

BUKU ILUSTRASI ASAL MULA UPACARA ERAU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUDAYA LOKAL BAGI ANAK DI KOTA TENGGARONG

Kholifatul Farida, Andreas Syah Pahlevi

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: andreas.syah.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i122025p1501-1510

Kata kunci

buku ilustrasi,
budaya lokal,
upacara Erau,
desain komunikasi visual,
anak usia sekolah dasar

Abstrak

Upacara Erau merupakan tradisi budaya masyarakat Kutai yang diselenggarakan secara rutin setiap tahun di Kota Tenggarong, Kalimantan Timur. Tradisi ini memiliki narasi asal-usul yang mengandung nilai historis, simbolik, dan edukatif sebagai bagian dari warisan budaya lokal. Namun, transmisi nilai budaya tersebut kepada anak-anak menghadapi tantangan seiring berkurangnya praktik tutur cerita serta meningkatnya dominasi media digital dalam kehidupan sehari-hari anak usia sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan merancang buku ilustrasi anak sebagai medium visual storytelling dalam konteks edukasi dan pelestarian budaya lokal. Pendekatan penelitian menggunakan metode perancangan prosedural Sadjiman Ebdy Sanyoto yang mencakup tahap eksplorasi data, analisis konsep, perancangan visual, dan evaluasi karya. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan kuesioner untuk memetakan kebutuhan audiens serta preferensi visual anak usia 6–12 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi dapat berfungsi sebagai media edukatif yang efektif dalam menyampaikan narasi budaya secara kontekstual dan komunikatif melalui integrasi teks naratif dan elemen visual. Buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau* dirancang sebagai media utama yang merepresentasikan nilai budaya lokal dalam bentuk visual yang adaptif terhadap karakteristik kognitif anak. Selain itu, media pendukung berupa poster, *x-banner*, stiker, pembatas buku, dan *postcard* dikembangkan sebagai strategi diseminasi dan penguatan pesan budaya. Penelitian ini berkontribusi pada kajian desain komunikasi visual, khususnya dalam pengembangan media edukasi berbasis budaya lokal untuk anak.

1. Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki kekayaan alam dan keragaman budaya yang sangat tinggi. Berdasarkan data Kementerian Kelautan dan Perikanan, Indonesia memiliki lebih dari 16.000 pulau yang tersebar di berbagai wilayah. Kondisi geografis tersebut melahirkan beragam bentuk kebudayaan lokal yang mencerminkan nilai, identitas, serta sistem kepercayaan masyarakat setempat. Kebudayaan memiliki peran fundamental sebagai landasan pembentukan karakter bangsa, karena nilai-nilai budaya yang mengakar berkontribusi terhadap keberlanjutan identitas nasional. Setiap daerah di Indonesia memiliki kekhasan budaya, seperti pakaian adat, rumah tradisional, upacara adat, dan tradisi lisan yang diwariskan secara turun-temurun.

Salah satu tradisi budaya yang memiliki nilai historis dan simbolik tinggi adalah Upacara Erau yang berasal dari masyarakat Kutai Kartanegara di Kota Tenggarong, Kalimantan Timur. Upacara Erau merupakan salah satu upacara adat tertua di Nusantara dan diselenggarakan secara rutin setiap tahun. Istilah *Erau* berasal dari kata *eroh* dalam bahasa Kutai yang berarti ramai atau riuh. Lebih dari sekadar ritual adat, Upacara Erau merepresentasikan jejak sejarah,

sistem kepercayaan, serta nilai-nilai sosial masyarakat Kutai. Namun, narasi asal-usul Upacara Erau saat ini semakin jarang disampaikan kepada anak-anak, baik melalui lingkungan keluarga maupun pendidikan formal, sehingga pemahaman generasi muda terhadap budaya lokal di daerahnya sendiri menjadi terbatas.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital turut memengaruhi pola literasi anak usia sekolah dasar. Anak-anak cenderung lebih akrab dengan gawai dibandingkan dengan buku cetak, yang berdampak pada rendahnya minat baca. Hasil survei Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa tingkat literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah secara global. Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah penyajian buku yang kurang menarik dan didominasi teks tanpa dukungan visual yang memadai. Secara teoretis, ilustrasi berperan penting dalam memperjelas pesan, memperkuat narasi, serta meningkatkan daya tarik visual bagi anak-anak (Nurhadiat & Dedi, 2004).

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa buku ilustrasi dan media visual memiliki peran strategis dalam edukasi anak serta transmisi nilai budaya. Nurdilah dan Purba (2024) merancang buku ilustrasi legenda *Putri Pukes* sebagai upaya pelestarian cerita rakyat daerah, namun fokus penelitian tersebut masih terbatas pada narasi legenda dan belum menyentuh konteks ritual budaya. Wulandari et al. (2024) mengkaji kecenderungan gaya perancangan buku ilustrasi anak dan menemukan pola visual dominan yang bersifat deskriptif tanpa penekanan pada penguatan konten budaya lokal spesifik. Penelitian lain menunjukkan efektivitas buku ilustrasi sebagai media edukasi tematik, baik dalam isu lingkungan maupun nilai religius (Nurpahala et al., 2024; Fata & Rohman, 2025). Selain media cetak, pendekatan digital seperti visual novel dan digital storytelling juga dikembangkan untuk pelestarian budaya (Nurcahyani & Wibisono, 2025; Shim et al., 2024; Rizvic et al., 2024), meskipun pendekatan tersebut belum sepenuhnya menjawab kebutuhan literasi dasar anak usia sekolah dasar yang masih membutuhkan media cetak yang komunikatif dan kontekstual.

Berdasarkan kajian tersebut, masih terdapat celah penelitian terkait perancangan buku ilustrasi anak yang secara khusus mengangkat narasi asal-usul upacara adat sebagai bentuk ritual budaya lokal. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan keterbaruan melalui perancangan buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau* sebagai media visual storytelling yang mengintegrasikan nilai budaya, literasi anak, dan prinsip desain komunikasi visual. Penelitian ini menggunakan model perancangan prosedural Sadjiman Ebdy Sanyoto yang bersifat sistematis dan deskriptif, sehingga proses perancangan dapat dilakukan secara terstruktur. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik kognitif anak usia 6–12 tahun sekaligus berkontribusi pada upaya pelestarian budaya lokal Kalimantan Timur.

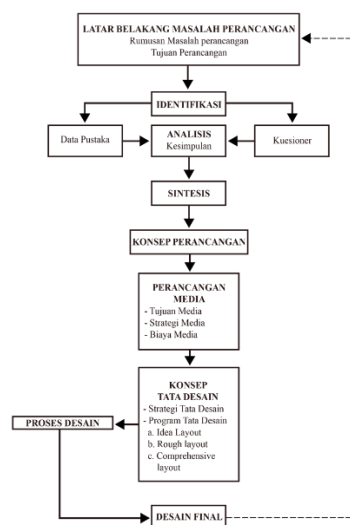
2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode perancangan dengan model prosedural yang dikemukakan oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto. Model perancangan prosedural dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan deskriptif, sehingga mampu memandu proses perancangan secara terstruktur mulai dari perumusan masalah hingga menghasilkan desain akhir. Menurut Sanyoto (2006), model ini mencakup tahapan latar belakang masalah, identifikasi, analisis, sintesis, konsep perancangan, konsep tata desain, proses desain, hingga desain final.

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu studi pustaka dan survei kuesioner. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teoretis dan konseptual terkait budaya lokal, upacara Erau, buku ilustrasi anak, serta visual storytelling melalui penelusuran buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber daring yang relevan. Sementara itu, survei kuesioner digunakan sebagai data lapangan untuk mengetahui kebutuhan, preferensi visual, serta kebiasaan membaca anak usia 6–12 tahun dengan melibatkan responden anak dan orang tua. Kuesioner disebarluaskan secara daring menggunakan Google Form dengan jumlah responden minimal 100 orang sesuai kriteria yang ditetapkan.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif-kualitatif untuk mengidentifikasi permasalahan, peluang, dan kebutuhan perancangan. Tahap sintesis dilakukan dengan mengintegrasikan hasil analisis data pustaka dan data lapangan guna merumuskan konsep perancangan buku ilustrasi yang selaras dengan karakteristik audiens sasaran. Konsep perancangan meliputi penentuan media utama dan media pendukung, konsep visual, gaya ilustrasi, serta struktur narasi buku.

Selanjutnya, konsep tata desain disusun melalui tahapan *idea layout*, *rough layout*, dan *comprehensive layout* untuk menentukan komposisi visual secara bertahap. Proses desain dilakukan melalui pengembangan sketsa, digitalisasi ilustrasi, pewarnaan, tipografi, dan penyusunan halaman menggunakan perangkat lunak desain grafis. Tahap akhir dari penelitian ini adalah desain final berupa buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau* sebagai media edukasi budaya bagi anak. Teknik analisis 5W+1H digunakan sebagai alat bantu untuk memastikan kelengkapan dan kejelasan informasi dalam perancangan.



Gambar 1. Metode Sadjiman Ebdy Sanyoto yang Telah di Sesuaikan dengan Kebutuhan

3. Hasil dan Pembahasan

Bagian hasil dan pembahasan disajikan sesuai dengan tahapan metode perancangan prosedural Sadjiman Ebdy Sanyoto yang meliputi: latar belakang masalah, identifikasi, analisis, sintesis, konsep perancangan, konsep tata desain, proses desain, dan desain final. Penyajian ini bertujuan untuk menunjukkan keterkaitan antara proses metodologis dan luaran perancangan yang dihasilkan.



Gambar 2. Logo Asal Mula Upacara Erau

3.1. Hasil Pengumpulan dan Analisis Data

Tahap awal perancangan buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau* diawali dengan pengumpulan data melalui studi pustaka dan survei kuesioner, sebagaimana dianjurkan dalam model perancangan prosedural Sadjiman Ebdi Sanyoto yang menekankan pentingnya pemahaman konteks konseptual dan kebutuhan audiens sebelum memasuki tahap visualisasi desain (Sanyoto, 2006). Studi pustaka difokuskan pada penelusuran sumber-sumber yang membahas sejarah, makna simbolik, serta nilai budaya yang terkandung dalam Upacara Erau sebagai warisan budaya masyarakat Kutai Kartanegara. Informasi tersebut diperoleh dari literatur cerita rakyat Kalimantan Timur yang memuat narasi asal-usul Erau serta nilai-nilai kearifan lokal yang menyertainya (Mustikawati, 2018). Hasil studi pustaka ini menjadi dasar dalam penyusunan alur cerita, penentuan tokoh, serta penyederhanaan bahasa agar sesuai dengan karakteristik anak usia 6–12 tahun.

Data lapangan diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada orang tua dan anak usia 6–12 tahun dengan tujuan untuk mengidentifikasi preferensi visual, kebiasaan membaca, serta bentuk media yang paling diminati oleh anak. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak-anak cenderung lebih tertarik pada buku dengan ilustrasi berwarna cerah, karakter bergaya kartun, serta komposisi visual yang dominan dibandingkan dengan buku teks naratif yang didominasi tulisan. Temuan ini mengindikasikan bahwa unsur visual memiliki peran strategis dalam menarik perhatian dan mempertahankan minat baca anak.

Analisis data kuesioner juga menunjukkan bahwa keberadaan ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi berperan sebagai penjelas cerita yang membantu anak memahami alur narasi dan pesan budaya yang disampaikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Adipta et al. (2016) yang menegaskan bahwa buku cerita bergambar efektif dalam meningkatkan minat baca anak sekolah dasar karena mampu mengintegrasikan unsur visual dan verbal secara seimbang. Oleh karena itu, hasil pengumpulan dan analisis data ini memperkuat keputusan perancangan untuk menjadikan buku ilustrasi sebagai media utama dalam penyampaian cerita asal-usul Upacara Erau, sekaligus sebagai sarana edukasi budaya yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak.

3.2. Sintesis Data dan Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari studi pustaka dan kuesioner, dilakukan proses sintesis untuk merumuskan konsep perancangan buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau*. Proses sintesis ini bertujuan untuk mengintegrasikan temuan konseptual mengenai nilai budaya Upacara Erau dengan preferensi visual dan karakteristik kognitif anak usia 6–12 tahun. Hasil

sintesis menunjukkan bahwa pendekatan visual storytelling dipandang paling sesuai karena mampu menyampaikan narasi budaya secara runtut, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak-anak.

Buku ilustrasi dirancang sebagai media edukatif berbasis visual storytelling dengan menekankan penggunaan bahasa yang komunikatif, alur cerita linear, serta ilustrasi yang berperan aktif sebagai penguat makna naratif. Alur linear dipilih untuk membantu anak mengikuti cerita secara bertahap tanpa beban kognitif yang berlebihan, sementara ilustrasi ditempatkan sebagai elemen utama yang tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga menjelaskan konteks cerita dan suasana budaya yang ditampilkan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip desain komunikasi visual yang menempatkan audiens sebagai pusat perancangan pesan, sehingga pesan budaya dapat diterima secara efektif sesuai dengan kemampuan perseptual anak (Eva, 2020; Yasa et al., 2024).

Secara visual, konsep perancangan menampilkan gaya ilustrasi sederhana dengan bentuk karakter yang ramah, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak. Pemilihan warna cenderung menggunakan warna-warna cerah dan kontras lembut untuk menciptakan suasana yang hangat dan menarik, sekaligus merepresentasikan alam dan nuansa tradisional Kalimantan Timur. Elemen visual seperti latar alam, simbol awan, cahaya, dan lingkungan sekitar digunakan untuk membangun suasana cerita dan memperkuat imajinasi pembaca anak, sebagaimana terlihat pada sketsa awal halaman pembuka buku.

Pemilihan format buku ilustrasi sebagai media utama juga diperkuat oleh penelitian Febriyanti et al. (2021) serta Nurdilah dan Purba (2024) yang menunjukkan bahwa buku ilustrasi berbasis cerita rakyat efektif dalam menanamkan nilai budaya dan karakter kepada anak melalui kombinasi visual dan teks. Oleh karena itu, perancangan buku *Asal Mula Upacara Erau* tidak hanya diarahkan sebagai media hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana pengenalan identitas budaya lokal Kalimantan Timur yang relevan dengan dunia anak.

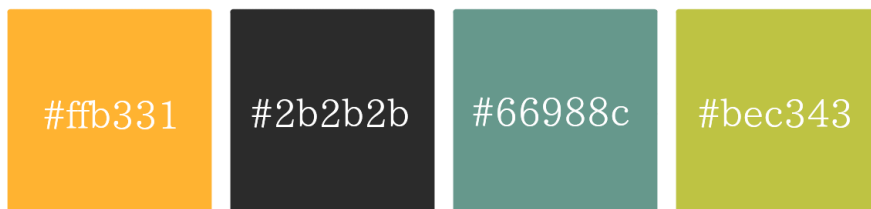
Gambar 3 menampilkan sketsa halaman 1-2 yang merepresentasikan tahap awal visualisasi konsep perancangan. Sketsa ini menunjukkan pembagian ruang antara ilustrasi dan teks, penggunaan elemen visual alam sebagai pembuka cerita, serta pengenalan suasana naratif yang menjadi fondasi cerita selanjutnya. Sketsa tersebut menjadi acuan awal sebelum masuk ke tahap pengembangan visual digital dan penyempurnaan desain akhir.



Gambar 3. Sketsa halaman 1-2 buku ilustrasi *Asal Mula Upacara Erau*

3.3. Pembahasan Visual dan Tata Desain

Aspek visual dalam buku ilustrasi ini dirancang dengan mempertimbangkan gaya ilustrasi anak yang dominan pada periode 2015–2021, yaitu gaya kartun dengan bentuk sederhana, ekspresi tokoh yang kuat, serta warna-warna cerah yang menarik perhatian anak-anak (Wulandari et al., 2024). Penggunaan bentuk sederhana tidak hanya mempermudah identifikasi karakter dan objek, tetapi juga menekankan pesan naratif secara jelas. Warna-warna cerah dan kontras dipilih untuk membedakan elemen foreground dan background, sehingga memandu fokus visual pembaca dan memperkuat daya tarik estetis buku.



Gambar 4. Warna dasar



Gambar 5. Abalone Smile (<https://www.dafont.com/>)

Tipografi yang digunakan menyesuaikan karakter anak usia sekolah dasar, berupa huruf yang mudah dibaca, ukuran teks yang proporsional, dan desain yang tidak terlalu dekoratif. Penempatan teks dekat ilustrasi mendukung proses pemahaman cerita secara simultan, sejalan dengan prinsip tipografi untuk media pembelajaran anak yang menekankan keterbacaan dan kenyamanan visual (Iswanto, 2023). Dengan demikian, anak dapat mengikuti alur cerita tanpa hambatan membaca, sambil menangkap informasi visual yang relevan.



Gambar 6. Hasil finishing halaman 1-2

Ilustrasi dalam buku ini tidak sekadar berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai penguat pesan naratif. Setiap gambar disusun untuk mendukung konteks cerita dan budaya lokal yang disajikan. Hal ini sesuai dengan temuan Nurcahyani dan Wibisono (2025) yang menegaskan bahwa visual berperan penting dalam memperkuat informasi verbal pada media

cerita berbasis budaya. Penempatan elemen visual berdekatan dengan teks narasi mempermudah anak memahami hubungan antar adegan, mengenali ekspresi tokoh, serta menangkap makna budaya yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi memperkuat imajinasi anak, membangun keterlibatan emosional, dan meningkatkan pengalaman membaca yang interaktif.

3.4. Evaluasi Media dan Relevansi Budaya

Hasil akhir perancangan berupa buku ilustrasi yang didukung oleh media pendukung seperti poster, pembatas buku, dan kartu pos. Media pendukung ini berfungsi sebagai sarana promosi sekaligus penguatan pesan visual. Pendekatan ini relevan dengan konsep komunikasi budaya kontemporer yang menekankan keberlanjutan pesan melalui berbagai medium (Shim et al., 2024).

Dari sisi edukatif, buku ilustrasi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam peningkatan minat baca anak, sebagaimana disampaikan Ruslan dan Wibayanti (2019) bahwa penyajian materi yang menarik secara visual menjadi faktor penting dalam membangun kebiasaan membaca pada siswa. Selain itu, pengenalan cerita asal-usul Upacara Erau diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran budaya sejak dini dan memperkuat identitas lokal anak-anak di Kota Tenggarong.

3.5. Media Pendukung sebagai Strategi Diseminasi Budaya

Media pendukung dalam penelitian ini dirancang sebagai bagian dari strategi diseminasi untuk memperluas jangkauan informasi dan memperkuat identitas visual buku ilustrasi. Penggunaan aset visual yang konsisten antara media utama dan media pendukung menciptakan kesatuan visual (*visual coherence*) yang memudahkan pengenalan produk. Media pendukung juga berfungsi sebagai sarana promosi yang relevan dengan dunia anak, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan terhadap buku ilustrasi sebagai media utama.



Gambar 7. Media Pendukung Pembatas Buku

Tabel 1. Analisis Kesesuaian Konsep dan Hasil Perancangan

Aspek Perancangan	Konsep Awal	Implementasi	Relevansi Edukatif
Narasi	Cerita asal-usul Upacara Erau	Teks disederhanakan sesuai usia anak	Mudah dipahami dan informatif
Ilustrasi	Visual ekspresif dan ramah anak	Warna cerah dan karakter kartun	Meningkatkan ketertarikan baca
Tipografi	Huruf jelas dan besar	Font sans serif ramah anak	Mendukung keterbacaan
Media Pendukung	Promosi dan penguatan pesan	Poster, pembatas buku, postcard	Memperluas diseminasi budaya

**Gambar 8. Media Pendukung Postcard**

3.6. Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa batasan. Pertama, perancangan buku ilustrasi hanya berfokus pada cerita asal-usul Upacara Erau dan belum mencakup keseluruhan rangkaian ritual secara mendalam. Kedua, evaluasi efektivitas buku terhadap peningkatan minat baca anak belum dilakukan melalui uji eksperimen atau uji coba pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji implementasi buku ilustrasi ini secara langsung dalam kegiatan pembelajaran atau melalui media digital interaktif, sebagaimana dikembangkan dalam studi digital storytelling budaya (Rizvic et al., 2024).

4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa buku ilustrasi berjudul *Asal Mula Upacara Erau* yang ditujukan bagi anak usia 6–12 tahun sebagai sarana pengenalan budaya lokal Kalimantan Timur sekaligus media edukatif yang mengandung nilai-nilai kultural dan moral. Buku ilustrasi dirancang dengan pendekatan visual storytelling agar materi budaya lebih mudah dipahami dan menarik bagi anak-anak. Selain media utama, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa x-banner, gantungan kunci, kertas mewarnai, kartu pos, pembatas buku, poster, dan stiker yang berfungsi sebagai penguat pesan visual serta sarana promosi. Seluruh proses perancangan mengacu pada model perancangan kualitatif prosedural Sadjiman Ebdy Sanyoto, dengan teknik pengumpulan data melalui survei kuesioner dan studi pustaka sebagai dasar perumusan konsep dan visualisasi desain.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan buku ilustrasi ini ke dalam bentuk media digital atau interaktif guna menyesuaikan dengan karakteristik anak di era teknologi. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan berupa uji efektivitas atau implementasi langsung dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar untuk mengukur pengaruh buku ilustrasi terhadap peningkatan minat baca dan pemahaman budaya anak. Pengembangan konten yang mencakup rangkaian ritual Upacara Erau secara lebih komprehensif juga dapat menjadi peluang penelitian berikutnya.

Daftar Rujukan

- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337>
- Aestetika, N. M., Febriana, P., Andi, F. M., & Recoba, A. M. (2023). *Buku ajar komunikasi visual*. Umsida Press.
- Eva, Y. (2020). *Suatu pengantar: Metode dan riset desain komunikasi visual DKV*. Deepublish.
- Fata, M. A., & Rohman, M. A. (2025). Perancangan buku ilustrasi cerita anak mengenal tumbuhan yang disebutkan dalam Al-Qur'an sebagai media edukasi. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(9), 1091–1104. <https://doi.org/10.17977/um064v5i92025p1091-1104>
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan buku cerita bergambar untuk anak tentang pentingnya pendidikan karakter dalam kegiatan sehari-hari. *Journal of Language Literature and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Fiqriyah, A. N. R. (2017). *Makna pesan baju adat Kutai Miskat dan Takwo pada masyarakat Tenggarong Kabupaten Kutai Kartanegara*. *E-Journal Ilmu Komunikasi*.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Mustikawati, A. (2018). *Serpihan cerita rakyat Kalimantan Timur*. Kantor Bahasa Kalimantan Timur.
- Nurchayani, F. A., & Wibisono, M. N. (2025). Perancangan visual novel *Klenting Kuning* dalam cerita rakyat *Ande-Ande Lumut* sebagai penguat informasi verbal. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(5), 602–623. <https://doi.org/10.17977/um064v5i52025p602-623>
- Nurdilah, S., & Purba, R. (2024). Perancangan buku ilustrasi cerita legenda *Putri Pukes* dari Aceh Tengah. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 218–223. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i1.439>
- Nurpahala, S., Sidhartani, S., & Maghfiroh, Q. (2024). Perancangan buku ilustrasi *Beruang Madu* berjudul *Si kecil pemanjat ulung yang terancam punah*. *Cipta*, 2(3), 263–283. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2735>
- Rizvic, S., Boskovic, D., & Mijatovic, B. (2024). Advanced interactive digital storytelling in digital heritage applications. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 33, e00334. <https://doi.org/10.1016/j.daach.2024.e00334>
- Ruslan, R., & Wibayanti, S. H. (2019, March). Pentingnya meningkatkan minat baca siswa. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Shim, H., Oh, K. T., O'Malley, C., Jun, J. Y., & Shi, C. K. (2024). Heritage values, digital storytelling, and heritage communication: The exploration of cultural heritage sites in virtual environments. *Digital Creativity*, 35(2), 171–197. <https://doi.org/10.1080/14626268.2024.2313585>
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, D., Judijanto, L., Sarjani, N. K. P., Solicitor, A., Widyasari, W., Nugraheni, A. M., & Putri, R. A. (2025). *Pengantar desain komunikasi visual (DKV)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- TM, D. (2025, August 19). Kurangnya pendidikan karakter di Indonesia. *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/daradtm/57b705087797734e1b619b63/kurangnya-pendidikan-karakter-di-indonesia>
- Wulandari, D., Husna, I., Hasnan, H., Abi Sukma, M., & Alfiana, S. (2024). Kecenderungan gaya perancangan buku ilustrasi anak tahun 2015–2021. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 10–34. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.179>

Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., & Judijanto, L. (2024). *Desain komunikasi visual: Teori dan perkembangannya*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

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., & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Buku ajar desain komunikasi visual (DKV)*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.