

---

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PANDAWA DALAM GAYA CHIBI SEBAGAI MEDIA EDUKASI DAN MEDIA PELESTARIAN PEWAYANGAN

Monika Rachma<sup>1</sup>, Mohamad Taufik<sup>2</sup>

Jalan Nakula 1 No. 5-11, Semarang, 50131

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

e-mail: [1rachmamonika16@gmail.com](mailto:rachmamonika16@gmail.com), [2mohamad.taufik@dsn.dinus.ac.id](mailto:mohamad.taufik@dsn.dinus.ac.id)

---

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel :**

Diterima : 3 September 2022

Disetujui : 6 Desember 2022

**Kata Kunci :**

Buku ilustrasi, Buku  
Pewayangan, Pandawa Lima,  
Melestarikan Kebudayaan,  
Wayang

### ABSTRAK

Saat ini generasi muda khususnya anak milenial mulai tidak tahu dan tidak mengenal wayang karena rendahnya pemahaman budaya. Oleh sebab itu media edukasi dan media pelestarian yang sesuai dengan kondisi tersebut dibutuhkan. Buku ilustrasi bergaya chibi dipilih karena didalam buku ini tidak hanya berisi teks namun dilengkapi dengan ilustrasi bergaya modern. Tujuan perancangan ini adalah agar generasi milenial menyukai dan tertarik untuk mengenali pewayangan sejak dini. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara, observasi dan studi literasi yang dianalisis menggunakan metode Framing. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi sesuai digunakan sebagai media edukasi dan media pelestarian pewayangan kepada anak usia 6 – 10 tahun.

---

### ARTICLE INFO

**Article History :**

Received : 3 September 2022

Accepted : 6 December 2022

**Keywords:**

Illustration book, Puppet Book,  
Pandawa Lima, Preserving  
Culture, Puppet

### ABSTRACT

*Currently, the younger generation, especially millennial children, are starting unknowing and unfamiliar with wayang because of their less understanding of culture. Therefore, educational and preservation media by these conditions are needed. The chibi-style illustration book was chosen because this book does not only contain text but is equipped with modern-style illustrations. The purpose of this design is for the millennial generation to like and be interested in recognizing wayang from an early age. This design uses qualitative methods through interviews, observations, and literacy studies which are analyzed using the Framing method. From the analysis result, it can be concluded that illustrated books are suitable to be used as educational and puppet preservation media for 6-10 years old children.*

---

## 1. PENDAHULUAN

Buku menjadi alat komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan dan mengirim pesan dari penulis kepada pembaca untuk memberikan informasi, pengetahuan, pedoman dan wawasan. Banyaknya buku yang hingga kini terus diterbitkan, menjadi bukti bahwa buku adalah acuan belajar yang tidak dapat tergantikan utamanya di dunia pendidikan, walaupun saat ini banyak bermunculan media media informasi dan belajar yang semakin bervariasi. Buku dikelompokkan dalam dua tipe, yaitu fiksi dan non fiksi. Buku fiksi sendiri merupakan karangan dari imajinasi penulis. Namun ada kalanya sebuah buku fiksi ditulis berdasarkan suatu fakta tertentu, tapi tetap, tidak dapat dianggap sebagai buku non fiksi (karim, 2021). Jenis buku fiksi bermacam macam meliputi buku cerpen, kumpulan dongeng, komik dan cergam. Dimana buku buku tersebut umumnya dikemas dalam buku bergambar, yang menampilkan banyak ilustrasi.

Berbicara mengenai buku ilustrasi, menurut Kordula Schulze dari Muenster University, Jerman (2019). Buku cerita bergambar lebih bermakna dari sekedar kata. Dengan gambar anak dapat belajar menafsirkan cerita yang dilihat dan dipahami melalui sebuah ilustrasi. Dengan menampilkan visualisasi yang minim akan teks, buku ilustrasi dibutuhkan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap buku sejak kecil.

Buku ilustrasi pandawa adalah sebuah buku bergambar yang berorientasikan pada dunia pendidikan, berisi tentang pengenalan pewayangan pandawa dan pembelajaran terhadap nilai nilai yang diadopsi dari sikap pandawa lima. Pandawa berasal dari bahasa sansekerta, yang berarti anak Pandu. Prabu Pandu Dewanata adalah seorang raja dari Astinapura yang memiliki lima anak laki laki, yaitu Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa.

Dewasa ini, faktanya generasi muda khususnya anak milenial mulai tidak tahu dan tidak mengenal wayang karena rendahnya pemahaman budaya wayang (Hasani, 2013). Dimana lambat laun warisan budaya milik Indonesia ini, mulai tergantikan dengan budaya barat yang dirasa kekinian dan lebih menarik untuk anak anak. Sehingga dikhawatirkan tidak ada lagi generasi penerus yang mengenal dan mau melestarikan kebudayaan. Selain itu perkembangan teknologi yang semakin cepat dan maju tentu tidak hanya berdampak positif, namun juga memiliki dampak negative pada aspek kehidupan. Tidak jarang globalisasi mengadopsi perilaku budaya barat, yang tidak mencerminkan sikap bangsa Indonesia (Pandanwangi & Nuryantiningsih, 2018).

Kekhawatiran itulah yang menjadikan perancangan buku ilustrasi ini sebagai media edukasi dan media pelestarian pewayangan. Hal ini dapat dimulai dengan pemilihan cerita, cerita kepahlawanan dapat menjadi pilihan karena memiliki daya tarik tersendiri untuk anak. Alasan besar anak menyukai superhero adalah rasa kontrol dan kekuatan yang ditunjukkan pada karakter, kata Naeema Jiwani, psikolog perkembangan anak di Human Relations Institute, Dubai (Sugiri, 2018). Diusia 6-10 tahun masa anak tengah termasuk dalam golden age pada rentang usia 0 - 8 tahun mencapai 80% pertumbuhan sel jaringan otak (Priyanto, 2014). Diusia tersebut perkembangan anak sangat ditentukan pada hal hal baru yang ditemui, hal hal tersebut mempengaruhi kemampuan psikologi dan kecerdasan emosi. Kemampuan psikologi membentuk pendidikan karakter yang dimaknai sebagai pendidikan nilai, membedakan baik dan buruk sesuai dengan nalarnya sendiri. Sedangkan kecerdasan emosi menjadi bekal penting dalam mempersiapkan anak didik dalam menyongsong masa depan yang penuh dengan tantangan akademik maupun berbangsa.

Tokoh pandawa lima cocok diangkat, berasal dari cerita pewayangan yang dapat menjadi pendidikan karakter, sekaligus media pengenalan wayang yang harus terus dilestarikan oleh generasi muda. Pewayangan termasuk pandawa sarat akan nilai nilai luhur yang mencerminkan karakter bangsa, memiliki peran penting untuk dijadikan teladan para generasi muda (Arifin & Hakim, 2021). Tidak hanya sebatas memilih tokoh yang sesuai, visualisasi desain pada buku ilustrasi juga mempengaruhi keberhasilan penulis dalam mencapai tujuan.

Dari segi sensorik anak menyukai karakter superhero karena baju yang dikenakan berwarna mencolok dan dilengkapi senjata (-, ayahbunda, 2010). Dengan demikian, buku ilustrasi pandawa ini nantinya akan dirancang dengan cara literasi visual, dimana anak membaca melalui gambar.

Dengan teknik digital, gambar ilustrasi dibuat simple bergaya flat design chibi, menggunakan pemilihan warna yang cerah. Walaupun menggunakan gaya chibi, unsur karakter pandawa lima tidak akan menghilang pada gambar ilustrasinya. Diharapkan menarik perhatian anak karena mudah diterima dan memudahkan berimajinasi melalui gambar yang disuguhkan.

Sehingga akan terbentuk buku ilustrasi yang memiliki kelebihan dibandingkan media lainnya karena dengan buku tidak perlu menggunakan alat khusus dan menjadi media paling canggih untuk perkembangan siswa dalam belajar tentang fakta dan pemikiran yang menggunakan argumentasi logis, hal itulah yang mampu mendorong pemikiran pembaca untuk lebih kritis (Suminto, 2022). Buku ini nantinya akan berjumlah halaman kisaran empat puluh halaman yang menceritakan tokoh pandawa dengan ilustrasi yang dikemas bergaya modern. Karena sejatinya dibandingkan tulisan, anak lebih menyukai gambar. Namun untuk dapat diminati di masa modern seperti sekarang ini perlu adanya inovasi dan kreativitas yang terus berkembang mengikuti perkembangan. Dari gambar itulah menjadi media komunikasi yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca, anak usia 6-10 tahun. Wacananya, buku ilustrasi ini akan berkerjasama dengan penerbit sebagai klien dan penulis sebatas berperan sebagai desainer yang menciptakan karakteristik, ilustrasi dan desain hingga menjadi sebuah buku ilustrasi pandawa siap cetak. Harapannya buku ini dapat tersebar lebih luas dan dibaca oleh seluruh anak sesuai dengan target yang disasar dan mencapai tujuan awal dari perancangan buku ilustrasi pandawa ini.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih karena mengingat pencarian data yang dirasa relevan dari suatu fenomena yang dapat dijadikan sebagai dasar perancangan buku ilustrasi, metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan studi literasi, pemilihan metode ini dirasa tepat karena akan mempermudah proses pengumpulan data secara cepat.

Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dipilih sebagai bentuk pengumpulan data dilakukan kepada seorang narasumber, yaitu seorang pelaku seni yaitu seorang Dalang yang sekaligus memiliki profesi sebagai Kepala Sekolah SD yaitu Pak Bibit Hartowijoyo, S.Pd, pertimbangan adanya wawancara semi struktur kepada Dalang tersebut karena dirasa lebih mudah dan bebas untuk mengumpulkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan penulis secara dikembangkan dari pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya terkait perlakuan serta pembelajaran yang tepat kepada anak-anak untuk mengedukasi tingkah laku mereka sesuai dengan teladan dari tokoh hero Pandawa yang sesuai dan cocok dengan nilai sikap orang Jawa.

Pengamatan secara langsung di lingkungan sekitar tempat tinggal penulis untuk mengumpulkan data yang diperlukan terkait permasalahan. Data yang diperoleh dari pengamatan tersebut adalah banyak ditemukan anak-anak usia 6-10 tahun rata-rata hanya mengenal karakter Pandawa dan sebatas tahu bahwa Pandawa adalah wayang kesatria, belum mengetahui secara pasti cerita dari Pandawa lima tersebut.

Pengumpulan data secara studi literasi dilakukan dengan mencari data melalui internet dari data pihak ketiga yang telah tersedia sesuai dengan masalah yang diangkat. Dari jurnal-jurnal yang telah dikumpulkan sebagai referensi pembuatan perancangan buku ilustrasi ini. Studi literasi dapat memberikan data lebih lengkap karena bersumber dari data-data pihak ketiga yang mudah diakses di internet.

Sedangkan metode analisis data yang digunakan untuk menganalisis masalah dalam perancangan ini, menggunakan metode analisis Framing dari Robert N. Entman. Metode ini dipilih karena masalah yang dialami bersumber dari fenomena sosial yang perlu adanya pengambilan keputusan moral dalam menekan penyelesaiannya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Setelah dilakukan metode analisis data framing, diperoleh hasil bahwa orang tua sangat berperan untuk memantau kegiatan anak dalam kehidupan sehari-hari, serta tersedianya media yang dikemas secara modern sangat dibutuhkan agar dapat menarik minat target audiens sebagai media edukasi, selain itu perlu adanya kesadaran bagi seluruh individu utamanya konten kreator dalam upaya perancangan media pelestarian pewayangan. Dapat disimpulkan bahwa pada umumnya manusia khususnya anak-anak usia 6 – 10 tahun menyukai hal-hal baru yang sifatnya modern, mengikuti perkembangan zaman dan menarik. Serta suatu kebiasaan yang baik lebih tepat dibangun sejak dini, agar tercipta kebiasaan yang baik dan menanamkan rasa cinta akan kebudayaan sendiri. Karena perkembangan zaman menuntut perubahan gaya hidup dan kepribadian seseorang di suatu tempat. Sehingga adanya strategi untuk menjaga warisan pewayangan dan sebagai media edukasi membutuhkan media yang baru dan menarik agar dapat diterima generasi zaman now.

#### **3.1.KONSEP KREATIF**

##### **1. Tujuan Kreatif**

Perancangan buku ilustrasi ini, sebagai media edukasi dan media pelestarian pewayangan bertujuan untuk mengenalkan tokoh pewayangan Pandawa lima yang memiliki perilaku teladan, pemilihan karakter Pandawa sendiri dipilih sebagai media untuk mengenalkan pewayangan sejak dini dengan media yang modern dan lebih menarik untuk diterima generasi milenial pada anak sekolah dasar usia 6 – 10 tahun.

##### **2. Strategi Kreatif**

Beberapa strategi kreatif yang perancang susun sebagai gambaran dan pedoman perancangan buku ilustrasi Pandawa dalam gaya chibi sebagai media edukasi dan media pelestarian pewayangan. Dalam buku ilustrasi ini berisi biografi dan kisah dari

#### **3.2 KONSEP VISUAL**

##### **1. Studi Visual**

Studi visual dijadikan sebagai acuan visual untuk merancang buku ilustrasi agar dengan gambaran dari buku ilustrasi yang telah dicoba rancang dalam proses studi visual yang meliputi sketsa dari unsur buku, layout buku dan desain buku.

##### **A. Sketsa Perancangan**

Dibawah ini berisi sketsa dari kelima pandawa, yang digambarkan dalam bentuk ilustrasi bergaya chibi dengan mempertimbangkan ciri/identitas dari masing-masing pandawa sesuai dengan acuan cerita yang diperoleh tentang karakteristik pandawa. Sehingga visual pandawa lima yang baru lebih mudah dikenali anak namun tidak menghilangkan karakter seorang pandawa lima. Berikut sketsa dari kelima pandawa:



Gambar 1 Sketsa Pandawa Lima

Kemudian berikutnya adalah sketsa dari senjata kelima pandawa dan beberapa pusaka dari masing masing pandawa:



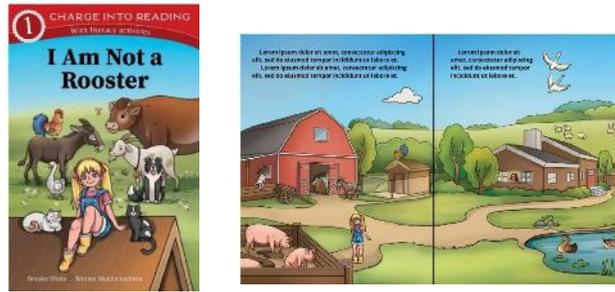
Gambar 2 Sketsa Senjata dan Pusaka

## B. Pemilihan Layout

Layout yang dipilih dalam buku ilustrasi berikut adalah *single page spread* dan *double page spread*.

*Single page spread* adalah satu halaman, yang mana dalam satu halaman tersebut telah memuat informasi dalam satu frame. Penerapan layout ini diaplikasikan pada halaman cover depan, halaman informasi yang sifatnya berdiri sendiri dan halaman cover belakang.

*Double page spread* adalah dua halaman, yang mana dalam dua halaman tersebut memuat informasi yang serupa dalam satu frame didua halaman buku. Penerapan layout ini diaplikasikan pada halaman isi buku ilustrasi.

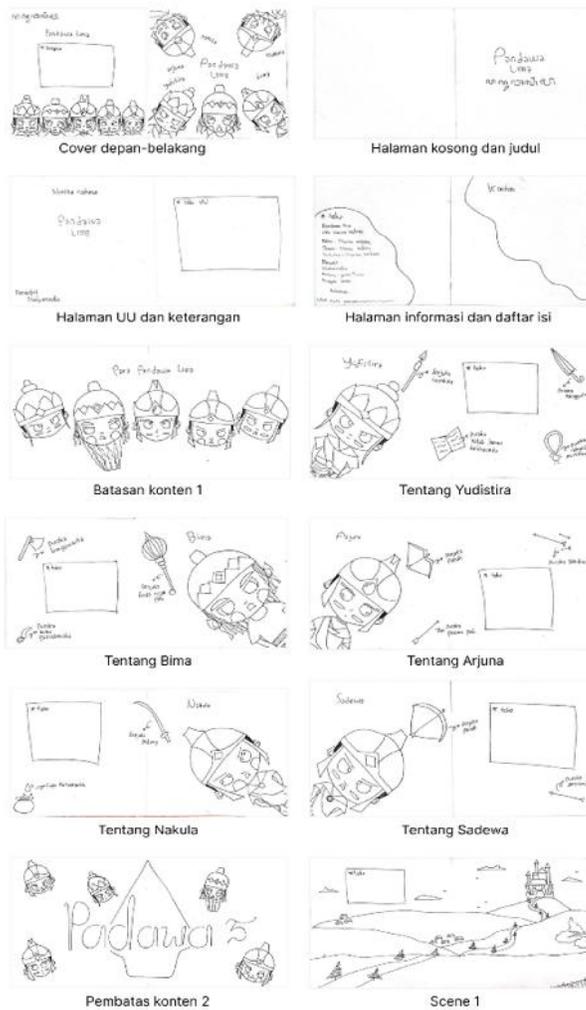


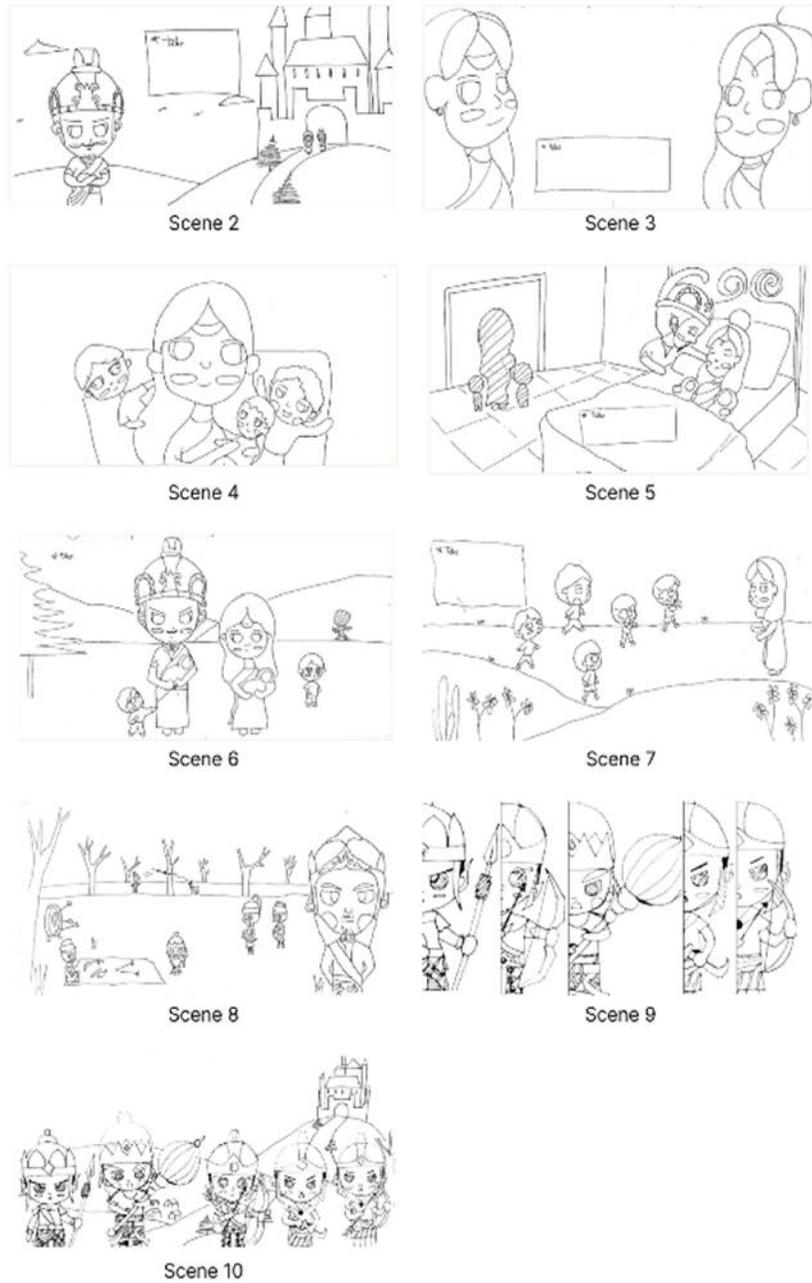
Gambar 3 Single Page Spread (kiri) dan Double Page Spread (kanan)

### C. Sketsa Ilustrasi

Perancangan ini menggunakan kedua layout Single page spread dan Double page spread. Dengan tujuan, pada bagian isi buku memberikan kesan luas pada ilustrasi yang ditampilkan. Karena sejatinya anak menyukai tampilan dengan jangkauan mata yang luas.

Berikut desain sketsa ilustrasi dengan pengaplikasian layout yang digunakan dalam halaman buku:





*Gambar 4 Sketsa Halaman Buku Ilustrasi*

## 2. Visualisasi dan Mock Up

Perancangan buku ilustrasi menggunakan tiga jenis font, pada judul buku menggunakan jenis font “Jawa Palsu” yang ditulis secara manual menggunakan coretan tangan melalui brush.

A. Visualisasi



Cover depan-belakang



Halaman kosong dan judul



Halaman UU dan keterangan



Halaman informasi dan daftar isi



Batasan konten 1



Tentang Yudistira



Tentang Bima



Tentang Arjuna



Tentang Nakula



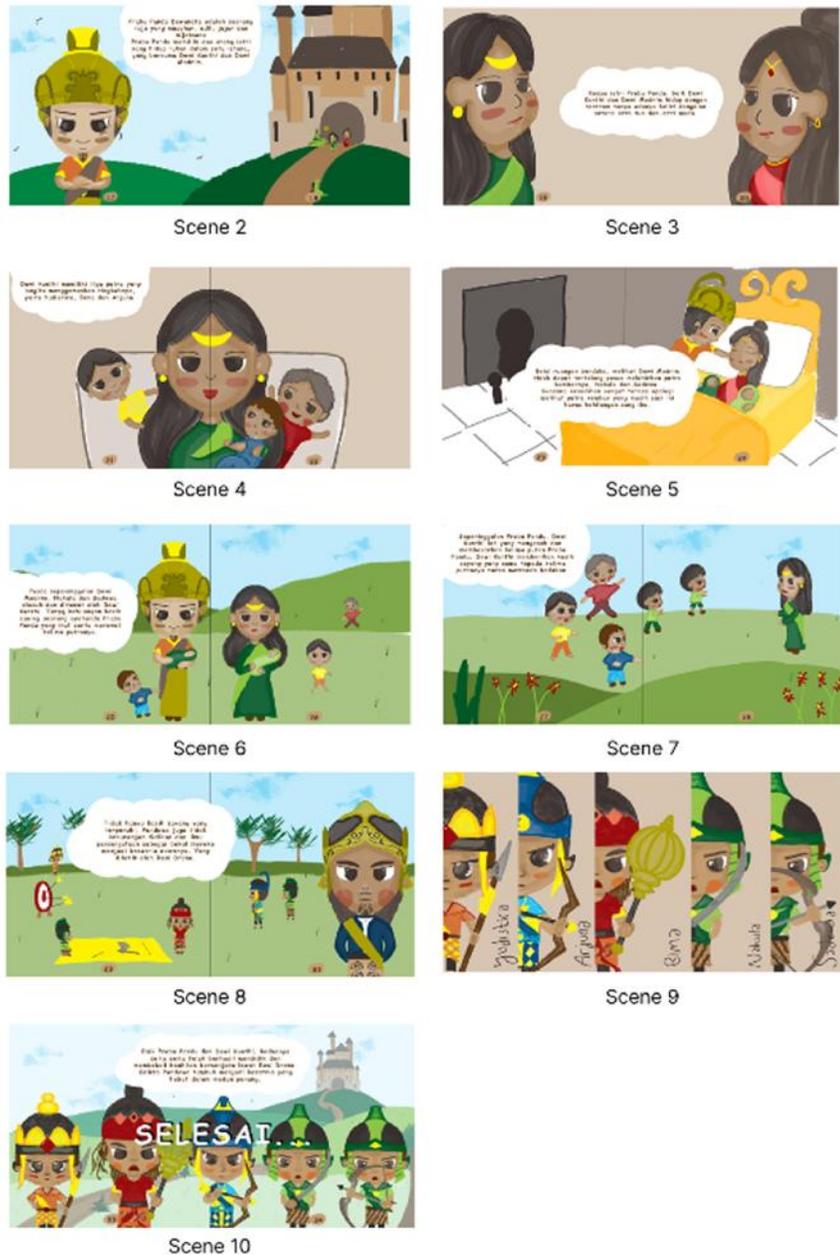
Tentang Sadewa



Pembatas konten 2



Scene 1



Gambar 5 Sketsa Halaman Buku Ilustrasi

#### 4. PENUTUP

##### 4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan buku ilustrasi “Pandawa 5” yaitu:

1. Ditinjau dari penelitian yang penulis lakukan dari pengamatan dan diperkuat dengan fakta dari tokoh ahli, yang terjadi dikalangan anak anak yaitu tidak tertarik dan tidak penasaran terkait budaya/adat/seni yang dimiliki oleh bangsa Indonesia khususnya budaya Jawa. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi dan globalisasi memiliki daya tarik tersendiri, penggunaan smartphone memudahkan anak menerima informasi dan mengakses hal lain secara mudah dan dikhawatirkan tidak tersaring dengan tepat. Maka perlu adanya pembaharuan media

untuk melestarikan budaya jawa khususnya kisah pewayangan dengan sasaran anak usia 6 - 10 tahun. Kisah pandawa lima dipilih karena cocok untuk diangkat pada anak usia tersebut.

2. Perancangan buku ilustrasi “Pandawa 5” menggunakan gaya chibi yang merupakan bagian dari anime namun mendekati bentuk kartunis. Gaya chibi dipilih karena bentuk yang menonjolkan bagian kepala dengan wajah yang ekspresif disertai penggunaan warna warna cerah yang diharapkan mampu menjadi daya tarik untuk anak.

#### 4. 2 Saran

Dalam upaya pelesatarian cerita pewayangan, perlu adanya kesadaran terlebih dari diri kita sendiri untuk menumbuhkan rasa penasaran terhadap budaya bangsa sendiri. Perlunya konsistensi dalam menyebarkan budaya yang ada agar tidak terus menghilang. Sebab tidak menutup kemungkinan masyarakat sebenarnya sedikit tahu namun tidak mendalam. Hal tersebut perlu adanya dorongan dan media yang mendukung sebagai wadah belajar. Selain sasaran yang harus tepat, pemilihan klien sebagai partner juga menjadi aspek penting untuk tersebarnya media yang telah diciptakan agar dapat sampai pada target audiens yang disasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- . (2020, Agustus -). *Seputar Pengetahuan*. Retrieved from seputarpengetahuan.co.id:  
<https://www.seputarpengetahuan.co.id/>
- . (2010, November 6). *ayahbunda*. Retrieved from [www.ayahbunda.co.id](http://www.ayahbunda.co.id):  
<https://www.ayahbunda.co.id/balita-psikologi/inilah-alasan-anak-suka-spiderman>
- A rifin, M., & Hakim, R. (2021). Mahabharata story ; Pandawa character ; character education of the indonesian nation Kata Kunci : *Jurnal Syntax Transformation*, 2(5).
- Bustanuddin, B. (2013). Analisis Fungsi Penjelasan dalam Pembentukan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia. *Vol. 6 No. 7 : INOVATIF* , 1.
- Dhamarjati, A. (2014, September 4). *Kompasiana*. Retrieved from [Kompasiana.com](http://Kompasiana.com):  
<https://www.kompasiana.com/andikadhamarjati98/54f5dd9ca33311444f8b478b/pekerjaan-dan-penghidupan-yang-layak-bagi-masyarakat-indonesia>
- Faris, B. A., & Muhammad, H. (2019). *Lunturnya Minat Generasi Muda Terhadap Seni dan Budaya Nasional*. hipwee.
- Firdausya, I. (2021). *Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos sebelum 13 Tahun*. -: Media Indonesia.
- Fransiscus, Suryo, B., & Hendra, Y. (2016). Perancangan Karakter Tokoh Superhero Indonesia Dengan Gaya Chibi Untuk Anak Usia 3-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 1–10.  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4478>
- Fisipol. (2020, November 23). *Teori dan Perkembangan Anak*. Retrieved from fisipol UNIVERSITAS MEDAN AREA: <https://fisipol.uma.ac.id/perkembanganteori-dan-perkembangan-anak/>
- Gusti. (2013). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai

- Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City. *Seminar Nasional Sandyakala*, 56–64. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/download/39/33/>
- Marakas dan O'Brien (2017, 7). (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Nisa, N. K. (2015). STRATEGI KREATIF IKLAN LAYANAN MASYARAKAT (ILM) DALAM PEMASARAN SOSIAL. *JURNAL INTERAKSI*, Vol 4 No 2, 158.
- Arifin, M., & Hakim, R. (2021). Mahabharata story ; Pandawa character ; character education of the indonesian nation  
Kata Kunci : *Jurnal Syntax Transformation*, 2(5).
- Fransiscus, Suryo, B., & Hendra, Y. (2016). Perancangan Karakter Tokoh Superhero Indonesia Dengan Gaya Chibi Untuk Anak Usia 3-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 1–10. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4478>
- Julianto, I. N. L., Cahyadi, I. W. A. E. C., & Artawan, C. A. (2019). Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1 – 3 Di Kota Denpasar (Color Interactivity as Visual Stimulation in the Study Room of Grade 1-3 of Elementary Students in Denpasar City. *Seminar Nasional Sandyakala*, 56–64. <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/download/39/33/>
- Marakas dan O'Brien (2017, 7). (2018). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Hasani. N. I. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jawa Mengenai Tokoh Wayang Pandawa Lima untuk Siswa Sekolah Dasar. UNS (Sebelas Maret University).
- Pancasasti, R., & Khaerunnisa, E. (2018). Analisis Dampak Laju Pertumbuhan Penduduk Terhadap Aspek Kependudukan Berwawasan Gender Pada Urban Area Di Kota Serang. *Tirtayasa EKONOMIKA Vol.13, No. 1*, 136-138.
- Permadi, A. S. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TOKOH PEWAYANGAN DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK ANAK USIA 12 TAHUN. -.
- Ratri, Z. (2020). Retrieved from [eprint.poltekkesjogja.ac.id: http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/2309/3/BAB%20II.pdf](http://eprints.poltekkesjogja.ac.id:2309/3/BAB%20II.pdf)
- Rochaida, E. (2016). Forum Ekonomi; Volume 18 No 1 2016 14 DAMPAK PERTUMBUHAN PENDUDUK TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI DAN KELUARGA SEJAHTERA DI PROVINSI KALIMANTAN TIMUR . *Jurnal Pertumbuhan Penduduk*, 14.
- Sugiri, P. (2018, Semptember 3). *KumparanMOM*. Retrieved from [kumparan.com: https://kumparan.com/kumparanmom/anak-suka-karakter-superhero-baik-enggak-sih-1535862428600970599/full](https://kumparan.com/kumparanmom/anak-suka-karakter-superhero-baik-enggak-sih-1535862428600970599/full)
- Suharta, N. (2016). fAKTOR-fAKTOR YANG MEMPENGARUHI TINGGINYA LAJU PERTUMBUHAN DAN IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PENDUDUK DI PROVINSI BALI. *Jurnal Pengembangan dan Kependudukan Sumber Daya Manusia*, 1.
- Suminto. (2022, Juli 29). *Haloedukasi.com*. Retrieved from [haloedukasi.com: https://haloedukasi.com/kelebihan-dan-kekurangan-buku-sebagai-media-pembelajaran](https://haloedukasi.com/kelebihan-dan-kekurangan-buku-sebagai-media-pembelajaran)
- Suprianto. (2013). Universitas Pasundan. *Kebudayaan*, 022, 1–47.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

- Thabroni, G. (2018, september 5). *TEORI SENI*. Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/teori-warna/>
- Trijayanti, U. (2017). Pengaruh Metode Storytelling Mengenai Bencana Alam Banjir Terhadap Optimalisasi Working Memory Pada Anak Usia 4 – 6 Tahun. *Psikologi*, 125–154. [http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=268&keywords=](http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show_detail&id=268&keywords=)
- Trijayanti, U. (2017). Pengaruh Metode Storytelling Mengenai Bencana Alam Banjir Terhadap Optimalisasi Working Memory Pada Anak Usia 4 – 6 Tahun. *Psikologi*, 125–154. [http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=268&keywords=](http://repository.unjani.ac.id/index.php?p=show_detail&id=268&keywords=)
- Utami, S. N. (2021). *Penyebab Globalisasi*. -: Kompas.com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/07/140000069/penyebab-globalisasi>
- Wijaya, P. Y. (n.d.). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. 48.
- Witabora, J. (2012). PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI. *JURNAL HUMANIORA Vol.3 No.2* , 660.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49–58. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1329>