

PERANCANGAN ILUSTRASI ANIMASI SAORAJA PETTA PONGGAWAE DI KABUPATEN BONE

Fitrah Maulidiah Zaim, Aswar, Alimuddin

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Fitrahmaulidiahzaim@gmail.com

Aswar@unm.ac.id

Alimuddin185@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan menciptakan sebuah media pengenalan dan promosi rumah adat *Bola Soba* atau *Saoraja Petta Ponggawae* dalam bentuk ilustrasi animasi yang dapat menarik minat remaja untuk mempelajari dan mengenal tentang rumah adat di Kabupaten Bone. Konsep desain dalam perancangan Ilustrasi Animasi rumah *adat Saoraja Petta Ponggawae* adalah konsep kehidupan pada zaman modern seperti saat ini dengan pewarnaan yang *colorful* dan terkesan ceria dengan komposisi desain, *layout*, dan warna yang *fresh* sesuai dengan target audiens.

Metode penelitian berdasarkan studi literatur, yang bersumber dari pencarian referensi cetak, elektronik serta kunjungan ke rumah adat Saoraja Petta Ponggawae, adapun metode perancangan yakni antara lain, pra-produksi; memilih konsep cerita, menyiapkan sinopsis dan narasi cerita, membuat *storyline* dan *storyboard*, membuat konsep karakter, membuat sketsa ilustrasi cerita, produksi; penyiapan *layout*, *key motion*, *in between*, *colouring*, *background*, post-produksi; terdiri dari proses *composite*, *editing*, dan *rendering*.

Hasil perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Saoraja Petta Ponggawae dituangkan dalam media utama berupa audio visual atau video ilustrasi animasi 2 dimensi. Media pendukung lainnya berupa stationari dan media promosi.

Kata Kunci: Ilustrasi, Animasi 2D, *Saoraja Petta Ponggawae*.

ABSTRACT

This design aims to create a media for introducing and promoting the traditional house of Bola Soba or Saoraja Petta Ponggawae in the form of animated illustrations that can attract teenagers to learn and get to know about traditional houses in Kabupaten Bone. The design concept in designing the illustration. The design concept in the illustration design of traditional houses Saoraja Petta Ponggawae is the concept of life in modern times as it is today by coloring colorful and cheerful impressed with the composition of the design, layout, and color of fresh accordance with the target audience.

The research method is based on literature study, which comes from searching for printed, electronic references and visits to the Saoraja Petta Ponggawae traditional house, while the design methods include pre-production; choosing a story concept, preparing a synopsis and narrative story, making storylines and storyboards, creating character concepts, sketching story illustrations, producing; preparation of layouts, key motion, in between, coloring, background, post-production; consists of a process of compositing, editing, and rendering.

The results of designing the Animated Illustration of Saoraja Petta Ponggawae are poured in the main media in the form of audio visual or 2-dimensional animated illustration. Other supporting media in the form of stationary and promotional media

Keywords: *Illustration, 2D Animation, Saoraja Petta Ponggawae.*

1. PENDAHULUAN

Kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "*buddhaya*", yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti "budi" atau "akal" (Koentjaraningrat 2000). Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu. Selanjutnya Hawkins (2012: 24) mengatakan bahwa budaya adalah suatu kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat-istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat.

Di Indonesia sendiri terdapat banyak keanekaragaman budaya. Karena keanekaragaman Suku dan bangsa tersebut Indonesia memiliki ragam tradisi, budaya, dan adat istiadat dengan kekhasannya sendiri di setiap daerah. Salah satu yang menjadi produk kebudayaan yakni rumah adat. Menurut Budiharjo (1997: 57) rumah adalah aktualisasi diri yang diejawantahkan dalam bentuk kreativitas dan pemberian makna bagi kehidupan penghuninya. Rumah adat merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau khas bangunan suatu daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, beraneka ragam bahasa dan Suku dari Sabang sampai Merauke sehingga Indonesia memiliki banyak koleksi rumah adat.

Setiap pulau di Indonesia yang memiliki sejarah budaya pasti ditemukan adanya tempat yang menjadi lokasi terjadinya suatu sejarah pada Suku atau masyarakat. Dari sekian banyak Suku bangsa yang ada di Indonesia salah satunya adalah Suku Bugis yang memiliki berbagai macam tradisi, budaya, dan adat istiadat dan tentunya memiliki rumah adat sebagai hasil dari sejarah kebudayaan. Dalam kaitan itu, Kabupaten Bone merupakan salah satu dari daerah yang termasuk dalam Suku Bugis Indonesia.

Di Kabupaten Bone terdapat rumah adat yang dinamakan Bola Soba atau Saoraja Petta Ponggawae. Bangunan rumah panggung yang

sarat dengan nilai-nilai sejarah ini masih berdiri kokoh terletak di Jalan Latenritatta, Kota Watampone, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Bola Soba merupakan rumah persahabatan yang pada zamannya dijadikan sebagai tempat untuk menjamu para tamu sedangkan Saoraja Petta Ponggawae merupakan istana atau tempat tinggal panglima perang Raja Suku Bugis beserta keturunannya dan para bangsawan pada zaman dahulu. Saat ini di Kabupaten Bone, Saoraja Petta Ponggawae yang juga bernama Bola Soba menjadi objek wisata bagi masyarakat Bone dan dari luar Bone. Banyak masyarakat yang berkunjung ke rumah tersebut untuk sekedar melihat sampai belajar mengenai budaya dan sejarah dari Kabupaten Bone. Saoraja Petta Ponggawae merupakan cerminan hidup dari masyarakat kerajaan Bone pada zaman dahulu dan merupakan salah satu dari keanekaragaman rumah adat dan kekayaan budaya yang harus dilestarikan dan dilindungi.

Namun keanekaragaman rumah adat ini tidak dibarengi dengan ketersediaan literatur mengenai informasi rumah adat yang ada di Kabupaten Bone, padahal sejarah mengenai keberadaan rumah adat ini sangat penting untuk diketahui oleh masyarakat masa kini. Tidak terkecuali Saoraja Petta Ponggawae di Kabupaten Bone. Di dalam bangunan rumah adatnya, tidak ada benda-benda monumental yang bisa menjelaskan secara hirarki dan historis bangunan tersebut. Hanya beberapa perlengkapan properti kesenian, seperti kostum tari dan gong. Hal ini menyebabkan banyak generasi muda yang kurang tahu mengenai sejarah mengapa rumah adat tersebut dibangun (Dinas Budaya Kabupaten Bone, 2018).

Kurangnya media informasi yang membahas tentang sejarah Saoraja Petta Ponggawae menjadi salah satu alasan sehingga masyarakat tidak tahu tentang sejarah rumah adat tersebut. Melihat kondisi yang ada dibutuhkan suatu usaha untuk memperkenalkan rumah adat Bola Soba atau Saoraja Petta Ponggawae di Kabupaten Bone dalam bentuk pendekatan desain komunikasi visual berupa media informasi yang lebih menarik untuk diketahui dan dipelajari.

2. METODE

Dalam perancangan ini dilakukan pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan secara deskriptif sesuai dengan apa yang ada di lapangan. Beberapa teknik/metode pengumpulan data yang dilakukan:

2.1. Teknik Pengumpulan Data

a. Kajian Kepustakaan

Kajian kepustakaan ini dilakukan untuk mendapatkan data referensi yang berkaitan dengan perancangan yang akan dilakukan. Dengan mengumpulkan data dari buku-buku, jurnal, atau internet data yang diperoleh ini akan menjadi data sekunder yang akan mendukung data primer. Adapun materi yang menjadi kata kunci dalam mencari referensi adalah sebagai berikut, sejarah, rumah adat, rumah adat Bugis, Suku Bugis, budaya Suku Bugis, Saoraja Petta Ponggawae, Bola Soba dan teori-teori lain yang mendukung.

b. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan berdasarkan ruang lingkup data yang dibutuhkan yaitu di dalam pekarangan rumah adat serta di bangunan rumah adat itu sendiri di mana proses tersebut mengamati dan mencari tahu apakah ada sesuatu yang secara monumental atau tertulis mengenai sejarah Saoraja Petta Ponggawae.

c. Wawancara/Kuesioner

Pada tahap ini dilakukan proses wawancara dengan beberapa pengunjung di rumah adat *Saoraja Petta Ponggawae*. Teknik kuesioner ini dilakukan dengan mengumpulkan data primer dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya kepada responden individu. Proses ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dari kelompok yang mewakili sebuah populasi.

Kuesioner ini dilakukan terhadap remaja Suku Bugis.

d. Dokumentasi

Metode ini dilakukan guna memperoleh data visual diambil melalui kamera antara lain: berupa hasil pengamatan yang telah dilakukan, dan foto bangunan dan *environement* yang kemudian dijadikan acuan dalam mendesain.

2.2. Teknik Analisis Data

Dalam perancangan ini, digunakan metode analisis deskriptif kualitatif, dimana metode ini digunakan untuk peringkasan dan penguraian ulang dari data berupa potongan-potongan sejarah Saoraja Petta Ponggawae beserta hal-hal penting lainnya agar lebih dapat diaplikasikan dalam media ilustrasi. Adapun hasil analisis yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Materi komunikasi yang akan disampaikan yaitu memperkenalkan secara singkat Saoraja Petta Ponggawae atau Bola Soba di Kabupaten Bone.
2. Target audiens dalam perancangan ini adalah masyarakat Bugis yang bertempat tinggal di Kota Watampone khususnya remaja awal.
3. Perencanaan media yang diusulkan penulis adalah membuat atau merancang ilustrasi animasi rumah adat *Saoraja Petta Ponggawae* di Kabupaten Bone yang menarik, komunikatif, mudah diakses, dan membawa konsep baru dalam pengenalan suatu kebudayaan ataupun dalam hal pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Desain

Konsep desain dalam perancangan Ilustrasi Animasi rumah adat Saoraja Petta Ponggawae adalah sebuah ilustrasi animasi kehidupan pada zaman modern seperti saat ini dengan pewarnaan yang colorful dan terkesan ceria dengan komposisi desain, layout, dan warna yang fresh sesuai dengan target audiens. Gaya visual yang digunakan pada Pengenalan Saoraja Petta Ponggawae adalah gaya visual kartun pada karakter dan realis pada gambar latar belakang agar memudahkan audiens untuk mengenali rumah adat ini yang nantinya akan diproduksi dalam bentuk output ilustrasi 2D. Selain itu, warna dan efek pencahayaan juga penting dalam membangun suasana dalam media ini agar target audiens lebih mudah memahami isinya.

Selain menampilkan tentang rumah adat, penulis mengajak target audiens untuk lebih sadar akan pentingnya sejarah dan kebudayaan agar tidak hilang. Budaya adalah salah satu warisan dari leluhur atau nenek moyang yang tidak ternilai harganya. Tujuan dari mengetahui peninggalan sejarah ini adalah untuk menghargai masa lalu yang membangun masa ini. Rumah adat Saoraja Petta Ponggawae merupakan identitas dari Kabupaten Bone yang membedakan Kota ini dari kota-kota lain yang ada di Indonesia.

3.1.1 Materi Pesan

Berdasarkan ruang lingkup perancangan, materi pesan telah diringkas sehingga memuat hal-hal pokok dan penting, sebagai berikut:

A. Sinopsis

Seorang anak Sekolah Dasar yang seringkali lewat di depan Saoraja Petta Ponggawae penasaran dengan rumah adat yang terlihat berbeda dari rumah-rumah yang ada di sekitarnya. Ia pun masuk dengan rasa ingin tahunya dan bertemu dengan Bapak Penjaga rumah adat tersebut. Bapak Penjaga pun mengenalkan Saoraja

Petta Ponggawae kepada anak itu karena rasa keingintahuannya yang sangat besar.

B. Isi yang disampaikan

1) Sejarah

Dalam perancangan media primer, akan dilampirkan sejarah singkat mengenai rumah adat Bone, berikut poin-poinnya:

- a. Dibangun pada masa pemerintahan raja Bone ke-31, La Pawawoi Karaeng Sigeri Matinroe Ri Bandung (1895-1905).
- b. Awalnya diperuntukkan sebagai kediaman raja pada waktu itu sehingga disebut Saoraja atau rumah besar/istana.
- c. Selanjutnya ditempati oleh Abdul Hamid yang diangkat menjadi Petta Ponggawae atau Panglima Perang kerajaan Bone oleh raja dengan persetujuan Ade' Pitue.
- d. Oleh karena itu, dinamakan Saoraja Petta Ponggawae yang berarti rumah atau istana Panglima Perang.
- e. Seiring dengan ekspansi Belanda yang bermaksud menguasai Nusantara, termasuk Bone maka Saoraja jatuh ke tangan Belanda dan dijadikan sebagai markas tentara.
- f. Pada tahun 1912, difungsikan sebagai penginapan dan untuk menjamu tamu Belanda.
- g. Dari sinilah awal penamaan Bola Soba yang berarti rumah persahabatan dalam bahasa Bugis Sao Madduppa to pole.

2) Letak Geografis

Bola Soba telah mengalami tiga kali pemindahan lokasi. Awalnya, terletak di Jalan Petta Ponggawae yang saat ini menjadi lokasi rumah jabatan Bupati Bone.

Selanjutnya, dipindahkan ke Jalan Veteran dan terakhir di Jalan Latenritatta sejak tahun 1978. Peresmian dilakukan pada 14 April 1982 oleh Menteri Dalam Negeri (Mendagri) saat itu, Prof Dr Daoed Joesoef.

3) Isi Rumah dan Bentuk Rumah

- a. Saat ini Saoraja menjadi objek wisata sejarah yang banyak dikunjungi oleh wisatawan.
- b. Sebagai bangunan peninggalan sejarah, Saoraja didesain untuk mendekati bangunan aslinya.
- c. Secara umum, rumah adat ini memiliki panjang 39,45 meter. Terdiri dari 4 bagian utama, yakni Lego-lego (teras) sepanjang 5,60 meter, rumah induk 21 meter, lari-larian atau selasar penghubung rumah induk dengan bagian belakang/dapur sepanjang 8,55 meter, serta bagian belakang yang diperuntukkan sebagai ruang dapur sepanjang 4,30 meter.

4) Pesan moral dan tujuan

Mengajak target audiens untuk lebih sadar akan pentingnya sejarah dan kebudayaan agar tidak hilang. Budaya adalah salah satu warisan dari leluhur atau nenek moyang yang tidak ternilai harganya. Tujuan dari mengetahui peninggalan sejarah ini adalah untuk menghargai masa lalu yang membangun masa ini. Rumah adat Saoraja Petta Ponggawae merupakan identitas dari Kabupaten Bone yang membedakan Kota ini dari kota-kota lain yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu, selain memberikan informasi tentang rumah adat tersebut, media ini akan mengajak target audiens untuk berkunjung ke rumah adat Saoraja Petta Ponggawae.

3.2. Hasil Perancangan

Pada perancangan ini, media utama video ilustrasi animasi 2D dibuat dengan menggunakan aplikasi *Toonbom harmony* untuk pergerakan karakter, penggabungan background dan gerak animasi di aplikasi *Adobe After Effect* kemudian keseluruhan potongan video digabungkan dan dirender melalui aplikasi *Adobe Premiere* dengan ukuran screen 16:9, resolusi layar HD 1920 x 1080 *pixel*, 24 *frame per second*, dan durasi 5 menit. Hasil perancangan ini dipromosikan di akun Youtube yang bisa diakses oleh target audiens dengan menyebarkan link dan qr code. Ilustrasi dibuat dengan gaya kartun pada karakter dan semi-realis pada gambar latar belakang dan elemen-elemen pendukung. Meskipun materi yang diangkat adalah sejarah dan kebudayaan, perancangan ini memiliki konsep yang modern karena menampilkan cerita yang fresh dan tidak terkesan kuno.

3.2.1 Media Utama

Berikut beberapa tampilan *cut to cut* media utama yang berupa video ilustrasi animasi yang dapat dilihat melalui Youtube.



Gambar 3.1 beberapa *scene* dalam video ilustrasi animasi. (Sumber: Fitrah Maulidiah Zaim, 2019)



Gambar 3.2 beberapa *scene* dalam video ilustrasi animasi.
(Sumber: Fitrah Maulidiah Zaim, 2019)



Gambar 3.3 beberapa *scene* dalam video ilustrasi animasi.
(Sumber: Fitrah Maulidiah Zaim, 2019)



Gambar 3.4 beberapa *scene* dalam video ilustrasi animasi.
(Sumber: Fitrah Maulidiah Zaim, 2019)



Gambar 3.5 beberapa *scene* dalam video ilustrasi animasi.
(Sumber: Fitrah Maulidiah Zaim, 2019)

3.2.2 Media Pendukung

Media Pendukung dalam perancangan ini ditujukan sebagai media penyalur informasi atau publikasi agar hasil rancangan ini dapat disebarluaskan dan sampai kepada target audiens yang dituju. Berikut hasil akhir tampilan media pendukung:

1) X-Banner

X-banner digunakan sebagai media pendukung untuk menginformasikan secara singkat tentang media yang dibuat. Serta dalam media ini ditambahkan qr code agar audiens bisa langsung memindai dan menonton video animasi tersebut.

Bahan : Vinyl Korea

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknik Produksi : Digital Print



Gambar 3.6 Final Desain X-banner (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

2) Totebag

Bahan : Kanvas/vynil

Ukuran : 28x38/22x18

Totebag atau tas selempang diharapkan dapat menjadi media promosi video animasi 2D Pengenalan Saoraja Petta Ponggawae.



Gambar 3.7 Final Desain totebag (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

3) Sticker

Bahan : Kertas Stiker Vinyl

Ukuran : 5 cm

Teknik Cetak : Digital Printing



Gambar 3.8 Final Desain stiker (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

4) *Mug*

Bahan : Keramik

Ukuran : 8 x 12 x 10 cm

Teknik Produksi : Teknik cetak sablon



Gambar 3.9 Final Desain Mug (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

5) *T-shirt*

Bahan : katun combed

Teknik : sablon manual



Gambar 3.10 Final Desain Baju (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

6) CD



Gambar 3.11 Final Desain CD (Sumber: Fitrah Maulidiah, 2020)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian Pengenalan Saoraja Petta Ponggawae di Kabupaten Bone, dihasilkan media berupa buku dan video ilustrasi animasi 2 dimensi. Hasil perancangan ini dikemas sedemikian rupa menjadi lebih menarik, efektif, komunikatif, serta mudah diakses oleh target audiens. Adapun hasil perancangan yaitu media utama berupa video ilustrasi animasi dengan ukuran *screen* 16:9, resolusi layar HD 1920 x 1080 *pixel*, 24 *frame per second*, dan berdurasi 5 menit. Media utama ini dapat diakses melalui kode qr atau *link* yang telah dipromosikan melalui media promosi seperti *x-banner*, poster, stiker, *totebag*, dan *t-shirt*.

Di zaman yang modern ini, dapat disimpulkan media tersebut merupakan media yang sesuai untuk memperkenalkan dan mempromosikan sejarah rumah adat Saoraja Petta Ponggawae. Hal ini dikarenakan generasi muda pada saat ini sangat mudah untuk mengakses banyak hal secara online dan seperti yang kita ketahui hasil perancangan ini diakses melalui link atau kode qr secara online. Pesan dan

informasi yang divisualisasikan dalam hasil perancangan ini diyakini dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens yang merupakan remaja awal, dikarenakan media ini memiliki gaya visual dan alur cerita yang ringan dan fresh serta penulis mengusung konsep kehidupan modern seperti saat ini.

4.2. Saran

Perancangan ilustrasi animasi sejarah Rumah Adat Saoraja Petta Ponggawae masih memiliki banyak kekurangan karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk lebih dikembangkan dan disempurnakan lebih lanjut. Terlepas dari keterbatasan yang dimiliki oleh penulis, hasil perancangan yang telah dibuat ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa.

Adapun saran dari hasil perancangan ini untuk penelitian selanjutnya yaitu:

1. Perancangan selanjutnya sebaiknya memperhatikan aspek audio (*voice over*) karena hal itu merupakan aspek yang sangat penting dalam penyampaian isi pesan dalam video ini sehingga fungsi rancangan bisa terlaksanakan dengan baik.
2. Pentingnya mengatur atau manage waktu dengan baik ketika membuat karya perancangan.
3. Memperluas wawasan dari topik yang diangkat, keterkaitannya dengan target yang dituju, dan data yang dibutuhkan dalam perancangan sehingga tidak menimbulkan kerancuan terhadap sampainya isi pesan yang ingin dikomunikasikan terhadap audiens.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Budiharjo, E. (1997). *Rumah Sebagai Warisan Budaya*. Jakarta: Djambatan.
- Chowanda, A. (2012). *Perancangan Game Edukasi Bertemakan Sejarah Indonesia*. Seminar Nasional Semantics 2012.
- Estidianti, B. R., & Lakoro, R. (2014). Perancangan karakter game visual novel "Tikta Kavya" dengan konsep visual bishonen. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 3(2), F49-F54.
- Dewi, A. Z., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Sejarah Kampung Melayu di Surabaya. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 9.
- Hawkins. (2012). *Creating a Coaching Culture*. New York: Bell and Bain Ltd.
- Janottama, I. P., & Putraka, A. N. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *SEGARA WIDYA Jurnal Hasil Penelitian*, 28.
- Kapojos, Maria, S., Wijaya, dan Hengki. (2018). *Mengenal Budaya Suku Bugis*. Jurnal Lembaga STAKN Kupang , 154.
- Koentjaraningrat. (2000). *Kebudayaan mentalit dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kusrini, M., dan Koniyo, A. (2007). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Andi Publisher.
- Ladjamuddin, A.-B. b. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.

Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri Dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 25.

Said, A. A. (2004). *Simbolisme Unsur Visual Rumah Tradisional Toraja dan Perubahan Aplikasinya Pada Desain Modern*. Yogyakarta: Ombak.

Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.

Saing, A. (2010). *Arsitektur Tradisional Rumah Adat Bugis Makassar*. Makassar: Indhira Art.

Setiawan, A. (2016). *Pencapaian Sense of Design dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Andharupa .

Soedarso, N. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada*. *Humaniora*, 5(2), 561-570.

Suyanto, M, dkk. 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.