

Jurnal Desain Komunikasi Kreatif

https://judikatif-upiyptk.org/ojs

2020 Vol. 2 No. 1 Hal: 10-17 e-ISSN: 2745-9454

Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Sipak Tekong

Ganes Satria^{1⊠}, Riki Iskandar², Robby Usman³
¹Universital Putra Indonesia YPTK Padang

ganesatria@gmail.com

Abstract

The Sipak Tekong game is a traditional game that has been passed down from generation to generation to the people of West Sumatra. The form of the Sipak Tekong game is the same as hide and seek in general. Some are looking for while keeping tekong and some are finding. This game generally exists in several areas in West Sumatra. Especially in the Gunuang Omeh sub-district, Kenagarian Talang Anau, Fifty Cities Regency, West Sumatra. Sipak tekong game is currently not the main choice in children's games. This is because children in the modern era are now more interested in playing console games or smartphone games. This design aims to remind the general public the traditional game of sipak tekong, especially to children. This game is not only seen from the traditional side but also looks at the cultural values, emissions and benefits. Data collection methods used are observation, interviews, literature study, and documentation. The analysis method uses the SWOT method. The theoretical approaches in this design are picture story book theory, color theory, typography theory, drawing theory and communication theory. The main media used in this design is a picture story book. This design is also supported by several other promotional media such as t-shirts, bookmarks, posters, x-banners, stickers, pins, mugs and tote bags.

Keywords: Design, Promotion, Sepak Tekong, Traditional Games, Picture Books.

Abstrak

Permainan sipak tekong adalah permainan tradisional yang diwariskan secara turun-temurun kepada masyarakat Sumatera Barat. Bentuk permainan sipak tekong sama seperti petak umpet pada umumnya. Ada yang mencari sekaligus menjaga tekong dan ada juga yang bersembunyi. Permainan ini umumnya ada di beberapa daerah di Sumatera Barat. Khususnya di daerah kecamatan Gunuang Omeh, Kenagarian Talang Anau, Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Permainan sipak tekong pada saat ini tidak menjadi piliha utama dalam permainan anak-anak. Hal ini disebabkan karena anak-anak di era modern sekarang lebih berminat terhadap permainan game konsol atau game smartphone. Perancangan ini bertujuan untuk mengingatkan kembali permainan tradisional sipak tekong kepada masyarakat umum, khususunya kepada anak-anak. Permainan ini tidak hanya diliat dari sisi tradisionalnya saja tetapi melihat sisi nilai budaya, emisional dan manfaatnya. Metode pengumpulan data yang di gunakan ialah observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Metode analisis menggunakan metode SWOT. Pendekatan teori dalam perancangan ini adalah teori buku cerita bergambar, teori warna, teori tipografi, teori menggambar dan teori komunikasi. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar. Perancangan ini juga didukung oleh beberapa media promosi lainnya seperti t-shirt, pembatas buku, poster, x-banner, stiker, pin, mug dan tote bag.

Kata kunci: Perancangan, Promosi, Sepak Tekong, Permainan Tradisional, Buku Cerita Bergambar.

© 2020 Judikatif

1. Pendahuluan

Definisi dari bermain adalah suatu kegiatan pengolahan diri, baik pikiran maupun fisik, yang dapat menjadi media pembelajaran informal bagi anak-anak dalam perkembangan pertumbuhan mereka. Kegiatan bermain dapat memicu aspek-aspek perkembangan anak-anak seperti, keterampilan dalam berkomunikasi, mengasah imajinasi, perkembangan emosi, penyesuaian diri dengan lingkungan, keterampilan sosial bahkan sampai ke ketangkasan dalam bergerak. Terdapat dua jenis permainan yang dapat dimainkan, yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan tradisional telah lahir sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional memiliki peran edukasi yang

mendidik bagi proses belajar individu, terutama anakanak. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Permainan tradisional ada di setiap daerah Indonesia, namun ada yang masih mempertahankan tanpa merubah cara-caranya, dan ada yang meninggalkannya oleh sebab perkembangan zaman. Kemudian ada yang menyesuaikan permainan tradisional mengiringi perkembangan zaman. Tujuan permainan tradisional yaitu untuk hiburan, berkompetisi, dan berguna untuk melatih panca indera, bahasa, atau anggota tubuh lainnya. Disisi lain manfaat dari permainan tradisional berupa aspek mototik kasar pada anak, kekuatan fisik, ketangkasan, kelincahan, keseimbangan dan kekuatan serta lebih bisa mengontrol emosi [1]. Sedangkan permainan modern melatih kosentrasi dan kecekatan

Diterima: 01-04-2020 | Revisi: 10-05-2020 | Diterbitkan: 30-06-2020 | DOI: 10.35134/judikatif.v131.1

anggota tubuh saja dalam merespon masalah yang pemahanan anak terhadap sebuah cerita yagn disajikan anak, objektifitas serta keaktifan pergerakan seluruh.

Permainan tradisional saat ini sudah mulai tergeser 2. Metodologi Penelitian keberadaannya disebabkan pengaruh peran teknologi. game berbasis teknologi yang di Berbagai jenis tawarkan dalam bentuk permainan anak-anak hingga 2.1.1. Observasi menembus kesemua usia. Kehadiran tekonologi ini tidak bisa dikontrol sehingga tidak hanya perubah pola bermain anak-anak tetapi juga lunturnya nilai-nilai budaya yang ditanamkan ke anak sebagi jadi diri yang berbudaya, bersosial dan beragama [2]. Dewasa ini pertumbahan permainan teknologi semakin marak ditengah masyarakat, bahkan menjadi peluang usaha yang menjanjikan. Peningkatan ini kian hari kian 2.1.2. Wawancara mempengaruih perubahan bermain anak-anak. Perubahan ini tidak diiringi dengan perubahan asuh orang tua, sehingga banyak ditemui ditempat play station anak-anak yang bermain tanpa mengenal waktu. Dari pagi hingga malam harinya. Disisi lain, dampak negatif tidak bisa di hindarkan dari kecanduan game 2.1.3. Studi Pustaka tersebut [3].

Permainan Sipak Tekong merupakan salah satu permainan tradisional rakyat Minangkabau yang observasi memalui berbagai rujukan artikel, buku dimainkan secara turun temurun. Permainan ini berbentuk sebuah permainan petak umpet yaitu ada yang bersembunyi dan ada juga yang mencari sikap tekong. Bagi yang bertugas mencari tekong akan Dokumentasi merupakan bagian utama dalam sebuah mentup mata di sekitar area tekong. Selama bermain berlangsung pertahanan harus tetap bersembunyi dan berfungsi untuk membantu dalam proses pembuatan mencari [4]. Permainan ini umumnya ada di beberapa ilustrasi karakter utama dan background cerita. daerah di Sumatera Barat, namun disini penulis Dokumentasi ini tersajikan dalam Gambar 1 sampai melakukan survey di daerah kecamatan Gunuang dengan Gambar 3. Omeh, kabupaten Lima Puluh Kota. Dilihat dari namanya permainan ini sangat menarik bersemangat, baik pemainnya, cara bermain, dan makna yang tersirat dalam permainan tersebut. Oleh sebab itu penulis akan membuat sebuah media komunikasi visual agar permainan tradisional ini tidak punah dan hanya menjadi cerita-cerita legenda bagi masyarakat dan anak-anak sekarang maupun yang akan datang, yakni dengan cara melestarikan permainan tradisional Sipak Tekong melalui media Cerita Bergambar.

Cerita bergambar merupakan media menarik hingga saat ini untuk anak-anak, remaja bahkan dewasa, karena bahasa gambar mampu memunculkan karakter dan ciri khas tokoh-tokoh yang ada dalam cerita hingga cerita mudah diingat dan dipahami. Cerita bergambar dibuat dalam bentuk cerita dan ilustrasi yang menarik dan menceritakan bentuk permainan tradisional Sipak Tekong serta sejarah yang dikaitkan dengan adanya permainan ini. Disisi lain tidak hanya membahas tentang sebuah buku yang menarik saja, akan tetapi ada nilai manfaat yang sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan kemampuan anak. Semakin bagus bahan bacaan anak maka semakin bagus juga

sedang dihadapi. Ada hal penting yang tidak ditemukan [5]. Oleh karena itu, perancang menciptkan karya yang pada permainan modern seperti sosialisasi, kreatifitas di kemas dalam bentuk perancangan buku cerita bergambar bermain sipak tekong.

2.1. Metode Pengumupulan Data

Observasi dilakukan dengan bermain Sipak Tekong bersama dengan anak-anak Kelas 4 SD 03 Talang Anau unutk mendapatkan data dan informasi yang akurat dan terpercaya berupa data pendataan kondisi lapangan yang nantinya dijadikan bahan kajian di dalam perancangan karya.

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data verbal secara langsung dari beberbagai narasumber sekaligus menentapkan pokok pembahasan dikembangkan kedalam naska storyline dan storyboard.

Studi pustaka dilakukan untuk memperkuat data verbal yang sudah dikumpulkan pada tahapan wawancara dan referensi, website artikel dan jejaring media lainnya.

2.1.4. Dokumentasi atau data visual

pengumpulan data selain sebagai bahan bukti juga



Gambar 1. Menjaga sipak tekong



Gambar 2. Hompimpa atau menentukan penjaga sipak tekong



Gambar 3. Menendang tekong

2.2. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan perancangan buku cerita bergambar bermain sipak tekong adalah menggunakan metode SWOT.

2.2.1. Strenght (Kekuatan)

- 2.2.1.1 Penyajian pengenalan permainan Sipak anak. Tekong dalam bentuk buku cerita bergambar anak bisa menjadi cara belajar menyenangkan.
- 2.2.1.2 Disajikan dengan menggunakan ilustrasi yang menarik minat anak-anak membaca buku.
- 2.2.1.3 Dengan adanya buku cerita bergambar Warna yang diterapkan dalam perancangan ini adalah sipak tekong ini dapat memudahkan peran pemerintah dalam melestarikan budaya.
- 2.2.1.4 Penggunaan jenis ilustrasi kartun yang cocok untuk anak-anak.

2.2.2. Weakness (Kelemahan)

- 2.2.2.1. Tidak semua anak saat ini tertarik untuk membaca buku.
- 2.2.2.2. Mencocokan karakter dengan pesan moral lebih komunikatif dan efektif. yang akan disampaikan ke anak-anak

2.2.3. Opportunity (Peluang)

- 2.2.3.1. Penggunaan visual menggambarkan kehidupan anak-anak di desa diperlukan suatu media. langsung dengan cerita.
- 2.2.3.2. Pengemasan media baru permainan tradisional 2.4.1. Media Utama yang sudah tidak diminati sama anak-anak.

2.2.4. Threat (Ancaman)

- 2.2.4.1. Anak-anak lebih tertarik game yang berbasis 2.4.2. Media Pendukung digital.
- 2.2.4.2. Perubahan pola bermain anak-anak ditengah kesibuk era serba smarphone.

2.3. Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan cara untuk mencapai tujuan dari target kreatif yang sudah ditentukan. Strategi kreatif yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi permainan tradisional Sipak Tekong:

2.3.1. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah menggunakan Bahasa Indonesia dan bahasa daerah (Bahasa Minang Kabau).

2.3.2. Gaya Bahasa

Penyajian gaya bahasa pada perancangan buku cerita bergambar ini adalah menggunakan gaya bahasa sederhana atau gaya bahasa keseharian anak-anak. Tidak menggunakan Majas atau pribahasa. Di kombinasikan dengan gaya bahasa minang kabau.

2.3.3. Tipografi

Tipografi atau font yang diterapak pada perancangan buku cerita ini adalah menggunakan jenif font sans serif. Karena jenis font ini berkarakter mudah dibaca, dan fleksibel. Yang sangat dekat dengan karakter anak-

2.3.4. Ilustrasi

Ilustarasi yang perancang gunakan dalam perancangan ini adalah berjenis 2D, dengan style yang dinamis yang menarik perhatian para pembaca.

2.3.5. Warna

warna yang dekat dengan dunia anak-anak warna yang mengandung unsur, ceria, bahagia dan senang serta warna kontras dan berwarna.

2.3.6. Layout

Layout yang diterapkan kedalam cerita bergambar ini adalah kombinasi antara elemen gambar, teks dan elemen desain sebagai pendukung dalam sebuah pertunjukan gambar cerita. Sehingga layout menjadi

2.4. Strategi Media

Agar cerita permainan tradisional ini dapat yang tersampaikan dengan baik ke target audience Media yang bisa sehingga pembaca merasa ada hubungan menyampaikan semua pesan dan menyeluruh dan bervariatif.

Media utama yang peracang gunakan ialah buku cerita bergambar anak berupa hard print book full color.

Untuk bisa menunjang dan menyebarluaskan media utama sangat diperlukan media pendukung. Adapaun beberapa media pendukung tersebut antara lain sebagai berikut:

2.4.2.1. Poster

Konsep yang diterapkan pada media poster ini adalah tetap mempertahan style ilustrasi pada media utama. Media poster yang fleksibel dalam penata ruangan pada saat display sebagai satu satu media publikasi ke khalayak [6].

2.4.2.2. Tote bag

Tote Bag adalah satu kesatuan antra media utama dan media pendukung. Sebab tote bag digunakan untuk media promosi sekaligus membawa buku saat launching buku cerita bergambar [7].

2.4.2.3. X-banner

X-banner yang dirancang untuk memfokuskan memberikan informasi singkat mengenai launching buku cerita bergambar [8].

2.4.2.4. T-shirt

Media pendukung ini digunakan oleh panitia saat launching multimedia interaktif permainan tradisional Minang kabau Sticker

2.4.2.5. Mug

Mug adalah tipe alat minum sejenis cangkir yang umumnya digunakan untuk meminum minuman. Dengan adanya mug ini diharapkan dapat membantu menjadi pengingat untuk memakan buah ketika selesai makan atau minum.

2.4.2.6. Pin

Pin adalah salah satu aksesoris yang digunakan sebagai media promosi, karena bentuknya yang simpel dan tampilan yang sangat menarik.

2.5. Pendekatan Teori

Dalam proses perancangan studi pustaka yang Kata kunci yang telah ditemukan dalam bentuk ide-ide diterapak kedalam perancangan ini ialah melakukan dan gagasan utama yang dikembangkan kedalam beberapa pendekatan toeri. Agar perancangan ini kerangka cerita. Kemudian masuk kedalam tahapan terfokus dang terarah.

2.5.1. Teori Buku Gambar

Buku menggambar pengembangan ilustrasi merupakan buku yang menyajikan informasi secara terstruktur sesuai dengan petunjuk sehingga pembanca dapat mudah memahami semua apa yang disampaikan didalam buku tersebut [9].

2.5.2. Teori Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang divisualisasikan dari hasil kombinasi berbagai teknik kedalam satu halaman. Seperti teknik drawing, lukisan, fotografi, dan teknik seni rupa lainnya lebih menekankan antara hubungan teks dan gambar sehingga apa yang di maksuk tersampaikan. Buku merupakan kumpulan dari kertaskertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu dimana terdapat gambar, tulisan didalamnya [10].

2.5.3. Teori Komunikasi

Komunikasi visual adalah rangkaian menyampaian sebuah pesan atau informasi melalui berbagai media kepada target audience. Dalam prinsipprinsip dasar komunikasi visual ada beberapa yang mesti di perhatikan sebagai sarana promosi sekaligus edukasi dalam perancangan buku cerita tradisionala antara lain ialah, tekstur, warna, garis dan ruang [11].

2.5.4. Teori Layout

Layout dalam sebuah buku cerita bergambar merupakan tata letak dari beberapa elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sama sehingga membentuk artitik dalam susunan. Prinisip dasar dalam layout yang harus diperhatikan adalah kesatuan, keberagaman, keseimbangan, ritme, proporsi, skala dan penekanan [12].

2.5.5. Teori Warna

Warna merupakan perwakilan perasaan si pencipta atau pengkarya. Selain itu warna juga berfungsi sebagai unsur yang sangat penting dalam sebuah madia, karena bisa menyentuh kepekaan pengliat. Dasar pemilihan warna berdasarkan dari target audience [13].

2.5.6. Teori tipografi

Tipografi yang diterapkan kedalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah menyesuaikan dengan style ilustrasi sehingga tipografi nya menjadi mendia tambahan untuk menarik perhatian target audience. Tipografi dalam arti lain adalah disipin kesenian dalam penyusuan kata, huruf atau bahan lainnya dengen menggunakan huruf cetak [14].

3. Hasil dan Pembahasan

Mind mapping 3.1.

proses sketsan ilustrasi dan penggabungan antara teks, gambar dan berbagai elemen grafis yang tersajikan kedalam Gambar 4.



Gambar 4. Mind mapping

Konsep perancangan

Konsep perancangan merupakan tahapan untuk lebih mementapkan konten yang akan diangkat, mengembangkan kembali secara detaila baik dalam bentuk konsep verbal maupun kedalam bentuk konsep visual.

3.2.1. Konsep Verbal

Perancangan buku cerita bergambar ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang merupakan bahasa sehari-hari yang disesuaikan dengan bahasa anak yang baru memasuki tahap pre reading skill agar mereka bisa memahaminya.

3.2.2. Konsep Visual

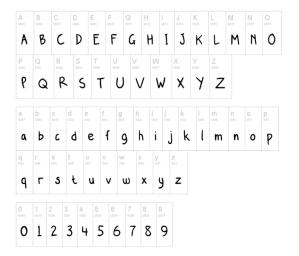
Konsep visual dari perancangan ini adalah ceria, 3.4. bahagia, lucu dan menarik. Font yang digunakan berkarakter font yang fleksibel warna yang cerah dan kontras.

3.3. Tipografi

Pada pencarangan buku cerita bergambar ini perancang telah menetapk tiga jenis font sans serif. Diamana karekter font ini memiliki tata letak yang harmonis bisa divisualisasikan kesemua media [15]. Tipografi yang ditetapkn seperti *charry blue, my kids handwriter* dan august. Tipografi tersebut seperti yang tersaji pada Gambar 5 sampai dengan gambar 7



Gambar 5. Font charry blue



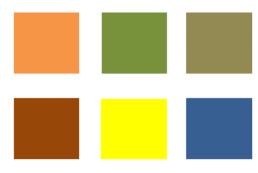
Gambar 6. Font my kids handwriter



Gambar 7. Font august

3.4. Warna

Warna yang diterapkan kedalam perancangan ini seperti yang telah disebutkan didalam strategi kreatif. Warna yang cerah, kontras dan warna yang dekat dengan warna karakteristik dari anak-anak seperti yang tersaji pada Gambar 8.



Gambar 8. Warna

3.5. Ilustrasi

Gaya ilustrasi pada karakter utama dan karakter pendukung didalam buku cerita bergambar ini memiliki gaya yang sama dengan style kartun, tetapi ada beberapa perdeaan bentuk krakter seperti yang tersajikan pada Gambar 9 sampai dengan Gambar 11.



Gambar 9. Karakter Alde



Gambar 10. Karakter Fikri



Gambar 11. Karakter Atika

3.6. Perancangan media utama

Perancangan buku cerita bergambar Bermain Sipak Tekong ini terlebih dahulu dibuat secara manual menggunakan pensil dan kertas selanjutnya diproses secara digital menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Ilustrator CC untuk susunan layout, tulisan isi dalam cerita serta layout media pendukung tidak ada perubahan karakter dan bentuk karakter seperti yang tersajikan pada Gambar 12 sampai dengan Gambar 17.



Gambar 12. Cover



Gambar 13. Halam Isi 1



Gambar 14. Halaman isi 2



Gambar 15. Gambar utuh



Gambar 16. Gambar utuh 2 halaman

3.7. Perancangan media pendukung

Media pendukung ini bertujuan mempermudah dalam proses penyebar luas media utama. Semua media pendukung dalam bentuk media cetak seperti gambar yang tersajikan dalam Gambar 17 sampai dengan Gambar 24.

3.7.1. Poster



Gambar 17. Pengaplikasian poster

3.7.2. Tote bag



Gambar 18. Pengaplikasian tote bag

3.7.3. X-banner



Gambar 19. Pengaplikasian x-banner

3.7.4. T-shirt



Gambar 20. Pengaplikasian t-shirt

3.7.5. Mug



Gambar 21. Pengaplikasian mug

3.7.6. Pin



Gambar 22. Pengaplikasian pin

3.7.7. Pembatas halaman



Gambar 23. Pengaplikasian pembatas halaman

4. Kesimpulan

Perancangan buku cerita bergambar permainan sipak tekong adalah sebuah media cetak dalam bentuk buku referensi permainan anak-anak yang direalisasikan lewat cerita bergambar di lengkapi dnegan peristawa, alur cerita, dialog percakapan dan gambar full color. Melalui media buku ini akan mampu menggait target audience tidak hanya pada anak-anak saja, orang tua, pendidikan, taman belajar dan taman bermain. Buku cerita bergambar yang berisi informasi tentang permainan sipak tekong beserta pesan moral dapat mejadi jembatan untuk anak-anak agar lebih mengenal permainan tradisional.

Daftar Rujukan

- [1] Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349. [10] http://dx.doi.org/10.23887/paud.v9i3.34164
- Husein MR, M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. Aceh Anthropological Journal, 5(1), 1. http://dx.doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568
- [3] Liminanto, R. B. (2019). Pengaruh Bermain Game online terhadap Disiplin Belajar Siswa. KONSELING: *Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapannya*, 1(2). [12] http://dx.doi.org/10.31960/konseling.v1i2.351
- [4] Putriadi, M. (2014). Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong di kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- [5] Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 9(3), 267-275. https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275
- [6] Rozi, F., Gunawan, B., & Lestari, K. P. (2020). Perancangan Poster Pencegahan Penyebaran Hoax Sebagai Informasi yang Menyesatkan Publik. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya, 2(01), 14–19. http://dx.doi.org/10.30998/vh.v2i01.148
- [7] Sasmita, A. S. (2021). Model Pemasaran Produk Industri Kreatif Rumah Tangga di Kawasan Wisata Karst Rammang-Rammang Kabupaten Maros. *Media Wisata*, 17(2). http://dx.doi.org/10.36276/mws.v17i2.161
- [8] Yasa, G. P. P. A., Narpaduhita, K. A. S., & Purwita, D. G. (2019). Perancangan film animasi pendek 2d sebagai media kampanye penanganan anxiety disorder. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 146-152. https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368

- [9] Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1). https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i1.16507
- [10] Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570. https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113
- 1. [11] Yulius, Y. (2016). Peranan desain komunikasi visual sebagai pendukung media promosi kesehatan. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya, 1*(3). http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v1i2.132
 - 12] Novan, R., & Risya, A. (2016). Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Sekolah Dasar. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 97. http://dx.doi.org/10.25124/demandia.v1i02.275
 - [13] Elmaiya, N. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Kedatangan Cheng Ho Ke Semarang. Jurnal. Program Studi Desain Komunikasi Viisual Fakultas Ilmu Komputer UDINUS.
 - [14] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 35-40. https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19
 - 15] Hermanto, Y. A. L. (2019). Identifikasi ilustrasi-tipografi graphic vernacular sebagai sistem tanda & identitas warung tenda di Kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 74-83. http://dx.doi.org/10.17977/um037v3i22018p74-83