

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* PENDIDIKAN
KOMUNIKASI ANAK UNTUK MENINGKATKAN
PENGGUNAAN BAHASA SOPAN PADA MADRASAH
IBTIDAIYAH AT-TAQWA

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya (D3)



Disusun oleh:

KHODIJATUL KUBRO

NIM: 21100078

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa

Penulis : Khodijatul Kubro

NIM : 21100078

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari jumat tanggal 19 Juli 2024

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Drs. Hari Purnomo, M.Sn
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Jati Raharjo, M.Sn
NIP. 198107201010121002

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama S, S.Kom., M.T.
NIP 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan
Penulis : Khodijatul Kubro
NIM : 21100078
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta, 08 Juli 2024,*

Pembimbing 1



Ifah Atur Kurniati, M.I.Kom
NIP. 198505182020122009

Pembimbing 2



Angga Priatna, M.Sn
NIDN. 0304018204

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain grafis



Yayah Nursiah, M.Pd
NIP 199308012020122013

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khodijatul Kubro
NIM : 21100078
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021-2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 5 Juli 2024

Yang menyatakan,



Khodijatul Kubro

NIM: 21100078

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khodijatul Kubro
NIM : 21100078
Program studi : Desain
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2021

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 8 juli 2024

Yang menyatakan,



nda

Khodijatul Kubro

NIM: 21100078

ABSTRAK

This research and final task is overwhelmed by not least the exposure of children to the use of rude and disrespectful language, as well as a minimum of knowledge about the importance of polite language. This motion graphic design is designed to educate children about the importance of using decent language in everyday life as well as introducing decent languages in a simple way and according to their needs. This motion graphic is designed with data collection using observations, interviews, questionnaires, and also library studies. Thus, the concept and the visual are suitable and capable of reaching the target of a child aged 7-9 years. The aim is to make children interested in learning polite languages in an interactive and enjoyable way. Besides, it is an effective form of media to teach these concepts to children. These media also have an advantage where the information to be transmitted is more easily absorbed especially for children. Thus, the design of this work is expected to be an effective solution in improving the use of polite language by children in everyday interactions in both family, school and community environments.

Keywords: Motion Graphic, Polite Language, Educational Media

Penelitian dan tugas akhir ini dilatar belakangi oleh tidak sedikitnya paparan anak-anak terhadap penggunaan bahasa kasar dan kurang sopan, serta minimnya pengetahuan tentang pentingnya bahasa sopan. Perancangan motion graphic ini dilakukan untuk mengedukasi anak-anak tentang pentingnya menggunakan bahasa sopan dalam kehidupan sehari-hari serta memperkenalkan bahasa sopan dengan cara sederhana dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Motion graphic ini dirancang dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan juga studi pustaka. Dengan demikian konsep dan visualnya sesuai dan mampu menjangkau target sasarannya yaitu anak usia 7-9 tahun. Tujuannya adalah untuk membuat anak-anak tertarik dalam pembelajaran bahasa sopan secara interaktif dan menyenangkan. Di samping itu, ini merupakan bentuk media yang efektif untuk mengajarkan konsep ini kepada anak-anak. Media ini juga mempunyai keunggulan di mana informasi yang ingin disampaikan lebih mudah diserap terutama untuk anak. Dengan demikian, perancangan karya ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan penggunaan bahasa sopan anak dalam interaksi sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Kata kunci: Motion Graphic, Bahasa Sopan, Media Edukasi

PRAKATA

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat serta kasih sayang-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan, kemampuan serta kesabaran dalam menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa.” Tujuan penulisan tugas akhir adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya berupa *Motion Graphic* mengenai penggunaan bahasa sopan. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan Pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa”.

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika.M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom. Sebagai Ketua Jurusan Desain
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds, Sebagai Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd Sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Ifah Arthur Kurniati, M.I.Kom., Selaku dosen pembimbing I

7. Angga Priatna, M.Sn, Selaku dosen pembimbing II
8. Para guru dan staff sekolah MI At-Taqwa khususnya wali kelas 2
9. Para Dosen dan Staf Jurusan Desain Grafis serta karyawan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama 3 (tiga) tahun penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Keluarga tercinta yang telah memberi dukungan, semangat, serta doa selama penulis mengerjakan karya Tugas Akhir ini hingga selesai
11. Teman-teman program studi Desain Grafis terutama yang telah mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Karya Akhir.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Jakarta, 7 Juli 2024

Penulis,



Khodijatul Kubro

NIM: 21100078

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS	iv
PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULULAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan.....	4
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
B. Ilustrasi Digital.....	7
C. Warna	8
D. Tipografi.....	9
E. Motion Graphic	9
F. Bahasa Sopan.....	10
BAB III	13

METODE PELAKSANAAN	13
A. Data/Objek Penulis.....	13
B. Teknik Pengumpulan Data.....	17
C. Ruang Lingkup.....	19
D. Langkah Kerja.....	20
BAB IV	22
PEMBAHASAN	22
A. Pra Produksi	22
B. Produksi.....	37
C. Pasca Produksi.....	51
BAB V	47
PENUTUP	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo MI At-Taqwa	14
Gambar 4. 1 Mind Mapping.....	23
Gambar 4. 2 Moodboard.....	25
Gambar 4. 3 Color Palatte.....	25
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Maya dan Tony	27
Gambar 4. 5 Sketsa Storyboard.....	35
Gambar 4. 6 Digitalisasi Karakter Maya dan Tony	38
Gambar 4. 7 Digitalisasi Storyboard.....	40
Gambar 4. 8 Pergerakan Asset.....	41
Gambar 4. 9 Pengeditan Audio	42
Gambar 4. 10 Penambahan Audio dan Sound Effect.....	43
Gambar 4. 11 Poster.....	44
Gambar 4. 12 Notebook.....	45
Gambar 4. 13 X-Banner	46
Gambar 4. 14 Kipas	47
Gambar 4. 15 Pin	48
Gambar 4. 16 Standee	48
Gambar 4. 17 Gantungan Kunci	49
Gambar 4. 18 Kaos	50
Gambar 4. 19 Sticker	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Diri.....	55
Lampiran 2. Wawancara.....	57
Lampiran 3. Kuesioner.....	59
Lampiran 4. Dokumentasi Observasi.....	64
Lampiran 5. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir.....	65
Lampiran 6. Dokumentasi Display.....	65
Lampiran 7. Lembar Bimbingan 1.....	66
Lampiran 8. Lembar Bimbingan 2.....	67

BAB I

PENDAHULULAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berkomunikasi melalui bahasa sangat penting untuk perkembangan seorang anak karena membantu mereka tumbuh dalam kemampuan bersosialisasi. Tanpa peran penting bahasa, seseorang tidak dapat berkomunikasi. Anak-anak dapat mengeluarkan dan menyampaikan ide-idenya melalui bahasa dengan tujuan agar orang lain dapat memahami pemikiran anak tersebut. Dalam pembentukan suatu hubungan, bahasa sangat penting sehingga dapat membantu anak dalam menyampaikan pesan atau maksud kepada orang lain. Oleh karena itu, bahasa dianggap sebagai salah satu ukuran kesuksesan yang akan diberikan kepada seorang anak.

Bagi anak, periode perkembangan awal ini sangat krusial dalam membentuk dasar kemampuan bahasa mereka. Oleh karena itu inilah saatnya untuk mengajarkan anak-anak untuk membangun dan mengembangkan kemampuan berbicara dengan sopan. Mengajarkan penggunaan bahasa sopan pada anak sejak dini membantu mereka berinteraksi dengan lebih baik, menunjukkan rasa hormat, dan memahami pentingnya etika dalam komunikasi sehari-hari. Dengan penggunaan Bahasa sopan juga lingkungan lebih nyaman dan juga harmonis.

Namun, Saat ini tidak sedikit anak-anak yang telah terpapar oleh Bahasa kasar dan kurang sopan. Banyak dari mereka terpapar karena lingkungan sekitar yang kurang mendukung, seperti lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan juga lingkungan masyarakat. Pada masa perkembangan, anak-anak sering kali meniru apa yang mereka lihat dan dengar, termasuk dalam hal berbahasa. Selain itu, pengaruh media sosial yang begitu kuat juga menjadi faktor penting dalam membentuk pola komunikasi anak-anak. Dalam sosial media banyak orang menggunakan bahasa yang cenderung kasar untuk mengekspresikan sesuatu hal. Hal ini akan memengaruhi gaya berkomunikasi anak, terbiasa dengan ekspresi

kasar, dan juga dapat merugikan keterampilan sosial mereka sehingga dapat menghambat perkembangan bahasa sopan terhadap anak.

Penggunaan bahasa kasar dan kurang sopan pada anak memiliki dampak negatif terhadap perkembangan mereka. Pertama, dapat menyebabkan luka emosional yang memengaruhi kesejahteraan psikologis. Kedua, anak cenderung mengalami penurunan kepercayaan diri karena merasa direndahkan. Ketiga, pengaruhnya terlihat dalam pola berbicara anak, yang akan meniru bahasa yang tidak pantas. Keempat, dapat memicu dampak emosional negatif secara keseluruhan, meningkatkan stres dan risiko depresi. Kelima, bisa membentuk persepsi bahwa bahasa kasar adalah hal yang normal sehingga dapat memengaruhi gaya berkomunikasi dan berinteraksi di masyarakat. Terakhir, dapat menciptakan perilaku agresif dan nada bicara yang negatif, mempengaruhi hubungan interpersonal anak di masa depan.

Dengan memahami dampak negatif ini, penting sekali dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan positif dan kesejahteraan emosional anak. Sekolah memegang peran penting dalam pembelajaran bahasa sopan karena lingkungan sekolah merupakan tempat kedua setelah rumah di mana anak-anak menghabiskan banyak waktu mereka. Di sekolah, anak-anak tidak hanya belajar akademik, tetapi juga berinteraksi dengan teman sebaya, guru, dan staf sekolah lainnya. Dengan demikian, sekolah berkontribusi besar dalam membentuk karakter anak-anak menjadi pribadi yang sopan, santun, dan beradab.

MI At-Taqwa adalah salah satu sekolah madrasah setingkat sekolah dasar di Jakarta Selatan. Sekolah ini berkomitmen untuk menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman dan juga mendukung dalam penggunaan bahasa sopan dan mengajarkan siswanya cara berkomunikasi dengan baik dan sopan. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah membutuhkan media edukasi yang berguna untuk mengajarkan dan meningkatkan penggunaan bahasa sopan di kalangan anak-anak. Media edukasi ini yang akan mengajarkan kepada anak tentang penggunaan bahasa sopan yang digunakan dalam interaksi sehari-hari sehingga anak terbiasa

berbahasa sopan di kehidupan sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan juga masyarakat

Berbagai macam media edukasi dapat digunakan untuk anak-anak. Media-media ini dirancang khusus untuk memfasilitasi pembelajaran dan pengembangan anak-anak. Diantaranya ialah media audio, media visual, media audio visual, dan media realita. Dari berbagai media yang disebutkan tadi media yang dipilih dan akan digunakan untuk merancang penelitian ini ialah media audio visual. Media audio visual inilah yang akan digunakan untuk meningkatkan penggunaan Bahasa sopan. Media audio visual ini akan berbentuk motion grafis. Media ini dipilih karena masih jarang yang memakai media ini sebagai pembelajaran terutama mengenai Pendidikan komunikasi anak.

Motion grafis merupakan salah satu bentuk media yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep ini kepada anak-anak. Media ini juga mempunyai keunggulan di mana informasi yang ingin disampaikan lebih mudah diserap terutama untuk anak. Penggunaan motion grafis ini dapat membantu menyederhanakan sebuah materi atau pesan yang akan disampaikan nantinya. Penggunaan media ini dapat membantu dalam menyajikan informasi dengan cara menarik dan sederhana sehingga anak dapat terbiasa menggunakan Bahasa sopan di lingkungan Masyarakat. Terdapat juga media pendukung yang akan menjadi pendukung sekaligus promosi dalam media edukasi ini sehingga pesan tentang pentingnya penggunaan bahasa sopan dapat lebih mudah tersebar luas.

Di latar belakang hal itu penulis membuat tugas akhir ini dengan judul Perancangan Motion Graphic Mengenai Pendidikan Komunikasi Anak untuk Meningkatkan Penggunaan Bahasa Sopan pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi pokok masalah dari judul yang diangkat adalah:

1. Tidak sedikit anak-anak yang telah terpapar dalam penggunaan Bahasa kasar dan kurang sopan dikarenakan lingkungan yang kurang mendukung
2. Minimnya media pembelajaran berbentuk *motion graphic* tentang penggunaan Bahasa sopan untuk anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah tertera maka batasan masalahnya adalah:

1. Penggunaan *motion graphic* untuk memfasilitasi perkembangan Bahasa Anak sehingga terbiasa dalam menggunakan Bahasa sopan.
2. Penggunaan bahasa sopan dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekitar.
3. Perancangan media pendukung berupa poster, X-banner, dan merchandise seperti gantungan kunci, pin, notebook, kipas, sticker, dan baju.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang tertera dapat ditarik bahwa rumusan Masalah pada tugas akhir ini ialah bagaimana proses perancangan *motion graphic* mengenai pendidikan komunikasi anak untuk meningkatkan penggunaan bahasa sopan pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa.

E. Tujuan Penulisan

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah yang telah tertera diatas ialah untuk menjelaskan secara edukatif perancangan *motion graphic* mengenai pendidikan komunikasi anak untuk meningkatkan penggunaan bahasa sopan pada Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa.

F. Manfaat Penulisan

Penulisan ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Manfaat Bagi Penulis

- a) Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan perancangan media edukasi dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, serta memberikan pengetahuan kepada peneliti mengenai perancangan media edukasi mengenai komunikasi anak.
- b) Memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang topik pendidikan komunikasi anak dan pentingnya penggunaan bahasa sopan dalam perkembangan anak.
- c) Penulis akan mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang. Hal ini dapat sangat berguna dalam karier di masa depan terutama di bidang pendidikan, desain instruksional, atau pengembangan konten edukasi.

2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif

- a) Menambah referensi perpustakaan sehingga mahasiswa lain dapat menggunakannya sebagai bahan-bahan untuk kepentingan bahan penulisan sejenis.
- b) Dapat meningkatkan reputasi Polimedia dengan melalui hasil karya tugas akhir yang berpengaruh serta bermanfaat di lingkup masyarakat luas sehingga dapat memberikan kontribusi positif terhadap citra Polimedia.
- c) Hasil karya yang menarik dari tugas akhir ini dapat menjadi daya tarik bagi calon mahasiswa baru yang tertarik dengan bidang studi yang ditawarkan.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

- a) Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bahasa sopan dalam komunikasi sehari-hari.
- b) Mendorong masyarakat untuk aktif terlibat dalam upaya pembiasaan bahasa sopan. Ini bisa melibatkan orang tua, pendidik, dan komunitas dalam memastikan pesan-pesan positif disampaikan kepada anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. A. (2020). Perancangan Infografis Pengenalan Kain Ulos Batak Toba. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain*, 169-182.
- Anggraini, d. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*.
- Augia, G. D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggambar Ilustrasi untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Turi Sleman Yogyakarta. 802-812.
- Julianto, Y. I. 2015. "Perancangan Media Animasi 2D Motion Graphic Penunjang Informasi dan Promosi Pada SMAIT Asy Syukriyyah Kota Tangerang". Tugas Akhir. Tangerang Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer
- Pratiwi, A. &. (2016). Batik Fraktal Kemajuan Teknologi Olah Visual Digital. *Texfile: Journal of Textile*, 39-54.
- Saputra, Budy Agesta, 2018. "Pembuatan motion Graphic sebagai media promosi untuk proyek purna jual Datsun sigap", *jurnal ilmiah manajemen informatika dan komputer*, vol. 02, No.02, Juni 2018, pp. 84-97
- Sihombing. 2015. "Tipografi dalam Desain Grafis". Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama, 16
- Soedarso. (2014). *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah*. 566.
- Suardi, P. B. (2019). The development of a home cognitive stimulation package for 2–3-year-old children. *The New Educational Review*., 208– 219.
- Suryani, L. (2017). Upaya Meningkatkan Sopan Santun Berbicara Dengan Teman Sebaya Melalui Bimbingan. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 112–124.
- Widya, L. A. (2020). *Pengantar Desain Grafis*. KEMDIKBUD: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas, 5.
- Yulianti, I. I. (2018). Penerapan bahasa jawa krama untuk membentuk karakter sopan santun di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional di Universitas Muria Kudus*. Kudus, Vol. 11, pp. 160-165.
- Yulianto. 2018. "Buku Sakti Kuasai Desain Grafis". Yogyakarta : START UP, 108