

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI URBAN LEGEND GARUDHEYA UNTUK ANAK REMAJA USIA 14-19 TAHUN

Azis Yulianto<sup>1</sup>, Ricky Widyananda Putra<sup>2</sup>

Email : [azis.aya82@gmail.com](mailto:azis.aya82@gmail.com) , [rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id](mailto:rickywidyanandaputra@budiluhur.ac.id)

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta.

## ABSTRACT

*This research work aims to convey a message through visuals or illustrated images with the aim of providing education / moral messages to the community, especially teenagers aged 14-19 years by providing information that we as children must love and care for our parents. At the same time, the creator wants to bring back the forgotten cultures. The formulation of the idea of creating this work is that the creator wants to make an interesting illustration book and the media used in this illustration book is print media. The method of creating this work is done by literature study through books, the internet, and field studies by conducting interviews with the Ministry of Education and Culture and lecturers at UNIVERSITAS INDONESIA. The conclusion of this work is that illustration plays an important role, aiming to inform and provide new tools for readers who do not know the folklore or legend of Candi Kidal in story books, and become very supportive elements as well as the use of color and typography that must be considered. according to its use so that teenagers can enjoy and easily understand what is being conveyed. Keywords : Legend, Illustration, Book, Education..*

**Keywords : Legend, Illustration, Book, Education.**

## PENDAHULUAN

Ilustrasi adalah sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan dengan gambar. Menurut Soedarso yang memberikan definisi ilustrasi bahwa pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabdikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpamanya cerita pendek di majalah. Secara terminologi ilustrasi merupakan suatu gambar yang memiliki fungsi sebagai sarana untuk menjelaskan suatu kejadian.<sup>1</sup> Candi Kidal adalah salah satu candi warisan dari Kerajaan Singasari. Candi ini dibangun sebagai bentuk penghormatan atas jasa besar Anusapati Raja kedua dari Singhasari, yang memerintah selama 20 tahun (1227 - 1248). Kematian Anusapati dibunuh oleh Panji Tohjaya sebagai bagian dari perebutan kekuasaan Singhasari, juga diyakini sebagai bagian dari kutukan Mpu Gandring. Candi Kidal secara arsitektur, kental dengan budaya Jawa Timuran, yang telah mengalami pemugaran pada tahun 1990. Candi kidal juga memuat cerita Garudheya (Garuda), cerita Mitologi Hindu, yang berisi pesan moral pembebasan dari perbudakan. Dalam kisah mitologi Garudheya (Garuda) merupakan wahana dari Dewa Wisnu.<sup>2</sup>

Mitos Garudheya hidup di kalangan masyarakat Jawa kuno, khususnya yang mendapat pengaruh Hinduisme. Mitos ini mengisahkan perjuangan seorang anak untuk membebaskan ibunya dari penderitaan. Alkisah di sebuah pertapaan, tinggal seorang resi bernama Resi Kasyapa dengan dua orang istrinya, Dewi Winata dan Dewi Kadru. Walaupun kedua istri sang resi tersebut bersaudara kandung, namun di antara keduanya terjadi persaingan keras untuk mendapatkan perhatian yang lebih dari suaminya. Oleh karena itu, keduanya merasa gelisah ketika mereka tak juga dikaruniai putra. Pada suatu hari, Dewi Winata kedatangan seorang

---

<sup>1</sup> <https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh/> / (Diakses pada 14 Oktober 2020 pukul 01:00 pm)

<sup>2</sup> <https://malang.merdeka.com/pariwisata/garudeya-sebuah-mitos-jawa-kuno-yang-tertera-di-candi-kidal-1610170.html> (Diakses pada 16 Oktober 2020 pukul 03:00 pm)

dewa yang menghadiahkan sebuah telur kepadanya. Dewa itu berpesan agar Dewi Winata menjaga telur itu baik-baik hingga saatnya menetas nanti dan merawat makhluk yang keluar dari dalam telur tersebut. Sang Dewi lalu menyimpan telur di tempat tersembunyi. Pada saat yang bersamaan ternyata Dewi Kadru juga mengalami hal yang sama. Setelah tiba waktunya, telur yang diberikan kepada Dewi Winata menetas dan dari dalam telur tersebut keluar seekor anak burung. Sementara itu, telur milik Dewi Kadru juga menetas dan dari dalamnya keluar beberapa ekor ular. Kedua wanita itu merawat anak-anak angkat mereka dengan baik. Anak angkat Dewi Winata tumbuh menjadi seekor garuda yang diberi nama Garudheya, sementara anak-anak Dewi Kadru tumbuh menjadi naga. Pada suatu hari, Dewi Kadru menipu kakaknya dalam sebuah taruhan, sehingga ia memenangkan taruhan tersebut. Dewi Winata yang kalah harus menjadi budak Dewi Kadru dan anak-anaknya.<sup>3</sup>

Pencipta menggunakan konsep buku ilustrasi karena menurut Rohidi mengatakan bahwa gambar ilustrasi dalam hubungannya dengan seni rupa adalah menggambar ilustrasi sebagai penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memperindah sebuah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat dan gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan. Penulis juga berharap buku ini dapat memberi pemahaman kepada masyarakat terutama remaja usia 14 – 19 bahwa masih banyak cerita atau budaya yang belum kita tahu sebelumnya agar budaya-budaya ditanah air tidak diambil hak milik oleh Negara lain.

## **RUMUSAN IDE PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas maka hal yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah buku ilustrasi mengenai urban legend GARUDHEYA adalah sebagai berikut “bagaimana dengan rancangan sebuah buku ilustrasi ini agar masyarakat khususnya remaja dapat mengenal dan mengetahui kisah GARUDHEYA”

### **Manfaat Teoritis**

Adanya penciptaan karya ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk referensi bagi mahasiswa Budi Luhur, khususnya mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual, serta dapat lebih mendukung materi perkuliahan terutama dalam bidang ilustrasi.

### **Manfaat Praktis**

Penciptaan karya ini merupakan sebuah bentuk pengaplikasian secara nyata dari semua ilmu teori komunikasi visual yang telah didapat, serta merupakan salah satu karya yang dapat disertakan ke dalam portfolio guna mendukung pencipta dalam dunia kerja.

---

<sup>3</sup> [https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa-timur-candi-brahu/temples\\_map/temples/deskripsi-jawa-timur-candi-kidal](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa-timur-candi-brahu/temples_map/temples/deskripsi-jawa-timur-candi-kidal) (Diakses pada 20 Oktober 2020 pukul 01:00 pm)

## TINJAUAN PUSTAKA

### Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan pesan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.<sup>4</sup> Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreatifnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal- visual yang fungsional, artistic, estetis dan komunikatif.<sup>5</sup>

### Prinsip Desain

- 1. Keseimbangan (Balance) :** Dalam desain grafis ada istilah keseimbangan (balance) yaitu, rasa seimbang secara visual dari keseluruhan unsur-unsur yang ditampilkan, baik berupa garis, bidang, warna, antara sisi kiri dan kanan. Secara garis besar, keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu :
  - a. Keseimbangan Formal (*Symmetry*)**  
Keseimbangan ini merupakan keseimbangan yang terbentuk dari susunan objek-objek yang sebelah kanan dan kirinya sama dalam bentuk, ukuran, bangun, jumlah dan letaknya.
  - b. Keseimbangan Informal (*Asymmetry*)**  
Keseimbangan ini merupakan keseimbangan yang terbentuk atas garis, bidang dan warna yang tidak sama ukuran, jumlah dan letaknya.
- 2. Empasis (Focus of Interest) :** Empasis atau pusat perhatian adalah menyangkut peletakan unsur yang menjadi perhatian utama atau paling dominan untuk disampaikan. Memberikan penekanan bahwa tidak semua unsur grafis sama pentingnya dan perhatian pembaca harus diarahkan pada satu titik fokus.
- 3. Kontras :** Perbedaan keadaan unsur-unsur atau antara organisasi unsur yang dapat dicapai dengan perbedaan tinggi-rendah letak, panas-dingin serta cerah dan suram warnanya, juga nilai positif dan negatifnya ruang atau objek.
- 4. Irama (Rhythm) :** Irama atau ritme merupakan aspek pengulangan yang memberikan kesan gerak, yang divisualisasikan dengan garis, tekstur, bidang, bentuk maupun warna. Irama mampu mengarahkan perhatian dari bagian satu ke bagian lain. Gradasi merupakan jenis irama yang sering digunakan dengan melakukan perubahan secara bertahap terhadap elemen, baik dari segi warna, ukuran atau nilai yang diberikan bersamaan dengan pengulangan yang dilakukan.
- 5. Proporsi :** Proporsi merupakan perbandingan ukuran antara objek satu dengan yang lainnya maupun perbandingan antara panjang maupun lebar suatu objek atau perbandingan antara gambar dan bidang gambar.
- 6. Harmoni :** Harmoni adalah adanya keserasian yang indah dan menarik antara satu unsur dengan unsur yang lainnya. Keserasian adalah suatu usaha untuk menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen-elemen lain dalam satu komposisi yang utuh agar nikmat dipandang.
- 7. Unity :** Unity merupakan keterhubungan imajinasi dan makna antara satu unsur visual dengan unsur visual lainnya, sehingga pembaca memahaminya.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Lia anggraini s & kirana nathalia *Dasar-Dasar Panduan Desain Komunikasi Visual* Hlm. 15

<sup>5</sup> Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*, Penerbit Andi, 2004, Hal: 15.

<sup>6</sup> Ramdani, Guruh. 2019. *Desain Grafis : IPB Press, Bogor.* Hlm 33-41

## Elemen Visual

1. **Titik** : Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil dengan dimensi panjang dan lebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.
2. **Garis** : Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan yang menjadi batas (limit) bidang suatu warna. Ciri utama garis ialah terdapat arah serta dimensi memanjang yang dapat dilakukan secara lurus, lengkung, gelombang, zig-zag, dan lainnya. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakannya, serta bidang dasar tempat garis digoreskan.
3. **Bidang** : Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Terdapat dua kategori yaitu bidang geometri dan nongeometri. Bidang geometri relatif mudah diukur luasnya, sementara bidang non-geometri sebaliknya. Bidang bisa dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.
4. **Tekstur** : Berkaitan dengan nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik terdapat tekstur kasar dan halus. Secara efek tampilan terdapat tekstur nyata dan semu. Tekstur dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta intensitas warna.
5. **Ruang (Space)** : Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.
6. **Warna** : Berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh garis pigmen. Ketiga unsur pembentuk warna ialah Hue (spektrum warna) Saturatin (nilai kepekatan) dan lightness (nilai cahaya dari gelap ke terang).<sup>7</sup>

## Ilustrasi

Secara umum dapat di katakan, desain komunikasi visual yang tidak di sertai ilustrasi cenderung monoton, kurang informatif, kurang menyenangkan, dan tidak memiliki unsur eye catcher.<sup>8</sup> Ilustrasi dapat digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami pesan, serta menambah daya tarik desain, bukan sebaliknya. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat membingungkan dan mengurangi nilai keterbacaan<sup>9</sup>

- **Memberikan informatif**

Yaitu Ilustrasi yang menggambarkan atau menjelaskan fakta, keadaan, karakter yang mendukung isi teks atau artikel. Ilustrasi ini biasanya terdapat di dalam graphic novel dan buku cerita anak. Digunakannya ilustrasi informatif karena pencipta ingin membuat buku ilustrasi ini memberikan informasi yang cukup untuk memberikan sebuah gambaran tentang GARUDHEYA.

- **Ilustrasi Sugestif**

Yaitu ilustrasi yang membantu membangun mood atau suasana yang mendukung pemahaman dan mengartikan isi suatu artikel atau teks. Disini pencipta dalam membuat buku lustrasi ini dengan menggunakan jenis ilustrasi informatif, guna memberikan sebuah gambaran tentang GARUDHEY

---

<sup>7</sup> Wahyuningsih, Sri. 2015. Desain Komunikasi Visual : UTM PRESS, Madura. Hlm. 8 – 9

<sup>8</sup> Arifin dan Kusrianto, Sukses Menulis Buku Ajar dan Refrensi, (Jakarta : Grasindo, 2009) ,Hal 70

<sup>9</sup> Supriyono, Rakhmat, Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi, (Yogyakarta: Andi, 2010), Hlm. 50-51

## **Warna**

Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (added value). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna- warna lain disekitarnya, karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi. Menurut (Mita Purbasari, Analisis Asosiasi Kultural atas Warna) warna adalah suatu alat komunikasi yang efektif untuk mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa.<sup>10</sup>

## **Layout**

Layout adalah penyusunan dari eemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik, secara umum layout merupakan tataletak ruang atau bidang, layout dapat kita lihat pada majalah, website, iklan televise, bahkan susunan furnitur disalah satu ruangan dirumah kita dalam desain komunikasi visual layout merupakan hal yang paling utama karena sebuah desain yang baik harus mempunyai layout yang terpadu.<sup>11</sup>

## **METODE PENCIPTAAN KARYA**

### **Konsep Penciptaan**

Karya yang akan dibuat oleh pencipta adalah sebuah Perancangan Buku Ilustrasi Urban Legend “ GARUDHEYA” Untuk Anak Remaja Usia 14-19 Tahun. Sebagai Media Pembelajaran dan pengetahuan akan sejarah. Perancangan Ilustrasi yang akan dibuat terdiri dari penjelasan akan cerita dari candi kidal yang terkenal karena terbentuknya lambang garuda yang terinspirasi dari candi kidal. Ilustrasi yang akan dibuat oleh pencipta dan akan menjadikannya sebuah buku dengan desain ilustrasi, warna dan informasi yang menarik dibaca untuk para remaja. Untuk memenuhi sebuah Perancangan Ilustrasi yang informatif serta menarik, maka pencipta merancang layout beserta ilustrasi, warna, dan typography.

### **Target Audience**

Target audience yang pencipta tentukan adalah remaja usia 14 – 19 tahun. Alasannya adalah karena sebagian besar isi dari buku ilustrasi mengandung beberapa unsur kekerasan

### **Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan yang digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung melalui wawancara.<sup>12</sup>

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh pencipta untuk memperoleh keterangan, menguji kebenaran, dan menjawab permasalahan yang akan diangkat dalam karya ini. Pencipta mengadakan wawancara dengan pihak kuncen (juru kunci) candi kidal untuk menguak berbagai kisah GRUDHEYA dan turut juga menanyakan pihak ahli sejarah terkait kisah-kisah caandi kidal.

---

<sup>10</sup> Kusrianto, Adi. Pengantar Desain Komunikasi Visual, (Yogyakarta: Andi, 2007), Hal 148

<sup>11</sup> Lia Anggraini S & Kirana Nathalia *Dasar-Dasar Panduan Desain Komunikasi Visual* Hlm. 15

<sup>12</sup> Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. (2008) Bandung: PT Alfabet hlm.203

### 3. Studi Literatur

Pencipta mengumpulkan informasi dan data dengan berbagai macam bantuan sumber, yaitu buku-buku, karya ilmiah, ensiklopedia, internet, dan sumber lainnya.

## Proses Produksi Karya

### 1. Pra Produksi

Pada tahap ini pencipta menentukan tema, membuat konsep kreatif, konsep teknis, treatment, dan membuat sketsa ilustrasi gambar. Selain itu pencipta juga mengumpulkan data-data seperti gambar ilustrasi dan layout.

### 2. Produksi

Pencipta memulai tahap produksi yang dimulai dengan tahap digital. Pada tahap ini pencipta membuat sketsa gambar yang merupakan visualisasi dengan menggunakan sketsa kasar dengan tahap digital, Tahap penggambaran ulang dan pewarnaan menggunakan tahap digital, Peletakan tulisan-tulisan yang diselaraskan dengan ilustrasi, Setelah proses diatas masuk ke tahap pencetakan agar bisa dicetak menjadi buku.

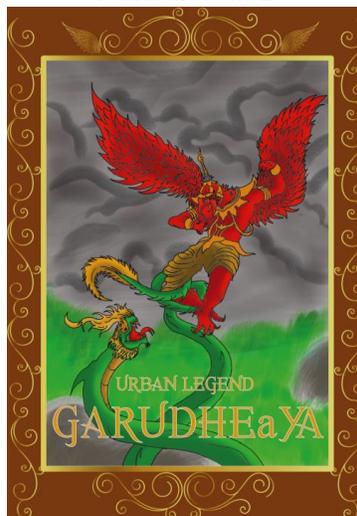
### 3. Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap terakhir produksi. Pada tahap ini pencipta memeriksa kembali produk yang sudah selesai. Jika terdapat sebuah kecacatan pencipta akan memperbaiki dan mengulang hasil produk.

## PEMBAHASAN KARYA

Pencipta akan membahas bagian dari karya yang telah dibuat yaitu buku ilustrasi yang berdasarkan konsep kreatif, konsep teknis dan relevansi kajian teori.

### Pembahasan 1



**Ilustrasi** : dua objek yaitu karakter dari Garudaheya dan sesosok Ular yang sedang bertarung.

**Warna** : Warna coklat gelap digunakan untuk menimbulkan kesan yang mendalam

**Font** : Font yang digunakan adalah font Althea. Font ini digunakan untuk menimbulkan kesan unsur sejarah yang mendalam

**Layout** : Prinsip layout pada halaman ini adalah *Balance* agar ilustrasi terlihat lebih rapi. *Kontras* pada judul agar lebih mudah dibaca.

## Pembahasan 2



**Ilustrasi :** Seorang karakter perempuan yang sedang dalam kondisi terpuruk ataupun tertekan

**Warna :** Pencipta menggunakan warna gelap pada background agar memberikan kesan mecekam dan mengkhawatirkan.

**Font :** Font yang digunakan adalah font Romance Fatal Serif Std digunakan untuk isi buku karena memiliki karakteristik sejarah dah stories.

**Layout :**

Prinsip layout pada halaman ini adalah Emphasis, agar memberikan penekanan yang lebih dominan pada ilustrasi. Pada halaman ini pencipta meletakkan gambar ilustrasi di bagian kanan halaman dan tipografi dibagian kiri agar komposisi tata letak menjadi seimbang.

## Pembahasan 3



**Ilustrasi :** Ilustrasi seorang manusia berbentuk burung yang bernama GARUDHEYA

**Warna :** Pencipta menggunakan coklat tua di background agar memberikan kesan stories yang mendalam.

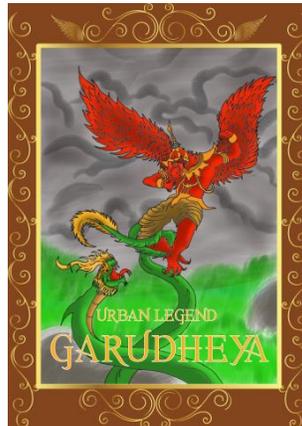
**Font :** Font yang digunakan adalah font Romance Fatal Serif Std digunakan untuk isi buku karena memiliki karakteristik sejarah dah stories.

**Layout :** Prinsip layout pada halaman ini adalah Emphasis, agar memberikan penekanan yang lebih dominan pada ilustrasi. Pada halaman ini pencipta meletakkan gambar ilustrasi di bagian kanan halaman dan tipografi dibagian kiri agar komposisi tata letak menjadi seimbang.

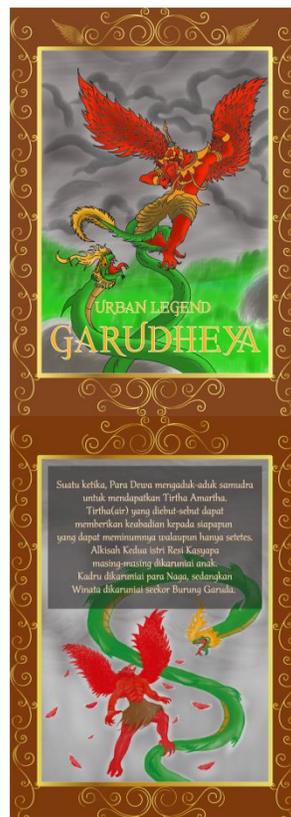
## Karya Pendukung

Dalam sebuah pembuatan karya perlu adanya media pendukung yang berperan sebagai media promosi. Berikut adalah jenis-jenis karya pendukung yang pencipta buat sebagai media promosi untuk karya pencipta :

### Poster



### X-Banner



## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Pembuatan buku ilustrasi “Perancangan buku ilustrasi urban legend “GARUDHEYA” untuk anak remaja usia 14-19 tahun” bertujuan untuk menginformasikan dan memberikan sarana baru bagi para pembaca yang belum tahu tentang cerita rakyat atau legenda dari Candi Kidal. Dengan dibuatnya buku ini para pembaca dapat mempelajari dan lebih mengetahui kisah-kisah seperti ini untuk melestarikan budaya. Proses penciptaan karya ini mengalami banyak hambatan. Pencipta harus memikirkan matang-matang untuk membuat buku ilustrasi serta unsur apa saja yang nantinya akan dimasukkan kedalam karya ini untuk menyesuaikan karya dengan objek yang diangkat sesuai dengan target *audience*, selain itu pencipta juga disulitkan pada proses wawancara dikarenakan Covid-19.

### Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan sebuah metode baru atau paling tidak mengganti metode pembelajaran dengan cara berkala, hal ini bertujuan agar pembaca tidak merasa jenuh dengan metode yang itu-itu saja, Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan membaca bagi kalangan usia 14-19 tahun yaitu dengan menggunakan ilustrasi yang lebih detail dan menarik serta warna yang *full color*. Selain itu isi pesan yang ada di dalam buku dibuat sesingkat mungkin dan mudah untuk dipahami oleh pembaca agar mereka tidak cepat bosan, dan informasi yang disampaikan berhasil

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. “Dasar-Dasar Panduan Desain Komunikasi Visual”. Hlm. 15
- Aminuddin. 2009. “Pengantar Apresiasi Puisi Karya Sastra”. Bandung: Sinar Baru Algensindo. Hlm. 79
- Arifin dan Kusrianto. 2009. “Sukses Menulis Buku Ajar dan Refrensi”. Jakarta : Grasindo. Hal 70
- Carrot Academy, “Menciptakan Komposisi”.
- Ibnu Teguh Wibowo. 2013. “Belajar Desain Grafis. PT. Suka Buku” Jakarta. Hal 148
- Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: Andi. Hlm. 10
- Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: Andi. Hlm. 30
- Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: Andi. Hlm. 148
- Kusrianto, Adi. 2007. “Pengantar Desain Komunikasi Visual”. Yogyakarta: Andi. Hlm. 48
- Masnuna. 2018. “Pengantar Ilustrasi”. Sidoarjo, Hlm 8
- Suyanto, Aplikasi. 2004. “Desain Grafis untuk Periklanan”. Penerbit Andi. Hal: 15.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. “Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi”. Yogyakarta: Andi. Hlm 50-51
- Sugiyono. 2008. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D”. Bandung: PT. Alfabet. Hlm. 203.

## **Jurnal**

<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132319839/pendidikan/Typography.pdf>  
(Diakses pada 14 desember 2020 pukul 2020)

<http://eprints.uny.ac.id/8509/3/BAB02-05210144017.pdf> (diakses pada Tanggal 12 November 2019 Pukul 02.17 WIB)

## **Website**

<https://jagad.id/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-dan-contoh//> (Diakses pada 14 Oktober 2020 pukul 01:00 pm)

<https://malang.merdeka.com/pariwisata/garudeya-sebuah-mitos-jawa-kuno-yang-tertera-di-candi-kidal-1610170.html> (Diakses pada 16 Oktober 2020 pukul 03:00 pm)

[https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_brahu/temples\\_map/temples/deskripsi-jawa\\_timur-candi\\_kidal](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_brahu/temples_map/temples/deskripsi-jawa_timur-candi_kidal) (Diakses pada 20 Oktober 2020 pukul 01:00 pm)

<https://medium.com/@poerdiepew/pengertian-ilustrasi-menurut-para-ahli-e684642abd96>  
(Diakses pada 22 Oktober 2020 pukul 11:00 pm)

Marion Boddy-Evans: *"The 8 Elements of Composition in Art"*

<https://www.thoughtco.com/elements-of-composition-in-art-2577514> (Diakses pada 14 desember 2020 pukul 19.20 WIB)

Rachel Shillcock: "An Introduction to Composition" <https://webdesign.tutsplus.com/articles/an-introduction-to-composition--webdesign-14508>

<https://webdesign.tutsplus.com/articles/an-introduction-to-composition--webdesign-14508>  
(Diakses pada 14 desember 2020 pukul 04:00)\

<https://dosenbahasa.com/jenis-jenis-tokoh-berdasarkan-peranannya> (Diakses pada Tanggal 14 desember 2020 Pukul 04:45 WIB)