

PERANCANGAN PERMAINAN KARTU KOSA KATA BAHASA KOREA “NOLJA”

Satyaning Maharani

Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Ciputra Surabaya

e-mail: smaharani@student.ciputra.ac.id

ABSTRAK

Di era modern ini media belajar yang banyak ditemui adalah buku yang penuh dengan tulisan yang bisa membuat murid bosan, sehingga diperlukan pemilihan media belajar yang sesuai karakteristik murid agar materi mudah tersampaikan. Hasil perancangan ini diharapkan dapat membantu pembelajaran bahasa Korea menjadi lebih mudah, menyenangkan dan Interaktif menggunakan media belajar *flashcard* Nolja.

Kata Kunci: Bahasa Korea, Media pembelaran visual, *Flashcard*, Permainan kartu bergambar

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini penggunaan bahasa Internasional menjadi sangat penting untuk beradaptasi dan mengikuti perkembangan global melalui pertukaran informasi dengan berbagai bahasa, oleh karena itu manusia dituntut untuk mampu menggunakan berbagai bahasa. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *CBI Education & Skill Survey* pada tahun 2016, terdapat 10 bahasa yang layak untuk dipelajari, salah satunya adalah bahasa Korea.

Bahasa Korea di Indonesia telah menjadi salah satu bahasa yang digunakan sebagai bahasa internasional. Meningkatnya minat belajar bahasa Korea di sebabkan oleh *The Korean Wave* di Indonesia. Berdasarkan data dari Twitter (2020), total jumlah penggemar *K-POPers* di Indonesia merupakan yang terbanyak keempat di seluruh dunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang ingin belajar bahasa Korea baik melalui pendidikan formal dan informal.

Dewasa ini banyak media belajar yang diciptakan untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. Sehingga, kegiatan pembelajaran lebih mengurangi penyampaian materi dari guru dan terfokus ke pemakaian, penerapan, dan pembahasan materi melalui media pembelajaran, dan juga guru dapat lebih memperhatikan siswanya (Gamal, 2020). Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan efektif (Hayes et al., 2017), namun berdasarkan data survei yang dilaksanakan di komunitas *Indo - kpop* pada tanggal 4 Maret 2020 diketahui bahwa 42.9% orang mempunyai kesulitan menghafalkan kosa kata, dan bahwa 31.2% orang berpendapat mengalami masalah tersebut karena kejenuhan terhadap modul yang isinya hanya tulisan saja. Untuk memecahkan masalah tersebut diperlukan adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk perempuan usia 15-25 tahun yang memiliki motivasi dan senang untuk

belajar bahasa Korea serta menyukai permainan kartu, agar dapat tercipta minat belajar dari siswa itu sendiri.

KAJIAN TEORI

Bahasa Korea

Bahasa Korea merupakan bahasa yang banyak dipelajari oleh beberapa negara, termasuk Indonesia, aksara korea disebut Hangeul (한글) merupakan sistem silabik dan fonetik yang terdiri dari 14 huruf konsonan dan 10 huruf vokal yang digabung untuk membentuk suku kata (Somya & Tjahjono, 2016). Di dalam bahasa Korea terdapat banyak struktur kalimat, terutama penulisan dari huruf menjadi sebuah kalimat. Oleh karena itu dalam mempelajari Bahasa Korea, butuh pemahaman akan struktur kalimat dan kosakata, karena tanpa adanya kosakata kalimat tidak akan terbentuk.

Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan medium atau sarana penyalur pesan yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan. Pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang krusial dan menarik, karena harus menentukan ketepatan jenis media pembelajaran yang akan digunakan (Abidin, 2016) Pemilihan media pembelajaran harus diikuti dengan jenis media pembelajaran yang akan digunakan; terdapat 7 kelompok media pembelajaran yaitu (1) Media visual, Media *still projection*, media audio, media audio visual diam, media audio visual, media televisi, dan multimedia (Nurseto, 2012). Menurut data survei yang dilaksanakan di Komunitas *Indo - kpop* pada tanggal 4 Maret 2020 diketahui bahwa 65% orang memilih untuk menggunakan media visual dan film sebagai media pembelajaran.

Media berbasis visual memanfaatkan gambar untuk pemahaman dan penyampaian materi kepada siswa. Media visual sebaiknya di tempatkan di konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visualisasi tersebut untuk meyakinkan terjadinya proses penerimaan materi (Rosidah, 2016). Keuntungan dalam menggunakan media pembelajaran visual yaitu meningkatkan dan mempertajam daya ingat, sehingga, dalam pembelajaran yang menggunakan media visual, siswa akan mendapatkan pengalaman secara langsung yang dapat mengembangkan otak kanan dan pemahaman terhadap materi pembelajaran akan meningkat (Waluyo, 2014), dan salah satu media pembelajaran visual adalah *flashcard*.

Karena itu *flashcard* Nolja dirancang sebagai media belajar visual untuk membantu proses penghafalan dan pemahaman kosakata bahasa Korea.

Flashcard

Flashcard merupakan media pembelajaran visual yang memanfaatkan penggunaan kartu yang berisi gambar, teks, atau simbol dalam proses pembelajaran sehingga sangat efektif bagi siswa untuk membantu mengingat dan merangsang pikiran (Angreany & Saud, 2017).

Game play

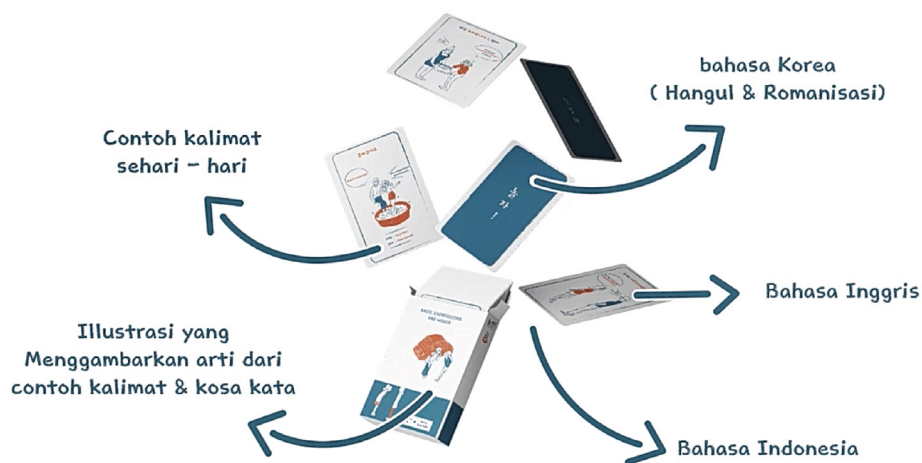
Game play atau bisa disebut sebagai konsep mekanisme game merupakan pola, aturan atau mekanisme yang mengatur bagaimana proses interaksi pemain dengan game yang diciptakan. *Game play* mengatur pemain agar bisa memenuhi

objektif atau goal dari game dan mendapatkan game experience (Fullerton, 2008).

Dalam merancang sebuah *game play* terdapat elemen-elemen yang harus diperhatikan, elemen-elemen tersebut dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu, elemen formal dan elemen dramatis. Elemen formal game adalah elemen dasar dalam membentuk sebuah game, Terdapat 8 elemen yang dapat menilai baik buruknya *game play* yaitu, pemain, tujuan atau *goal game*, prosedur, aturan, sumber daya, konflik, batasan, dan hasil & akibat (Fullerton, 2008)

Metode dan Konsep Visual

Metode yang digunakan adalah metode *flash card* sebagai sarana media pembelajaran yang mengangkat materi kosakata, serta *game play memorize* dimana pemain harus mengumpulkan kartu secara acak dan cepat, agar menang, pemain harus menghafalkan materi kosakata. selain itu, di dalam *flashcard* Nolja akan terdapat tiga bahasa yaitu, bahasa Korea dalam bentuk Hangul dan Romani, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, contoh kalimat sehari-hari, dan ilustrasi yang akan menggambarkan arti dari contoh kalimat, untuk mendukung proses penyampaian materi yang ada di dalam kartu.



Gambar 1 Rancangan awal media pembelajaran berupa permainan kartu kosakata bahasa Korea (Sumber: Maharani, 2020)

Berdasarkan data survei yang dilaksanakan di komunitas Indo - kpop pada tanggal 4 Maret 2020 diketahui bahwa desain kartu permainan yang dianggap menarik adalah:

1. Memiliki tampilan ilustrasi yang sederhana, yang dimaksud dengan ilustrasi yang sederhana adalah ilustrasi yang tidak menggunakan banyak detail dan kompleksitas agar gambar lebih mudah dipahami (Witabora, 2012).
2. Kartu dengan gaya desain minimalis. Gaya desain minimalis adalah desain yang hanya menggunakan beberapa komponen visual dan objek, mengurangi kompleksitas, dan mengandalkan kesederhanaan (Yana, 2020).
3. Kartu dengan *balance layout*. *Balance layout* adalah sebuah prinsip agar layout yang dibuat terlihat seimbang, tidak menumpuk pada satu titik dan

- menggunakan proporsi yang tepat (Kuswanto, 2017).
4. Menggunakan warna cerah dengan tingkat kontras normal. warna cerah memiliki efek yang baik untuk meningkatkan *mood* belajar siswa (Sari, 2004), dan diimbangi dengan warna yang memiliki tingkat kontras yang normal agar nyaman untuk dipandang (Eddie dan John, 2015).
 5. Penggunaan jenis typeface yang fun dan playful. typeface *fun* dan *playful* adalah adalah jenis typeface yang memiliki ciri khas sans serif dan seperti *crayon-type* (Graham, 2011).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dengan tiga *expert user*, *expert user* dapat digambarkan sebagai orang yang ahli dibidang produk atau layanan yang digelutinya (Ichi.pro, 2020). *Expert user* dalam penelitian ini adalah dua guru bahasa Korea (*Miss Lulu* dan *Miss Nanda*) dan *expert game designer* (Pak Isa), serta tiga *extreme user*, *extreme user* dapat digambarkan sebagai orang-orang yang sering memakai produk atau layanan (Ichi.pro, 2020). *Extreme user* dalam penelitian ini adalah dua siswa yang sedang kursus bahasa Korea (Lisa dan Ayu) dan satu orang yang tidak menyukai belajar bahasa Korea namun menyukai *K-drama* (Rizka). dan menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan survei kepada lima puluh *target market*. Penelitian ini juga didukung oleh pengumpulan data dari studi literatur dengan sumber buku, jurnal, maupun artikel dari *internet*. Data yang didapat kemudian diolah dan dianalisis lalu divalidasi ulang dengan teori dari studi literatur.

PEMBAHASAN

Pada hasil dan pembahasan berikut akan diuraikan beberapa teori-teori yang akan digunakan sebagai *base* perancangan *flashcard* Nolja yakni:

1. *Fitur game*
Fitur *game* adalah *core* elemen dari *game play* dimana terdapat *basic core* dari fitur game yaitu tujuan, aturan, *feedback system* dan *voluntary participation* yang bisa menentukan fitur *game* lainnya (Mcgonigal, 2011). Oleh karena itu teori fitur *game* akan digunakan sebagai *base* perancangan *flashcard* Nolja, dimana teori ini akan dipakai untuk menganalisis tujuan atau *goal* dari permainan *flashcard* Nolja, aturan-aturan yang ada di *flashcard* Nolja, dan *feedback system* yang akan diterima oleh pemain.
2. *Fitur visual*
Visual features atau yang bisa disebut sebagai *game concept* adalah identitas sebuah *game*. Yang mencakup tema *game*, deskripsi *game*, dan warna. *Game* harus mempunyai *game play* yang dapat dinikmati dan mempunyai visual yang bagus (Ernest, 2010).
3. *User Interface* desain
Membuat desain kartu merupakan hal yang krusial. *User Interface*, Simbol, dan fungsi penggunaan kartu juga harus jelas, jika ada teks yang terdapat di dalam kartu juga harus tegas dan mudah untuk di baca (Vagansza, 2018).

Setelah mendapatkan konsep matang untuk perancangan flashcard Nolja, langkah selanjutnya adalah eksekusi brand dan kartu dimulai dari membuat desain logo *brand* dari *flashcard* Nolja ini.



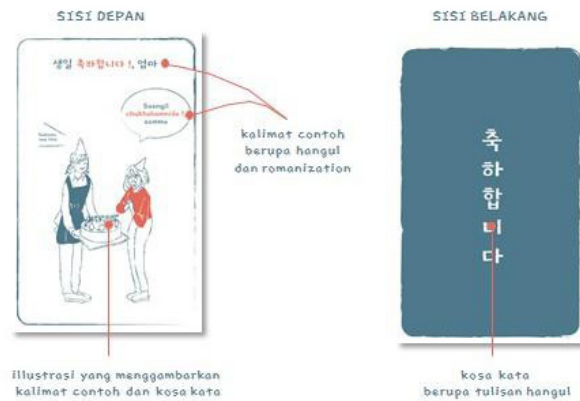
Gambar 2. Logo brand Nolja (sumber: Maharani, 2020)

Langkah selanjutnya adalah mendata materi kosa kata *basic expression* yang akan dimasukkan ke dalam permainan kartu Nolja. setelah memperoleh data materi, dibuatlah sketsa dan *tight issue* di visualisasikan melalui proses digital sesuai dengan gaya desain yang sudah dipilih dan sesuai dengan selera *target market Nolja*. Gaya desain yang dipakai adalah gaya desain minimalis dimana hanya menggunakan beberapa komponen visual dan objek. Gaya desain minimalis dipilih agar materi yang ada di dalam kartu menjadi *point of interest* diantara komponen visual lainnya, agar materi bisa tersampaikan baik dan jelas.



Gambar 2. Logo brand Nolja (sumber: Maharani, 2020)

Sedangkan gaya ilustrasi yang digunakan dalam merancang *flashcard* Nolja adalah ilustrasi sederhana dimana bentuk ilustrasi tersebut tidak menggunakan banyak detail, sehingga penggambaran materi bisa tersampaikan dengan baik dan jelas. *flashcard* Nolja menggunakan warna yang cerah dengan tingkat kontras yang normal agar nyaman dipandang maupun saat dipakai oleh pemain. dan menggunakan typeface *crayon* yang terkesan *fun* dan *playful*.



Gambar 3. Detail rancangan awal desain kartu pemain (Sumber: Maharani, 2020)



Gambar 4. Detail rancangan awal desain kartu pembaca (Sumber: Maharani, 2020)

Kartu-kartu yang telah dibuat dikumpulkan menjadi satu kesatuan di dalam sebuah kemasan yang menarik agar mampu meningkatkan minat beli *target market* Nolja.



Gambar 5. Desain Kemasan flashcard Nolja (Sumber: Maharani, 2020)

Setelah kartu dan kemasan telah siap, langkah selanjutnya adalah validasi data dan meminta pendapat *expert* dan *extreme user*, serta *target market* tentang

media belajar *flashcard* Nolja, dengan data yang sudah diperoleh sebagai berikut :

1. Expert User

Tabel 1. Hasil Wawancara Expert (Sumber: Maharani, 2020)

Ms. Lulu, Guru bahasa Korea	
Pendapat <i>flashcard</i> Nolja	Dapat membantu orang belajar bahasa Korea, tetapi tidak untuk level beginner.
Pendapat <i>game play</i>	Cara bermain terlihat seru.
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	+ : visual yang bagus dan cocok untuk belajar mandiri. - : huruf Romani di dalam kartu pemain bisa menyebabkan siswa lebih melihat Romani daripada Hangul.
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Ada dua tipe kartu; pada kartu baca terdapat huruf Romani, sedangkan kartu pemain tidak
Ms. Nanda, Guru bahasa Korea	
Pendapat <i>flashcard</i> Nolja	Dapat membantu belajar bahasa Korea, tetapi hanya untuk level beginner.
Pendapat <i>game play</i>	Merasa tertarik untuk mencobanya.
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	+ : visual menarik, cara pemain seru - : terlalu basic
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Basic kata imnida diganti dengan ayo/eyo, menambah kosa kata ke level hard.
Pak Isa, Game Designer	
Pendapat <i>game play</i>	<i>Game play</i> Nolja masih ringkih karena terdapat gambar pada kartu pemain, pemain yang lebih hafal akan lebih melihat gambar daripada materi, sehingga pemain yang belum tentu bisa akan cepat kalah, dan permainan akan cepat membosankan
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	- : <i>game play</i> yang mengandalkan kecepatan dan hafalan ditambah akan adanya gambar akan mengakibatkan pemain cenderung melihat gambarnya daripada materi. + : gambarnya sudah memikat mata, lucu
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Kritik: <i>game play</i> yang mengandalkan kecepatan dan hafalan Saran: kartu pemain dibuat tulisan hangul sehingga pemain tidak melihat gambar saja tetapi benar - benar melihat materi

2. Extreme user

Tabel 2. Hasil Wawancara Extreme (Sumber: Maharani, 2020)

Lisa, siswa kursus bahasa Korea	
Pendapat <i>flashcard</i> Nolja	Menarik dan dapat membantunya untuk belajar bahasa Korea
Pendapat <i>game play</i>	Sudah jelas tersampaikan di video.
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	- : tulisan di dalam kartu kekecilan, kalau bisa memakai bahasa informal untuk keseharian + : visual lucu, unik
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Kritik: tulisannya yang terlalu kecil dan bahasa terlalu formal Saran: menambah variasi memakai bahasa informal

Ayu, siswa kursus bahasa Korea	
Pendapat <i>flashcard</i> Nolja	Terlihat seru dan mungkin dapat membantunya belajar bahasa Korea.
Pendapat <i>game play</i>	Sudah jelas dengan <i>game play</i> kartu Nolja
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	-: ada kosa kata yang salah eja, +: gambarnya menarik, materinya jelas, permainannya kelihatan seru.
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Kritik: tidak salah tulis lagi saran: permainannya mungkin bisa divariasikan.
Rizka, Suka <i>K-drama</i> , tidak menyukai belajar bahasa Korea	
Pendapat <i>flashcard</i> Nolja	Penasaran untuk mencoba & dapat membantunya untuk belajar bahasa Korea.
Pendapat <i>game play</i>	Sudah jelas dengan <i>game play</i> kartu Nolja
Kelebihan & Kekurangan <i>flashcard</i> Nolja	+: yaitu menarik, mempermudah belajar bahasa Korea, -: kosa katanya diperbanyak lagi.
Kritik & Saran <i>flashcard</i> Nolja	Kritik dan saran dari kak rizka tadi variasi kosa katanya diperbanyak.

Tabel 3. Hasil survey (Sumber: Maharani, 2020)

Survey Permainan kartu kosa kata Nolja	
Responden Identity	wanita umur 19 - 25 tahun tinggal di kota besar, Indonesia, yang ingin mempelajari bahasa Korea dan menyukai permainan kartu.
Waktu & Tempat	Mei – Juni 2020, Survey ini di sebarakan melalui sosial media dan komunitas di discord.
Survey result	- 61,1% Kartu Nolja dapat membantu belajar bahasa Korea - -: adalah tulisan dan garisnya yang kecil dan tipis - +: gambarnya lucu, unik, menarik - kritik dan saran : tulisan di perbesar dan perbanyak variasi kosa kata - 51,9% responden berpendapat bahwa mereka menyukai desain dan ilustrasi permainan kartu kosa kata Nolja - 90,7% responden menjawab bahwa desain logo sudah cocok dengan brand nolja

Analisis data

Berdasarkan data-data dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa, permainan kartu Nolja dapat membantu untuk belajar bahasa Korea. Namun dengan adanya huruf Romani di dalam kartu pemain dapat membuat orang lebih melihat huruf Romani daripada Hangul.

Dari data wawancara dengan *expert game designer* dapat diketahui bahwa yang menjadikan sebuah *game* itu sebagai *game* edukasi adalah *post discussion* dari guru (Isa, 2020). Diperlukan *tools* yang bisa menilai *skill* bahasa di dalam kartu Nolja.

Permainan kartu Nolja memiliki problem yang cukup fatal yaitu, karena adanya ilustrasi pada kartu pemain dapat membuat pemain lebih melihat ilustrasi daripada

Hangul yang ada di dalam kartu sehingga permainan lebih cepat selesai dan akan menjadi membosankan.

Berdasarkan data survei 51,9% orang berpendapat bahwa mereka menyukai desain dan ilustrasi kartu Nolja yaitu, dengan menggunakan gaya ilustrasi sederhana, gaya desain minimalis, palet warna cerah dengan kontras normal, dan *balanced layout*, namun 45% orang berpendapat tulisan dan garis di kartu Nolja terlihat sangat tipis.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pemilihan media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran sangat bersifat krusial diharapkan guru bisa memahami sifat siswa secara general agar media yang dipilih cocok dengan karakteristik mereka sehingga materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik. Oleh karena itu Brand Nolja membuat permainan kartu kosakata, namun setelah di validasi dan di analisis oleh *expert* dan *extreme user*, permainan kartu Nolja masih membutuhkan perbaikan. Karena permainan kartu Nolja memiliki problem yang cukup fatal yaitu, karena adanya ilustrasi pada kartu pemain dapat membuat pemain lebih melihat ilustrasi daripada Hangul yang ada di dalam kartu sehingga permainan lebih cepat selesai dan akan menjadi membosankan, serta garis dan tulisan di dalam kartu Nolja terlihat sangat tipis.

Nolja akan merancang *game play* baru dengan menganalisis kembali fitur *game* dan menambahkan tools yang dapat menilai skill bahasa kedalam aturan *game play* Nolja agar *game play* menjadi kokoh, serta mengubah visual kartu mengikuti fungsi dan aturan permainan nantinya. Saran ke depan untuk penelitian ini dapat dilanjutkan dengan penelitian tentang bagaimana merancang *asset* permainan kartu edukasi agar *base* permainan kartu kosakata Nolja menjadi lebih kokoh dimana *workflow* dari *game play* dan visual kartu bisa menjadi satu *purpose*.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech*, 1(1), 9–20.

Angreany, F., & Saud, S. (2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(2), 138–146. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4410>

Ernest, A., (2010). *Fundamentals Of Game Design, 2nd Edition*. USA: Newriders
Fullerton, T., (2008). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Burlington : Morgan Kaufmann.

Gamal, T., (2020). Media Pembelajaran: Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb. diakses melalui: serupa.id pada tanggal 19 November 2020

Graham, L. (2011). *basics of DESIGN layout and typography for beginners second edition*. www.cengage.com/highered

Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*, 6(2), 402–416.

Ichi.pro., 2020. Dasar-dasar terlibat dengan pengguna ekstrem. diakses melalui: ichi.pro pada tanggal 19 November 2020

Kuswanto, H. (2017). Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku "The Principle of Beautiful Website Design (2nd Edition) By Jason Beard." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.14488>

Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

Opara, E., & Cantwel, J. (2015). *Color Works: Best Practice for Graphic designers*. Pancaningrum, N. (n.d.). *SIMULATION METHOD DI TINGKAT*. 20.

Rosidah, A. (2016). *Kata Kunci : Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran Visual* 121. 2, 122.

Somya, R., & Tjahjono, V. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Dasar Bahasa Korea Menggunakan AndEngine Berbasis Android. *Jurnal Buana Informatika*, 7(2), 105–114. <https://doi.org/10.24002/jbi.v7i2.489>

Narasumber: Isa R. Akbar, 20 Mei 2020

M, Jane. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. USA: The Penguin Press

Vagansza. (2018). 150++ Desain Kartu yang Bisa Kamu Jadikan Referensi Untuk Membuat Kartumu Sendiri. diakses melalui: boardgame.id pada tanggal 17 Oktober 2020

Waluyo, M. E. (2014). Revolusi Gaya Belajar untuk Fungsi Otak. *Nadwa*, 8(2), 209. <https://doi.org/10.21580/nw.2014.8.2.577>

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

Yana, H. (2020). Desain Minimalis: Sejarah Singkat, Ciri Khusus & Tip Praktis. diakses melalui: Interiodesign.id pada tanggal 20 November 2020