Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 2 ; Nomor 11 ; November 2026 ; Page 152-159
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v2i11.1613
Website : https://jurnal.padangtekno.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG KESENIAN JARANAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN

Nadia Rahayu Putri[1]

[1] Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang
[1*]Nadiarahayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh sedikitnya sumber bacaan dan informasi tentang kesenian Jaranan di Desa Tanah Abang dan Desa Pematang Kancil II. Kesenian Jaranan merupakan salah satu kesenian dengan gerakan dinamis yang ada di Jawa Timur. Perancangan ini berjudul "Jaranan *Jarene*" untuk menjadi solusi dari perluasan informasi terhadap kesenian Jaranan, khususnya kepada anak-anak usia 7-12 tahun melalui buku ilustrasi yang atraktif secara visual, komunikasi efektif dan pesan yang efisien. Buku ilustrasi berisi tentang asal mula tarian Jaranan serta pengetahuan umum Jaranan dengan ilustrasi yang dapat mengembangkan imajinasi anak. Metode perancangan dalam penelitian ini menggunakan 5W 1H. Adapun proses perancangan yang lakukan dari mulai *brainstorming, moodboard, storyline,* studi warna, studi tipografi, dan *storyboard.* Pada perancangan ini menghasilkan berupa buku ilustrasi anak berjudul "Jaranan *Jarene"* dengan media pendukung yaitu infografis, x-banner, poster, stiker, *keychain, bookmark,* dan pin.

Kata Kunci: Perancangan, Media Informasi, Buku Ilustrasi Anak,Kesenian Jaranan

PENDAHULUAN

Jaranan merupakan tarian kesenian asal Kediri, Jawa Timur yang menggunakan properti seperti anyaman terbuat dari bambu yang menyerupai *Jaran* (kuda), *Celeng* (babi), *Barongan Singo Barong*, *Barongan Kucingan* atau *Klono Sewandono* yang nanti dipimpin oleh *Bopo* (pawang Jaranan) sehingga seluruh rangkaian pertunjukan dapat berjalan dengan baik. Sebelum acara dimulai, Bopo akan membacakan beberapa doa-doa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta roh leluhur sebagai penghormatan, memecutkan beberapa kali pecut besar yang terbuat dari pilinan tali dan sangat berat. Setelah melakukan pembukaan, Bopo akan memanggil indang (endang) atau roh yang menempati tempat-tempat tertentu untuk ikut dalam tarian dan memasuki alam bawah sadar pemain. Dalam pertunjukan Jaranan, selalu tersedia sesaji untuk para Indang serta iringan musik gamelan yang di nyanyikan oleh para sinden.

Jaranan juga diadakan di beberapa desa di Kecamatan Pamenang Kabupaten Merangin, Jambi. Terdapat 15 buah desa, salah satunya Desa Tanah Abang dan Desa Pematang Kancil II. Karena program transmigrasi oleh Presiden Soeharto sekitar tahun 1983 di Pulau Jawa membuat masyarakat Jawa membawa serta kesenian Jaranan agar tidak hilang meski di tanah Sumatera. Bermula dari acara besar seperti ulang tahun desa, ulang tahun RI, hingga sekarang dapat dinikmati setiap ada hajatan (pernikahan, sunatan, syukuran bayi) menjadi hiburan bagi masyarakat trans itu sendiri.

Meski kesenian Jaranan sudah mendapat panggung di negara lain dengan gerakan tarian yang memukau dan dinamis. Tetapi masih banyak muda-mudi dan anak-anak yang tidak mengetahui asal muasal kesenian Jaranan. Bahkan seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, anak-anak muda menjadi kurang minat terhadap kesenian Jaranan sehingga hal tersebut mempengaruhi jumlah antusias seni yang mengakibatkan penurunan terhadap jumlah pemain muda di dua sanggar yang ada di Desa Tanah Abang yaitu Turonggo seto Budoyo dan Turonggo Panji Saputro.

Menurut pemilik yayasan Jaranan Turonggo Seto Budoyo, pak Suharto melalui wawancara pada tanggal 19 Juli 2024, beliau mengatakan ada kekhawatiran terhadap jumlah pemain yang terus berkurang karena pemain dewasa sibuk dengan pekerjaan sedangkan penari muda seperti anak-anak sekolah dasar sedikit yang tertarik untuk belajar kesenian Jaranan.

Dari hasil wawancara dengan SDN 196 Desa Tanah Abang dengan mengambil kelas 4A dan 5B berjumlah 42 siswa pada 22 Juli 2024 dan SDN 256_VI Pematang Kancil II mengambil kelas 4,5, dan 6 dengan jumlah 46 orang pada 25 Juli 2024, menjawab bahwa mereka menonton jaranan tetapi tidak tertarik untuk belajar baik tarian maupun kesenian jaranan, menganggap bahwa melestarikan kesenian itu tidak penting.

Agar anak-anak tidak lupa akan kesenian dan tertarik untuk belajar tarian Jaranan, buku ilustrasi anak dapat menjadi solusi yang tepat. Buku ilustrasi anak tidak hanya berisi gambar-gambar tetapi juga tulisan yang mudah dicerna, cocok untuk anak yang baru membaca, tidak suka membaca atau yang suka membaca. Menambah kosakata bahasa baru, dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan imajinasi. Menurut (Dhieni, 2014), mengatakan bahwa buku cerita dapat mengembangkan daya imajinasi anak terhadap isi cerita dan objek yang di dalamnya terdapat hubungan sebab-akibat dalam lingkungan masyarakat dan menyimpulkan isi cerita berdasarkan kemampuan daya pikir mereka.

Oleh sebab itu, memberikan bacaan yang atraktif sangat dianjurkan sejak dini dalam pemberian informasi, edukasi, ilmu pengetahuan, termasuk pengenalan terhadap kebudayaan yang ada di Indonesia seperti kesenian Jaranan. Sehingga, kesenian

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Jaranan tidak akan punah atau hilang termakan usia serta dapat terus dilestarikan hingga anak-cucu, sebagai aset warisan akan kekayaan Indonesia.

METODE

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah sebuah penelitian dengan melakukan pengkajian pada objek melalui pengamatan yang sistematis terhadap fenomena yang tengah dikaji (Rahmadi, 2011:13). Selain itu, teknik observasi juga diartikan sebagai cara pencatatan sistematis dengan melakukan pengamatan pada tingkah laku baik individu maupun kelompok yang diteliti secara langsung (Basrowi, dkk, 2011:80). Dalam pengkajian data sebelum membuat karya, dilakukan pengamatan kepada anak-anak SD usia 7-12 tahun untuk menggali pengetahuan mereka terhadap kesenian Jaranan. Karena, selama ini Jaranan hanya menjadi hiburan setiap ada acara hajatan, ulang tahun desa maupun hari ulang tahun (HUT) **RI.**

2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan mendatangi dua sekolah dasar di Desa Tanah Abang dan Desa Pematang Kancil II, yaitu; SDN 196 dengan mengambil kelas 4A dan 5B dengan jumlah siswa 42 orang pada tanggal 22 Juli 2024 dan SDN 256_VI dengan mengambil siswa dari kelas 4,5, dan 6 mengingat jumlah siswa yang sedikit yaitu berjumlah 46 orang pada tanggal 25 Juli 2024. Sehingga, secara total terdapat 88 siswa yang ikut berpartisipasi dalam pengambilan data. Selain itu, wawancara juga dilakukan pada dua sanggar Jaranan; Turonggo Seto Budoyo dan Turonggo Panji Saputro yang ada di Desa Tanah Abang, SPE, Kec. Pamenang, Kab. Merangin, Jambi pada tanggal 19 Juli 2024 dan Bopo atau pawang Jaranan pada 14 Agustus 2024.

3. Kuesioner

Kuisioner dibagikan untuk menambah pertanyaan yang kurang ketika wawancara dengan menghubungi pihak wali kelas dan memberikan link google form yang berisi enam opsi pilihan terkait beberapa gaya ilustrasi. Para wali kelas akan membantu dalam proses pengumpulan data dengan memperlihatkan opsi pilihan tersebut kepada para siswa.

4. Studi Pustaka

Selain melalui wawancara dengan beberapa narasumber terdekat, pengumpulan data juga menggunakan penelitian kepustakaan (library research). Studi pustaka adalah penelitian memanfaatkan sumber-sumber yang sudah ada seperti surat kabar, manuskrip, buku, majalah, dan dokumen lainnya (Rahmadi, 2011:15). Data yang digunakan adalah data online melalui pencarian di internet, mengakses blog tertentu atau mengakses e-book dan e-journal serta sebagainya. Selain itu, sumber didapatkan dari beberapa jurnal dan buku sebagai acuan literasi yang dapat memperkuat data serta menjadi landasan dalam penciptaan karya.

b. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam perancangan adalah formula 5W1H, digunakan dengan mengkaji dari komponen what, who, why, where, when, how. Komponen-komponen tersebut dapat menjadikan konten yang memiliki visual yang atraktif, komunikasi yang efisien, serta pesan yang efektif dalam persiapan perancangan buku ilustrasi kesenian Jaranan untuk anak usia 7-12 tahun sehingga mempermudah dan sebagai acuan atau langkah awal.

1. What (Apa)

a) Apa permasalahan yang sedang terjadi pada Kesenian Jaranan?

Permasalahan yang terjadi adalah karena kurangnya antusias seni anak-anak tentang kesenian Jaranan dan enggan untuk mempelajari tariannya sehingga berpengaruh terhadap regenerasi pemain masa depan yang juga mengancam dua sanggar Jaranan; Turonggo Seto Budoyo dan Turonggo Panji Saputro.

2. Who (Siapa)

a) Siapa yang menjadi target audiens buku ilustrasi tentang kesenian Jaranan tersebut?

Target Audiens buku ilustrasi Tentang Jaranan adalah anak-anak berusia 7 sampai 12 Tahun

3. Why (Kenapa)

a) Kenapa sangat penting anak-anak mengenal kesenian Jaranan?

Jaranan merupakan salah satu warisan budaya Jawa yang terus di tanamkan jiwa seni dalam diri anak-anak khususnya anak-anak Jawa agar dapat terus berkembang hingga anak-cucu. Jika jiwa seni dalam diri saja sudah hilang dan tidak ada yang meneruskan tarian serta kesenian Jaranan, maka lambat laun kesenian tersebut tidak akan sampai pada generasi berikutnya. Maka, sangat penting mengenal kesenian Jaranan sejak dini sehingga memupuk cinta akan kebudayaan Indonesia, mempelajarinya dan melestarikan.

4.Where (Dimana)

a) Dimana buku ilustrasi dapat dihadirkan?

Desa Tanah Abang dan Desa Pematang Kancil II. Kec. Pamenang, Kab. Merangin, jambi, dua desa yang menjadi sumber data.

5. When (Kapan)

a) Kapan kesenian Jaranan di adakan?

Kesenian Jaranan biasa diadakan pada waktu-waktu tertentu seperti malam Suro, acara ulang tahun desa, hari ulang tahun RI dan acara hajatan seperti pernikahan, khitanan, dan syukuran bayi.

6. How (Bagaimana)

a) Bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi yang atraktif, komunikatif, dan pesan efektif tentang kesenian Jaranan?

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Sebelum membuat karya, dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi serta menyimpulkan masalah dengan melakukan wawancara pada anak-anak di SDN 196 dan SDN 256_VI. Setelah itu, menentukan ide, konsep cerita dan media yang sesuai dengan target audiens dilanjutkan menentukan konsep visual dan konsep verbal sebelum memulai perancangan dan proses final. Sehingga, komunikasi dalam penyampaian cerita serta pesan-pesan yang ingin disampaikan dapat tersalurkan kepada target audiens tentang kesenian Jaranan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi hasil dan pembahasan dari topik penelitian, yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar.

A. Buku Ilustrasi Anak



Gambar 1. Hasil Jadi Buku Ilustrasi Jaranan Jarene



Gambar 2. Hasil Jadi Buku Ilustrasi Jaranan Jarene

Jaranan Jarene yang memiliki arti katanya. Jaranan, Jaran, merupakan bahasa Jawa dari kuda. Menceritakan tentang seorang pemilik yayasan Jaranan yang semakin hari semakin sepi bernama kakek Narto. Beliau memiliki seorang cucu kelas yang duduk di SD yang tidak memiliki ketertarikan terhadap kesenian Jaranan, hal itu membuat kakek Narto mulai menjelaskan bahwa Jaranan tidak seperti kata orang yang membosankan, menakutkan, dan tarian tidak bermakna. Bahkan, Jaranan juga digunakan sebagai media dakwah, berbeda seperti kata orang-orang yang memberikan stereotip jelek dan kontradiktif terhadap agama Islam.

Cerita ini memuat informasi dari kisah Dewi Songgolangit yang mengorbankan jiwanya sehingga diabadikan dalam kesenian Jaranan dan urutan pertunjukan serta ulasan singkat terkait arti Jaranan, alat musik dan pakaian penari dalam bentuk ilustrasi serta penggambaran fantasi.

Buku ilustrasi dengan judul Jaranan Jarene memiliki jumlah 34 halaman termasuk halaman profil penulis dan sampul buku. Teks pada buku ilustrasi menggunakan Over Light untuk memudahkan target audiens dalam memahami isi bacaan. Kejelasan dan ketajaman dalam tulisan sangat dipertimbangkan.

Teknik perancangan buku ilustrasi menggunakan digital painting dengan full color dan menonjolkan detail khas jaranan dalam bentuk sederhana sehingga kesan budaya Jawa tetap dapat dirasakan oleh pembaca. Tipografi yang digunakan adalah over light dari jenis handwiritng karena perhitungan target audiens anak-anak, jarak antar kata, dan ketebalan kata yang tetap terbaca dengan jelas meski dari jarak pandang jauh.

B. *X Banner*



Gambar 3. X-Banner

X-banner dirancang untuk mengenalkan buku sebagai bentuk promosi launching sehingga orang-orang mendapatkan informasi tentang buku ilustrasi anak terkait kesenian Jaranan tersebut, khususnya kepada anak-anak. Selain itu, juga menampilkan ilustrasi kecil dengan tagline yang menarik untuk mengajak mengenal kesenian Jaranan.

C. *Book Mark*

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.



Gambar 4. *Book Mark*

Desain book mark magnetic dibuat dengan tujuan ketika anak-anak ingin berhenti membaca tetapi tidak ingin kehilangan bagian yang dia baca, maka pembatas buku dapat membantu dalam menandai halaman tanpa melipat kertas. Bookmark dengan desain elemen Jaranan yang kental akan unsur Jawa juga sebagai bentuk promosi dari buku ilustrasi sehingga anak-anak dapat lebih mencintai kesenian serta warisan budaya Indonesia khususnya Jawa.

D. Pin



Gambar 5. Pin

Pin dengan desain Kakek Narto dan Aidan sebagai bentuk promosi dari buku ilustrasi dimana keduanya menjadi tokoh sekaligus perantara dalam penyampaian informasi terkait kesenian Jaranan. pin, dapat di pasang pada tas sekolah atau pakaian, sehingga anak-anak akan suka ketika mengoleksinya, terlebih desain pin di sesuaikan dengan anak-anak yaitu kartun dan menggemaskan.

E. *Sticker Pack*



Gambar 6. *Sticker Pack*

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Sticker pack di desain seperti permainan dress up sehingga anak-anak dapat menempelkan, menyusun sesuai dengan gambar yang sudah tertera pada bagian halaman belakang buku ilustrasi. Stiker pack bertujuan untuk membantu anak dalam proses mengingat, belajar sambil bermain.

F. *Keychain*



Gambar 7. *Keychain*

Desain keychain tidak hanya untuk hiasan tetapi juga untuk menarik perhatian anak-anak yang gemar akan barang-barang lucu dan kecil. Dengan desain elemen Jaranan seperti Dewi Songgolangit, Jaran, Barongan, Celengan, dan Ganongan dapat membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengulik dan membaca buku.

F. Kaos



Gambar 8. Kaos

Kaos ini dirancang selain sebagai elemen promosi media utama tetapi juga sebagai pengenalan terhadap kesenian Jaranan karena menampilkan Jaran, Celengan, Ganongan dan Barongan dengan lebih modern dan fashionable.

H. Poster



Gambar 9. Poster

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Poster dirancang sebagai media pajang dalam promosi launching buku ilustrasi Jaranan Jarene, sehingga orang-orang yang menangkap visual akan tertarik untuk melihat dan membaca buku karena warna dan ilustrasi yang disesuaikan kepada anak-anak.

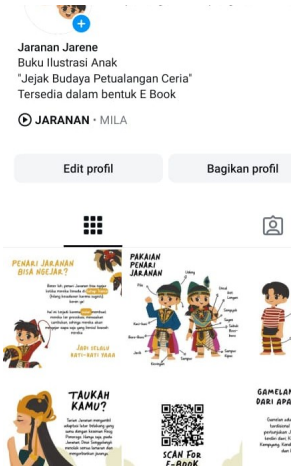
I. Infografis



Gambar 10. Infografis

Infografis menjadi media bauran yang memuat informasi singkat terkait Kesenian Jaranan, sehingga informasi tidak hanya ada di dalam buku ilustrasi saja.

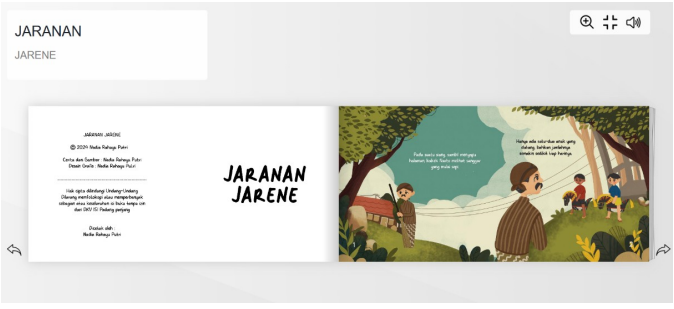
J. *Instagram*



Gambar 11. *Instagram*

Instagram tidak hanya akan memposting informasi buku launching tetapi juga fakta-fakta unik seputar kesenian Jaranan dalam bentuk unggahan feed.

K. *E-Book*



Gambar 12. *E-Book*

Untuk menjangkau lebih banyak khalayak, buku ilustrasi tidak hanya dalam bentuk cetak tetapi juga tersedia dalam bentuk E-Book, sehingga dapat dengan mudah di akses internet dan dapat di download untuk dibaca secara digital.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

dalam bentuk E-Book, sehingga dapat dengan mudah di akses internet dan dapat di download untuk dibaca secara digital.

KESIMPULAN

Dalam perancangan buku ilustrasi Jaranan Jarane ini menunjukan bahwa media visual khususnya ilustrasi dapat membantu dalam pengembangan imajinasi anak-anak dalam menelaah sebuah peristiwa, berkomunikasi, serta menyelesaikan sebuah permasalahan yang terjadi sesuai dengan kemampuan berpikir anak-anak, termasuk pengenalan terhadap kebudayaan Indonesia seperti Kesenian Jaranan.

Selama proses pengerjaan buku ilustrasi terdapat beberapa tahapan dari mulai observasi, pencarian solusi dari masalah, pengumpulan data, brainstorming, membuat moorboard, sketsa, dan *layout-ing*, sebelum akhirnya masuk ke tahap coloring dan penambahan naskah. Dengan menggunakan ilustrasi, penyampaian pesan dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak karena berbentuk visual sehingga menjadi media yang atraktif dan komunikatif.

Agar media utama yaitu buku ilustrasi tentang kesenian Jaranan dapat menarik lebih banyak orang, maka media pendukung seperti pin, *keychain, sticker pack*, *bookmark*, dan kaos diperlukan sehingga penyebaran informasi tentang kesenian Jaranan dapat meluas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan berkat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberi kesempatan, kekuatan, dan kemampuan untuk menyelesaikan Skripsi Karya yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Kesenian Jaranan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun”, Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya dalam memperoleh gelar Sarjana Desain di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membimbing dan membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Perancang mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum, Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
2. Dr. Riswel Zam, S.Sn.,M.Sn, Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
3. Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, Sekretaris Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Drs. Harissman, M.Si, Dosen ketua penguji
6. Rajudin, S.Pd.,M.Sn, Dosen Penguji II
7. Ary Leo Bermana, S.Pd., M.Sn, Dosen Penguji III
8. Dr. Ahmad Akmal,M.Pd, Dosen pembimbing I skripsi ini, atas kritik dan saran yang membangunnya
9. Olvyanda Ariesta, S.Pd., M.Sn, Dosen pembimbing II skripsi ini, atas kritik dan saran yang membangunnya
10. Seluruh staf pengajar Jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama perkuliahan

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, D. S. (2011). Penurunan Rasa Cinta Budaya dan Nasionalisme Generasi Muda Akibat Globalisasi. Sosial Humaniora, 179.

Ajeng Kusuma Wardani, d. (2020). Lintas Sejarah Budaya Lokal. Magelang: Pustaka Rumah CInta.

Alfaritsi, A. (2020). Istilah Dalam Kepenulisan Cerita dan Pembuatan Naskah. Retrieved from Apa Bedanya Logline, Premis, dan Sinopsis Dalam Sebuah Penulisan Naskah: https://id.quora.com/Apa-bedanya-logline-premis-dan-sinopsis-dalam-sebuah-penulisan-naskah

Basuki, Y. R. (2024). Jaranan: Warisan Budaya Yang Kaya Makna dan Nilai. Malang: Azhar Publisher.

Coates, K., & Ellison, A. (2014). An Introduction to Information Design. Lodon: Laurence King Publishing Ltd

Gumelar, R. G. (2014). Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Kosmopolitan dan Aneka Yes. Komunikasi, 53.

Jathilan. (2022). Retrieved from Nama Indang (Endang) Jaranan: https://www.jaranan.web.id/2019/10/fungsi-cambuk-pecutan-dalam-jaranan.html?m=1#google_vignette

Kusrianto, A. (2007). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET.

Luthfi Samudro, d. (2021). Mandala Berbudaya: Astha Jathayu. Jawa Tengah: Pustaka Rumah CInta.

Maharsi, I. (2013). Tipografi (Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti). Yogyakarta: PT. Buku Seru.

Maharsi, I. (2018). Ilustrasi. Yogyakarta: Dwi-Quantum.

Prakoso, G. H. (Director). (2020). Jaranan 'Ajaro Sing Tenanan' A Documentary Film | Rogo Sembayo Putro [Motion Picture].

Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak . Journal of Visual Arts, 2.

Primasanti, H. (2023). Belajar Desain Grafis
Untuk Pemula. Bantul.

Putraka, I. P. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. Segara Widya, 27-30.

Rahmadi. (2011). Pengantar Metodologi Penelitian. Banjarmasin: Antasari Press.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Ramdani, G. (2019). Desain Grafis. Bogor: IPB Press.
Rohani, A. (2014). Media Intruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
Samsiarni, L. H. (2016). Buku Ajar Mata Kuliah Folklor. Yogyakarta: Deepublish.
Sani, R. A. (2019). Strategi Belajar Mengajar. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
Sanyoto, S. E. (2009). Nirmana. Yogyakarta: Jalasutra.
Supriyono, R. (2010). Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: C.V Andi offset.
Widniyana, N. N. (2014). Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Graha Ilmu.
Winarsih, S. (2008). Mengenal Kesenian Nasional 12 Kuda Lumping. Semarang: ALPRIN.
Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Humaniora, 660.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.