

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI BUDAYA SUKU ASMAT BAGI ANAK

Ervhi Rusjayani, Martha Tisna Ginanjar Putri, Yuni Zaharani^{*}

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jalan Nangka No. 58 C (TB. Simatupang) Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12530

^{*}Penulis korespondensi: Yuni Zaharani, yuniizaharani@gmail.com, DKI Jakarta Indonesia

Abstrak. Keberagaman budaya Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang perlu dikenalkan kepada anak sejak usia dini. Namun, pengaruh budaya asing, rendahnya minat baca, serta terbatasnya media edukasi yang menarik menyebabkan pengetahuan anak terhadap budaya lokal masih kurang. Penelitian ini bertujuan merancang buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat* sebagai media edukasi budaya bagi anak usia 7–12 tahun. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi di Museum Suku Asmat Taman Mini Indonesia Indah, dan wawancara dengan narasumber yang memahami budaya Suku Asmat. Hasil penelitian berupa buku ilustrasi berukuran A4 dengan 66 halaman yang memuat materi mengenai asal-usul, agama dan kepercayaan, bahasa, mata pencaharian, rumah adat, serta seni dan budaya Suku Asmat. Visual buku dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun, warna-warna cerah, tipografi *sans serif* Milk Tea Font TH yang mudah dibaca, serta tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik sehingga membantu meningkatkan pengetahuan, minat baca, dan kepedulian anak terhadap pelestarian budaya Indonesia.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Media Edukasi, Budaya Suku Asmat, Anak-anak.

Abstract: Indonesia's cultural diversity is a valuable national heritage that should be introduced to children from an early age. However, the influence of foreign cultures, low reading interest, and the limited availability of engaging educational media have contributed to children's lack of knowledge about local cultures. This study aims to design an illustrated book entitled *Getting to Know Asmat Culture* as a cultural education medium for children aged 7–12 years. This research employed a descriptive qualitative method, with data collected through literature review, observation at the Asmat Museum in Taman Mini Indonesia Indah, and interviews with a resource person knowledgeable about Asmat culture. The result of this study is an A4-sized illustrated book consisting of 66 pages covering the origin, religion and beliefs, language, livelihoods, traditional houses, and arts and culture of the Asmat tribe. The book features cartoon-style illustrations, bright colors, the easy-to-read Milk Tea Font TH sans-serif typeface, and a layout designed to suit children's characteristics. This illustrated book is expected to serve as an engaging educational medium that enhances children's knowledge, reading interest, and awareness of preserving Indonesia's cultural heritage.

Keywords: Illustrated book, Educational media, Asmat culture, Children.

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam suku dan budaya. Keberagaman tersebut terbentuk karena setiap daerah mengembangkan tradisi dan budayanya masing-masing serta didukung oleh letak geografis Indonesia yang strategis sebagai jalur perdagangan internasional yang menghubungkan Benua Asia dan Australia serta Samudra Pasifik dan Samudra Hindia (Yunita dkk., 2024, h. 78–79).

Salah satu suku yang memiliki kekayaan budaya khas dan unik di Indonesia adalah suku Asmat. Kekayaan budaya suku Asmat tercermin dalam seni ukir kayu, tradisi adat yang kuat, serta kedekatan dengan alam dan nilai-nilai spiritual, yang tampak melalui mata pencaharian masyarakatnya sebagai pemburu, nelayan, dan pengumpul bahan pangan dari hutan maupun sungai (Kurniawan dkk., 2024, h. 2). Suku Asmat mendiami wilayah selatan Papua, tepatnya di Kabupaten Asmat.

Suku Asmat tetap berusaha mempertahankan warisan budaya dan tradisinya meskipun menghadapi berbagai tantangan di era modern, seperti perubahan lingkungan, eksploitasi sumber daya alam, dan urbanisasi yang memengaruhi cara hidup masyarakat, dengan tetap menjaga adat istiadat, seni ukir, serta kepercayaan spiritual sebagai identitas budaya di tengah perkembangan zaman (Kurniawan dkk., 2024, h. 3).

Keteguhan masyarakat Asmat dalam melestarikan budaya lokal dapat menjadi teladan bagi generasi muda Indonesia yang mulai kehilangan minat terhadap warisan leluhur. Pengaruh budaya asing yang semakin kuat menyebabkan sebagian generasi muda kurang tertarik mempelajari budaya tradisional sehingga berpotensi melupakan warisan bangsa (Saputro, 2022). Sebagian generasi muda juga cenderung lebih bangga meniru budaya asing daripada melestarikan budaya sendiri (Agustin, 2011). Peniruan budaya asing yang berlebihan dapat mengakibatkan hilangnya jati diri bangsa, berkurangnya apresiasi terhadap keragaman budaya lokal, serta menurunnya rasa cinta tanah air (Nisrina & Najicha, 2022).

Budaya Suku Asmat perlu dikenalkan kepada generasi muda Indonesia melalui media komunikasi visual guna meningkatkan pemahaman dan kecintaan terhadap budaya bangsa serta meneladani semangat masyarakat Asmat dalam melestarikan warisan leluhur di tengah perkembangan zaman. Melalui media tersebut, generasi muda dapat mengenal nilai-nilai budaya, tradisi, dan kearifan lokal masyarakat Asmat sehingga tumbuh kesadaran untuk menghargai, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya Indonesia.

Media komunikasi visual yang dipilih adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi efektif dalam menyampaikan informasi kepada anak-anak karena tidak hanya memuat cerita yang sarat nilai moral, tetapi juga mampu mengembangkan kecerdasan visual dan kognitif mereka (Hukubun, 2019, h. 156). Ilustrasi memiliki fungsi deskriptif, ekspresif, analitis, dan kualitatif yang dapat membantu menjelaskan informasi secara lebih jelas, mengubah konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, serta memudahkan pembaca dalam memahami materi sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif (Arifin & Kusrianto, 2009, h. 70–71).

Buku ilustrasi juga dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan minat baca anak. Minat baca masyarakat mengalami penurunan akibat ketertarikan yang lebih besar terhadap penggunaan smartphone (Ramadhani dkk., 2024, h. 2). Data UNESCO menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua terbawah dalam literasi global dengan persentase minat baca masyarakat hanya sebesar 0,001%, yang berarti dari setiap 1.000 orang hanya satu yang memiliki kebiasaan membaca (Badan Pusat Statistik, 2024). Salah satu penyebab rendahnya minat baca adalah kurangnya ketersediaan bahan bacaan yang bermutu dan menarik bagi anak-anak (Afrianti & Marlina, 2021, h. 273).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian untuk merancang buku ilustrasi berjudul *Kenali Budaya Suku Asmat*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Creswell & Poth (2016) penelitian kualitatif bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial serta digunakan untuk mengkaji kehidupan masyarakat, sejarah, perilaku, konsep, fenomena, dan berbagai permasalahan sosial lainnya (h. 7).

Teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan mengkaji jurnal, buku, dan e-book yang membahas sejarah, kebudayaan, serta perkembangan masyarakat Suku Asmat. Observasi dilakukan di Museum Suku Asmat, Taman Mini Indonesia Indah, untuk mengamati artefak dan dokumentasi budaya. Wawancara dilakukan melalui WhatsApp dengan Petrus Letsoin, wartawan dan penulis yang mendalami budaya Suku Asmat.

Buku ilustrasi berjudul *Kenali Budaya Suku Asmat* ini ditujukan untuk anak-anak usia 7–12 tahun, laki-laki maupun perempuan, yang berasal dari keluarga kelas menengah dengan tingkat pendidikan Sekolah Dasar (SD). Menurut Marinda (2020) pada rentang usia ini, anak-anak biasanya sedang dalam proses belajar membaca yang lebih intensif dan mulai tertarik pada konten yang berisi cerita bergambar atau buku ilustrasi yang edukatif (h. 120).

Buku ini diharapkan dapat menjadi media bacaan yang menarik bagi anak-anak untuk mengenal salah satu kekayaan budaya Indonesia, menambah ketersediaan bahan bacaan yang bermutu, mengenalkan nilai-nilai budaya Suku Asmat, serta menumbuhkan kepedulian generasi muda terhadap pelestarian warisan budaya lokal sejak dini.

Konsep Media

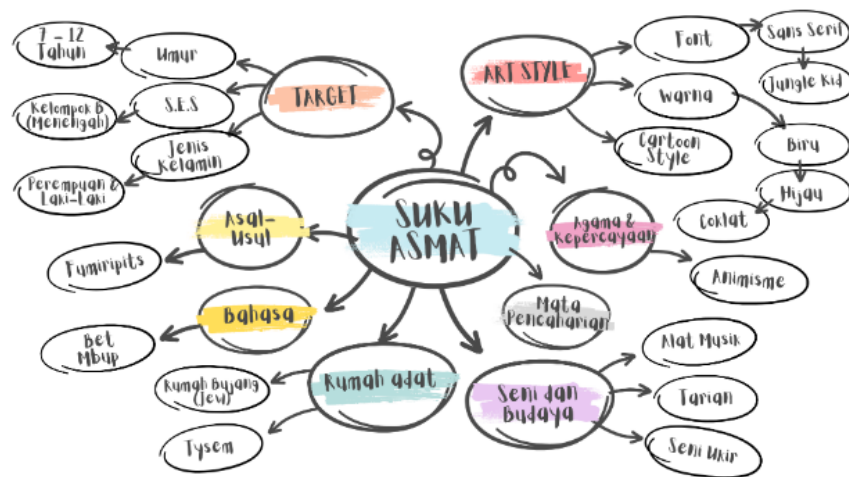
Media yang digunakan adalah buku ilustrasi. Buku merupakan sekumpulan lembar kertas atau bahan sejenis yang dijilid menjadi satu dan memuat tulisan, gambar, maupun lembaran kosong (KBBI, 2024). Buku memiliki berbagai manfaat bagi anak-anak, termasuk membantu perkembangan otak dan imajinasi, memperkenalkan kosakata, membantu perkembangan komunikasi, dan mengedukasi wawasan dan pengetahuan (Kusrianto dalam Sutanto, 2023, h. 90). Buku ilustrasi merupakan gabungan antara narasi atau isi buku dengan gambar-gambar yang memiliki fungsi sebagai pendukung dan membantu mempermudah pemahaman terhadap narasi dari sebuah buku (Mujiyanto & Rahmasari, 2022, h. 585).

Konsep media pada perancangan ini mencakup judul buku, deskripsi ukuran dan bentuk buku, pokok bahasan. Judul buku ilustrasi ini adalah *Kenali Budaya Suku Asmat*. Ukuran buku A4, terdiri atas 66 halaman, menggunakan sampul berbahan art carton dan isi berbahan art paper. Pokok bahasan buku terdiri atas enam bagian, yaitu asal-usul yang menjelaskan sejarah, lokasi, mitos, dan hubungan masyarakat Asmat dengan alam; bahasa yang membahas bahasa, dialek lokal, dan fungsinya sebagai identitas budaya; agama dan kepercayaan yang menguraikan sistem kepercayaan, ritual, dan penghormatan kepada roh leluhur; mata pencaharian yang menjelaskan kegiatan berburu, meramu, dan memancing sebagai sumber penghidupan masyarakat Asmat; rumah adat yang membahas fungsi dan makna rumah adat suku Asmat; serta seni dan budaya yang mengulas seni ukir kayu, tarian, musik, dan pakaian adat sebagai identitas budaya Suku Asmat.

Konsep Perancangan

Mind Mapping dan Mood Board

Mind mapping berasal dari kata *mind* yang berarti pikiran dan *mapping* yang berarti membuat peta, sehingga dapat diartikan sebagai pemetaan pikiran (Mulyatiningsih, 2012, h. 238). Metode ini digunakan untuk memetakan ide dan hubungan antarkonsep sebagai dasar penyusunan *key visual* dalam perancangan buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat*. *Key visual* yang dikembangkan berfokus pada pengenalan kebudayaan Suku Asmat kepada anak usia 7–12 tahun. Proses pemetaan konsep tersebut ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1.

Mind Mapping

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Gambar 1 menampilkan *mind mapping* yang menjadi landasan pengembangan *key visual*, meliputi penentuan tema budaya Suku Asmat, penggunaan *layout* bergaya *playful* dengan sistem grid, pemilihan warna *warm color* dan *earth tone*, penggunaan tipografi Milk Tea Font TH, serta ilustrasi bergaya kartun bertekstur crayon yang disesuaikan dengan karakteristik target pembaca.

Proses perancangan juga didukung oleh *mood board* sebagai acuan visual dalam mengembangkan konsep desain. Menurut Anggarini dkk. (2020) *mood board* merupakan komposisi ide-ide visual yang disusun dari potongan gambar dalam bentuk kolase atau *site plan* sebagai panduan awal pengembangan konsep desain (h. 2). *Mood board* pada buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat* digunakan untuk menjaga konsistensi visual, mulai dari penentuan gaya ilustrasi, palet warna, tipografi, tekstur, hingga suasana visual buku.

Konsep visual yang diterapkan meliputi ilustrasi bergaya kartun bertekstur crayon, *layout* asimetris dengan perpaduan teks dan gambar yang memberikan kesan *playful*, serta penggunaan elemen visual yang merepresentasikan budaya Suku Asmat di Papua Selatan sebagai upaya mengenalkan dan melestarikan budaya Indonesia kepada anak-anak. Konsep tersebut ditunjukkan pada Gambar 2.

Gaya Ilustrasi

<https://id.pinterest.com/>

Huruf**Milk Tea Font TH**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
123456789

https://www.canva.com/id_id/

Tata Letak

Sumber: Sukendar, 2024, h. 8

Skema Warna

<https://pin.it/4NFpcj5kA>

Gambar 2.

Mood Board

Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

Gambar 2 memperlihatkan kumpulan referensi visual yang menjadi acuan dalam menentukan gaya ilustrasi, palet warna, tipografi, tekstur, dan nuansa visual sehingga menghasilkan tampilan buku yang edukatif, ceria, ramah anak, serta mampu merepresentasikan karakter budaya Suku Asmat secara konsisten.

Skema Warna

Warna merupakan elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca. Warna mengandung falsafah, simbol, dan makna emosional yang dapat ditafsirkan melalui konsep psikologi warna. Warna dalam seni visual berperan sebagai elemen penanda yang mencerminkan identitas jenis atau genre, sekaligus membedakan karakterisasi waktu atau periode tertentu (Paksi, 2021, h. 91).

Gambar 3 menunjukkan palet warna yang digunakan pada buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat*. Palet tersebut didominasi oleh warna biru, kuning, hijau, dan coklat dengan *tone* hangat yang merepresentasikan kekayaan alam dan karakter budaya Suku Asmat. Pemilihan warna-warna cerah bertujuan menciptakan tampilan yang menarik bagi anak usia 7–12 tahun, membantu meningkatkan fokus dan perhatian selama membaca, serta sesuai dengan preferensi anak terhadap warna-warna yang kontras dan mudah dikenali oleh indera penglihatan yang masih berkembang.



Gambar 3.

Skema Warna

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Pemilihan Huruf

Tipografi berperan dalam menyampaikan informasi secara efektif melalui pemilihan jenis huruf yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Pada buku ilustrasi anak, pemilihan huruf perlu disesuaikan dengan karakteristik target pembaca agar isi buku mudah dipahami sekaligus mampu memperkuat karakter visual.

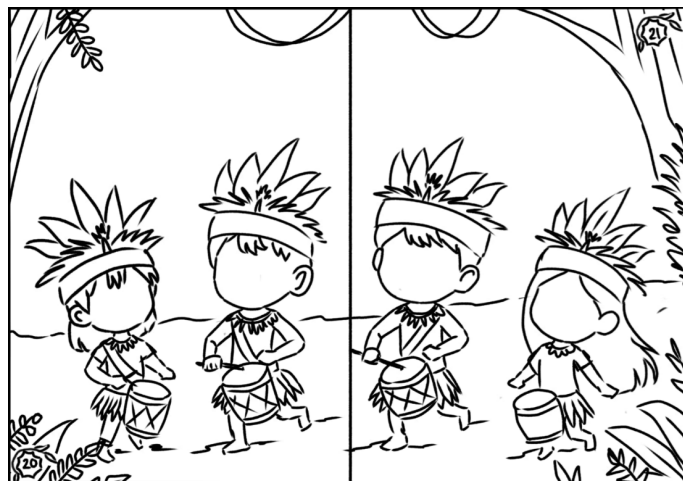
Penerapan tipografi pada buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat* dapat dilihat pada Gambar 4. Sampul menggunakan font dekoratif untuk menciptakan kesan menarik dan *playful*, sedangkan isi buku menggunakan font *sans serif*, yaitu Milk Tea Font TH, yang memiliki bentuk sederhana, bersih, dan mudah dibaca oleh anak usia 7–12 tahun. Kombinasi kedua jenis huruf tersebut mendukung estetika visual sekaligus meningkatkan keterbacaan sehingga informasi mengenai budaya Suku Asmat dapat tersampaikan secara efektif kepada target pembaca.

Milk Tea Font TH
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 4.
Font Milk Tea Font TH
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Sketsa Ilustrasi

Sketsa ilustrasi merupakan tahap awal dalam proses visualisasi buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat*. Tahap ini bertujuan menentukan bentuk karakter, pose, komposisi, serta elemen visual yang akan digunakan pada ilustrasi akhir. Gaya ilustrasi dibuat dalam bentuk kartun sederhana agar sesuai dengan karakteristik anak usia 7–12 tahun sehingga objek dan informasi budaya yang disampaikan lebih mudah dikenali.



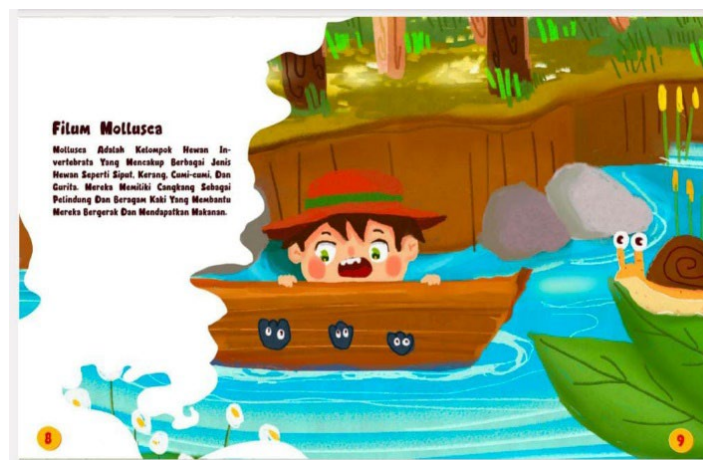
Gambar 5.
Sketsa Ilustrasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Proses penyusunan sketsa dapat dilihat pada Gambar 5. Ilustrasi tersebut menampilkan dua anak Suku Asmat yang sedang memainkan alat musik tradisional tifa dengan mengenakan atribut khas, seperti hiasan kepala dari bulu, kalung, dan rok rumbai. Variasi pose setiap tokoh dirancang untuk memberikan kesan dinamis, sedangkan latar berupa pepohonan dan unsur alam digunakan untuk merepresentasikan lingkungan tempat tinggal masyarakat Asmat yang memiliki hubungan erat dengan alam. Sketsa ini selanjutnya menjadi acuan dalam proses digitalisasi dan penyempurnaan ilustrasi pada setiap halaman buku.

Konsep Layout

Layout buku anak umumnya bersifat informal dan tidak terikat pada sistem grid agar dapat mengedukasi sekaligus menghibur (Kusumawati & Abednego, 2019). Ilustrasi dibuat lebih dominan dibandingkan teks untuk menarik minat baca anak, sedangkan penggunaan warna cerah memberikan kesan ceria yang sesuai dengan karakteristik pembaca anak (Shafrina, 2023, h. 171).

Konsep tersebut diterapkan pada buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat*, seperti terlihat pada Gambar 6. Tata letak menggabungkan ilustrasi dan teks naratif yang saling melengkapi, dengan ilustrasi sebagai fokus utama dan teks yang disusun secara singkat, jelas, serta menggunakan huruf yang mudah dibaca. Komposisi halaman dirancang seimbang agar alur baca terasa nyaman, sementara penempatan teks pada area yang tidak menutupi ilustrasi membantu pembaca memahami isi buku dengan lebih mudah. Penggunaan warna cerah serta latar berupa hutan, sungai, bebatuan, dan tumbuhan menciptakan suasana yang menarik sekaligus memperkuat pengenalan lingkungan tempat tinggal masyarakat Suku Asmat.



Gambar 6.
Referensi Tata Letak
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Hasil Perancangan

Bagian Awal

Bagian awal buku *Kenali Budaya Suku Asmat* terdiri atas *cover* depan, *halaman french title*, *halaman hak cipta (copyright)*, *prakata*, dan *daftar isi*. Hasil perancangan bagian awal tersebut dapat dilihat pada Gambar 7. *Cover* depan menampilkan ilustrasi tiga anak Suku Asmat

yang mengenakan atribut budaya khas, seperti hiasan kepala dari bulu kasuari dan memainkan alat musik tifa, sehingga memberikan gambaran awal mengenai isi buku. Halaman *french title* menampilkan judul buku sebagai pembuka, sedangkan halaman hak cipta memuat informasi mengenai identitas penulis, ilustrator, dan penerbit. Halaman prakata berisi pengantar penulis mengenai tujuan penyusunan buku, sementara daftar isi memudahkan pembaca menemukan materi yang terdiri atas asal-usul, bahasa, agama dan kepercayaan, mata pencaharian, rumah adat, serta seni dan budaya Suku Asmat.

Seluruh halaman pembuka dirancang menggunakan ilustrasi, warna, dan tipografi yang konsisten. Latar berwarna biru dipadukan dengan ilustrasi budaya Suku Asmat untuk memberikan tampilan yang menarik tanpa mengurangi keterbacaan isi. Setiap elemen disusun secara sederhana dan berurutan sehingga pembaca dapat mengenali identitas buku serta memperoleh gambaran mengenai materi yang akan dibahas sebelum memasuki isi utama.



Gambar 7.
Bagian Awal buku *Kenali Budaya Suku Asmat*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Bagian Isi

Bagian isi buku ilustrasi memuat pengenalan budaya Suku Asmat yang disusun ke dalam enam bab, yaitu asal-usul, agama dan kepercayaan, bahasa, mata pencaharian, rumah adat, serta seni dan budaya. Materi disajikan menggunakan bahasa yang sederhana dan didukung ilustrasi agar mudah dipahami oleh anak-anak. Sebagaimana terlihat pada Gambar 8, setiap bab memadukan teks naratif dan ilustrasi untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai budaya Suku Asmat.

Bab asal-usul membahas lokasi tempat tinggal Suku Asmat, legenda Fumiripits sebagai leluhur, serta ciri khas masyarakat Asmat. Bab agama dan kepercayaan menjelaskan

kepercayaan terhadap roh leluhur, upacara adat, dan makna patung dalam kehidupan masyarakat. Bab bahasa memuat penggunaan bahasa Asmat, keragaman dialek, penggunaan bahasa Indonesia, serta fungsi bahasa dalam mewariskan tradisi. Bab mata pencaharian menjelaskan aktivitas masyarakat Asmat, seperti berburu, bercocok tanam, menangkap ikan, mengolah sagu, dan memanfaatkan hasil hutan. Bab rumah adat memperkenalkan Rumah Jew, Rumah Tysem, rumah bivak, dan rumah pohon beserta fungsinya. Bab seni dan budaya membahas seni musik, alat musik tradisional, tarian adat, Topeng Jipae, serta seni ukir kayu khas Suku Asmat.



Gambar 8.
Isi Buku Ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Penutup

Bagian penutup buku dapat dilihat pada Gambar 9, terdiri dari biografi penulis yang memuat informasi singkat tentang latar belakang dan motivasi penulisan buku, serta cover belakang yang menampilkan ilustrasi pendukung dan ringkasan isi buku sebagai pengenalan singkat bagi calon pembaca.



Gambar 9.
Bagian Penutup Buku *Kenali Budaya Suku Asmat*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2024)

Simpulan

Perancangan buku ilustrasi *Kenali Budaya Suku Asmat* menghasilkan media edukasi yang mengenalkan budaya Suku Asmat kepada anak usia 7–12 tahun melalui penyajian materi yang sederhana dan didukung ilustrasi yang menarik. Buku ini memuat enam pokok bahasan, yaitu asal-usul, agama dan kepercayaan, bahasa, mata pencaharian, rumah adat, serta seni dan budaya Suku Asmat. Konsep visual diterapkan melalui ilustrasi bergaya kartun, penggunaan warna cerah, tipografi yang mudah dibaca, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik anak sehingga isi buku lebih mudah dipahami. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung pengenalan budaya Indonesia sekaligus menumbuhkan minat anak untuk mengenal dan menghargai keberagaman budaya sejak dini.

Daftar Pustaka

- Afrianti, M. N., & Marlina, M. (2021). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui strategi *probing-prompting* bagi anak berkesulitan belajar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 272–279.
- Agustin, D. S. Y. (2011). Penurunan rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda akibat globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4(2).
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan *mood board* sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal of Printing and Packaging Technology*, 1(1), 1–7.
- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses menulis buku ajar dan referensi*. Grasindo.
- KBBI. (2024). *Buku*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>



- Badan Pusat Statistik. (2024). *Tingkat kegemaran membaca masyarakat dan unsur penyusunnya menurut provinsi, 2024*. <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/3/TIROMldrTjVjVzEwVWtkbmRUSk5abkk0T0U5Q1FUMDkjMyMwMDAw/tingkat-kegemaran-membaca-masyarakat-dan-unsur-penyusunnya-menurut-provinsi--2024.html>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Alfabeta.
- Hukubun, L. D. (2019). Perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Suku Malind (*Malind Tribal Illustration Book Design*). *Invensi (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni)*, 4(2), 155–166.
- Kurniawan, R., Suhud, U., Kosasih, F. R., & Putra, O. B. (2024). Siklus evolusi pariwisata Asmat dan perilaku turis dalam konteks *ethnic tourism*. *Edunomika*, 8(1).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mujiyanto, R., & Rahmasari, E. A. (2022). Perancangan buku ilustrasi Grebeg Besar di Demak sebagai media pengenalan budaya pada anak. *Citrakara*, 4(4), 584–593. <https://doi.org/10.33633/ctr.v4i4.7723>
- Nisrina, R. N., & Najicha, F. U. (2022). Pengaruh *Korean Wave* terhadap ketahanan nasionalisme warga negara Indonesia. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam dunia visual. *Imaji: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Ramadhani, A. V., Ambarita, T., Sella, F. A., Lazuardi, D. N., Margolang, R. U. U., Sidabalok, D. N., Purba, D. T., & Barus, F. (2024). Urgensi minat membaca Gen Alpha di tengah maraknya penggunaan smartphone. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i4.496>
- Saputro, R., & Najicha, F. U. (2022). Penerapan rasa bela negara pada generasi muda di era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(2), 207–211. <https://doi.org/10.37304/jpips.v14i2.7715>
- Shafrina, A., & Bangun, D. A. N. (2023). Buku cerita interaktif *Pemuda dan Singa* sebagai media edukasi anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 161–172. <https://doi.org/10.15294/arti.v12i02.75684>
- Sutanto, S. (2023). Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukatif untuk anak tentang kebersihan sebelum makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>
- Yunita, Pangestoeti, W., Ramadhani, B., & Syalsabila, K. D. (2024). Keanekaragaman masyarakat Indonesia. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 77–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11401641>