

Mencari Model Desain “*Scrapbook*” sebagai Media Kreatif untuk Pembelajaran *Creativepreneurship*

Sugiyono Ardjaka

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra Surabaya
sugiyono.ardjaka@ciputra.ac.id

ABSTRAK

Mencari konsep atau model dalam pembuatan desain sangatlah penting bagi desainer pemula. Hal ini disebabkan karena keterbatasan pengetahuan mereka tentang konsep atau bahkan tentang desain itu sendiri. Oleh karena itu diperlukan adanya bimbingan dari desainer yang lebih berpengalaman untuk mengajarkan mereka tentang desain dan keterampilan. Di sisi lain, kegiatan yang berkaitan dengan industri kreatif untuk menciptakan budaya kewirausahaan juga sangat diperlukan masyarakat guna menunjang kegiatan ekonominya. *Scrapbooking* yang merupakan kegiatan keterampilan yang memiliki unsur seni dan desain merupakan pilihan yang tepat untuk mengedukasi masyarakat tentang seni dan desain.

Kata Kunci: Seni dan Desain, Keterampilan Kerajinan, *Entrepreneurship*, *Creative Industry*, *Scrapbook*.

PENDAHULUAN

Dalam proses perancangan sebuah desain seringkali diperlukan adanya suatu panduan agar desain yang dibuat tersebut sesuai dengan kaidah-kaidah desain yang ada. Panduan tersebut bisa berisikan langkah-langkah bagaimana desain tersebut dibuat atau bisa juga merupakan contoh atau model dari desain yang akan dibuat.

Seorang pendesain pemula seringkali mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah dalam pembuatan desain. Kesulitan itu baik dalam proses pencarian ide ataupun bagaimana cara mengeksekusi desain tersebut. Beberapa macam metode yang dipakai bisa dimulai dari penelitian atau kajian dari konsep ataupun melalui prosedur cara lainnya.

Salah satu dari metode pembuatan desain melalui penelitian adalah seperti yang telah dilakukan oleh Rahmayanti (2017) yang menghasilkan panduan tentang bagaimana proses perancangan *Scrapbook* “*Do It Yourself*”. Buku tersebut juga mengajarkan tentang perilaku kewirausahaan atau *Entrepreneurship* yang ditujukan bagi para purna TMI (tenaga migran Indonesia) yang telah kembali ke Indonesia lagi. Rahmayanti (2017) meneliti bagaimana manfaat buku panduan tersebut bagi orang yang belum mengenal desain secara baik sehingga dapat melakukan proses pembuatan desain melalui contoh-contoh desain yang ada beserta dengan proses langkah-langkah pembuatannya juga.

Selain itu juga dijelaskan bahwa dengan pembuatan *Scrapbook* yang baik diharapkan juga dapat menanamkan jiwa *Entrepreneurship* bagi mereka, dimana nantinya mereka akan mengerti pentingnya informasi mendasar mengenai industri kreatif yang terjadi pada saat ini sehingga dapat menunjang kegiatan berwirausaha dalam rangka menunjang kegiatan perekonomian yang mereka hadapi.

Kewirausahaan secara prinsip dapat merupakan suatu usaha kreatif yang dapat membangun nilai-nilai dari yang belum mereka punyai sehingga nantinya nilai yang telah mereka dapatkan tersebut diharapkan bisa dinikmati oleh masyarakat luas. Untuk mewujudkan jiwa kewirausahaan tersebut sangatlah diperlukan suatu cara yang dapat dipakai sebagai alat mewujudkannya. Dalam konsep ini pembelajaran pembuatan *Scrapbook* merupakan pilihan karena proses pembuatannya sangat mudah dan hanya memerlukan keterampilan dasar dalam seni dan desain.

KAJIAN TEORI

Konsep Desain

Mengembangkan konsep desain merupakan titik awal dari semua proses desain yang timbul dari proses individual. Dalam pengembangan konsep awal setiap pendesain pasti akan berbeda dari pengembangan konsep pendesain lainnya. Penggunaan konsep maupun ide yang baik pasti akan menghasilkan desain yang baik pula. Awal pembuatan sebuah desain tidak akan terlepas dari sebuah konsep atau ide yang mendasari. Akan sangat berbeda sekali apabila konsep dan ide yang dipergunakan tidak selaras atau berbeda sekali dengan hasil desainnya maka dapat dipastikan pendesain tidak berpengalaman atau keputusan desain yang dipakai keluar dari aturan-aturan dalam proses pembuatannya.

Hal pertama yang dilakukan dalam proses pembentukan konsep adalah bagaimana pendesain memecahkan permasalahan desain yang dihadapi, pemecahan masalah tersebut akan menjadi acuan dalam proses pembentukan desain selanjutnya. Proses awal desain yang dimulai dari konsep dan ide sekecil apapun harus diperhatikan, bahkan mungkin juga konsep ataupun ide kecil kecil dapat menghasilkan desain yang sangat menarik.

Konsep serta ide dalam desain merupakan proses terjadinya sebuah desain. Dimana nantinya bisa menjadi jalan keluar dalam pemilihan penggunaan elemen-elemen dan prinsip desain yang dipakai.

Ide dalam Pembentukan Konsep

1. Ide

Ide merupakan sesuatu yang penting dalam pembentukan konsep. Seringkali orang merasa kesulitan karena tidak mempunyai ide sama sekali terhadap permasalahan desain yang akan dibuatnya. Teori-teori tentang ide banyak sekali. Salah satunya adalah; bahwa ide pada prinsipnya bisa berasal dari sesuatu yang kosong, atau dengan kata lain ide sebetulnya merupakan perpaduan dari elemen-elemen yang sudah ada atau elemen lama pada diri pendesain. Sehingga diperlukan kemampuan untuk menggabungkan hal yang sudah ada tersebut. Sedangkan

teori lainnya menyebutkan bahwa dalam desain, sebuah ide dapat dihasilkan dari kombinasi baru tentang pengetahuan yang spesifik mengenai produk, konsumen, pengetahuan umum tentang kehidupan dan peristiwa yang menyertainya, oleh karenanya ide merupakan suatu tindakan kreatif sebagai penyatuan antara dua ide atau lebih yang sebelumnya tidak sesuai bahkan berlawanan.

Secara teori dan garis besarnya maka ide dapat dijadikan satu definisi yaitu; Ide merupakan kombinasi yang tidak terduga dari dua atau lebih pemikiran yang sebelumnya tidak berhubungan bahkan seringkali juga hal-hal yang bisa bertentangan. Sehingga secara teori ide dapat dikatakan “Membuat yang Familier menjadi Aneh, dan yang Aneh menjadi Familier” (Ardjaka, 2018).

2. Pemikiran Kreatif dalam Desain

A. Konsep dan Bentuk Desain

Dalam mewujudkan pemikiran-pemikiran kreatif dalam desain dapat dilakukan melalui beberapa cara; pertama-tama yang harus dilakukan adalah keharusan terlebih dahulu mengidentifikasi atau mengenali segala permasalahan yang dihadapi, kedua adalah keharusan mengumpulkan segala macam informasi tentang permasalahan tersebut, lalu ketiga adalah bagaimana menggabungkan informasi-informasi yang didapatkan tersebut dengan hal yang sudah ada dalam pikiran sebelumnya sehingga menjadi pemikiran baru yang kreatif.

Ardjaka (2018) menjelaskan ada berbagai macam konsep atau model yang dapat dipakai oleh desainer pemula sebagai acuan ataupun panduan dalam memecahkan permasalahan desain, 18 macam acuan yang seringkali menjadi dasar pembuatan atau contoh desain adalah sebagai berikut:

1. *Artwork Concept Design*

Acuan ini berupa sketsa atau coretan yang berbentuk gambar dasar dimana tujuan utamanya untuk menjelaskan konsep ataupun ide dari pendesain dari konsep verbal menjadi bentuk visual.

2. *Cartoon Concept Design*

Kartun merupakan gambar atau desain dengan penampilan yang lucu, biasanya gambar yang dihasilkan berkaitan dengan keadaan yang sedang berlangsung atau tren pada saat ini.

3. *Clean Concept Design*

Sebenarnya terdapat banyak sekali desain yang simple atau sederhana daripada yang dikira oleh masyarakat pengguna. Dengan desain yang sifatnya sangat sederhana atau sering disebut *simple* dan *clean* dan tidak begitu mencolok untuk dilihat dengan mata telanjang.

4. *Corporate Concept Design*

Identitas sebuah perusahaan seringkali berupa sebuah lambang ataupun logo. Dimana dapat dikatakan akan menjadi perwakilan perusahaan tersebut

sehingga dapat dipakai untuk membedakan perusahaan tersebut dengan perusahaan lainnya.

5. *Dark Concept Design*

Desain yang sangat populer pada masa kini. Definisi desain dengan konsep hitam gelap sulit dijabarkan dan dijelaskan. Pada desain ini kecenderungan penggunaan warna hitam sangat mendominasi pada semua bentuk. Desain ini lebih cenderung dengan istilah "fantasi gelap" bahkan sering juga disebut desain yang mencoba untuk "memasukkan unsur-unsur fiksi/horor"

6. *Flat Concept*

Flat design merupakan hasil sebuah desain dengan konsep minimalis. Bentuk desain yang dihasilkan biasanya berupa desain dengan bentuk sederhana yang lebih mementingkan fungsinya dibandingkan dengan elemen penyerta lainnya. Bentuknya seringkali fokus pada tipografi dengan penggunaan warna yang cerah dan model dua dimensi.

7. *Futuristic Concept*

Futuristik berarti; sesuatu yang menjadi milik atau yang akan terjadi di masa depan, yang berada jauh di depan masa kini, sehingga bentuk atau modelnya tidak atau belum diketahui secara pasti. Oleh karenanya yang diperlukan adalah membuat persetujuan umum dengan mayoritas pengguna dan membuat sesuatu yang tidak seperti biasanya, sehingga akan dapat membuat pengguna terkesan ataupun terkejut.

8. *Geometric Concept Design*

Merupakan bentuk desain berbasis pola geometri.

9. *Grunge Concept Design*

Penggunaan efek-efek dengan pola elemen bertekstur kasar ataupun gaya bercak-bercak yang tidak beraturan secara konsisten, dengan tanpa adanya garis tepi pada gambar yang disertai dengan tata letak yang tidak teratur merupakan ciri utama dari desain ini.

10. *Minimalist Concept Design*

Merupakan bentuk desain yang mementingkan esensi dan konsep dari bentuknya.

11. *Neutral Concept Design*

Merupakan bentuk desain yang menggunakan warna-warna asli tanpa dicampur dengan warna lainnya.

12. *Vintage Concept Design*

Masa lalu seringkali menjadi ide dan konsep dalam pembuatan desain. Sehingga muncullah gaya desain yang mengacu hal tersebut, seperti penggunaan warna yang kalem huruf bergaya mesin ketik dipakai sebagai ciri utamanya.

13. *Retro Concept Design*

Warna-warna yang pudar termakan oleh zaman merupakan ciri utama dari desain ini.

14. *Urban/Street Concept Design*

Pengaturan sebuah kota dapat dijadikan ide dan konsep yang menarik. Elemen bangunan disertai fasilitas umum dapat mejadi unsur utama dalam urban desain.

15. *Vector Concept*

Merupakan desain digital dalam bentuk garis ataupun poligon yang dihasilkan dari kombinasi titik-titik melalui rumus matematika dalam proses komputer sehingga membentuk gambar tertentu yang ditampilkan di monitor.

16. *Paper Made Concept Design*

Desain yang bahan utamanya terbuat dari kertas, biasanya melalui proses pelipatan kertas.

17. *Scrapbook Concept Design*

Desain yang dihasilkan melalui proses penempelan foto-foto ataupun elemen-elemen pendukung lainnya pada media kertas dan menghiasnya dengan elemen hiasan sehingga menjadi karya kreatif.

18. *Pop Art Concept Design*

Pemanfaatan simbol-simbol ataupun gaya visual yang diperoleh dari berbagai macam media terutama surat kabar, televisi, iklan ataupun media sosial dan lain-lain merupakan ciri dari konsep desain ini.

B. *Entrepreneurship*

Kewirausahaan secara prinsip merupakan suatu usaha yang diharapkan menghasilkan nilai-nilai dari suatu kegiatan yang belum pernah ada menjadi ada dan berhasil sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Dalam menunjang keberhasilan tersebut ada empat unsur utama yang wajib dimiliki oleh setiap wirausahawan (*entrepreneur*), yaitu (1) mempunyai kemampuan terutama dalam membaca peluang untuk berusaha, mempunyai visi dan inovasi yang tinggi, mempunyai kemampuan dalam mengelola usaha yang dijalankan serta mampu menjual sehingga menghasilkan keuntungan, (2) mempunyai keberanian dalam menjalankan usahanya terutama mampu mengatasi rasa ketakutan akan ketidak mampuannya dalam mengendalikan risiko sehingga dapat berada dalam zona aman, (3) mempunyai keteguhan hati (*presistence*) dan bersifat tidak mudah menyerah, deteminasi, mempunyai kekuatan dalam mengendalikan pikiran, (4) mempunyai rasa kreativitas yang tinggi sehingga dapat menghasilkan inspirasi yang bisa merupakan landasan ide berdasarkan intuisi yang tepat. (*Lambing, Kuehl, 1999*).

C. Industri Kreatif

“*Creatives Industries as those industries which have their origin in individual creativity, skill & talent, and which have a potencial for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content*” (Department for Digital, Culture, Media & Sport.1998).

Departemen Perdagangan Republik Indonesia tahun 2007 juga melakukan pemetaan industri kreatif dengan menggunakan acuan definisi industri kreatif yang sama sehingga industri kreatif di Indonesia dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu, untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut”.

D. Aspek-Aspek Desain *Scrapbook*

1. Pengertian

Scrapbook pada dasarnya berasal dari dua kata yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* sendiri seringkali didefinisikan sebagai sebuah barang sisa atau tidak terpakai lagi, sedangkan *book* diartikan sebagai buku atau berupa lembaran-lembaran kertas. Arti luasnya *scrapbook* merupakan salah satu kegiatan kreativitas dalam bidang seni yang berupa penempelan foto-foto atau bahan lainnya dengan bahan kertas dan menghiasnya dengan elemen dekorasi lain sehingga menjadi karya yang kreatif dalam berbagai bentuk dan model tergantung pada ide dan konsep awalnya. Salah satu bentuk yang seringkali dibuat adalah berupa album kenangan atau *memorabilia*, dimana dalam album tersebut biasanya ditempelkan foto-foto, dilengkapi dengan berbagai macam hiasan dekorasi, catatan harian, ataupun benda-benda lain yang berkaitan dengan kegiatan tersebut. Sebutan *Scrapbooker* biasa ditujukan kepada individu yang menekuni pembuatannya ataupun yang bersifat sebagai hobi.

2. Isi

Salah satu isi yang paling sering ada dalam *scrapbook* adalah album *scrapbooking*. Dimana *Scrapbooking* merupakan suatu metode yang dipakai untuk melestarikan kegiatan pribadi, keluarga, hubungan keluarga maupun pertemanan yang kesemuanya dituangkan dalam bentuk klipang.

3. Bahan dan alat

Bahan-bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan *scrapbook* adalah kertas yang dipakai sebagai *background*, lem, foto, gunting, pemotong kertas, pulpen kaligrafi dan lainnya. Untuk pembuatan desain yang lebih kompleks seringkali diperlukan peralatan ataupun bahan pendukung yang harus disesuaikan dengan konsep daripada *scrapbook* tersebut. Seperti gunting khusus bergerigi, pelubang kertas, tinta berbagai warna, mesin potong kertas, berbagai aksesoris atau hiasan digunakan untuk dekorasi halaman *scrapbook* seperti stiker, pita, renda, kawat dan lain sebagainya sesuai kebutuhan dan kesukaan *scrapbooker*.

4. Materi Desain *Scrapbook*.

a. *Patchwork*

Patchwork merupakan karya seni dan desain tradisional yang berasal dari masyarakat Eropa yang menetap di Amerika Serikat. Karya desain *patchwork* pada awalnya berupa pemanfaatan dari sisa-sisa kain yang rusak atau tidak terpakai lagi dengan mengguntingnya dan menggabungkannya menjadi satu dengan cara dijahit sehingga menjadi bentuk yang dapat di manfaatkan kembali. Hasilnya bisa berupa selimut ataupun benda-benda lainnya yang dapat dipakai untuk keseharian, pada perkembangan selanjutnya *patchwork* menghasilkan bermacam-macam produk yang dibuat dari guntingan kain-kain yang dijadikan satu sehingga dapat menghasilkan hiasan dinding, lukisan dan bentuk lainnya.

Motif yang dapat digunakan pada teknik *patchwork* yaitu:

1. *Diamonds*, merupakan bentuk belah ketupat yang disusun sedemikian rupa sehingga terbentuk motif permata atau diamond.
2. *Squares*, merupakan bentuk kotak-kotak dimana bentuk kotak satu dengan kotak lainnya saling sambung menyambung.
3. *Shells*, bentuknya seperti susunan kerang.
4. *Crazy patchwork*, merupakan bentuk yang tidak berpola baik susunan ataupun bentuk-bentuk potongan, motif kain yang tidak beraturan baik ukuran maupun warna dan coraknya.

Bahan yang paling cocok untuk dipergunakan dalam pembuatan berbagai produk kerajinan dengan teknik *patchwork* adalah kain katun, dikarenakan kain katun merupakan salah satu kain yang mudah dibentuk. Bahan lain sebagai bahan tambahan berupa kain pelapis (*viseline*). Alat yang dipergunakan untuk membuat berbagai produk kerajinan dengan teknik *patchwork* adalah: pensil, penggaris, kertas roti untuk membuat pola desain motif hias dari *patchwork*, gunting kertas, gunting kain, dan mesin jahit.

Patchwork yang dipergunkan dalam pembuatan *Scrapbook* haruslah disesuaikan dengan konsep dan isi dari *scrapbook* tersebut. Sehingga nantinya karya yang dihasilkan menjadi karya seni yang bagus.

b. Ilustrasi

Ilustrasi pada pembuatan *scrapbook* fungsinya adalah sebagai penghias atau pelengkap yang dapat memperindah *scrapbook*, selain itu juga dapat menjadikan *scrapbook* menjadi lebih menarik dan menjadikannya sesuai dengan konsep yang diinginkan. Selain sebagai penghias dalam *scrapbook* ilustrasi juga untuk menarik perhatian orang lain yang melihat. Bentuk ilustrasi bisa berupa: foto, gambar karikatur, gambar kartun, foto manusia, binatang ataupun tumbuh-tumbuhan.

Ilustrasi sendiri berasal dari bahasa latin *illustrare* yang berarti menerangkan atau memperlihatkan sesuatu dan tujuannya untuk menjadikan hasilnya menjadi lebih ramai dan indah. Pengertian lainnya ilustrasi berfungsi untuk

menyemarakkan halaman-halaman buku atau media lain sehingga akan menjadi karya seni yang memiliki nilai keindahan yang lebih.

c. Teks

Teks atau kalimat yang dipakai dalam *scrapbook* fungsi utamanya adalah untuk menjelaskan jalannya cerita atau isi yang ada pada *scrapbook* tersebut. Bahasa yang digunakan hendaknya sederhana dan jelas, singkat, dan tepat serta memiliki daya tarik pada kalimatnya.

Teks dibagi menjadi beberapa sistem penamaan dan masing-masing memiliki fungsi berbeda:

1. Baris Utama/Judul (*Headline*)

Pada pembuatan *scrapbook* judul merupakan bagian terpenting yang berfungsi untuk menarik perhatian dan merupakan hal yang pertama kali dibaca. Judul hendaknya mampu mengarahkan pembaca untuk lebih jauh mengetahui tentang isi atau produk yang ada didalamnya. Judul hendaknya diletakkan di bagian paling depan dari sebuah *scrapbook*, dengan ukuran huruf paling besar di antara huruf yang lainnya dan biasanya berfungsi untuk menyampaikan pesan yang paling penting/pokok. Selain itu penggunaan tipe huruf sangatlah penting sekali, penggunaan *font* yang menarik akan dapat memperindah tampilan awal daripada *scrapbook* tersebut.

2. Sub Judul (*Sub Headline*)

Merupakan lanjutan keterangan dari judul yang dipakai untuk menjelaskan makna atau arti dari pada judul, dan biasanya lebih panjang dari judul itu sendiri. Sub judul dapat juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke kalimat pembuka dari isi *scrapbook* tersebut.

3. Teks Isi (*Body Copy*)

Pada pembuatan *scrapbook* teks isi terletak pada bagian dalam dan merupakan kalimat yang menerangkan lebih rinci tentang isi ataupun pesan yang ingin disampaikan.

4. Semboyan (*Slogan*)

Slogan (semboyan) berupa sebuah kalimat pendek yang unik dan khas. Semboyan tersebut seringkali didapatkan dari pemesan atau pembuat dari *scrapbook* tersebut.

5. Kata Penutup (*Closing Word*)

Kata penutup adalah kalimat pendek yang jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya untuk mengakhiri isi dari *scrapbook* tersebut.

Teks yang dapat digunakan atau dipakai dalam *scrapbook* menggunakan *headline*, sub judul kemudian dirangkai dalam sebuah kalimat dalam *body*

copy (teks isi) dan teks-teks ini nanti akan diperkuat dengan ilustrasi yang mencerminkan bagian yang akan didesain di dalamnya.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dari paparan diatas maka Pembuatan *Scrapbook* dapat dijadikan ide untuk mendidik seseorang ataupun kelompok yang ada di daerah, terutama daerah yang mempunyai potensi atau hasil daerahnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Proses pendidikan dimulai terlebih dahulu dengan menanamkan pentingnya jiwa kewirausahaan bagi mereka. Dilanjutkan dengan pendidikan tentang desain lalu diteruskan dengan latihan pembuatan *Scrapbook*. Dari hasil pendidikan tersebut diharapkan mereka nantinya dapat mempunyai jiwa kewirausahaan dan mampu juga untuk mengatasi permasalahan perekonomian yang dihadapi.

Hasil *scrapbook* yang mereka buat nantinya dapat di *posting* di internet sehingga akan dapat diketahui oleh masyarakat luas dan diharapkan apabila masyarakat luas memerlukan jasa mereka dapat dilakukan melalui situs yang sudah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardjaka, S. 2015. *Metodologi Desain 1*. Malang. Penerbit dan Percetakan UM.
- Ardjaka, S. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. Malang. Penerbit dan Percetakan UM.
- Borg, Walter R. Meredith D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. Longman. University of Michigan.
- Department for Digital, Culture, Media & Sport. 1998. *Creative Industries Mapping Documents 1998*. Published 9 April 1998.
- Kusmiati, A, S. Pudjiastuti & P. Suptandar. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Lambing, Peggy A. Charles R. Kuehl. 2003. *Entrepreneurship*. New Jersey. Prentice-Hall.
- Nuradi, W. 1996. *Kamus Istilah Periklanan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta. Penerbit ANDI.
- Rahmayanti, R., Ardjaka, S. 2017. "*Scrapbook Do it Your Self*". Jurusan Seni dan Desain UM. Makalah (tidak diterbitkan)
- Sachari, Agus. 1986. *Desain, Gaya dan Realitas: Sebuah Penafsiran Tentang. Desain Grafis, Produk Interior, Tekstil Dan Arsitektur*. Jakarta, Rajawali.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta. Dimensi Press.

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.

Wojirsch. 1995. *Pengertian Ilustrasi*. <http://www.ejurnal.com/2013/04/pengertian-ilustrasi.html> (diakses 3 maret 2017).

190 Scrapbook Layouts ideas in 2022. *photo album design*. <https://www.pinterest.com>. diakses Jan 31, 2022 - *Scrapbook layouts celebrate and commemorate life in all its various aspects. This board includes scrapbooking ideas, scrapbooking layout.*