

Desain Karakter Dalam Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Bahasa Krama Alus Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Jawa Mataraman

Dwi Nur Azizah^{1*}, Alfian Candra Ayuswantana², Masnuna³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual/ Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

¹21052010063@student.upnjatim.ac.id, ²alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id,

³masnuna.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Provinsi Jawa Timur memiliki beberapa kelompok budaya dimana salah satunya yaitu kelompok budaya Jawa Mataraman. Kelompok budaya Jawa Mataraman terdiri dari beberapa wilayah yang terpengaruh oleh beberapa dialek Jawa tengahan. Namun, kini Bahasa Jawa terutama Bahasa Krama Alus sudah mulai jarang digunakan oleh generasi muda. Oleh karena itu, diperlukan perancangan buku yang menunjang generasi muda terutama anak-anak untuk belajar menggunakan bahasa Krama Alus. Dalam proses perancangan buku ini, penulis mendesain sebuah karakter yang sesuai dengan konsep budaya jawa yang dikemas secara menarik. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode kuantitatif dan kualitatif untuk menggali kebutuhan visual anak serta kesesuaian karakter dengan nilai-nilai budaya lokal. Hasil dari proses perancangan ini diharapkan mampu menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan kembali bahasa Krama Alus serta menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Jawa sejak usia dini.

Kata Kunci: *budaya, desain karakter, ilustrasi, jawa*

ABSTRACT

East Java Province has several cultural groups, one of which is the Mataraman Javanese cultural group. The Mataraman Javanese cultural group consists of several regions influenced by several Central Javanese dialects. However, now Javanese, especially Krama Alus, is rarely used by the younger generation. Therefore, it is necessary to design a book that supports the younger generation, especially children, to learn to use Krama Alus. In the process of designing this book, the author designed a character that is in accordance with the concept of Javanese culture which is packaged in an attractive way. This study uses a quantitative and qualitative method approach to explore children's visual needs and the suitability of the character to local cultural values. The results of this design process are expected to be an effective media in reintroducing Krama Alus and fostering a love for Javanese culture from an early age.

Keywords: *culture, character design, illustration, java*

PENDAHULUAN

Berdasarkan data statistik yang terdapat dalam *website* Badan Pusat Statistik tercatat bahwa sebanyak 40,05 % dari jumlah penduduk di Indonesia merupakan suku Jawa (BPS, 2015). Menurut Raharjo dalam Yunisa et al. (2024) Masyarakat Jawa dikenal sebagai kelompok yang sangat menghargai nilai-nilai serta norma kehidupan manusia. Namun, beberapa masyarakat suku Jawa terutama generasi muda saat ini mulai meninggalkan keunikan dari adat istiadat karena adanya arus globalisasi. Salah satu akibat dari globalisasi adalah makin jarang orang menggunakan bahasa daerah. Karena banyak budaya yang bercampur dan masuk dari luar, beberapa bahasa daerah jadi hampir hilang atau tidak digunakan lagi (Bangun et al., 2024). Dari pernyataan tersebut dapat

disimpulkan bahwa lunturnya penggunaan bahasa lokal membuat beberapa bahasa menjadi punah atau hilang.

Salah satu bahasa lokal yang mulai ditinggalkan oleh penuturnya adalah Bahasa Jawa. Kepala Badan Bahasa E. Aminudin Aziz mengungkapkan bahwa di lingkungan keluarga, hanya 73 persen orang Jawa yang menggunakan bahasa daerahnya dan 27 persen sudah tidak lagi menggunakan bahasa Jawa di lingkungan keluarga (Kemendikbudristek, 2023). Hal ini dapat disimpulkan bahwa keluarga sangat berperan penting dalam melestarikan budaya maupun bahasa. Padahal dalam praktek yang dilakukan, Bahasa Jawa merupakan bahasa yang memiliki kesantunan yang tinggi. Sesuai dengan pendapat Windaryati & Suryadi (2022) mengemukakan pendapat bahwa Bahasa Jawa merupakan bahasa yang memiliki nilai kesantunan yang tinggi. Terbukti bahwa Bahasa Jawa memiliki beberapa tingkatan yaitu Ngoko, Ngoko Alus, dan Krama Alus.

Pemilihan wilayah Mataraman yang berada di Jawa Timur dikarenakan dialek bahasa Jawa Mataraman lebih menekankan pada tingkat tutur kata dengan menggunakan bahasa ngoko dan Krama. Selain itu, Salah satu provinsi yang memiliki jumlah mayoritas penduduk suku Jawa adalah Jawa Timur. Tercatat dalam data Badan Pusat Statistik Jawa Timur mengenai persebaran budaya menurut wilayah, sebaran penduduk Jawa Timur paling besar terdapat pada kelompok Mataraman, yaitu sebesar 34,62%. Bahasa Krama sendiri dibedakan menjadi 3 bagian yaitu ngoko alus, Krama lugu, dan Krama alus. Salah satu cara untuk menanamkan sikap sopan santun adalah dengan membiasakan anak menggunakan bahasa Jawa krama, karena di dalamnya terdapat aturan unggah-ungguh yang menunjukkan kesopanan dan rasa hormat (Natanti et al., 2023)

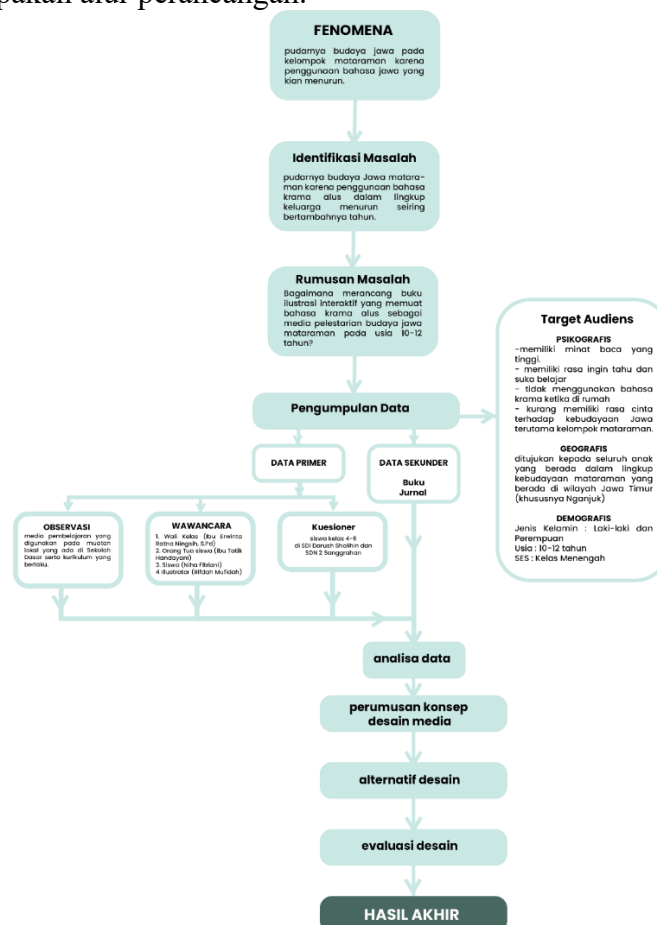
Faktanya banyak generasi muda terlebih lagi Anak usia sekolah dasar yang tidak menggunakan Krama alus untuk berbicara dengan lawan bicara yang lebih tua. Bahasa Krama alus perlu untuk diajarkan pada anak sekolah dasar karena anak-anak lebih mudah untuk menghapalkan kosakata dibandingkan dengan orang dewasa. Oleh karena itu, perancangan ini menargetkan audiens pada rentang usia 10-12 tahun karena pada usia tersebut anak lebih mudah menghapalkan kosa kata. Pada rentang usia 10 hingga 12 tahun, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan motorik halus yang menyerupai kemampuan orang dewasa. Mereka mampu melakukan gerakan-gerakan yang lebih kompleks, terkoordinasi, dan cepat, yang dibutuhkan untuk menciptakan karya kerajinan yang bernilai atau memainkan alat musik dengan baik (Puspitoningruma et al., 2018). Selain itu, menurut penelitian Heroza et al. (2025), seorang psikolog anak menjelaskan bahwa usia 10–12 tahun merupakan fase transisi emosional yang membutuhkan dukungan melalui media literasi. Pada tahap ini, penting untuk menyediakan buku cetak maupun digital yang sesuai dan relevan dengan perkembangan nilai moral serta sosial anak. Oleh karena itu, buku ilustrasi interaktif sangatlah sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia 10-12 tahun.

Dalam proses pembuatan buku ilustrasi interaktif tentunya memiliki tahap pembuatan desain karakter. Dalam buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman dijelaskan bahwa desain karakter adalah representasi visual dari kepribadian yang dapat mencerminkan diri pembuatnya. Tujuannya adalah untuk mendukung alur cerita yang sedang dibangun atau bahkan menciptakan kisah baru yang berpusat pada karakter tersebut (Wulandari & Aryanto, 2021). Desain karakter sendiri berperan penting dalam menyampaikan identitas, emosi, dan peran tokoh dalam sebuah cerita secara visual. Karakter yang dirancang dengan baik mampu memperkuat narasi dan menarik perhatian audiens, khususnya anak-anak yang sangat responsif terhadap visual. Dalam konteks buku ilustrasi interaktif, desain karakter tidak hanya harus menarik secara estetika, tetapi juga harus komunikatif dan relevan dengan latar budaya serta nilai-nilai yang ingin

disampaikan. Kehadiran karakter menciptakan interaksi dengan pembaca melalui dialog, penyampaian fakta menarik, atau keterhubungan dengan ilustrasi lain yang mendukung alur narasi buku (Sumartono et al., 2025) Oleh karena itu, proses desain karakter perlu mempertimbangkan aspek psikologis anak, gaya visual yang sesuai, serta elemen budaya yang menjadi konteks cerita.

Proses perancangan desain karakter ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kuantitatif dan kualitatif ini disebut sebagai metode kombinasi. Dibuktikan dengan pernyataan dari Indrawan & Jalilah (2021) bahwa metode penelitian gabungan antara kuantitatif dan kualitatif disebut dengan metode kombinasi. Metode kuantitatif digunakan dalam perancangan ini melibatkan sebaran kuesioner, sementara penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara. Data-data primer yang diperoleh tersebut dianalisis dan diperkuat dengan observasi serta studi literatur.

Kuesioner dilaksanakan dengan melibatkan 70 siswa Sekolah Dasar (SD) yang berusia 10-12 tahun di SDN 2 Sanggrahan dan SDI Darush Sholihin. Kedua sekolah tersebut termasuk ke dalam kelompok wilayah Mataraman di Jawa Timur. Sedangkan wawancara terstruktur, dilaksanakan dengan beberapa narasumber seperti guru, orang tua, siswa, serta ilustrator. Selain itu, pengumpulan data berupa observasi, dilaksanakan dengan mengamati secara langsung di beberapa toko buku seperti Gramedia maupun Perpustakaan Umum Kota Surabaya. Sebagai penguat data, metode studi Literatur dilaksanakan dengan mencari beberapa sumber yang relevan dengan perancangan ini berupa artikel, jurnal, maupun berita. Berikut merupakan alur perancangan.



Gambar 1. Alur Perancangan

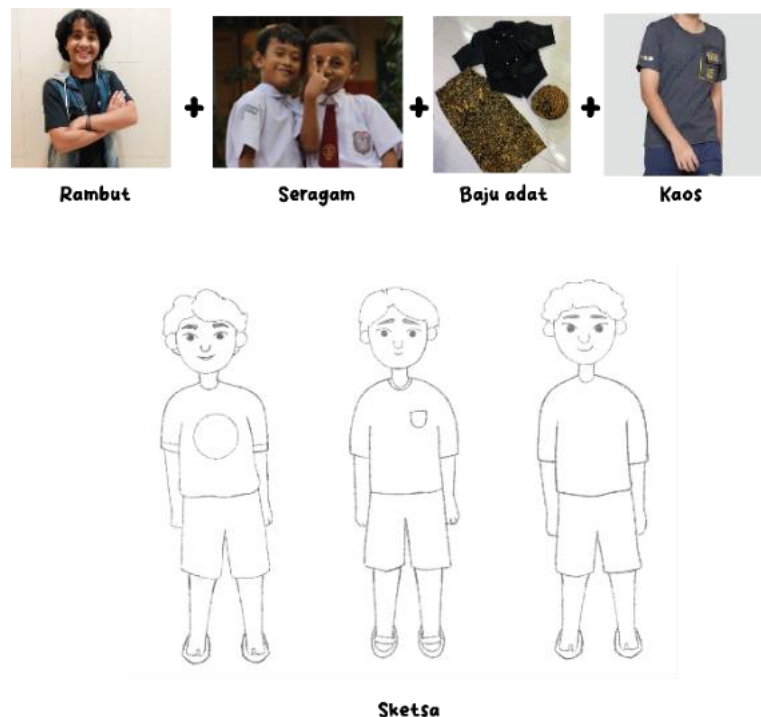
PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan dianalisis, didapatkan sebuah *keyword* dari hasil *brainstorming* yang merepresentasikan tema buku ilustrasi yaitu *slice of life*. Keyword berperan penting sebagai landasan dalam membuat buku ilustrasi (Ruliawan et al., 2025). Pemilihan tema tersebut mengacu pada kegiatan sehari-hari anak dan diharapkan dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari. Buku ilustrasi interaktif mengenai bahasa krama alus ini menceritakan kisah Bagus yang ingin mengikuti festival lomba “Dalang Cilik”. Namun, ia belum pernah belajar mengenai wayang. Dengan tekad yang kuat serta dukungan keluarga dan teman-temannya ia berhasil memenangkan lomba tersebut. Terdapat 5 karakter dalam cerita yang diangkat. Dalam pembuatan desain karakter, langkah awal yang ditempuh adalah membuat konsep (Pramesti et al., 2024). Berikut merupakan konsep visual karakter dalam cerita :

1. Konsep visual karakter Bagus.

Karakter Bagus mengacu pada anak usia 10 tahun yang bersekolah di SD Negeri. Nama Bagus sendiri diambil dari filosofi yang melambangkan sifat terpuji, memiliki hati yang baik, dan mampu memberikan dampak positif pada lingkungan sekitar. Nama ini mengandung harapan agar pemiliknya menjadi pribadi yang selalu menjaga kebajikan, baik dalam perkataan maupun perbuatan. Acuan pada karakter tersebut sesuai dengan target audiens yang berada di kelompok wilayah Mataraman di Jawa Timur yang didominasi dengan warna kulit sawo matang dengan serta mata yang lebar. Selain itu, pakaian yang digunakan berupa seragam sekolah dasar yang identik dengan warna merah putih. Berikut merupakan acuan karakter Bagus.



Gambar 2. Konsep visual karakter Bagus

2. Konsep visual karakter Ibu Indah

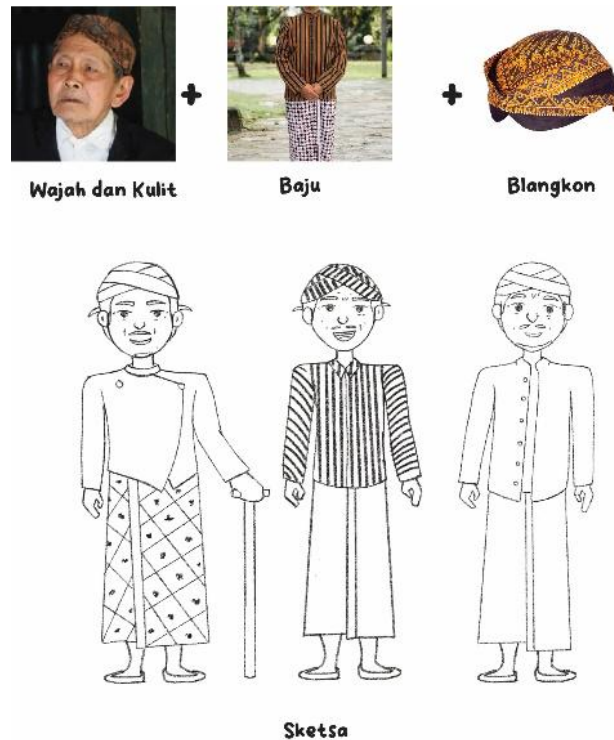
Karakter Ibu Indah yang merupakan ibu dari Bagus, terinspirasi dari aktris Indonesia Siti Fauziah, pemeran "Bu Tedjo" dalam film dan serial *Tilik*. Referensi ini dipilih karena karakter wajah yang ditampilkan sangat merepresentasikan ciri khas perempuan Indonesia, dengan kulit sawo matang, mata lebar, dan senyum hangat yang mencerminkan kepribadian khas Jawa. Nama karakter ibu indah sendiri memiliki filosofi yaitu menggambarkan sosok yang penyayang dan penuh perhatian. Ibu Indah digambarkan mengenakan jilbab sederhana, mencerminkan sosok ibu rumah tangga dari kelas sosial ekonomi menengah yang bersahaja, penuh perhatian, dan peduli terhadap pendidikan anaknya. Berikut merupakan acuan karakter Ibu Indah.



Gambar 3. Konsep visual karakter Ibu Indah

3. Konsep visual karakter Ki Seno

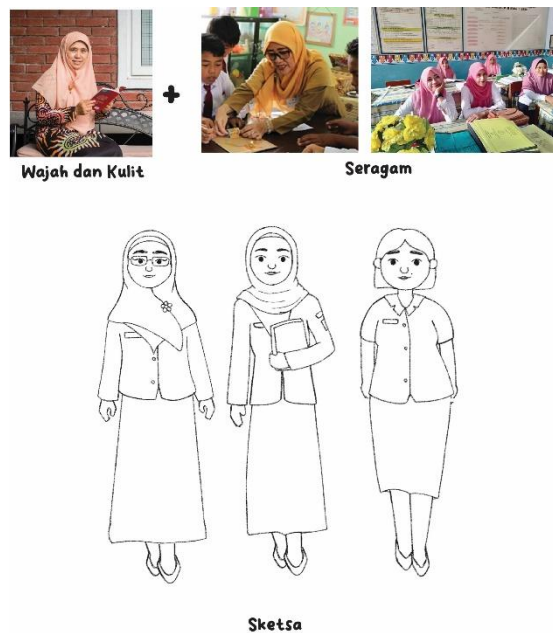
Karakter Ki Seno merupakan seseorang yang dikenal sebagai dalang terkenal di wilayahnya. Ki Seno merupakan kakek dari Bagus. Nama Seno sendiri digunakan dari filosofi yang melambangkan seseorang yang bijak, penuh kasih sayang, serta memiliki kemampuan untuk memimpin dengan hati yang bersih dan niat yang baik. Beliau memiliki ciri khas rambut yang telah memutih seluruhnya, kulit sawo matang yang mulai keriput, serta sorot mata bijaksana yang mencerminkan pengalaman hidupnya. Ki Seno selalu mengenakan pakaian tradisional Jawa, seperti blangkon yang menutupi kepalanya dan jarik yang membalut tubuhnya, memperkuat kesan sebagai sosok yang lekat dengan budaya dan tradisi Jawa. Berikut merupakan acuan karakter Ki Seno.



Gambar 4. Konsep visual karakter Ki Seno

4. Konsep visual karakter Bu Laras

Bu Laras merupakan seorang guru wali kelas 4 di sekolah Bagus. Desain karakter dari Bu Laras mengacu pada ciri khas dari guru Sekolah Dasar yang mengenakan seragam berwarna coklat muda, batik korpri, maupun PDH berwarna putih. Selain itu, karakter Bu Laras juga digambarkan dengan penampilan yang ramah dan keibuan, mencerminkan sosok pendidik yang sabar dan mudah didekati oleh siswa. Ekspresi wajahnya ceria dengan senyum hangat. Berikut merupakan acuan karakter dari Bu Laras.



Gambar 5. Konsep visual karakter Bu Laras

5. Konsep visual karakter Dimas

Karakter Dimas merupakan salah satu teman Bagus yang berlatih di Sanggar milik kakek Bagus. Dimas memiliki sifat yang mudah bergaul dengan orang-orang baru. Ia digambarkan sebagai anak yang ceria, penuh semangat, dan selalu ingin tahu. Karakter Dimas memiliki ciri khas berupa kulit sawo matang dengan mata yang lebar. Berikut merupakan acuan karakter Dimas.



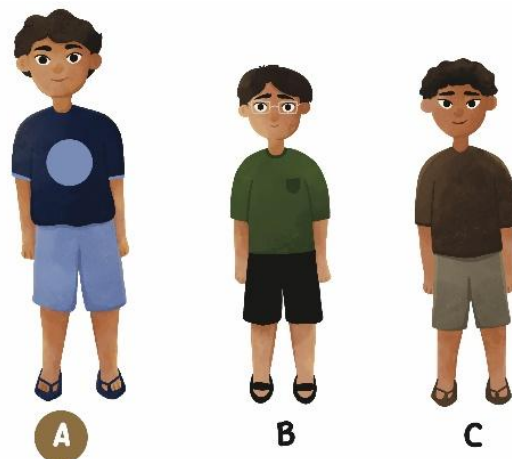
Gambar 6. Konsep visual karakter Dimas

Konsep visual yang dipaparkan sebelumnya merupakan proses awal dari perancangan konsep desain karakter. Tahap ini bertujuan untuk menentukan ciri khas visual dan kepribadian setiap tokoh agar memiliki identitas yang kuat dan sesuai dengan latar cerita.

Proses Perancangan

Setelah konsep karakter ditetapkan, langkah berikutnya adalah membuat sketsa awal, mengeksplorasi berbagai ekspresi wajah, postur tubuh, serta elemen kostum yang mencerminkan latar budaya dan sosial mereka. Proses ini juga melibatkan penyesuaian terhadap gaya visual yang diinginkan, baik dalam bentuk ilustrasi, animasi, maupun *live-action*, sehingga karakter dapat tampil lebih hidup dan mudah dikenali oleh audiens.

Dari sketsa yang telah dibuat, tahap selanjutnya adalah pewarnaan. Warna-warna yang dipilih berdasarkan deskripsi karakter dalam cerita. Setiap karakter dalam cerita diwarnai dengan palet yang mencerminkan kepribadian serta perannya masing-masing. Setelah proses pewarnaan, tahap selanjutnya yaitu validasi desain terhadap audiens yaitu anak-anak berusia 10-12 tahun yang bertempat tinggal di wilayah Mataraman Jawa Timur. Tahap validasi desain juga dilakukan dengan illustrator. Berikut merupakan hasil pewarnaan dan desain yang terpilih.



Gambar 7. Desain terpilih karakter Bagus

Sesuai dengan konsep visual karakter pada tahap sebelumnya, karakter Bagus digambarkan dengan seragam siswa Sekolah Dasar (SD) dimana identik dengan pakaian rapi berupa berkemeja dan bersepatu. Selain itu, rambut karakter digambarkan dengan rapi menyesuaikan dengan peraturan sekolah. Ekspresi wajah Bagus mencerminkan keceriaan dan rasa ingin tahu khas anak-anak seusianya. Postur tubuh juga digambarkan sesuai dengan cerita yaitu seusia anak 10 tahun. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa 37 dari 70 (52,9%) responden memilih karakter A, 20 dari 70 (28,6%) responden memilih karakter B, dan 13 dari 70 (18,6%) responden memilih karakter C.



Gambar 8. Desain terpilih karakter Ibu Indah

Karakter Ibu Indah digambarkan dengan pakaian yang identik dengan ibu-ibu dimana menggunakan hijab dan berkacamata. Pakaian yang dikenakannya sederhana namun tetap rapi, mencerminkan sosok ibu rumah tangga yang bijaksana dan penuh perhatian terhadap keluarganya. Selain itu, ekspresi wajah yang penuh kelembutan serta senyum ramahnya semakin memperkuat karakter seorang ibu yang sabar dan penyayang dalam membimbing anak-anaknya. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa 15 dari 70 (21,4%) responden memilih karakter A, 20 dari 70 (28,6%) responden memilih karakter B, dan 35 dari 70 (50%) responden memilih karakter C.



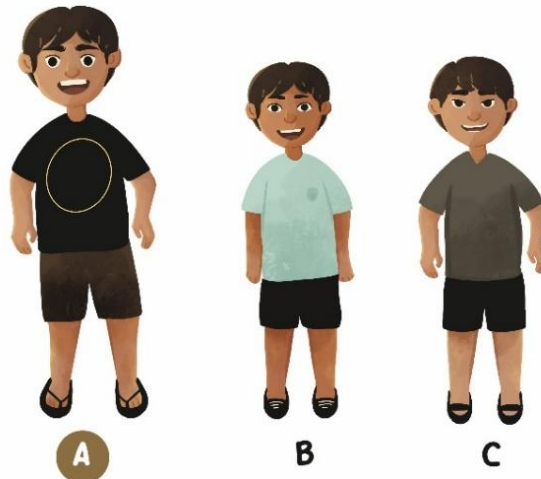
Gambar 9. Desain terpilih karakter Ki Seno

Karakter Ki Seno digambarkan dengan sosok pria tua yang bijaksana dan berwibawa, mencerminkan pengalamannya sebagai seorang dalang. Ia memiliki tubuh yang sedikit bungkuk dengan wajah yang penuh keriput, menandakan usianya yang sudah lanjut. Rambutnya yang sudah memutih sepenuhnya sering kali ditutupi oleh blangkon khas Jawa. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa 22 dari 70 (31,4%) responden memilih karakter A, 33 dari 70 (47,1%) responden memilih karakter B, dan 15 dari 70 (21,4%) responden memilih karakter C.



Gambar 10. Desain terpilih karakter Bu Laras

Karakter Bu Laras digambarkan dengan sosok guru yang berwibawa serta bijaksana. Ia memiliki penampilan yang rapi dan sederhana, mencerminkan karakter seorang pendidik yang dihormati namun tetap dekat dengan murid-muridnya. Ekspresi wajahnya lembut dan penuh perhatian. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa 30 dari 70 (42,8%) responden memilih karakter A, 20 dari 70 (28,6%) responden memilih karakter B, dan 20 dari 70 (28,6%) responden memilih karakter C.

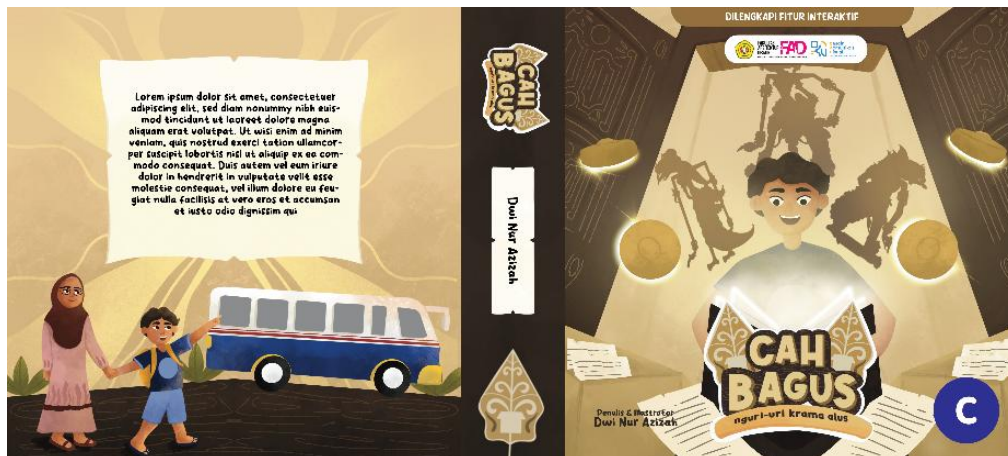


Gambar 11. Desain terpilih karakter Dimas

Karakter Dimas digambarkan dengan sosok yang ceria, penuh semangat, dan mudah berbaur dengan teman-temannya. Wajahnya selalu menampilkan senyum lebar dan mata yang berbinar, mencerminkan kepribadiannya yang positif dan terbuka. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa 22 dari 70 (31,4%) responden memilih karakter A, 33 dari 70 (47,1%) responden memilih karakter B, dan 15 dari 70 (21,4%) responden memilih karakter C.

IMPLEMENTASI DESAIN

Desain karakter yang telah dipilih kemudian diimplementasikan ke dalam sampul serta buku ilustrasi interaktif yang telah disusun naskah serta paginasi halamannya. Berikut merupakan implementasi desain karakter yang telah dibuat.



Gambar 12. Desain sampul



Gambar 13. Halaman pertama buku ilustrasi interaktif

KESIMPULAN

Desain karakter menentukan kesan pertama yang diterima oleh pembaca terhadap tokoh dalam cerita. Karakter yang dirancang dengan visual yang kuat, ekspresif, dan sesuai dengan kepribadiannya akan lebih mudah dikenali dan diingat oleh anak-anak. Selain itu, desain karakter juga berperan penting dalam membangun keterikatan emosional antara pembaca dan tokoh, sehingga pesan-pesan yang disampaikan melalui cerita. Pada hasil kuesioner menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai desain karakter yang sesuai dengan visual yang sering mereka temui. Hal ini menunjukkan bahwa kedekatan visual dengan pengalaman nyata anak-anak dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatan mereka terhadap media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, M. A., Nasution, M. F. A., Sinaga, N. R., Sastra, S. F. D., & Khairani, W. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2646>
- BPS. (2015). *Mengulik Data Suku di Indonesia*. <https://www.bps.go.id/id/news/2015/11/18/127/mengulik-data-suku-di-indonesia.html>
- Heroza, M., Kadarisman, A., & Hidayat, D. S. (2025). Buku Ilustrasi “Petualangan di Teluk Kiluan” Media Edukasi Interaktif Mengenai Pengenalan Wisata Teluk Kiluan Lampung untuk Anak Sekolah Dasar. *E-Proceeding of Art & Design*, 12(1), 37–50.
- Indrawan, D., & Jalilah, S. R. (2021). Metode Kombinasi/Campuran Bentuk Integrasi Dalam Penelitian. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(3), 735–739. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.3.2021.1452>
- Kemendikbudristek. (2023, March). *Balai Bahasa Yogyakarta Jaring Masukan dari Pemangku Kepentingan Guna Merevitalisasi Bahasa Daerah*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/03/balai-bahasa-yogyakarta-jaring-masukan-dari-pemangku-kepentingan-guna-merevitalisasi-bahasa-daerah>
- Natanti, S. E., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2023). Nilai Karakter Sopan Santun Dalam Pembiasaan Berbahasa Jawa Anak Usia Sekolah Dasar di Lingkungan Keluarga. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 554–559. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4712>
- Pramesti, R. S., Wulandari, S., & Setiawan, B. (2024). Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSIA)* (Vol. 08, Issue 02).

- Puspitoningruma, E., Marista, D., & Rahmayantisb, D. (2018). Bahan Ajar Pacelathom Undha Usuk Basa Jawa Sebagai Penguatan Karakter Tata Krama Berbicara Siswa Dalam Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah. *KEMBARA : Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4, 21–34. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/>
- Ruliawan, T. R., Aji, R. I., & Arifianto, P. F. (2025). Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Kupang Sebagai Identitas Sidoarjo. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)* (Vol. 09, Issue 01).
- Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)*, 09(01), 2597–4300.
- Windaryanti, F., & Suryadi, M. (2022). Potret Bahasa Jawa Ragam Krama Masyarakat Pesisiran Kota Semarang. *Prasasti : Journal Of Linguistic*, 7(1). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). Perancangan Desain Karakter Senjata Tradisional Untuk Game Visual Novel Berbasis Powerpoint. *Jurnal Barik*, 2(2), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Yunisa, D. M., Wahyu Arizal, F., Komunikasi Visual, D., & Negeri Malang, U. (2024). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pernikahan Adat Ponorogo Sebagai Referensi Budaya. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSlA)* (Vol. 08, Issue 02).