

The Design of Drawing Learning Books Coloring Historical Objects in South Sulawesi
**Perancangan Buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah
di Sulawesi Selatan**

Ade Irfan
Mahasiswa Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
Adeirfan198@gmail.com

Agussalim Djirong
agussalimdjirong@gmail.com
Fakultas Seni dan Desain

Benny Subiantoro
Bennysubiantoro@gmail.com
Fakultas Seni dan Desain

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi sebagai media visual berupa buku bergambar untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan antara lain : Balla Lompoa, Monumen Mandala, Gerbang utama benteng somba opu, Museum Benteng Somba Opu, Benteng Rotterdam, Museum La Galigo, Kete Kesu, Bori Parinding dan Perahu Phinisi dengan menggunakan teknik ilustrasi *Line art*. Melalui perancangan buku Pembelajaran Menggambar Mewarnai Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan, penulis menggunakan metode perancangan kualitatif yakni merupakan tahapan atau proses desain secara ilmiah, logis, sistematis, dan prosedural. Hasil akhir penelitian ini berbentuk media berupa buku Bergambar Mewarnai yang disertai dengan sejarah singkat dari masing-masing objek penelitian yang bermanfaat untuk melatih motorik halus anak-anak dan juga dapat mengenalkan tentang pentingnya sejarah dari beberapa tempat yang tidak hanya dijadikan sebagai tempat wisata melainkan tempat yang menjadi saksi perjuangan para pahlawan terdahulu.

Kata Kunci : Buku Bergambar Mewarnai, Objek Bersejarah di Sulawesi Selatan, Ilustrasi *Line art*.

ABSTRACT

Designing to make the media information as a visual in the form of picture books to convey the history of some places that have educational value in South Sulawesi, among others: Balla Lompoa, Mandala Monument, Somba Opu Fortress, Somba Opu Fortress Museum, Fort Rotterdam, Museum La Galigo, Kete Kesu, Bori Parinding and Phinisi Boat using Line art illustration techniques. Through The Design of Drawing Learning Books Coloring Historical Objects in South Sulawesi, the author uses a qualitative design method that is a stage or process design scientifically, logically, systematically, and procedural. The final result of this research is in the form of a coloring which is accompanied by a brief history of each research object that is useful to train children fine motoric and also can introduce about the importance of history from some place which not only serve as tourist place but also place be a witness to the struggle of the heroes of the past.

Keywords: Picture Coloring Book, History object of South Sulawesi, Illustration Line art.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, biasanya mendapatkan mata pelajaran kesenian. Yang diajarkan di mata pelajaran kesenian yaitu seni rupa dan seni music (ada pula seni tari). Untuk seni musik sendiri, biasanya anak Sekolah Dasar hanya diajarkan beberapa alat musik, seperti suling, *recorder*, pianika, dan lainnya. Untuk seni rupa, anak Sekolah Dasar biasanya diajarkan menggambar.

Dalam jenjang pendidikan dasar, menggambar merupakan aktivitas yang

Buku bergambar mewarnai merupakan media berbentuk buku yang digunakan untuk lebih mengembangkan kecerdasan otak anak, khususnya untuk melatih otak kanan dalam bidang seni. Menurut Femi Olivia dalam bukunya Gembira bermain corat-corek, mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah suatu karya seni.

Buku bergambar mewarnai berfungsi untuk melatih kemampuan koordinasi antara anak, karena dalam mewarnai diperlukan koordinasi yang bagus antara mata dan tangan, serta mewarnai dapat melatih konsentrasi anak untuk tetap fokus pada pekerjaan yang dilakukannya. Kegiatan mewarnai membutuhkan target yaitu berhasil mewarnai seluruh bidang gambar yang tersedia, disinilah akan terpujuk rasa tanggung jawab anak dengan menyelesaikan pekerjaannya sekaligus memupuk kepercayaan diri anak bahwa ia dapat menyelesaikan tugas yang sedang dia kerjakan.

Permasalahan yang dikaji pada penelitian ini adalah, saat ini banyak beredar di pasaran buku bergambar mewarnai, akan tetapi dengan nuansa yang berbeda yang dimana belum ada yang mengangkat tentang sejarah Sulawesi Selatan. Pada buku bergambar dan mewarnai tentang tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan ini, akan dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan media dalam bentuk buku yang berisi gambar dan ruang untuk mewarnai sehingga menambah rasa ketertarikan terhadap anak dan dilengkapi dengan

paling berhubungan terhadap proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya menulis dan bermain, menggambar memiliki manfaat untuk perkembangan anak, serta pendidikan. Selanjutnya dalam pendidikan seni, menggambar merupakan metode belajar menyenangkan bagi anak-anak di usia 8 tahun pertama. Secara alamiah anak-anak sangat suka menggambar dan menulis atau membuat coretan-coretan pada banyak media yang ditemukannya, seperti dinding, kertas, atau benda-benda mainan lainnya.

sejarah singkat sehingga dapat menambah pengetahuan dan minat baca serta keingintahuan anak-anak terhadap pentingnya mengenal tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan. Berdasarkan uraian diatas, maka akan dibuat buku bergambar mewarnai tentang sejarah Sulawesi selatan.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan buku bergambar ini adalah :

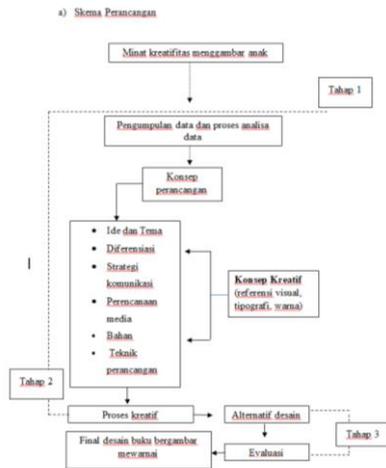
1. Membuat media informasi sebagai media visual berupa buku bergambar sebagai alat untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan.
2. Menggunakan kata-kata yang sederhana pada buku bergambar ini, diharapkan mampu memudahkan anak-anak dalam memahami sejarah dari beberapa tempat di Sulawesi Selatan yang memiliki nilai edukasi.

Manfaat Perancangan

1. Manfaat praktis
Bagi peneliti (individu)
Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran menggambar di sekolah dan sebagai pedoman dalam meningkatkan hasil belajar menggambar siswa.
2. Manfaat akademis
 - a. Bagi Penulis selanjutnya
Sebagai kajian untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih lanjut berkenaan dengan pembelajaran menggambar.

- b. Bagi Masyarakat
Sebagai bahan referensi dalam mengembangkan penelitian sejenisnya guna mengembangkan ilmu pengetahuan pendidikan.

Skema Perancangan



Alur Berfikir



2 KAJIAN LITERATUR

Seni merupakan cara mengetahui apa yang sebenarnya kita percaya, Mengetahui apa yang kita percaya dibutuhkan untuk menghadapi diri kita sendiri, ketakutan kita dan tantangan kita untuk mengubah, menciptakan seni adalah cara untuk mengembangkan imajinasi kita, cara memulai untuk mengikuti apa yang menjadikan kita lebih bebas, belajar bagaimana melihat

lebih banyak pilihan. (Allen 1995, 3- 4 dalam Mantas, 2011: 14).

Seni adalah hasil karya cipta manusia yang bermuatan adanya unsur-unsur Estetika (Benny Subiantoro).

Bisa disimpulkan bahwa seni adalah cara untuk mengungkapkan apa yang kita rasa dan pikirkan. Seni menjadikan kita lebih bebas dalam berekspresi, tidak ada yang salah dalam menciptakan seni sehingga secara tidak langsung seni mampu menghilangkan rasa ketakutan kita dalam mengungkapkan sesuatu.

Diterapkannya konsep seni sebagai alat pendidikan di Sekolah dasar diarahkan pada pembentukan sikap dan kemampuan atau kompetensi kreatif dalam keseimbangan kompetensi intelektual, sensibilitas, rasional dan irasional serta kepekaan emosi. Pendidikan seni tidak hanya diberlakukan di Negara Indonesia, di bawah ini adalah akan membahas seni khususnya seni rupa di Sekolah Dasar.

Menggambar (*drawing*) adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar adalah proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu (Sumanto, 2006: 47).

Warna Pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: Merah, Kuning, dan Biru. Sedang Warna Kedua (warna sekunder) yaitu hijau, ungu, dan jingga, merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam Warna Pertama. Adapun Warna Antara sering pula disebut 'warna intermedit/warna tengah' (intermediate colors), yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran Warna Pertama dengan Warna Kedua. Warna-warna ini disebut sebagai warna antara karena warna-warna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna, yaitu terdiri atas: Jingga kekuningkuningan, Hijau kekuning-kuningan, Hijau kebiru-biruan, Ungu kebiru-biruan, Ungu kemerah-merahan, dan Jingga kemerah-merahan. Sementara itu, Warna Ketiga adalah warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna Kedua. terdiri atas tiga warnayaitu:Coklat kekuning-

kuningan, Coklat kemerah-merahan, dan Coklat kebiru-biruan (Said, 2006: 92-96).

Pengertian umum dahulu secara sederhana, Ilustrasi adalah menerangkan/menjelaskan suatu cerita. Secara *etimologis*, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan berasal dari bahasa Latin *illustrare* berarti membuat jelas dan terang. Dengan kata lain pula, ilustrasi adalah sebuah karya ditampilkan visualisasi bentuk seperti yang ditampilkan sebagai gambar, lukisan, foto atau karya lain dari seni yang diciptakan untuk menjelaskan atau mendikte informasi sensual (seperti puisi, cerita atau koran artikel) dengan menyediakan representasi visual grafis. (Salam, 1992-1993: 1)

3. PEMBAHASAN

Konsep Desain

Konsep Desain pada Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan adalah dengan menampilkan beberapa gambar *Landmark* dari tempat bersejarah di Sulawesi Selatan. Buku ini lebih menonjolkan gambar visual yang menarik sehingga membuat anak-anak tertarik untuk melihat, Selain itu buku ini juga dilengkapi dengan sejarah Sulawesi Selatan, serta akan melatih kreativitas anak dalam mewarnai.

Konsep Komunikasi

Objek Komunikasi

Selain wisata alam dan wisata religinya, Provinsi Sulawesi Selatan (Sulsel) juga terkenal dengan wisata sejarah. Destinasi wisata sejarah tersebut berkaitan dengan Kesultanan Gowa di Sulawesi Selatan. Pada perancangan media Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan ada beberapa tempat bersejarah yang akan dipromosikan yaitu :

1) Balla Lompoa

Balla lompoa merupakan Istana Kerajaan Gowa yang didirikan pada masa pemerintahan Raja Gowa ke-XXI, Yaitu I Mangi-Mangi Daeng Matutu, Pada tahun 1936. Dalam bahasa Makassar, Balla Lompoa berarti rumah besar atau rumah kebesaran. Di ruanga utama ini, terdapat sebuah singgasana yang diletakkan pada

area khusus di tengah-tengah ruangan, beberapa alat perang, seperti tombak, dan meriam kuno, serta sebuah payung Lalong Sipue (payung yang dipakai raja saat pelantikan) juga terpajang di ruangan ini.

2) Gerbang utama benteng somba opu

Dari beberapa sumber catatan sejarah diperoleh keterangan bahwa Benteng Somba Opu didirikan atas perintah raja Gowa yang ke IX, yaitu Karaeng Tumaparrisi Kallonna yang memerintahkan memasang tembok di sekeliling kota Somba Opu yang terbuat dari tanah liat. kemudian dilanjutkan oleh Raja Gowa yang ke XIV yaitu Sultan Alauddin. Pada akhirnya disempurnakan dan dijadikan sebagai benteng induk atau benteng utama dari beberapa pertahanan yang ada didalam wilayah kerajaan Gowa.

3) Museum benteng somba opu

Museum Benteng somba Opu dibangun untuk menyimpan benda-benda peninggalan sejarah, pada bangunan museum ini terdapat dua lantai. Lantai pertama digunakan sebagai tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah antara lain, meriam, mata uang, berbagai jenis peluru dan lain-lain. Sedangkan pada lantai dua terdapat foto-foto atau lukisan dari raja-raja Gowa dan masa pemerintahannya serta nama lengkap dari masing-masing raja tersebut.

4) Monumen Mandala

Dibangun pada tahun 1994 dan selesai pada tahun 1996 untuk mengenang jasa pahlawan dalam pembebasan Irian Barat dari tangan penjajah sekaligus hadiah atas jasa mantan presiden kedua Indonesia yaitu Soeharto. Mantan presiden kedua Indonesia itu juga merupakan panglima komando yang berperan penting dalam mengatur strategi untuk membebaskan Irian Barat.

5) Benteng Rotterdam

Bangunan colonial ini dibuat bukan sebagai hasil perundingan

tetapi sebagai akibat dari sesuatu peperangan besar yang dilakukan oleh VOC terhadap sebuah kerajaan pribumi terbesar di Sulawesi Selatan pada pertengahan abad ke-17, yaitu kerajaan Gowa. Keberadaan Benteng Rotterdam di Makassar tidak bias dipisahkan dari kehadiran pertama VOC sebagai suatu badan usaha di Sulawesi Selatan.

- 6) Museum I Laga Ligo
Keberadaan sebuah museum di Sulawesi Selatan berada pada tahun 1938 dengan didirikannya "Celebes Museum" oleh Pemerintah Hindia Belanda di Kota Makassar sebagai Ibu kota Government Onderhorigheden. Koleksi yang dipamerkan antara lain keramik, piring emas, dan beberapa mata uang.
- 7) Kete Kesu Toraja
Kete kesu adalah desa di sekitar Tana Toraja. Kete kesu ada di bagian Tenggara Rantepao. Di desa ini, terdapat tongkonan yang diperkirakan sudah berumur 300 tahun. Kurang lebihnya ada sekitar 6 tongkonan dan 12 lumbung padi. Kete kesu juga ditetapkan sebagai cagar budaya oleh UNESCO.
- 8) Bori Parinding
Menhir-menhir tersusun rapi tertanam dan menjulang tinggi. Masyarakat Toraja senang bekerja sama membawa dan menancapkannya ditanah. Batu-batu purba tersebut erupakan bagian yang tak terpisahkan dari upacara kematian di Toraja. Batu-batu ini menunjukkan status orang yang meninggal. Semakin tinggi, maka semakin terhormat pula lah dia. Selain itu untuk penanda atau batu memori, batu-batu ini digunakan untuk mengikat kerbau-kerbau yang dikorbankan pada saat Rambu Solo digelar.
- 9) Perahu Pinisi
Menurut legenda, asal-usul perahu Pinisi yaitu ketika Sawerigading hendak berangkat ke Ngeri Cina guna menjemput jodoh, kapalnya menabrak karang dan bagian kapalnya terdampar pada tiga Desa. Bagian layar

terdampar di Bira, papan terdampar di Arad an bagian kerangka terdampar di Tanah Lemo. Penduduk dari tiga desa itu kemudian sepakat untuk mengerjakan masing-masing tugasnya sesuai bagian yang jatuh di daerahnya. Orang Tanah lemo akan membuat kerangka, orang Ara akan membuat dan menjadikannya kapal dan orang Bira menjadi Nahkoda dan awak kapal. Legenda tersebut dikaitkan dengan buku sastra la Galigo. Dalam La Galigo diceritakan keinginan Sawerigading untuk kawin dengan saudara kembarnya yang perempuan, namun hal tersebut pantang dilakukan, maka saudara kembarnya menyarankan seseorang yang mirip dengannya yang bermukim di Negeri Cina.

Target Audience

Target *audience* serta target *market* ditujukan kepada para orang tua serta anak-anak yang berusia kisaran 8 – 10 tahun, yang di mana orang tua yang peduli terhadap kecintaan dan kepedulian anak-anak mereka terhadap sejarah khususnya di Sulawesi Selatan.

- a. Warna
Untuk anak usia diatas 5 tahun, warna-warni yang di sesuaikan dengan minat mereka merupakan pilihan yang tepat, misalnya warna biru dan hijau terang bisa diterapkan pada anak yang aktif dan senang mencoba hal baru. Warna yang digunakan adalah warna Primer dan Sekunder
- b. Tipografi
Desain yang digunakan untuk jenis huruf adalah yang sederhana dan bersahabat, bentuk karakter yang tidak tajam, *Counter* (bentuk terlampir dalam karakter) harus bulat dan terbuka.
- c. Garis
Menggunakan garis tebal pada media mewarnai, agar lebih memudahkan anak-anak dalam mewarnai dan melatih keterampilan serta ketelitian dan konsentrasi pada saat memberikan warna pada objek.

1. Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi yang digunakan pada perancangan buku bergambar sejarah Sulawesi Selatan ini adalah menambahkan penjelasan mengenai sejarah dari tempat bersejarah secara singkat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti oleh anak-anak sehingga dapat menambah minat baca anak karena dilengkapi dengan gambar tempat bersejarah yang telah diberi warna yang dapat menghilangkan kejenuhan anak-anak.

2. Konsep Strategi Visual

a) Tipografi

- Adobe gothic
Digunakan pada bagian Headline dan tagline
- Kissy Hugs
Digunakan pada keterangan nama dari tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.
- Crocodile Feet DEMO
Digunakan pada sejarah singkat dari tempat bersejarah pada kolom penjelasan.
- Eras Bold ITC
Digunakan pada kolom sejarah singkat dari masing-masing tempat bersejarah yang ada di Sulawesi Selatan.

b) Warna



c) Ilustrasi

Menggunakan teknik ilustrasi *Line art* dari gambar yang telah didapatkan.

3. Diferensiasi

Dalam perancangan buku bergambar mewarnai sejarah Sulawesi Selatan, akan menggunakan media dalam bentuk buku yang sebagai bahan publikasi dan dilengkapi dengan gambar *line art* serta gambar

dari tempat bersejarah yang sudah diberi warna agar memberikan acuan terhadap anak-anak untuk mewarnai di lembaran berikutnya yang hanya berisi sketsa bentuk dari tempat bersejarah tersebut. Dan tentu saja buku bergambar yang beredar di pasaran belum ada yang mengangkat tentang Sejarah dari Sulawesi Selatan, sehingga perancangan ini memiliki nilai tambah karena selain memiliki nuansa seni, juga memiliki nilai pengetahuan terhadap perjuangan para pahlawan kita terdahulu yang perlu dikenalkan terhadap anak-anak dengan nuansa yang mudah dipahami.

Proses Kreatif

1) Eksplorasi/ sketsa

Eksplorasi bentuk yang diperoleh melalui sketsa awal yang digambarkan kemudian dipilih berdasarkan pada pertimbangan aspek yang dibutuhkan.

2) Digitalisasi

Setelah melakukan proses sketsa maka selanjutnya merupakan pemilihan desain yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan sebelumnya. Sketsa yang telah terpilih kemudian akan di digitalkan pada computer dengan menggunakan software Adobe Photoshop CS6.

Konsep Media

1. Media Utama

Adapun media utama yang akan dibuat adalah dalam bentuk Buku Bergambar Mewarnai.

2. Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan adalah Stiker.

3. Media Promosi

Adapun media promosi yang digunakan pada perancangan ini adalah Stiker, Pin, dan *X-Banner*.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil perancangan Buku Bergambar Mewarnai Sejarah Sulawesi Selatan berupa buku yang terdiri dari Balla Lompoa, Monumen Mandala, Gerbang Utama Benteng Somba Opu, Museum Benteng Somba Opu, Benteng Rotterdam, Museum Lagaligo, Kete Kesu, Bori Parinding, dan Perahu Phinisi dan terdiri atas 21 halaman yang bertujuan untuk menyampaikan sejarah dari beberapa tempat yang memiliki nilai edukasi di Sulawesi Selatan. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan tipografi pada perancangan ini menggunakan tipe huruf yang sederhana dan luwes sehingga mudah dibaca oleh anak-anak.
2. Pada perancangan ini menggunakan gabungan warna primer dan sekunder karena warna memegang peran penting sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan dan tampilan.
3. Ilustrasi yang digunakan adalah menggunakan teknik *Line art* agar lebih memudahkan anak-anak dalam proses pewarnaan.
4. Gambar asli dari objek perancangan diubah menjadi bentuk sederhana dan tidak rumit yang bergaya kartun, namun tetap menyerupai gambar asli dan tetap menonjolkan ciri khas dari masing-masing objek.
5. Layout dari gambar asli yang telah diolah menggunakan proses digital dan proses pewarnaan disusun berdampingan dalam satu halaman dengan hasil gambar yang telah di *Line art* sehingga lebih memudahkan anak-anak ketika ingin mewarnai dari masing-masing objek.

B. Saran

Dalam proses perancangan Buku Bergambar

mewarnai masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu perlu dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Adapun saran-saran yang ingin saya sampaikan, antara lain :

1. Sebaiknya perancangan ini dilakukan pengembangan secara lanjut, yakni mengusulkan kepada Dinas Pendidikan terkait khususnya Pemerintah Kota Makassar untuk memasukkan ke dalam Kurikulum Agar para pelajar di Tingkat Sekolah Dasar bisa lebih mengenal Sejarah dari Sulawesi Selatan.
2. Dalam proses produksi, haruslah membuat alternatif-alternatif desain, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan konsep yang diinginkan.
3. Konsep yang bagus adalah konsep yang dapat menyampaikan pesan dengan sebuah tampilan baru secara kreatif, inovatif, dan bisa di terima oleh masyarakat pada zamannya.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Nyimas. dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Perguruan Tinggi Direktori Ketenagaan
- A S Hornby. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press
- Aminuddin. 2009. *Apresiasi dan Ekspresi Seni Rupa*. Bandung: Puri Pustaka
- Darmapoetra, Juma. 2014. *Suku Bugis*. Makassar : Arus Timur.
- Deniek G Sukarya. 2009. *Kiat Sukses*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Desyandri. 2008. *Seni, Budaya dan Keterampilan untuk SD/ MI*. Online <http://desyandri's.wordpress.com/seni-budaya-dan-keterampilan-sdmi/> [accesed 17/07/12]

- Erik Permana. 2007. *A-Z Otodidak Dslr & Mirrorless*. Yogyakarta : Cermelang Publishing.
- Faidi, Ahmad. 2014. *Suku Makassar*. Makassar : Arus Timur
- Hernawan, Asep Hery, dkk. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 4. 2008
- Kurnia, Ingridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Manthas, K dan Di Rezze, G. 2011. On Becoming 'Wide- Awake' Artful Re- search and Co- Creative Process as Teacher Development, 12 (S1 1.4). Canada: Nipissing University. Available at <http://www.ijea.org/v.12si1/>. [accesed 08/03/12]
- Mardiyatmo. 2006. *Diklat Mata Kuliah Fotografi*. Yogyakarta : UNY Press.
- Masrury, Muhammad. 1995. *Pinisi Perahu Khas Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang : Depdikbud Sulawesi Selatan
- Muharam dan Sundariyati, W. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Depdikbud Dikti
- Muhtamar, Syafruddin. 2015. *Titik Perang Damai Sultan Hasanuddin*. Makassar : Arus Timur
- Najah, Naqib. 2014. *Suku Toraja*. Makassar : Arus Timur
- Najamuddin, dkk. 2016. *Sulawesi Selatan Tempo Doeloe*. Makassar : Rayhan Intermedia
- Nuraeda, ST. 2008. *Album Sejarah dan Kepurbakalaan Sulawesi Selatan*. Makassar : Depdikbud Sulawesi Selatan.
- Palaguna. 1995. *Benteng Somba Opu Sulawesi Selatan*. Ujung Pandang : Depdikbud Sulawesi Selatan.
- Rifa'i, Achmad. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.
- Salam, Sofyan, dkk. 1992-1993. *Apakah Ilustrasi Itu?*. Makassar: Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Seni Rupa di Perguruan tinggi.
- Subiantoro, Benny, 2002. "*Metode Penciptaan seni membangun Kreasi- Inovasi- Imajinasi dan Interpretasi*", Tugas Mata Kuliah: Metode Penciptaan Seni Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugandi, A. Dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak SD*. Jakarta: Dirjen Dikti
- Purnama, H.L. 2014. *Kerajaan Gowa*. Makassar : Arus Timur
- Yasin Limpo, Syahrul. 1966. *Profil Sejarah Budaya dan Pariwisata Gowa*. Ujungpandang : Intisari
- Yuyung Abdi. 2012. *Photography From My Eyes*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Zaslina Zainudin. 2012. *Kreasi Maksimal Dengan Kamera Digital Minimal*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo