

ANALISIS VISUAL PADA BUKU ILUSTRASI MENGENAI KERAGAMAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA

Zihan Nurullazi

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif,
Universitas Mercu Buana

e-mail: zihan.nurullazi26@gmail.com

ABSTRAK

Dengan berbagai macamnya permainan dengan teknologi terbaru yang muncul pada era saat ini, permainan tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak Indonesia sudah makin tergerus keberadaannya. Oleh karena itu perlu diadakannya preservasi baik melalui pelestarian langsung dengan memainkannya dan mengajarkannya kepada anak-anak zaman sekarang ataupun melalui literasi seperti buku ilustrasi. Adanya analisis visual yang dapat dilakukan pada buku permainan tradisional untuk anak yang telah beredar untuk mengetahui bagaimanakah visual yang baik digunakan serta penerapannya baik dari jenis ilustrasi maupun warna dan penempatannya dalam komposisi secara keseluruhan.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Anak, Analisis Visual, Ilustrasi

PENDAHULUAN

Di Indonesia, terdapat beragam jenis permainan yang bisa dilakukan oleh anak, mulai dari yang sederhana seperti petak umpet, ataupun yang canggih dengan menggunakan smartphone. Sering perkembangan jaman, permainan tradisional mulai tergerus keberadaannya sehingga banyak permainan tradisional yang tidak diketahui banyak orang. Padahal, banyak permainan tradisional yang tidak perlu menggunakan peralatan mahal dan banyak dari permainan tradisional mengedepankan aspek sosial sehingga anak-anak bisa bermain sekaligus mempelajari hubungan sosial antara satu anak dengan anak lainnya. Ini membuktikan bahwa permainan tradisional bagus untuk pertumbuhan sosial anak.

Salah satu media yang dapat menyampaikan informasi mengenai permainan tradisional adalah buku. Mengingat pemain permainan tradisional kebanyakan anak-anak, maka banyak buku yang disajikan menggunakan ilustrasi yang ramah anak-anak. Tetapi, kurangnya minat membaca buku pada zaman ini membuat sebuah buku biasa kurang diminati oleh berbagai khalayak, sehingga perlu adanya penambahan sesuatu dari kemajuan teknologi untuk meningkatkan daya tarik dari sebuah buku, terutama buku mengenai permainan tradisional. Buku sebagai salah satu media penyampaian informasi yang keberadaannya jelas sudah lebih dulu diakui sebelum era milenial seperti sekarang ini. Meskipun ditengah gempuran perkembangan teknologi dan informasi seperti sekarang buku masih memiliki eksistensinya sendiri, apalagi bagi sebagian kalangan yang lebih suka membaca melalui media cetak seperti buku. Buku sendiri dibuat dan dicetak dengan berbagai sifat, karakteristik dan tujuannya masing-masing seperti diperuntukan untuk media

informasi, hiburan, kampanye, penyuluhan maupun sebagai panduan. Buku yang baik tentunya dibuat dengan memperhatikan semua aspek dan elemen yang berperan, karena buku pada umumnya memuat beberapa teks maka perlu diperhatikan penyusunan dari segi tipografinya, keterbacaan, urutan baca, jarak antar teks bacaan dan sebagainya sehingga buku tidak terasa melelahkan ketika dibaca. Selain itu buku juga memiliki beberapa elemen pendukung, salah satunya adalah ilustrasi. Menurut Rohidi (1984:87) Rohidi berpendapat bahwa pengertian ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, kesan, dan sifat-sifat gerak dari cerita yang disampaikan. Untuk itu jika dikaitkan dengan sebuah buku, ilustrasi bisa jadi merupakan salah satu elemen penting yang bisa ditempatkan pada buku. Dengan adanya ilustrasi pembaca akan memiliki daya hayal yang lebih jauh, sehingga mereka bisa menafsirkan dan memahami isi bacaan melalui cara mereka masing-masing.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan sebuah analisa mengenai buku tentang permainan tradisional yang telah beredar dari sisi visual meliputi gaya ilustrasi, layout, dan hal lainnya sebagai penelitian visual dari sebuah buku. Hasil penelitian analisis nanti dapat diketahui seperti apakah visual dimiliki oleh buku mengenai permainan tradisional anak.

Rumusan Masalah

- a. Bagaimana elemen visual yang digunakan oleh buku ilustrasi dengan tema permainan tradisional anak?

KAJIAN TEORI

Definisi Buku

Buku dalam bahasa Indonesia, book dalam bahasa Inggris, das Buch dalam bahasa Jerman, dan boek dalam bahasa Belanda, atau biblos dalam bahasa Yunani memiliki makna yang sama. Pengertian Buku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003 : 471) : kumpulan lembar kertas berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Menurut Kamus Oxford (2010 : 195) sebuah karya yang ditulis atau dicetak terdiri dari halaman yang di lem atau dijahit bersama-sama di satu sisi dan terikat di sampul. Buku adalah suatu bentuk benda karya manusia yang berfungsi sebagai salah satu media komunikasi atau informasi (Suseno, 1997:40).

Kesimpulan dari pengertian buku tersebut adalah suatu benda dimana terdiri dari lembaran-lembaran yang banyak yang didalamnya terdapat tulisan, gambar maupun kosong yang di satukan dalam satu kesatuan yang berfungsi sebagai media komunikasi atau informasi.

Teori Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bentuk visual yang memiliki beberapa fungsi dan tujuan sesuai dengan jenis, sifat, dan media penerapannya. Karena banyaknya

pengertian mengenai ilustrasi dan semuanya adalah benar, maka ilustrasi bisa disederhanakan sebagai bentuk niat, dari seorang ilustrator untuk menciptakan sebuah bentuk visual dari sebuah subyek, dengan tujuan untuk menerangkan, menjelaskan dan menggambarkan dalam bentuk visual yang memiliki nilai informasi dan estetika.

Secara etimologi pengertian ilustrasi berasal dari bahasa latin “Illustrare” yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan pengertian ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa.

Menurut Rohidi (1984:87) yang berpendapat bahwa pengertian gambar ilustrasi berkaitan dengan seni rupa adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau pula memerindah teks, agar pembacanya dapat ikut merasakan secara langsung melalui mata sendiri, sifat-sifat gerak, dan kesan dari cerita yang disajikan.

Teori Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif/fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010: 11)

Untuk mendapatkan komposisi dan perpaduan warna yang menarik salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah adanya keselarasan atau irama warna. Irama pada warna ini bisa diartikan sebagai pergerakan, perpindahan, atau pergantian dari satu warna ke warna lain. Untuk mendapatkan irama warna yang sesuai penggunaan dengan memperhatikan tangga interval warna bisa menjadi salah satu solusinya.

Teori Layout

Pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Melayout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain (Suriyanto Rustan, 2009).

Fungsi dari sebuah layout khususnya pada buku adalah untuk menyampaikan informasi yang tersedia secara lengkap dan tepat, namun selain itu layout juga harus bisa menciptakan suasana yang nyaman bagi para pembaca dalam mencari dan mendapatkan informasi.

Prinsip Layout

Prinsip layout bisa dikatakan merupakan suatu cara yang dipertimbangkan dalam penyusunan elemen-elemen visual untuk menghasilkan susunan yang menarik, efisien, tepat sasaran dan mengandung unsur estetika, antara lain dengan

memperhatikan: urutan, penekanan, keseimbangan dan kesatuan.

a) Sequence/urutan

Layout dibuat dengan memperhatikan prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai ke yang boleh dibaca belakangan. Dengan adanya sequence dapat membuat pembaca secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang diinginkan.

a) Emphasis/penekanan

Emphasis dapat diciptakan dengan beberapa cara antara lain: memberi ukuran yang jauh lebih besar, warna yang kontras dengan latar belakang dan elemen lainnya, meletakkannya di posisi strategis atau menarik perhatian, menggunakan bentuk atau style yang berbeda dari sekitarnya.

b) Balance/keseimbangan

Merupakan prinsip me-layout untuk menciptakan berat yang merata pada suatu bidang layout dengan memperhatikan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Ada dua macam keseimbangan pada suatu layout, yaitu keseimbangan simetris/symmetrical balance dan keseimbangan tidak simetris/assymetrical balance.

c) Unity/kesatuan

Prinsipnya adalah bagaimana memadu-padankan elemen-elemen desain apakah terlihat cocok atau tidak ketika dilayout. Tidak hanya kecocokan dalam penampilan tetapi juga selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

METODOLOGI

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dipilih berdasarkan cara peneliti mengumpulkan, dan menganalisis data. Penelitian kualitatif memiliki sifat yang fleksibel dan berubah-ubah serta mengikuti perkembangan zaman dan keadaan tidak tetap dan baku seperti penggunaan metode kuantitatif.

Menurut Saryono (2010), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Pada penyusunan penelitian ini penulis menggunakan beberapa tahapan-tahapan untuk mengumpulkan data, berikut adalah tahapan dan teknik yang penulis lakukan untuk mendapatkan data:

1. Taksonomi

Penulis melakukan penjabaran terhadap objek dan subjek yang sedang diteliti. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum tentang objek dan data apa saja yang diperlukan untuk kepentingan penelitian.

2. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan dan pengumpulan data dengan memperhatikan objek desain yang diperlukan untuk mendukung penelitian. Objek desain yang dipilih pada hal ini adalah sebuah buku ilustrasi mengenai permainan tradisional anak.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan pencarian data dengan melakukan tinjauan kepada sumber-sumber tulisan yang sudah ada sebelumnya dalam hal ini berupa buku dan jurnal penelitian serta tambahan beberapa informasi melalui media internet. Sumber-sumber ini nantinya akan digunakan sebagai penguat argumen penulis saat melakukan pencarian data mengenai objek penelitian.

4. Dokumentasi

Dalam hal ini penulis perlu melakukan proses digitalisasi dari bentuk fisik buku dengan cara meng-scan beberapa lembar halaman yang diperlukan untuk melakukan pengamatan.

PEMBAHASAN

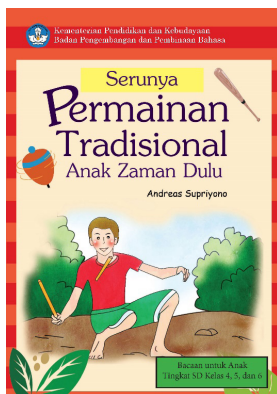
Analisis Elemen Visual Objek 1

Melalui data yang peneliti temukan dari pembahasan pada bagian landasan teori, peneliti mengetahui bahwa ilustrasi merupakan salah satu elemen visual yang memiliki tujuannya masing-masing berdasarkan karakteristik, sifat dan media penerapannya. Salah satu peran yang bisa dilakukan ilustrasi adalah sebagai bentuk visual dari sebuah teks bacaan dalam sebuah buku. Ilustrasi yang ada pada buku ini yang nantinya akan membawa pembaca pada level pemahaman, khayalan dan minat baca yang lebih tinggi lagi.

Pada bagian analisis elemen visual ini, peneliti akan membahas mengenai elemen visual berupa ilustrasi dan penggunaan warnanya pada buku ilustrasi yang berjudul "Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu".

Dapat dikatakan bahwa buku ini tidak sepenuhnya dipenuhi dengan ilustrasi tetapi hanya di beberapa bagian saja. Oleh sebab itu, hanya beberapa bagian ilustrasi saja yang dianalisis.

a) Cover Buku

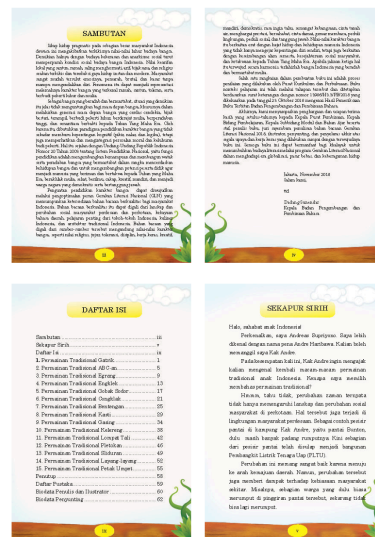


Gambar 1 Cover Buku Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu (Sumber: Pribadi)

Tabel 1 Analisis Cover

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Pada bagian cover buku terdapat beberapa elemen ilustrasi. Elemen visual yang paling besar adalah ilustrasi seorang anak yang ceria sedang bermain Gatrik. Lalu diberi pula ilustrasi dekoratif berupa gasing, tongkat, serta dedaunan.
Warna	Warna yang paling dominan digunakan adalah warna merah, yang dapat langsung menarik perhatian warna. Warna hijau yang ditampilkan sangat kontras dengan warna bernada <i>Warm</i> yang ditunjukkan oleh warna baju serta frame bagian luar.

b) Halaman Preliminaries



Gambar 2 Halaman Preliminaries (Sumber: Dokumen Pribadi)

Tabel 2 Analisis Preliminaries

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Seluruh bagian ini didominasi oleh teks. Dari seluruh halaman preliminaries, hanya ada ilustrasi tanah dengan warna coklat dan tumbuhan hijau yang dipakai sebagai bagian footer, dan pemberian shape kuning sebagai latar untuk judul ataupun halaman agar terlihat kontras dengan warna dibelakangnya. Tak lupa pemberian ilustrasi dekoratif berupa awan pada bagian atas halaman.
Warna	Warna latar belakang yang digunakan adalah warna krem dengan sentuhan <i>vignette</i> berwarna biru.

c) Halaman Ilustrasi 1

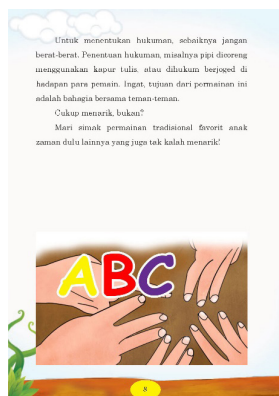


Gambar 3 Halaman Ilustrasi pada Permainan 1

Tabel 3 Analisis Ilustrasi pada Permainan 1

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Ilustrasi yang ditampilkan pada halaman ini memiliki komposisi 40% Ilustrasi dan 60% teks. Bagian judul pada bagian atas, lalu diisi dengan body teks, dan setelahnya penempatan ilustrasi. Terdapat seorang karakter anak yang sedang bermain Gatrek dan memegang kayu serta mementalkan kayu yang satunya lagi. Desain Karakter sangat simpel tanpa banyak memperlihatkan detail.
Warna	Warna pada halaman ini menggunakan 2 warna utama seperti halnya dengan halaman <i>cover</i> yaitu warna hitam dan hijau kontras satu sama lain pada bagian baju dan celana anak. Warna yang digunakan untuk kulit sama dengan warna nyatanya. Warna background yang digunakan tetap sama yaitu warna krem dengan sentuhan <i>vignette</i> biru

d) Halaman Ilustrasi 2



Gambar 4 Halaman Ilustrasi pada Permainan 2

Tabel 4 Analisis Ilustrasi pada Permainan 2

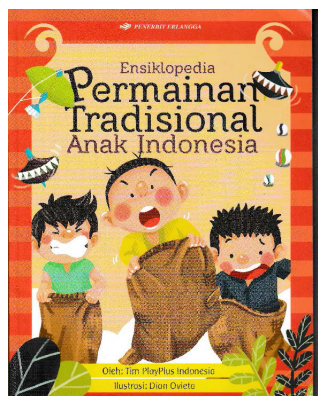
Elemen	Analisis
Ilustrasi	Ilustrasi yang ditampilkan pada halaman ini memiliki komposisi 40% Ilustrasi dan 60% teks. Ilustrasi yang ditampilkan yaitu 5 tangan anak dengan mengacungkan angka melalui jumlah jari untuk menentukan ABC lima dasar. Terdapat pula huruf ABC yang dihadirkan sebagai penanda bahwa kumpulan jari ini merupakan permainan ABC-an
Warna	Warna pada ilustrasi menggunakan warna kulit seperti nyatanya, dan penggunaan warna tone <i>Warm</i> pada huruf penanda permainan ABC.

Analisis Elemen Visual Objek 2

Pada bagian analisis elemen visual ini, peneliti akan membahas mengenai elemen visual berupa ilustrasi dan penggunaan warnanya pada buku ilustrasi yang berjudul "Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia".

Namun di beberapa bagian layout dan komposisi terlihat repetitif dari bagian dan halaman ilustrasi yang lebih dulu muncul, untuk itu peneliti akan mengambil bagian pada halaman ilustrasi yang memiliki layout dan komposisi yang cukup berbeda serta keunikan ilustrasi sebagai perwakilan dan acuan untuk mendapatkan data.

a) Cover Buku



Gambar 5 Cover Buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia (Sumber: Pribadi)

Tabel 5 Analisis Cover

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Pada bagian cover buku terdapat beberapa elemen Ilustrasi. Elemen visual yang paling besar adalah ilustrasi 3 orang anak yang sedang bermain lompat karung menggunakan jenis ilustrasi kartun. Pada bagian atas hingga bawah, terdapat beberapa ilustrasi

	dekorasi seperti gasing maupun dedaunan.
Warna	Penggunaan warna pada bagian cover buku ini didominasi dengan warna yang terkesan colorful dengan penggunaan interval irama warna analogus yang menimbulkan kesan ceria karena target buku ini adalah pembaca yang masih anak-anak. Ilustrasi kartun juga didominasi dengan warna aslinya pada dunia nyata.

b) Halaman Preliminaries



Gambar 6 Halaman Preliminaries (Sumber: Dokumen Pribadi)

Tabel 6 Analisis Preliminaries

Elemen	Analisis
Ilustrasi	<p>Pada bagian ini, terdapat beberapa bagian hamana yang termasuk kedalam bagian preliminaries buku.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian ini ditampilkan ilustrasi yang sama dengan cover tetapi tanpa ilustrasi 3 orang anak diawal yang sedang bermain balap karung. Menggunakan warna warn yang soft agar enak dipandang oleh mata. 2. Pada bagian ini merupakan daftar isi sebagai informasi apasaja yang terdapat didalam buku ini. Penggunaan ilustrasi dekoratif Ribbon hadir sebagai latar tulisan daftar isi. Lalu menggunakan shape dasar kotak berwarna biru sebagai latar untuk sub judul, dan juga terdapat illustrasi pagar bambu pada bagian bawah area halaman. 3. Bagian ini merupakan bagian kata pengantar. Pada halaman ini

	<p>menggunakan konsep penggabungan dua halaman dengan menggunakan ilustrasi 2 gasing yang sedang beradu pada bagian kiri halaman dan sebuah pohon pisang pada bagian kanan halaman dengan sudut pandang perspektif untuk menunjukkan ilustrasi kedua halaman ini.</p>
<p>Warna</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Warna frame bagian luar terdiri atas irama selang seling antara oranye gelap serta oranye terang. Bagian dalam frame di isi dengan latar berwarna krem. 2. Warna latar didominasi dengan warna putih, dan kontras dengan warna ribbon ataupun warna shape biru sebagai latar untuk header. Tak lupa warna coklat bambu hadir pada bagian bambu di bagian bawah halaman. 3. Halaman ini di dominasi dengan warna latar coklat dengan pattern menyerupai langit dan juga terdapat shape awan berwarna putih pada bagian tengah kebawah halaman. Warna kontras shape biru pada halaman kiri dan warna pohon pisang pada halaman kanan hadir untuk menyeimbangkan kontras warna-warna yang digunakan.

c) Halaman Peta Lokasi Permainan



Gambar 7 Halaman Peta Lokasi Permainan (Sumber: Pribadi)

Tabel 7 Analisis Halaman Peta Lokasi Permainan

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Pada bagian peta ini ditampilkan ilustrasi bentuk dari pulau-pulau yang terkait. Agar lebih khas dan lebih terkonteks, maka di tiap peta diberikan ilustrasi anak dengan baju adat ataupun objek yang berhubungan dengan daerah yang termasuk pada peta tersebut.
Warna	Penggunaan warna untuk laut dan pulau digunakan warna seperti aslinya. Warna kuning digunakan untuk menandakan daerah yang tidak termasuk bagian Indonesia. Warna-warna yang digunakan baik pada ilustrasi orang dengan pakaian adat ataupun objek menggunakan irama analogus dan memberi kesan <i>colorful</i> serta warna yang <i>soft</i> menandakan warna keceriaan.

d) Halaman Permainan dari Sumatera



Gambar 8 Cover Buku Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia (Sumber: Pribadi)

Tabel 8 Analisis Cover

Elemen	Analisis
Ilustrasi	Pada dua halaman ini terkonsep sebuah ilustrasi dengan sudut pandang perspektif yang berisikan seorang anak dengan jarak dekan dan 3 orang anak lainnya dengan jarak yang agak jauh dan sebuah rumah adat Sumatera pada bagian ujung halaman. Ilustrasi anak-anak digambarkan dengan ekspresi ceria untuk meningkatkan semangat anak-anak yang membacanya.
	Warna dominan kuning tua digunakan sebagai latar belakang permainan yang berasal dari Pulau Sumatera. Warna-warna analogus digunakan pada ilustrasi anak-anak dan

Warna	menggunakan warna asli untuk kulit. Tak lupa warna jalan batu menggunakan warna hitam gelap agar terlihat kontras dengan warna background sehingga dapat dengan mudah dibedakan.
-------	--

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Dari dua buku yang dianalisis, hanya buku kedua yang berjudul “Ensiklopedia Permainan Tradisional Anak Indonesia” yang memiliki ilustrasi serta struktur layout yang lebih baik dibandingkan dengan buku yang pertama yang berjudul “Serunya permainan tradisional anak zaman dulu”/ Sangat disayangkan padahal buku tersebut diterbitkan oleh Kemendikbud dan tahun terbitnya lebih baru tetapi isinya tidak semenarik buku kedua. Maka dapat dikatakan visual yang lebih cocok untuk anak-anak yaitu buku kedua dengan gaya ilustrasi serta ragam layout yang digunakan

Rekomendasi

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penulis yang akan melakukan penelitian selanjutnya, disarankan untuk mencari dan membaca referensi lain lebih banyak lagi sehingga hasil penelitian selanjutnya akan semakin baik serta mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru dan menghasilkan analisis data yang lebih valid dan terpercaya.

Manfaat Penelitian Untuk Proses Desain

Hasil riset menyatakan bahwa buku kedua memiliki hasil analisis visual yang lebih baik, sehingga akan dijadikan dasar untuk perancangan tugas akhir mengenai perancangan buku ilustrasi untuk anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L dan Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia.

Rustan, S. (2009). Layout: Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Sanyoto, Sadjiman E. (2009). Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jalasutra.

Sihombing, D. (2001). Tipografi Dalam Desain Grafis. Jakarta: The Visual

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE Desain Komunikasi Visual: Penanda Zaman Masyarakat Global. Jakarta: CAPS

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. HUMANIORA, 3,(2), 660-666. Diperoleh dari <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410/2795>

Artikelsiana. (2017, September). Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis & Contoh Ilustrasi. Diperoleh dari <https://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html>