



Internalisasi nilai pendidikan karakter melalui ilustrasi cerita rakyat Situ Bagendit

Kaffah Imanuddin MR Santosa

Desain Komunikasi Visual Universitas Pertiwi

Jl. Ir H. Juanda no 133, Bekasi Timur, Jawa Barat, Indonesia

*Correspondence author: kaffah.imanuddin@pertiwi.ac.id

Received:

26/04/2026

Final Revision:

09/09/2026

Accepted:

20/09/2026



This work is
licensed under a
[CC-BY-NC](#)

Abstrak.

Data Pusat Informasi Kriminal Nasional (Pusiknas) Polri menunjukkan peningkatan kriminalitas remaja pada 2025; hingga semester I tercatat sekitar 14 ribu remaja terlapor dalam kasus kriminal, sementara kekerasan antarindividu meningkat 2,48% dan kasus asusila 22,5%. Peningkatan kekerasan di lingkungan sekolah menegaskan perlunya media literasi yang dapat mendukung internalisasi nilai pendidikan karakter pada remaja. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku cerita rakyat Situ Bagendit yang relevan bagi remaja awal dan merepresentasikan nilai pendidikan karakter dalam latar budaya Sunda. Penelitian menggunakan mixed methods dengan metode iterasi desain. Preferensi visual diperoleh melalui kuesioner skala Likert kepada 50 siswa kelas IX SMPN 8 Bandung yang dipilih secara purposive, sedangkan validasi ahli dilakukan melalui focus group discussion bersama budayawan Sunda dan ilustrator majalah. Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan latar visual. Hasil menunjukkan preferensi pada gaya ilustrasi semi-realis (38%) dengan karakter garis yang kuat, warna coklat (76%) untuk memperkuat kesan tradisional dan alami, typeface script (33%) untuk teks isi, serta latar persawahan (40%) sebagai representasi budaya visual. Perancangan tersebut mengintegrasikan nilai kejujuran, peduli sosial, cinta damai, dan toleransi ke dalam adegan, penokohan, dan latar cerita. Dengan demikian, buku cerita bergambar Situ Bagendit dapat digunakan sebagai media literasi visual untuk mendukung internalisasi nilai pendidikan karakter pada remaja di lingkungan sekolah.

Kata kunci: cerita rakyat, pesan moral, ilustrasi, budaya visual, Situ Bagendit

Abstract.

Data from the Indonesian National Police's National Criminal Information Center (Pusiknas) indicate an increase in juvenile crime in 2025; by the first semester, approximately 14,000 adolescents had been reported in criminal cases, while interpersonal violence increased by 2.48% and indecency-related cases by 22.5%. Rising violence in school environments highlights the need for literacy media that can support the internalization of character education values among adolescents. This design study aims to produce an illustrated Situ Bagendit folktale book that is relevant to early adolescents and represents character education values within a Sundanese cultural setting. The study used mixed methods with an iterative design approach. Visual preferences were obtained through a Likert-scale questionnaire administered to 50 ninth-grade students at SMPN 8 Bandung selected purposively, while expert validation was conducted through a focus group discussion with a Sundanese cultural expert and a magazine illustrator. The evaluation results were used to refine the illustration style, color, typography, and visual setting. The results show preferences for a semi-realistic illustration style (38%) with strong linework, brown (76%) to reinforce a traditional and natural impression, a script typeface (33%) for body text, and rice-field settings (40%) as the preferred visual-cultural background. The design integrates the values of honesty, social care, peace, and tolerance into the scenes, characterization, and setting. Thus, the illustrated Situ Bagendit folktale can serve as a visual-literacy medium to support the internalization of character education values among adolescents in school environments.

Keywords: folktale, moral message, illustration, visual culture, Situ Bagendit

Introduction

Masa remaja merupakan fase perkembangan setelah masa kanak-kanak yang ditandai oleh perubahan biologis, psikologis, kognitif, dan moral. Erikson menyatakan bahwa fase ini berkaitan dengan pencapaian identitas ego. Freud memaparkan bahwa remaja memasuki fase genital dalam perkembangan psikoseksual, sedangkan Piaget menyebutnya sebagai puncak kematangan kognitif. Kohlberg juga menegaskan bahwa perkembangan moral mengalami percepatan signifikan pada periode ini. (Putro, 2017).

Perubahan pada masa remaja tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencakup pola pikir dan perilaku sebagai indikator proses pendewasaan. Remaja mulai meninggalkan kebiasaan kekanak-kanakan dan beradaptasi dengan lingkungan sosial yang lebih kompleks, termasuk keberagaman latar belakang budaya dan nilai sosial. Proses adaptasi ini sering menimbulkan berbagai permasalahan karena remaja masih menyesuaikan diri dengan kondisi fisik dan psikologis yang baru. Pencarian jati diri terbentuk dari rasa ingin tahu terhadap lingkungan, yang sering kali berujung pada fenomena kenakalan remaja dalam memaknai baik dan buruk secara moral dan etika.

Faktor kenakalan remaja berasal dari lima akar permasalahan yang saling berkaitan. Menurut (Bobyanti, 2023), pertama adalah ranah psikologis. Kenakalan remaja dapat berbentuk gangguan mental yang berkaitan dengan cara pandang terhadap masalah dan pengelolaan emosi. Kurangnya kemandirian emosional membuat remaja rentan mengalami depresi, kecemasan, atau gangguan perilaku, sehingga sulit mengontrol amarah dan tekanan emosional. Kedua adalah faktor sosial. Remaja memiliki energi besar saat berkumpul dengan teman sebaya yang memiliki kesamaan hobi, cara pandang, dan kebiasaan. Dari situ terbentuk norma baru yang dianggap wajar dalam lingkungan mereka, meskipun sering kali bertentangan dengan norma masyarakat. Ketiga adalah faktor lingkungan. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat remaja mudah terpengaruh untuk mencoba hal-hal baru, termasuk perilaku negatif. Keempat adalah kurangnya keterampilan sosial. Dalam fase adaptasi, remaja sering memandang dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kurang tepat. Kelima adalah pengaruh media sosial. Arus informasi yang sangat cepat dapat menggantikan nilai budaya yang dibangun di lingkungan keluarga dan memunculkan normalisasi perilaku baru yang belum tentu sesuai dengan norma sosial.

Kenakalan remaja kerap dilakukan di sekolah dan menyita perhatian publik. Dalam penelitian (Zulkhaini et al., 2026) terdapat 383 kasus, dan 34% kasus terjadi pada dunia pendidikan. Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) mencatat bahwa sampai dengan Juli 2024 data menunjukkan adanya 15 kasus kekerasan yang terjadi di lingkungan sekolah. Lonjakan kasus terjadi pada September 2024 di mana kasus kekerasan meningkat sebanyak 21 kasus hingga total menjadi 36 kasus kekerasan. FSGI mencatat kasus kekerasan yang terjadi mayoritas pada jenjang pendidikan SMP/MTs yaitu sebesar 36%, disusul dengan SMA sebesar 28%, SD/MI sebesar 22%, dan SMK sebesar 14% (Putra, 2024). Dari jumlah tersebut antar kejadian di tingkat yang berbeda menunjukkan perundungan lebih besar terjadi pada rentang usia yang lebih muda.

Melihat kompleksitas akar yang bermuara pada kenakalan remaja membuat stigma bahwa pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek intelektual, tetapi juga pada penanaman moral yang baik. Tentu hal tersebut harus pula didorong oleh motivasi orang terdekat yang mampu merealisasikan penanaman moral pada anak di masa remaja. Jika menoleh ke belakang, pemerintah mengupayakan pendidikan karakter yang direalisasikan melalui Perpres No. 87 tahun 2017. Upaya ini memberikan penanaman moral yang bijaksana dalam menemani perkembangan kematangan moral remaja di bangku sekolah. Pendidikan yang berorientasi pada beberapa poin yang sudah ditetapkan akan membantu dalam pengawalan perkembangan moral. Terselenggaranya pendidikan di Indonesia khususnya pada program Wajib Belajar Sembilan Tahun banyak mendapatkan bantuan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia seperti dana BOS yang mengharuskan pembelanjaan buku sebanyak 10% di antaranya Buku fiksi maupun nonfiksi untuk memperluas wawasan, menumbuhkan

minat baca, dan mendukung kegiatan literasi di sekolah atau pojok baca sesuai dengan Permendikdasmen No. 8 tahun 2026.

Dalam perkembangannya pendidikan di Indonesia di samping berfokus pada psikomotorik dan perkembangan kognitif siswa, beberapa program yang dikemas menjadi kurikulum dalam pendidikan formal. Kita kenal pendidikan karakter memiliki relevansi dalam mengembangkan moral peserta didik. Kata pendidikan karakter menjadi sorotan dalam mewarnai perkembangan peserta didik di Indonesia dengan melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). (Baginda, 2018).

Nilai-nilai pendidikan karakter yang dicanangkan untuk membantu aspek tersebut terdiri dari beberapa fondasi yang terdiri dari 18 poin.

Tabel 1. Nilai-nilai Pendidikan Karakter

No	Nilai Pendidikan Karakter
1	Religius
2	Jujur
3	Toleransi
4	Disiplin
5	Kerja Keras
6	Kreatif
7	Mandiri
8	Demokratis
9	Rasa Ingin Tahu
10	Semangat Kebangsaan
11	Cinta Tanah Air
12	Menghargai Prestasi
13	Bersahabat/komunikatif
14	Cinta Damai
15	Gemar Membaca
16	Peduli Lingkungan
17	Peduli Sosial
18	Tanggung Jawab

Nilai-nilai tersebut menjadi tugas bersama dalam menanamkannya pada peserta didik. Budaya yang terbentuk mewariskan norma-norma yang berlaku pada lingkungan masyarakat. 18 poin di atas tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pengetahuan, jauh daripada itu dapat meningkatkan perasaan dan tindakan yang baik dari peserta didik.

Budaya moral diwariskan melalui lingkungan terdekat yang memiliki bentuk beragam. Ada yang dilakukan secara langsung seperti diberikan arahan atau contoh, ada pula yang melalui media dalam pendidikan, hiburan, atau media informasi lainnya. Nilai moral yang terkemas sering kita jumpai dalam cerita rakyat yang diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat atau yang disebut *folktale* ini banyak memberikan gambaran terkait tokoh, kejadian, asal muasal, atau legenda yang berkembang menjadi sebuah cerita.

Indonesia memiliki beragam kisah yang dapat dijadikan media pembelajaran melalui cerita. Berbeda dengan arahan secara langsung yang terkadang sulit untuk diserap remaja dengan ego yang tinggi. Sebuah cerita dapat membawa pembaca khususnya remaja untuk masuk mendalami peran yang mereka baca. Jauh daripada itu, pembaca akan dibawa untuk berempati dengan kejadian yang terjadi di dalamnya. Memberikan gambaran konkret dalam permasalahan yang terjadi, membuka asumsi dalam menilai baik buruk, dan menciptakan ruang berpikir dalam merespon kejadian dalam cerita.

Situ Bagendit merupakan salah satu kisah legenda dari Tatar Sunda, artinya proses terjadinya "situ" atau danau merupakan kisah yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi di sebuah daerah. Kisahnya menceritakan tentang karakter yang memiliki sikap tamak dan serakah, yang memiliki konsekuensi yang langsung digambarkan dalam cerita ini. Terdapat gambaran nilai moral yang baik untuk disampaikan melalui cerita yang menarik ini. Di samping memuat beberapa adegan konflik,

cerita ini juga menggambarkan asal muasal terbentuknya danau yang hingga kini dikenal sebagai destinasi wisata di Kabupaten Garut. (Khoerul Nisa Sunerlan et al., 2023)

Situ Bagendit merupakan nama danau yang terhampar di daerah Jawa Barat, tepatnya di Kabupaten Garut. Legenda merupakan *folktale* yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi di sebuah daerah. Danau alami ini terletak di Desa Bagendit, Kecamatan Banyuresmi, dengan luas sekitar 124 hektar. Terletak di ketinggian 800 meter di atas permukaan laut, Situ Bagendit dikelilingi oleh lanskap alam yang indah, dengan empat gunung utama: Gunung Guntur, Gunung Putri, Gunung Papandayan, dan Gunung Cikuray. (Akbari & Novita, 2026)

Dalam melestarikan peninggalan budaya yang memiliki potensi besar dalam bidang pariwisata, pemerintah mulai memperhatikan dan menjadikannya sebagai aset destinasi wisata di daerah Kabupaten Garut. Pembangunan pariwisata di suatu wilayah dapat memberikan dampak yang positif, seperti meningkatkan pendapatan masyarakat lokal, menciptakan peluang kerja dan prospek bisnis, meningkatkan pendapatan pemerintah dari pajak dan keuntungan bisnis yang dimiliki pemerintah, dan lain sebagainya. (Khoerul Nisa Sunerlan et al., 2023) Situ Bagendit telah mengalami revitalisasi pada tahun 2020 sampai dengan bulan Desember 2021, yang dikontrak oleh PT. Adhi Karya sebagai penata dan pelaksana pembangunan kawasan wilayah objek wisata tersebut. (Hantari & Banowati, 2023) Hal tersebut direncanakan berdasarkan data pengunjung pada tahun 2020 dalam penelitian (Susilawati et al., 2022) menyebutkan data dari Ketua Pengelola Desa Wisata Situ Bagendit tahun 2020. Jumlah wisatawan yang mengunjungi objek wisata Situ Bagendit II mencapai 22.887 orang wisatawan.

Melihat potensi Situ Bagendit sebagai ikon wisata dan *folktale* yang mengandung nilai moral sangat direkomendasikan untuk dijadikan cerita bergambar sebagai media penanaman moral pada usia remaja. Cerita bergambar memadukan ilustrasi dalam menerangkan serangkaian kejadian per babak. Dengan demikian pesan moral yang dikemas ke dalam cerita bergambar akan mudah diserap dan memberikan ingatan yang kuat melalui gestur karakter dan gaya visual. (Rajabi & Ghazizadeh, 2018)

Ilustrasi memberikan gambaran dalam memaparkan pemahaman terkait *subject matter*. (Santosa & Wahyu, 2024). Dalam perkembangannya ilustrasi meluas ke beberapa sektor, khususnya dalam dunia yang berkembang dalam bidang teknologi ilustrasi mendapat peranan penting untuk menyampaikan informasi. (Witabora, 2012) Bentuk paling sering yang ditemukan adalah ilustrasi sebagai media dalam memperjelas informasi teks dalam sebuah cerita. Cerita bergambar memiliki banyak cakupan dan menyentuh berbagai sektor. Mulai dari sektor pendidikan, hiburan, sosial, kesehatan, agama, politik, bahkan dalam kepentingan tertentu yang dikemas ke dalam sebuah cerita bergambar. (Putri & Purnengsih, 2023)

Ilustrasi dapat digunakan dalam menggambarkan sebuah kejadian dan merekam berbagai macam elemen yang terkait dalam sebuah kejadian. (Zhang et al., 2026) Artinya gambar ilustrasi merupakan narasi visual yang dapat digunakan untuk memaparkan berbagai informasi dan stimuli dalam proses penafsiran pesan visual yang lebih dalam dari sekedar teks yang tertulis. (Sengang et al., 2025) Buku ilustrasi dapat dikatakan sebagai suatu produk global hasil produksi negara barat yang kemudian mengglobal. (Wulandari et al., 2024) Globalisasi barat memberikan kontribusi dalam perbendaharaan visual berupa *storybook* termasuk jenis *folktale* di Nusantara. Ketika membahas ilustrasi dan desain, yang tidak akan bisa lepas adalah dunia penerbitan dan konten. Buku-buku ilustrasi turut serta dalam memengaruhi perkembangan ilustrasi di Indonesia sejak tahun 1970. Dengan semakin banyaknya cerita ilustrasi yang memiliki pesan moral, tentu akan meningkatkan minat baca dan mempercepat penanaman karakter serta melestarikan *folktale* yang mulai hilang.

Narasi visual bukan hanya diartikan sebagai penggambaran informasi dengan jelas, lebih jauh, narasi ini dapat membangun persuasi dalam konteks kampanye sosial yang berguna bagi perkembangan moral remaja di Indonesia. Dengan dukungan Kemendikdasmen dalam penggunaan distribusi dana BOSP terkait buku literasi dalam perpustakaan yang dialokasikan minimal 10% dari total pagu (Kemendikdasmen RI, 2026) tentu dapat menjadi langkah nyata untuk membantu meningkatkan moral dan menanamkan nilai pendidikan karakter melalui *folktale* yang berbasis budaya lokal.

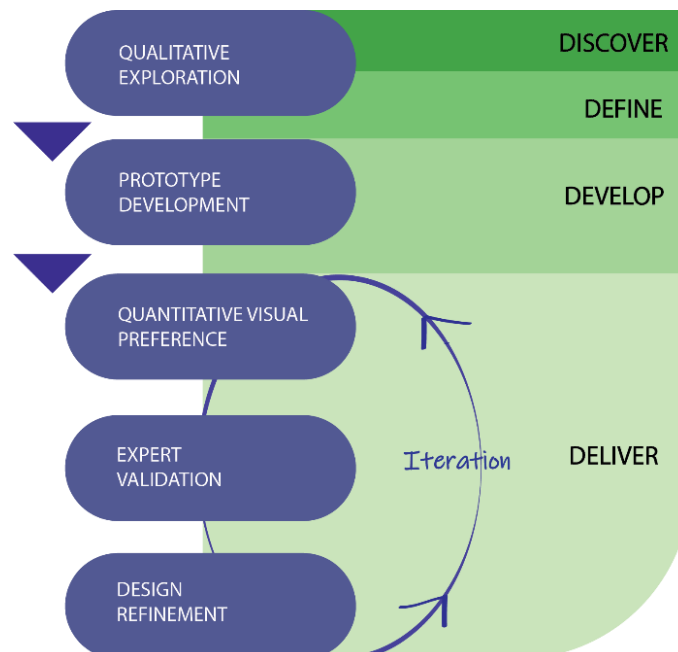
Penelitian sebelumnya oleh Gunawan (2016) mengimplementasikan visual cerita rakyat Situ Bagendit melalui teknik fotografi dan digital imaging untuk menghasilkan buku bagi anak usia 4–7 tahun yang baru belajar membaca. Buku tersebut memuat pesan moral dan karakter dengan penekanan utama pada penciptaan visual yang menarik. Meskipun penelitian tersebut menyebutkan adanya nilai moral dalam cerita, sasaran usianya berbeda dengan penelitian ini yang berfokus pada remaja awal.

Sebagai komparasi dari penelitian yang dilakukan sebelumnya, novelty kajian bukan dititikberatkan pada visual saja, namun pesan moral yang kompleks dan berkorelasi dengan nilai pendidikan karakter. Jika pada penelitian sebelumnya menggunakan rentang usia 4–7 tahun, penelitian ini mengambil responden kelas IX sekolah menengah pertama dengan demografis usia rata-rata 14 tahun yang termasuk pada fase remaja. Perkembangan kognitif dan moral sudah berkembang dan mampu menangkap pesan moral lebih presisi. Penelitian ini juga akan mengkaji terkait visualisasi yang tepat bagi pembentukan dan penanaman nilai pendidikan karakter yang dirancang menjadi buku *folktale* dalam kategori usia remaja di tingkat sekolah menengah pertama. Visualisasi yang dimaksud meliputi gaya ilustrasi, warna, tipografi, latar, dan budaya visual yang paling tepat dan kemudian diimplementasikan menjadi ilustrasi folktale Situ Bagendit. Sudut pandang kebudayaan Sunda yang menjadi objek visual dikaji berdasarkan budaya Sunda yang menghasilkan identitas pakaian, bangunan, aktivitas, dan gestur serta strata sosial yang disorot sebagai kelas bangsawan dan petani.

Berdasarkan paparan di atas antara fenomena perundungan yang bermuara pada perbaikan nilai karakter ini dapat diasiasi dengan internalisasi nilai pendidikan karakter dalam buku literasi yang dapat digunakan di sekolah dalam bentuk cerita rakyat Situ Bagendit. Dengan story telling yang banyak memuat pesan moral cerita Situ Bagendit yang banyak menyinggung tentang perbedaan dapat dikorelasikan dengan nilai pendidikan karakter pada remaja awal di lingkungan sekolah.

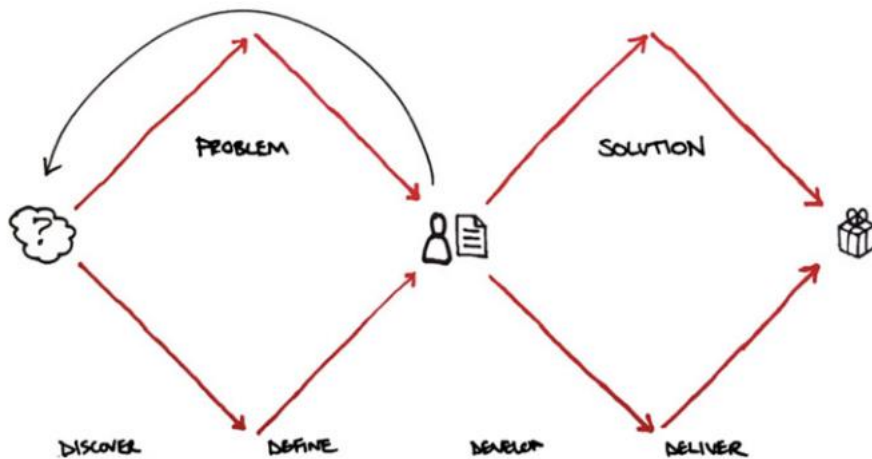
Method

Penelitian ini menggunakan teknik *mixed methods* di mana menggabungkan kualitatif dan kuantitatif sebagai cara mengambil data primer dan sekunder. Dengan menggunakan metode Iteratif Desain yang mengalami pengulangan hingga mencapai bentuk yang mendekati solusi terbaik dari permasalahan yang diangkat.



Gambar 1. Alur Penelitian dan Tahapan Iterasi
Sumber: Dokumentas Pribadi, 2026

Penelitian ini diawali dengan eksplorasi terkait studi literatur permasalahan yang diangkat, narasi folk tale yang dipilih, representasi nilai pendidikan karakter dalam sikap keseharian serta budaya Sunda. Pembuatan prototipe dilakukan dengan menegaskan elemen utama dalam ilustrasi cerita bergambar yakni gaya visual, tipografi, warna, dan latar dalam beberapa alternatif. Setelah melalui ranah Discover, Define, dan Develop, pada tahapan Deliver akan memasuki Iterasi pada perancangan yakni penulis menyempurnakan rancangan awal dengan melakukan beberapa test untuk mendapatkan umpan balik dari keinginan dan kebutuhan audiens untuk mencapai hasil rancangan yang sesuai dengan representasi nilai pendidikan karakter dan budaya Sunda. Tahapan iteratif terdiri dari quantitative visual preference, expert validation, dan design refinement. Iteratif dilakukan dalam tahapan deliver dalam mencari solusi visual yang dapat merepresentasikan nilai karakter dan kebudayaan Sunda. Hal tersebut sesuai dengan alur pada double diamond model yang melakukan pengulangan pada pemecahan masalah menjadi solusi. (Saad et al., 2020)



Gambar 2. Double Diamond workflow
Sumber (Kochanowska et al., 2022)

Dalam proses penciptaan cerita bergambar tidak serta merta membuat aset visual secara subjektif. Adapun tahapan penelitian guna menghasilkan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan ini adalah sebagai berikut:

1. Discover : Berfokus pada pemahaman masalah daripada mengasumsikannya. Desainer melakukan riset, mengumpulkan wawasan, dan berinteraksi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka, yang sering kali menghasilkan beragam informasi. Dalam kasus ini wawasan terkait objek dan pengguna. Dilakukan dengan teknik :
 - a. Studi Pustaka
Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media. Media itu meliputi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang berkaitan dengan perancangan.
 - b. Observasi
Metode yang dilakukan dengan mengamati objek kajian secara seksama pada objek kajian yakni Situ Bagendit. Dalam memperdalam kehidupan Sunda dan gestur penokohan dilaksanakan observasi pada salah satu sekolah menengah yang mementaskan pertunjukan drama Situ Bagendit.
 - c. Wawancara
Metode ini diterapkan dalam upaya memperoleh informasi dari pengurus wisata Situ Bagendit, dan budayawan setempat yang berkaitan dengan kedalaman objek yang diadaptasi menjadi cerita bergambar
 - d. Dokumentasi
Metode pengumpulan data dengan sistem merekam, mengambil gambar, mencatat Metode ini sebagai bukti dan data visual

2. Define : Melibatkan sintesis temuan dari fase penemuan untuk mempersempit wawasan menjadi pernyataan masalah atau uraian desain yang jelas dan dapat ditindaklanjuti. Dari sekian banyaknya temuan yang dijadikan saran untuk menjawab permasalahan mulai direduksi menjadi poin inti solusi yang ditawarkan. Pada tahapan ini tak jarang untuk mengulang langkah sebelumnya guna mendapat gambaran yang lebih jelas terutama setelah melalui proses wawancara terkait objek yang diperkuat dengan studi literatur.
3. Develop : Tahap ini mendorong pemikiran kreatif, pembuatan prototipe, dan pengujian solusi potensial. Tahap ini mendorong pemikiran kreatif dan divergen untuk mengeksplorasi berbagai ide, yang seringkali radikal, guna memecahkan masalah yang telah ditentukan. Setelah memiliki *prototipe* dari perancangan yang dibuat seperti visual character, gaya ilustrasi, kecocokan latar, *tone* warna, tipografi, dan layout mulai menggali persepsi user guna menggali korelasi visual, cerita, dan pesan moral. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dalam menggali persepsi terkait korelasi ilustrasi, cerita, dan pesan moral akan mempertajam visual sesuai dengan hasil yang diharapkan dengan beberapa indikator yakni gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan budaya visual yang tepat dalam implementasi visual. Kemudian hasil data berupa kuantitatif akan dihimpun berdasarkan persepsi visual tertinggi dari masing-masing indikator.
4. Deliver : Berfokus pada penyelesaian dan implementasi solusi terbaik. Ini melibatkan pengujian, iterasi, dan finalisasi produk, memastikan produk tersebut berpusat pada pengguna, fungsional, dan memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Finalisasi produk diuji dengan angket pada proses tahap akhir yang mengarah kepada kecocokan budaya sunda dan nilai pendidikan karakter dengan pengulangan dan penyempurnaan terhadap indikator gaya visual, tipografi, warna dan latar pada cerita hingga mencapai preferensi budaya sunda berdasarkan angket testing responden dengan perolehan angka di atas 80% dan validator.

Data kuantitatif yang diperlukan untuk merumuskan visual yang selaras dengan konsep berdasarkan persepsi user, maka menggunakan angket/kuesioner persepsi visual terkait gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan budaya visual yang bisa merepresentasikan budaya Sunda.

Tabel 2. Indikator dan contoh pertanyaan angket

Indikator	Contoh Pertanyaan
Gaya Ilustrasi	Tokoh dalam ilustrasi ini bersifat jahat
	Gaya ilustrasi ini menarik
Warna	Warna ini menggambarkan kelestarian alam
	Warna ini menggambarkan budaya Sunda
Tipografi	Model huruf ini terkesan tempo dulu
	Model huruf ini bernuansa cerita tradisional
Budaya Visual	Masyarakat tradisional Sunda beraktivitas di sawah
	Masyarakat tradisional Sunda beraktivitas di sungai

Pertanyaan penelitian diberikan kepada siswa/i kelas 9 di SMPN 8 Bandung, khususnya yang terlibat pada pementasan *folktale* pada mata pelajaran seni budaya. Penilaian terkait kuesioner menggunakan skala Likert 1–5 dengan kategori sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, tidak sesuai, sangat tidak sesuai.

Responden yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 50 responden. Pemilihan 50 responden ini karena SMPN 8 Bandung menggunakan sistem zonasi, dalam artian 50 orang ini memiliki tempat tinggal di daerah Ujung Berung dengan budaya sunda yang kuat. Tercermin dari beberapa tradisi pagelaran budaya yang masih intens dilaksanakan di alun-alun Ujung Berung. Di samping itu pementasan drama Situ bagendit menjadi proyek ujian akhir semester dengan alur penggalan peran dan wawasan terkait topik dari segi kehidupan dalam masing-masing penokohnya.

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kesesuaian isi instrumen, relevansi indikator, dan keterwakilan aspek budaya Sunda. Instrumen divalidasi melalui focus group discussion (Geampana &

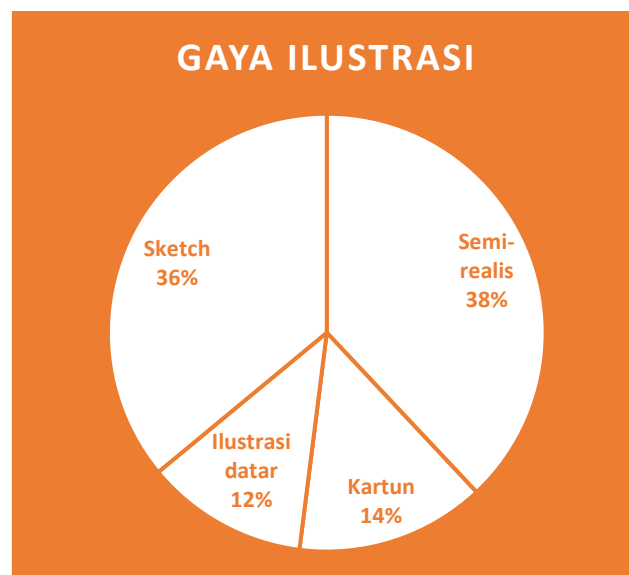
Perrotta, 2025) bersama dua validator, yaitu budayawan Sunda dan ilustrator majalah. Budayawan Sunda dipilih karena memiliki kompetensi dalam menilai representasi bangunan, pakaian, gestur, dan aktivitas masyarakat Sunda, sedangkan ilustrator majalah dipilih untuk menilai adegan yang melibatkan interaksi kompleks, representasi emosi, dan interaksi antartokoh. Aspek yang divalidasi meliputi latar budaya Sunda dalam cerita Situ Bagendit, gaya ilustrasi, tipografi, warna, serta relevansi visual terhadap nilai pendidikan karakter dan cerita.

Tahapan iterasi dilakukan setelah pembentukan visual berupa tokoh, latar, dan kejadian telah diimplementasikan. Pengujian kecocokan visual dilakukan melalui angket dengan mekanisme yang sama dan responden yang sama hingga mendapatkan visual yang merepresentasikan *folktale* Situ Bagendit dengan tepat. Persepsi diambil berdasarkan hasil rata-rata dan persentase tiap item.

Results and Discussion

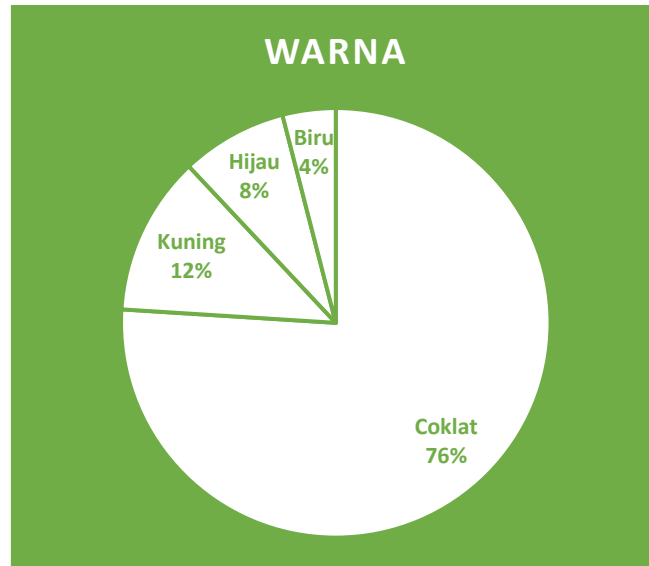
Persepsi Visual

Hasil dari angket yang diambil berdasarkan persepsi visual terkait indikator gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan budaya visual menunjukkan perbandingan yang cukup signifikan digambarkan dalam tabel di bawah ini.



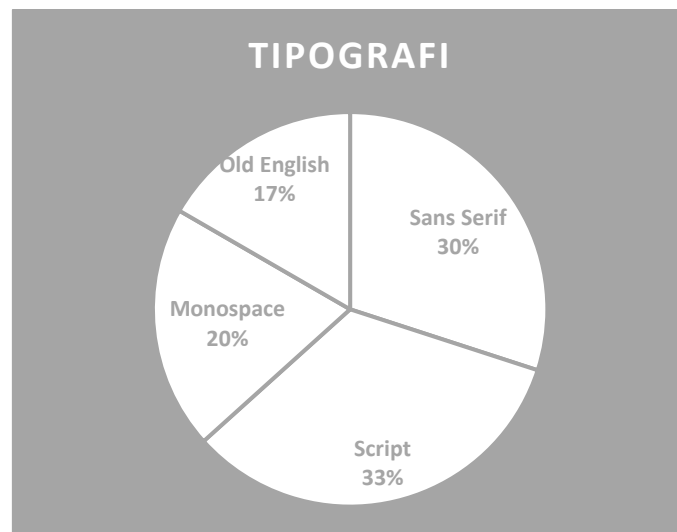
Gambar 3. Diagram persentase persepsi terhadap gaya ilustrasi
Sumber : hasil perhitungan angket

Hasil persentase pada gambar 3 menggambarkan ketertarikan pada gaya ilustrasi semi-realis dengan persentase terbesar mencapai 38%. Dalam indikator pertama ini membahas persepsi siswa terkait gaya ilustrasi yang paling mereka senangi dengan menampilkan beberapa visual bergaya Semi-realis, Sketsa manual, Ilustrasi datar, dan kartun menunjukkan ketertarikan terkait gaya semi-realis yang kuat, disusul dengan gaya sketsa manual. Kedua karakter ini menjadi preferensi visual untuk gaya ilustrasi yang akan diimplementasikan dalam cerita bergambar.



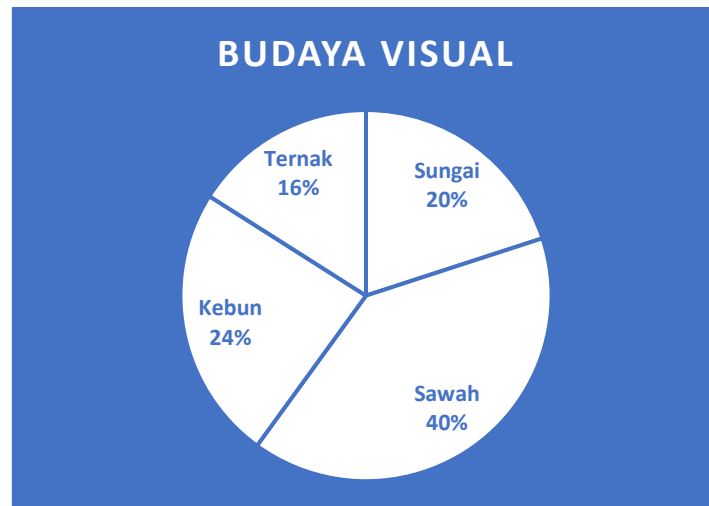
Gambar 4. Diagram persentase terhadap persepsi warna sebagai representasi budaya Sunda
Sumber : hasil perhitungan angket

Berdasarkan hasil kuesioner terkait indikator ke-2 sebagaimana digambarkan pada diagram di atas, mengarah kepada warna coklat sebagai warna representasi budaya dan tradisi Sunda. Warna yang disuguhkan dalam merepresentasikan budaya berdasarkan persepsi responden menunjukkan coklat adalah warna yang paling representatif untuk memberikan kesan tradisional yang kuat, disusul dengan warna kuning, hijau, dan biru.



Gambar 5. Diagram persentase persepsi tipografi berdasarkan kecocokan *typeface* dengan tradisional
Sumber : hasil perhitungan angket

Gambar di atas menunjukkan hasil kuesioner pada indikator tipografi yang menunjukkan persentase terbesar dalam merepresentasikan kesan tradisi dan nuansa *epic* adalah *typeface Script* dengan persentase mencapai 33%. Dalam penggunaan jenis *typeface* yang dijadikan *body text* dalam visual *folktale*, maka dipilih *Script* berdasarkan hasil terbanyak jenis *typeface* yang mampu merepresentasikan budaya Sunda dalam figur legenda. *Sans serif* masih menjadi pemilihan kedua, disusul dengan *monospace* dan *old english*.



Gambar 6. Diagram persentase persepsi latar dalam folktale budaya Sunda
Sumber : hasil perhitungan angket

Indikator ke-4 budaya visual menggambarkan persentase terbesar pada latar persawahan dengan persentase mencapai 40% seperti pada diagram di atas. Dalam mewujudkan budaya visual yang berhasil dalam menggambarkan nuansa tradisi Sunda yang dirancang menjadi bagian cerita dalam narasi visual yang dibangun maka latar merujuk pada hasil angket. Berdasarkan poin tertinggi latar sawah dan kebun menjadi pilihan tertinggi dari responden.

Tabel 3. Persepsi responden dan visual yang diimplementasikan

Indikator	Persepsi terhadap kecocokan	Visual yang diimplementasikan
Gaya Ilustrasi	Semi-realis 38%, sketsa 36%, Kartun 14%, dan Ilustrasi datar 12%,	Semi-realis dengan karakter kasar
Warna	Cokelat 76%, Kuning 12%, Hijau 8%, dan Biru 4%	Mayoritas warna Cokelat
Tipografi	Script 33%, Sans serif 30%, Monospace 20%, Old English 17%	Typeface jenis Script untuk <i>body text</i>
Budaya Visual	Sawah 40%, kebun 24%, sungai 20%, ternak 16%	Mayoritas latar sawah

Tabel di atas memaparkan hasil kesimpulan dari pertanyaan terhadap responden terkait empat indikator. Berdasarkan interpretasi hasil data kuesioner, terlihat kecenderungan angka yang bervariasi dalam pemilihan preferensi visual yang terdiri atas empat indikator, yaitu gaya visual, warna, tipografi, dan budaya visual.

Melalui indikator gaya ilustrasi, terjadi selisih tipis antara gaya semi-realis dan gaya sketsa dengan perbedaan sebesar 2%. Hal ini menunjukkan bahwa pada masa remaja terdapat kecenderungan untuk menyukai visual yang sesuai dengan realitas, serta kontur yang tegas dan ekspresif pada setiap garisnya. Validasi terkait pemilihan gaya ini juga diperkuat melalui wawancara terhadap 10 responden yang memilih gaya semi-realis dan gaya sketsa. Persepsi responden yang memilih gaya semi-realis adalah bahwa gaya tersebut paling representatif untuk menggambarkan realitas. Sementara itu, gaya sketsa dipilih karena memiliki karakter garis yang tegas, tekstur yang ekspresif, dan kesan yang lebih dinamis. Berdasarkan paparan tersebut, gaya ilustrasi dalam *folktale* ini menggunakan struktur anatomis realis pada setiap subjek dan objek yang digambar dengan mengadaptasi karakter garis yang kuat dan ekspresif. Oleh karena itu, gaya semi-realis dipilih sebagai gaya ilustrasi yang paling tepat untuk menggambarkan *folktale* Situ Bagendit.

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata pada indikator warna sebagai representasi tradisional budaya Sunda, terlihat perbedaan angka yang signifikan, yaitu mencapai 44% antara peminatan warna tertinggi dan kedua. Warna cokelat sejak lama menjadi warna dasar dalam menggambarkan keadaan

alam (*earth tone*) serta merepresentasikan *moodboard* tradisional yang dikaitkan dengan penggunaan material alami seperti kayu, tanah, dan tumbuhan kering yang dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan benda bernilai fungsi secara tradisional. Warna cokelat dijadikan warna pokok dalam *folktale* Situ Bagendit, didampingi warna minor seperti kuning, hijau, dan biru untuk pewarnaan objek alam pada setiap *frame* ilustrasi.

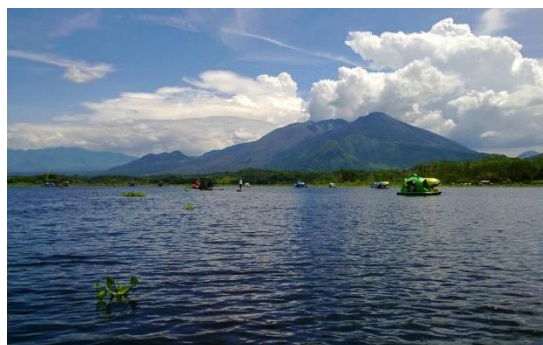
Indikator tipografi menunjukkan perbedaan angka yang tipis antara pilihan pertama dan kedua, dengan selisih hanya 3%. Hal ini memerlukan pemahaman lebih dalam terkait landasan pemilihan responden terhadap *typeface* jenis *Script* dan *Sans Serif*. Jenis *Script* memiliki karakter yang lebih lentur dibandingkan *Sans Serif*. Dalam perkembangannya, jenis *Script* mengalami transformasi bentuk dari huruf yang sepenuhnya saling terhubung menjadi lebih terpisah, namun tetap bernuansa tulisan manual dengan tingkat keterbacaan yang jelas tanpa mengurangi esensi *Script* itu sendiri. Sementara itu, *Sans Serif* memiliki karakter huruf yang lebih kaku dan statis, serta menghadirkan nuansa formal dengan keterbacaan yang sangat baik. Mengingat tradisional merupakan warisan budaya masa lampau, *typeface* jenis *Script* yang bernuansa tulisan tangan dinilai lebih autentik dan merepresentasikan kesan lampau dibandingkan *Sans Serif*. Oleh karena itu, *Script* dipilih untuk memenuhi kebutuhan *body text* dalam cerita.

Hasil indikator budaya visual menunjukkan selisih yang signifikan, yaitu sebesar 16% antara pilihan pertama dan kedua. Mayoritas masyarakat Sunda memiliki mata pencaharian di sektor pertanian, khususnya padi. Citra tersebut selaras dengan unsur budaya visual dalam *folktale* Situ Bagendit yang menampilkan klimaks cerita melalui permasalahan tengkulak yang licik dalam membeli hasil panen padi. Oleh karena itu, visual persawahan dipilih sebagai latar mayoritas dari 73 adegan yang dibuat. Banyak adegan yang menggambarkan aktivitas bertani, mulai dari proses menanam, memanen, hingga aktivitas lain dalam kelangsungan produksi padi sampai ke tangan tengkulak. Persawahan dinilai mampu merepresentasikan kebudayaan tradisional Sunda yang diadaptasi dalam *folktale* Situ Bagendit.

Preferensi visual berdasarkan empat indikator utama ini mencapai representasi budaya sunda dan menginternalisasi nilai pendidikan karakter terhadap kejadian yang divisualisasikan. Pendidikan karakter dapat terasosiasi melalui alur cerita dan penokohan yang menampilkan berbagai adegan baik dan buruk berdasarkan isi *folktale* Situ Bagendit.

Objek Visual

Dalam perancangan ini dipilih Situ Bagendit dalam tema besar cerita bergambar. Situ Bagendit merupakan danau yang terletak di Kabupaten Garut. Dengan kesegaran dan ke dalamian daerah ini masih menjadi daya tarik warga sekitar maupun di luar daerah Kabupaten Garut. Daerah ini menjadi ikon pariwisata mengingat pemandangan yang ada di daerah tersebut. Hamparan permukaan air yang luas berwarna biru yang masih asri memanjakan mata, dipadukan dengan warna alam hijau sebagai mayoritas tumbuhan yang hadir memenuhi beberapa lanskap danau ini. Udara yang dirasakan masih sangat sejuk dan asri.



Gambar 7. Landscape Situ Bagendit

Sumber : Qonita Dian, [travelspromo.com](https://travelspromo.com/htm-wisata/situ-bagendit-garut/), lisensi milik TravelsPromo.com (Infiniti Media),
<https://travelspromo.com/htm-wisata/situ-bagendit-garut/> , Diakses Tahun 2026

Foto lanskap Situ Bagendit merepresentasikan kondisi alam yang masih asri. Hamparan biru permukaan danau dengan lanskap gunung sebagai latar belakang memperkuat nuansa alami. Danau juga menyediakan ruang bagi aktivitas masyarakat, seperti budidaya ikan. Secara geografis, danau ini dikelilingi Gunung Guntur, Gunung Putri, Gunung Papandayan, dan Gunung Cikuray. Gunung Guntur menjadi latar paling dominan yang terlihat dari kawasan danau, terutama saat matahari terbenam. Situ Bagendit di Kabupaten Garut memiliki luas kawasan sekitar 124–125 hektare, dengan badan air tergenang (eksisting) seluas 87,57 hektare dan kedalaman rata-rata 2,20 meter. Sebagai destinasi wisata yang telah direvitalisasi, Situ Bagendit menawarkan aktivitas rekreasi keluarga, termasuk berkeliling danau dengan rakit bambu atau perahu, bermain sepeda air, mencoba paddle board, bersantai, berfoto, berjoging, dan berwisata kuliner. Tumbuhan di sekitar danau didominasi tanaman air seperti eceng gondok (*Eichhornia crassipes*), kangkung air (*Ipomoea aquatica*), kiambang (*Salvinia natans*), dan teratai (*Nymphaea* sp.). Perpaduan warna di sekeliling danau didominasi hijau pada daratan dan biru pada permukaan air.



Gambar 8. Studi busana tradisional Sunda

Sumber : Restu A Rahayuningsih, [ullensentalu.com](https://www.ullensentalu.com), lisensi milik [Museum Ullen Sentalu](https://www.ullensentalu.com/kajian/lima-jenis-kebaya-yang-pernah-dan-masih-digunakan-di-pulau-jawa),
<https://www.ullensentalu.com/kajian/lima-jenis-kebaya-yang-pernah-dan-masih-digunakan-di-pulau-jawa>,
 Diakses tahun 2026

Foto dari museum ullen sentalu menggambarkan corak busana tradisional masa lampau. Untuk memperdalam visualisasi pada saat momen ini terjadi, maka diimplementasikan beberapa aset desain yang bergaya tradisi Sunda. Mulai dari aktivitas, properti seperti pakaian yang menggunakan kebaya Sunda untuk wanita yang digunakan untuk beraktivitas sehari-hari. Sarung masih menjadi properti pakaian untuk anak-anak. Bagi lelaki dewasa sering menggunakan baju *pangsi*, terutama yang bekerja dengan kaum bangsawan.

Kebaya Sunda zaman dulu identik dengan kesederhanaan namun tetap memancarkan keanggunan wanita Priangan. Berbeda dengan kebaya daerah lain, kebaya Sunda klasik memiliki ciri khas pada potongan leher dan pilihan warna yang cenderung lebih lembut. Adapun beberapa pencirian dalam karakteristik kebaya priangan terletak pada kerah yang berbentuk huruf U atau Sweet Heart. Potongan ini memberikan kesan leher yang lebih jenjang dan anggun. Bahan dan Warna kebaya Sunda banyak menggunakan bahan ringan seperti katun atau kain tipis agar nyaman dipakai sehari-hari oleh rakyat biasa hingga menengah. Warnanya pun cenderung cerah namun tetap lembut, seperti putih, krem, atau warna pastel. Pada potongan baju biasanya memiliki potongan yang lebih simpel dan flowy (jatuh) dibandingkan kebaya Jawa yang sering menggunakan bahan tebal seperti beludru. Bawahan (Kain Jarit) yang dipadukan dengan kain batik khas Jawa Barat (batik Garutan atau Ciamisan) yang dililitkan secara tradisional untuk menonjolkan siluet tubuh yang rapi. Kemudian berdasarkan kelas sosial kebaya terbagi menjadi tiga yakni kelas bawah, menengah, dan bangsawan (kelas atas) dari ke tiga kelas tersebut memiliki perbedaan karakter pada kebaya yang digunakan, rakyat jelata atau kelas bawah menggunakan kebaya dari bahan katun sederhana dengan warna-warna netral atau cerah yang

praktis untuk aktivitas harian. Kalangan menengah sering menggunakan kebaya dengan detail bordir halus dan kain batik yang lebih bermotif. Bangsawan (menak) biasanya mengenakan kebaya dari bahan yang lebih mewah seperti brokat atau sutra dengan hiasan manik-manik dan perhiasan yang mencolok. Rambut wanita ini digelung atau menggunakan sanggul sebagai citra wanita Sunda pada tempo dulu.

Potret pria di sebelahnya menunjukkan gaya pakaian ajudan bangsawan atau disebut centeng. Pria ini memiliki tubuh yang tegap dan bersiaga dalam menjaga serta memenuhi perintah tuannya. Centeng menggunakan pakaian tradisional Sunda yang disebut "*pangsi*" pakaian lengan panjang berwarna hitam, celana panjang hitam lengkap dengan ikat kepala. Pakaian centeng atau jawara Sunda dirancang khusus agar pemakainya dapat bergerak dengan lincah, sesuai dengan karakter mereka yang biasanya menguasai ilmu bela diri (Pencak Silat). Pakaian *pangsi* Sunda memiliki aksesori khas yang terdiri dari ikat kepala, sabuk dan sarung. Dalam budaya Sunda ikat kepala atau *iket* merupakan kain batik yang dililitkan di kepala dengan teknik tertentu. Jenis ikatan yang sering digunakan oleh jawara/centeng adalah *barangbang semplak* yang memberikan kesan gagah dan garang. Sabuk besar atau *beubeur* berbahan kulit atau kain tebal berwarna hitam atau hijau tua. Fungsinya untuk mengencangkan celana sekaligus tempat menyelipkan senjata. Yang ketiga adalah kain sarung yang biasanya diselempangkan secara menyilang di bahu atau dililitkan di pinggang sebagai pelengkap identitas santri-jawara.

Adapun latar yang diambil juga berasal dari studi terkait kehidupan keseharian orang Sunda pada masa itu khususnya aktivitas produksi padi mulai dari penanaman, panen, hingga proses transaksi dan penyimpanan pada lumbung milik beberapa tengkulak digambarkan sesuai dengan karakteristik Sunda.



Gambar 9. Nuansa tani dan bangunan tradisional budaya Sunda

Sumber: Karman Hartono, rumahinformasisamawa.com, lisensi milik Rumah Informasi Samawa, <https://rumahinformasisamawa.com/pade-gutis/>, diakses 2026

Imaji kegiatan bertani pada masa lampau dalam cerita digambarkan mulai dari cara memikul hasil panen, proses *ngagebot* padi atau memisahkan bulir dari tangkai dan daun, hingga proses penyimpanan padi dalam leuit yang biasanya dimiliki oleh tengkulak. Preferensi visual tersebut dijadikan sebagai acuan dalam objek visual yang diterapkan dalam cerita bergambar. Membawa padi pada zaman dulu, khususnya dalam tradisi masyarakat Sunda, dilakukan dengan cara dipikul menggunakan alat tradisional yang sangat khas. Karena padi zaman dulu (padi bulir besar atau pare gede) dipanen bersama tangkainya menggunakan ani-ani, padi tersebut diikat menjadi ikatan besar yang kemudian dibawa secara manual. Adapun peralatan yang digunakan dalam proses pemikulan padi menuju lumbung yakni *rengkong*. *Rengkong* terbuat dari bambu jenis gombang yang panjangnya sekitar 2 meter. Padi yang sudah dipetik menggunakan ani ataupun arit akan diikat menjadi *geugeusan* dan dikaitkan pada ujung bambu menggunakan tali ijuk. Bambu tersebut kemudian dipikul di bahu.

Lumbung padi yang digunakan oleh masyarakat tradisional Sunda disebut *leuit*. *Leuit* adalah bangunan tradisional khas masyarakat Sunda yang berfungsi sebagai lumbung padi. Bentuknya sangat spesifik dan dirancang secara cerdas untuk melindungi hasil panen dari hama serta menjaga kelembapan agar padi bisa bertahan hingga puluhan tahun. Bangunan ini memiliki karakteristik yang unik sejatinya bentuk tradisional rumah panggung. Bangunan ini berdiri di atas empat atau enam tiang penyangga yang terangkat dari tanah. Fondasinya menggunakan batu yang disebut umpak agar tiang kayu tidak langsung menyentuh tanah dan terhindar dari pembusukan. Badan leuit biasanya berbentuk persegi atau bujur sangkar dengan dinding yang terbuat dari anyaman bambu yang disebut *bilik* atau papan kayu. *Leuit* didesain tanpa jendela untuk menjaga stabilitas suhu di dalam. Pintunya hanya ada satu, biasanya terletak di bagian atas dekat atap, sehingga diperlukan tangga untuk memasukkan atau mengambil padi. Kemudian pada bagian atap atau *hateup* memiliki bentuk segitiga seperti model atap pelana yang terbuat dari bahan alami seperti *ijuk*, rumbia, atau daun kiray. Atap ini dirancang miring tajam agar air hujan cepat mengalir turun.



Gambar 10. Pentas siswa cerita Situ Bagendit SMPN 8 Bandung
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2023

Untuk memenuhi kebutuhan visual subjek dalam kisah ini dilakukan dengan mengamati beberapa adegan pada cerita bergambar Situ Bagendit yang dijadikan pertunjukan oleh Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Bandung. Karakter dan *setting* yang akan dibuat akan lebih terarah dengan gambaran yang sudah dilakukan melalui pentas ini. Secara keseluruhan potret kehidupan yang ada di dalam kisah cerita bergambar Situ Bagendit memiliki latar budaya Sunda.

Proses pementasan ini merupakan tugas dalam mata pelajaran seni budaya yang mengangkat cerita Situ Bagendit. Pemeran yang dipilih sebisa mungkin merepresentasikan citra budaya Sunda mulai dari pemilihan pakaian, alat tradisional, dan gestur dari setiap penokohan. Gambaran ini kemudian menjadi preferensi visual dalam implementasi visual folktale yang akan dirancang. Ilustrasi budaya Sunda ini akan memberikan corak pada aset visual mulai dari properti latar, setting, dan busana pada karakter. Sedangkan pada aktivitas yang diangkat akan menggambarkan aktivitas budaya dalam rangkaian kegiatan penghasil padi, serta hubungan gestur bangsawan dan rakyat biasa.

Pesan Moral

Dalam menyampaikan pesan moral secara representatif, pemaknaan terhadap nilai moral dalam cerita perlu diperjelas. Cerita Situ Bagendit berkisah tentang asal-usul danau yang kini menjadi daya tarik wisata di Kabupaten Garut. Konflik cerita berangkat dari kehidupan yang kontras antara rakyat biasa dan kaum bangsawan. Nyai Endit digambarkan mementingkan kebutuhan pribadi tanpa memedulikan lingkungan sekitar, sedangkan rakyat biasa mayoritas bekerja sebagai petani padi dan hidup dalam semangat gotong royong. Ketamakan Nyai Endit menjadi konflik utama ketika harga padi terus ditekan oleh satu-satunya tengkulak di kampung tersebut. Pada akhir cerita, ketamakannya berujung pada tenggelamnya harta benda setelah air memancar dari tongkat seorang nenek tua yang sebelumnya dihina dan direndahkan. Air tersebut terus mengalir hingga membentuk danau yang dikenal sebagai Situ Bagendit.

Kisah tersebut memiliki korelasi pesan moral yang dapat dikonversi menjadi nilai-nilai pada pendidikan karakter yang ditanamkan di beberapa sekolah khususnya sekolah menengah pertama.

Adapun pesan moral yang diangkat yakni :

Tabel 4. Nilai moral dalam cerita

Babak dalam cerita	Pesan Moral	Nilai Karakter
Ada seorang petani yang protes karena merasa bayarnya kurang, tapi petani diusir oleh Nyai Endit dan menyuruh centengnya menyeret petani menuju luar halaman	Jangan menggunakan kesempatan untuk meraup keuntungan paksa tanpa memedulikan perasaan orang lain	Jujur
Nyai Endit berdiri di belakang centeng yang sedang duduk dan melihat para petani meletakkan hasil padi di depan lumbung padinya sambil tertawa	Jangan menertawakan kesedihan orang lain. Merasa puas akan hasil yang didapat	Peduli sosial
Nyai Endit berbicara kepada banyak petani yang sedang ketakutan agar tidak ada lagi yang protes	Tidak memiliki tenggang rasa dan empati terhadap lingkungan sosial	Cinta damai
Pengemis tersebut diusir oleh centeng Nyai Endit	Tidak menghargai pendapat dan orang yang lebih tua	Toleransi
Pengemis (Nenek Tua) bicara ingin meminta sedekah kepada Nyai Endit, tapi malah menyuruh centeng untuk mengusir pengemis	Sulit untuk sedekah, sangat memuja harta yang ia miliki	Peduli sosial
Tongkat dicabut oleh Nyai Endit menggunakan satu tangan karena merasa mudah, tapi masih tidak bisa	Sombong atas fisik yang dimiliki, melihat lawannya berada di bawahnya	Peduli sosial

Enam adegan utama menampilkan pesan moral melalui tindakan negatif Nyai Endit dan dampaknya terhadap masyarakat. Adegan pertama menggambarkan protes petani terhadap harga padi yang ditekan oleh tengkulak. Adegan kedua menampilkan Nyai Endit yang tertawa di atas penderitaan petani. Adegan ketiga menunjukkan sikap marah ketika hak dan kepentingannya dipertanyakan. Adegan keempat menampilkan pengusiran terhadap pengemis tua, sedangkan adegan kelima dan keenam menegaskan kurangnya kepedulian sosial serta kesombongan tokoh. Rangkaian adegan klimaks tersebut menonjolkan nilai karakter yang perlu ditanamkan, yaitu jujur, toleransi, cinta damai, dan peduli sosial.

Konsep Visual

Ilustrasi

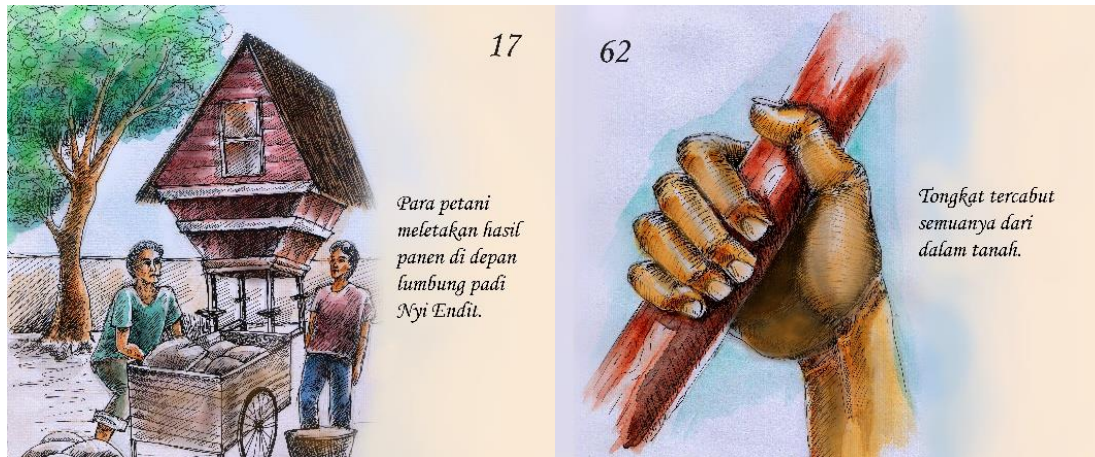
Ilustrasi ditujukan bagi remaja, khususnya siswa sekolah menengah pertama. Pada tahap ini, remaja telah memiliki kemampuan kognitif untuk menelaah dan memaknai visual secara lebih kompleks. Gaya ilustrasi semi-realis dipilih karena mampu merepresentasikan keadaan secara lebih nyata dan mendukung dramatisasi adegan dalam kisah legenda. Ilustrasi tidak hanya menjelaskan teks, tetapi juga membantu pembaca memahami subject matter, permasalahan, dan pesan moral. Proses ilustrasi dilakukan secara manual, mulai dari sketsa hingga pewarnaan menggunakan kertas, drawing pen, dan cat air. Finishing digital digunakan untuk menyempurnakan tone dan saturasi warna tanpa menghilangkan karakter goresan manual.



Gambar 11. Gaya ilustrasi semi-realis (*Drawing Pen & Water Color*)
 Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

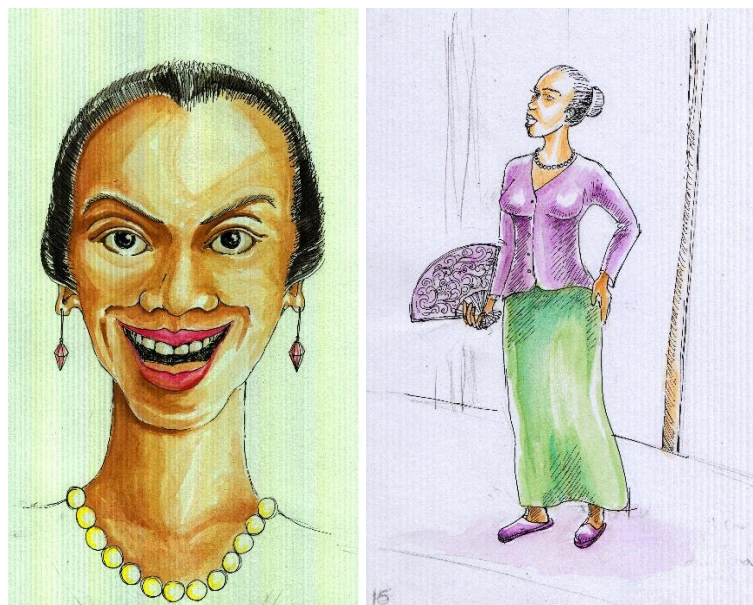
Gaya Ilustrasi semi-realis merupakan teknik penggambaran dengan menampilkan keaslian dan realitas yang terjadi sebagaimana aslinya. Realis merujuk kepada kemiripan keadaan dalam kejadian konkret yang dikonstruksi menjadi sebuah bahasa visual. Penggambaran keadaan ini dijadikan dasar dalam penggambaran sebuah cerita berupa visual yang dapat menggambarkan objek dan subjek seperti aslinya. Dalam struktur subjek seperti karakter dan penokohan digambar menggunakan anatomi manusia sesungguhnya. Struktur tubuh menggambarkan gestur yang lebih terasa dalam menggambarkan aktivitas yang sedang dilakukan seperti tenaga yang dikeluarkan ketika mengangkat beban, atau cengkeraman kuat dalam menggenggam. Merujuk pada anatomi plastis, teknik penggambaran ini disesuaikan dengan reaksi yang melibatkan otot ketika mengalami aksi. Dengan penggambaran yang merujuk pada anatomi tubuh secara umum memberikan kesan aktivitas dan esensi yang kuat dari setiap babakannya.

Objek yang digambar akan mengikuti bentuk aslinya tanpa mengalami deformasi dan penyederhanaan bentuk. Hal tersebut memberikan orisinalitas tradisional yang tercermin dari berbagai aset visual berupa latar pada setiap babak. *Setting* dalam cerita dapat berupa objek pelengkap seperti bangunan, perkakas, dan spasial dalam frame. Misalnya seperti penggambaran *leuit* sebagai pengenalan bentuk lumbung padi tradisional Sunda digambarkan persis dengan tetap mempertahankan karakteristik konstruksi panggung, atap pelana, dan material tradisional yang digunakan untuk beberapa bahan bangunannya seperti *ijuk*, *bilik*, dan kayu solid. Detail bangunan tetap diperhatikan termasuk fungsi dari setiap bagiannya masih digambarkan dengan jelas. Ada sekatan lingkaran di setiap kaki pada konstruksi panggung yang dimaksudkan untuk mengantisipasi masuknya tikus ke lumbung, atau penempatan lokasi lumbung yang selalu berdekatan dengan pohon agar sinar matahari dapat terpecah dan tidak langsung terkena atap lumbung, juga pagar sebagai bentuk keamanan dari lumbung tersebut.



Gambar 12. Finishing digital (Saturasi dan tone color)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Gambar 12 menunjukkan hasil akhir setelah melalui pemrosesan digital, sedangkan Gambar 11 merupakan hasil akhir secara manual sebelum diproses menggunakan digital. Meski teknik pewarnaan dalam pembuatan ilustrasi ini menggunakan teknik manual, bukan berarti tidak sama sekali melalui proses digital. Dalam proses digital warna akan diseleksi hingga masih satu warna yang sama antar halaman. Hal ini meminimalisir perbedaan warna yang diakibatkan oleh perbedaan warna jika dibuat dalam kadar kekeringan berbeda atau waktu yang berbeda pada saat pengerjaannya. Penambahan teks dan layout dilakukan secara digital dengan mempertimbangkan hierarki dari layout di setiap *scene*. Total ilustrasi yang dibuat adalah 73 Halaman dan 1 sampul. Terdapat banyak adegan dengan cerita yang tidak terlalu panjang dari setiap babak. Hal tersebut menonjolkan kekuatan ilustrasi dalam menggambarkan situasi dan keadaan. Melalui gestur, ekspresi wajah dan pengambilan sudut pandang yang tepat akan lebih mudah menyelaminya.



Gambar 13. Nyai Endit Sebagai tokoh utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Karakter utama ini dibuat memiliki gestur yang angkuh, sombong, berkuasa, dan jahat seperti pada Gambar 13. Namun masih dalam lingkungan budaya kaum bangsawan Sunda zaman dahulu yang sering menggunakan baju berwarna cerah dengan banyak perhiasan dengan rambut menggunakan sanggul. Gambar ini pula yang dijadikan sebagai cover dengan menggambarkan senyuman yang

menyimpan berbagai kepuasan dari ego yang tinggi. Sebagaimana karakteristik Nyai Endit masuk ke dalam kategori bangsawan (menak) berdasarkan studi karakteristik kebaya yang digunakan wanita pada kelas ini ditekankan pada penggunaan perhiasan yang sangat mencolok sebagai pembeda status sosial. Memiliki pakaian dengan warna cerah menjadi salah satu pemilihan karakter berkelas pada masa itu mengingat belum majunya perindustrian tekstil dalam bidang pengembangan warna yang masih mengacu kepada warna alam. Warna ungu dipilih sebagai pakaian karakter ini yang secara psikologis warna tersebut telah lama dianggap sebagai warna kerajaan dan status sosial tinggi, yang memancarkan kesan keanggunan, kebijaksanaan, dan kualitas unggul. Dalam konteks karakter warna, ungu ini termasuk ke dalam warna dingin yang memiliki intensitas saturasi paling cerah. Maka dari itu Ungu dapat ditarik ke dalam warna cerah namun masih memiliki kesan status sosial yang tinggi. Pemilihan warna bawahan yakni menggunakan warna hijau, Hal tersebut diambil berdasarkan komposisi *triadic* dari warna utama. Agar memberikan tingkat kontras yang semakin jelas dan lebih menonjol jika disandingkan dengan warna pakaian pada penokohan lainnya serta menjadi *point of view* pada setiap *scene* yang menampilkan karakter ini.

Element visual

1. Garis

Dalam penggunaan garis karakter ilustrasi dalam *folktale* ini memberikan goresan yang kasar sebagai representasi sifat yang keras dan kasar dari inti ceritanya. Garis lurus dan lengkung dibuat tegas dengan menggunakan media drawing pen secara manual. Gaya ilustrasi semi-realis ini mengedepankan otentisitas cerita dalam proses pembuatannya. Terlihat dinamisme dalam keleluasaan garis yang tidak menjadi frame kaku dari setiap *outline*.



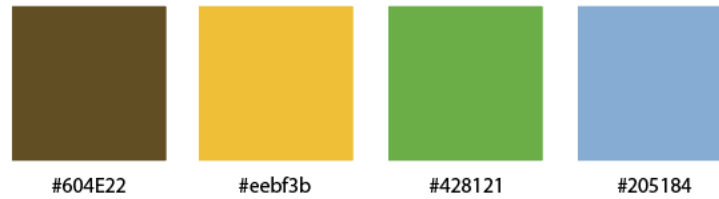
Gambar 14. Garis dan Arsir manual
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Garis juga digunakan untuk mengarsir di beberapa bagian *shade* dari visual yang dipilih. Jenis arsiran yang digunakan adalah arsiran yang kasar, dan ekspresif dalam menggambarkan arah gerak dari objek yang divisualisasikan. Pemilihan gaya semi-realis yang cenderung mengedepankan dinamisme ini membuat ruang gerak yang sangat terasa dengan aplikasi arsiran tegas pada penggambaran *motion* dalam ilustrasi.

2. Warna

Folktale ini dibuat secara manual, meski menggunakan media digital sebagai *finishing*. Tak banyak perubahan warna yang diadaptasi pada proses penyuntingan digital. Hanya sebatas mempertegas saturasi dan penambahan warna gelap pada beberapa bagian saja. Teknik pewarnaan dalam ilustrasi ini menggunakan *dry-to-wet aquarel* dengan menggunakan media cat air. Pemilihan media cat air akan memberikan kesan transparan, perpindahan warna yang tegas dan minim gradasi akan memperkuat autentisitas karakter dan sifat dalam cerita. Dari segi warna yang dipilih disesuaikan dengan setting budaya pada masa itu. Dikarenakan pewarnaan masih belum berkembang dalam

industri tekstil, dari pakaian dan properti yang digunakan cenderung menggunakan warna alam hasil dari pewarna alam yang diekstrak.



Gambar 15. Tone warna dalam ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Warna coklat sering digunakan dalam warna budaya Sunda, di samping itu warna ini menjadi warna yang natural seperti tanah dan kayu yang masih mendominasi sebagai setting dari 70% bingkai yang dibuat. Warna kuning diambil dari aktivitas utama dalam cerita ini. Banyak menceritakan aktivitas petani yang memanen padi yang telah menguning. *Landscape* sawah didominasi dengan warna kuning sebagai penanda mulai memasuki musim panen. Warna hijau tidak merepresentasikan padi, namun lebih kepada nuansa segar yang digambarkan dengan keadaan alam yang masih sejuk dan asri dengan diterapkan pada beberapa dedaunan pada pohon dan rerumputan. Sedangkan warna biru muda ini menjadi *background* langit yang bersih, luas terbebas dari polusi, serta menggambarkan karakter air yang dingin, bening, dan bersih.

3. Karakter

Penokohan yang dibuat sebenarnya tidak terlalu banyak jika dikategorikan berdasarkan karakter, hanya ada 4 kategori yang membedakan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Karakter visual tokoh

Tokoh	Narasi Visual	Karakter visual
Nyai Endit	Merupakan sosok wanita dewasa muda yang angkuh, sombong dan kaya raya	Gestur tegap, berkacak pinggang, menunjuk. Baju kebaya warna ungu, menggunakan banyak perhiasan dan membawa kipas. Tinggal di rumah besar dan banyak harta benda.
Centeng	Sangat taat pada majikan, memiliki keberanian dan perilaku yang kasar	Gestur tegak, Kasar, Tunduk pada majikan, Postur bela diri. Menggunakan <i>pangsi</i> dengan <i>iket</i> kepala.
Para Petani	Memiliki sifat pekerja keras, tertindas, dan miskin	Gestur bungkuk, sopan, Kelas bawah, lelah, Bertani. Menggunakan t-shirt lusuh, kotor, dan membawa peralatan tani.
Nenek Tua	Terlihat miskin, tua renta dan misterius	Gestur bungkuk, manula, miskin, renta. Menggunakan kebaya lusuh berkerudung sonket (kudung aisiyah)

Karakter visual tokoh yang dirangkum pada tabel 5 di atas menunjukkan, karakter visual yang selaras dengan narasi yang dibangun pada setiap penokohnya. Nyai Endit digambarkan dengan gestur tegap sering berkacak pinggang, menunjuk orang. Baju menggunakan kebaya dengan warna ungu yang elegan pada masa itu dengan banyak menggunakan perhiasan dan sering membawa kipas. Tinggal di rumah yang besar dan memiliki banyak harta benda di dalamnya. Centeng digambarkan dengan Gestur tegak, sering menggunakan kekerasan pada petani, sangat tunduk pada majikannya. Menggunakan seragam pengawal Sunda zaman dulu atau disebut *pangsi* dengan *iket* kepala. Para petani banyak digambarkan sedang beraktivitas bekerja mulai dari memanen padi, memikul hasil, dan menjualnya. Petani sering digambarkan sedang beristirahat. Berperilaku sopan dalam etika Sunda (membungkuk, menunjuk menggunakan ibu jari, dan tunduk

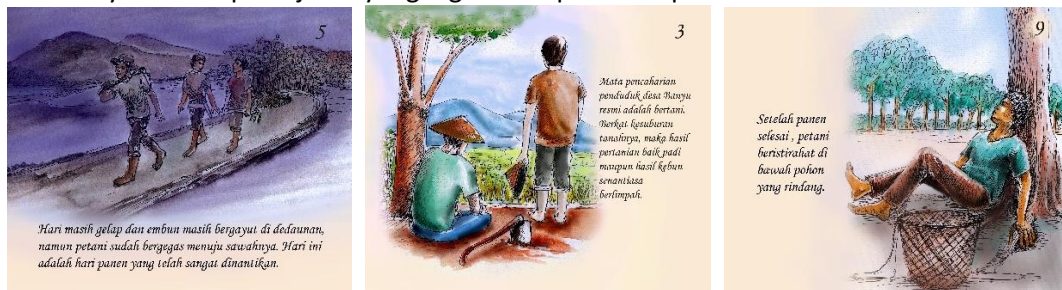
pada penguasa) menggunakan baju sederhana yang lusuh, menggunakan *caping* ketika di sawah, dan membawa peralatan tani. Terakhir penokohan Nenek Tua sebagai pengemis digambarkan seperti orang miskin, dengan gestur membungkuk dan penyabar. Menggunakan baju lusuh dan tongkat untuk menopang berjalan.

Setiap penokohan memiliki karakteristik yang berbeda, jika ditarik ke dalam pesan moral maka dapat diasosiasikan pada kesombongan dan kekuatan yang berkontradiktif dengan kemiskinan dan kelemahan. Perbedaan yang mencolok antar dua kelompok yang berbeda dapat direduksi dengan pemahaman terkait nilai pendidikan karakter yakni peduli sosial, cinta damai dan toleransi.

Tipografi

1. Structure

Dalam penerapan teks di cerita bergambar ini menggunakan body text, tidak ada bab pemisah dalam artian setiap lembar merupakan narasi cerita per adegan. Adapun struktur judul utama yang digunakan hanya berada pada judul yang digunakan pada sampul.



Gambar 16. Layout Body text dalam frame
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Teks dalam naskah cerita yang ditulis di dalam buku cerita menggunakan struktur body text yang berkumpul pada bagian bawah, samping kanan, atau samping kiri sesuai dengan kebutuhan visual dalam setiap lembarnya. Pemindahan tata letak body text juga dimaksudkan agar pembaca tidak bosan dalam membaca. Isi teks dibuat singkat dan sederhana agar pembaca lebih fokus dalam menginterpretasikan ilustrasi yang dibuat.

2. Tipografi

Situ Bagendit merupakan folktale, artinya masih ada dalam kategorisasi dongeng yang menceritakan asal-usul terjadinya sebuah objek. Berhubung berlatar lawas, dan menampilkan objek budaya. *Typeface* yang dipilih memiliki nuansa *calligraphy/typewriter*. Aksara sambung yang sering digunakan dalam penulisan tempo dulu dapat memperkuat suasana lampau yang sangat terasa.

Monotype Corsiva

Regular

Italic

Bold

Bold Italic

Gambar 17. Font yang digunakan dalam body text

Sumber: Patricia Saunders, Identifont.com, lisensi milik [Monotype](https://www.identifont.com/samples2/monotype/Corsiva.qif),
[http://www.identifont.com/samples2/monotype/Corsiva.qif](https://www.identifont.com/samples2/monotype/Corsiva.qif), diakses tahun 2026

Berdasarkan 10 sampel jenis font yang diajukan oleh desainer, telah terpilih 3 font yakni *Miracle History*, *Ananda*, dan *Monotype Corsiva* saat didiskusikan dalam FGD. Kemudian *Monotype Corsiva* digunakan sebagai font dalam penulisan body text cerita dengan pertimbangan *readability* yang lebih baik melihat opsi lain terlihat memiliki jarak yang lebih rapat antar huruf dengan nuansa calligraphy (sambungan antar huruf) yang lebih kental. Meski masuk dalam rumpun script, font ini cenderung lebih bersih namun tetap mempertahankan bentuk script meski dalam bentuk modern. Artinya sebagai pemenuhan kebutuhan untuk dapat merepresentasikan kesan tradisional dan zaman dulu namun masih mempertimbangkan *readability* dan *legibility*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊËÏÖØÜ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 wxyzàáâê&12345678
 901234567890(\$£€.,!?)

Gambar 18. Font yang digunakan dalam Headline Cover

Sumber: David Siegel, Tom Rickner, Tobias Frere-Jones, & Jill Pichotta, *Identifont.com*, lisensi milik [Adobe](https://www.adobe.com/indonesia/products/creative/type/fonts.html),
<http://www.identifont.com/samples2/adobe/TektonPro.gif>, diakses tahun 2026

Headline menggunakan font Tekton Pro dengan huruf kapital. Font ini dipilih karena memberikan kesan formal namun tidak terlalu kaku. Mengingat pengguna adalah remaja awal, tipografi perlu terasa lebih hangat tanpa mengabaikan *legibility*. Tekton Pro termasuk kategori handwritten dengan keterbacaan yang baik. Bentuknya lebih dinamis dan asimetris dibandingkan sans serif, sehingga mendukung kesan nonformal pada sampul cerita fiksi-legenda.

Conclusion

Penelitian ini menghasilkan rumusan visual berdasarkan persepsi 50 responden dalam menentukan gaya visual, warna, tipografi, dan budaya visual yang tepat untuk perancangan ilustrasi *folktale* Situ Bagendit, dengan tetap mempertahankan nuansa budaya Sunda dalam narasi visual yang dibangun untuk remaja dan divalidasi oleh budayawan Sunda dan ilustrator majalah. Hasil penelitian menunjukkan pemilihan gaya ilustrasi semi-realis 38%, penggunaan warna coklat 76% sebagai warna dominan, tipografi dari rumpun *script* 33%, serta representasi budaya visual berupa suasana persawahan 40%.

Dalam konteks visual, ilustrasi *folktale* ini memiliki karakteristik kuat dalam menghadirkan autentisitas yang telah divalidasi budayawan Sunda. Karakter garis yang tegas dan ekspresif memperkuat dinamika visual melalui pendekatan semi-realis. Penokohan dibagi menjadi empat karakter utama, yaitu Nyai Endit yang digambarkan angkuh, Centeng yang berkarakter kasar, petani yang tertindas, serta Nenek Tua yang tampak lemah. Busana dan latar visual merujuk pada hasil studi kehidupan budaya Sunda masa lampau di wilayah persawahan. Pemilihan warna bernuansa natural menampilkan kesan tradisional sekaligus menghadirkan kontras visual dengan kehidupan Nyai Endit. Pemilihan tipografi mempertimbangkan kesan dinamis, nonformal, dan tradisional, dengan tetap mengutamakan keterbacaan dan kejelasan. Oleh karena itu, font *Monotype Corsiva* digunakan sebagai *body text* dan *Tekton Pro* sebagai headline.

Dari sisi pesan moral, cerita ini menampilkan perilaku negatif yang merugikan, seperti angkuh, kasar, dan menindas yang lemah, kemudian diintegrasikan ke dalam nilai pendidikan karakter sesuai dengan kebijakan Kementerian Pendidikan, yaitu jujur, peduli sosial, cinta damai, dan toleransi. Dengan demikian, buku cerita bergambar *folktale* Situ Bagendit ini dapat berkontribusi sebagai media literasi visual bagi remaja di lingkungan sekolah dengan internalisasi nilai pendidikan karakter yang berlatar kebudayaan Sunda.

Keterbatasan penelitian ini belum diuji berdasarkan efektivitas media ilustrasi ini terhadap peningkatan moralitas yang mengarah kepada nilai pendidikan karakter, sehingga hanya terbatas pada internalisasi nilai pendidikan karakter melalui kejadian babak dalam cerita, penokohan, dan latar kebudayaan Sunda.

References

- Akbari, D. N., & Novita, S. (2026). Strategi komunikasi pariwisata berkelanjutan. *Bandung Conference Series: Communication Management*, 6(1), 107–114. <https://doi.org/10.29313/bcscm.v6i1.23075>
- Baginda, M. (2018). Nilai-Nilai Pendidikan Berbasis Karakter pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(2). <https://doi.org/10.30984/jii.v10i2.593>
- Bobyanti, F. (2023). Kenakalan Remaja. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 1(2), 476–481. <https://doi.org/10.57235/jerumi.v1i2.1402>
- Geampana, A., & Perrotta, M. (2025). Using interview excerpts to facilitate focus group discussion. *Qualitative Research*, 25(1), 130–146. <https://doi.org/10.1177/14687941241234283>
- Gunawan, J. (2016). Perancangan buku cerita bergambar legenda Situ Bagendit dari Jawa Barat sebagai salah satu sarana pendidikan karakter pada anak usia 4–7 tahun [Skripsi, Universitas Kristen Petra]. Petra Christian University Library. <https://dewey.petra.ac.id/catalog/index.php/digital/view/38486>
- Hantari, A. N., & Banowati, R. (2023). Kritik defektif arsitektur pada bangunan amphitheater Situ Bagendit. *JIDAR: Jurnal Ilmiah Urban Desain dan Arsitektur*, 1(1), 27–31. <https://doi.org/10.33364/jidar/v.1-1.1338>
- Kemendikdasmen RI. (2026). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2026* [Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Satuan Pendidikan]. Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah. <https://peraturan.go.id/files/Permendikdasmen-no-8-tahun-2026.pdf>
- Khoerul Nisa Sunerlan, S. A., Safari, A., & Riyanti, A. (2023). Pengaruh Penerapan Sapta Pesona Terhadap Kepuasan Wisatawan di Situ Bagendit. *Manajemen dan Pariwisata*, 2(1), 116–129. <https://doi.org/10.32659/jmp.v2i1.261>
- Kochanowska, M., Gagliardi, W. R., & With Reference To Jonathan Ball. (2022). The Double Diamond Model: In Pursuit of Simplicity and Flexibility. Dalam D. Raposo, J. Neves, & J. Silva (Ed.), *Perspectives on Design II* (Vol. 16, hlm. 19–32). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-79879-6_2
- Putra, I. P. (2024, September 30). Sepanjang 2024, kasus kekerasan di sekolah paling banyak terjadi di jenjang SMP. Medcom.id. <https://www.medcom.id/pendidikan/news-pendidikan/Rb1D7qAN-sepanjang-2024-kasus-kekerasan-di-sekolah-paling-banyak-terjadi-di-jenjang-smp>
- Putri, M. T. G., & Purnengsih, I. (2023). Gaya Visual Nusantara dalam Media Cover Komik Sangkuriang Karya R. A. Kosasih. *Jurnal Desain*, 10(3), 605. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i3.16890>
- Putro, K. Z. (2017). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25–32. <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Rajabi, Z., & Ghazizadeh, K. (2018). A Comparative Study of Mystical-Visual Expression of Nizami Stories in Two Paintings of Haft Peykar and the Death of Shirin by Emphasizing the Relationship between

- Visual Structure and Story Context. *Journal of Visual Art and Design*, 10(2), 155–170. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2018.10.2.5>
- Saad, E., Elekyaby, M., Ali, E., & Hassan, S. (2020). Double Diamond Strategy Saves Time of the Design Process. *International Design Journal*, 10(3), 211–222. <https://doi.org/10.21608/idj.2020.96345>
- Santosa, K. I. M. R., & Wahyu, A. P. (2024). Perancangan Ilustrasi sebagai Media Promosi dan Visual Branding Pantai Cibuaya. *Jurnal Desain*, 11(2), 292. <https://doi.org/10.30998/jd.v11i2.17398>
- Sengang, S., Agusniatih, A., Awalunisa, S., & Durrotunnisa, D. (2025). The Development of Illustrated Storybook Media Based on Balantak Local Wisdom to Enhance Early Childhood Character. *Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research (IJECEER)*, 4(2), 296–310. <https://doi.org/10.31958/ijeceer.v4i2.15632>
- Susilawati, W., Hanifah, H. S., & Meilindani, S. N. (2022). Tourism Facilities dan Tourist Satisfaction pada Objek Wisata Situ Bagendit II Kabupaten Garut. *Jurnal Wacana Ekonomi*, 21(2), 072–081. <https://doi.org/10.52434/jwe.v21i2.1821>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- Wulandari, D., Husna, I., Hasnan, H., Sukma, M. A., & Alfiana, S. (2024). KECENDERUNGAN GAYA PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ANAK TAHUN 2015-2021. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1), 10–34. <https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.179>
- Zhang, T., Li, D., Sawada, K., & Xie, H. (2026). *Workflow-Aware Structured Layer Decomposition for Illustration Production* (Versi 2). arXiv. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2603.14925>
- Zulkhaini, N., Romas, M. Z., & Rizkiyana, R. (2026). Hubungan Konformitas Teman Sebaya dan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecenderungan Perilaku Bullying pada Remaja Awal di SMP N 16 Yogyakarta. *Jurnal Psikologi*, 22(1).