

## Perancangan Media Informasi Budaya Alek Bakajang Nagari Gunung Malintang Kabupaten 50 Kota

Halimatu sya'diyah<sup>1</sup>, Ahmad Akmal<sup>2</sup>

<sup>1-2</sup> Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

E-mail: [Halimatusyadyah3009@gmail.com](mailto:Halimatusyadyah3009@gmail.com)<sup>1</sup>, [ahmadakmal650@gmail.com](mailto:ahmadakmal650@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Alek Bakajang merupakan tradisi budaya tahunan masyarakat Nagari Gunung Malintang, Kabupaten Lima Puluh Kota, yang sarat dengan nilai adat, sosial, dan kearifan lokal. Namun, saat ini generasi muda masih memiliki pemahaman yang terbatas terhadap makna budaya Alek Bakajang dan lebih sering melihatnya sebagai bentuk hiburan semata. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk menghadirkan media informasi budaya Alek Bakajang melalui buku cerita anak yang edukatif dan menarik. Perancangan dilakukan melalui proses pengumpulan data berupa observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka sebagai dasar dalam penyusunan konsep visual dan isi buku. Hasil akhir dari perancangan ini berupa buku cerita anak bergambar Riang Bakajang dengan ilustrasi bergaya kartun dan narasi sederhana agar mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui media ini diharapkan anak-anak dapat mengenal tujuan pelaksanaan, proses kegiatan, dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi Alek Bakajang sejak usia dini.

**Kata Kunci:** Perancangan, Buku Cerita Anak, Media Informasi, *Alek Bakajang*.

### PENDAHULUAN

*Alek Bakajang* merupakan tradisi tahunan masyarakat Nagari Gunung Malintang, Kabupaten Lima Puluh Kota, yang dilaksanakan setiap 4 Syawal. Tradisi ini bertujuan untuk mengenang leluhur, mempererat silaturahmi, serta menjaga persatuan masyarakat. Ikon utama tradisi ini adalah kajang, yaitu miniatur kapal yang menjadi simbol perjalanan dan kebersamaan masyarakat terdahulu.

Tradisi *Alek Bakajang* dipilih sebagai objek perancangan karena merupakan warisan budaya yang telah memperoleh penghargaan Anugerah Pesona Indonesia 2021 dan ditetapkan sebagai Warisan Budaya Tak Benda tahun 2022. Namun, informasi mengenai sejarah dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya masih terbatas.

Berdasarkan hasil survei terhadap 85 anak, sebagian besar responden mengenal *Alek Bakajang*, tetapi memandangnya sebagai acara hiburan yang identik dengan kapal hias dan keramaian. Pemahaman mereka terhadap makna budaya, nilai persatuan, dan penghormatan kepada leluhur masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang menarik bagi anak-anak, salah satunya melalui buku cerita bergambar, untuk membantu mengenalkan nilai-nilai budaya Alek Bakajang sejak dini.

### METODE ANALISIS DATA

#### 1. Metode Pengumpulan Data

##### a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada pelaksanaan tradisi *Alek Bakajang* di Nagari Gunung Malintang. Hasil observasi menunjukkan bahwa rangkaian acara diawali dengan arak-arakan tokoh adat menuju surau dan dilanjutkan dengan kegiatan adat di dalam surau sebagai pusat pelaksanaan upacara. Sebagian besar masyarakat lebih tertarik pada aspek hiburan seperti perahu hias, pertunjukan seni, dan keramaian acara dibandingkan kegiatan inti yang berlangsung di surau. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman masyarakat, khususnya anak-anak, masih lebih berfokus pada aspek visual dan hiburan dibandingkan makna budaya yang terkandung dalam tradisi *Alek Bakajang*.

##### b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan perwakilan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lima Puluh Kota, Wali Nagari Gunung Malintang, psikolog anak, dan tokoh adat. Hasil wawancara menunjukkan bahwa *Alek Bakajang* merupakan tradisi budaya yang berkembang dari aktivitas transportasi air dan silaturahmi masyarakat hingga menjadi perayaan budaya tahunan. Tradisi ini mengandung nilai gotong royong, kebersamaan, silaturahmi, pelestarian budaya, kreativitas, dan tanggung jawab. Selain itu, hasil wawancara dengan psikolog anak menunjukkan bahwa media edukasi untuk anak sebaiknya

menggunakan bahasa sederhana, ilustrasi berwarna cerah, tokoh yang dekat dengan kehidupan anak, serta penyajian visual yang menarik agar informasi budaya lebih mudah dipahami.

### c. Kuesioner

Kuesioner disebarakan kepada 85 siswa sekolah dasar untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan minat mereka terhadap *Alek Bakajang*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden mengenal *Alek Bakajang* dan sebagian besar pernah mengikuti perayaannya. Unsur yang paling disukai adalah perahu hias (*kajang*), diikuti musik, tari, dan pakaian adat. Sebanyak 89% responden menyatakan tertarik untuk mempelajari *Alek Bakajang* lebih lanjut dan seluruh responden sepakat bahwa tradisi ini penting untuk menjaga budaya daerah. Namun, sebagian besar anak masih memahami *Alek Bakajang* dari sisi hiburan dan belum mampu menjelaskan nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara mendalam. Temuan ini menunjukkan perlunya media edukatif yang mampu mengenalkan makna budaya *Alek Bakajang* secara menarik dan sesuai dengan karakteristik anak.

## 2. Metode Analisis Data

### a. Demografis

- 1) Jenis kelamin: Laki-laki dan perempuan
- 2) Usia: 7–12 tahun
- 3) Pendidikan: Sekolah Dasar (SD)
- 4) Profesi: Pelajar

### b. Psikografis

- 1) Memiliki rasa ingin tahu terhadap cerita dan budaya daerah.
- 2) Menyukai buku cerita bergambar dengan ilustrasi menarik.
- 3) Lebih mudah memahami informasi melalui media visual dan narasi sederhana.

### c. Behavior

- 1) Menyukai media visual seperti buku cerita, komik, dan kartun.
- 2) Tertarik pada cerita yang mengandung nilai moral dan budaya.
- 3) Cenderung tertarik pada desain yang berwarna cerah dan karakter yang menarik.

### d. Geografis

- 1) Target utama: Nagari Gunung Malintang, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat.
- 2) Target sekunder: Anak-anak di wilayah Sumatera Barat dan Indonesia yang ingin mengenal budaya *Minangkabau*.

## 3. Landasan Teori

### a. Buku Cerita

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku merupakan lembaran kertas yang berjilid dan berisi tulisan atau gambar. Buku cerita bergambar merupakan buku yang memadukan teks dan ilustrasi sehingga keduanya saling melengkapi dalam menyampaikan sebuah kisah. Menurut Nurgiyantoro (2024), buku cerita bergambar menampilkan narasi verbal yang didukung oleh ilustrasi visual untuk membantu pembaca memahami cerita. Menurut McElmeel (2002) dalam Krissandi et al. (2018), buku cerita terdiri atas beberapa jenis, yaitu fiksi, historis, informasi, biografi, cerita rakyat, dan kisah nyata. Pada perancangan ini, jenis buku yang digunakan adalah cerita rakyat karena mengangkat tradisi budaya *Alek Bakajang* yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat sebagai warisan budaya lokal.

### b. Ilustrasi

Buku cerita bergambar merupakan buku yang memadukan teks dan gambar untuk menyampaikan cerita secara terpadu. Gambar yang ditampilkan mendukung alur cerita dan membantu pembaca memahami isi cerita dengan lebih mudah (Nurgiyantoro, 2024). Ilustrasi sendiri merupakan representasi visual yang digunakan untuk memperjelas informasi dan menyampaikan ide atau pesan tertentu (Witabora, 2012).

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi terdiri atas beberapa jenis, seperti ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan. Dalam perancangan buku cerita *Alek Bakajang*, digunakan ilustrasi kartun dan ilustrasi khayalan karena lebih sesuai dengan karakteristik anak-anak serta mampu menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan.

### c. Layout

Layout merupakan penataan elemen visual dan teks dalam suatu media untuk mendukung penyampaian pesan secara efektif. Menurut Rustan (dalam Kurniawan & Asidigisianti, 2019), prinsip *layout* meliputi urutan (*sequence*), penekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*). Penerapan prinsip-prinsip tersebut membantu mengarahkan perhatian pembaca dan menciptakan tampilan yang teratur sehingga informasi lebih mudah dipahami.

### d. Warna

Warna merupakan unsur visual yang berperan dalam membangun suasana dan menarik perhatian pembaca. Dalam teori warna dikenal tiga kelompok utama, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Pada perancangan buku cerita anak, penggunaan warna-warna cerah dipilih untuk meningkatkan daya tarik visual serta mendukung penyampaian cerita yang sesuai dengan karakteristik anak-anak.

### e. Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih, menyusun, dan mengatur huruf untuk mendukung penyampaian informasi secara efektif (Maharsi, 2013). Dalam buku cerita anak, tipografi berperan penting dalam menciptakan kenyamanan membaca serta membantu pembaca memahami isi cerita.

Menurut Sihombing (2001), tipografi memiliki empat prinsip utama, yaitu *legibility*, *readability*, *visibility*, dan *clarity*. *Legibility* berkaitan dengan kemudahan mengenali bentuk setiap huruf, *readability* berkaitan dengan tingkat keterbacaan teks secara keseluruhan, *visibility* berkaitan dengan kemampuan teks untuk tetap terlihat pada jarak tertentu, sedangkan *clarity* berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan.

#### f. *Alek Bakajang*

*Alek Bakajang* merupakan tradisi budaya tahunan masyarakat Nagari Gunung Malintang yang dilaksanakan setiap 4 Syawal. Tradisi ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan masyarakat, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya, silaturahmi, dan penghormatan kepada leluhur.

Menurut Ismi (2020), rangkaian *Alek Bakajang* terdiri atas beberapa tahapan utama, yaitu persiapan, *arak-arakan* menuju surau, penyambutan, upacara adat di surau, serta hiburan rakyat. Tahap persiapan dilakukan beberapa minggu sebelum acara dengan melibatkan seluruh masyarakat dalam pembuatan kajang dan persiapan kegiatan. Selanjutnya, masyarakat mengikuti arak-arakan menuju surau sambil membawa *kajang* dan diiringi musik tradisional.

Setibanya di surau, para tokoh adat disambut dengan tari persembahan dan sambutan dari tuan rumah. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan upacara adat di surau yang meliputi penyajian hidangan, penyampaian petatah-petitih *atau alua pasambahan*, serta doa bersama. Setelah rangkaian adat selesai, acara ditutup dengan berbagai hiburan rakyat yang dapat diikuti oleh seluruh lapisan masyarakat.

### 3. Proses Perancangan

#### a. Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan buku cerita *Alek Bakajang* menggunakan metode *storytelling* untuk mengenalkan budaya kepada anak-anak. Cerita disampaikan melalui tokoh utama anak yang belajar mengenal tradisi *Alek Bakajang* secara bertahap. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia sederhana dengan sisipan kosakata *Minangkabau* beserta artinya agar mudah dipahami oleh pembaca usia 7–12 tahun.

#### b. Konsep Visual

Konsep visual dirancang untuk menampilkan budaya *Alek Bakajang* secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Ilustrasi menggunakan gaya kartun sederhana dan ekspresif dengan dominasi warna-warna cerah untuk menciptakan kesan menyenangkan. Elemen budaya *Minangkabau* seperti, surau, pakaian adat, dan kajang ditampilkan sebagai identitas visual utama. *Layout* dirancang dengan menempatkan ilustrasi sebagai elemen dominan agar cerita lebih mudah dipahami serta mampu menarik minat baca anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Buku ilustrasi



Gambar 1. *Mock up* buku  
(Digambar: Halimatu Sya'diyah, 2026)

Pemilihan *tipografi* disesuaikan dengan konsep buku cerita anak yang bersifat ramah, ceria, dan mudah dibaca. Jenis huruf yang digunakan memiliki karakter yang bersahabat dengan bentuk sederhana sehingga mendukung keterbacaan bagi anak usia sekolah dasar. Warna teks dibuat kontras dengan ilustrasi agar informasi dapat terbaca dengan jelas pada setiap halaman.

Media utama yang dirancang berupa buku cerita anak bertema budaya *Alek Bakajang* buku ini memuat informasi mengenai tujuan pelaksanaan, proses kegiatan, makna simbol kapal kajang, serta nilai-nilai kebersamaan, silaturahmi, dan pelestarian budaya *Minangkabau* yang terkandung dalam tradisi *Alek Bakajang*. Buku berukuran 21 × 21 cm dengan jumlah 32 halaman dan dicetak menggunakan teknik *full color printing*. Sampul buku menggunakan material *hardcover* dengan laminasi *doff* untuk memberikan perlindungan sekaligus meningkatkan kualitas visual. Tata letak buku dirancang dengan dominasi ilustrasi dan komposisi yang seimbang antara teks dan gambar agar cerita lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

2. E-Book



(Digambar: Halimatu Sya'diyah, 2026)

E-book dirancang sebagai media pendukung yang memungkinkan buku *Riang Bakajang* diakses secara digital.

3. Website



Gambar 3. Website.  
(Foto: Halimatu Sya'diyah, 2026)

Website dirancang sebagai media pendukung yang menyediakan akses digital terhadap buku cerita *Riang Bakajang*. Website memuat e-book, pengenalan karakter, serta dokumentasi tradisi *Alek Bakajang*.

4. Poster



Gambar 4. Poster.  
(Foto: Halimatu Sya'diyah, 2026)

Poster dirancang sebagai media promosi untuk memperkenalkan buku cerita *Riang Bakajang* dan budaya *Alek Bakajang* kepada anak-anak.

### 5. X-Banner



Gambar 5. X-Banner.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

X-Banner dirancang sebagai media promosi yang memperkenalkan buku cerita *Riang Bakajang* kepada masyarakat. X-Banner berfungsi sebagai sarana promosi yang mendukung penyebaran informasi mengenai budaya *Alek Bakajang*.

### 6. T-Shirt



Gambar 6. T-shirt.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

T-shirt dirancang sebagai media pendukung promosi buku *Riang Bakajang*. Desain menampilkan judul buku dan ilustrasi karakter Limo sebagai identitas utama yang mudah dikenali oleh anak-anak. Selain berfungsi sebagai media promosi, T-shirt juga dapat digunakan sebagai *merchandise* untuk memperluas pengenalan buku dan budaya *Alek Bakajang* kepada masyarakat.

## 7. Tote Bag



Gambar 7. Tote Bag.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

*Tote Bag* dirancang sebagai media pendukung promosi yang mengangkat identitas budaya *Alek Bakajang* melalui ilustrasi dan ornamen khas *Minangkabau*. Selain berfungsi sebagai media promosi, *tote bag* juga menjadi sarana untuk memperkenalkan nilai budaya *Alek Bakajang* kepada masyarakat melalui media yang fungsional dan mudah digunakan.

## 8. Pin



Gambar 8. Pin.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

Pin dirancang sebagai media pendukung promosi yang mengadaptasi karakter dan elemen visual dari buku *Riang Bakajang*. Pin berfungsi sebagai media promosi yang membantu memperkenalkan buku serta budaya *Alek Bakajang* kepada masyarakat, khususnya anak-anak.

## 9. Gantungan Kunci



Gambar 9. Gantungan Kunci.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

Gantungan Kunci dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai souvenir sekaligus media promosi buku *Riang Bakajang*. Desainnya mengadaptasi berbagai elemen visual yang terdapat dalam buku untuk menjaga konsistensi identitas visual.

#### 10. Sticker



Gambar 10. Sticker.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

Sticker dirancang sebagai media pendukung promosi yang bertujuan meningkatkan ketertarikan anak-anak terhadap buku *Riang Bakajang* dan berfungsi sebagai media promosi, sticker juga menjadi sarana untuk memperkuat pengenalan karakter dan budaya *Alek Bakajang* kepada pembaca.

#### 11. Bookmark



Gambar 11. Bookmark.  
(Foto: Halimatu sya'diyah, 2026)

Bookmark dirancang sebagai media pendukung yang mengadaptasi berbagai elemen visual dari buku *Riang Bakajang*, seperti motif pakaian adat *Minangkabau*, ilustrasi kapal kajang, karakter kakek, dan karakter Limo.

### KESIMPULAN

Perancangan buku cerita anak bertema *Alek Bakajang* dapat menjadi media edukasi budaya yang efektif bagi anak usia sekolah dasar. Melalui perpaduan narasi dan ilustrasi, buku ini mampu menyampaikan informasi budaya secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kehadiran media ini diharapkan dapat membantu pelestarian budaya *Alek Bakajang* serta meningkatkan pemahaman generasi muda terhadap nilai-nilai budaya lokal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penelitian dan perancangan ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada:

1. Pimpinan Institut Seni Indonesia Padangpanjang serta Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan.
2. Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.

3. Dr. Ahmad Akmal, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
5. Seluruh narasumber yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.
6. Keluarga yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyelesaian tugas akhir.
7. Kepada sahabat Fitri, Lusy, Suvina, Roges, Dima, dan Mona yang telah mendengarkan cerita, memberikan semangat, serta selalu hadir dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

### DAFTAR PUSTAKA

- Desain, J., & Visual, K. (2013). *TEORI WARNA : Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*. 4(9), 326–338. [https://www.researchgate.net/publication/319704301\\_Teori\\_Warna\\_Penerapan\\_Lingkaran\\_Warna\\_dalam\\_Berbusana](https://www.researchgate.net/publication/319704301_Teori_Warna_Penerapan_Lingkaran_Warna_dalam_Berbusana)
- Ekawardhani, Y. A., & Natagracia, G. (2012). "Kajian Prinsip Pokok Tipografi (Legibility, Readability, Visibility, Dan Clarity) Pada Poster Film Beranak Dalam Kubur the Movie Dan Jelangkung" dalam *Visualita*, 4(1), 87–99. <https://doi.org/10.33375/vslt.v4i1.1112>
- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). "Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" dalam *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 965–976. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41877>
- Fatimah, A., & Maryani, K. (2018). "Visual literasi media pembelajaran buku cerita anak" dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(1), 61–69. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i1.16212>
- Juwantara, R. A. (2019). "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika" dalam *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kurniawan, I. W., & Patria, A. S. (2019). "Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8" dalam *Jurnal Seni Rupa*, 4(7), 1–10. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/31364>
- Krissandi, A. D. S., Febriyanto, B., Cahya, S, K. A., & Radityo, D. (2018). *Sastra Anak: Media Pembelajaran Bahasa Anak* (D. Radityo, Ed.). Yogyakarta: Bakul Buku Indonesia.
- Maharsi, Indira (2013). *Tipografi: Tiap font memiliki nyawa dan arti*. Surabaya: CAPS (Center for Academic Publishing Service).
- Marinda, L. (2020). "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar" dalam *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nicholas, J. L. (2007). *an Exploration of the Impact of Picture Book Illustrations on the Comprehension Skills and Vocabulary Development of Emergent Readers*. 1–176. [https://repository.lsu.edu/gradschool\\_dissertations/801?utm\\_source=repository.lsu.edu%2Fgradschool\\_dissertations%2F801&utm\\_medium=PDF&utm\\_campaign=PDFCoverPages](https://repository.lsu.edu/gradschool_dissertations/801?utm_source=repository.lsu.edu%2Fgradschool_dissertations%2F801&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages)
- Nurmahanani, I. (2023). "Analisis Literasi Multimodal Buku Cerita Anak Bergambar Sebagai Upaya Pemilihan Bahan Ajar Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar" dalam *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 541–546. <http://jurnaledukasia.org>
- Nurgiyanto, B (2024). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak Edisi Revisi* Yogyakarta Gadjah Mada University Press.
- Prayoga, R. W., Suwignyo, H., & Harsiati, T. (2017). *PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA BERBANTUAN MEDIA BUKU CERITA ANAK. 1*, 1498–1503. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Rustan, Suriyanto (2017). *Layout, Dasar & Pengembangannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sinamo, J. (2023). "Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar" dalam *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(Mi), 5–24.
- Setiyo Adi Nugroho, Daniel Rudjiono, & Febrian Rahmadhika. (2021). "Perancangan Identitas Perusahaan Dalam

Bentukstationery Desain Di Rumah Kreasi Grafika" dalam *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 14(1), 48–57.  
<https://doi.org/10.51903/pixel.v14i1.456>

Soedarso, N. (2014). *Perancangan buku ilustrasi perjalanan Majapatih Gajah Mada*. *Humaniora*, 5(2), 561–570  
[atmawaty,+02\\_DKV\\_Nick+Soedarso.pdf](#)

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