PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF BERUPA BUKU ILUSTRASI ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI MEMPERKENALKAN TAMAN WISATA MEKARSARI

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 23 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Rosa Karnita, M.Sn., Ph.D
NID/NIDK : 0411087201

Dosen Pembimbing II

Ganis Resmisari, S.Sn., M.Ds
NID/NIDK : 0327038003

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan Media Interaktif Berupa Buku Ilustrasi Anak Sebagai Media Edukasi Memperkenalkan Taman Wisata Mekarsari

DANIKA PUTRI KALILA[1], ROSA KARNITA[2], GANIS RESMISARI[3]

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung
Email: danika.pk@gmail.com

ABSTRAK

Pariwisata merupakan salah satu sektor jasa berbasis kreatif yang bisa memaksimalkan potensi kekayaan yang dimiliki Indonesia seperti flora dan faunanya. Salah satu wisata yang memanfaatkan kekayaan flora dan fauna yang ada di sekitar yaitu Taman Wisata Mekarsari di daerah Cileungsi. Penelitian ini dibuat adalah untuk mencari tahu media apa yang tepat untuk anak-anak sebagai media edukasi memperkenalkan Taman Wisata Mekarsari mengenai hal-hal yang ada didalamnya seperti buah-buahan, wahana, fasilitas, dan lainnya melalui buku ilustrasi anak. Dari hasil wawancara yang dilakukan anak merasa kurang tertarik untuk pergi ke Taman Wisata Mekarsari dan lebih memilih untuk pergi mall bersama kedua orangtuanya karena kurangnya informasi yang ada. Diharapkan buku ilustrasi tersebut dapat menarik perhatian dan minat anak untuk berkunjung ke Taman Wisata Mekarsari secara langsung tidak hanya anak-anak serta menjadi media edukasi bagi anak saat membacanya.

***Kata kunci**: Pariwisata, Taman Wisata Mekarsari, Tempat Rekreasi, Buku Ilustrasi, Anak-anak.*

ABSTRACT

Tourism is one of the creative-based service sectors that can maximize Indonesia's wealth potential, such as its flora and fauna. One of the tours that takes advantage of the wealth of flora and fauna that is around is the Mekarsari Tourism Park in the Cileungsi area. This research was made to find out what media is right for children as an educational medium to introduce Mekarsari Tourism Park about the things in it such as fruits, rides, facilities, and others through children's illustration books. From the results of the interviews conducted, the children felt less interested in going to Mekarsari Tourism Park and preferred to go to the mall with their parents because of the lack of information available. It is hoped that the illustrated book can attract the attention and interest of children to visit Mekarsari Tourism Park directly, not only for children, as well as become an educational medium for children while reading it.

***Keywords**: Tourism, Mekarsari Tourism Park, Recreation Area, Illustrated Book, Children.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak sekali keanekaragaman makhluk hidup mulai dari flora hingga faunanya. Indonesia juga memiliki berbagai macam hasil sumber daya alam yang kaya, mulai dari hutan, laut, minyak bumi, gas, batu bara, hingga emas. Semua kekayaan tersebut dimiliki oleh Indonesia dan tersebar di berbagai provinsi mulai dari Sumatra hingga Papua. Sehingga pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi penting bagi Indonesia yang mampu menyumbang sekitar US$ 10 miliar devisa negara. Pariwisata di Indoensia saat ini mulai berkembang menjadi industri dibidang jasa yang menarik dan menjadi salah satu kontribusi terbesar dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Berwisata juga dapat meningkatkan daya kreatif, menghilagkan kejenuhan, relaksasi, menambah ilmu dan kesibukan sehari-hari untuk berhenti sejak.

Pariwisata juga memiliki pengaruh yang cukup besar dalam berbagai aspek seperti pertumbuhan ekonomi, social budaya, pemberdayaan SDA (Sumber Daya Alam), dan lingkungan sekitarnya. Pariwisata merupakan salah satu sektor jasa berbasis kreatif yang bisa memaksimalkan potensi kekayaan yang dimiliki Indonesia. salah satu wisata yang memanfaatkan kekayaan flora dan fauna yang ada di sekitar yaitu Taman Wisata Mekarsari di daerah Cileungsi. Pada tahun 2011 sampai denga sekarang Taman Wisata Mekarsari memiliki konsep yaitu *Back to Taman Wisata Mekarsari as a Fruits Graden*. Taman Wisata Mekarsari merupakan salah satu taman wisata yang berada di daerah Cileungsi, Provinsi Jawa Barat. Taman Wisata Mekarsari merupakan salah satu pusat pelestarian keanekaragaman hayati buah-buahan tropika terbesar di dunia.

Taman Wisata Mekarsari bisa menjadi salah satu tempat wisata bagi anak-anak sebagai media edukasi dan pembelajaran mengenai keanekaragaman kekayaan yang dimiliki Indonesia terutama buah-buahan dengan mengetahui bagaimana cara menanam, merawatnya hingga buah bisa di panen dengan belajar secara langsung. Namun semakin berjalannya waktu dan kurangnya daya tarik dan minat terutama bagi anak-anak di zaman sekarang untuk pergi ke tempat wisata seperti Taman Wisata Mekarsari sepi karena anak lebih tertarik dengan handphone yang lebih menarik perhatian anak. Di Taman Wisata Mekarsari anak dapat belajar secara langsung tidak hanya dari buku saja, sehingga anak bisa merasakan langsung belajar ke alamnya sehingga anak mendapatkan pengalaman baru dan belajar bersosialisasi dengan anak-anak lainnya.

Oleh sebab itu dengan melihat kurangnya minat dan daya tarik anak untuk berkunjung ke Taman Wisata Mekarsari diharapkan dengan membuat buku ilustrasi anak sebagai media edukasi memperkenalkan Taman Wisata Mekarsari agar dapat menarik minat anak untuk berkunjung secara langsung. Buku ilustrasi dapat menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran anak agar tertarik dan penasaran mengenai suatu hal. Buku anak-anak yang popular adalah buku ilustrasi yang di dalamnya memuat gambar disertai tulisan yang memudahkan anak untuk memahami cerita dan tertarik untuk membaca. Diharapkan dengan buku ilustrasi ini dapat memberikan pembelajaran secara tidak langsung bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman flora dan faunanya. Adapun bagi mereka terutama anak-anak yang belum bisa datang secara langsung ke Taman Wisata Mekarsari diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini dapat membantu mereka melihat gambaran kecil apa-apa saja yang ada di dalam Taman Wisata Mekarsari.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Diharapkan dengan metode kualitatif penelitian ini dapat menghasilkan data yang sifatnya deskriptif, seperti hasil wawancara, catatan lapangan, gambar, rekaman video dan lain-lain. Beberapa teknik pengambilan data yang akan digunakan dalam penyusunan perencangan ini adalah :

2.1 Observasi

Metode observasi merupakan cara pengumpulan data dengan mengamati secara langsung mendatangi ke Taman Wisata Mekarsari dalam periode waktu tertentu sambil mencatat hal-hal yang penting selama mendatangi secara langsung dan mengambil beberapa foto sebagai bahan untuk membuat aset untuk gambar dibuku cerita.

Gambar 2.2.1 Taman Wisata Mekarsari Rumah Hobits

Gambar 2.2.2 Taman Wisata Mekarsari Pintu Masuk

Gambar 2.2.3 Taman Wisata Mekarsari Information

Gambar 2.2.4 Taman Wisata Mekarsari Information

Gambar 2.2.5 Taman Wisata Mekarsari Kereta Tour

Gambar 2.2.6 Taman Wisata Mekarsari Wahana Dfram

2.2 Studi Literatur

Literatur adalah karya tulis yang bisa dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi dalam melakukan penelitian atau karya tulis ilmiah. Literatur digunakan sebagai bahan rujukan ataupun referensi dikarenakan terdapat banyak sekali data-data yang valid dan terpercaya. Dalam penelitian ini berbagai macam literatur diambil dari jurnal dan artikel tentang Taman Wisata Mekarasari mengenai kepuasan pengunjung, Minat pengunjung terutama anak-anak untuk datang ke Taman Wisata Mekarsari dan lain sebagainya

2.3 Studi Kasus

Studi kasus adalah sebuah proses penelitian atau pemeriksaan secara mendalam, terperinci, dan detail pada suatu peristiwa tertentu atau khusus yang terjadi dalam sebuah penelitian. Studi kasus dapat diperoleh dari metode-metode penelitian pada sebuah kasus yang terjadi antar kelompok, individu, peristiwa, perilaku, dan lainnya. Dalam studi kasus pengumpulan data akan melibatkan observasi & wawancara langsung dan catatan pribadi atau publik dan mengunjungi tempat-tempat yang berkaitan dengan mewawancarai beberapa orang sekitar yang ada di Taman Wisata Mekarsari.

Setelah melakukan Observasi, Studi Literatur, dan Studi Kasus dilanjutkan dengan Design Thingking untuk menentukan permasalahan yang ada di Taman Wisata Mekarsari dengan membuat buku ilustrasi anak sebagai media edukasi memerlukan beberapa tahapan. Tahapan-tahapan tersebut yaitu menganalisis permasalahan yang ada, menentukan tema cerita dan alur cerita yang akan dibuat kemudian membuat karakter atau tokoh dan asset-aset gamabra yang diperlukan dalam cerita. Setelah sudah mengetahui alur cerita di lanjutkan dengan membuat sketsa sesuai dengan alur yang telah dibuat lalu di lanjutkan dengan line art dan mewarnai. Tahapan dalam mewarnai juga memiliki beberapa tahapan yaitu warna dasar, *shadow* (bayangan), dan *lightning* agar gambar terlihat menarik.

Tahapan terakhir yaitu *typography* atau memberikan teks yang sesuai dan font yang sesuai untuk memperjelas gambar atau alur cerita lebih menarik. Setelah proses perancangan selesai masuk ketahap proses produksi dimana buku sudah dicetak dan melakukan tes apakah hasil yang diinginkan sudah sesuai atau masih terdapat hasil yang kurang maksimal.

Dari hasil Wawancara yang dilakukan kepada target audience anak berusia 4-6 tahun yang masih berada ditaman kana-kanak dan di dampingi oleh orang tuanya. Pertanyaan yang ditanyakan seputar seberapa anak minat dan tertarik untuk pergi ke Taman Wisata Mekarasari, Apa yang membuat mereka tidak tertarik untuk pergi, apakah mereka terarik dalam membca buku ilustrasi.

Hasil wawancara pada anak : anak kurang tertarik untuk pergi ke Taman Wisata Mekarsari dan lebih memilih untuk pergi mall bersama kedua orangtuanya. Hal itu disebabkan karena anak tidak mengetahui apa yang ada didalam Taman Wisata Mekarsari dan tidak menunjukkan ketertarikkan dan lebih memilih ke mall untuk sekedar jalan-jalan. Saat ditanya apakah mereka senang untuk membaca buku, anak tersebut mengatakan jarang membaca buku. Dipertanyaan berikutnya buku ilustrasi seperti apa yang mereka sukai, anak itu menjawab bahwa mereka menyukai buku cerita dengan karakter yang lucu dan warna-warna yang serah atau *soft* dan lebih suka dengan gambar yang lebih banyak dibandingkan dengan tulisan.

Anak usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh sekitar. Pada usia dini merupakan masa anak untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa sosial, emosional, konsep diri, disiplin, mandiri, dan lain sebagainya.

Salah satu perkembangan yang paling penting di usia 5-6 tahun adalah perkembangan motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar. Motorik halus dan kasar menjadikan anak lebih kuat, tangkas, dan luwes dalam bergerak. Keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti mengancingkan baju dan melukis gambar yang melibatkan koordinasi mata dengan tangan serta otot-otot kecil (AF Ramadhani). Motorik kasar meliputi gerakan seperti melangkah ke depan, ke belakang dan berlari yang melibatkan gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf, dan otot yang terkoordinasi

Tujuan penelitian ini dibuat adalah untuk mencari tahu media apa yang tepat untuk anak-anak sebagai media edukasi mengenai Taman Wisata Mekarsari mengenai hal-hal yang ada didalamnya seperti buah-buahan, wahana, fasilitas, dan lainnya melalui buku ilustrasi anak. Mencari tahu art style yang disukai oleh anak-anak dan buku cerita seperti apa yang anak sukai. Diharapkan buku ilustrasi tersebut dapat menarik perhatian dan minat anak maupun orang dewasa seperti orangtu untuk berkunjung ke Taman Wisata Mekarsari secara langsung tidak hanya anak-anak serta menjadi media edukasi bagi anak saat membacanya.

3. HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Prototyping atau Hasil Karya

a. Tema Desain

Perancangan buku ilustrasi ini bertemakan Adventure berkeliling di Taman Wisata Mekarsari yang didalamnya terdapat beberapa informasi singkat sebagai edukasi untuk anak. Buku ilustrasi ini dirancang untuk anak usia 4-6 tahun. Dalam buku ini akan menampilkan spot-spot yang sering di kunjungi dan ciri khas dari Taman Wisata Mekarsari secara informatif dan jelas serta diselingi dengan beberapa pop sederhana dan infografik sederhana agar saat anak-anak membaca buku tidak merasa bosan atau jenuh dan juga dapat melatih keterampilan kognitif pada anak.

b. Konsep Desain

Selain itu perancangan ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kartun yang sederhana pada setiap objek dan gambar. Penggunaan Bahasa yang digunakan adalah non-formal yang bertujuan agar anak-anak dapat mudah memahami isi cerita dan pesan yang ingin di samapaikan dan tidak berkesan kaku. Kate Clair dan Cynthia Busic-Snyder pernah menulis: anak-anak dan orang berusia lanjut punya persyaratan yang spesifik terhadap huruf untuk bodytext, keduanya butuh teks yang relative berukuran besar, serta jarak antar huruf, kata dan baris yang cukup besar pula (Rustan, 2011:106).

c. Pembuatan Alur Cerita

Langkah pertama dalam perancangan buku ini adalah menentukan bagaimana cerita atau jalur yang akan disampaikan dalam buku. Jika sudah mengetahui alur cerita dapat mempermudah ke tahap selanjutnya yaitu tahap sketsa. Di dalam buku cerita ini akan memperkenalkan buah-buahan tropis Indonesia yang ada di Taman Wisata Mekarsari dengan alur cerita berpetualangan di dalamnya.

b. Pembuatan Sketsa

Dalam membuat sketsa menggunakan sketsa digital dan alur cerita untuk menentukan bagaimana gambaran cerita yang akan dibuat. Ukurang kertas yang dipakai berukuran 19 cm x 19 cm

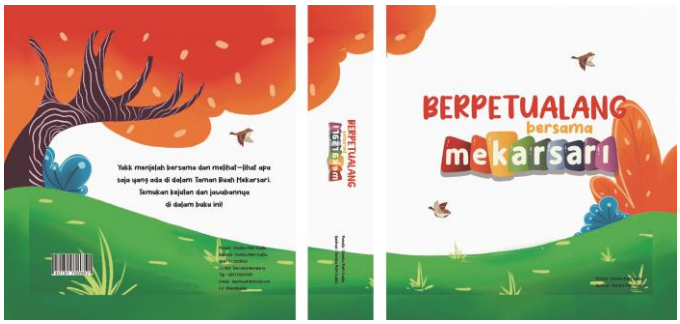
c. Warna

Pada perancangan buku ilustrasi ini menggunakan warna-warna yang cerah menunjukkan tendensi atau kecenderungan emosional yang tinggi (Darmaprawira,200:32) yang dimana usaha dalam menarik perhatian anak untuk tertarik membaca. Setelah menyelesaikan sketsa dilanjutkan dengan tahap mewarnai sketsa yang telah dibuat dan di dalam sketsa sudah terdapat po;a-pola untuk media interaktif agar nantinya pola-pola tersebut dipotong dan disusun menjadi satu media interaktif. Berikt color pallet yang saya gunakan dalam pembuatan buku cerita ini :

d. Typography

Setelah selesai mewarnai dan membuat pola media interaktif dilanjutkan dengan menambahkan teks keadalm gambar yang sudah selesai di warnai. Penggunaan font ini juga dipakai dalam penggunaan nomor halaman dam cover buku. Menggunakan font “Lasting Sketch” dipilih arena memliki karakteteristik yang ceria dan bentuk yang tidak formal.

e. Final Design



Gambar 3.1 Cover Buku Depan & Belakang

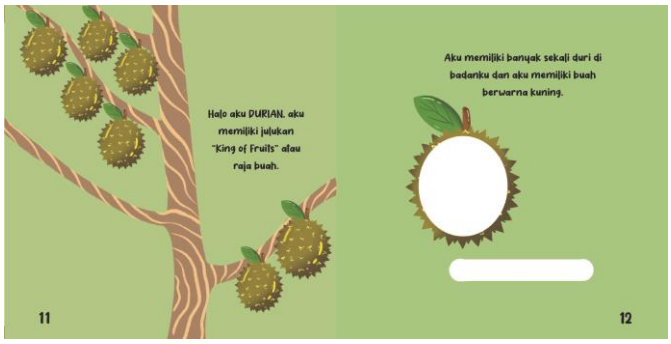
(Gambar 3.2) Halaman 1-2 : Menggambarkan atau menceritakan seseorang yang sedang membeli tiket untuk masuk kedalam Taman Wisata Mekarsari. Sudut pandang dalam pengambilan menggunakan padndangan orang pertama sehimgga hanya menampilkan tangannya saja yang sedang memegang tiiket.

(Gambar 3.3) Halaman 3-4 : Dalam halaman ini menggambar dua orang anak dan seorang kakek yang sedang asik menanam padi bersama. Kedua anak tersebut belajar bagaimana cara menanm padi yang benar. Disekitarnya terdapat 3 seekor burung

(Gambar 3.4) Halaman 5-6 : Setelah melakukan kagiatan menanam padi, dilanjutkan dengan menaiki kereta untuk menuju ke kebun buah yang ada di Taman Wisata Mekarsari. Selama perjalan kita bisa melihat pemandangan sekitar dengan banyaknya pepohonan.

(Gambar 3.5) Halaman 7-8 : Pada halaman ini menggambarkan suasana perkebunan sayur dan peternakan kuda dengan dengan rumah dibelakangnya sebagai tempat peternakan kudanya.

(Gambar 3.6) Halaman 9-10 : Menggambarkan ilustrasi perkebunan buah manggis (kiri) dan media interaktif berupa gambar yang bisa di geser ke atas dan bawah untuk menunjukkan isi dari dalam buah manggis (kanan)



(Gambar 3.7) Halaman 11-12 : Menggambarkan ilustrasi dari pohon durian (kiri) dan media interaktif berupa gambar yang dapat di geser ke atas dan bawah untuk menunjukkan isi dari dalam buah durian (kanan)

(Gambar 3.8) Halaman 13-14 : Menggambarkan ilustrasi sebuah mahkota (kiri) yang menggambarkan seakan-akan mahkota tersebut mirip dengan daun yang dimiliki oleh nanas (kanan)

(Gambar 3.9) Halaman 15-16 : Menggambarkan ilustrasi berbagai macam bentuk (kiri) dan warna yang dimiliki oleh buah alpukatn (kanan)

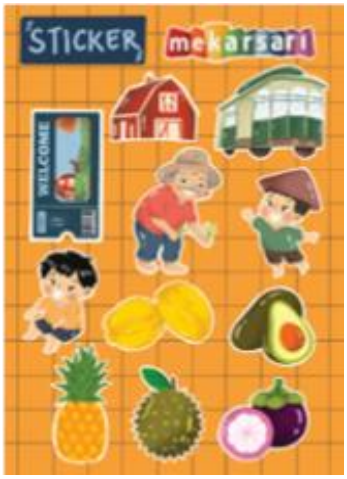
(Gambar 3.10) Halaman 17-18 : Menggambarkan ilustrasi bintang (kiri) yang menggambarkan perumpamaan bahwasannya bentuk dari buah belimbing mirip dengan bintang (kanan)

(Gambar 3.11) Halaman 19-20 : Menggambarkan ilustrasi yang diambil dari reverensi foto yang diambil langsung lalu diubah menjadi gaya yaang lebih sederhana dan menyenangkan sebagai penutupam dari cerita.

f. Media Pendukung

Gambar 4.1 Tote bag

Gambar 4.2 Gantungan Kunci



Gambar 4.3 Sticker

Tote bag, Gantungan Kunci, dan Sticker menjadi media luaran yang dipilih sebagai media pendukung. Dilihat dari target audiens yaitu anak-anak dengan media luaran ini dapat lebih menarik anak dan mudah untuk mempromosikan dengan gambar dan bentuk-bentuk yang lucu. Dalam merchendise tersebut juga memperkenalkan bentuk-bentuk buah-buahan yang ada di Taman Wisata Mekarsari.

4. KESIMPULAN

Taman Wisata Mekarsari bisa menjadi salah satu tempat wisata bagi anak-anak sebagai media edukasi dan pembelajaran mengenai keanekaragaman kekayaan yang dimiliki Indonesia terutama buah-buahan dengan mengetahui bagaimana cara menanam, merawatnya hingga buah bisa di panen dengan belajar secara langsung. Namun semakin berjalannya waktu dakurangnya daya tarik dan minat terutama bagi anak-anak di zaman sekarang untuk pergi ke tempat wisata seperti Taman Wisata Mekarsari sepi karena anak lebih tertarik dengan handphone yang lebih menarik perhatian anak.

Oleh sebab itu dengan melihat kurangnya minat dan daya tarik anak untuk berkungjung ke Taman Wisata Mekarsari diharapkan dengan membuat buku ilustrasi anak sebagai media edukasi mengenalkan Taman Wisata Mekarsari agar dapat menarik minat anak untuk berkunjung secara langsung. Sehingga diharapkan dengan dibuatnya buku ilustrasi ini dapat memperkenalkan kepada anak-anak mengenai buah-buahan tropis yang ada di indonesia dan menarik anak untuk mengajak orangtuanya untuk mengunjungi Taman Wisata Mekarsari. Diharapkan orangtua juga menjadi penasaran apa yang ada di dalamnya.

DAFTAR RUJUKAN

[1] Wibowo, Rahmat Ari. (2009, August 12). https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/16222/MzEzMzI=/Potensi-dan-pengembangan-taman-wisata-mekarsari-sebagai-agro-wisata-unggulan-di-Jawa-Barat-abstrak.pdf.

[2] Institutional Repository UNS. Retrieved February 20, 2023, from https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/16222/MzEzMzI=/Potensi-dan-pengembangan-taman-wisata-mekarsari-sebagai-agro-wisata-unggulan-di-Jawa-Barat-abstrak.pdf

[3] PENGERTIAN PARIWISATA. (n.d.). Digital library - Perpustakaan Pusat Unikom - Knowledge Center - WELCOME | Powered by GDL4.2 | ELIB UNIKOM. Retrieved February 19, 2023, from https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/584/jbptunikompp-gdl-herdiansya-29154-8-unikom_h-i.pdf

[4] Taman Wisata Mekarsari. (n.d.). Tentang Mekarsari. Mekarsari Taman Buah | The Largest Fruit Garden In The World. Retrieved February 20, 2023, from https://mekarsari.com/web/tentang-mekarsari/

[5] D Yuristiawan. (n.d.). FASILITAS REKREASI PANTAI. DSpace Home. Retrieved February 20, 2023, from https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/1202/05.2%20bab%202.pdf?sequence=6&isAllowed=y

[6] Setiady, Gufront Vedian Rizky. (2019, June 19). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PEDOMAN UNTUK ILUSTRATOR BUKU CERITA ANAK. Welcome to Digilib - Digilib. Retrieved February 20, 2023, from https://digilib.isi.ac.id/6796/4/JURNAL%20Gufront%20Vedian%20Rizky%20Setiady

[7] Fauzan, Nur Aji. (2017, July 13). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KUMPULAN HADITS PILIHAN BAGI ANAK DALAM KEGIATAN SEHARI-HARI. Welcome to Digilib - Digilib. Retrieved February 20, 2023, from https://digilib.isi.ac.id/2272/4/JURNAL%20TA%20-%20NUR%20AJI%20FAUZAN%201012027024.pdf

[8] BAB II KAJIAN TEORI A. Tempat Wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta. (n.d.). Welcome to Lumbung Pustaka UNY - Lumbung Pustaka UNY. Retrieved March 28, 2023, from https://eprints.uny.ac.id/29784/2/BAB%20II.pdf

[9] BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Ilustrasi Secara etimologi. (2016). Selamat Datang direpo unpas - repo unpas. Retrieved March 28, 2023, from https://repository.unpas.ac.id/40727/4/BAB%20II.pdf

[10] Ramadhani, A. F. (2018). Motorik Anak-anak. Welcome to Digital Repository Universitas Negeri Medan - Digital Repository Universitas Negeri Medan. . Retrieved March 28, 2023, from https://digilib.unimed.ac.id/34514/6/9.%20NIM.%201143313001_BAB%20I.pdf

[11] Irma, A. R. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI EDUKASI PANDUAN MEMELIHARA KUCING UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN. CORE – Aggregating the world's open access research papers. Retrieved March 28, 2023, from https://core.ac.uk/download/pdf/230662034.pdf