

ILUSTRASI BUKU CERITA “TEMAN”

KARYA AKHIR

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar

Sarjana Desain dari Universitas Negeri Padang



Oleh:

Raihan Yusaf

NIM. 20027081

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
DEPARTEMEN BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

ILUSTRASI BUKU CERITA "TEMAN"

Nama : Raihan Yusaf
NIM : 20027081/2020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang , 24 Desember 2024

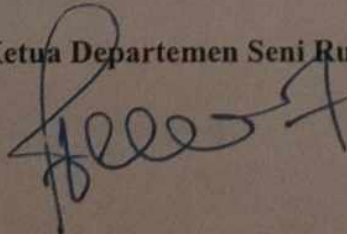
Didetujui dan disahkan oleh:

Dosen Pembimbing



Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003

Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Ddepan Penguji
Karya Akhir
Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Ilustrasi Buku Cerita "Teman"
Nama : Raihan Yusaf
NIM : 20027081/2020
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

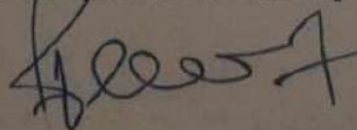
Padang , 5 Februari 2025

Tim penguji

1. Pembimbing : Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003
2. Penguji 1 : Drs. Ariusmedi, M.Sn.
NIP. 19620602.198903.1.003
3. Penguji 2 : Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn.
NIDN. 0006108902

1.
2.
3.

Mengetahui
Ketua Departemen Seni Rupa



Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn.
NIP. 19830201.200912.2.001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, *Skripsi/Karya Akhir dengan judul
Ilustrasi Buku Cerita "Paman"

adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 0 - 1 - 2025

Saya yang menyatakan,


Raihan Yusri
NIM. 20022081

HALAMAN PENGESAHAN

Sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Negeri Padang, laporan karya akhir berjudul "Ilustrasi Buku Cerita 'Teman'" ini telah dibaca dan disahkan pada tanggal 24 Desember 2024 oleh:

Dosen Pembimbing,

Penulis,

Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.

Raihan Yusaf

NIP. 19840909.201404.2.003

NIM.20027081

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa perancangan yang berjudul "Ilustrasi Buku Cerita ‘Teman’" adalah hasil karya asli saya. Perancangan ini disusun sebagai bagian dari salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Desain dari Universitas Negeri Padang dan tidak mengandung karya atau bagian karya orang lain yang telah diterbitkan atau dipresentasikan untuk memperoleh gelar akademik, kecuali telah disebutkan sumbernya secara jelas.

Saya bertanggung jawab sepenuhnya atas isi dan keaslian perancangan ini. Jika di kemudian hari ditemukan bukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Padang, 24 Desember 2024

Raihan Yusaf

ABSTRAK

Nijikon adalah kejadian dimana saat para penggemar dari karya *anime*, komik, *game*, dan lain-lain tidak hanya menyukai karya itu lagi, tetapi sudah sangat terobsesi dengan karakter yang ada di dalam karya tersebut dan sering berkhayal jika karakternya benar-benar nyata. Mengetahui bahwa mudahnya akses untuk menjangkau dalam menikmati karya tersebut di Indonesia pada zaman sekarang ini, maka ada suatu kemungkinan jika orang Indonesia khususnya remaja dapat menjadi *nijikon* dalam jumlah banyak seiring berjalannya waktu. Buku ini bertujuan untuk mengedukasi orang-orang khususnya para remaja di Indonesia tentang bahayanya menjadi seorang *nijikon* melalui ilustrasi buku cerita.

Perancangan ini menguraikan proses dalam menyusun cerita dan ilustrasi yang menggambarkan dampak negatif dari perilaku menjadi seorang *nijikon*. Melalui narasi disertai dengan ilustrasi *style* jepang untuk menarik perhatian target audiens, buku ini mengajak pembaca untuk memahami konsekuensi dari ketergantungan jika mereka menjadi *nijikon* dan mendorong mereka untuk dapat menjalani kehidupan selayaknya manusia normal.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode 4D yang dinilai dapat dengan efektif untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas selama proses pengembangan dari perancangan.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah ilustrasi buku cerita dengan *style* jepang berukuran 24 cm x 24 cm dengan *hard cover*. Selama penceritaan akan menggunakan narasi sudut pandang orang pertama, cerita akan dibuat sejelas mungkin agar pembaca dapat mengerti dengan mudah tentang apa yang ingin disampaikan dari ilustrasi buku cerita ini.

Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjadi buku yang efektif dalam memberikan pemahaman yang mendalam kepada semua orang khususnya remaja-remaja yang ada di Indonesia tentang bahaya menjadi seorang *nijikon*.

Kata kunci: ilustrasi buku cerita, *nijikon*, jejepangan.

ABSTRACT

Nijikon is where fans of anime, comics, games, and other works no longer just like the work, but are already obsessed with the characters in the work and often fantasize if the characters are real. Knowing that easy access to reach in Indonesia today, there is a possibility that Indonesians especially teenagers can become nijikon in large numbers over time. This book aims to educate people, especially teenagers in Indonesia, about the dangers of becoming a nijikon through storybook illustrations.

This design describes the process of composing stories and illustrations that describe the negative impacts of nijikon behavior. Through narration accompanied by Japanese-style illustrations to attract the attention of the target audience, this book invites readers to understand the consequences of dependence if they become nijikon and encourages them to be able to live a life like a normal human being.

The method used in this design is the 4D method which is considered effective in increasing efficiency and quality during the design development process.

The result of this design is a Japanese style story book illustration measuring 24 cm x 24 cm with a hard cover. During the storytelling will use first person point of view narrative, the story will be made as clear as possible so that readers can easily understand what is being conveyed from the story book illustration.

Thus, this book is expected to be an effective book in providing a deep understanding to everyone, especially teenagers in Indonesia about the dangers of being a nijikon.

Keywords: storybook illustrations, nijikon, Japanese.

KATA PENGANTAR

Puji syukur serta nikmat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga laporan tugas akhir ini dapat tersusun sampai selesai. Saya berharap semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan serta pengalaman bagi pembaca dan juga dapat dijadikan pedoman khusus dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pengerjaan laporan tugas akhir ini, saya telah menerima banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dini Faisal, S.Ds., M.Ds selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dalam pembuatan perancangan ini.
2. Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn dan Bapak Eko Purnomo, S.Ds., M.Sn selaku dosen penguji.
3. Ibuk Dwi Mutia Sari, S.Ds., M.Ds dan Bapak Aditya Hanum Widarsa, S.Ds., M.Sn selaku validator pada perancangan karya akhir ini.

Laporan ini memang masih jauh dari kesempurnaan. Saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dalam laporan ini. Demikian yang dapat saya sampaikan, saya ucapkan terima kasih.

Bukittinggi, 24 Desember 2024

Raihan Yusaf

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Berkarya	6
F. Orisinalitas	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Praksis	7

A. Kajian Teoritis	13
B. Karya Relevan	24
C. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODE PERANCANGAN	28
A. Metode Perancangan	28
B. Metode Pengumpulan Data	31
C. Metode Analisis Data	31
BAB IV STRATEGI KREATIF	34
A. Konsep Desain	36
B. Desain Final	43
C. Uji Kelayakan	59
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alasan Pemilihan <i>Font</i>	39
Tabel 2. Validasi oleh Ibuk Dwi Mutia Sari	63
Tabel 3. Validasi oleh Bapak Aditya Hanum Widarsa	64
Tabel 4. Hasil Kuesioner para <i>Audiens</i>	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Konseptual	27
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover “ <i>The Lemonade Club</i> ”	24
Gambar 2. Ilustrasi Cerita pada “ <i>The Lemonade Club</i> ”	25
Gambar 3. Sketsa Desain Karakter	44
Gambar 4. Sketsa Cover	45
Gambar 5. Sketsa Beberapa Isi Ilustrasi Buku Cerita	45
Gambar 6. Sketsa Kasar <i>X-Banner</i>	46
Gambar 7. Sketsa Kasar Poster	46
Gambar 8. Sketsa Kasar Poster	47
Gambar 9. Sketsa Kasar Stiker Set	47
Gambar 10. Desain Karakter 1	48
Gambar 11. Desain Karakter 2	49
Gambar 12. Desain Karakter 3	49
Gambar 13. Desain Karakter 4	50
Gambar 14. Desain Karakter 5	50
Gambar 15. Desain Cover	51
Gambar 16. Isi Ilustrasi Buku Cerita	55
Gambar 17. Desain <i>X-Banner</i>	56
Gambar 18. Desain Poster	57
Gambar 19. Desain Ganci 1	58
Gambar 20. Desain Ganci 2 & 3	58
Gambar 21. Desain Stiker	59

Gambar 22. Media Utama	59
Gambar 23. X-Banner	60
Gambar 24. Poster	61
Gambar 25. Ganci	61
Gambar 26. Stiker	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Validator Ibuk Dwi Mutia Sari	73
Lampiran 2. Surat Izin Validator Bapak Aditya Hanum Widarsa	74
Lampiran 3. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 1	75
Lampiran 4. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 2	76
Lampiran 5. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 3	77
Lampiran 6. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 4	78
Lampiran 7. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 5	79
Lampiran 8. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 6	80
Lampiran 9. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 7	81
Lampiran 10. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 8	82
Lampiran 11. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 9	83
Lampiran 12. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 10	84
Lampiran 13. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 11	85
Lampiran 14. Kuesioner Uji Kelayakan Audiens 12	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman sekarang ini, dunia animasi atau bisa juga disebut *anime*, komik, dan juga *game* yang sudah populer pembuatannya di Jepang mempunyai banyak peminatnya. Banyak para penggemar menjadikan karakter pada karya tersebut sebagai temannya, sahabatnya, ataupun yang lebih parahnya lagi bahkan bisa menjadikannya sebagai pendamping hidupnya yang pada saat ini bisa dikenal dengan istilah *waifu* jika karakternya perempuan dan *husbando* jika karakternya laki-laki.

Karena kejadian seperti ini sering terjadi pada kalangan penggemar *anime*, komik, dan *game*. Hal ini sudah ada penyebutan istilahnya yaitu *nijikon*, *nijikon* adalah saat para penggemar tidak hanya menyukai karya itu lagi, tetapi sudah terobsesi dengan karakter yang ada di dalam karya tersebut dan sering berkhayal jika karakternya benar-benar nyata.

Nijikon adalah istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk orang yang hanya tertarik atau terobsesi dengan wujud dua dimensional berupa karakter *anime*, *manga*, dan *game*, yang notabene merupakan depiksi dua dimensi di atas kertas atau layar, serta figur boneka dari karakter tersebut. Istilah ini merupakan singkatan dari istilah *nijigen kompurekkusu* atau kompleks 2 dimensi (1).

Sudah banyak orang yang terjangkit kelainan ini seperti kasus seorang pemuda asal Jepang memilih menikah dengan karakter *game* kecintaannya. Dan muncul pula seorang pemuda Korea yang menikah dengan sebuah bantal yang bergambarkan *anime* kesukaannya. Uniknya, kedua pemuda itu benar-benar menikah baik secara agama maupun adat dengan tokoh yang mereka sukai. Sejak pernikahan mereka ini menjadi viral, mulai banyak para pencinta *anime* dan *manga* terutama otaku yang mulai menyatakan diri mereka sebagai *nijikon* (2).

Fenomena ini tidak terjadi untuk karya di Jepang saja melainkan juga ada di luar Jepang seperti contohnya karakter dari komik Marvel dan DC yang dibuat di Amerika dengan penyebutan berbeda seperti contohnya penggemar *Marvel* yaitu "*Marvel Zombies*" yang merujuk pada penggemar yang sangat terobsesi dengan *Marvel Comics* (3).

Dikarenakan tidak adanya kasus dari penggemar Marvel dan DC yang berlebihan seperti orang-orang yang terobsesi dengan karakter dua dimensi, maka permasalahan akan difokuskan kepada karya-karya dari Jepang.

Pada salah satu penelitian oleh Arief dan Kania pada tahun 2022 lalu yang berjudul "PERILAKU PELAKU *NIJIKON* DI INDONESIA" dengan cara menyebar angket, para penyuka *anime* memiliki ketertarikan terhadap karakter *anime* dan menganggapnya sebagai *waifu/husbunya* (pasangannya). Karena desain yang bagus dan sifat yang mereka sukai yang membuat mereka menjadi tertarik dengan karakter tersebut. Karena karakter

anime ini cantik dan memiliki sifat yang mereka inginkan. Meskipun begitu para *nijikon* tidak membeli *merchandise* yang berhubungan dengan karakter *anime* yang mereka sukai karena ingin berhemat. Bentuk lain dari perilaku *nijikon* lainnya adalah berfantasi dengan karakter *anime* yang mereka sukai. Beberapa dari pelaku *nijikon* berfantasi dengan karakter *anime* yang mereka sukai tetapi juga ada yang tidak melakukannya. Umumnya untuk pelajar/mahasiswa di Indonesia mengungkapkan bahwa pelaku *nijikon* di Indonesia tidak berlebihan seperti *nijikon* diluar negeri. Hal ini juga dapat dipengaruhi bahwa Indonesia yang memiliki norma dan religi yang mayoritasnya islam (4).

Walaupun demikian, suatu saat pasti akan seperti diluar negeri juga karena seiring bertambahnya produksi, semakin banyak karakter yang ditampilkan, kemudahan akses untuk menonton, dan adanya komunitas penyuka karya jepang di Indonesia.

Tentunya ada suatu ketertarikan pada mereka untuk bisa sampai melakukan hal seperti itu, salah satunya adalah karena bentuk visual dari karakternya yang bagus dan menarik perhatian. Ilustrasi sangat berperan penting dalam kasus ini sehingga dapat menjadikan orang sebagai *nijikon*, semakin bagus ilustrasi yang ditampilkan maka akan semakin banyak pula kemungkinan orang akan menonton atau membaca karyanya dan juga dapat kemungkinan untuk menjadi *nijikon*.

Ilustrasi menjadi faktor terbesar dalam menarik minat pembaca. Ilustrasi yang dipilih harus menggambarkan isi cerita. Ilustrasi yang sedang

banyak digemari adalah ilustrasi yang cenderung seperti *anime* dan menggunakan teknik *digital painting* dalam pembuatannya (5).

Ilustrasi Buku Cerita “Teman” diharapkan dapat menjadi cerita edukasi yang dapat mengingatkan kepada para remaja yang menggemari *anime* agar dapat menikmati karya itu dalam bentuk sewajarnya saja seperti hanya mengambil pesan moral dari ceritanya dan tidak menjadikan karakter yang ada pada karya tersebut sebagai sahabat ataupun yang lainnya. Ilustrasi buku ini disajikan dalam ilustrasi berbentuk *japan style* yang diharapkan akan menarik perhatian para penggemar *anime* untuk dapat membacanya dengan tujuan bukan untuk membuat para pembaca dapat membuatnya menjadi *nijikon*, tetapi untuk menyadarkan pembaca akan dunia nyata.

Dari penjelasan diatas, tujuan penulis ingin merancang Ilustrasi Buku Cerita “Teman” adalah untuk mengingatkan kepada remaja- remaja yang menggemari *anime*, komik, dan *game* yang khususnya sudah sampai ditahap *nijikon* agar dapat paham lagi jika pemikirannya itu akan bisa parah seiring berjalannya waktu jika dilanjutkan terus-menerus.

A. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah disampaikan, terdapat masalah-masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Perilaku *nijikon* pada sebagian orang di Indonesia belum separah yang di luar negeri, tetapi tentunya akan dapat

diperparah dan bertambah jumlahnya seiring berjalannya waktu.

2. *Nijikon* jika dilakukan terus-menerus bisa mengakibatkan kelakuan yang tambah parah dan dapat dianggap aneh bagi orang-orang disekitarnya.
3. Seseorang bisa menjadi *nijikon* karena bentuk visual dari karakter dari *anime*, komik, *game*, dan lainnya yang sesuai dengan selera pandang mereka.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah dengan fokus kepada adanya kasus *nijikon* yang semakin berkembang seiring berjalannya waktu karena produksi dari *anime*, komik, *game* juga akan bertambah banyak setiap bulannya.

C. Perumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dibahas, perumusan masalah yang ditemukan adalah bagaimana cara merancang ilustrasi buku cerita yang mampu berperan dalam memberikan peringatan dan juga edukasi kepada para remaja yang telah sampai menyukai *anime*, komik, dan *game* pada tahap *nijikon* agar dapat berhenti melakukannya karena jika dilakukan terus-menerus akan bisa mengakibatkan perilaku hal yang berbahaya dan juga aneh bagi pandangan orang-orang disekitarnya untuk kedepannya nanti.

D. Tujuan Berkarya

Adapun tujuan perancangan ini yaitu merancang Ilustrasi Buku Cerita ini adalah sebagai edukasi kepada remaja-remaja menggemari *anime* yang sampai ditahap *nijikon* agar dapat paham lagi jika pemikirannya itu akan bisa parah seiring berjalannya waktu jika dilanjutkan terus-menerus.

E. Orisinalitas

Ilustrasi buku cerita ini merupakan karangan dari penulis sendiri mulai dari penentuan konsep cerita sampai dengan proses penggambaran ilustrasi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ilustrasi buku cerita ini merupakan tujuan penulis untuk mengingatkan kepada penggemar karya jejepangan untuk menikmatinya dalam bentuk yang sewajarnya.

Pesan yang disampaikan dalam ilustrasi buku cerita ini adalah tentang berapa merugikannya jika kita terobsesi pada suatu hal secara berlebihan. Visual yang dibuat bertujuan membuat target audiens tertarik untuk membacanya sebelum mengetahui isi atau pesan yang ada pada cerita.

Tentunya ada kekurangan dari ilustrasi buku cerita ini seperti sebagian pendapat responden ditengah uji kelayakan karya. Tetapi, Sebagian responden juga ada yang memberikan respon positif terhadap perancangan ini. Ini merumakan sesuatu yang wajar terjadi karena semua orang memiliki penilaian dan pandangan mereka masing-masing.

Adapun suatu kendala yang penulis hadapi saat merancang ilustrasi ini adalah proses pembuatan isi dari ilustrasi buku cerita yang memakan waktu cukup lama.

B. Saran

Ilustrasi buku cerita di Indonesia sudah banyak disebarakan ke toko-toko buku. Tetapi, Sebagian besar buku-bukunya telah didominasi oleh cerita untuk anak-anak. Dan kebanyakan cerita yang menargetkan kepada remaja adalah buku novel, sedikitnya ilustrasi buku cerita tentang remaja ini dapat mempengaruhi pemikiran orang-orang jika ilustrasi buku cerita hanya untuk anak-anak saja. Penulis berharap untuk kedepannya nanti, ilustrasi buku cerita tentang remaja akan bertambah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Yudhistira. 2018. Mengenal Ciri-Ciri Penyakit Nijikon. Diambil dari: https://www.dictio.id/t/mengenal-ciri-ciri-penyakit-nijikon/66776#google_vignette. (30 April 2018).
- [2]. Redaksi. 2017. Fenomena Nijikon Mulai Merambah Pemuda Jepang. Diambil dari: <https://harianriau.co/news/detail/14261/fenomena-nijikon-mulai-merambah-pemuda-jepang>. (6 Agustus 2017).
- [3]. Elison. 2023. Apa Sebutan untuk Fans *Marvel Comics* dan *Marvel Cinematic Universe*. Diambil dari: https://www.ruangharian.com/entertainment/7828703533/apa-sebutan-untuk-fans-marvel-comics-dan-marvel-cinematic-universe-cek-selengkapnya-disini#google_vignette (7 Mei 2023).
- [4]. Arief, Kania. 2022. Perilaku-Perilaku Nijikon di Indonesia. Diambil dari: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://ejurnal.bunghatta.ac.id/index.php/JFIB/article/view/20193/16629&ved=2ahUKEwj_4sGwg9uFAxUglzgGHVTUACkQFnoECBIQAQ&usg=AOvVaw1vRgqYJih656sfSOI4vdOk. (8 Maret 2022).
- [5]. Hana, Dian. 2023. Pengaruh Seni Ilustrasi dalam Meningkatkan Minat Baca (Studi Desain Novel Karya Tere Liye). Diambil dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/download/7184>

- /3007&ved=2ahUKEwiFuJ6rhNuFAxWhzTgGHfkMB1gQFnoECBY
 QAA&usg=AOvVaw2SZ2Hn4CdP44PW8gMUNtPM. (1 Juni 2023).
- [6]. Agusti. 2023. Mengapa Wibu sangat Menyukai segala Sesuatu yang Berbau Jepang? Diambil dari: <https://id.quora.com/Mengapa-wibu-sangat-menyukai-segala-sesuatu-yang-berbau-jepang>. (31 Januari 2023).
- [7]. Hunt, P. 1996. *An Introduction to Children's Literature*. Inggris: Oxford University Press.
- [8]. Rothlein, Liz, & Meinbach, Anita Meyer. 1995. *Literature Connection Using Children's Book in the Classroom*. London: Foresman and Company.
- [9]. Maharani. 2018. Apa Saja Jenis-Jenis dari Gambar Ilustrasi. Diambil dari: <https://www.dictio.id/t/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953/4>. (30 Maret 2018).
- [10]. Rangga. 2011. Materi Character Design Diambil dari: <https://ranggawahyudiarta.wordpress.com/2011/01/05/materi-character-design/>. (5 Januari 2011).
- [11]. International Design School (2021). 10 TIPS DASAR MEMBUAT DESAIN KARAKTER. Diambil dari: <https://idseducation.com/tips-dasar-membuat-desain-karakter/>. (3 Maret 2021).
- [12]. Narasi. 2023. Teori Warna: Pengertian, Lingkaran, Skema, dan Konteks. Diambil dari: <https://narasi.tv/read/narasi-daily/teori->

