

**VISUAL STORYTELLING LAGU TRADISIONAL JAWA TENGAH LIR-ILIR
PADA AUDIO VISUAL BOOK**

Khaerunisa Febriana¹, Rizki Taufik Rakhman², Siti Khodijah Lestari³

^{1,2,3}Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

¹khaerunisafebriana@gmail.com, ²rizkitr@unj.ac.id, ³sitikhodijah@unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang visual storytelling lagu tradisional Jawa Tengah Lir-Ilir pada audio visual book sebagai media alternatif pengenalan lagu tradisional bagi anak usia 9-10 tahun. Penelitian dilatarbelakangi oleh fenomena penurunan minat anak terhadap lagu tradisional Jawa Tengah akibat dominasi budaya populer dan perkembangan media digital. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan design thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kepada 32 responden, wawancara, serta Focus Group Discussion (FGD). Hasil penelitian menunjukkan bahwa audio visual book dengan teknik visual storytelling mampu membantu anak memahami makna lagu tradisional Lir-Ilir melalui kombinasi ilustrasi dan audio. Media ini juga dinilai menarik karena memungkinkan anak melihat dan mendengarkan secara bersamaan sehingga lebih mudah memahami narasi cerita dan mengenal lagu tradisional Jawa Tengah. Hasil uji coba menunjukkan bahwa pengguna memberikan respons positif terhadap penggunaan audio visual book serta dapat kembali mengenal dan menyanyikan lagu tradisional Jawa Tengah Lir-Ilir. Dengan demikian, visual storytelling pada audio visual book dapat menjadi media alternatif yang relevan dan inovatif dalam upaya pelestarian lagu tradisional Jawa Tengah pada anak.

Kata Kunci: Visual storytelling; audio visual book; lagu tradisional Jawa Tengah; lir-ilir

Article History

Received: August 2026

Reviewed: August 2026

Published: August 2026

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI :

10.8734/argopuro.v1i2.365

Frs | uljkw#D xwkr#

Sxedvke | ##/qgrur

#



Tklv# ru1#v#l') qv) g#

xqg) u\$#Ru \$wL#

Fr3 3 rqv#DwilexwlrqiNrq#

Fr3 3) u' l\$can#

Iqw) uq\$wlrqSc#L') qv)

PENDAHULUAN

Anak sebagai generasi penerus memiliki peran penting dalam menjaga keberlanjutan budaya bangsa. Oleh karena itu, upaya pelestarian budaya perlu dilakukan sejak usia dini, salah satunya melalui pengenalan kembali lagu tradisional Jawa Tengah. Lagu tradisional Jawa Tengah tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai moral, sosial, dan budaya yang mencerminkan identitas masyarakat. Putra dkk (2023) menyatakan bahwa lagu tradisional merupakan bagian dari kesenian tradisional yang berkaitan erat dengan kehidupan masyarakat serta menjadi media ungkapan harapan dan kegembiraan masyarakat setempat.

Pengenalan lagu tradisional kepada anak perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan mereka. Anak usia 9-10 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak memahami dunia melalui hal-hal yang nyata dan visual (Piaget dkk., 1969).

William Stern dalam buku *Memahami Karakteristik Peserta Didik* oleh Misbahudholam (2021), menyebutkan bahwa anak usia 9-10 tahun berada pada fase pengamatan mengenal hubungan, yaitu tahap ketika anak mulai memahami hubungan sebab-akibat dan berpikir logis.

Sejalan dengan itu, Oswald Kroh dalam buku *Psikologi Anak* oleh Kartono (1979), menyatakan bahwa usia tersebut termasuk tahap realisme naif, ketika anak mulai membangun pengetahuan berdasarkan realitas yang diamati secara konkret. Tahap perkembangan ini menunjukkan bahwa anak usia 9-10 tahun memiliki kesiapan kognitif untuk memahami makna lagu tradisional apabila disampaikan melalui media yang sesuai.

Munthe dkk (2024) menyatakan, anak usia 9-10 tahun atau masa kanak-kanak akhir merupakan masa intelektual, yaitu masa ketika anak siap menerima stimulus dan masih berada dalam tahap pembentukan sikap. Pada tahap ini, anak juga mudah dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan kelompok sebayanya. Hal tersebut menunjukkan bahwa preferensi anak belum terbentuk secara permanen sehingga pengenalan budaya lokal masih dapat dilakukan secara efektif. Oleh sebab itu, diperlukan media yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar proses pengenalan lagu tradisional dapat diterima dengan lebih baik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audio visual. Wahyuningsih (2021) menyatakan bahwa media audio visual merupakan media pembelajaran modern yang memadukan unsur visual dan audio sehingga dapat dilihat sekaligus didengar oleh pengguna. Kombinasi kedua unsur tersebut mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar anak karena penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Selain itu, media audio visual juga membantu anak memahami informasi dengan lebih mudah melalui pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Hal tersebut diperkuat oleh hasil angket peneliti tahun 2025 yang menunjukkan bahwa sekitar 94% responden tertarik mengenal lagu tradisional melalui media audio visual book.

Dalam buku *Illustrating Children's Book* oleh Salisbury (2004), dijelaskan bahwa ilustrasi yang efektif harus mampu menjadi pendukung sekaligus penguat teks sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman membaca anak. Sementara itu, Caferoylu (2026) dalam buku *Illustration* menyatakan bahwa *visual storytelling* menciptakan bentuk komunikasi yang mampu mempengaruhi proses emosional dan kognitif anak melalui ilustrasi, tipografi, tata letak, serta komposisi visual.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini mencoba memberikan alternatif dalam upaya pelestarian lagu tradisional Jawa Tengah melalui perancangan *audio visual book* dengan teknik *visual storytelling* sehingga lagu tradisional dapat diperkenalkan kembali kepada anak secara lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan perkembangan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Ratnaningtyas (2021) dalam buku *Metodologi Penelitian Kualitatif*, penelitian kualitatif digunakan untuk memahami dan menganalisis fenomena sosial, sikap, serta persepsi individu maupun kelompok.

Penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi dilakukan dengan pengumpulan data melalui angket mengenai tingkat pengetahuan anak terhadap lagu tradisional Jawa Tengah. Tahap produksi menggunakan pendekatan *design thinking* untuk merancang karya, sedangkan tahap pasca-produksi dilakukan melalui wawancara dan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk memperkuat validitas data.

Yuwono & Indrajit (2020) menyatakan *design thinking* merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman kebutuhan pengguna melalui pengembangan ide kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi. Dalam penelitian ini terdapat lima tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

Tahap *empathize* dilakukan dengan mengidentifikasi rendahnya minat anak terhadap lagu tradisional Jawa Tengah melalui angket kepada 32 responden. Hasil angket menunjukkan bahwa anak lebih mengenal budaya populer dibandingkan lagu tradisional. Temuan ini menjadi dasar untuk memahami kebutuhan pengguna, khususnya anak usia 9-10 tahun.

Tahap *define* dilakukan dengan merumuskan masalah dan menentukan arah pengembangan media. Data diperoleh melalui wawancara dengan praktisi Dewi Tri Kusumah serta hasil angket peneliti. Hasil menunjukkan bahwa hanya 50% responden yang mendengarkan lagu tradisional dan 44% hanya mengenal satu hingga dua lagu daerah. Namun, sekitar 92% responden tertarik pada media *audio visual book* lagu tradisional Jawa Tengah.

Tahap *ideate* difokuskan pada pengembangan gagasan kreatif berupa *audio visual book* dengan teknik *visual storytelling*. Konsep visual dirancang untuk merepresentasikan makna lagu tradisional Jawa Tengah agar anak lebih mudah memahami dan tertarik mengenal lagu daerah.

Tahap *prototype* merupakan proses perwujudan rancangan ke dalam bentuk visual digital maupun fisik. *Prototype* berupa buku ilustrasi yang dilengkapi kode QR audio untuk mendukung pengalaman membaca anak.

Tahap terakhir yaitu *test*, dilakukan dengan menguji *prototype* kepada anak-anak sebagai target pengguna. Melalui proses membaca dan mendengarkan audio, peneliti memperoleh respons dan masukan terkait aspek visual dan daya tarik media sebagai dasar penyempurnaan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Visual storytelling lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* pada *audio visual book* bercerita tentang Arum, Bayu dan Ayah yang ingin pergi ke air terjun dan mengirimkan bekal untuk Kakek di sawah. Arum menyadari bahwa menuju air terjun tidak semudah gim petualangan di tabletnya. *Audio visual book* ini mengajarkan untuk semangat berjuang untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Proses Eksplorasi

Eksplorasi karya *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* pada *audio visual book* dengan membuat berbagai karakter tokoh yang terlibat yaitu Arum, Bayu, Ayah Arum dan Kakek. Berawal dari sketsa karakter tokoh hingga pemilihan *color palette*, ilustrasi buku, *cover* dan hasil audio.

Tahap pertama sebelum membuat desain karakter tokoh, peneliti melakukan riset mengenai referensi gambar yang sesuai dengan lagu *Lir-Ilir* serta preferensi visual calon target pengguna. Setelah mendapatkan referensi desain karakter dalam bentuk *mood board*, peneliti bersama dengan dosen pembimbing menentukan karakter yang paling sesuai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui gambaran umum dalam proses perancangan desain karakter.



Gambar 1. Moodboard dan Eksplorasi Desain Karakter Arum
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Karakter Arum memiliki sifat ceria, energik, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Sifat ceria direpresentasikan melalui penggunaan warna kuning pada pakaian, sedangkan warna merah melambangkan keberanian.



Gambar 2. Moodboard dan Eksplorasi Desain Karakter Bayu
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Bayu merupakan sepupu Arum yang tinggal di lingkungan pedesaan dan memiliki warna kulit yang lebih gelap. Karakter Bayu digambarkan sebagai pribadi yang bebas, tenang, dan berani. Representasi tersebut diwujudkan melalui pemilihan warna pakaian yang didominasi oleh putih, biru, dan merah.



Gambar 3. Moodboard dan Eksplorasi Desain Karakter Ayah Arum
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Karakter Ayah Arum digambarkan sebagai sosok yang tenang dan hangat, dengan ciri visual berupa kumis tipis dan rambut tebal. Ia mengenakan pakaian berwarna biru muda dengan celana coklat, yang mencerminkan kepribadian yang stabil dan dapat dipercaya.



Gambar 4. *Moodboard* dan Eksplorasi Desain Karakter Kakek
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

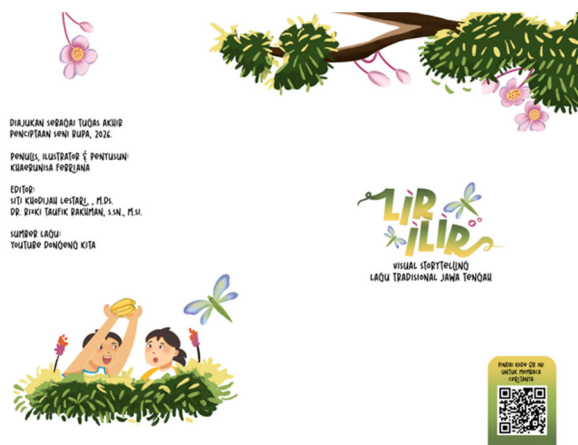
Karakter Kakek digambarkan sebagai seorang petani yang identik dengan atribut seperti topi caping dan sepatu bot saat bekerja di sawah. Kakek mengenakan pakaian berwarna biru gelap dengan celana coklat.

Pemilihan warna pada desain karakter yang peneliti buat menggunakan warna yang menggambarkan penokohan dari masing-masing karakter dan psikologi warna. Warna-warna yang digunakan pada karakter seperti warna kuning, merah, putih biru muda, biru tua dan coklat. Penggunaan tersebut berdasarkan Ramadhani & Septiani (2022) dalam artikel dengan judul “Sosialisasi Pengaruh Warna Pada Ruangan Interior Terhadap Mood Individu Pada SMA Swasta Asuhan Daya Kayu Putih Medan”.

Dalam artikel jurnal tersebut dijelaskan bahwa warna kuning merepresentasikan keceriaan, kesenangan, energi, dan identik dengan dunia anak-anak. Warna merah berkaitan dengan emosi yang kuat, semangat, serta keberanian. Warna putih melambangkan kebebasan, keterbukaan, serta kesan bersih dan netral.

Warna biru memberikan kesan ketenangan dan kepercayaan, sedangkan biru muda mencerminkan ketenangan dan rasa nyaman. Warna biru tua memberikan kesan kecerdasan dan profesionalitas, sementara warna coklat sebagai warna bumi mencerminkan kehangatan, kenyamanan, kestabilan, serta kesan sederhana dan dapat diandalkan. Dengan demikian, pemilihan warna dan elemen visual pada setiap karakter tidak hanya berfungsi sebagai aspek estetis, tetapi juga sebagai representasi psikologis yang memperkuat karakterisasi tokoh dalam cerita.

Setelah melakukan pembuatan desain karakter tokoh, langkah selanjutnya peneliti membuat ilustrasi *layout*, tipografi judul dan *cover* buku. Berikut adalah contoh-contoh ilustrasi *layout* pada audio visual *book*. *Layout* ilustrasi menerapkan beberapa jenis tata letak seperti *double spread*, *single spread* dan *spot illustration*.



Gambar 5. *Layout* Halaman Identitas Buku dan *Barcode* Audio
(Sumber: Febriana, tahun 2026)



Gambar 6. *Layout* Ilustrasi *Double Spread*
(Sumber: Febriana, tahun 2026)



Gambar 7. *Layout* Ilustrasi *Single Spread*
(Sumber: Febriana, tahun 2026)



Gambar 8. Layout Ilustrasi Spot Illustration
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Pada tahap pembuatan tipografi judul, peneliti menggunakan variasi *font hand writing* peneliti, *font* Brownist oleh Abo Daniel Studio, *font* Alphakind oleh Khurasan yang dipilih karena mampu menghadirkan nuansa alam. Pertimbangan tersebut dimaksudkan untuk memperkuat kesan alam serta mengaitkan identitas visual judul buku dengan lagu tradisional Lir-Illir.

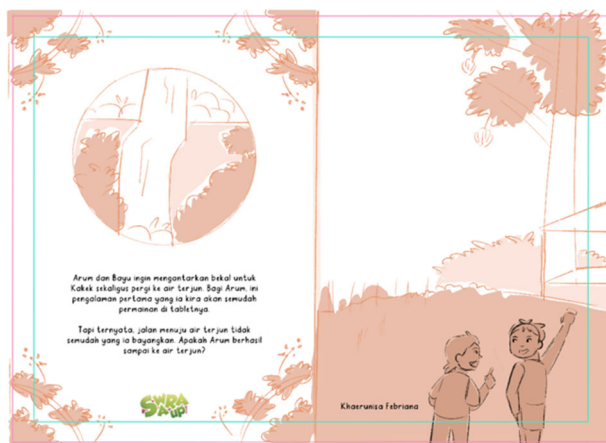


Gambar 9. Eksplorasi Tipografi Lir-Illir
(Sumber: Febriana, tahun 2026)



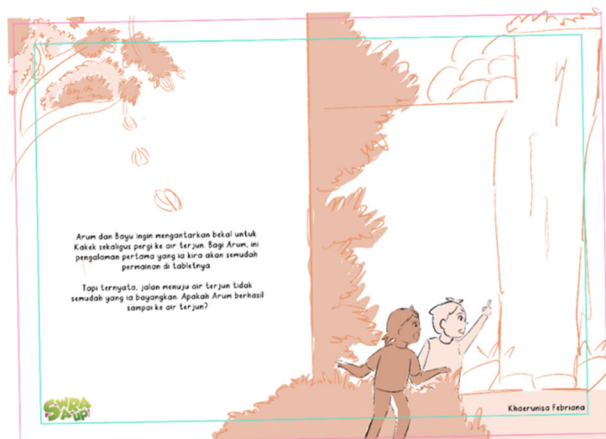
Gambar 10. Alternatif Desain Cover 1
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Skesta alternatif desain *cover* buku dibuat dalam 3 alternatif. Pada alternatif desain pertama *cover* buku, menggambarkan Arum dan Bayu yang sudah sampai di air terjun pada bagian depan *cover*. Pada bagian *cover* belakang terdapat ilustrasi pohon belimbing dan terdapat sinopsis cerita pada bagian tengah.



Gambar 11. Alternatif Desain Cover 2
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Pada alternatif desain kedua *cover* buku, menggambarkan Arum dan Bayu yang menunjuk pohon belimbing Kakek pada bagian depan *cover* buku. Sedangkan bagian belakang *cover* berisi penggambaran air terjun.



Gambar 12. Alternatif Desain Cover 3
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Pada alternatif desain ketiga *cover* buku, menggambarkan Arum dan Bayu yang sudah sampai di air terjun pada bagian depan *cover*, sementara terdapat ilustrasi pohon belimbing pada bagian samping belakang *cover*.

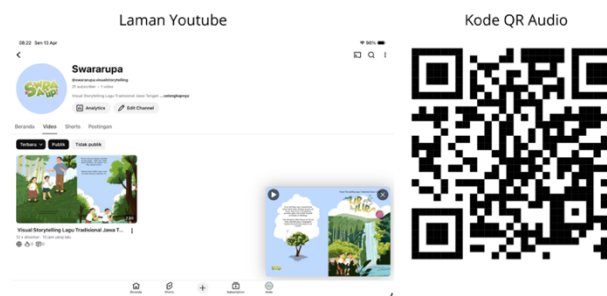
Hasil Karya

Setelah melakukan beberapa eksplorasi desain, mulai dari desain karakter, *layout*, tipografi, hingga judul buku, dihasilkan desain final *audio visual book* sebagai berikut:



Gambar 13. Desain Final Karakter, *Layout*, dan Tipografi Judul dan Cover Buku
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Fitur audio direkam dengan perekam suara di gawai pribadi, kemudian diolah dengan Adobe Studio dan diedit pada aplikasi Capcut untuk menggabungkan audio dan visual.



Akses Tautan Audio:
<https://youtu.be/49jfcigBjTc?si=7pajeQGn25zj4-K9>

Gambar 14. Audio pada Laman Youtube
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Hasil *audio visual book* dicetak dalam bentuk fisik dan juga diunggah pada laman YouTube sebagai media pendukung. Pada hasil cetak fisik menggunakan ukuran B5 (25 cm × 17,6 cm) dengan teknik jilid jahit, terdiri dari total 32 halaman menggunakan bahan *Art Paper*, serta cover berbahan *Art Paper* dengan laminasi doff.



Gambar 14. Hasil Cetak Buku Fisik
(Sumber: Febriana, tahun 2026)

Validasi *prototype* karya dilakukan melalui kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) pada tanggal 16 dan 20 Maret 2026 bersama anak usia 9-10 tahun sebagai pengguna utama. Kegiatan ini melibatkan empat calon pengguna di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah, yaitu Muhammad Arsyah Al-Hakani (10 tahun), Syafiq Al-Basri (9 tahun), Samil Ridho Azahir (10 tahun), dan Yumna Azmi Safara (9 tahun). FGD dilakukan untuk melihat respons pengguna terhadap *audio visual book* melalui *flipping book* dan *audio visual book* pada laman YouTube, memahami penggunaan media, serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki sebelum dikembangkan lebih lanjut.

Hasil uji menunjukkan bahwa pengguna merasa senang dengan media yang digunakan karena dapat melihat dan mendengarkan secara bersamaan. Pengguna juga dapat memahami narasi cerita dan penggunaan *audio visual book* dengan baik. Selain itu, setelah membaca dan mendengarkan *audio visual book*, pengguna dapat bersenandung hingga menyanyikan lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* secara bersama-sama. Secara keseluruhan, *prototype* karya ini berhasil menghadirkan media alternatif untuk pengenalan kembali lagu tradisional Jawa Tengah.

Uji Validasi

Tahap selanjutnya adalah uji validasi dari narasumber ahli desain sebagai kelayakan karya. Pada tahap ini validator ahli desain adalah Kak Hanifa Agustinov Omega. Berdasarkan hasil uji validator, penggunaan *audio visual book* dengan kode QR dinilai lebih potensial pada masa kini dibandingkan media audio yang terintegrasi langsung dalam buku fisik. Media dengan kode QR lebih praktis, tidak menambah ketebalan buku, serta meminimalkan risiko kerusakan. Pemanfaatan kode QR juga mampu menyesuaikan perkembangan teknologi dengan mengarahkan pengguna menuju platform digital.

Validator juga menekankan bahwa *visual storytelling* memiliki potensi yang lebih efektif bagi anak-anak karena tidak hanya menyampaikan cerita secara verbal, tetapi juga melalui visual yang berfungsi sebagai medium naratif. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya berperan

CENDIKIA PENDIDIKAN

ISSN: 3025-6488

sebagai elemen pendukung, melainkan sebagai sarana utama dalam menyampaikan cerita. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa *audio visual book* lagu tradisional Jawa Tengah memiliki nilai lebih sebagai media pembelajaran visual yang relevan dan inovatif dalam upaya pelestarian budaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* pada *audio visual book* mengacu pada penggambaran makna lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* yang disesuaikan dengan usia calon pengguna, yaitu anak laki-laki dan perempuan dengan usia 9-10 tahun. Berdasarkan hasil evaluasi keseluruhan, penggunaan *audio visual book* memperoleh penilaian yang cukup baik dan positif dari pengguna. Pengguna terlihat tertarik terhadap *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* pada *audio visual book*.

Visual storytelling memudahkan anak dalam memahami makna yang terkandung dalam lagu tradisional. Fitur audio yang disediakan juga membantu anak memahami isi cerita serta mengingat kembali lagu tradisional *Lir-Ilir*. Setelah menggunakan *audio visual book*, pengguna merasakan manfaat positif karena dapat melihat dan mendengarkan secara bersamaan. Pengguna juga dapat memahami narasi yang terdapat dalam cerita serta penggunaan media *audio visual book* yang ingin disampaikan peneliti. Selain itu, setelah membaca dan mendengarkan *audio visual book*, pengguna dapat bersenandung hingga bernyanyi lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* secara bersama-sama. Hal tersebut menunjukkan bahwa *visual storytelling* pada *audio visual book* dapat menjadi media alternatif yang menarik dan membantu anak mengenal kembali lagu tradisional Jawa Tengah.

Disamping itu muncul, keresahan peneliti atas fenomena yang terjadi dimana berdasarkan hasil angket yang dilakukan peneliti sejumlah 44% dari 32 anak dan keturunan di Jawa Tengah hanya mengenal 1-2 lagu tradisional seperti lagu Gundul-Gundul Pacul dan Jaranan. Peneliti sebagai keturunan Jawa juga tidak mendapat media alternatif terkait lagu tradisional Jawa Tengah. Maka terciptalah *visual storytelling* lagu tradisional Jawa Tengah *Lir-Ilir* pada *audio visual book*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Siti Khodijah Lestari, M.Ds. dan Bapak Dr. Rizki Taufik Rakhman, S.Sn., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penciptaan karya. Terima kasih kepada Kak Hanifa Agustinov Omega, S.Ds. selaku narasumber magang yang telah memberikan wawasan dan masukan dalam proses penciptaan karya. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dewi Tri Kusumah selaku ahli materi ilustrasi yang telah memberikan masukan terkait pengembangan ilustrasi. Terima kasih kepada Bapak Ari Kasmardianto selaku narasumber yang telah memberikan wawasan mengenai lagu tradisional Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Caferoylu, M. (2026). Proses Penyajian Cerita Visual melalui Ilustrasi dalam Buku Bergambar untuk Anak. Dalam *Illustration* (Sebat Offset, hlm. 203). Palet Publication. <https://www.scribd.com/document/992480231/illustration-FULL>
- Kartono, K. (1979). *Psikologi Anak*. Alumni. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=149687>
- Misbahudholam, M. (2021). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. TareBooks.

- Munthe, M. V. R., Panjaitan, R., Julius, F. ivo, Sitorus, B. O., & Situmeang, H. (2024). Perkembangan Masa Anak-Anak, Kanak-Kanak, Remaja, dan Dewasa. *JIMU:Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 792-782.
- Piaget, J., Inhelder, B., Weaver, H., & Piaget, J. (1969). *The Psychology of the child* (Nachdr). Basic Books, Inc.
- Putra, Z. A. W., Olendo, Y. O., & Sagala, M. D. (2023). Kajian Hermenutika Teks Lagu Tradisional Cik-Cik Periok di Daerah Kalimantan Barat. *Jurnal Mebang: Kajian Budaya Musik dan Pendidikan Musik*, 3(2), 73-84. <https://doi.org/10.30872/mebang.v3i2.58>
- Ramadhani, I., & Septiani, T. (2022). *Sosialisasi Pengaruh Warna Pada Ruangan Interior Terhadap Mood Individu Pada SMA Swasta Asuhan Daya Kayu Putih Medan*. 1(2).
- Ratnaningtyas, E. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating Childrens Books Creating Pictures for Publication*. A&C Black. <https://online.fliphtml5.com/ihuu/gqjk/>
- Wahyuningsih, A. (2021). *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di RA Al-Amanah Tanjung Senang Bandar Lampung*.
- Yuwono, A., & Indrajit, R. E. (2020). *Pengantar Konsep Dasar Design Thinking: What, Why, Where, When, Who And How*. Andi. <https://squest.uajy.ac.id/Description/0000059329>