

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN PROFESI EDISI “AKU INGIN JADI KOKI”
UNTUK ANAK USIA 4 - 6 TAHUN**

Syafira Sukma Mukaromah

Email : fira.sukma97@gmail.com

Archita Desia Logiana

Email : architadesia@gmail.com Hp. 087886861830

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur
Telp: +62 822 9836 3980

ABSTRACT

A chef is do activity for cooking in kitchen that related to food. The creation of the work is supported by less of information about the introduction of profession a chef in society in Indonesia. Media about the introduction of profession a chef necessary because so importance a chef in every restaurant even in a family that have a chef is mother. Hence the creator used illustration book as media information about proffesion a chef, to society in Indonesia can knowing how a chef working. The data obtained through by observation, interviews and literature study both in a print and online. This illustration book design done by digitallly, from sketch till coloring work. This illustration book packed with design elements, picture and simple text however attract so that it can be acceptable by kids and parent who haved 4-6 years old children. So hopefully through visualization, message content and information will delivered well.

Keywords : Illustration book, education, chef

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, profesi memiliki daya tarik tersendiri bagi anak – anak untuk mengetahui tentang hal-hal yang didapat jika mereka memiliki cita-cita menjadi profesi. Cita-cita menjadi seorang profesi sangat diminati anak-anak, contohnya saja polisi, pilot, dokter, koki, dan lain-lain. Namun di Indonesia sendiri belum banyak yang mengetahui atau mengenal seorang yang berprofesi sebagai koki. Yang sebenarnya koki juga bisa menjadi cita-cita yang bisa dibanggakan.

Namun, profesi koki kurang dikenal, bahkan terasa asing di kalangan generasi muda khususnya anak-anak. Seperti pencipta katakan sebelumnya bahwa profesi koki sangat penting bagi masyarakat, karena dengan adanya koki, makanan yang tersedia di restoran-restoran atau tempat makan banyak varian. Karena seorang koki bisa membuat makanan dengan resep yang dibuatnya sendiri. Kurangnya pengetahuan tentang profesi koki, maka perlu ada pengenalan

tentang profesi koki sejak usia dini melalui pendidikan usia dini.

DR. Tjut Rifameutia, MA, Psi, Staf Pengajar Fakultas Psikologi Universitas Indonesia mengatakan, mengapa pengenalan profesi bagi anak sangat penting. Alasannya, karena dengan begitu anak-anak bisa tahu berbagai profesi yang ada dan dia bisa menghargai semua profesi itu. “Jadi jangan sampai dia hanya menghargai profesi dokter saja, misalnya, sementara yang lainnya tidak,” tutur Wakil Dekan bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Indonesia ini.¹

Karena kurangnya pengetahuan tentang profesi koki, maka anak-anak perlu diperkenalkan kepada bagaimana cara kerja orang yang berprofesi sebagai koki, agar mereka tahu cara memasak, cara menggunakan alat-alat yang biasa

¹ <http://www.ummi-online.com/parenting-pentingnya-mengenalkan-anak-pada-berbagai-profesi.html> , dibuka tanggal 27 September 2016 jam 18.34

digunakan untuk memasak tanpa membahayakan dirinya. Karena alat yang digunakan koki biasanya tajam dan berbahaya bagi anak-anak. Misalnya, pisau, parutan, kompor, dan lain-lain. Atau setidaknya anak-anak sadar bahwa adanya makanan yang dia makan adalah hasil dari masakan seorang koki, dan bisa menjadi referensi bagi anak-anak untuk menjadi cita-cita mereka.

Peran penyelenggara pendidikan anak usia dini sangat penting dalam proses pembekalan karakter di masa depan, mulai dari mengenalkan lingkungan sekitar, permainan tradisional, dongeng (storytelling), berekspresi seni, dan mengembangkan moral anak melalui bermain bersama.²

Guru juga dapat menciptakan sendiri kisah untuk aktivitas storytellingnya, tidak terbatas pada dongeng atau kisah rakyat yang sudah ada. Guru dapat mengambil inspirasi dari kejadian-kejadian dikehidupannya sehari-hari atau cerita dari orang lain, sebagai contohnya bisa menggunakan latar keluarga.

Buku Ilustrasi merupakan media yang baik untuk bahan ajar dalam proses belajar mengajar di taman pendidikan usia dini yang memiliki rata-rata usia 4-6 tahun, melalui dongeng (storytelling) maka informasi dan pengetahuan akan mudah diserap oleh anak-anak usia dini. Cerita yang bertemakan keluarga cukup menarik untuk diangkat menjadi sebuah cerita anak-anak sebagai cara yang baik dalam menyampaikan informasi mengenai koki bagi anak-anak.

Berdasarkan latar belakang diatas, pencipta ingin membuat buku ilustrasi mengenai profesi koki, agar siswa-siswi di Taman Pendidikan Anak Usia Dini memiliki kesempatan belajar dan mengenai profesi koki, serta dapat menghargai profesi koki, pencipta memilih Taman PAUD Mawar yang berlokasi di Jakarta Selatan sebagai

tempat penyaluran karya pencipta. Dengan media buku cetak dan pendekatan visual yang menarik dan tidak membosankan karena selain visualisasi dari segi ilustrasi, tata letak (layout) di isi dengan konten yang menarik mengenai profesi sebagai koki di Indonesia.

Dengan adanya karya buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada anak usia dini mengenai gambar tentang profesi koki, mengenalkan proses kerja seorang koki, serta membuat anak-anak menghargai jasa para pekerja terutama profesi koki mulai dari dini.

Landasan Teori

Komunikasi

Komunikasi adalah proses yang melibatkan pengiriman pesan atau pikiran antara komunikator dan penerima. Proses komunikasi dimulai dengan komunikator dan berakhir pada penerima pesan, yang juga merupakan pertukaran ide antara mereka.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi adalah proses penyampaian pesan antara komunikator dan penerima yang bermaksud untuk mengubah tingkah laku atau pertukaran ide baik secara langsung atau dengan menggunakan media.

Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar Bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam menyampaikan komunikasi adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan). Dan pada karya yang pencipta buat, peranan elemen visual sangat kuat dalam menterjemahkan bahasa tulisan ke

² Rozi Sastra Putra dan Arum Sukma Kinasih, *Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, 2010, hlm. 68

dalam bahasa visual dengan metode ilustrasi.

Buku Ilustrasi

Menurut Rothlein dan Meinbach, buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita. Picture book adalah buku bergambar dengan plot sederhana, yaitu dengan 1 karakter utama sebagai pusat perhatian. Ilustrasi memiliki peranan penting dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku dengan karakter ini menjangkau anak-anak usia 4-10 tahun.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa buku ilustrasi atau buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar sebagai usaha dalam memvisualisasikan sebuah cerita, kesan, objek dan lingkungan sehingga mudah diaknai dan dipahami juga dimengerti dengan baik.

Ilustrasi

Ilustrasi yaitu gambar dapat berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya ; dapat juga bermakna gambar, desain, diagram untuk penghias halaman sampul. Sedangkan Wojirsch berpendapat, ilustrasi merupakan gambaran pesan yang tak terbaca yang dapat menguraikan cerita, berupa gambar dan tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Sehingga dapat menielaskan makna Yang terkandung didalam pesan tersembunyi.

Adapun ilustrasi di bagi menjadi beberapa jenis. Jenis – jenis ilustrasi antara lain :

a. Kartun

Bentuk kartun bisa berupa dengan tokoh manusia ataupun hewan yang

berisikan cerita humor yang bersifat menghibur.

b. Karikatur

Gambar karikatur menampilkan berbagai karakter yang dilebih – lebihkan, unik lucu, dan terkadang mengandung kritikan dan sindiran. Objek dari gambar karikatur bisa diambil dari tokoh manusia atau hewan.

c. Komik

Gambar ilustrasi dalam bentuk komik terdiri atas gambar yang saling melengkapi dan memiliki alur cerita. Bentuk komik bisa berupa buku ataupun lembaran gambar singkat (comic Strip).

d. Ilustrasi Karya Sastra

Karya sastra berupa cerita pendek, puisi, sajak, dan akan tampak lebih menarik minat orang untuk membaca apabila disertai dengan gambar ilustrasi. Fungsi gambar ilustrasi di sini memiliki tujuan untuk memberi penguatan dan mempertegas isi atau narasi dalam materi.

e. Vignette

Sebagai pengisi dari sebuah cerita ataupun narasi, bisa disisipkan dengan gambar ilustrasi berbentuk dekoratif yang berfungsi sebagai pengisi bidang kosong dalam bentuk narasi.

Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan ilustrasi merupakan gambar atau bentuk visual lainnya yang digunakan sebagai pendukung, memperjelas, mengurai pesan suatu cerita atau tulisan. Dengan begitu, tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya dan diharapkan dengan bantuan visual tersebut dapat lebih mudah dipahami.

Layout

Menurut salah satu teorinya layout adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur-unsur komunikasi

grafis (teks, gambar, tabel, dan lain-lain) menjadi media komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Layout dapat diartikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung suatu konsep atau pesan yang dibawanya.

Prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula dasar antara lain :

1. Sequence

Urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata ketika melihat layout. Layout yang baik dapat mengarahkan ke dalam informasi yang disajikan pada layout. Maka disini sebaiknya urutan diatur sesuai prioritas. Misalnya, dari informasi paling penting sampai yang kurang penting.

2. Emphasis

Penekanan dibagian-bagian tertentu pada layout. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting.

3. Keseimbangan

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen layout. Prinsip keseimbangan menjadi dua jenis, keseimbangan simetris; yakni sisi yang berlawanan harus sama persis agar tercipta sebuah keseimbangan, dan keseimbangan asimetris; yakni objek-objek yang berlawanan tidak seimbang. Bisa saja satu sisi objek lebih kecil ukurannya atau lebih sedikit jumlahnya dari pada sisi berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah memberikan kesan yang tidak kaku atau santai.

4. Unity

Menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat.

Dengan demikian layout adalah hal yang sangat penting dan tidak dapat terlepas dalam desain komunikasi visual, karena selain untuk memberikan kesan

menarik dalam sebuah desain, layout juga dibuat untuk memudahkan khalayak untuk menangkap pesan yang disampaikan.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

1. Jenis Karya : Buku Ilustrasi
2. Media Visual : Media Cetak Buku
3. Judul Visual : Aku Ingin Jadi Koki
4. Segmentasi Khalayak : Anak - anak umur 4 - 6 Tahun
5. Halaman : 20 Halaman isi dan 2 halaman cover

Kategori Karya

Pencipta memilih buku ilustrasi cetak sebagai media visual pencipta. Tema yang diangkat adalah cerita bergambar tentang pengetahuan profesi koki. Berisikan tentang seorang anak yang ingin menjadi seorang koki dan penasaran dengan yang dikerjakan seorang yang berprofesi koki.

Target Audience

Dalam penciptaan karya ini, pencipta menentukan dan membagi target audience menjadi dua, yaitu target primer dan target sekunder.

1. Target Primer

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 4 sampai 6 Tahun

Kelas Sosial : B - B+

Pendidikan : Pendidikan Anak Usia Dini

b. Geografis

Domisili : Jakarta

c. Psikografis

Anak yang gemar membaca serta tertarik pada gambar, aktif, mempunyai imajinasi yang tinggi.

2. Target Sekunder

Orang tua yang memiliki anak berusia 4 - 6 Tahun. Alasan mengapa orang tua sebagai target sekunder karena anak pada usia tersebut belum mengetahui cara mendapatkan buku –

buku yang mereka inginkan. Namun orang tua yang bisa mendapatkan buku tersebut, memberikan dan bahkan mendampingi anak untuk membacanya.

Teknik pengumpulan data

Dalam tahap ini pencipta melakukan metode pengumpulan data untuk memenuhi kebutuhan perancangan karya, diantaranya adalah :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku - buku ilmiah, serta pencarian referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

b. Internet

Internet merupakan salah satu sumber pilihan pencipta gunakan dalam mencari untuk melengkapi data yang telah dimiliki dan data pendukung yang pencipta butuhkan.

c. Observasi

Observasi adalah proses mengamati tingkah siswa dalam suatu situasi tertentu. Situasi yang dimaksud dapat berupa situasi sebenarnya atau alamiah, dan juga situasi yang disengaja diciptakan atau eksperimen.

Observasi pencipta dilakukan di PAUD Mawar Jakarta Selatan yang terletak di jalan pelita kebayoran lama utara jakarta selatan. Pencipta mengamati apa yang dilakukan siswa tersebut, bagaimana ketertarikan mereka pada buku cerita, pada buku bergambar, dan mendengarkan apa yang diucapkan. Pencipta juga melakukan pengamatan pada pengajar di PAUD.

d. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang

memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Dalam wawancara yang dilakukan, pencipta melakukan wawancara terhadap pengajar di PAUD Mawar untuk mengetahui proses, budaya, tingkah laku, dan metode pembelajaran yang disukai oleh siswa-siswi Paud Mawar.

Karakter

Tampilan karakter utama yaitu anak perempuan berumur 4,5 tahun.



Gambar 1 Referensi Anak PAUD Usia 4,5 Tahun

Warna yang sesuai untuk diaplikasikan pada karakter tersebut yaitu warna-warna cerah seperti merah muda yang bermakna ceria.



Gambar 2 Referensi Warna Karakter

Kostum yang digunakan karakter tersebut adalah alat atau baju koki yang disebut celemek.



Gambar 3 Referensi kostum Karakter

Pada segi konsep gaya gambar ilustrasi yang digunakan pencipta menggunakan konsep gaya dari pencipta sendiri untuk memunculkan ciri khas dari karakter unik yang berbeda. Teknik garis atau outline karakter tersebut dengan garis atau outline yang tipis, lembut dan merata yang memberikan kesan jelas namun karakter lucu.



Gambar 4 Sketsa Karakter Utama

Nama : Vanya

Umur : 4,5 Tahun

Sifat : ceria, cerdas, aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

PEMBAHASAN

Tabel Pembahasan Karya

Hal	Gambar	Ilustrasi	Layout
Cover		Sampul depan digambarkan dengan sosok Vanya yang memegang sebuah spatula dan memakai pakaian koki. Vanya dengan daya imajinasinya seolah-olah ia menjadi seorang koki, didukung dengan background restoran.	Layout yang digunakan pencipta adalah menggunakan prinsip layout Emphasis, sosok Vanya sebagai penekanan sebagai penarik perhatian, dan juga judul buku sebagai penekanan.
1-2		Ilustrasi menggambarkan Vanya sedang bermain masak-masakan, yang menandakan bahwa Vanya suka memasak.	Halaman ini menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> karena menekankan pada bagian sosok Vanya.

3-4		Ilustrasi ini menggambarkan sosok ibu sedang memasak didapur dan Vanya sedang melihat ibunya memasak.	Halaman ini menggunakan prinsip layout keseimbangan asimetris karena ukuran yang tidak sama agar terlihat santai.
5-6		Ilustrasi disini digambarkan Vanya sedang melihat makanan yang sedang dimasak ibu, Vanya sedang membayangkan Ibunya di restoran.	Halaman 5 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> yang ditekankan pada Vanya. Pada halaman 6 digunakan prinsip layout keseimbangan asimetris, pada bagian restoran dibuat kecil daripada aslinya.
7-8		Ibu Vanya sedang restorannya bersama Vanya.	Dihalaman 7 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> yang ditekankan pada sosok Ibu yang menggunakan menjadi dan Pada halaman 8 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> penekanan pada sosok Vanya dan Ibu Vanya, <i>background</i> dibuat tidak terlihat jelas.
9-12		Digambarkan pada halamain ini Ibu Vanya memasak dan Vanya yang melihat ibunya.	Di halaman-halaman ini digunakan prinsip layout keseimbangan asimetris, ukuran yang tidak teratur sehingga terlihat tidak

			kaku dan santai.
13-16		Ilustrasi menggambarkan Ibu dan Vanya sedang berada didapur, dan Vanya membantu ibunya memasak.	Pada halaman 13-15 menggunakan prinsip layout keseimbangan asimetris. Halaman 16 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> , dengan Ibu vanya, vanya dan masakan yang menjadi penekanan, sedangkan <i>background</i> diburamkan.
17-20		Ilustrasi disini menggambarkan Vanya membantu Ibu menyiapkan makanan dan Vanya, ayah dan ibu makan bersama di meja makan.	Halaman 17 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> dengan Vanya sebagai penekanannya. Halaman 18-19 menggunakan prinsip layout keseimbangan asimetris, karena ketidakseimbangan ukuran sehingga membuat halaman terlihat santai. Halaman 20 menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> karena ada penekanan pada meja makan serta

			karakter.
Cover Belakang		Dengan sedikit cerita untuk menarik perhatian pembaca serta terdapat vanya dengan memegang spatula. Ada judul yang besar untuk mempertegas.	Halaman terakhir ini menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> dengan teks yang menjadi penekanan.

SWOT

Kegunaan analisis SWOT dalam penciptaan karya menurut pakar bidang komunikasi visual Jonathan Sarwono dan Hary Lubis (2007) berpendapat bahwa analisis SWOT dipergunakan untuk mengevaluasi hal yang telah ada dan telah di putuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negatif yang potensial menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah di ambil.

Adapun landasan penciptaan karya berdasarkan hasil studi analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunity, Threat*). Berikut analisis SWOT "Perancangan *Explainer Video* Kepulauan Seribu Edisi Pulau Pramuka Sebagai Media Promosi" :

1. *Strength* (Kekuatan)
 - Ilustrasi yang menarik untuk dibaca.
 - Cerita ini memberi wawasan.
 - Buku cerita yang membahas tentang profesi masih sedikit.
2. *Weakness* (Kelemahan)
 - Masih kurangnya minat baca anak untuk belajar membaca buku.
 - Tidak semua anak-anak di PAUD sudah bisa membaca.

3. *Opportunity* (Kesempatan)

- Masih sangat sedikit buku cerita untuk anak-anak yang membahas tentang profesi.
- Terbukanya dunia pendidikan anak-anak terhadap karya buku cerita.

4. *Threat* (Ancaman)

- Munculnya buku cerita bergambar dengan cerita dan ilustrasi yang jauh lebih menarik.
- Kemajuan teknologi yang cenderung membuat anak-anak menjauhi buku.

Kesimpulan

Pada penciptaan karya Tugas Akhir ini berupa "Buku Ilustrasi Pengenalan Profesi Edisi Aku Ingin Jadi Koki", proses yang dialami pencipta bukanlah proses yang mudah. Dalam pengerjaannya pencipta menemukan banyak hambatan baik dari segi sketsa latar, desain karakter, sampai storyline. Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini maka bisa bermanfaat sebagai bahan ajar mengenai profesi koki di Taman Pendidikan Usia Dini serta pendidikan anak dilingkungan keluarga.

Karya ini memiliki dampak positif secara langsung maupun tidak langsung kepada target audience yaitu:

a. Dampak Langsung

Dampak langsung yang diterima oleh target audience adalah anak-anak memperoleh pengetahuan tentang profesi koki serta memahami

mengapa profesi koki penting untuk dipelajari, dan dapat menjadi salah satu pilihan untuk cita-cita anak.

- b. Dampak Tidak Langsung
Dampak tidak langsung dari buku ilustrasi ini kepada target audience yang merupakan anak-anak usia dini, diharapkan profesi koki tidak dipandang sebelah mata, atau bahkan anak-anak kelak bersungguh-sungguh ingin menjadi koki yang handal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdjani, Hadiono. 2013. Ilmu Komunikasi “Proses & Strategi”. Tangerang: Indigo Media.
- Danton, Sihombing. 2000. Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta : Gramedia.
- Erdianto, Elvinaro. 2009. Komunikasi Massa; Suatu Pengantar. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Herdiansyah, Haris. 2010. Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial. Jakarta : Salemba Humanika.
- Kinasih, Arum Sukma, dan Rozi Sastra Putra. 2010. Psikologi Pendidikan Anak Usia Dini. Indeks.
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Kusrianto, Adi. 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Mulyana, Deddy. 2008. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Metodologi Penelitian Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2008. Metodologi Penelitian Komunikasi. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Nathalia, dan Anggraini. 2013. Desain Komunikasi Visual; Dasar Dasar Panduan untuk Pemula. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Tim Penyusun Pusat Kamus. 1988. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Balai Pustaka, Edisi Pertama.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. Belajar Desain Grafis. Jakarta : Buku Pintar.

Sumber Internet :

- <http://eprints.uny.ac.id/7778/3/bab%20%20-%2009111247009.pdf> di akses pada tanggal 31 Oktober 2016 10.12 WIB
- <http://kbbi.web.id/buku> di akses tanggal 31 Oktober 2016 10.00 WIB
- <http://kbbi.web.id/ilustrasi> di akses tanggal 31 Oktober 2016 10.04 WIB
- <http://kbbi.web.id/rancang-2> di akses tanggal 31 Oktober 2016 9.57 WIB
- <http://Sederet.com/> diakses pada 17 Oktober 2016 jam 10.24 WIB
- <http://www.blogernas.com/2016/08/pengertian-warna-rgb-dan-cmyk.html> diakses tanggal 17 Oktober 2016 jam 10.56 WIB
- <http://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> di akses pada tanggal 10 Oktober 2016 jam 17.58 WIB
- <http://www.ummi-online.com/parenting-pentingnya-mengenalkan-anak-pada-berbagai-profesi.html> dibuka tanggal 27 September 2016 jam 18.34 WIB