

PERANCANGAN ILUSTRASI PADA BUKU “MENJAGA KESEHATAN PARU-PARU” UNTUK ANAK USIA 8-10 TAHUN

Meitika Olivia¹, Arief Ruslan²

Email : meitikao@gmail.com, arief.ruslan@budiluhur.ac.id

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

ABSTRACT

This research work aims to develop information about healthy lifestyles to maintain the health of organs in our body namely the lungs in the form of illustrated books for the education of children aged 8-10 years and provide new alternatives in the delivery of information in teaching that is more attractive to children aged 8-10 years about how to maintain lung health and its cause impact. The formulation of problem of creating this work is that the creator wants to make an interesting illustrated book, the media used in the work of this illustration book is print media. The method of creation of this work is carried out by literature study through books, the internet, and field studies, namely conducting interview with principals and teacher of SDN Karang Tengah 9 and asking questions about the lungs with expert namely lung specialist doctors. The conclusion of this work is illustrations that play an important role in children's story book and become a very supportive element as well as the use of colors and typography that must be appropriate for their use so that children easily understand what the contents conveyed.

Keyword : Illustration, Book, Education

PENDAHULUAN

Pada era moderen sekarang ini banyak orang yang memiliki pola hidup yang bisa dikatakan tidak sehat. Pola hidup itu sendiri adalah cara kita berperilaku sehari-hari, sejak bangun tidur hingga tidur kembali, seperti makan, tidur, mandi, berolahraga, dan belajar. Pola hidup dapat disamakan dengan kebiasaan, bila memiliki kebiasaan yang buruk, berarti sama halnya memiliki pola hidup yang buruk, begitu pula sebaliknya.³

Pola hidup adalah kebiasaan manusia yang sering dilakukan dalam sehari-hari, untuk mencapai pola hidup sehat diwujudkan dengan cara memperhatikan makan yang baik, olahraga teratur, istirahat yang cukup,

dan menghindari makanan yang mengandung bahan zat kimia, dan tidak merokok.

Pada dewasa ini, semakin banyaknya tingkat kehidupan. Maka, semakin banyaknya juga total kendaraan yang akan berlalu lalang serta tanah yang berisikan pepohonan harus menghilang demi terbangunnya sebuah perumahan, karena semakin banyaknya pertumbuhan populasi manusia dengan adanya hal tersebut menyebabkan semakin menurunnya kualitas udara yang baik untuk tubuh.

Pada akhirnya, yang dimana akan mengawatirkan pada asupan udara yang baik untuk anak-anak. Dan terlebih lagi, anak-anak itu masih masa pertumbuhan, yang membutuhkan asupan udara serta gizi yang baik. Untuk itu, perlu adanya pengawasan dan pembelajaran sejak dini.

¹ Mahasiswa Konsentrasi Komunikasi Visual, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

² Dosen Pembimbing

³ Nita Suherneti, *Pendidikan Lingkungan Hidup*, Grasindo, Jakarta, 2007, hlm. 15.

Anak usia 8 - 10 adalah anak-anak yang memiliki usia yang dimana pada fase tumbuh dan berkembang untuk menentukan jati dirinya, yang dimana masih dipenuhi oleh rasa ingin tahu, dan mudah tertarik akan sesuatu. Untuk itu pencipta ingin mengembangkan serta mengedukasi anak-anak berusia 8 - 10 tahun, agar memiliki pengetahuan dan sadar akan baiknya menjaga kesehatan, serta menjadi individu yang sehat. Tidak hanya sehat, namun memiliki sebuah pengetahuan mengenai apa itu paru-paru, bagaimana cara menjaganya, dan tentunya tidak hanya paru-paru yang terjaga, metabolisme tubuh, dan pola hidup pun ikut terjaga seiringnya menjalani perilaku hidup sehat.

Mengapa dikhususkan kepada anak 8 - 10 tahun, karena pencipta ingin memberikan edukasi tentang hal tersebut sejak dini, karena semakin maraknya kasus pembakaran hutan, serta polusi udara yang semakin mengandrungi bumi ini,serta peningkatan jumlah kenaikan pengidap penyakit organ tersebut, hal tersebutlah yang menyebabkan mengapa pencipta ingin memberikan edukasi tersebut kepada anak-anak usia 8-10 tahun.

Anak-anak khususnya diumur sekitar 8 - 10 tahun adalah anak-anak yang sedang mengalami fase proses tumbuh dan

berkembang yang dimana diperlukannya sebuah pembelajaran yang menarik, tentunya mengenakan bentuk visual yang mencakup banyak warna serta bentuk yang dimana dapat membantu mereka untuk memahami dan menghilangkan rasa bosannya dan buku cerita bergambar itu sendiri sangat efektif dalam membantu perkembangan serta menstimulasi imajinasi serta kreatifitas anak-anak.

Tujuan dibuatnya penciptaan ini adalah pencipta ingin membuat sebuah buku ilustrasi yang dimana memiliki tujuan yaitu ingin mengedukasi anak-anak Sekolah Dasar Negeri Karang Tengah 9 yang berlokasi di Jl. H. Mean Raya, yang dimana buku ilustrasi tersebut nantinya akan berisikan tentang Kesehatan paru-paru, karena tema tersebut sangat bagus dan baik untuk diangkat kedalam buku cerita anak-anak dan karena jarang pula diangkat menjadi cerita bergambar untuk anak-anak.

Berbekal masalah ini, pencipta ingin membuat sebuah perancangan buku ilustrasi yang dimana diperuntukan untuk anak-anak Sekolah Dasar Negeri Karang Tengah 09 yang dimana akan membahas tentang pentingnya menjaga kesehatan paru-paru sebagai tugas akhir.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah suatu proses penyampaian pesan dimana lambang-lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan semata-mata hanya melalui indra penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.⁴

Menurut Michael Kroeger, *visual communication* (komunikasi visual) adalah

⁴ <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-komunikasi-visual/3797/2> (diakses pada 16 Agustus 2019, pukul 18:00)

⁵ Ana Yulianti, *Berkerja Sebagai Desainer Grafis*, Erlangga, Jakarta, 2008, hlm. 10.

latihan teori dan konsep-konsep melalui istilah-istilah visual dengan menggunakan warna, bentuk, garis dan penjajaran (*juxtaposition*).⁵

Prinsip Desain

1. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan memberikan desain kestabilan dan membantu meratakan unsur-unsur desain di seluruh halaman. Prinsip ini menawarkan penampilan yang rapi, tidak bercampur aduk atau berantakan. Dengan prinsip keseimbangan ini, bukan berarti unsur-unsur desain harus memiliki ukuran yang sama. Namun harus diatur secara

merata di seluruh halaman desain, baik dalam bentuk simetris, asimetris, ataupun radial.

a. Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris adalah ketika porsi unsur dibagi secara merata di kedua sisi desain. Dengan demikian, unsur dengan porsi visual yang sama atau serupa ditempatkan dengan jarak yang sama dari titik tengah garis.

b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris menggunakan skala, kontras, dan warna untuk mencapai keseimbangan dalam desain. Keseimbangan asimetris terjadi ketika kedua sisi desain diatur dengan tidak sama, namun memiliki unsur yang serupa. Dengan demikian, keseimbangan ada di titik tengah garis tetapi objek dengan porsi lebih kecil atau lebih ringan muncul di satu sisi untuk menyeimbangkan objek yang jauh lebih berat di sisi lain.

c. Keseimbangan Radial

Keseimbangan radial menempatkan unsur dalam pola yang melingkar. Dengan begitu, keseimbangan radial menyeimbangkan objek dalam kaitannya dengan titik pusat lingkaran bukan garis.

2. Irama / Urutan (*Sequence / Rhythm*)

Irama adalah pola tertentu yang diulang-ulang dengan sedemikian rupa untuk mudah diterima. Seperti halnya sebuah musik, pengulangan penting untuk membantu lagu mudah dikenali. Prinsip desain grafis ini juga membantu unsur-unsur tetap terorganisir dan lebih konsisten.

a. Regular

Regular adalah pola pengulangan unsur desain dengan bentuk dan jarak yang sama. Prinsip irama regular biasanya dipakai untuk desain bingkai.

b. Mengalir (*Flowing*)

Flowing adalah pola pengulangan yang menciptakan kesan bergerak, dinamis, dan

mengalir. Prinsip irama flowing dapat terbentuk dengan jalur yang bisa dibuat dengan garis, kurva, spiral, dan lingkaran.

c. Progresif / Gradual

Progresif adalah pola pengulangan dengan menyertakan peralihan atau perubahan bentuk di setiap tahapnya.

3. Penekanan (*Emphasis / Focus*)

a. Hierarki

Saat Kamu memiliki beberapa unsur dalam desain, Kamu bisa memberikan penekanan melalui hierarki. Misal dengan memberikan font besar atau tebal pada pesan utama, atau menempatkan pesan utama di bagian atas desain, atau dapat juga menggunakan bingkai khusus. Prinsip ini ditujukan untuk mengarahkan mata audiens ke bagian mana terlebih dahulu dari desain Kamu. Dengan demikian, Kamu bisa menyoroti pesan utama Kamu, lalu ke bagian lainnya.

b. Kontras

Kontras adalah sesuatu yang memperlihatkan ketidaksamaan, pertentangan atau perasaan yang sangat berbeda. Kontras muncul dikarenakan adanya warna komplementer, gelap dan terang, garis lurus dan lengkung, objek yang dekat dan jauh, bentuk-bentuk vertical dan horizontal, tekstur kasar dan halus, area rata dan yang dekorasi, adanya ruang yang padat dan kosong

c. Skala dan proporsi

Skala dan proporsi adalah bentuk perubahan ukuran unsur desain yang juga bisa ditujukan sebagai prinsip penekanan. Misal dengan meletakkan dua unsur besar dengan kecil di halaman desain.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah semua unsur desain bisa dipadu dan diserasikan sebagai suatu kesatuan untuk memudahkan audiens memahaminya.

a. Kedekatan (*Closure*)

Prinsip kedekatan dapat membantu dalam menciptakan hubungan antara unsur yang serupa atau terkait. Unsur-unsur tidak harus dikelompokkan bersama, namun perlu dihubungkan secara visual dengan font, warna, dan ukuran.

b. Kesenambungan (*Continuity*)

Kita tidak bisa membuat desain hanya dengan mengambil latar belakang, lalu menyelaraskan semua unsur ke pusat. Untuk membuat desain grafis yang berkesinambungan, maka perlu mengarahkan mata audiens ke bagian tertentu, lalu ke bagian lainnya.

c. Kesamaan (*Similarity*)

Unsur dengan bentuk, ukuran, proporsi, warna, dan font yang sama cenderung terlihat sebagai kesatuan yang harmonis.

d. Perataan (*Aligment*)

Perataan memainkan peran penting dalam menciptakan visual yang terhubung dengan elemen desain. Prinsip ini memberikan tampilan yang terstruktur pada sekelompok gambar, bentuk, dan teks.⁶

Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* yang artinya menghiasi, memberi penjelasan, dan juga berarti suatu gambaran khusus bagi suatu teks yang dirancang untuk membantu para pembaca membayangkan karakter atau jalan cerita.⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia online (KBBI), Ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu

⁶ <https://mello.id/prinsip-prinsip-desain-grafis/> (diakses pada 16 Agustus 2019, pukul 19:30 wib)

⁷ Baskoro Suryo Banindro, *Kapita Selekta : Pengkajian Seni Rupa, Desain, Media dan Budaya*, Yogyakarta, 2018, hlm. 74.

⁸ <https://kbbi.web.id/ilustrasi> (diakses pada 16 Agustus 2019, pukul 19:00 wib)

memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya.⁸

Menurut Kusrianto, Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, Koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa dibentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto.⁹

Warna

Menurut Mikke Susanto, warna merupakan fenomena getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan. Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif atau psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah *red*, *green*, *blue* (merah, hijau, biru), dalam komputer disebut warna model RGB. Warna pokok *subtractive* adalah sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*), dalam komputer disebut warna model CMYK.¹⁰

Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan

⁹ Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, 2007, hlm. 140.

¹⁰ Mikke Susanto, *Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, DictiArt Lab, Yogyakarta, 2011, hlm. 433.

pembaca menerima informasi yang disajikan.¹¹

Tokoh

Menurut Nurgiyanto pengertian yang dikemukakan di tahun 1995, Tokoh berdasarkan tingkat penting dan perannya terdiri dari tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama adalah tokoh paling diutamakan pada sebuah cerita yang dimuat dalam novel maupun cerita lain yang berkaitan. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling sering banyak diceritakan dan disorot dalam sebuah cerita, baik itu dari segi pelaku kejadian maupun dari segi pelaku yang dikenai kejadian dalam sebuah cerita. Sedangkan tokoh tambahan adalah tokoh yang dimuat lebih sedikit dibanding tokoh utama.¹²

Penokohan

Penokohan adalah penggambaran karakter oleh penulis yang mewakili tipe-tipe manusia yang sesuai dengan tema dan amanat, biasanya terdiri dari tokoh utama dan tambahan, serta menggunakan teknik analitik serta dramatik untuk melukiskan watak tokoh tersebut.¹³

Buku Ilustrasi

Menurut Lawrence Zeegen, buku ilustrasi adalah kita belajar untuk memecahkan kode gambar dari usia dini. Buku bergambar anak-anak memainkan peran formatif dalam Pendidikan visual kita melalui pesan yang mereka bawa, dan sarana informasi yang disampaikan, buku ilustrasi memiliki makna yang terpisah, terdiri dari buku dan ilustrasi. Pada buku ilustrasi sendiri adalah lembaran-lembaran kertas yang disusun dan disatukan dalam sampul sedangkan ilustrasi sendiri diartikan suatu coretan dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan maupun teknik seni rupa.¹⁴

¹¹ Gavin Amborse & Paul Harris, *Basic Design : Layout*, AVA Publishing, London, 2005, hlm. 11.

¹²<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html> (diakses pada 18 Agustus 18:50 wib)

¹³<https://www.trigonalmedia.com/2015/08/pengertian-penokohan.html?m=1> (diakses pada 18 Agustus 2019 pukul 19:00 wib)

¹⁴ Zeegen Lawrence, *What is Illustration*, RotoVision SA, United Kingdom, 2009, hlm. 24.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Konsep Penciptaan

Ide yang akan pencipta buat dalam perancangan buku ilustrasi mengenai menjaga kesehatan paru-paru yaitu muncul ketika pencipta membaca sebuah berita maraknya kasus mengenai polusi udara, serta naiknya angka pengidap penyakit organ paru-paru.

Untuk itu pencipta memiliki ide yaitu dengan membuat sebuah buku ilustrasi dengan ukuran 14,8 cm x 21cm dengan banyak halaman berisi 28 halaman dengan cover menggunakan *software Adobe Illustrator CC 2015* yang nantinya membahas paru-paru.

Target Audience

Target audience dalam penciptaan karya ini dibagi menjadi dua, yaitu target primer dan target sekunder, sebagai berikut :

- **Target Primer** : Anak laki-laki dan perempuan usia 8-10 tahun.
- **Target Sekunder** : Orang tua yang mempunyai anak usia 8-10 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara ini dilakukan oleh pencipta dalam mengumpulkan materi-materi yang sesuai dengan karya yang ingin dibuat dengan berbekal ingin mengetahui tentang adanya kebenaran atau tidaknya perihal kesehatan, pola hidup, dan paru-paru. Pencipta menemui seorang dokter yang bernama dr. Ratna Andriani, Sp.P Dan melakukan wawancara terkait apa yang ingin dibahas.

2. Studi Pustaka

Melalui buku yang berkaitan dengan pembahasan. Tujuan dari pengambilan data melalui studi pustaka ini diharapkan agar memberikan buku ilustrasi dengan informasi yang akurat dan informatif. Dan jurnal diakses secara *online* untuk referensi.

3. Internet

Internet yang dimana digunakan pencipta untuk mencari informasi-informasi melalui situs-situs resmi terkait pembahasan yang ingin pencipta bahas dalam buku ilustrasi ini, yaitu pembahasan seputar artikel mengenai tingkat penyakit paru-paru di Indonesia, materi-materi pendukung dan sebagainya.

4. Observasi

Observasi ini dilakukan pencipta yaitu menemui pakar ahli bidang kesehatan paru-paru yaitu dokter specialist paru-paru untuk mengetahui statment dari segi ilmu pengetahuannya. Serta, pencipta juga menemui pihak sekolah yang pencipta jadikan sebagai tempat diberikannya buku ilustrasi ini, sehingga pencipta dapat mengetahui hal apa saja yang tepat.

Proses Produksi Karya

Dalam menciptakan sebuah karya melewati tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi, berikut penjabaran tahapannya :

A. Pra Produksi

Pada tahap ini sendiri pencipta menentukan permasalahan yang akan diangkat menjadi sebuah karya, kemudian melakukan pengumpulan data-data sesuai dengan permasalahan yang diangkat, dan membuat konsep kreatif, konsep teknis, membuat statement, treatment, kemudian membuat sketsa kasar gambar yang akan digunakan dan menentukan layout dan tipografi yang cocok untuk digunakan pada buku ilustrasi.

B. Produksi

Dalam tahap ini dimulai dari tahapan manual untuk menggambar sketsanya, kemudian di scan sketsa yang telah dibuat dan dimasukkan kedalam Adobe Illustrator CC 2015 yang dimana nantinya untuk di tracing, yang dimana dalam proses tersebut akan

ditambahkan warna dan elemen-elemen pendukung, serta memasukan narasi kedalam ilustrasi yang sudah di buat dengan *Adobe Illustrator CC 2015*.

C. Pasca Produksi

Pada tahapan ini yaitu tahapan terakhir yang dimana pencipta melakukan pengecekan ulang terhadap karya yang sudah selesai dibuat. Jika terdapat ada yang cacat akan dirapihkan ulang dan apabila tidak ada yang cacat atau rusak.

PEMBAHASAN KARYA



Cover buku





Isi buku

Tokoh



Karakter yang digunakan pada buku ilustrasi ini, karakter utamanya terdiri dari dua orang anak yaitu perempuan bernama Hana dan laki-laki bernama Dio, Umur mereka 9 tahun, mereka berdua memiliki sikap yang cerdas, ceria serta sehat dan aktif.

Karya Pendukung

Dalam penciptaan karya ini memiliki karya pendukung sebagai salah satu media promosi Buku Ilustrasi Menjaga Kesehatan Bersama Hana dan Dio. Adapun karya pendukungnya yaitu *sticker* dan poster promosi.

Tipografi

Dalam membuat karya ini, pencipta menggunakan dua jenis *font* yaitu :



1. Bakso sapi

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!234567890.,<>:;’@’ ’!

Pada bagian Judul buku dan sebagian sub judul dalam buku ada yang mengenakan font tersebut. *Font* ini dipilih karena memiliki gaya yang menyenangkan cocok untuk *target audience*. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan bahwa buku ini adalah sebuah buku yang menyenangkan.

2. KG Primary Penmanship

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!234567890.,<>:;’@’ ’!

Pada isi halaman menggunakan font tersebut, font ini dipilih karena memiliki bentuk yang simple dan nyaman dijadikan font untuk tulisan isi penjelasan masing-masing lembar, sehingga dapat memudahkan audience untuk membaca.

EVALUASI

Pencipta mengevaluasi karya yang telah dibuat dengan menggunakan metode analisis SWOT sebagai metode evaluasi, antara lain sebagai berikut:

- **Strength (Kekuatan)**

Kekuatan pada buku ini yaitu dibuat dengan simple, jelas dan ilustrasi yang ditampilkan sederhana namun tetap menarik sehingga para pembaca tidak merasa cepat bosan untuk mempelajari isi yang terdapat pada buku ilustrasi ini. Selain itu tipografi yang digunakan pada buku ini juga menggunakan jenis font mudah dibaca dan warna yang digunakan juga warna-warna yang menarik untuk anak-anak yang dimana mendominasi warna-warna cerah.

- **Weakness (Kelemahan)**

Kelemahan pada buku ilustrasi ini terletak pada jenisnya yaitu media cetak karena sifat kertas yang mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik.

- **Opportunity (Kesempatan)**

Kesempatan yang didapat dari buku ilustrasi ini yaitu sangat berguna untuk mengedukasi pembaca guna untuk mengurangi resiko terkena penyakit khususnya pada paru-paru mereka apabila pembaca merealisasikan pada sehari-hari.

- **Threats (Ancaman)**

Ancaman untuk buku ilustrasi ini yaitu banyaknya *e-book* dan buku ilustrasi serupa yang lebih lengkap dari segi ilustrasi maupun isi materi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Banyak anak-anak usia 8 – 10 tahun yang belum mengetahui pentingnya menjaga pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari untuk terwujudnya kesehatan tubuh kita.

Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan sebuah metode baru atau paling tidak mengganti metode pembelajaran dengan cara berkala, hal ini bertujuan agar pembaca khususnya anak-anak usia 8 - 10 tahun tidak merasa jenuh dengan metode yang biasanya mereka temui di sekolah. Seperti contohnya membaca buku lks (lembar kerja siswa) atau buku paket pinjaman yang

dimana tidak penuh warna dan memiliki banyak tulisan dan gambar yang berwarna hitam putih atau dominasi warna-warna yang tidak cerah dan adanya pula tulisan yang mungkin membuat anak-anak kebingungan apabila tidak dijelaskan oleh sang guru, yang dimana anak-anak diusia 8-10 tahun masih tumbuh dan berkembang daya tangkap pemikirannya, dan mereka akan lebih mudah menerima jika diberikan metode pembelajaran yang menarik dan penuh warna atau dalam singkatnya dengan bentuk visualisasi.

DAFTAR PUSTAKA

Amborse, Gavin and Paul Harris. 2005. Basic Design: Layout. London: AVA Publishing, London

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Lawrence, Zeegen. 2009. What is Illustration. United Kingdom: RotoVision SA.

Suherneti, Nita. 2007. Pendidikan Lingkungan Hidup. Jakarta: Grasindo.

Suryo Banindro, Baskoro. 2018. Kapita Selekta: Pengkajian Seni Rupa, Desain. Yogyakarta: Media dan Budaya.

Susanto, Mikke. 2011. Diksi Rupa, Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa. Yogyakarta: DictiArt Lab.

Yulianti, Ana. 2008. Berkerja Sebagai Desainer Grafis. Jakarta: Erlangga.

SUMBER DARI INTERNET

<https://kbbi.web.id/ilustrasi>

<https://mello.id/prinsip-prinsip-desain-grafis/>

<https://www.temukanpengertian.com/2015/09/pengertian-tokoh.html>

<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-komunikasi-visual/3797/2>

<https://www.trigonalmedia.com/2015/08/pengertian-penokohan.html>