

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KERAJINAN ANYAM BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Dewi Reski Yusria, Abdul Azis Said, Sukarman B

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Email: dewi.reski@ymail.com

Email: azisdewisaid@gmail.com

Email: sukarmanb@unm.ac.id

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kerajinan anyam yang edukatif dan diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam mengetahui dan mempelajari kerajinan anyam pada mata pelajaran Prakarya. Selain juga untuk membantu pengadaan media pembelajaran sebagai sarana dalam proses belajar mengajar kerajinan anyam pada pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Pertama. Pada perancangan ini data yang digali ialah data pustaka, data dari guru pengampuh mata pelajaran prakarya melalui wawancara, data validasi dari ahli materi, data-data fisik berupa gambar melalui proses dokumentasi. Selain itu beberapa hal yang dilakukan dalam pada proses kreatif yakni menentukan konsep desain, menentukan media yang digunakan, memilih konsep cerita atau premis yang akan digunakan, membuat sinopsis, membuat storyline, membuat desain karakter dan membuat storyboard. Hasil dari perancangan ini dengan media utama berupa media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk video motion graphic dengan konsep desain fun minimalist. Perancangan ini diharapkan menjadi sarana dan bahan ajar yang baik dan edukatif untuk mengetahui dan mempelajari tentang kerajinan anyam bagi siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran, Anyaman, Sekolah, Siswa

ABSTRACT

This design aims to produce an educative and weaving learning media that is expected to be able to help teachers and students in knowing and studying woven crafts in the Workshop subjects. In addition to helping with the procurement of learning media as a means of learning to teach weaving crafts in junior high school craft lessons. In this design the data extracted is library data, data from teacher forgiving workshops through interviews, validation data from material experts, physical data in the form of images through the documentation process. In addition, several things are done in the creative process of determining design concepts. , determine the media used, choose the concept of the story or the premise that will be used, make a synopsis, create a storyline, create a character design and make a storyboard. The results of this design with the main media in the form of audio-visual learning media in the form of motion graphic video with a minimalist fun design concept. This design is expected to be a good and educational teaching tool and material to know and learn about woven crafts for junior high school students.

Keyword : Media, learning, woven, school, student

1. PENDAHULUAN

Kerajinan anyam termasuk salah satu usaha yang erat hubungannya dengan usaha pengembangan ekonomi, kebudayaan, untuk menunjang usaha pembangunan masyarakat dan Negara Indonesia dewasa ini. Hasil kerajinan anyam dari berbagai tempat di Indonesia pada umumnya mempunyai gaya/corak, motif dan warna tradisionil. Kerajinan anyam yang mempunyai corak khas perlu dipertahankan eksistensinya, mengingat banyaknya kekayaan alam yang berupa tumbuh-tumbuhan dan dapat diolah atau dijadikan bahan anyaman. (S. Wahidi, 1979) .

Berdasarkan hasil observasi awal penulis, ditemukan kurikulum yang berlaku sekarang salah satu standar kompetensi mata pelajaran Prakarya tingkat Sekolah Menengah Pertama adalah membuat tentang kerajinan anyam. Pada buku Prakarya yang digunakan di SMP Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten kerajinan bahan keras, jenis dan karakteristik kerajinan bahan keras dan proses produksi kerajinan bahan keras. Materi tersebut merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran Prakarya di Sekolah Menengah Pertama kelas IX semester pertama, Pada bagian sub materi Kerajinan bahan keras terbagi menjadi dua bagian yaitu kerajinan bahan alam dan kerajinan bahan buatan. Pada bagaian kerajinan bahan keras buatan inilah yang terdapat materi kerajinan anyam yang tidak difokuskan pada cara pembuatan dasar kerajinan anyam itu sendiri melaikan pada proses pembuatan yang cukup rumit seperti pembuatan kerajinan anyam bambu dan rotan.

Selanjutnya pengajar yang mengajarkan mata pelajaran prakarya mengemukakan bahwa ia seolah kesulitan untuk mendeskripsikan materi pelajaran anyam dengan hanya melalui lisan, sehingga siswa dipaksa untuk menerka-nerka apa yang dijelaskan tentang anyaman itu sendiri sedangkan anyaman dan hampir semua materi ajar prakarya merupakan materi praktek. Termasuk didalamnya permasalahan tentang buku, pada sub bab bagian kerajinan bahan keras buatan inilah yang terdapat materi kerajinan anyam yang tidak difokuskan pada cara pembuatan dasar kerajinan anyam itu sendiri melaikan pada proses pembuatan yang cukup rumit seperti pembuatan kerajinan anyam bambu dan rotan sedangkan siswa sendiri belum mengetahui teknik anyaman dasar. Materi ajar untuk eberapa tujuan pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dimiliki gurupun tidak semuanya lengkap dan disajikan

dalam buku pelajaran sehingga guru berinisiatif sendiri untuk memperlihatkan media ajar sebagai alat bantu yang ia punya untuk membantu proses belajar mengajar kerajinan anyam meskipun sudah tidak relavan dengan kurikulum yang berlaku padahal hal ini merupakan titik awal untuk mengetahui dasar-dasar dari pengetahuan tersebut. Sebagian mempelajari sebatas untuk memenuhi kebutuhan tugas dan sebagian tidak berminat untuk mempelajari lebih dalam. Dalam hal ini buku seolah kehilangan fungsi sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sementara media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh (Hamalik,1986) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut dengan media komunikasi. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari permasalahan diatas diperlukan sebuah media pembelajaran yang relevan, menarik sekaligus komunikatif bagi siswa dalam mempelajari kerajinan anyam. Media pembelajaran ini menjadi salah satu media informasi yang diharapkan lebih efektif memberikan informasi kepada siswa. Berdasarkan uraian ini penulis tertarik melakukan perancangan Media Pembelajaran Kerajinan anyam.

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan latar belakang diatas, pada perancangan ini secara garis besar penulis melakukan beberapa hal penting untuk menciptakan sebuah karya desain yang baik. Pertama pengumpulan data yang berupa data primer dan data sekunder dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Ketiga pada fase perencanaan dan perancangan penulis menganalisa perancangan media dan strategi komunikasi visual termasuk didalamnya menentukan konsep desain dan melakukan proses kreatif.

a. Pengumpulan Data

1) Jenis dan Sumber Data

Dalam penelitian ini penulis telah merumuskan data yang diperlukan sebagai acuan dalam proses perancangan. Adapun beberapa data tersebut yaitu;

a) Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dengan cara penulis melakukan observasi kelapangan dalam hal ini sekolah yang dituju dan

melaukan proses wawancara yang dimana guru menjadi respondennya yang secara umum untuk mengetahui informasi yakni Kendala apa saja yang dihadapi Guru dan kondisi dalam proses pembelajaran menggunakan media yang ada saat ini. Materi ajar menyangkut tentang pengenalan awal kerajinan anyam dan teknik pembuatan kerajinan anyaman dasar. Selain melakukan wawancara penulis juga melakukan proses dokumentasi.

b) Data Sekunder

Untuk mendapatkan data secara tidak langsung penulis melakukan studi pustaka terkait dengan perancangan ini dengan mencari informasi baik dari buku, jurnal maupun melalui akses internet.

2) Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data yang dilakukan penulis, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode pengeumpulan data secara primer dan sekunder. Dimana penulis melakukan penelitian dan observasi langsung ke Sekolah kemudian didukung dari data sekunder dari buku-buku yang berisi materi pelajaran kerajinan anyam yang digunakan di sekolah.

a) Wawancara

Wawancara yang akan penulis lakukan yaitu terhadap Guru mata pelajaran Prakarya SMP Negeri 1 Mallusetasi Ibu Jumeriah, S.Pd. yang bersangkutan merupakan Guru yang mengajarkan materi Kerajinan pada mata pelajaran Prakarya, lokasi wawancara direncanakan di Sekolah tempat beliau mengajar ataupun menemui secara pribadi. Wawancara ini untuk mengetahui bagaimana proses belajar serta kendala-kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar dan materi ajar sehingga perancangan ini mampu mengatasi kendala yang dihadapi tersebut.

b) Observasi

Pada percangan ini penulis akan melakukan observasi secara langsung di SMP Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten Barru sebagai langkah awal untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan dalam perancangan ini untuk mengetahui sumber belajar yang digunakan saat ini dan suasana belajar.

c) Dokumentasi

Proses dokumentasi yang dilakukan penulis ialah mendokumentasikan segala hal yang menghasilkan sebuah foto fisik dengan cara memotret untuk mengumpulkan data berupa gambar yang terkait tentang proses pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi dan wawancara. Penulis mendokumentasikan saat proses pembelajaran, kegiatan wawancara dan hal-hal lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

d) Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan penulis untuk mendapatkan beberapa rujukan dan teori yang terkait dengan perencanaan media pembelajaran kerajinan anyam yaitu dari buku- buku penunjang yang dimiliki guru untuk memperoleh materi ajar tentang kerajinan anyam, rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dimiliki guru untuk mengetahui Kompetensi Inti, kompetensi dasar dan indikator serta tujuan pembelajaran, buku-buku yang dimiliki penulis, jurnal maupun artikel online maupun cetak yang bersangkutan tentang media pembelajaran dan tentang kerajinan anyam itu sendiri.

b. Analisa Data

Pada tahap analisa data penulis menganalisa semua data data yang didapatkan dengan metode deskriptif yang dimana hasil dari analisa data tersebut menjadi objek materi komunikasi pada perancangan ini.

Adapun objek materi komunikasi dari perancangan ini ialah materi kerajinan anyam itu sendiri berupa pengenalan awal kerajinan anyam, contoh-contoh produk kerajinan anyam, pengenalan tiga elemen penting dalam menganyam yakni lungsi, pakan, dan rumus anyaman serta teknik menganyam dasar sederhana. Adapun penjabaran materi komunikasi yang digunakan pada perancangan ini sebagai berikut:

Pengenalan Awal : Anyaman merupakan kegiatan atau keterampilan dalam pembuatan barang-barang dengan cara atau teknik susup menyusup antara lungsi dan pakan.

Contoh Produk Kerajinan Anyam: Produk-produk kerajinan anyam ditemui tidak jauh dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Produk kerajinan

anyam terbagi atas dua yakni produk kerajinan anyam berupa benda pakai yang merupakan produk-produk kerajinan anyam yang mempunyai fungsi praktis dan produk kerajinan anyam berupa benda hias yang merupakan produk kerajinan anyam yang juga dipergunakan namun dengan menitikberatkan pada fungsi hiasnya atau secara sederhana digunakan sebagai hiasan.

Selanjutnya, pengenalan Lungsi, Pakan dan Rumus Anyaman: Lungsi ialah bidang datar yang tegak lurus terhadap penganyam. Sedangkan pakan ialah iratan yang disusupkan.

Rumus anyaman dikenal menggunakan dua istilah pertama ialah "A" dan "T". "A" berarti perintah "angkat" terhadap pakan dan "T" ialah perintah turun terhadap lungsi.

Terakhir ialah pengenalan rumus dan teknik Menganyam Sederhana: Pertama kali lungsi-lungsi yang nantinya merupakan motif anyaman yang tersebut diangkat dengan tangan kiri, selanjutnya tangan kanan mengambil pakan disusupkan diantara lungsi yang terangkat dan tinggal. Pengangkatan lungsi-lungsi tersebut jumlahnya tergantung rumus anyaman yang tersedia. Pakan yang kita susupkanpun dapat berjumlah berlainan dengan ketentuan bahwa pakan tersebut tetap sejajar sehingga hasil anyamannya tetap rapi dan baik.

c. Konsep dan Strategi Perancangan

1) Menentukan Konsep Desain

Dalam perancangan media pembelajaran ini penulis merumuskan sebuah konsep desain untuk perancangannya ialah "fun minimalist". Konsep dasar tersebut berawal dari target audience dari perancangan ini yakni siswa sekolah menengah pertama yang berdasarkan analisa target audience memiliki pembawaan dan pola tingkah laku yang cenderung masih kekanak-kanakan, namun karena rentang usia remaja dan objek perancangan ini adalah sebuah media pembelajaran untuk mengimbangi itu maka dikolaborasi dengan tampilan minimalis. Konsep "fun minimalist" yang dimaksud yaitu secara keseluruhan hasil dari perancangan ini akan menggambarkan sebuah media dengan suasana menyenangkan dan mengasyikkan menggunakan visual desain karakter yang

dibuat sesederhana dan selucu mungkin untuk menggambarkan karakter yang fun dengan penyampaian materi komunikasi menggunakan audio dengan konsep bercerita serta dikombinasikan dengan tampilan visual yang seminimalis atau sesederhana mungkin dengan tujuan agar tidak menghilangkan esensi dari perancangan ini sebagai sebuah media pembelajaran yang bertujuan menyampaikan materi ajar dengan efektif namun tetap komunikatif.

2) Strategi Komunikasi Visual

a) Tema

Merujuk pada konsep desain yang telah ditentukan sebelumnya yaitu "Fun Minimalist" serta berdasarkan target audience, maka tema yang digunakan pada perancangan ini ialah "Mengenal teknik anyaman dasar sederhana" yang disesuaikan pula dengan materi ajar yang akan disampaikan pada perancangan ini.

b) Tagline/brandname

Pada perancangan ini, tagline yang digunakan pada perancangan ini ialah sekaligus berupa persuasi kepada target audience dan menggambarkan keseluruhan perancangan, tagline yang dipilih ialah "Belajar Kerajinan Anyam bersama Owi"

c) Tipografi

Berdasarkan analisis tipografi yang telah dipaparkan sebelumnya maka dalam perancangan media pembelajaran ini jenis font yang digunakan ialah jenis font "Gloria Halleluja".

d) Warna

Warna-warna yang digunakan pada perancangan ini ialah warna-warna pastel untuk menampilkan kesan sederhana sesuai dengan konsep desain yang telah ditentukan.

e) Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan pada perancangan ini ialah *flat design* yakni ilustrasi dua dimensi dengan pendekatan minimalis yang menekankan pada kegunaan, desain yang sederhana dan bersih.

3) Strategi Media

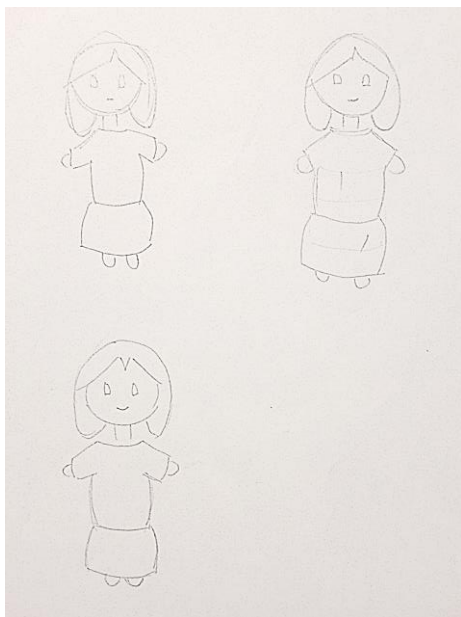
Adapun pendekatan komunikasi yang digunakan ialah menggunakan pendekatan verbal dan pendekatan visual. Pendekatan verbal yang dilakukan bertujuan agar target audience dapat memahami isi atau pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan ini dengan menggunakan

bahasa Indonesia yang tidak formal dan disajikan dengan konsep bercerita sehingga kesan menyenangkan dapat dirasakan oleh target *audience*. Pendekatan visual yang digunakan pada perancangan ini adalah karakter anak perempuan dengan teks berisikan materi ajar yang singkat dan sederhana. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis memutuskan *motion graphic* sebagai media utama pada perancangan ini yang mencakup aspek audio dan aspek visual dalam satu kesatuan media.

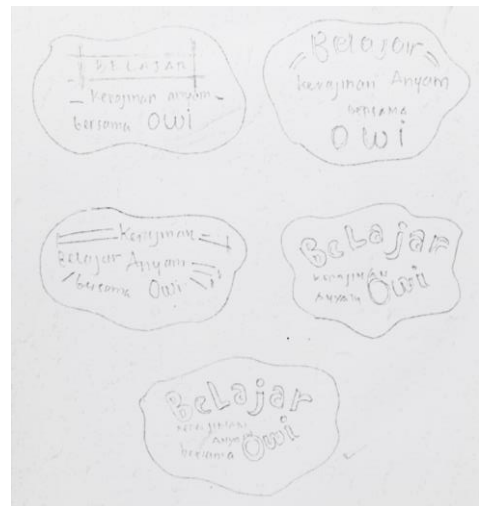
d. Proses Kreatif

1) Perancangan Desain Karakter dan Logo

Karakter yang akan digunakan sebagai tokoh utama dalam media pembelajaran ini. Tahap pertama ialah dengan menggambar menggunakan alat gambar yang disesuaikan dengan konsep desain pada perancangan ini dan logo yang diambil dari tagline yang telah dirumuskan sebelumnya.



Gambar: 1 Sketsa Desain Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 2 Sketsa Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 3 Sketsa Logo
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2) Penentuan Premis

Media pembelajaran ini ialah media pembelajaran yang berisi tentang penjelasan kerajinan anyam tegak dengan menekankan pada pengenalan lungsi, pakan dan rumus anyaman sederhana.

3) Pembuatan Sinopsis

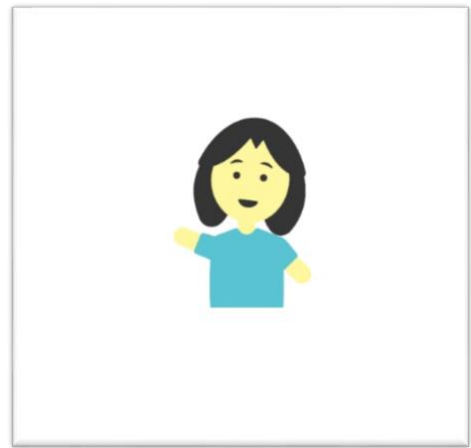
Media pembelajaran ini menggambarkan seorang anak bernama Owi, Owi akan menjelaskan tentang kerajinan anyam kepada teman-temannya yang dalam hal ini ialah materi ajar dari media pembelajaran ini. Owi akan menjelaskan hal-hal diantaranya; apa itu kerajinan anyam, contoh-contoh hasil kerajinan anyam dalam kehidupan sehari-hari, pengenalan lungsi dan pakan serta pengenalan rumus anyaman sederhana.

4) Digitalisasi



Gambar: 4 Digitalisasi Logo dan Desain Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi



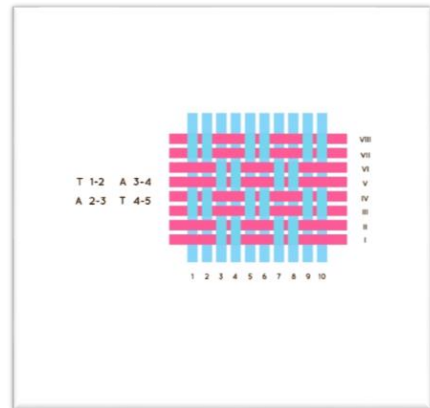
Gambar: 7 Digitalisasi Desain Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 5 Digitalisasi Desain Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 8 Digitalisasi Visualisasi Menganyam

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 6 Digitalisasi Desain Karakter

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan media pembelajaran kerajinan anyam ini, faktor yang paling ditonjolkan ialah pengenalan teknik menganyam dasar sederhana dengan menyajikan penjelasan serinci dan ringkas mungkin dengan tujuan agar informasi tersebut dapat tersampaikan dengan cepat dan tepat. Selain itu media pembelajaran ini menggabungkan kekuatan audio dan visual dengan aspek audio menggunakan teknik bercerita dan kekuatan visual yang minimalis sederhana. Media pembelajaran ini dirancang dalam bentuk *motion graphic* sebagai media utama menggunakan aplikasi *after effect* dengan hasil akhir ketika dimainkan seperti pada gambar 1



Gambar: 9 Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 12 Tampilan *Sequence 3 Scene 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



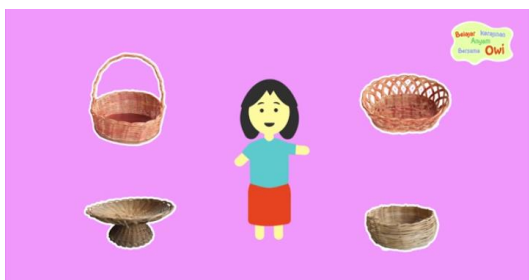
Gambar: .13 Tampilan *Sequence 4 Scene 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media utama dalam perancangan ini dibagi atas tiga bagian pokok, bagian pertama yakni pembuka yang terdiri dari empat urutan perpindahan layar. Urutan pertama berisi pembuka dengan visual karakter dan judul, urutan kedua menampilkan contoh-contoh produk kerajinan anyam. Urutan ketiga menampilkan tiga hal penting dalam menganyam dasar yakni lungsi, pakan dan rumus anyaman beserta penomorannya, layar keempat menampilkan pengertian kerajinan anyam.

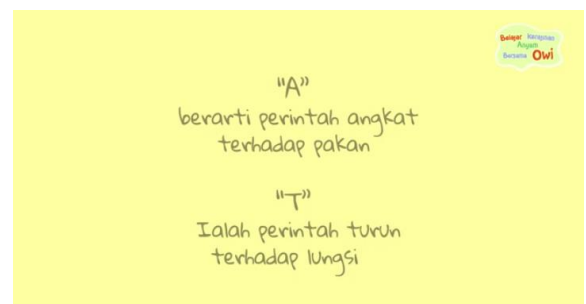
Bagian pokok yang kedua ialah penjelasan menyangkut materi ajar kerajinan anyam itu sendiri, pada bagian ini terdapat empat perpindahan urutan layar. Urutan yang pertama berisi penjelasan tentang rumus anyaman seperti gambar 14, urutan kedua menampilkan penjelasan tentang pengertian lungsi, pakan dan penomorannya seperti pada gambar 15, urutan ketiga menampilkan contoh rumus anyaman seperti gambar 16 dan urutan yang terakhir pada gambar 17 yakni visualisasi menganyam dengan menggunakan teknik anyaman dasar sesuai dengan contoh rumus anyaman sebelumnya.



Gambar: 10 Tampilan *Sequence 1 Scene 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



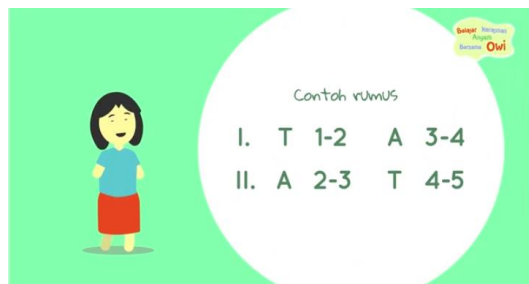
Gambar: 11 Tampilan *Sequence 2 Scene 1*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



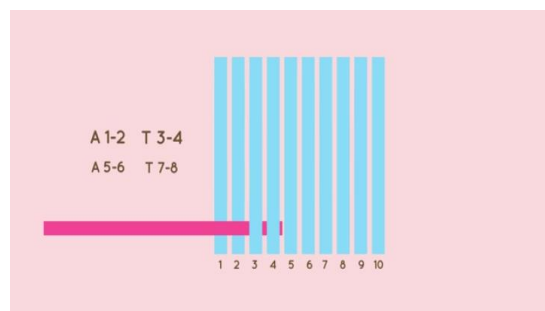
Gambar: 14 Tampilan *Sequence 1 Scene 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: 15 Tampilan *Sequence 2 Scene 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

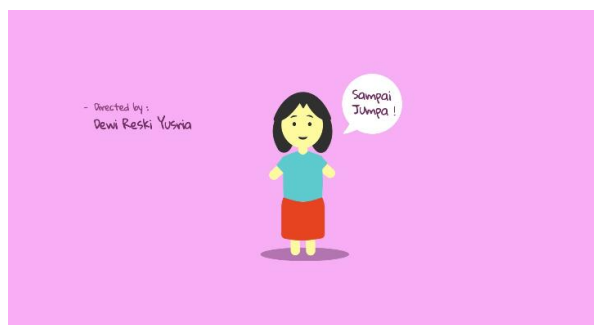


Gambar: .16 Tampilan *Sequence 3 Scene 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar: .17 Tampilan *Sequence 4 Scene 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sebagai penutup pada bagian akhir ditampilkan karakter dengan kalimat penutup sebagai akhir dari sesi pembelajaran ini, kalimat sampai jumpa serta *credit title* seperti pada gambar 18



Gambar: 18 Tampilan *Sequence 1 Scene 3*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses dan hasil perancangan media pembelajaran kerajinan anyam bagi siswa Sekolah Menengah Pertama yang dilakukan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Dengan selesainya perancangan ini maka telah dihasilkan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan mampu membantu guru dan siswa dalam mengetahui dan mempelajari kerajinan anyam pada mata pelajaran prakarya.
- Dengan adanya media pembelajaran ini, akhirnya mampu membantu dalam hal pengadaan sarana dan prasarana belajar kerajinan anyam dalam lingkungan sekolah menengah pertama.

5. REFERENSI

- Arsyad. A. 2017. Media Pembelajaran. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Al- Bahra, 2005. Dalam Pengertian Perancangan, Konsep Dasar Sistem , Karakteristik Sistem, Klasifikasi Sistem. (Online), (<https://www.rusdyanha.com/2017/02/pengertian-perancangan-konser-dasar.html>/diakses September 2018)
- Erni Yulianti. 2014 “Perancangan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pengajaran Pelajaran Ipa. Jurnal Mahasiswa STEKOM Semarang.
- Dan Besta Nusantara, dan Andjrah Hamzah Irawan. 2012. “Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Anak SD Kelas 1” Jurnal Sains dan Seni ITS. Vol. 1 (1)
- Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad. Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, Oemar. 1994. Media Pendidikan. (Cetakan ke – 7). Bandung: Penerbit PT Citra Aditya Bakti.
- Ibrahim & Nana, 2003. Dalam Media Pembelajaran.(online),(<http://omdompet.blogspot.com/2012/07/media-pembelajaran.html>/diakses Juli 2018)
- Jumriah, 2008. Pelaksanaan Pembelajaran Kerajinan Anyam di Kelas VII SMP Negeri 1 Mallusetasi Kabupaten Barru. Makassar: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Makassar.

- Kusnadi, 1986. Dalam Pengertian Kerajinan Menurut Para Ahli. (Online), (<http://nadaberliana.blogspot.com/2017/11/pengertian-kerajinan-menurut-para-ahli.html>/diakses Juli 2018)
- Nafisah, Syifun. 2013. dalam Hunter Automotive.(Online), (<http://automotivehunter.blogspot.com/2013/02/pengertian-perancangan.html>/diakses September 2018)
- Rudi Yulio Arindiono, Nugrahadi Ramadhani, 2013. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. Jurnal Sains dan Seni POMITS. Vol. 2(1)
- Said, A. A, Cahyadi, D., & Arifin, I. 2017. Perancangan Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- S.Wahidi & Maghln Darmowlyoto. 1979. Pengetahuan Teknologi Kerajinan Anyam. : Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
- Sudjana dan Rivai (1992) dalam Arsyad. Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Media Edukasi Indonesia. 2011. Pengertian Media. (online), (<http://mediaedukasi73.blogspot.com/2011/03/pengertian-media.html?m=0/> diakses Agustus 2018.
- The Art in School. 2014. Seni Anyaman. (Online) <http://seni2rupa.blogspot.com/2014/03/seni-anyaman.html?m=1> diakses 1 April 2019
- Blogernas. 2017. Warna Primer, Sekunder dan Tersier. (Online) <https://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html?m=1> diakses 28 Maret 2019
- Blogernas. 2017. Pengertian Warna Pastel dan Contohnya. (Online) <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-warna-pastel-dan-contohnya.html?m=1> diakses A April 2019