art in the context of history and the historical figures in it. Indonesian modern art is a period of how the art community itself looks for its own uniqueness. In this period, one of the figures who played a major role was S. Sudjojono. The introduction of S. Sudjojono as historical figure of Indonesian modern art to the younger generation is considered important as to provide the knowledge and increase the appreciation of Indonesian art in its historical context. The method that used in this final project is a qualitative research method, with data collection through observation, literature study, and interviews. From the existing problems, the expected result is information media in the form of illustrated biography book of S. Sudjojono to introduce and increase society appreciation about Indonesian fine art and the historical figure itself, especially the next generation of the nation with the range of ages from 18 to 21 years old, and ofcourse to prevent the historical figure of the Indonesian fine art from being forgotten.

Kata kunci: Biography, Illustration, Fine Art

1. Pendahuluan

Pada era modern ini, taraf apresiasi masyarakat Indonesia terhadap seni rupa masih kurang. Situasi ini sudah berlangsung terhitung sejak masa revolusi hingga sekarang. Hal tersebut didukung oleh singkatnya waktu pendidikan kesenian yang diberikan pada tiap-tiap jenjang pendidikan dasar sehingga membuat ilmu yang disampaikan tidak maksimal bahkan dianggap tidak penting. Kondisi tersebut menyebabkan sempitnya wawasan generasi muda mengenai sejarah awal mula perjalanan seni khususnya seni rupa di Indonesia (lifestyle.kompas.com/2018).

Kecenderungan generasi muda yang kurang peduli dan tidak menyukai pelajaran sejarah juga menjadi

hal yang harus diperhatikan. Sering kali ilmu sejarah khususnya sejarah seni rupa dianggap sebagai sesuatu yang kuno dan tidak lagi relevan dalam kehidupan modern. Padahal kenyataannya terdapat tokoh seni Indonesia yang menawarkan modernitas melalui pemikiran dan pandangannya dalam berkarya dan berbangsa, namun masih kurang dikenal oleh generasi muda. Tokoh tersebut adalah S. Sudjojono yang mana beliau merupakan tonggak dari perkembangan seni rupa di Indonesia. Modernitas yang ditawarkan S. Sudjojono serta anjurannya untuk menemukan identitas seni lukis Indonesia dengan cara belajar dari barat inilah mengangkat nama S. Sudjojono dalam dunia seni rupa (<https://historia.id/2020>).

Dalam buku *Biografi Tokoh Seni* Prof. Dr. Suhartono Wiryopranoto berpendapat bahwa sejarah sebetulnya berisi biografi, akan tetapi tidak hanya terpaku pada biografi itu sendiri, namun terjalin hubungan antar biografi dalam proses waktu dengan segala bentuk perkembangan, perubahan dan dampaknya pada masyarakat. Maka dengan mempelajari biografi S. Sudjojono remaja dapat mengetahui lebih dalam tentang bagaimana suatu karya dapat diciptakan dan juga dampak yang dihasilkannya. Selain itu, kisah hidup dan perjuangan S. Sudjojono juga memiliki nilai moral yang dapat menginspirasi generasi muda dalam berkarya. Namun sayangnya, buku biografi yang menarik bagi pembaca kalangan remaja sulit ditemukan.

Berdasarkan paparan di atas maka dibutuhkan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi biografi tokoh seni rupa Indonesia modern S. Sudjojono. Pertimbangan pemilihan media ini adalah informasi dapat disampaikan secara padat namun tetap menarik berkat dukungan visual berupa ilustrasi. Selain itu, Kurator Galeri Seni Indonesia Bayu Genia mengungkapkan bahwa mengedukasi tentang seni rupa kepada masyarakat dalam bentuk buku dan media informatif lainnya dapat membantu eksistensi sektor industri seni rupa di Indonesia (www.whiteboardjournal.com/2020).

2. Dasar Pemikiran

2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan suatu ilmu dalam mengolah suatu gagasan atau informasi yang erat kaitannya dengan perancangan dan penyusunan komponen elemen-elemen grafis dengan metode kreativitas yang dapat memecahkan suatu permasalahan. Selain itu, Yongki Safanayong dalam bukunya yang berjudul *Desain Komunikasi Visual Terpadu* menjelaskan bahwa desain komunikasi visual juga memiliki fungsi sosial, fungsi fisik dan fungsi pribadi seperti menjelaskan atau menerangkan suatu informasi, menguraikan atau membuka pikiran atas suatu informasi yang ingin disampaikan, membujuk dengan suatu unsur daya tarik, serta untuk melindungi dalam konteks pengemasan suatu produk.

2.1.1 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang memiliki peran penting atas hasil akhir perancangan sebuah produk desain komunikasi visual. Unsur-unsur mendasar dari warna diantaranya adalah *hue* (spektrum warna), *Saturation* (nilai kepekatan) dan *Lightness* (nilai cahaya dari gelap terang). Ketiga unsur tersebut memiliki nilai nol hingga 100 (Kusrianto, 2009:31). Lingkaran warna digunakan dalam pembagian warna. Menurut Anne Damera (2007:15), lingkaran warna terdiri atas beberapa bagian penyusun yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier.

2.1.2 Tipografi

Tipografi merupakan bentuk visual pada ide tertulis. Pemilihan bentuk visual dapat memberikan pengaruh yang kuat pada keterbacaan dan perasaan pemirsa terhadap ide tertulis (Soewardikoen, 2019:32). Terkait jenis-jenis huruf dalam tipografi yang digunakan pada perancangan ini, Kusrianto (2005:43-167) menjelaskan beberapa jenis huruf yang diantaranya merupakan jenis huruf *old style* serta huruf *sans serif*. Terkait bentuknya, huruf *old style* berjenis *serif* terdapat kait atau garis pada setiap pojok atau kaki huruf. Bagian tersebut berfungsi untuk menuntun mata para pembaca agar dapat menyambung ke samping pada saat membaca teks terutama pada huruf-huruf dengan ukuran yang kecil. Sementara huruf *sans serif* merupakan jenis huruf dengan bentuk yang sama sekali tidak memiliki kait pada kaki dan kepalanya.

2.1.3 Layout

Layout adalah suatu tata letak dari unsur komunikasi visual yang disusun sedemikian rupa hingga bersifat komunikatif, estetik dan menarik. Menurut Suriyanto Rustan (2009:83-96), prinsip dasar *layout* adalah juga prinsip dasar desain grafis di mana prinsip *layout* dapat dianalogikan sebagai suatu formula untuk membangun tata letak atau perwajahan yang baik. Prinsip tersebut di antaranya terdiri dari *sequence*, *emphasis*, *balance*, dan *unity*.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi dapat diciptakan dengan gaya-gaya tersendiri tergantung siapa ilustratornya dan target pasar yang dituju oleh ilustrator tersebut. Pada perancangan buku ilustrasi biografi S. Sudjojono, pengayaan ilustrasi yang dipilih adalah semi realis. Menurut Wiranda (2013: 16-18) gaya semi realis adalah gabungan dari gaya kartun dan gaya realis dimana pada penggambaran karakter terdapat sentuhan kartunal sehingga proporsi dari anatomi karakter yang dibuat tidak begitu serupa dengan objek aslinya.

2.3 Desain Karakter

Wahyu Ramadhan (2020) menjelaskan bahwa desain karakter adalah suatu bentuk dari proses visualisasi karakter yang disesuaikan dengan tema cerita. Mulai dari nama, anatomi tubuh, pose, ekspresi, dan gaya busana tokoh ditentukan di sini yang ditujukan agar terdapat korelasi antara cerita dan gambar.

2.4 Media Informasi

Media informasi adalah suatu alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk memproses, menangkap, dan menyusun kembali informasi visual. Dilansir dari artikel yang terdapat pada <http://edel.staff.unja.ac.id/>, media informasi dapat dikelompokkan dalam empat bagian yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual.

2.5 Buku

Buku merupakan salah satu media massa yang bermanfaat sebagai media-media informasi, edukasi, menghibur dan banyak lagi. Buku juga merupakan media yang dapat dijumpai hampir setiap hari (Ibrahim (dalam Fajarriny, 2017:11)).

2.5.1 Anatomi Buku

Anatomi buku berkaitan dengan struktur dan organisasi dari buku. Kremer (dalam Indracahya, 2014:20-29) menyebutkan bahwa anatomi dari sebuah buku terdiri dari beberapa bagian yang tersusun dari *cover* atau sampul, *preliminaries*, *text matter*, *postliminaries*.

2.5.2 Jenis Buku

Dalam kehidupan sehari-hari kita dapat menemukan atau membaca berbagai jenis buku untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Menurut Francis Leye (2014: 62) jenis buku terbagi menjadi dua yaitu jenis buku fiksi dan jenis buku non fiksi. Jenis buku fiksi berisi kisah fantasi atau tidak nyata, sedangkan jenis buku non fiksi seperti buku referensi biasanya digunakan untuk memberikan informasi dan data yang akurat atau sudah terdapat sumber yang jelas dan terpercaya akan topik tersebut.

2.7 Biografi

Dalam istilah sastra, paparan kisah perjalanan hidup seseorang disebut dengan teks biografi. Harahap (2014: 6) menyatakan bahwa biografi merupakan penelitian terhadap seorang tokoh dalam hubungannya dengan masyarakat; watak, pengaruh pemikirannya, idenya, dan pembentuk watak tokoh tersebut selama hayatnya.

2.7.2 Unsur Pembangun Biografi

Sukirno (2016: 55) menyatakan bahwa terdapat unsur-unsur pembangun biografi di antaranya yaitu biodata atau identitas lengkap; pelaku; urutan peristiwa yang dialami; dan latar peristiwa.

2.7.3 Biografi Visual

Selanjutnya terkait perancangan biografi visual, Harold Nicolson (dalam Ichsan Ismayana, 2015: 26) mengatakan bahwa biografi dapat menjadi bahan "sejarah". Dalam pandangan ini aspek-aspek visual biografi harus mampu menggambarkan seseorang dalam hubungannya dengan situasi yang ada saat orang itu hidup.

2.8 Visual Storytelling

Sesungguhnya visual *storytelling* adalah segala sesuatu yang menggunakan segala unsur gambar, warna, ilustrasi, simbol dan lain-lain sebagai suatu informasi yang dapat dengan mudah dipahami oleh khalayak. Melalui bentuk visual tersebut dipercaya akan menarik perhatian khalayaknya. Hal terpenting dalam merancang visual *storytelling* bukan hanya tentang bagaimana seseorang membuat tulisan yang rapi dan menarik, akan tetapi membuat penontonnya memahami makna yang digambarkan melalui bentuk visual tersebut (Priska, 2019).

2.9 Psikologi Target

Secara keseluruhan masa remaja berlangsung antara umur 11-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun adalah masa remaja awal, 11-14 adalah tahun masa remaja pertengahan, 18-21 tahun adalah masa remaja akhir. Pada masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok merupakan hal penting. Masa remaja merupakan masa di mana seseorang mulai mencari identitas diri dan mendambakan orisinalitas atau suatu identitas pembeda dari teman-teman sebayanya (Fatmawaty, 2017:56). Selain itu Piaget (dalam Firdaus, 2016: 971) menambahkan bahwa remaja adalah fase di mana manusia mulai dapat menyatukan bentuk persepsi, konsep, atau pengalaman baru ke dalam suatu skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. William Kay (dalam Yudrik Jahja, 2011:238) menegaskan bahwa salah satu tugas perkembangan masa remaja adalah menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.

3. Konsep dan Hasil Perancangan

3.1 Konsep Pesan

Dalam perancangan buku ilustrasi biografi ini tentunya ada pesan dan maksud yang ingin disampaikan. Berawal dari ide besar pada perancangan ini yaitu mengenalkan kembali sosok S. Sudjojono sebagai maestro seni rupa Indonesia melalui teks biografi. Melalui kisah hidup dan kesenimanannya kita dapat mengetahui bahwa S. Sudjojono juga merupakan tokoh yang memiliki kegigihan dan semangat juang yang tinggi dalam menggapai cita-citanya yang mana hal ini dapat dijadikan nilai teladan untuk generasi muda. Selain itu, terlepas dari posisinya sebagai tokoh sejarah, pemikiran-pemikiran revolusioner dari S. Sudjojono masih relevan hingga masa modern ini dan dapat menginspirasi generasi muda dalam berkarya. Mengenalkan dan mengangkat kembali kisah hidup S. Sudjojono kepada generasi muda juga merupakan sebuah upaya dalam melestarikan sejarah seni rupa Indonesia. Dengan demikian, melalui biografi S. Sudjojono diharapkan khalayak sasaran dapat mengenal lebih baik sosok S. Sudjojono dan terinspirasi dalam hal semangat untuk berkarya dan meraih cita-cita serta terus memajukan seni rupa Indonesia.

Buku ilustrasi biografi ini diberi judul “Ekspresi Otentik” Di mana judul ini terinspirasi dari kisah keseniman S. Sudjojono yang menggambarkan bahwa melukis merupakan suatu bentuk sah dari ekspresi jiwa seseorang dalam memaknai kisah-kisah di kehidupan. Sub judul yang melengkapi judul tersebut adalah “Gebrakan Revolusioner S. Sudjojono”. Berdasarkan uraian di atas maka dalam merancang buku ilustrasi biografi S. Sudjojono yang berjudul “Ekspresi Otentik” akan mengacu pada kata kunci sebagai berikut:

1. Nasionalis
2. Tegas
3. Artistik

3.2 Konsep Kreatif

Dalam perancangan ini media yang dipilih adalah buku ilustrasi karena buku sendiri merupakan sarana informasi yang paling populer dalam hal publikasi dan informasinya terpercaya. Ilustrasi dalam buku ini juga menjadi unsur pendukung yang dapat mempermudah pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi dan gaya penyampaian informasi pada buku ini akan dirancang untuk menyesuaikan segmen pasar dan khalayak sasaran yang dituju yaitu remaja akhir usia 18-21 tahun. Isi buku dirancang dan dikemas dengan menggunakan *visual storytelling* yaitu dengan menggunakan ilustrasi sebagai unsur pendukung dalam menyampaikan informasi. Hal terpenting yang harus diperhatikan yaitu bagaimana membuat pembaca memahami makna yang digambarkan melalui bentuk visual tersebut. Sudut pandang yang digunakan adalah sudut pandang ketiga yaitu “Beliau” atau “Sudjojono”. Selain itu, dalam menciptakan *product awareness* diperlukan media yang membuat khalayak sasaran tertarik, mencari tahu, hingga membeli produk ini. Maka dengan demikian, metode AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi biografi tokoh seni rupa Indonesia modern S. Sudjojono.

3.3 Konsep Media

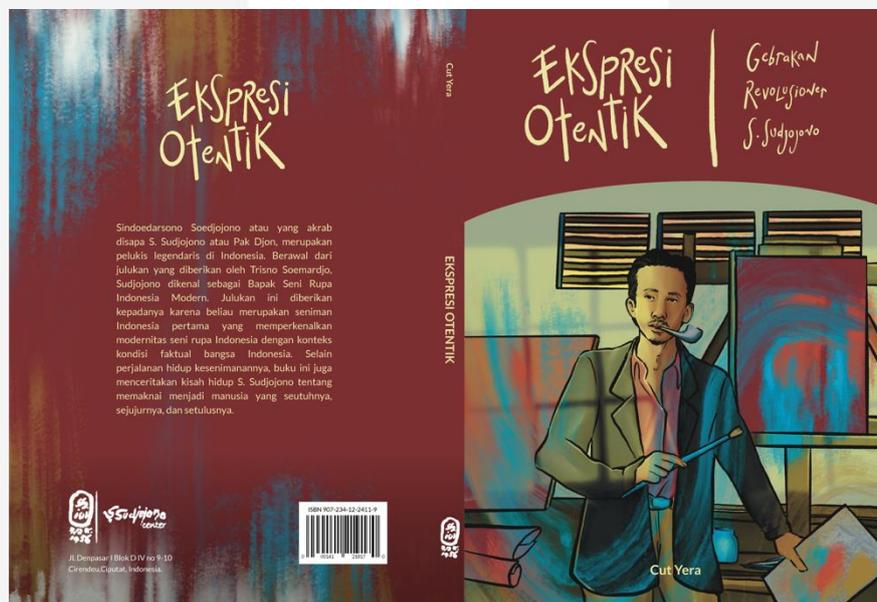
Media utama yang digunakan dalam menyampaikan informasi biografi mengenai tokoh S. Sudjojono

adalah buku ilustrasi berbentuk fisik. Gabungan antara teks cerita dan ilustrasi akan mendekatkan pembaca dengan sosok yang diceritakan serta mempermudah pembaca dalam menyerap informasi yang didapatkan. Media pendukung dari produk ini terdiri dari poster, X-banner, dan akun media sosial yang akan menyiarkan informasi-informasi mengenai produk serta acara #CLBKbersamaSSudjojono yang akan diselenggarakan dalam rangka promosi produk. Selain itu, terdapat pula *merchandise* sebagai media pendukung yang mana terdiri dari pembatas buku, stiker, *tote bag*, dan *Hand Sanitizer*. *Merchandise* akan dijadikan hadiah yang didapatkan ketika seseorang mengikuti acara #CLBKbersamaSSUDJOJONO yang diadakan pada media sosial atau dengan melakukan pembelian produk dengan syarat yang telah ditentukan.

3.4 Konsep Visual

Pada perancangan ini, dibutuhkan unsur-unsur visual yang dapat mencerminkan sosok S. Sudjojono. Berdasarkan ungkapan S. Sudjojono tentang kesenian adalah “Jiwa Tampak”, maka dapat diartikan bahwa sosok S. Sudjojono sendiri merupakan cerminan dari karya-karya kesenian yang dibuatnya. Berikut adalah konsep visual yang dijabarkan secara garis besar. Untuk Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini dibuat dengan teknik digital painting dengan pengayaan semi-realis. Warna yang digunakan adalah nuansa warna yang didapat dari *moodboard* visual yang tersusun dari karya-karya S. Sudjojono. Warna-warna tersebut terdiri dari warna merah, biru, coklat, dan hitam yang mana sebagian besar warna tersebut dapat dikategorikan sebagai warna panas. Mengingat khalayak sasaran yang dituju adalah kalangan remaja akhir, maka *layout* yang diterapkan pada perancangan buku ilustrasi ini akan dibuat tidak monoton dan memiliki kesan *playful*. Selain itu, untuk tipografi yang digunakan terdiri dari a jenis *typeface* yaitu *serif* dan *sans serif*. Font sans serif yaitu font lato akan digunakan pada penulisan informasi yang terdapat pada *preliminaries* dan *postliminaries*, sedangkan pada *bodytext* digunakan font jenis serif yaitu font lora agar teks tetap memiliki keterbacaan yang cukup tinggi walaupun disajikan dengan ukuran font yang kecil.

3.5 Hasil Perancangan a. Sampul Buku



Gambar 3.1 Sampul Buku “Ekspresi Otentik”
Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

b. Isi Buku



Gambar 3.2 Beberapa Contoh Isi Buku “Ekspresi Otentik”

Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

c. Poster



Gambar 3.3 Poster Promosi “Ekspresi Otentik”

Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

d. X-Banner



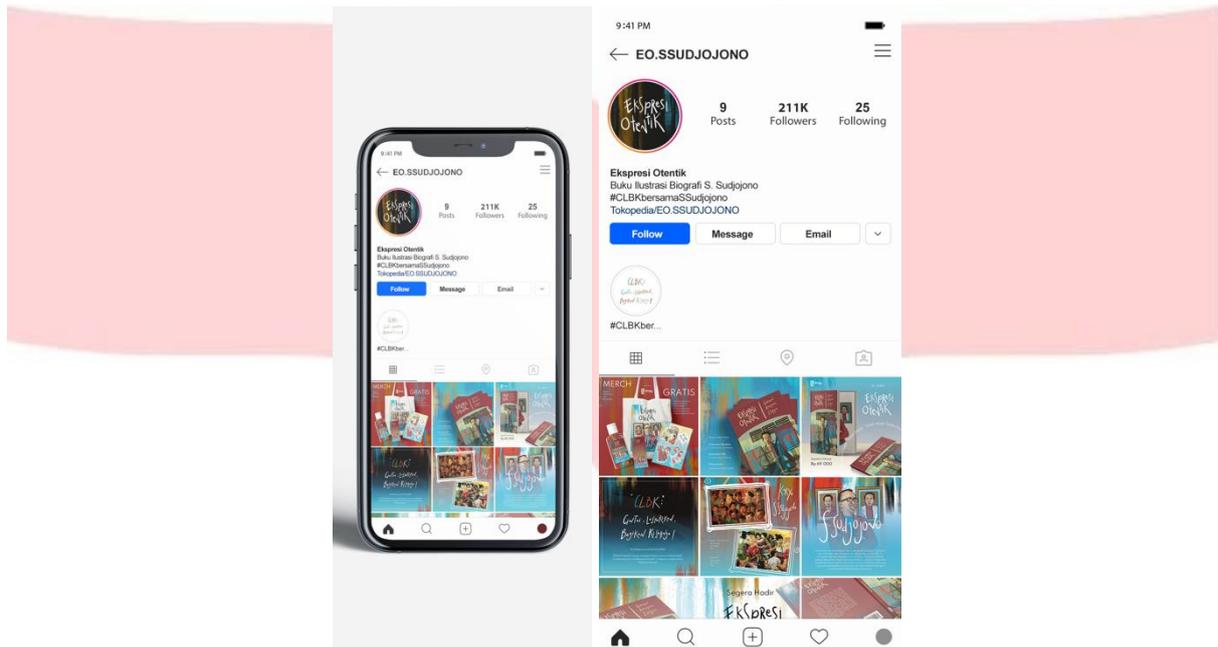
Gambar 3.4 X-Banner Promosi “Ekspresi Otentik”
Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

e. Merchandise



Gambar 3.5 Berbagai Merchandise “Ekspresi Otentik”
Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

f. Sosial Media (Instagram)



Gambar 3.6 Akun Instagram“Ekspresi Otentik”
Sumber: Cut Yera Ahlika Syarafa

4. Kesimpulan dan Saran

Tokoh sejarah merupakan tokoh yang sudah seharusnya terus dikenang oleh generasi muda. Bukan pengecualian untuk tokoh seni rupa, salah satunya S. Sudjojono. Meskipun lahir lebih dulu, namun pemikiran-pemikiran revolusioner dari S. Sudjojono masih relevan hingga masa modern ini dan dapat menginspirasi generasi muda dalam berkarya dan terus memajukan seni rupa Indonesia. Kisah hidup yang menarik, inspiratif dan penuh nilai teladan dari S. Sudjojono dipaparkan melalui media informasi berupa buku ilustrasi biografi sebagai media utama. Buku ilustrasi biografi merupakan media yang dapat memaparkan kisah hidup suatu tokoh secara runut dan sistematis di mana dapat pula membuat pembaca merasa hadir secara langsung di dalamnya. Selain itu, terdapat pula media pendukung seperti *merchandise*, poster dan lain-lain untuk meningkatkan ketertarikan khalayak terhadap produk. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya semi realis dan warna yang digunakan adalah warna-warna cerah yang dapat turut membangun suasana psikologis pembaca terhadap kisah inspiratif yang disampaikan. Selain itu, unsur visual seperti tipografi dan *layout* disesuaikan dengan konsep yang telah dirancang. Dengan disesuaikan dengan gaya bahasa dan visual yang menarik, buku ilustrasi biografi ini dirancang untuk menjadi media yang dapat membantu pengembangan diri remaja akhir. Terkait saran penulis, buku dengan tema seni rupa akan lebih menarik apabila hasilnya dikemas dalam bentuk yang lebih eksploratif baik dari segi desain hingga segala aspek percetakan yang akan diterapkan seperti jenis *cutting*, jenis jilid, hingga jenis kertas pada bagian isi maupun sampul buku. Hal tersebut dilakukan dengan pertimbangan bahwa dunia seni rupa dipenuhi bentuk-bentuk eksplorasi dan ekspresi yang tak terhingga dari para pelakunya.

Referensi:

- [1] Dameria, Anne. 2007. *Panduan Dasar Warna untuk Desainer Industri Grafika*. Bandung: Link & Match Graphic.
- [2] Harahap, Syahrin. 2014. *Metodeologi Studi Tokoh dan Penulisan Biografi*. Bandung: Prenadamedia Group.
- [3] Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Prenadamedia Group.
- [4] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Kusrianto, Adi. 2005. *Huruf Display dengan Komputer dan Manual*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6] Leye, Francis. 2014. *Writing the Kind of Book People Want to Read*. Raleigh: Stanop International
- [7] Rustan, Suriyanto. 2009. *Dasar dan Penerapannya*. Bandung: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [8] Soewardoken, Didit W. 2019. *Metode Penelitian DKV*. Yogyakarta: PT. Kanisius

Sumber Lain:

- [1] Fajarriny, Erry. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Gizi Bagi Calon Ibu di Kota Bandung. *Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual*
- [2] Fatmawaty, Riry. 2017. Memahami Psikologi Remaja, *Reforma*. 6:2
- [3] Firdaus, M. F., Melga, B., & Aditya, D. K. 2016. Perancangan Buku Visual Sejarah Dan Filosofi Topeng Cirebon. *eProceedings of Art & Design*. 3:3.
- [4] Indricahya, Erwin. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Cisadane. *Skripsi S-1 Ilmu Komunikasi Visual*. UMN Tanggerang: tidak diterbitkan.
- [5] Ismayana, Ichsan. 2015. Perancangan Buku Biografi Visual Reach & Rich Records. *Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visual*. Universitas Telkom Bandung: tidak diterbitkan.
- [6] Wiranda, Yudha. 2013. Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak “Sekolah Sayur-Sayuran”. *Skripsi S-1 Desain Komunikasi Visua.*, Universitas Widyatama Bandung: tidak diterbitkan

Sumber Internet:

- [1] Ramadhan, Wahyu. 2020. Cara Lengkap Membuat Desain Karakter. [Daring] di <https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/desain-karakter/> [diakses pada 31 Maret 2021].
- [2] Priska, Felicia. 2019. Kenali apa itu “Visual Storytelling”. [Daring] di <https://www.kompasiana.com/felicia64245/5cbf527da8bc15104051c3c2/kenali-apa-itu-visual-storytelling> [diakses pada 31 Maret 2021]