

## Perancangan Buku Ensiklopedia Anak 4D Klasifikasi Makhluk Hidup Mamalia Laut

**Stephen Wijaya**

Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
[stephenwijayea@gmail.com](mailto:stephenwijayea@gmail.com)

**Aprilia Kartini**

Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Bunda Mulia  
[astreit@bundamulia.ac.id](mailto:astreit@bundamulia.ac.id)

**Diterima:** Oktober, 2022 | **Disetujui:** November, 2022 | **Dipublikasi:** Agustus, 2023

### ABSTRAK

Dari sekian banyaknya kegiatan pemerintah dan organisasi swasta, dalam upaya pelestarian mamalia laut. Populasi mamalia laut masih belum bertambah secara signifikan. Maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa, kegiatan pelestarian mamalia laut masih kurang efektif. salah satu faktornya adalah edukasi pengenalan mamalia laut di Indonesia masih sedikit. Terlebih inovasi media pengenalan mamalia laut untuk anak-anak masih minim. Dengan merancang buku ensiklopedia anak 4D mamalia laut, diharapkan mampu meningkatkan minat untuk mengenal mamalia laut. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, data penelitian ini berasal dari studi pustaka dari data sumber terpercaya, dan kuesioner berdasarkan target pasar yang dituju. Menghasilkan media utama berupa buku augmented reality mamalia laut serta media pelengkap berupa media pendukung dan media promosi yang saling berhubungan satu sama lain. Dengan perancangan berdasarkan kajian teori dan prinsip dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual.

**Kata Kunci:** Augmented Reality, Ensiklopedia, Mamalia Laut

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Berperan penting di lautan, Mamalia laut merupakan salah satu *ordo* yang mendominasi puncak rantai makanan di laut. Mamalia laut memiliki peran yang penting bagi ekosistem di bumi terutama ekosistem lautan. Karena kotoran mamalia laut mengandung 23.000 metrik ton nitrogen setiap tahunnya di teluk Maine (Maratus Syarifah, 2018). Nitrogen berfungsi untuk menyuburkan banyak tanaman mikroskopis, salah satunya adalah fitoplankton (Leonarda and Penyu, 2020). selain pohon, fitoplankton adalah organisme plankton tumbuhan yang menghasilkan oksigen 4x lebih banyak dibanding pohon. Bahkan diperkirakan memproduksi sekitar 50 sampai 85% oksigen di bumi saat ini (Muliawat & Bima, 2020).

sayangnya banyak dari *species* dari *ordo* mamalia laut masuk dalam kategori satwa yang dilindungi dan terancam punah (Dafudin Salim, 2011). Maka dari itu diperlukannya upaya untuk melindungi makhluk hidup mamalia laut. Pelestarian mamalia laut seperti menyelamatkan keberlangsungan hidup seluruh makhluk Bumi. Sejak tahun 2013, badan organisasi internasional WWF (*World Wide Fund*) mendukung kegiatan komunitas Whale Stranding Indonesia dan membantu inisiasi KKPD (Kawasan Konservasi Perairan Daerah) di kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. Dalam upaya melindungi ekosistem habitat satwa dari Ordo Cetacea. serta masih beberapa kegiatan lainnya yang membantu dan

menjaga ekosistem laut saat ini(WWF, 2020). Akan tetapi dari banyaknya upaya yang dilakukan, status keberlangsungan hidup mamalia laut masih dalam status dilindungi. Karena masih banyaknya kegiatan manusia yang mengganggu ekosistem tempat mamalia laut hidup. Seperti suara kebisingan kapal, limbah pabrik, dan sampah plastik(Supangat, 2019).

Berdasarkan masalah tersebut, Sebagai wujud kontribusi dalam menjaga keberlangsungan mamalia laut. Penulis mencoba untuk memperkenalkan mamalia laut di usia dini. Dengan membuat buku pengetahuan “Ensiklopedia 4D: Mamalia Laut”. Mengenal makhluk hidup seperti Paus, Lumba Lumba, Anjing Laut, menggunakan inovasi teknologi terbaru *Augmented Reality*. Diharapkan nantinya anak-anak bisa lebih tertarik dan memiliki minat untuk mengenal mamalia laut. Dengan mengenalkan makhluk hidup sejak dini, diharapkan bisa memupuk sifat nurani pada anak(Maulida et al., 2018). Juga kelak saat dewasa akan lebih menghargai alam dan saling menghargai antar sesama manusia(Shabrina Andrawini, 2018). Dan kegiatan yang berkaitan dengan menggunakan imajinasi anak. Diyakini mampu menciptakan sifat inisiatif, percaya diri serta mampu mengeksplorasi banyak hal (Streit & Erlyana, 2019). Sehingga Penelitian ini bisa berfokus pada perancangan buku pengenalan mamalia laut dengan teknologi *augmented reality* berbasis mobile. Serta perancangan media pendukung dan promosi sebagai strategi pengenalan buku *augmented reality* ke masyarakat umum.

## KAJIAN TEORI

### Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara (karakter/aksara/type/typeface). Tipografi dalam pengertian yang bersifat ilmiah. Adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara. untuk menyusun publikasi visual(Kusrianto, 2013). pemilihan dari jenis bentuk huruf yang digunakan. Dapat berpengaruh pada kesan yang ingin disampaikan. Hal ini juga termasuk pada saat memilih bentuk huruf dengan desain yang dibuat. Pemilihan bentuk tipografi harus mendukung dengan tema atau konsep yang telah disepakati. Contohnya pada perancangan ini menggunakan font serif guna memperhatikan aspek tingkat keterbacaan dan usia *audience*.

### Teori Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa belanda yaitu “*illustratie*”. yang artinya adalah sebuah hiasan dengan gambar(Maruta Gautama et al., 2019). Ilustrasi adalah salah satu bentuk penyampaian informasi dari pembuat ke audience. Dalam dunia desain komunikasi visual, ilustrasi juga dapat membantu memperkuat pesan yang disampaikan pada sebuah desain. Pada perancangan ini menggunakan ilustrasi semi realis. Guna memberikan mempermudah identifikasi makhluk hidup yang digambar serta, mempermudah memberikan informasi kepada *audience*.

### Teori Desain Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau dari bahan lainnya. Lalu dijilid menjadi satu benda berisikan tulisan atau gambar. Sebagai salah satu sumber belajar dalam proses pembelajaran. Buku merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar (Nurmala R et al., 2019). Sedangkan ensiklopedia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI) adalah karya rujukan yang berisi keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang ilmu pengetahuan. Perancangan ini dibuat diharapkan bisa menjadi sebuah sumber belajar dalam proses pembelajaran yang berisi keterangan tentang berbagai hal ilmu pengetahuan. Sehingga buku yang dibuat sesuai dengan teori yang dipaparkan.

### **Teori Augmented Reality**

Augmented Reality atau biasa disingkat menjadi AR adalah salah satu contoh perkembangan teknologi. Teknologi yang memproyeksikan objek 2 dimensi atau 3 dimensi ke dunia nyata secara *real time*. Dengan alat bantu elektronik yang memiliki kamera yang mendukung seperti *smartphone* atau laptop (Ahmad et al., 2022). Penggunaan *Augmented Reality* dibidang pendidikan membantu meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran. Serta membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Imawati & Chamidah, 2018). Maka dari itu perancangan buku ini menggunakan augmented reality. Sehingga bisa berfungsi untuk membuat minat belajar menaik serta diharapkan mampu memajukan pengenalan tentang mamalia laut.

### **METODOLOGI**

Perancangan buku ensiklopedia 4D mamalia laut menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sebuah metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data dari sumber dan teknik yang telah ditentukan. kemudian dianalisis, dan menghasilkan sebuah kesimpulan (Widyasari et al., 2021). Perancangan ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan pendekatan kuesioner dan Studi pustaka.

#### **Kuesioner**

Kuesioner adalah sebuah teknik pengumpulan data dari beberapa responden. Dengan cara memberikan pertanyaan untuk dijawab, yang kemudian dikumpulkan dan diolah kembali sehingga menjadi hasil penelitian (Sugiyono, 2014). Pada perancangan ini, sebanyak 101 responden berpartisipasi untuk menjawab 14 pertanyaan. Dengan spesifikasi responden di rentang usia 14-24 tahun, dan tinggal di kota padat penduduk. setelah mendapatkan jawaban dan dilakukannya analisa data. dapat ditemukan hasil kesimpulan keseluruhan bahwa, masyarakat masih banyak yang belum mengenal mamalia laut. Dan mereka meyakini kalau pengenalan mamalia laut menggunakan buku augmented reality, mampu meningkatkan minat belajar.

#### **Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi dari dokumen, buku, literatur, maupun jurnal yang berhubungan dengan proses perancangan (Ikhsan, 2013). Dengan tujuan mematangkan dan dapat dipertanggungjawabkan secara konsep dan materi.

### **PEMBAHASAN**

#### **1. Warna**



**Gambar 1** *Palette* Warna (Sumber: Wijaya, 2022)

Warna merupakan salah satu elemen terpenting dalam desain. Jika dihubungkan dalam dunia desain, warna mampu membangkitkan perasaan yang spontan kepada orang yang melihatnya. (Luzar & Monica, 2011). terinspirasi oleh perairan hangat kawasan laut Indonesia Timur, sebagai salah satu ekosistem mamalia laut. pemilihan warna kuning, hijau, dan biru muda merupakan warna identik laut yang bersih dan bebas polusi. Serta beberapa warna turunan yang disesuaikan agar memberikan kontras antara warna background dan warna mamalia laut.

**Key Visual**



Gambar 2 Konsep Key Visual (Sumber: Wijaya, 2022)

Key visual pada perancangan ini berfungsi sebagai pola yang selalu ada di setiap halamannya. Berwarna gradasi Kuning, Hijau dan biru. Yang memberikan kesan sinar matahari, perairan hangat, dan lautan. Memiliki bentuk acak bergelombang yang terinspirasi oleh bentuk simplifikasi ombak dan lautan. Sebagai bentuk representasi tempat hidup mamalia laut.

**Tipografi**

Pemilihan typeface sans serif pada perancangan buku ini. pemilihan typeface sans serif diyakini mampu membuat pembaca merasa nyaman ketika sedang membaca. Juga faktor lainnya adalah, perancangan buku ini menargetkan audience 10-12 tahun. Sehingga pemilihan typeface ini dapat mempermudah mereka untuk membaca buku pada usia perkembangan mereka.

Tabel 1 Tipografi Gelasio (Sumber: Wijaya, 2022)

No	Style Font	Jenis Font	Spesifikasi Font												
1	Headline	Gelasio	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>H u r u f Kapital</th> <th>Huruf Kecil</th> <th>Angka dan Tanda</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Bold</b></td> <td><b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b></td> <td><b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b></td> <td><b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b></td> </tr> <tr> <td><b>B o l d Italic</b></td> <td><b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b></td> <td><b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b></td> <td><b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b></td> </tr> </tbody> </table>		H u r u f Kapital	Huruf Kecil	Angka dan Tanda	<b>Bold</b>	<b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b>	<b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b>	<b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b>	<b>B o l d Italic</b>	<b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b>	<b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b>	<b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b>
				H u r u f Kapital	Huruf Kecil	Angka dan Tanda									
			<b>Bold</b>	<b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b>	<b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b>	<b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b>									
<b>B o l d Italic</b>	<b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b>	<b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b>	<b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = : ; ' &lt; &gt;</b>												

2	Body Text	Gelasio		H u r u f Kapital	Huruf Kecil	Angka dan Tanda
			Regular	A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ	abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz	1234567890.,! ? # \$ % ^ & * ( ) - + = ; ' < >
			<i>Italic</i>	A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ	<i>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</i>	<i>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = ; ' &lt; &gt;</i>
			<b>Bold</b>	<b>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</b>	<b>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</b>	<b>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = ; ' &lt; &gt;</b>
			<b><i>B o l d Italic</i></b>	<b><i>A B C - D E F - G H I J K L M - NOPQR S T U - VWXYZ</i></b>	<b><i>abcdefghijkl klmnopqr stuvwxyz</i></b>	<b><i>1234567890.,! ? # \$ % ^ &amp; * ( ) - + = ; ' &lt; &gt;</i></b>

Font Serif Gelasio, dipilih karena memiliki variasi font *regular*, *italic*, *bold* dan *bold italic*. Pemilihan font ini juga dinilai memiliki tampilan visual serif yang proporsional pada bagian *italic* dan *bold italic*. Sehingga memberikan kesan karakter yang kuat dan memiliki tingkat keterbacaan tulisan yang baik. terlebih perancangan buku ini ditujukan untuk target audience 10-12 tahun. sehingga penerapan teori tipografi bisa digunakan.

**Cover Buku**

Hal pertama yang dilihat ketika membeli sebuah buku adalah bagian desain sampul bukunya. Karena itulah sampul buku harus didesain sedemikian rupa agar menarik perhatian *audience*.

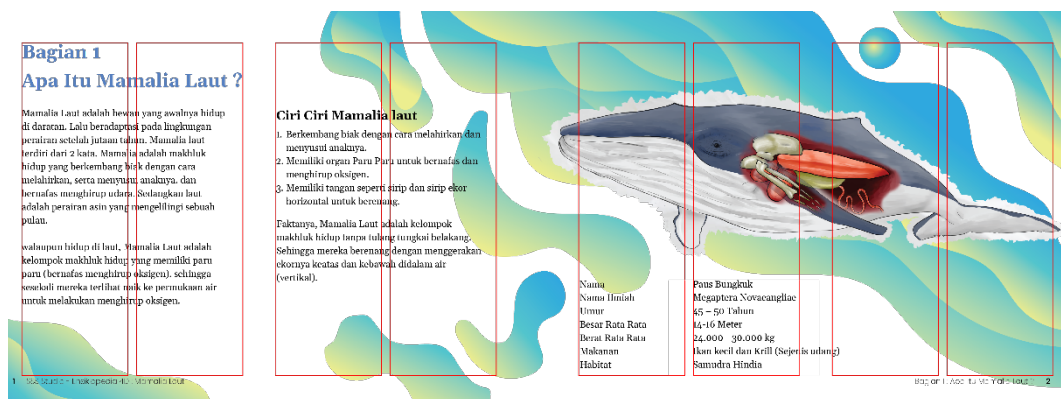


Gambar 3 Desain Cover Buku (Sumber: Wijaya, 2022)

Cover buku ensiklopedia 4D Mamalia Laut didominasi oleh warna biru, sebagai salah satu warna dasar lautan tempat hidup mamalia laut. juga memasukan elemen pada buku umumnya seperti logo buku, penerbit, penulis, serta beberapa keterangan yang dianggap penting sehingga harus diletakan di luar buku. serta cover belakangnya yang didesain menyatu depan cover depan. Dengan spesifikasi buku ukuran B5 Landscape (25x17.6cm) dengan jenis *binding saddle stitching*.

**Layout dan Grid**

Layout adalah adalah teknik untuk menyusun, menata dan memadukan elemen, menjadi estetik dan menarik. Yang tujuan utamanya adalah memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang diberikan. Untuk mendukung konsep/pesan yang disampaikan. Layout memiliki banyak elemen yang berperan beda-beda dalam membangun keseluruhan desain(Rustan, 2020).



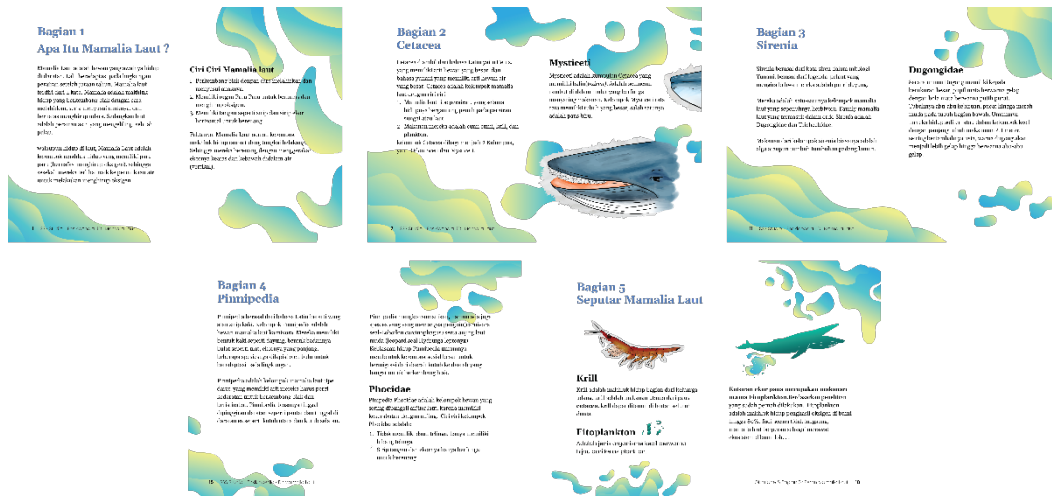
Gambar 4 Konsep *Layout dan Grid*. (Sumber: Wijaya, 2022)

Pada perancangan ini, jenis grid yang diterapkan pada buku ensiklopedia 4D Mamalia laut adalah *Multi Column Grid* dengan jumlah kolom 4 per halaman dengan jarak margin atas,bawah,kiri, kanan 1.5 cm dan dalam 0.5 cm dan 1.5cm. pemilihan grid tersebut dikarenakan memberikan kesan bebas dan tidak kaku. Sehingga ketika membaca buku merasa nyaman tanpa merusak nilai desainnya.



### Struktur Isi Buku

Perancangan buku ensiklopedia ini dibagi menjadi 5 bagian, agar pembaca mudah mengidentifikasi dan memahami bagian isi buku.



Gambar 5 Desain halaman Bagian 1(kiri atas), Bagian 2(tengah atas), Bagian 3(kanan atas), Bagian 4(kiri bawah) dan Bagian 5(kanan bawah). (Sumber: Wijaya, 2022)

Perancangan ini menghasilkan buku Ensiklopedia dengan *augmented reality*. dengan 24 halaman yang dibagi menjadi 5 bagian, antara lain:

#### 1. Bagian 1 Apa Itu Mamalia Laut ?

Bagian ini menjelaskan asal usul penamaan mamalia laut, latar belakang, ciri ciri dasar, tipe mamalia laut. Tampilan terlihat digambar 6(kiri atas).

#### Bagian 2 Cetacea

Bagian ini menjelaskan tentang kelompok dari ordo *Cetacea*. Dan makhluk hidup apa saja yang termasuk dalam kelompok *Cetacea*. Tampilan terlihat digambar 6(kanan atas).

#### Bagian 3 Sirenia

Bagian ini menjelaskan tentang kelompok dari ordo *Sirenia*. Dan makhluk hidup apa saja yang termasuk dalam kelompok *Sirenia*. Tampilan terlihat digambar 6(kiri atas).

#### Bagian 4 Pinnipedia

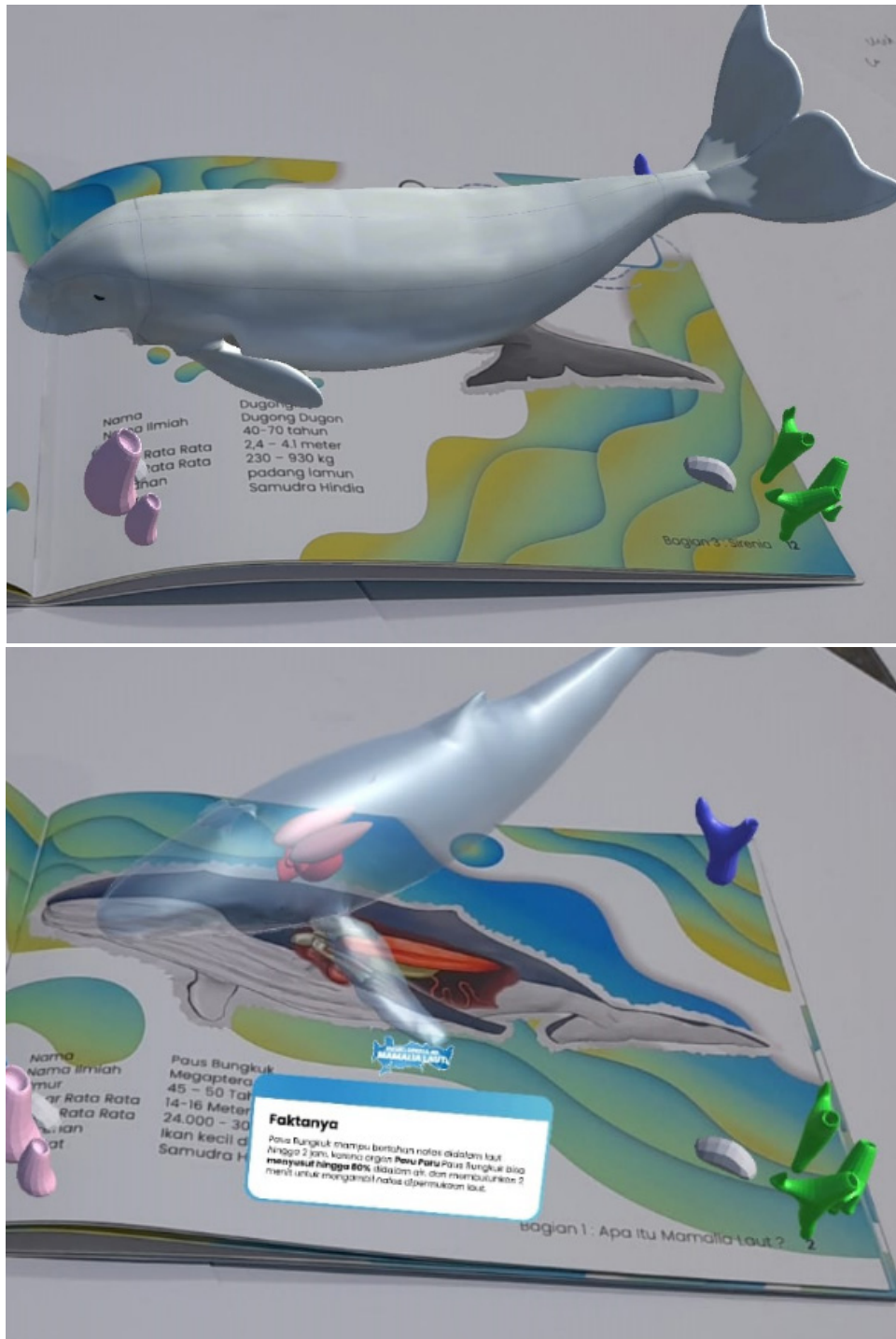
Bagian ini menjelaskan tentang kelompok dari ordo *Pinnipedia*. Dan makhluk hidup apa saja yang termasuk dalam kelompok *Pinnipedia*. Tampilan terlihat digambar 6(kiri bawah).

#### Bagian 5 Seputar Mamalia Laut

Bagian ini menjelaskan tentang peran mamalia laut dalam menjaga ekosistem serta menjaga bumi dengan cara nya. Tampilan terlihat digambar 6 (kanan bawah).

### Augmented Reality

Augmented reality(AR) adalah teknologi yang memproyeksikan objek 2 atau 3 dimensi ke dunia nyata secara realtime. Dengan alat bantu elektronik yang memiliki kamera dan perangkat lunak yang mendukung seperti smartphone(Ahmad et al., 2022).



Gambar 6 Preview Augmented Reality. (Sumber: Wijaya, 2022)

Perancangan ini menggunakan augmented jenis Marker Based Tracking, adalah jenis AR yang membutuhkan pemicu sensor untuk menampilkan konten tersebut. Penggunaan teknologi AR ini di bidang edukasi mampu membuat penjelasan materi dan proses pembelajaran lebih menarik (Adrian et al., 2020). Sehingga diharapkan buku ensiklopedia 4D mamalia laut dapat diterima dengan mudah oleh target audience. Serta membuat target audience menjadi lebih tertarik dalam mengenal mamalia laut.



### Media Pendukung

Media pendukung perancangan ini, digunakan sebagai salah satu strategi untuk menaikkan nilai karya utama. Dengan cara membuat paket bundling set Ensiklopedia Mamalia Laut.



Gambar 7 Konsep Media Pendukung. (Sumber: Wijaya, 2022)

Media pendukung yang terdiri dari dari Kaos dengan sablon ukuran 7x7cm di dada kiri, Poster Art Paper 150gsm A3(42x29.7 cm) Orca, Totebag(30x40cm) dengan material white baby canvas, Stiker Vinyl A5(14.8x21 cm) dengan potongan *kiss cut*, pembatas buku(12cmx4cm) dengan seri ordo cetacea, sirenia, dan pinnipedia berbahan Art Carton 260gsm, Gantungan Kunci(6x6cm) dengan seri ordo cetacea, sirenia, dan pinnipedia berbahan akrilik 1.5mm cetak 2 sisi, serta tumbler(7x7x22 cm) berbahan dasar stainless steel tipe 304.

### Media Promosi

Media promosi dibuat untuk tujuan mengedukasi dan memperkenalkan produk ke masyarakat umum. Fungsi dari promosi adalah cara produsen menawarkan dan membuat menarik produk atau jasanya ke calon konsumen. Sehingga mampu memberikan efek kenaikan angka penjualan(Kurnianingsih & Sugiyanto, 2020).



Gambar 8 Konsep Media Promosi. (Sumber: Wijaya, 2022)

Salah satu media promosi yang digunakan adalah sosial media(1080x1080px). Alasannya, karena penyebaran iklan di sosial media dapat diatur. Dengan menyesuaikan target *audience* yang diinginkan. Diharapkan mampu menarik minat audience untuk membeli buku tersebut.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Melalui perancangan ini, dapat ditemukan bahwa minimnya inovasi pada salah satu bidang. Dapat membuat bidang tersebut menjadi kurang diminati dan tidak dikenal. Maka dari itu pada hasil perancangan ini, diharapkan masyarakat umum terlebih target audience. Bisa lebih tertarik pada pengenalan mamalia laut, karena buku yang dirancang kali ini. menghadirkan inovasi teknologi augmented reality yang sedang ramai digunakan. Terlebih pemilihan warna, key visual, dan tipografi yang dipikirkan sedemikian rupa. Penyusunan cover, layout, dan pembagian bab yang telah diatur. Serta pemilihan strategi promosi dengan penambahan media pendukung serta media promosi yang diharapkan mampu meningkatkan angka penjualan. Juga diharapkan mampu menjadi sebuah buku yang benar bermanfaat di masyarakat umum.

## DAFTAR PUSTAKA

Adrian, Q. J., Ambarwari, A., & Lubis, M. (2020). Perancangan Buku Elektronik Pada Pelajaran Matematika Bangun Ruang Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 11(1), 171–176. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3842>

Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality Pada Anatomi Tubuh Manusia Untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. *Jurnal Teknoinfo*, 16(1), 46. <https://doi.org/10.33365/jti.v16i1.1521>

Dafudin Salim. (2011). Konservasi Mamalia Laut (Cetacea) Di Perairan Laut Sawu Nusa Tenggara Timur. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 4(1), 24–41. <https://journal.trunojoyo.ac.id/jurnalkelautan/article/view/888>

Ikhsan, M. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Ramayana-Kishdakanda. *Prosiding Seminar Nasional Sistem & Teknologi Infromasi (SNASTI)*, 10, 97–100.

Imawati, Y., & Chamidah, A. N. (2018). Efektivitas media berbasis augmented reality terhadap kemampuan anak tunarungu mengenal kebudayaan Yogyakarta. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(1), 26–34. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i1.25164>

Kurnianingsih, W., & Sugiyanto. (2020). Pengaruh Kualitas Produk Dan Promosi Penjualan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Pt. Nestle Indonesia. *Skripsi Respositari*, 1(1), 510–524.

Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Elex Media Komputindo.

Luzar, L. C., & Monica. (2011). Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan. *Humaniora*, 2(9), 1084–1096.

Maratus Syarifah. (2018). *Paus Perlu Diselamatkan Karena Peran Kotoran Mereka Bagi Dunia*. Nationalgeographic.Org. <https://nationalgeographic.grid.id/read/13927564/paus-perlu-diselamatkan-karena-peran-kotoran-mereka-bagi-dunia>

Maruta Gautama, N., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku Cerita Bergambar Sejarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i01.3833>

Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JustIN)*, 6(1), 26. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i1.23726>

Muliawat, F. D., & Bima, O. (2020). *Penyumbang Produksi Oksigen Terbesar di Bumi, Inilah Fitoplankton!* Ketik Unpad. <https://ketik.unpad.ac.id/posts/741/penyumbang-produksi-oksigen-terbesar-di-bumi-inilah-fitoplankton>

Nurmala R, Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain Pengembangan Buku Saku Digital Matematika SMP Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Edukasia : Jurnal Pendidikan*, 6(2), 4–17. <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/edukasia/index>

Rustan, S. (2020). *Layout 2020* (2020th ed.). Gramedia Pustaka Utama. <https://www.suriantorustan.com/layout2020-buku-1-2/>

Shabrina Andrawini. (2018). *Pentingnya Mengenalkan Anak pada Dunia Bawah Laut Sejak Dini*. <https://travel.kompas.com/read/2018/04/29/171900727/pentingnya-mengenalkan-anak-pada-dunia-bawah-laut-sejak-dini>

Streit, A. K., & Erlyana, Y. (2019). “PELATIHAN MENGGAMBAR DENGAN MENGEKSPLORASI IMAGINASI DENGAN TEKNIK POP-UP” (RPTRA Dharma Suci-Jakarta). *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 3(2), 100–107. <https://doi.org/10.30813/jpk.v3i2.1865>

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dan R and D. In *Bandung: Alfabeta* (Issue April). Alfabeta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=911046#>

Supangat, A. (2019, August). Kebisingan Laut: Isu Krusial Yang Terabaikan. *Mangobay Situs Berita Lingkungan*, 1. <https://www.mongabay.co.id/2019/08/16/kebisingan-laut-isu-krusial-yang-terabaikan/>

Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298–316. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>

WWF. (2020). *Mamalia Laut*. WWF Indonesia. <https://www.wwf.id/spesies/mamalia-laut>