

## Perancangan Artbook Kisah Pangeran Diponegoro untuk Anak Usia 9-10 Tahun

Jovancha M. Y Dua Anna Keytimu<sup>1</sup>, Siswo Martono<sup>2</sup>, Evi Farsiah Utami<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Dinamika

[jovanchakeytimu04@gmail.com](mailto:jovanchakeytimu04@gmail.com)

### Abstract

National Hero is an award title given to the people, as a sign of respect to commemorate the services of those who have been willing to sacrifice for the sake of the Indonesian Motherland. One of the National Heroes who has contributed to the State of Indonesia is Prince Diponegoro. Prince Diponegoro is one of the National Heroes from Yogyakarta. However, almost 65% of children aged 9-10 years do not know Prince Diponegoro and 70% of children do not know the story of Prince Diponegoro. In fact, they prefer books that are types of picture stories, comics, illustrations, fairy tales and anime. Plus the hero characters they idolize such as Captain America, Superman, Batman, Iron Man, Aquaman, Wonder Woman and Hulk. In order for children aged 9-10 years to get to know Prince Diponegoro, an artbook with digital painting techniques was designed. The method used is qualitative method. Where data collection techniques are carried out by observation, interviews, questionnaires and documentation. Thus, producing the concept of excitement work that gives the meaning of enthusiasm, enthusiasm, a sense of joy and a sense of interest. This excitement concept is implemented in storylines, design elements, layouts, typography and colors. The design of this artbook with digital painting techniques contains collections of illustrative images, which tell the birth of Prince Diponegoro until the Java War. With this artbook, it can increase knowledge, increase interest in reading and provide moral messages for children.

Keywords: Children Aged 9-10 Years, Pangeran Diponegoro, Artbook.

### Abstrak

Pahlawan Nasional merupakan sebuah gelar penghargaan yang diberikan kepada rakyat, sebagai tanda penghormatan untuk mengenang jasa mereka yang telah rela berkorban demi Tanah Air Indonesia. Salah satu Pahlawan Nasional yang telah berjasa untuk Negara Indonesia adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro merupakan salah satu Tokoh Pahlawan Nasional yang berasal dari Yogyakarta. Akan tetapi, hampir 65% anak usia 9-10 tahun tidak mengenal Pangeran Diponegoro dan 70% anak-anak tidak mengetahui kisah dari Pangeran Diponegoro. Bahkan, mereka lebih menyukai buku-buku yang berjenis cerita bergambar, komik, ilustrasi, dongeng dan anime. Ditambah karakter pahlawan yang mereka idolakan seperti Captain America, Superman, Batman, Iron Man, Aquaman, Wonder Woman dan Hulk. Agar anak-anak usia 9-10 tahun dapat mengenal Pangeran Diponegoro, maka dirancanglah sebuah artbook dengan teknik digital painting. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Sehingga, menghasilkan konsep karya excitement yang memberikan arti semangat, antusias, rasa gembira dan rasa tertarik. Konsep excitement ini diimplementasikan dalam alur cerita, elemen desain, layout, tipografi dan warna. Perancangan artbook dengan teknik digital painting ini berisi kumpulan-kumpulan gambar ilustrasi, yang menceritakan lahirnya Pangeran Diponegoro hingga terjadinya Perang Jawa. Dengan adanya artbook ini, dapat menambah pengetahuan, meningkatkan minat baca dan memberikan pesan moral bagi anak-anak.

Kata kunci: Anak usia 9-10 tahun, Pangeran Diponegoro, Artbook.

*Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Pahlawan Nasional merupakan sebuah gelar penghargaan untuk diberikan kepada rakyat Indonesia, yang telah rela berkorban dan bertarung untuk melawan para penjajah, demi mempertahankan Tanah Air Indonesia [1]. Pahlawan juga disebut sebagai simbol perjuangan, yang rela gugur di medan perang dan setia kepada satu nusa satu bangsa [2]. Kita sebagai generasi muda, patut mengenang dan meneladani para pahlawan sebagai bentuk penghormatan.

Berdasarkan survei kompas, 51,8% anak-anak usia 9-10 tahun mengartikan pahlawan sebagai sosok yang dapat memperjuangkan hukum dan kedamaian rakyat [3]. Mereka lebih banyak menyimpulkan karakter pahlawan itu seperti sosok superhero yang hebat dalam berperang, dan memiliki kekuatan super untuk melawan musuh [4]. Dengan mengidolakan salah satu karakter superhero, anak-anak dapat meningkatkan rasa percaya diri dan antusias yang tinggi [5]. Hal ini juga disebabkan oleh rendahnya budaya dalam membaca buku. Mereka lebih mengikuti trend masa kini dan menganggap membaca buku tentang pahlawan adalah hal yang paling jadul.

Berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 62 dari 70 negara. Indonesia juga mencatat skor literasi terendah dibawah 400 dengan rata-rata 388. Literasi finansial anak-anak Indonesia yang berusia 9-15 tahun, juga berada diperingkat paling rendah diantara 20 negara [6]. Bahkan hingga saat ini, keberadaan buku-buku cerita Pahlawan Indonesia sangat memprihatinkan. Anak-anak lebih tertarik pada buku-buku cerita fantasi luar negeri, sehingga menyebabkan pergeseran budaya dalam membaca buku-buku buatan Indonesia sangat menurun. Apalagi jika dikaitkan dengan buku yang membahas tentang seluk-beluk pahlawan nasional [7].

Salah satu Pahlawan Nasional yang telah berjasa untuk bangsa dan Negara Indonesia adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro merupakan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia yang berasal dari Yogyakarta. Ia dikenal dengan sosok yang berani dalam memimpin perang melawan penjajahan Belanda [8]. Dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro, sudah diajarkan pada setiap sekolah mulai dari kelas 4. Akan tetapi, buku-buku pendukung lainnya yang mengupas kembali tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro masih sangat minim untuk anak usia 9-10 tahun, ditambah dengan visualnya terkesan lama [9].

Hal ini juga diperkuat melalui hasil survei peneliti pada tiga sekolah dasar di Surabaya. Dari 90 responden menyatakan, hampir 65% anak usia 9-10 tahun tidak mengenal Pangeran Diponegoro, 70% tidak mengetahui sejarah Pangeran Diponegoro, 75% tidak mengetahui nama asli dari Pangeran Diponegoro dan 87,5% tidak mengetahui peran serta jasa perjuangan Pangeran Diponegoro dalam memimpin Perang Jawa. Hampir sebagian anak-anak lebih menyukai buku jenis cerita bergambar, komik, ilustrasi, dongeng dan anime. Maka, sebagai upaya dalam memperkenalkan salah satu Tokoh Pahlawan Nasional dan meningkatkan minat baca pada anak-anak usia 9-10 tahun, peneliti merancang sebuah artbook tentang kisah Pangeran Diponegoro. Hal ini didukung dari hasil survei peneliti pada usia 9-10 tahun bahwa, 56% anak-anak menyukai jenis buku artbook dan 44% menyukai jenis buku pop-up. Begitu juga dengan teknik gambar ilustrasi, 51% anak-anak menyukai teknik digital painting dengan style children dan 49% menyukai teknik digital painting dengan style semi realis.

Artbook dengan teknik digital painting merupakan sebuah buku seni kreatif yang memuat visual grafis berupa ilustrasi, tata letak dan tipografi untuk menyampaikan sebuah makna atau pesan [10]. Perancangan visual artbook dengan menampilkan karakter yang menarik dan imajinatif juga sangat cocok untuk anak-anak usia 9-10 tahun, dalam meningkatkan minat baca [11].

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana merancang artbook dengan teknik digital painting untuk memperkenalkan

kisah Pangeran Diponegoro sebagai pahlawan nasional dan meningkatkan minat baca pada anak usia 9-10 tahun. Dengan batasan masalah yang dipaparkan berupa: 1) Perancangan artbook berbasis gambar ilustrasi ini, memuat tentang kisah perjuangan Pangeran Diponegoro dalam memimpin perang melawan penjajahan Belanda. 2) Perancangan artbook tentang kisah Pangeran Diponegoro menggunakan teknik digital painting. 3) Perancangan artbook tentang kisah Pangeran Diponegoro, ditunjukkan kepada anak usia 9-10 tahun untuk meningkatkan minat baca. 4) Spesifikasi buku hard cover dengan ukuran 14,8 x 21 cm (A5) dan full color. 5) Media pendukung yang akan digunakan adalah pembatas buku, gantungan kunci, stiker, x-banner, poster, e-book dan juga *puzzle game*.

## 2. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan metode kualitatif. Metode ini juga digunakan untuk mencari informasi dan data terkait sumber permasalahan. Metode kualitatif merupakan hasil penelitian yang diperoleh secara naturalistik dan tidak menggunakan statistic [12]. Teknik triangulasi merupakan teknik pengumpulan data berupa hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi [13].

### 2.1. Metode Pengumpulan Data

#### 2.1.1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung, dapat berupa tes, kuesioner maupun rekaman suara [14].

#### 2.1.2. Wawancara

Kelebihan dalam melakukan wawancara adalah membantu peneliti dalam mendapatkan informasi yang banyak [15]. Wawancara ini bertujuan untuk mencari tahu metoda pembelajaran dan solusi yang digunakan dalam memperkenalkan Pangeran Diponegoro.

#### 2.1.3. Angket

Angket bertujuan untuk mendapatkan informasi berupa jawaban, sehingga peneliti dapat mengetahui letak permasalahannya [16]. Angket ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen pemahaman mereka mengenai kisah Pangeran Diponegoro.

#### 2.1.4. Dokumentasi

Metode dokumentasi bertujuan untuk melengkapi data yang diperoleh berupa foto-foto maupun video [17]. Dokumentasi ini juga dilakukan secara langsung pada 3 sekolah.

#### 2.1.5. Studi Literatur

Beberapa literatur juga digunakan sebagai landasan, untuk keberhasilan artbook kisah Pangeran Diponegoro berupa, buku, jurnal dan gambar.

## 2.2. Reduksi Data

Hasil data yang diperoleh dari teknik pengumpulan data, akan dilakukan analisis melalui reduksi data. Reduksi data berarti hasil rangkuman pokok, dalam memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data [18].

### 2.2.1. Hasil Observasi

Koleksi buku-buku yang disediakan perpustakaan sekolah tentang pahlawan sangat minim. Mereka hanya berpatokan pada materi yang terdapat pada buku dan penjelasan dari guru, sehingga banyak sekali anak-anak yang tidak mengetahui tentang kisah menarik dari perjuangan Pangeran Diponegoro. Pada tiap ruang kelas pun tidak terdapat pajangan gambar atau poster Pangeran Diponegoro.

### 2.1.1. Hasil Wawancara

Wawancara bersama kepala sekolah dan guru wali kelas bahwa komunikasi dan media pendukung sangat dibutuhkan dalam proses kegiatan belajar. Stimulasi motivasi berupa jenis buku dengan gambar visual menarik dan alur cerita yang dapat membangkitkan rasa penasaran anak-anak usia 9-10 tahun. Gambar visual menarik ditambah dengan alur cerita yang memancing rasa penasaran anak-anak, kemudian dipadukan dalam bentuk tulisan dan warna, secara langsung dapat berinteraksi dengan imajinasi anak.

### 2.2.3. Hasil Angket

Dari hasil angket, artbook merupakan jenis buku pilihan yang disukai anak-anak usia 9- 10 tahun. Teknik digital painting yang digunakan untuk menyempurnakan artbook yang dipilih anak-anak yaitu style children.

### 2.2.4 Hasil Dokumentasi

Dari dokumentasi yang dikumpulkan dapat disimpulkan bahwa koleksi buku yang disediakan oleh sekolah dalam memperkenalkan pahlawan salah satunya Pangeran Diponegoro masih sangat minim.

## 2.2. Analisis Data

Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) adalah analisis dalam membantu merencanakan sebuah proyek artbook dengan teknik digital painting untuk memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro kepada anak-anak usia 9-10 tahun. Seperti yang terlihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Analisis SWOT

Strength	Weakness
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Pangeran Diponegoro sosok yang kuat dan berani.</li> <li>-Memberikan inspirasi dan spirit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Keterbatasan buku.</li> <li>-Tiap ruang kelas tidak terdapat gambar Pangeran Diponegoro</li> </ul>

Opportunity	Strategi S-O	Strategi W-O
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gambar visual yang menarik dapat menarik perhatian anak.</li> <li>-Menambah wawasan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Merancang sebuah artbook dengan gambar visual yang menarik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Manfaatkan teknik digital painting berupa media ilustrasi dalam artbook dengan visual yang menarik</li> </ul>
Threats	Strategi S-T	Strategi W-T
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sebagian anak-anak tidak suka membaca buku sejarah pahlawan.</li> <li>-Tidak memiliki buku cerita Pangeran Diponegoro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Menampilkan gambar karakter pangeran pemberani, kuat dan tegas.</li> <li>-Menambahkan alur cerita yang menarik dan tidak membosankan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dibuat versi dalam bentuk media digital seperti ebook.</li> </ul>

#### Strategi Utama:

Merancang artbook dengan teknik digital painting untuk memperkenalkan kisah Pangeran Diponegoro agar menambah pengetahuan, menjadi inspirasi bagi anak usia 9- 10 tahun dan meningkatkan minat baca.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Konsep Karya

Konsep excitement dalam perancangan ini adalah mendesain sebuah artbook yang berisikan gambar ilustrasi dari perjalanan kisah Pangeran Diponegoro. Dalam karya artbook ini, ditambahkan kombinasi antara unsur-unsur desain dan elemen ilustrasi seperti awan, langit, pohon, pemandangan pegunungan serta Goa Selarong. Sehingga, konsep excitement ini juga menjadikan inovasi dalam sebuah karya yang kreatif, monoton dan menarik perhatian pembaca. Selain itu, elemen ilustrasi yang ditambahkan juga bertujuan untuk mengembangkan imajinasi dan mengasah motorik anak.

#### 3.1.1. Konsep Artbook

Jenis buku	: Artbook
Sampul artbook	: Jilid hard cover
Dimensi	: A5 (21 X 14,8 cm)
Finishing	: Ujung lancip.
Jenis kertas	: Keaykolour Antique 200 gr
Judul artbook	: Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa.
Isi artbook	: Gambar ilustrasi
Bahasa	: Indonesia
Jumlah halaman	: 52 halaman

#### 3.1.2. Teknik Visual

Artbook ini dirancang dengan menggunakan teknik digital painting. Dimana seluruh proses dalam pembuatan gambar ilustrasi menggunakan alat digital dan beberapa software.

#### 3.1.3. Warna

Warna yang cocok untuk digunakan adalah warna panas, dimana pada warna ini sangat sesuai dengan keyword sebelumnya. Warna panas seperti kuning,

merah dan jingga memberikan arti semangat, antusias [19].

#### 3.1.4. Tipografi

Tipografi adalah sebuah ilmu seni yang mengedukasi tentang jenis huruf, melalui elemen-elemen komunikasi visual dan penataannya, sehingga informasi yang disampaikan sesuai harapan [20]. Artbook Pangeran Diponegoro ini menggunakan dua jenis font yaitu Wigglye Regular sebagai font pertama dan Singkong sebagai font kedua.

#### 3.1.5. Alur Cerita

Dibawah langit biru nan cerah menerangi sebuah keraton yang terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta. Terdengar suara kicauan burung bernyanyi bersama semilik hembusan angin untuk menyambut Bulan Sura. Bertepatan dengan hari Jumat Wage di Bulan Sura 11 November 1785, lahirlah seorang pangeran mungil nan tampan yang diberi nama Raden Mas Mustahar atau dikenal dengan nama Pangeran Diponegoro. Menurut kalender Jawa, bayi yang lahir pada Bulan Sura dipercaya sangat cakap, murah hati, berwatak jujur dan berani menghadapi tantangan.

Dalam balutan kain lampin, bayi pangeran terlihat nyaman dalam pelukan Ibunda Raden Ayu Mangkorwati. Kelahiran Raden Mas Mustahar juga disambut rasa Bahagia oleh keluarga Keraton. Kakek buyut pangeran meramalkan dan berkata “cucuku Raden Mas Mustahar akan menjelma sebagai tokoh panglima pemimpin perang yang berani melawan pasukan Belanda. Pangeran Diponegoro menjalani kehidupan masa kecil di sebuah daerah terpencil di Tegalrejo. Pangeran Diponegoro juga diasuh oleh neneknya Ratu Ageng. Pangeran Diponegoro menjalani kehidupannya sebagai masyarakat biasa dan menyamar sebagai seorang petani.

Beberapa tahun kemudian ketika Pangeran Diponegoro beranjak dewasa, ia memutuskan untuk kembali ke Keraton. Akan tetapi, kondisi masyarakat saat itu mendapatkan perlakuan buruk dari pemerintahan Gubernur Jenderal Belanda. Apalagi setelah mengetahui kaum Belanda telah merebut tanah makam leluhurnya. Ia pun menyuruh orang untuk mencabut yang dipasang oleh Kaum Belanda.

Pangeran Diponegoro menjadi murka melihat kelakuan yang tidak adil dari tentara Belanda. Kemudian, Pangeran Diponegoro kembali ke Tegalrejo untuk menemui para pemuda. Lalu pangeran mengajak para pemuda untuk bersatu dan mengobarkan perang melawan penjajahan Belanda. Sementara itu, dua tentara Belanda diperintahkan untuk menangkap Pangeran Diponegoro. Namun, pangeran dan para pemuda berhasil lolos ke Goa Selarong.

Di Selarong, Pangeran Diponegoro mendapatkan dukungan dari para petani dan ulama. Para pemuda juga berlatih bela diri untuk mempersiapkan diri

melawan pasukan Belanda. Hingga akhirnya, Pangeran Diponegoro menyatakan perang melawan Belanda. Perperangan pun terus berlanjut. Semua kekuatan dari pasukan yang dipimpin oleh Pangeran Diponegoro terus bergerak melawan pasukan Belanda. Pasukan Belanda juga tak mau kalah, sehingga pertempuran besar itu berlangsung hingga tahun 1830.

#### 3.2. Perancangan Karya

##### 3.2.1. Strategi Kreatif

Untuk meningkatkan strategi karya, karakter Pangeran Diponegoro digambar menggunakan style karakter children dengan pewarnaan sesuai dengan ilustrasi yang disukai anak-anak zaman sekarang. Selain itu, artbook ini juga dibuat dalam versi e-book agar semua anak-anak dapat mengakses dan membaca kisah Pangeran Diponegoro secara online.

##### 3.2.2. Sketsa Karakter Pangeran Diponegoro

Berdasarkan hasil observasi, anak-anak usia 9-10 tahun lebih tertarik dengan gambar yang berwarna dan karakter dengan style children. Sehingga karakter yang dibuat terkesan lucu dan imut. Karakter Pangeran Diponegoro ini dirancang menggunakan teknik digital painting, sehingga menghasilkan gambar natural dan menggemaskan. Lihat pada gambar 1 sketsa alternatif:



Gambar 1. Sketsa Karakter

##### 3.2.3. Sketsa Media Utama Artbook

Media utama artbook ini diawali dengan cover depan yang disketsa dengan meletakkan posisi pemeran utama pada tengah halaman. Ditambah dengan sketsa pangeran menaiki kuda sambil memegang pedang. Sedangkan untuk cover belakang, berisi sinopsis penjelasan singkat mengenai artbook. Kemudian dilanjutkan dengan sketsa yang berisi pengenalan tokoh hingga ilustrasi cerita. Lihat gambar 2 sampai dengan gambar 4.



Gambar 2. Sketsa Pengenalan Tokoh



Gambar 3. Sketsa Halaman Ilustrasi Cerita



Gambar 4. Sketsa Layout Ilustrasi Cerita

### 3.3. Implementasi Desain

#### 3.3.1. Karakter Terpilih

Dari dua desain yang dibuat, karakter Pangeran Diponegoro yang terpilih dan cocok untuk anak-anak adalah alternatif 2. Karakter Pangeran Diponegoro menjadi tokoh utama dalam kobar Perang Jawa. Yang menjadi ciri khas dari karakter Pangeran Diponegoro adalah pemberani, berpakaian putih, membawa pedang yang diselipkan pada jubah dan menaiki kuda saat perang tanpa beralaskan kaki. Lihat pada gambar 5 yang tersaji.



Gambar 5. Karakter Pangeran Diponegoro

#### 3.3.2. Hasil Desain Artbook

Pada tahap ini menampilkan hasil implementasi desain artbook, yang sudah diberi warna pada sketsa sebelumnya. Dimulai dari cover artbook, pengenalan karakter tokoh dan beberapa hasil desain ilustrasi cerita. Pada cover artbook menampilkan sosok Pangeran Diponegoro yang sedang menaiki kuda tanpa beralaskan kaki, sambil memegang perang. Gambar Pangeran Diponegoro diletakkan pada bagian tengah cover, yang dijadikan sebagai pemeran utama dengan karakter pemberani. Selain itu didukung dengan beberapa ornamen dan warna sehingga cover terlihat

unik dan menarik. Lihat pada gambar 6 sampai dengan gambar 9 dibawah ini.



Gambar 6. Hasil Desain Cover



Gambar 7. Hasil Desain Pengenalan Karakter



Gambar 8. Hasil Desain Ilustrasi Cerita



Gambar 9. Ilustrasi Terjadinya Perang

### 3.4. Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat berupa seperti pembatas buku, gantungan kunci, stiker, x-banner, poster, puzzle dan e-book. Hampir semua media pendukung menggunakan karakter tokoh utama yaitu Pangeran Diponegoro. Untuk media pendukung e-book berisi tentang kisah "Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa", yang dibuat dalam versi digital. Lihat pada gambar 10 sampai dengan gambar



Gambar 10. Pembatas Buku



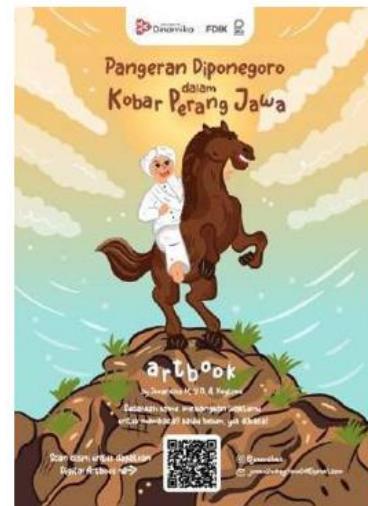
Gambar 11. Stiker



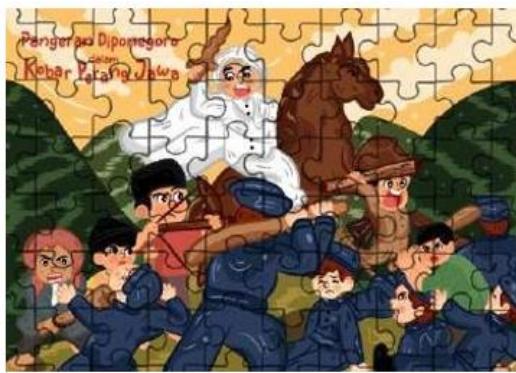
Gambar 13. X-Banner



Gambar 12. Gantungan Kunci



Gambar 14. Poster



Gambar 14. Hasil Desain Puzzle

#### 4. Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa, perancangan artbook untuk memperkenalkan Pangeran Diponegoro menggunakan keyword excitement. Keyword excitement ini didapatkan dari hasil analisis STP, USP dan SWOT. Excitement memberikan arti kreatif, bersemangat, imajinasi, rasa gembira, rasa tertarik dan antusias. Konsep karya dari keyword excitement kemudian diimplementasikan dalam pemilihan konsep artbook, teknik visual, warna, tipografi, layout dan alur cerita kisah "Pangeran Diponegoro dalam Kobar Perang Jawa". Artbook ini menampilkan serangkaian gambar yang menonjolkan kisah dari Pangeran Diponegoro. Dimulai dari pengenalan karakter Pangeran Diponegoro, asal usul hingga terjadinya Perang Jawa. Terdapat juga pendukung seperti pembatas buku, gantungan kunci, stiker, x-banner, poster, e-book dan puzzle game.

#### Daftar Rujukan

- [1] Budiman, H. (2020). *Sudah Senja di Jakarta*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- [2] Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional Dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 34. <https://doi.org/10.36294/jurti.v3i1.685>
- [3] Naser, I., Ibrahim, G. A., Ruray, S. B., Sirfefa, M. I., Abdullah, A., & Ishak, L. *Mozaik Rempah: Masa Lalu di Masa Kini*. PT Kanisius.
- [4] Keytimu, J. M. (2023). *TA: Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [5] Keytimu, J. M. (2023). *TA: Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [6] Utami, L. D. (2021). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah*.
- [7] Widodo, D. A. (2022). Model Pembentukan Adab Siswa Melalui Parenting Orang Tua di SD Integral Luqman Al-Hakim Surabaya. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1). <https://doi.org/10.30651/sr.v6i1.13180>
- [8] Siyamto, Y. (2022). Menumbuhkan jiwa wirausaha generasi muda di era pandemi dengan memanfaatkan teknologi digital. *Penamas: Journal of Community Service*, 2(2), 112–119. <https://doi.org/10.53088/penamas.v2i2.436>
- [9] Dewi, V. M. (2020). Pangeran Diponegoro dalam Perang Jawa 1825-1830. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.254>
- [10] Purnomo, A. D., & Masdiono, T. (2020). Buku Seni (Art Book) Sebagai Media Diplomasi Budaya Indonesia-Jerman. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 1–6. <https://doi.org/10.31091/mudra.v35i1.992>
- [11] Jantoro, F. D. (2018). *Perancangan Artbook "The Ultimate Fire Rescue" Sebagai Superhero Alternatif Untuk Anak-Anak & Remaja* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [12] Alaslan, A. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. <https://doi.org/10.31237/osf.io/2pr4s>
- [13] Untari, D. T. (2020). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*. <https://doi.org/10.31237/osf.io/xp62v>
- [14] Salam, A. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. CV. AZKA PUSTAKA.
- [15] Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 4(2), 165–172.
- [16] Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- [17] Abriawan, I. G. W., Sari, N. L. D. I. D., & Narulita, E. T. (2022). Perancangan Webtoon Taru Pule sebagai Sarana Edukasi Pentingnya Menjaga Kelestarian Alam di Bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(01), 32-40.
- [18] Helaluddin. (2019). *Mengenal lebih Dekat dengan Pendekatan Fenomenologi: Sebuah Penelitian Kualitatif*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/stgbf>
- [19] Keytimu, J. M. (2023). *TA: Perancangan Artbook dengan Teknik Digital Painting untuk Memperkenalkan Kisah Pangeran Diponegoro kepada Anak Usia 9-10 Tahun* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [20] Hananto, B. A. (2020, March). *Tinjauan tipografi dalam konteks industri 4.0*. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 3, pp. 132-139).