

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT BUJANG BUNGKUK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA DI SLB LOMBOK CARE

Muhammad Khairun Nizam¹, Haryono²

nizam17xx@gmail.com¹, bimaharyono@gmail.com²

Universitas Bumigora

ABSTRAK

Slb lombok care adalah salah satu sekolah luar biasa yang memiliki murid cukup banyak dan menjadi alternatif utama bagi orang tua anak yang berstatus anak berkebutuhan khusus di sekitaran kecamatan gunungsari, batulayar dan ampenan dan rembiga. Dalam proses pembelajaran slb lombok care memiliki kendala di alat bantu pembelajaran seperti buku dan lainnya. Salah satu upaya yang perlu agar proses pembelajaran tetap maksimal adalah menambah koleksi buku yang sesuai dengan keadaan siswa, buku ilustrasi dirasa cocok dengan karakter siswa di karenakan sifat buku ilustrasi yang memadukan gambar dan teks dapat mempermudah siswa ataupun guru dalam menjelaskan isi buku. Buku ilustrasi cerita rakyat bujang bungkuk selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran juga bisa mengenalkan kembali salah satu cerita rakyat yang ada di indonesia sebagai bentuk kecintaan terhadap budaya dan leluhur. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Design Thinking yang merupakan suatu pendekatan dalam perancangan solusi yang mengutamakan kebutuhan pengguna atau audiens, di dalam pendekatan tersebut terdapat langkah-langkah untuk merancang sebuah karya. Design thinking menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah. Design thinking memiliki 5 tahapan yang digunakan yakni empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Tahapan ini selalu berkaitan dari awal hingga akhir untuk mendapatkan latar belakang masalah, ide, cara penyelesaian, dan mengetahui jawaban yang tepat dari latar belakang masalah. Hasil penelitian perancangan buku ilustrasi cerita rakyat bujang bungkuk ini diharapkan bisa menjadi bantuan media pembelajaran di slb lombok care. Selain itu dengan adanya buku ini, baik guru maupun siswa bisa mengenal kembali cerita rakyat sebagai salah satu identitas budaya indonesia.

Kata Kunci: Perancangan, Buku, Ilustrasi Design Thinking, Cerita Rakyat Bujang Bungkuk, Siswa Slb Lombok Care.

ABSTRACT

SLB Lombok Care is one of the special schools that has quite a lot of students and is the main alternative for parents of children with special needs around the Gunungsari, Batulayar, Ampenan and Rembiga districts. In the learning process, Slb Lombok Care has obstacles in learning aids such as books and others. One of the efforts that is necessary to ensure the learning process remains optimal is to add a collection of books that are appropriate to the student's condition, illustrated books are considered suitable for the character of the student because the nature of illustrated books that combine images and text can make it easier for students or teachers to explain the contents of the book. The illustrated book of the Bujang Bungkuk folk tale, besides functioning as a learning aid, can also reintroduce one of the folk tales in Indonesia as a form of love for culture and ancestors. The method used in this study is the Design Thinking method which is an approach in designing solutions that prioritize the needs of users or audiences, in this approach there are steps to design a work. Design thinking provides a solution-based approach to solving problems. Design thinking has 5 stages used, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing. These stages are always interconnected from beginning to end, providing background information, ideas, solutions, and the right answers. The research results, which focused on designing an illustrated book about the Bujang Bungkuk folktale, are expected to be used as learning media at the Lombok Care Special Needs School. Furthermore, this book will help both teachers and students rediscover folklore as a part of Indonesian cultural identity.

Keywords: *Design, Books, Design Thinking, Illustrations, Bujang Bungbuk Folktale, Lombok Care Special Needs School Students.*

PENDAHULUAN

Disabilitas adalah kondisi dimana seseorang memiliki kelainan atau kekurangan secara fisik ataupun mental, yang dalam komunitas masyarakat seringkali dianggap tidak mampu beradaptasi atau bersaing dengan orang yang normal pada umumnya Apsari dalam (Saqyla et al., 2023). Disabilitas adalah contoh dari sebagian penyakit genetik yang seringkali kurang mendapatkan tindakan medis akibat dari kurangnya sarana dan prasarana medis di Indonesia. Selain akibat dari kecelakaan kerja dan sebagainya, keadaan disabilitas bisa juga disebabkan bawaan bayi saat lahir, sebagian bayi yang lahir mengalami kondisi cacat bawaan atau kelainan kongenital. Menurut data Kementerian Kesehatan dan organisasi kesehatan internasional seperti WHO, diperkirakan sekitar 2-3% dari seluruh kelahiran di Indonesia mengalami cacat bawaan, yang berarti ribuan bayi setiap tahunnya memulai hidup dengan menyandang kondisi fisik atau mental yang berbeda dari kebanyakan bayi lainnya, yaitu kondisi disabilitas atau biasa disebut anak berkebutuhan khusus (BPS, 2018).

Untuk Meningkatkan kualitas hidup anak-anak dengan cacat bawaan membutuhkan sinergi lintas sektor: pelayanan kesehatan yang inklusif, deteksi dini yang merata, serta dukungan sosial dan pendidikan yang memadai bagi mereka dan keluarga (Selian, 2024). Menurut Ramli Ahmad (guru SLB Lombok Care) kurangnya pengetahuan atau pemahaman dari masyarakat umum, ataupun keluarga yang memiliki anak berstatus berkebutuhan khusus (ABK) masih menjadi salah satu tantangan utama, anak berkebutuhan khusus (ABK) seringkali masih dianggap sebagai aib keluarga yang perlu disembunyikan dari dunia luar, sehingga memutuskan hak-hak anak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang seharusnya.

Salah satu lembaga untuk membantu proses pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus adalah sekolah luar biasa (SLB). SLB Pelangi Lombok Care adalah salah satu sekolah luar biasa yang berlokasi di desa Sandik, kecamatan Gunung Sari, Lombok Barat, Nusa Tenggara Barat. Telah menjadi sekolah bagi anak berkebutuhan khusus sejak awal didirikannya pada tahun 2004, selain sekolah luar biasa, Yayasan Lombok Care memiliki berbagai macam program pelayanan lainnya seperti rehabilitasi, program advokasi pelayanan dan bagi anak berkebutuhan khusus yang jauh dari sentuhan fasilitas pendidikan dan kesehatan. Dengan karakter dan status berkebutuhan khusus yang dimiliki oleh siswanya, sekolah luar biasa (SLB), memiliki metode pembelajaran yang berbeda dengan sekolah konvensional lainnya, yakni metode yang disesuaikan dengan tingkat kecerdasan, ataupun kekurangan fisik dan sensorik siswanya.

Dalam lingkungan Sekolah Luar Biasa (SLB), setiap anak memiliki kebutuhan dan cara belajar yang unik (Rahmat et al., 2025). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk memastikan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang terbukti sangat bermanfaat dan banyak digunakan adalah buku cerita dan ilustrasi. Buku cerita tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar melalui narasi yang sederhana, alur yang mudah diikuti, dan tokoh-tokoh yang bisa menjadi panutan (Purwani, 2020). Ketika buku cerita dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan penuh warna, maka proses belajar menjadi lebih hidup. Anak-anak dapat memahami cerita melalui visual, yang sangat membantu terutama mereka yang mempunyai daya ingat ataupun kecerdasan di bawah rata-rata.

Berdasarkan berbagai uraian diatas, perancang ingin merancang sebuah buku ilustrasi yang memperkenalkan sebuah cerita rakyat yang bertema "bujang bungkuk" kepada anak berkebutuhan khusus (ABK) melalui perantara guru sebagai pengantar cerita, ilustrasi dipilih karena karakter nya yang terkesan ringan, collorfull dan sesuai minat anak yang banyak di pengaruhi oleh tontonan kartun. Selain itu ilustrasi juga berperan penting dalam menumbuhkan imajinasi anak, memudahkan anak mahahami objek dalam buku melalui penggambaran ilustrasi dan lainnya (Nurkhasyanah et al., 2024).

Cerita rakyat merupakan cerita yang berasal dari masyarakat lampau, yang seringkali diperkenalkan atau di ceritakan kepada generasi berikutnya secara turun temurun, dari mulut ke mulut. cerita bujang bungkuk sendiri merupakan cerita rakyat nusantara yang berasal dari daerah jambi, yang mengisahkan tentang seorang pemuda cacat yang memiliki postur tubuh bungkuk namun dikenal sebagai sosok yang baik hati dan pekerja keras, yang dalam rangkuman ceritanya banyak memiliki nilai nilai kehidupan diantaranya ketulusan hati, kebaikan, kejujuran serta keinginan yang besar untuk menolong sesama walau dalam keterbatasan fisik.

Dari Penelitian terdahulu yang berjudul Perancangan Desain Kemasan Umkm Crepes Cake Id oleh (Wahyuni et al., 2022). Dalam jurnal tersebut membahas tentang Produk crepes cake yang memiliki kendala bahwa kemasan crepes cake kurang efektif untuk konsumen dan tidak dapat menjaga cake yang diproduksi pada saat proses pengiriman akibatnya banyak crepes cake yang hancur bentuknya pada saat proses kirim. oleh karenanya crepes cake merasa butuh untuk buat desain kemasan untuk menarik minat para konsumsi dan menjaga bentuk crepes cake tetap utuh pada saat proses perjalanan. Perancangan tersebut menggunakan metode Desain Thinking. Hasil perancangan ini yaitu berupa Kemasan persegi dengan pegangan pada bagian atas kemasan, yang di dominasi warna hijau tua yang dipadukan dengan warna coklat dan putih serta setiap sisi kemasan menampilkan logo merek crepes cake, informasi outlet, informasi kontak dan media sosial serta kolom informasi konsumen. Dari penelitian ini perancang mendapatkan ilmu prinsip desain kemasan yang memahami elemen visual seperti komposisi, warna, tipografi, dan ilustrasi yang sesuai untuk kemasan produk.

Dengan merancang "Reranding Logo UMKM Keripik Ummi Amira Sebagai upaya meningkatkan Brand Awareness" ini, peneliti dapat melakukan langkah rebranding yang strategis untuk menciptakan logo baru yang tidak hanya mencerminkan identitas produk secara menyeluruh tetapi juga mampu meningkatkan daya tarik visual dan kredibilitas merek di mata konsumen. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan solusi desain yang efektif, kreatif, dan aplikatif bagi UMKM Keripik Ummi Amira untuk lebih berkembang dan bersaing di pasar yang kompetitif.

METODE PENELITIAN

A. Metode penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Proses dan makna lebih diutamakan dalam metode penelitian kualitatif dengan landasan teori yang dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta dilapangan (Ramdhan, 2021). Data yang diperoleh melalui obsrvasi, wawancara dan dokumentasi.

B. Metode perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi cerita rakyat bujang bungkuk sebagai media pembelajaran siswa di SLB Lombok care. Perancang menggunakan metode perancangan design thinking. Metode ini secara umum diartikan sebagai metode pemecahan masalah

yang menekankan pada proses empati, kolaborasi dan inovasi. Untuk menghasilkan data yang objektif yang kemudian menciptakan karya yang bisa diterima secara luas.

Empathize → Define → Ideate → Prototype → Test.

Metode desain thinking dimulai dengan melakukan Langkah empathize, yakni dengan melakukan wawancara terhadap pengguna atau audiens, dengan melakukan wawancara dan observasi diharapkan nantinya akan menghasilkan data perihal sasaran atau target audiens, tahap selanjutnya yaitu define dengan memahami dan menentukan tujuan kebutuhan audiens, tahap selanjutnya adalah ideate yaitu mencari ide dan Solusi dari masalah yang berdasarkan data hasil dari proses wawancara dan observasi yang kemudian akan jadi penentu tentang karakter, warna, layout dan lainnya dari buku ilustrasi yang dibuat, selanjutnya pada tahap prototype perancang akan membuat percontohan dari konsep buku ilustrasi yang dibuat, fungsi dari tahap ini adalah untuk mematangkan keseluruhan konsep dari buku ilustrasi, saat karya sudah melewati tahap prototype, karya yang telah dihasilkan yakni berupa sebuah desain buku ilustrasi, selanjutnya akan melalui tahap test, yakni diujicobakan pada orang lain. Tester atau responden akan memberikan kritik dan saran untuk perbaikan karya selanjutnya sebelum melakukan produksi pada buku ilustrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Media

Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku ilustrasi, yang dirancang untuk menarik perhatian anak-anak siswa SLB dengan perantara guru sebagai pembaca cerita. Buku ini menggunakan perpaduan warna cerah terang dan gelap pada beberapa halaman, di padukan dengan pemilihan font yang jelas berdasarkan fungsi keterbacaan, namun tetap sesuai dengan karakter anak.

2. Tujuan Media

Meningkatkan minat anak-anak pada cerita rakyat yang banyak terdapat di Indonesia, dengan memadukan teks dan ilustrasi untuk menyajikan buku ilustrasi yang bisa menambah pengetahuan anak tentang cerita rakyat dan Sejarah.

3. Strategi Media

Strategi media ditujukan kepada anak berkebutuhan khusus (abk) yang menjadi siswa di SLB Lombok care.

Profil Target

a. Demografis

Target Audience : Anak-anak berkebutuhan khusus

Usia : 6-17 tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

b. Geografis

Wilayah : kecamatan gunung sari dan sekitarnya

Target Utama : kecamatan gunungsari (siswa SLB Lombok care)

4. Spesifikasi Buku Ilustrasi

Spesifikasi teknis buku

Cover : Softcover

Ukuran : 23cm x 15cm

Binding : Jilid tengah

Jumlah halaman : 24 halaman (termasuk cover)

Jenis kertas cetak : Art paper 150 untuk isi, hard paper untuk cover

5. Pengembangan ide visual

1. Font

Pemilihan font dalam perancangan buku ilustrasi ini menggunakan 3 font yaitu, comic kingz sebagai font yang paling banyak digunakan dalam penulisan narasi cerita, yang kedua ada oreu black, sebagai narasi dalam cover belakang buku dan yang terakhir ada font comic sans sebagai judul pada buku. Pemilihan font comic kingz pada narasi cerita adalah agar cerita yang disampaikan jelas dan mudah dibaca. Serta penentuan font comic sans pada bagian judul buku dipilih karena memiliki karakter yang tegas, jelas dalam fungsi keterbacaan dan menarik secara visual bagi anak-anak

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789
,.!"!?"@H\$%&+*(/|\))**

Gambar 1 Font comic kingz

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZÀÁÊ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
stuvwxyzàáêîõøü&12
34567890(\$£€.,!?)**

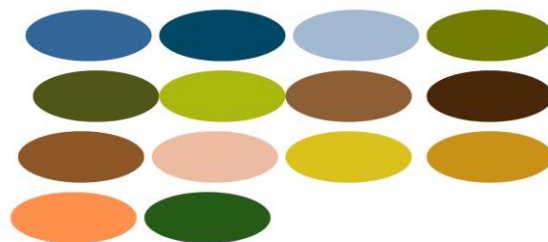
Gambar 2 Font comic sans

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZÀÁÊ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
stuvwxyzàáêîõøü&12
34567890(\$£€.,!?)**

Gambar 3 Font oreu black

2. Warna

Warna yang diterapkan pada buku ilustrasi ini adalah kombinasi warna cerah dan warna gelap pada beberapa objek, Hal ini diterapkan untuk mendekati warna dari objek gambar yang asli dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Pemilihan warna-warna cerah juga diharapkan bisa membuat anak-anak lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat membaca.



Gambar 4 pallet warna

6. Referensi visual

Berdasarkan hasil data yang didapatkan dari pengumpulan referensi dari internet ataupun perpustakaan daerah tentang adat, gaya hidup, dan lainnya di daerah jambi pada rentan waktu cerita rakyat bujang bungkuk berasal, data yang didapatkan dijadikan referensi serta perancang telah mencari beberapa referensi ilustrasi sebelum melakukan penggambaran. Harapannya hasil referensi ini dapat menjadi pedoman untuk pembuatan ilustrasi dalam proses penyusunan buku Ilustrasi cerita rakyat bujang bungkuk.



Gambar 5 Referensi Karakter utama bujang bungkuk



Gambar 6 referensi style ilustrasi



Gambar 7 referensi pakaian khas jambi

7. Tahap Pengerjaan

Setelah melalui tahapan analisa, referensi, kemudian di lanjutkan dengan penggambaran sketsa kasar sebagai tahap awal. Tahap selanjutnya adalah proses digitalisasi dari sketsa yang sudah di gambarkan, pada tahap ini perancang menggunakan software coreldraw X7, pada proses ini perancang memulai dengan melakukan tracing objek, kemudian di lanjutkan dengan pewarnaan di mulai dengan menempatkan warna dasar pada background, kemudian di lanjutkan dengan pewarnaan pada karakter atau ikon tambahan dengan penyesuaian warna pada referensi.

8. sketsa

Setelah menentukan jalan cerita cerita rakyat bujang bungkuk, menentukan referensi visual, pallet warna yang akan digunakan dan factor factor lainnya, perancang kemudian mulai membuat sketsa kasar sebagai Langkah awal sebelum proses digitalisasi objek

ilustrasi yang terdapat dalam buku.



Gambar 8 Sketsa kasar

8. Perancangan

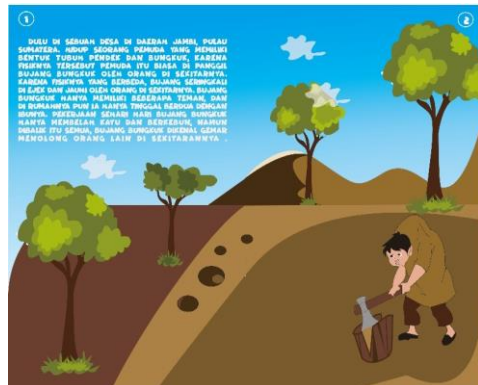
Setelah membuat sketsa dan melakukan tracing untuk digitalisasi, tahap selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan perangkat *software* Corel Draw X7.



Gambar 12 Pembuatan Cover Buku Ilustrasi



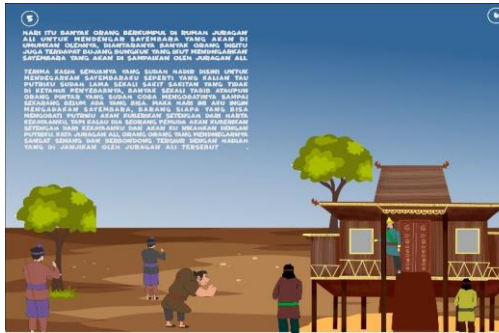
Gambar 13 Pembuatan halaman kata pengantar



Gambar 11 pembuatan halaman 1 dan 2



Gambar 12 pembuatan halaman 3 dan 4



Gambar 13 pembuatan halaman 5 dan 6



Gambar 14 pembuatan halaman 7 dan 8



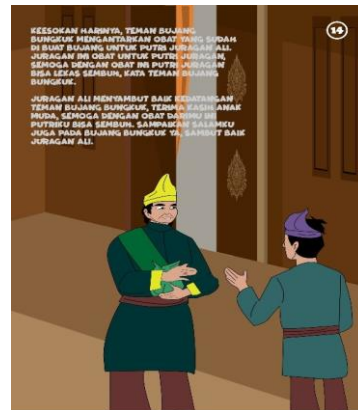
Gambar 15 pembuatan halaman 9 dan 10



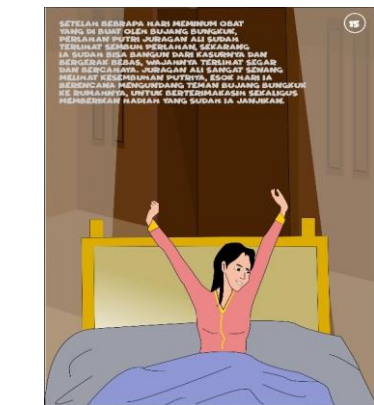
Gambar 16 pembuatan halaman 11 dan 12



Gambar 17 pembuatan halaman 13



Gambar 18 pembuatan halaman 14



Gambar 19 pembuatan halaman 15



Gambar 20 pembuatan halaman 16



1. Hasil Akhir



6. Testing

Pada tahap ini, penulis melakukan *test* dengan melibatkan *audiens* yakni guru beserta siswa di SLB Lombok care untuk mendapatkan saran dan masukan yang bisa membantu menyempurnakan karya. Tujuan dari proses ini adalah untuk melihat respon dari audiens yakni guru dan siswa SLB Lombok care agar perancang dapat memperbaiki kualitas karya yang sedang dibuat.

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis telah menghasilkan sebuah rancangan buku ilustrasi berjudul “Cerita Rakyat bujang bungkuk”. buku ini mengahkt cerita rakyat bujang bungkuk yang berasal dari daerah jambi, dalam buku ini terdapat berbagai macam elemen desain yang di satukan sehingga membentuk sebuah buku ilustrasi yang utuh. Buku ini terdiri dari 20 halaman, di lengkapi dengan sampul dan kata pengantar dari perancang, serta berbagai merchandise lainnya seperti kaos, stiker, xbanner dan gantungan kunci. Buku di harapkan bisa membantu proses pembelajaran juga memperkenalkan kembali cerita rakyat sebagai salah satu identitas budaya indonesia kepada siswa di Slb lombok care. Dengan menggunakan banyak ilustrasi yang cukup baik secara visual dan di padukan dengan narasi yang interaktif dan mudah di mengerti oleh pembaca, buku ini di harapkan bisa menarik kembali minat anak anak terhadap verita rakyat ataupun kebudayaan lain yang menjadi identitas negeri.

SARAN

Buku ilustrasi “Cerita Rakyat Sasak Bujang bungkuk” bermanfaat sebagai tambahan media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak. Dengan ilustrasi yang menarik, buku ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terhadap cerita rakyat tersebut. Harapan penulis semoga perancang selanjutnya bisa menciptakan karya yang lebih baik, baik secara visual narasi, layout dan lainnya, untuk dapat terus melestarikan budaya yang menjadi identitas bangsa maupun daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14.
- Apsari, N. C., & Mulyana, N. (2018). Penyandang disabilitas dalam dunia kerja. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 1(3), 234–244.
- Ardhiyanti, P. (2017). Metode bercerita bermedia pop-up book terhadap kemampuan komunikasi anak autis pada sekolah anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 13–14.
- Arntson, A. E. (2007). *Graphic Design Basics* (5th ed.). Wadsworth Publishing.
- Asmawan, F. A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting “Culinary Experience Of Malang” Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 8–16.
- Basiroen, V. J., Anggara, I. G. A. S., Putri, A. W. S., Negoro, A. T., Kholili, M. A. ad, Wulandari, S., Rizkiantono, R. E., Murni, E. S., Suryani, R. I., & Yusa, I. M. M. (2025). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual: Teori dan Praktik*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Basiroen, V. J., Putra, I. N. A. S., Judijanto, L., Anggara, I. G. A. S., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Nurhadi, N., Afandi, H. R., Prasetyo, D., & Ramadhani, N. (2024). *Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- BPS. (2018). *Survei Sosial Ekonomi Nasional 2018 Maret (KOR)*. <https://Silastik.Bps.Go.Id/v3/Index.Php/Mikrodata/Detail/NzVkQ3Vzak5SVHA3ai82M0U0aU40UT09> <diakses Pada 10 Juli 2025>.
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia: ilmu gosip, dongeng dan lain-lain*. Grafiti Pers. <https://books.google.co.id/books?id=dtciAAAAMAAJ>
- Dinapradipta, A. (2025). *Ruang Cahaya, Ruang Bermakna*. Penerbit Andi.

- Firmansyah, E. (2025). Peran Guru Dalam Menghadapi Siswa Autism Di SLB C dan C1 Yakut Purwokerto. *Jurnal Psikologi*, 2(4), 8.
- Hartadi, M. G. (2020). Warna dan prinsip desain user interface (ui) dalam aplikasi seluler “bukaloka.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*.
- Hilmahera, L. (2023). Analisis Dampak Kesehatan Masyarakat Terhadap Pembangunan Ekonomi: Studi Kasus NTB. *Jurnal Ilmu Ekonomi*, 2(3), 47–56.
- Kencanasari, Y., Aryanto, H., & Christianna, A. (2019). Perancangan Buku Interaktif Tentang Anak Disabilitas. *Jurnal DKV*, 8(2).
- Langga, F. X., & Prasetyo, A. R. (2021). Analisis visual desain cover novel-novel karya Boy Candra. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 560–572.
- Masykuroh, K., & Wahyuni, T. (2023). Media pop-up book untuk meningkatkan karakter peduli lingkungan pada anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 172–181.
- Maulidianto, H., Rokhmansyah, A., & Dahlan, D. (2021). Religiusitas Dalam Cerita Rakyat Puan Sipanaik. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 5(1), 28–38.
- Moleong, J. L. (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, R. F. (2024). Buku Ilustrasi Cerita Anak Berjudul Nirwana Air Sebagai Media Penggalan Potensi Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Abk) Tunarungu. Universitas Telkom, S1 Desain Komunikasi Visual.
- Mulyadi, J. S. (2001). Sistem perencanaan dan pengendalian manajemen. Yogyakarta: Aditya Media.
- Nawawi, H., & Martini, M. (2005). Penelitian terapan. Gadjah Mada University Press.
- Nurkhasyanah, A., Asriani, A., Apriloka, D. V., & Triani, L. (2024). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Bercerita Bergambar. *Jurnal Anak Bangsa*, 3(2), 235–246.
- Purwani, R. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis karakter untuk pembelajaran membaca siswa sd kelas iv. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180–194.
- Rahmat, A., Fathoni, A., Muwahid, I., & Kartika, S. S. (2025). Strategi Pengelolaan Pembelajaran dalam Mengatasi Problematika Pembelajaran di Sekolah Luar Biasa (SLB) 2 Negeri Garut. *Jurnal Intelek Insan Cendikia*, 2(1), 625–635.
- Riduwan. (2004). Metode Observasi dan Penelitian. Rineka Cipta.
- Rizali, A. E. N. (2020). Intelektualitas Dan Kreativitas Desainer Sebagai Peluang Meningkatkan Industri Kreatif. *Seminar Nasional Envisi*, 1–16.
- Rohidi, T. R. (1984). Lintasan peristiwa & tokoh seni rupa Indonesia baru. IKIP Semarang Press.
- Sachari, A., & Sunarya, Y. Y. (2000). Pengantar tinjauan desain. Bandung: Penerbit ITB.
- Sanyoto, S. E. (2010). Nirmana: elemen-elemen seni dan desain. Jalasutra.
- Saqyla, H., Karyadi, L. W., & Awalia, H. (2023). Adaptasi Penyandang Disabilitas Tunanetra Dalam Lingkungan Pergaulan Di Sekolah Luar Biasa (Slb-A) Yayasan Panti Asuhan Tuna Netra Mataram. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi*, 1(2), 203–211.
- Selian, S. N. (2024). Psikologi anak berkebutuhan khusus. Syiah Kuala University Press.
- Sitepu, B. P. (2014). Penulisan buku teks pelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Soedarso, S. (1990). Seni Rupa Indonesia dalam Masa Prasejarah. Dalam Mochtar Kusuma Atmadja et al (Ed). *Perjalanan Seni Rupa Indonesia: Dari Jaman Prasejarah Hingga Masa Kini*, Panitia KIAS, 1991.
- Sugihartono, R. P., Aditia, P. A., & Swasty, W. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah-buahan Dan Sayur-sayuran Untuk Anak-anak. *EProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22862>
- Sugiyono, S. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta, 1–11. <https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=20>
- Sujarweni, V. W. (2014). Metodologi penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 74.
- Sunaryo, A. (2002). Paparan Perkuliahan Nirmana I. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Susilo, I. N., & Anggapuspa, M. L. (2024). Perancangan Mindfulness Journal Sebagai Upaya Melatih Self-Awareness Pada Emerging Adult. *Barik-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*,

- 6(2), 128–144.
- Sutarno, N. S. (2006). *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*/Sutarno.
- Taylor, B., & Bogdan, R. (1992). *Pengantar Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Theresa, G., & Iswanto, R. (2023). Perancangan Book Design Dan Media Promosi Untuk Vivree Photography. *Jurnal Vicidi*, 13(1).
- Wb, I. (2007). *Anatomi buku*. Kolbu.
- Wulandari, D., Halim, M. A., Firmansyah, R., Astuti, M. Y., & Tranggana, W. L. (2022). Relevansi pemahaman komposisi nirmana terhadap kemampuan penyusunan ruang tepat guna dalam desain interior. *Sungging: Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain Dan Pembelajarannya*, 1(1), 19–31.
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., & Asia, S. N. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yuniarti, F., Ratnawati, L., & Ivantarina, D. (2022). Deteksi Dini Kehamilan Risiko Tinggi Melalui Edukasi dan Skrining Pada Ibu Hamil di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 3(1), 89–101.
- Yurisma, D., & Prasetya, A. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas. *Tekmologi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi, Multimedia, Dan Pedagogi*, 1(1).
- Yusa, I. M. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., Novitasari, D., Mutiarani, R. A., Rizaq, M. C., & Jayanegara, I. N. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.