

**RE-DESAIN BUKU PANDUAN PRAMUKA  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

**JURNAL**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**M. ZIKRI HANIF  
NIM : 14027067/2014**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN  
JURNAL

RE-DESAIN BUKU PANDUAN PRAMUKA  
UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

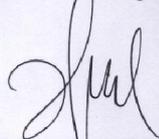
M. Zikri Hanif

*Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir M. Zikri Hanif "Re-desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar" untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa disetujui oleh kedua pembimbing*

Padang, 26 Juli 2018

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1



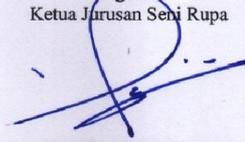
Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.  
NIP. 19770401.200812.1.002

Pembimbing 2



Dr. M. Nasrul Kamal, M.Sn  
NIP. 19630202.199303.1.002

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si  
NIP. 19570101.198103.1.010

## **RE-DESAIN BUKU PANDUAN PRAMUKA**

### **UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

M. Zikri Hanif<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>, M.Nasrul Kamal<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual

FBS Universitas Negeri Padang

Email :Zikrihanif@gmail.com

### **ABSTRAK**

Kepramukaan pada hakekatnya adalah suatu kegiatan pendidikan yang dilakukan di luar lingkungan pendidikan sekolah dan keluarga, serta dibawah tanggung jawab anggota dewasa, dengan prinsip kepramukaan serta bertujuan penting dalam pendidikan yang menyenangkan bagi anak muda dengan nilai yang berdasarkan kepada Satya dan Darma Pramuka.

Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar dirancang sebagai solusi desain untuk peserta didik yang sedang melakukan kegiatan kepramukaan. Buku ini di re-desain menggunakan ilustrasi, teks, warna, dan *layout* yang menarik sesuai dengan karakteristik anak-anak. Analisis data dalam perancangan buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar ini dilakukan dengan analisis 5W+1H melalui data-data yang telah dikumpulkan dan hasil observasi ke Kwartir Gerakan Pramuka Daerah Sumatera Barat, Unit Kegiatan Pramuka Universitas Negeri Padang, dan beberapa Pandega, Pembina.

Tujuan re-desain buku panduan pramuka ini adalah untuk menghasilkan buku panduan pramuka untuk anak sekolah dasar dan disajikan secara menarik dan komunikatif dengan ilustrasi karakter anak pramuka Indonesia yang berbeda dengan ilustrasi buku pramuka lainnya, serta berisi informasi tentang kegiatan pendidikan ilmu pengetahuan pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka. Penyajian informasi buku panduan pramuka untuk anak sekolah dasar dengan perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik golongan siaga kepramukaan dan memberikan manfaat dalam melakukan kegiatan kepramukaan.

Selain re-desain buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar didukung oleh beberapa media sebagai media utama, perancangan ini lainnya seperti: poster, *x-banner*, stiker, kotak pensil, botol minum, dan kotak bekal makanan sebagai penunjang media buku dan sebagai media promosi.

*Kata kunci : Re-desain Buku Panduan Pramuka, Untuk Anak Sekolah Dasar, Ilustrasi*

**REDESIGN OF SCOUT GUIDEBOOK  
FOR ELEMENTARY SCHOOL**

*M. Zikri Hanif<sup>1</sup>, Hendra Afriwan<sup>2</sup>, M.Nasrul Kamal<sup>3</sup>  
Study Program Visual Communication Design  
FBS Padang State University  
Email : zikrihanif@gmail.com*

**ABSTRACT**

*Scouting is essentially an educational activity carried out outside the school campus and family education environment under the responsibility of adult members, with the principle of scouting, an important aim in education that is fun for young people with values based on Satya and Darma Pramuka.*

*The Book of Scout Guides for Elementary School is designed as a design solution for students who are doing scouting activities. This book is re-designed using illustrations, text, colors, and attractive layouts to suit the characteristics of children. The data analysis in the design of Scout Guidebook for Elementary School was carried out by SWOT analysis through data collected and observations to the Quartir of the West Sumatra Regional Scout Movement, Padang State University Scout Activity Unit, and several Pandega, Trustees.*

*The purpose of the re-design of this scout guide book was to produce a scout guide book for elementary school children and presented in an interesting and communicative manner with illustrations of different Indonesian scout characters with other scout book illustrations, as well as information about personality education, personality formation activities, skills, and noble character of scouts. The presentation of information on scout guide books for elementary school children with this design is expected to increase the knowledge of scout alert students and provide benefits in scouting activities.*

*In addition to the Re-design of the Book of Scout Guides for Primary School, supported by several media as the main media, this design includes other posters, x-banners, stickers, pencil boxes, drinking bottles, and food boxes as supporting media books and as promotional media.*

*Keywords: Re-design Scout Handbook, For Elementary School, Illustration*

## **A. PENDAHULUAN**

Gerakan pramuka resmi didirikan pada tanggal 14 Agustus 1961 merupakan Gerakan Kepanduan Nasional Indonesia yang menciptakan generasi bangsa sebagai generasi penjaga kesatuan bangsa, bertanggung jawab dan dapat mengisi kemerdekaan Indonesia. Kepramukaan hakekatnya adalah suatu proses kependidikan yang menyenangkan bagi anak muda, dilakukan dibawah tanggung jawab dewasa, sebagai tujuan metode dasar dan prinsip kependidikan melalui nilai yang berdasarkan kepada Satya dan Darma Pramuka.

Pendidikan kepramukaan sebagai ekstrakurikuler wajib di sekolah dasar dan menengah merupakan kebijakan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 63 tahun 2014. Pendidikan kepramukaan merupakan pembentukan pengamalan nilai-nilai kepramukaan yang juga merupakan ekstrakurikuler wajib di sekolah. Pembina pramuka mengembangkan nilai karakter peserta didik berdasarkan kepada Dasadarma Pramuka.

Dasadarma pramuka sangat berhubungan erat dengan pembelajaran nilai-nilai pendidikan karakter di dalamnya. Pramuka golongan siaga adalah peserta didik berusia 7-10 tahun. Pemilihan tersebut karena pada siklus anak-anak berusia 7-10 tahun merupakan kelompok masa anak-anak yang sedang menuju masa remaja nantinya. Buku panduan gerakan pramuka sebagai menginstruksikan peserta didik untuk melakukan kegiatan dasar pramuka ke lingkungan sekitar, pembelajaran akan lebih menyenangkan dengan adanya

panduan buku dengan ilustrasi yang menarik minat anak-anak akan hal baru. Materi kepramukaan anak-anak dapat diintegrasikan dengan kegiatan pendidikan ilmu pengetahuan pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka dalam hal ini penulis akan berpedoman pada materi Panduan Pramuka Siaga.

Usia anak-anak senang dengan buku bergambar, senang mencoba-coba, dan tertarik dengan hal-hal baru, sehingga kegiatan anak-anak perlu diisi dengan kegiatan yang positif, seperti kegiatan kepramukaan. Buku panduan pramuka yang direncanakan, peserta didik akan lebih sering belajar di luar ruangan yang mengadopsi prinsip dasar kepramukaan dari buku panduan pramuka. Maka dengan ini perancang akan merancang sebuah produk berupa buku didalamnya terdapat ilustrasi untuk panduan pramuka yang mengajak anak sekolah dasar dalam kegiatan pramuka serta memuat tentang ilmu pengetahuan pembentukan dan pengamalan nilai kepramukaan dengan ilustrasi menarik anak-anak sekolah dasar.

Berdasarkan observasi kepada Kwartir Gerakan Pramuka Daerah Sumatera Barat, Unit Kegiatan Mahasiswa Pramuka Universitas Negeri Padang, kebijakan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tidak diikuti dengan fasilitas memadai. Misalnya, tidak adanya buku panduan pendidikan kepramukaan untuk buku penunjang dalam pelaksanaan proses pembelajaran dan minimnya buku panduan tentang materi kepramukaan yang diterbitkan oleh Kwartir Nasional Gerakan Pramuka. Buku panduan pramuka masih tetap terdistribusikan oleh pembina pramuka akan

tetapi tidak adanya pembaruan buku dan juga ilustrasinya. Tingkat partisipasi peserta didik di sekolah terhadap Ektrakurikuler Pramuka, tentunya banyak ulasan menjadikan kegiatan Pramuka sebagai kegiatan yang kurang diminati. Banyak hal yang harus dibenahi di sekolah tersebut agar kegiatan Kepramukaan bisa menarik minat para peserta didiknya.

Alasan melakukan perancangan re-desain buku panduan pramuka yaitu bermaksud memperbaharui buku panduan pramuka yang telah ada dengan ilustrasi yang berbeda, karena tidak adanya pembaharuan buku beserta ilustrasi yang sampai saat ini perancang dapatkan dari hasil observasi kepada Unit Kegiatan Mahasiswa Pramuka Universitas Negeri Padang.

Re- design dalam Bahasa Inggris memakai pengulangan atau melakukan kembali merupakan penggunaan kata re, sehingga redesain diartikan sebagai sebagai pengulangan.

Sebagaimana diungkapkan oleh *American Heritage*(20013:21) “*re-design means make some revision in the appearance or function*”. Merupakan suatu revisi penampilan/fungsi. “*Re-design to change the design of something*” maksudnya mengubah dari sesuatu desain (Collin, 20014: 11). Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa redesain merupakan perancangan ulang kembali sehingga dapat menjadi sebuah perubahan fungsi tampilan.

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai “pembuatan sesuatu yang jelas dengan hiasan gambar atau berbentuk kartun pada buku”(Nurhadidat, Dedi, 2010:51). Menurut definisi lain ilustrasi makna dari *illusion*. Ilustrasi berawal dari sebuah ekspetasi dari yang tidak mungkin

berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat seperti virtual. Ilustrasi muncul dari bermacam diverikasi. Melalui sebuah gambar dan tulisan maupun bunyi (Fariz, 2011:14).

Perancangan buku atau ilustrasi berisikan isi, format, style dan urutan dari sebuah buku. Halaman cover depan dan belakang merupakan komponen dari sebuah buku seperti pengantar dan indeks. Daya tarik dalam publikasi karya terdiri dari bentuk fisiknya. “Buku yang menarik memiliki format dalam menciptakan daya tarik orang membacanya”(Kusrianto, Adi, 2012:1). “Pembuatan buku perlu diperhatikan faktor penentu kualitas buku dan ilustrasi”(Sutopo,2011:18) Jarak dan baris beserta ilustrasi digunakan leading dalam font berdasarkan format buku serta layout yang dibuat.

a. Bahasa

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan juga gaya bahasa disesuaikan dengan karakteristik anak-anak, menggunakan kontribusi bahasa yang menyampaikan cerita agar tersampaikan dengan baik.

b. Gambar

Konsep yang menarik perhatian dan dapat mempermudah pembaca mengenal cerita yang disampaikan dalam bentuk visual atau gambar.

Kepramukaan merupakan sebuah bagian dalam sejarah perjuangan, bangsa dalam perjuangan negara dalam sebuah sejarah bangsa yang dibentuk berdasarkan pendidikan nasional dengan “Tri Satya Dan Dasa Dharma”.Gerakan pramuka resmi didirikan pada tanggal 14 Agustus 1961 merupakan sebuah Gerakan Kepanduan Nasional Indonesia yang menciptakan generasi bangsa sebagai generasi yang menjaga kesatuan

bangsa, bertanggung jawab dan dapat mengisi kemerdekaan Indonesia. Proses pendidikan kepramukaan bertujuan kepada prinsip serta konsep metode yang ditarik berdasarkan sistem penilaian Satya dan Darma Pramuka. Kegiatan pramuka terlaksana diluar lingkungan sekolah dan keluarga yang berkegiatan menyenangkan dan dipandu oleh Pembina pramuka.

## **B. METODE PERANCANGAN**

Trinanda, Fadillah dalam jurnal google scholer (2017:7) Metode mengatakan metode perancangan merupakan cara menyesuaikan rumusan masalah dalam berfikir sesuai dengan dan maksud dari perancangan sehingga memberikan sebuah produk. Metode perancangan ini memudahkan kelanjutan merancang sesuai dengan proses perancangan buku panduan pramuka untuk anak sekolah dasar.

Metode perancangan dalam karya akhir ini dimulai dari tahapan pengumpulan data melalui sistematika yang penulis lakukan dalam memperoleh data dari lapangan dan kajian pustaka. Perancangan re-desain buku panduan pramuka untuk anak sekolah dasar berdasarkan penelusuran agar memahami bentuk gejala yang menghasilkan sumber data berupa dari narasumber. Hipotesis setelah data-data diperoleh, nantinya akan dianalisis untuk membantu Re-desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar. Menganalisis data yang digunakan adalah metode analisis 5W+1H.

### *1. What*

Pramuka merupakan sebagai ekstrakurikuler wajib di sekolah dasar dan menengah merupakan kebijakan dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 63 tahun 2014. Pendidikan kepramukaan sebagai pembentukan kepribadian, kecakapan hidup, dan akhlak mulia pramuka melalui pengamalan nilai-nilai kepramukaan serta merupakan ekstrakurikuler wajib untuk pendidikan sekolah.

2. *When*

Kepramukaan merupakan ekstrakurikuler wajib hingga pendidikan menengah. Usia 7-10 tahun adalah masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan menyukai hal-hal baru, disamping itu kemampuan anak dalam masa tersebut sudah cukup baik dalam menerima pengetahuan dan memilah hal yang positif dan negatif dari setiap kisah dan karakter yang terlibat didalamnya.

3. *Where*

Anak-anak Sekolah Dasar yang menduduki kelas 2 hingga kelas 4.

4. *Why*

Kurangnya minat dan ketertarikan anak-anak akan kepramukaan disebabkan oleh kian majunya perkembangan teknologi, serta persaingan antara buku-buku bacaan dari luar yang lebih menarik, Minimnya buku panduan tentang materi kepramukaan yang diterbitkan oleh Kwartir Nasional Gerakan Pramuka.

5. *Who*

Target audiens ditujukan kepada anak usia 7 hingga 10 tahun. Dimana dalam masa itu anak memiliki kemauan yang tinggi akan hal-hal baru. Anak akan cenderung menyukai bentuk media bergambar dan penuh dengan warna.

## 6. *How*

Mengatasi permasalahan ini, diperlukan strategi yang sesuai dengan target audiens dan mampu menarik perhatian dan ketertarikan anak akan kepramukaan bentuk visual sebagai daya tarik utama. Sesuai dengan psikologi anak pada usia tersebut dimana anak akan lebih suka bentuk media edukasi atau buku yang lebih banyak menggunakan unsur visual dibandingkan unsur verbal.

## C. PEMBAHASAN

### 1. **Media Utama**

Media promosi perancangan yang dipilih penulis untuk buku panduan pramuka ini adalah media cetak dalam bentuk buku memiliki gaya visual yang modern, tipografi serta warna karakteristik desain buku yang akan dibuat, sehingga nanti visual yang ditampilkan adalah pendefinisian karakter kepramukaan menjadi semi realis cartoon dengan teknik ilustrasi shading dan kombinasi warna.

Proses re-desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar dilanjutkan dengan membuat karakter tokoh anak pramuka. Karakter pramuka yang dibuat masing-masingnya dengan memberikan ciri pada bagian hidung karakter dengan warna merah yang memberikan kesan menarik anak-anak. Perbedaan karakter masing-masing juga dilengkapi dengan pemberian elemen yang berbeda karakter anak perempuan dan laki-laki yang dikenakan, sesuai dengan psikologi warna yang melambangkan karakter masing-masingnya menurut Anggraini dan Nathalia (2014:47-48). Perancangan karakter sederhana yang dibuat dalam bentuk *cartoon* dan menarik disesuaikan dengan target audien.

Karakter anak pramuka yang dibuat mengambil dari konsep seragam pramuka Indonesia, yang ditempatkan dalam tubuh karakter yang dirancang. Bagian tubuh dibuat secara unik dan menarik untuk pada bagian hidung yang berbeda dengan karakter pramuka lainnya serta memperlihatkan karakter pramuka berseragam rapi dengan tujuan mempertegas karakter kepramukaan.

Tipografi yang digunakan dalam perancangan buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar adalah tipografi yang merujuk pada font-font berjenis Comic Sans, karena merujuk pada target audiennya yaitu anak-anak terkesan simple, menarik, easy going, dan lucu. Penggunaan font modern sebagai judul besar serta font ringan, simpel dan menarik untuk isi buku, sehingga lebih mudah dipahami dan nyaman dalam membaca agar tidak menimbulkan rasa bosan.

## **2. Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan “Re-desain Buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar” berupa penggunaan dominan bahasa visual dibandingkan bahasa verbal. Sehingga nyaman dan dapat dengan mudah dipahami oleh target audien.

## **3. Pendekatan Visual**

### **a. Ilustrasi**

Pendekatan visual dari segi ilustrasi dalam perancangan re-desain buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar ini, menggunakan gaya kartun karakter pramuka yang dibuat masing-masingnya dengan memberikan ciri pada bagian hidung karakter dengan warna merah yang memberikan kesan menarik anak-anak. Perbedaan karakter masing-masing juga dilengkapi dengan pemberian elemen yang berbeda karakter anak perempuan dan laki-laki yang dikenakan, sesuai dengan psikologi warna yang melambangkan karakter masing-masingnya. Perancangan karakter sederhana yang dibuat dalam bentuk cartoon dan menarik disesuaikan dengan target audien.

Karakter anak pramuka yang dibuat mengambil dari konsep seragam pramuka indonesia, yang ditempatkan dalam tubuh karakter yang dirancang. Bagian tubuh dibuat secara sederhana dan menarik untuk memperlihatkan karakter pramuka berseragam rapi dengan tujuan mempertegas karakteristik kepramukaan.



Bagian ilustrasi Buku Panduan Pramuka

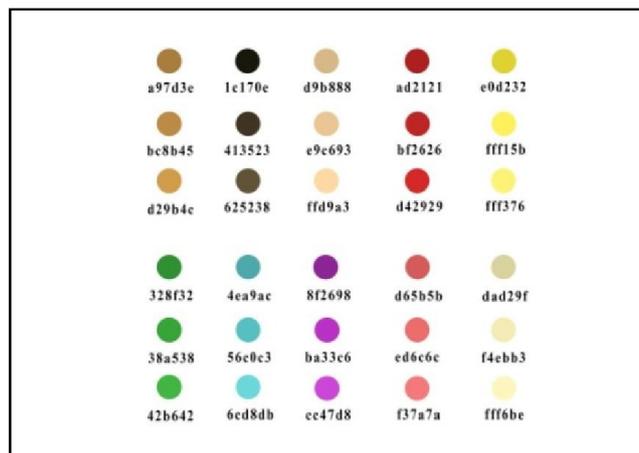
Untuk Anak Sekolah Dasar



Bagian ilustrasi ekspresi Buku Panduan Pramuka  
Untuk Anak Sekolah Dasar

### b. Warna

Warna-warna yang dipakai dalam re-desain karakter pramuka dari buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar, adalah warna-warna fullcolor (penuh warna)



Palet warna yang digunakan

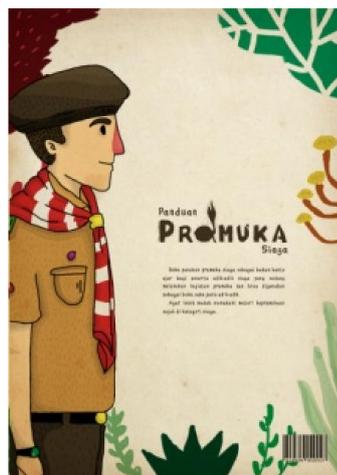
### c. Tipografi

Font Ingot dan Calibri digunakan untuk isi dari teks buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar, karena memiliki kesan teratur, ringan dan santai sehingga target audien nyaman dalam membaca dan text narasi ilustrasi pramuka dalam buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar. Font Basket of hammers digunakan untuk judul buku menggunakan logotype pada tipografi dan logo cikal kelapa pramuka karena font ini memiliki kesan Pop, modern, trendi, santai dan ringan klasik. Bernuansa pop-modern font ini sesuai dengan ilustrasi cartoon dari karakter kepramukaan pada buku Panduan Pramuka Untuk Anak Sekolah Dasar.

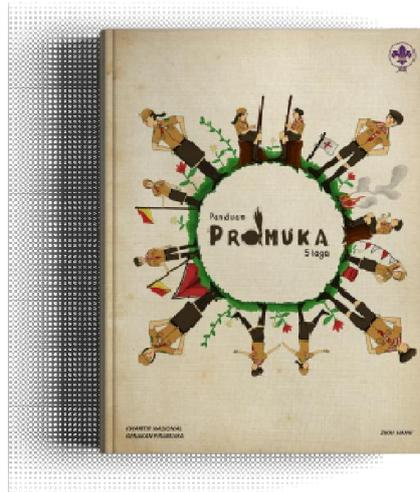
## D. FINAL DESAIN

### 1. Media Utama

#### a. Cover Buku



Cover “Buku Panduan Pramuka  
Untuk Anak Sekolah Dasar”



Cover “Buku Panduan Pramuka  
Untuk Anak Sekolah Dasar”

**b. Isi Buku**



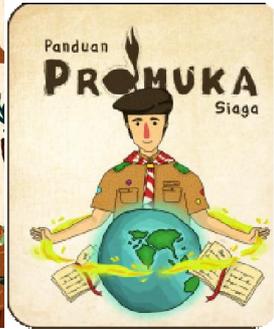
Layout isi "Buku Panduan Pramuka  
Untuk Anak Sekolah Dasar"

## **2. Media Pendukung**

Poster



X-banner



Stiker



Botol Minum



Kotak Pensil



Kotak Bekal Makan

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan buku panduan pramuka siaga, yang mana pengamatan masalah serta perumusan pemecahan masalah beserta solusinya penulis menyimpulkan bahwa dalam sebuah perancangan buku panduan pramuka siaga kita perlunya melakukan kegiatan observasi, studi pustaka dan wawancara ke sumber yang lebih memahami dan konkrit dengan perancangan yang akan dilakukan. Kegiatan tersebut sebagai pengacuan dalam membantu sebuah perancangan karya.

Buku Panduan Pramuka Siaga sangat perlunya perancangan yang memperhatikan isi buku dan informasi panduan berdasarkan *layout, symbol*, ilustrasi agar pesan dan informasi bisa disampaikan dengan baik kepada target *audiens*.

Adanya perancangan Panduan Pramuka Siaga ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik anak-anak bahwa pendidikan kepramukaan sebagai kegiatan positif serta meningkatkan nilai-nilai kepribadian anak-anak sekolah dasar dan menjelaskan informasi terhadap anak-anak tersalurkan dengan komunikatif dan menarik.

## **2. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan perancangan redesain buku Panduan Pramuka Siaga, penulis mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Harapannya dengan adanya buku Panduan Pramuka Siaga ini dapat membantu menimbulkan minat anak-anak tentang pramuka.
- b. Diharapkan dengan adanya buku Panduan Pramuka Siaga ini dapat bermanfaat bagi anak-anak yang sedang melakukan kegiatan pramuka.
- c. Diharapkan dengan buku Panduan Pramuka Siaga penyajian informasi tentang kegiatan pramuka dan materi pramuka siaga menjadi lebih tersampaikan dengan komunikatif yang menambah pengetahuan dan informasi kepramukaan.
- d. Buku Panduan Pramuka Siaga akan lebih baik dirancang secara komunikatif dan berbeda agar pembaca tidak bingung saat membaca dan memahami informasi tentang materi pramuka siaga dan menumbuhkan rasa praja muda karena dan cinta Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni dan Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Nuansa Cendaka
- Agung, Nathannel. 2016. *Skripsi Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Pewayangan Episode Jabang Tetuko Untuk Anak Usia 6 Hingga 12 Tahun, Karya Akhir*, Semarang : Program Sarjana Universitas Dian Nuswantoro.
- Hikmah, Afroh Nailil. 2015. *Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Kepramukaan Golongan Penggalang SD/MI Berbasis Sains Sebagai Upaya Penanaman Nilai-nilai Dasadarma*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Tesis tidak diterbitkan. Yogyakarta : Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Japutra, Hans Christian. 2016. *Skripsi Perancangan Buku Ilustrasi Panduan Wisata Alam Wae Rebo Untuk Dewasa Muda Usia 21-27 Tahun, Karya Akhir*, Surabaya : Program Sarjana Universitas Kristen Petra.
- Kiding, Yohanis D. 2013. *Skripsi Karya Media Cetak "Majalah CIVITAS". Tugas Akhir*, Makasar: Program S-1 Universitas Hasanuddin.
- Kusrianto, Adi. 2012. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lupton, Ellen & Armstrong, Hellen. 20010. *Graphic Design Theory; Reading From The Field*. Atlanta, Princeton; Architectural Press.
- Nurhadiat, Dedi. 2010. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Putra dan Lakoro. 2012. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta.

Rustan, Surianto. 2014. *LAYOUT: Dasar dan Penerepannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Shintia, Newahyu Jamalika. 2017. *Perancangan Majalah Pernikahan Nawa Pelaminan di Kota Padang. Karya Akhir*, Padang: Program Sarjana Universitas Negeri Padang.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual; Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta.

Sutopo, 2011. *Defenisi Ilustrasi dan Jenis-jenis Ilustrasi*.  
<http://www.kpricitrus.wordpress.com> (30 April 2018)

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual, Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS.

Sumber lain:

[kbbi.web.id](http://kbbi.web.id) (online) diakses 3 April 2018.

<https://www.scribd.com/doc/20102787/Sejarah-Buku-Majalah-Surat-Kabar>  
(online) di akses tanggal 16 Maret 2018

<http://www.dumetschool.com/blog/Teori-Tipografi-Jenis-Huruf-Part-1> (online)  
diakses 12 April 2018.