

## **EKSPERIMEN PERANCANGAN FOTO ILUSTRASI LEMA BAHASA INDONESIA SEBAGAI BENTUK EKSPLORASI KEKAYAAN BAHASA**

**Rezha Destiadi, Khikmah Susanti, Puji Anto**

Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI  
Jl. Nangka No. 58 C, Tanjung Barat, Jakarta 12530, Indonesia

### **Abstrak**

Salah satu ciri sebuah bahasa dikatakan maju dan berkembang adalah dari banyaknya penutur bahasa tersebut. Fenomena yang terjadi adalah banyak penutur bahasa yang menggunakan bahasa asing dalam berkomunikasi. Hal ini membuat bahasa asing yang berkembang, dan juga masyarakat tidak tahu tentang perkembangan kosa kata baru dalam bahasa sendiri (Indonesia), atau diistilahkan sebagai lema. Sosialisasi berupa bentuk Komunikasi visual merupakan inovasi yang harus dilakukan. Penelitian melalui medium fotografi sebagai elemen penjelas maksud dari Kosakata baru tersebut diharapkan dapat mempercepat dan mempermudah dalam proses pemahaman para penutur.

Kata Kunci: Lema, Fotografi Ilustrasi, Komunikasi Visual.

### **Abstract**

*One characteristic of a language is said to be developed and developed is from the number of speakers of that language. The phenomenon that occurs is that many speakers of a language that uses a foreign language in communicating. This makes foreign languages flourish, and also people do not know about the development of new vocabulary in their own language (Indonesia), or termed as an entry. Socialization in the form of visual communication is an innovation that must be done. Research through the medium of photography as the explanatory element of the purpose of the new Vocabulary is expected to accelerate and facilitate in the process of understanding the speakers.*

*Keywords: Lema, Illustration Photography, Visual Communication.*

## PENDAHULUAN

Salah satu ciri sebuah bahasa dikatakan maju dan berkembang adalah dari banyaknya penutur bahasa tersebut. Jika ada mayoritas penutur sebuah bahasa menggunakan bahasa lain dalam berkomunikasi maka yang berkembang itu bahasa asingnya bukan bahasanya sendiri. Oleh sebab itu, perlu adanya analisis oleh pemangku kepentingan terkait kosakata asing yang banyak digunakan untuk dipertimbangkan masuk dalam kamus. Hal itu dilakukan sebagai sarana untuk memfasilitasi penutur bahasa dalam menggunakan bahasanya sendiri. Penambahan kosakata dalam kamus itu diistilahkan sebagai lema.

Lema sangat erat kaitannya dengan pembentukan istilah dan serapan. Pembentukan istilah merupakan salah satu upaya pengembangan dan pemodernan Bahasa dan kegiatan peristilahan merupakan bagian dari pengembangan Bahasa. Haugen menjelaskan bahwa Bahasa modern harus mapu memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kosakata baru. Pemodernan Bahasa berkaitan dengan pengembangan Bahasa yang bertujuan untuk memutakhirkan Bahasa sehingga dapat dipakai sebagai alat komunikasi dalam pelbagai bidang kehidupan masyarakat modern (Moeliono, 1989 dan Alwi, 2003 dalam Darnis, 2012).

Namun, melihat fenomena penutur Bahasa Indonesia yang lebih banyak menggunakan kosakata asing dalam proses komunikasinya yang diakibatkan oleh ketidaktahuan penutur tentang padanan Bahasa asing dalam Bahasa Indonesia maka perlu adanya sebuah inovasi untuk menyosialisasikan beberapa lema yang berasal dari kosakata asing.

Salah satu cara dalam upaya menyosialisasikan lema adalah dengan menggunakan Bahasa visual. Komunikasi dengan menggunakan bahasa visual ini berarti menggunakan semua hal yang dapat dilihat. Visual yang dicermati melalui panca indera penglihatan mampu menjadi pemicu yang efektif dalam penyampaian suatu pesan. Bahkan, banyak kebudayaan di dunia yang memberi pengaruh terhadap masyarakatnya menjadi sangat sensitif dan memiliki kapabilitas untuk memahami pesan melalui rangsangan visual/indera penglihatan. Oleh karena itu pesan visual sudah sangat ramah dalam kehidupan manusia.

Menurut para pakar komunikasi, salah satunya Brand Kennedy menyatakan bahwa lebih dari 80% kegiatan manusia dalam mendapatkan informasi diperoleh melalui indera penglihatan. Pernyataan tersebut juga mendukung kata pepatah bahwa satu gambar setara dengan seribu kata-kata.

Wirasti dan Sungkono (1999) dalam Prasetyo (2006) menyebutkan bahwa efektivitas sejumlah indera untuk menerima rangsangan yakni sebagai berikut: indera penglihatan sebesar 83%, indera pendengaran 11%, indera penciuman sebesar 3,5%, indera peraba sebesar 1,5%, indera perasa sebesar 1%. Melihat peluang yang ada, tim peneliti mencoba melakukan eksperimen dalam merancang ilustrasi visual berupa fotografi untuk memperjelas maksud dari tiap lema tersebut. Jenis foto ilustrasi yang menjelaskan tentang lema ini sebelumnya memang sudah pernah ada di halamandunia maya. Namun, kekurangannya ada pada jumlah kosakata lema yang harus selalu diperbaharui dan sumber foto merupakan *images stocks* hasil unduhan yang belum tentu melalui tahap proses kreatif sebelumnya.

Melihat fenomena penggunaan bahasa tersebut, kemudian dilengkapi dengan peluang ilustrasi visual, diharapkan menjadikan penelitian ini sebagai sebuah langkah sosialisasi sekaligus pembelajaran tentang kosa kata baru.

## PEMBAHASAN

Bahasa adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri (KBBI V, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, sangatlah penting pemahaman masyarakat akan perbendaharaan kata. Semakin banyak perbendaharaan kata yang dikuasai maka masyarakat akan semakin mudah untuk berkomunikasi.

Hal itu juga berlaku untuk Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa terpenting di wilayah Negara Republik Indonesia. Dalam koteks bernegara, sebagai warga negara yang baik, kedudukan bahasa Indonesia seharusnya ditempatkan pada tempat yang paling tinggi/utama di antara bahasa-bahasa yang lain. Hal itu juga sesuai dengan slogan dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yaitu “Utamakan Bahasa Indonesia, Lestarkan Bahasa Daerah, Kuasai Bahasa Asing”.

Terkait legalitas Bahasa Indonesia tertuang dalam beberapa peraturan. Legalitas yang berkaitan dengan kedudukan Bahasa Indonesia, yaitu ada dua: *pertama*, kedudukan sebagai bahasa nasional mengacu kepada isi Sumpah Pemuda 28 Oktober 1928 ikrar yang ke-3, berbunyi “Kami Putra dan Putri Indonesia Menjunjung Bahasa Persatuan Bahasa Indonesia”. Kedudukan sebagai bahasa negara mengacu kepada Undang-Undang Dasar Negara

Republik Indonesia tahun 1945 pasal 36 yang berbunyi “Bahasa Negara Adalah Bahasa Indonesia” (UUD 1945, Pasal 36). Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional mempunyai sejarah yang panjang sebelum akhirnya dikukuhkan dalam dokumen resmi, yaitu diawali dari perjuangan para pemuda dan pada akhirnya semua suku di Indonesia mau menerimanya. *Kedua*, kedudukan sebagai bahasa negara tertuang dalam Undang- Undang Republik Indonesia tahun pasal 25—39. Salah satu ketentuan yang mengisyaratkan betapa pentingnya Bahasa Indonesia ada di pasal 25 ayat 2, berbunyi “Bahasa Indonesia berfungsi sebagai jati diri bangsa, kebanggaan nasional, sarana pemersatu berbagai suku bangsa, serta sarana komunikasi antardaerah dan antarbudaya daerah” (UURI Nomor 24 Tahun 2009, pasal 25, ayat 2). Ketentuan tersebut menandakan bahwa Bahasa adalah jati diri bangsa dan bangsa itu identik dengan warganya. Jadi, jika ada penutur bahasa tertentu lebih suka menggunakan bahasa lain maka dapat dikatakan penutur tersebut tidak menunjukkan jati dirinya dan tidak bangga dengan bahasanya sendiri. Oleh sebab itu, sangatlah penting mengubah kebiasaan menggunakan bahasa asing dengan bahasa sendiri.

Seiring perkembangan zaman, kosakata bahasa Indonesia mengalami penambahan. Penambahan bahasa Indonesia berasal dari bahasa asing dan bahasa daerah. Penambahan kata atau makna baru dalam kata itu distilahkan dengan lema. Lema adalah kata atau frasa masukan dalam kamus di luar definisi atau penjelasan lain yang diberikan dalam entri. Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa penambahan kosakota dapat terjadi dalam kamus, khususnya KBBI, selama kosakata tersebut diluar yang sudah ada dalam kamus (BPPB, 2016).

Lema sangat erat kaitannya dengan pembentukan istilah dan serapan. Pembentukan istilah merupakan salah satu upaya pengembangan dan pemodernan Bahasa dan kegiatan peristilahan merupakan bagian dari pengembangan Bahasa. Haugen menjelaskan bahwa Bahasa modern harus mampu memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kosakata baru. Pemodernan Bahasa berkaitan dengan pengembangan Bahasa yang bertujuan untuk memutakhirkan Bahasa sehingga dapat dipakai sebagai alat komunikasi dalam pelbagai bidang kehidupan masyarakat modern (Moeliono, 1989 dan Alwi, 2003 dalam Darnis, 2012)

Proses penambahan kosakata dalam bentuk pembentukan istilah dan serapan dapat dilakukan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah pepadanan istilah asing ke dalam bahasa Indonesia, dan jika perlu ke salah satu bahasa serumpun, dan dilakukan lewat penerjemahan, penyerapan, atau gabungan penerjemahan dan penyerapan (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2007: 12).

Melihat fenomena penutur bahasa Indonesia yang lebih banyak menggunakan kosakata asing dalam proses komunikasinya yang diakibatkan oleh ketidaktahuan penutur tentang padanan bahasa asing dalam bahasa Indonesia maka perlu adanya sebuah inovasi untuk menyosialisasikan beberapa lema yang berasal dari kosakata asing.

Menurut Yulianti (2008:11), pada prinsipnya desain komunikasi visual adalah perancangan untuk menyampaikan pola pikir dari penyampaian pesan kepada penerima pesan, berupa bentuk, visual yang komunikatif, efektif, efisien, dan tepat. Selain itu juga mesti terpolakan dan terpadu serta estetis, melalui media tertentu sehingga dapat mengubah sikap positif sasaran.

Efektivitas rancangan desain komunikasi visual terlihat dari banyaknya kebudayaan di dunia yang memberi pengaruh terhadap masyarakatnya menjadi sangat sensitif dan memiliki kapabilitas untuk memahami pesan melalui rangsangan visual/indera penglihatan. Oleh karena itu pesan visual sudah sangat ramah dalam kehidupan manusia.

Bahkan, menurut para pakar komunikasi, salah satunya Brand Kennedy menyatakan bahwa lebih dari 80% kegiatan manusia dalam mendapatkan informasi diperoleh melalui indra penglihatan. Pernyataan tersebut juga mendukung kata pepatah bahwa satu gambar setara dengan seribu kata-kata.

Salah satu bentuk visual dalam ranah desain adalah ilustrasi. Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*). Sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverifikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar maupun bunyi (Fariz, 2009:14).

Ilustrasi dalam perkembangan secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak dipakai image bitmap hingga karya foto (Soedarso (1990) dalam Setiawan, 2016:9).

Salah satu jenis pengayaan dalam ilustrasi adalah fotografi. Ilustrasi fotografi memiliki dipilih karena kemampuannya untuk memberi kesan sebagai 'dapat dipercaya' (Rustan, 2009: 54). Fotografi merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan melalui visual dengan tujuan sama seperti bentuk komunikasi yang lain, yakni mempengaruhi persepsi (Wulandari & destiadi, 2016:227).

Umumnya, fotografi ilustrasi biasa dipakai di berbagai kebutuhan media. Kebutuhan pertama yaitu untuk ilustrasi dari sebuah artikel media massa, baik cetak, online, majalah ataupun surat kabar. Khusus untuk kebutuhan tersebut di atas, ilustrasi yang dipakai biasanya bukan yang bernilai berita terkini/ *hard news*).

Kebutuhan kedua, fotografi ilustrasi yang diharuskan untuk kategori lomba foto tematik. Kebutuhan ketiga, yaitu fotografi ilustrasi yang diperuntukan dalam dunia periklanan dan komersial semisal untuk pembuatan *company profile*.

**Proses Kreatif**

Dalam Perancangan sebuah karya Desain Komunikasi Visual, ada beberapa tahapan dari proses kreatif yang biasanya dipakai atau digunakan.

*Mind Mapping*

*Mind Mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan *pMind Mapping* adalah cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut. *Mind Mapping* mengembangkan cara berpikir divergen dan berpikir kreatif. *Mind mapping* yang sering kita sebut dengan peta konsep adalah alat berpikir

organisasional yang sangat hebat yang juga merupakan cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi itu ketika dibutuhkan (Tony Buzan , 2008:4).

*Visual Diary*

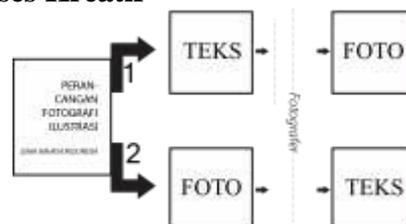
Sebelum eksekusi pemotretan ataupun visualisasi lainnya, biasanya para artist menuangkan layout tersebut menjadi bentuk visual, atau biasa disebut dengan *visual diary*. Menurut Child & Mark Galer (2005), *visual diary* merupakan sebuah rekaman visual yang berisi koleksi konsep dan rancangan kerja dari fotografer, seniman, desainer, penulis, pembuat film atau apapun profesi lainnya yang berkaitan dengan dunia visual.

Di dalam *visual diary*, biasanya berisi sketsa atau ide, keterangan teknis dari perancangan visual tersebut, lighting diagram, properti pendukung, dan hal-hal lain yang relevan dengan fotografi. Selain itu, untuk kategori informasi yang tidak bisa dijelaskan dengan gambar akan diberikan catatan pendukung.

*Research & Resources*

Dalam memudahkan proses mendapatkan ide, sebaiknya para perancang karya harus dibekali dengan referensi-referensi sejenis ataupun di luar yang tidak berhubungan dengan ide tersebut. Pembekalan tersebut dengan cara melihat visual-visual kreatif di internet, buku, ataupun yang lainnya (Dick & Galer, 2005:5).

**Proses Kreatif**



Gambar IV.1 Metode Perancangan  
Sumber: Rezhaban, 2018).

### Pendekatan Teks - Foto

Pada pendekatan model ini, penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan kreatif, di antaranya:

1. *Mind Mapping*  
Proses *mind mapping* adalah proses pemecah kebuntuan atau dengan kata lain proses dalam mencari ide. Setelah salah satu teks dari lema sudah ditentukan, barulah kemudian kita melakukan proses brainstorming melalui *mind mapping*.
2. *Research & Resources*
3. *visual diary*  
Rekaman Visual dari konsep pemotretan.
4. Eksekusi
5. *Editing* (penambahan elemen tipografi dan *cropping*).

### Pendekatan Foto - Teks

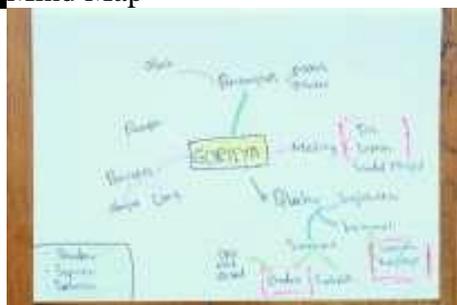
Pada pendekatan model ini, penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan kreatif, di antaranya:

1. *Research & Re-stock*
2. Mencari daftar Lema yang sesuai
3. Editing (penambahan elemen tipografi dan *cropping*).

### Proses Perancangan

Dalam sub bab ini, peneliti akan menyajikan proses kreatif dari beberapa lema yang diteliti, berikut di antaranya:

1. Gorilya  
■ Deskripsi: (kb) Pencuri; maling; pencoleng.  
■ Mind Map



Gambar IV.3: Mind Map (Sumber: rezhaban, 2018)

### Referensi



Gambar IV.4: Referensi Ilustrasi (Sumber: Gettyimages.com, 2018)

### Visual Diary



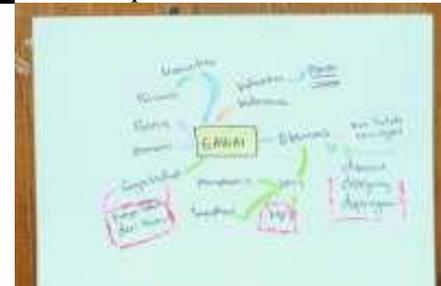
Gambar IV.5: Visual Diary (Sumber: rezhaban, 2018)

### Hasil Foto



Gambar IV.6: Hasil Foto (Sumber: rezhaban, 2018)

2. Gawai  
■ Deskripsi: (kb) Kata ganti dari kata *Gadget*, berarti perkakas, perangkat elektronik  
■ Mind Map



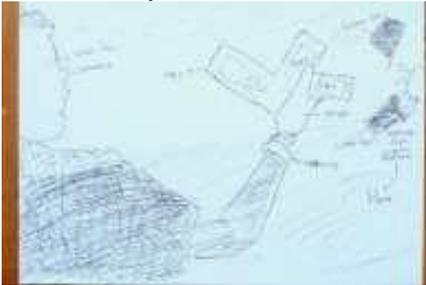
Gambar IV.7: Mind Map (Sumber: rezhaban, 2018)

Referensi



Gambar IV.8: Referensi Ilustrasi  
(Sumber: Gettyimages.com, 2018)

Visual Diary



Gambar IV.9: Visual Diary  
(Sumber: Rezhaban, 2018)

Hasil Foto



Gambar IV.10: Hasil Foto Ilustrasi  
(Dokumentasi: rezhaban, 2018)

Hasil Akhir Perancangan

Berikut merupakan hasil akhir dari perancangan Fotografi Ilustrasi Lema Bahasa Indonesia.

Gorilya

Konsep foto ilustrasi khusus istilah atau lema yang cenderung sarkasme, bias dengan menggunakan foto simbolik, yakni foto yang memang mewakili konsep Gorilya itu sendiri. Eksekusinya yaitu berupa dengan elemen bayangan tangan pada foto yang Ekspresinya seperti seolah- seolah ingin mengambil. Foto dihasilkan dengan menggunakan pencahayaan natural saat siang hari (lihat pada jatuh bayangan).



Gambar IV.21: Hasil Akhir Perancangan  
(Sumber: rezhaban, 2018)

Gawai



Gambar IV.22: Hasil Akhir Perancangan  
(Sumber: Rrezhaban, 2018)

Konsep foto ilustrasi khusus istilah atau lema yang cenderung sarkasme, bisa dengan menggunakan foto simbolik, yakni foto yang memang mewakili konsep Gorilya itu sendiri. Sesuai mind map, maka penerapan konsepnya pun disesuaikan. Menggunakan model/ talent/ sitter yang akan difokuskan pada bagian salah tangannya yang sedang memegang berbagai perangkat/ gawai. Foto diambil di dalam ruangan (indoor), dengan latar belakang kain putih, dan teknik pencahayaan horst. Dimana sumber pencahayaan berupa 2 lampu continuous (Red Heat) dipotong dengan cutter light (sterefoarm hitam tebal). Efek pencahayaan ini akan memberikan kontras yang sangat tinggi. Mode warna sengaja di rubah menjadi Hitam Putih

agar pemirsa langsung fokus dengan visualnya.

#### Idrak



Gambar IV.23: Hasil Akhir Perancangan (Sumber: Rezhaban, 2018)

Pada eksperimen lema ini, konsep pemotretan seperti Pencahayaan dan mode warna yang dipakai masih sama dengan eksperimen lema "Gawai", yakni Teknik Horst dan hitam putih. Latar belakang kain putih sengaja dibiarkan begelombang, agar menciptakan garis maya yang mengarahkan fokus mata kepada visual berupa ekspresi obyek utama. Pencahayaan pertama ditempatkan pada sebelah kanan fotografer sebagai cahaya utama. Lampu *red heat* yang kedua ditempatkan dari belakang kain untuk memperkuat warna putih sekaligus memberikan gradasi pada kain.

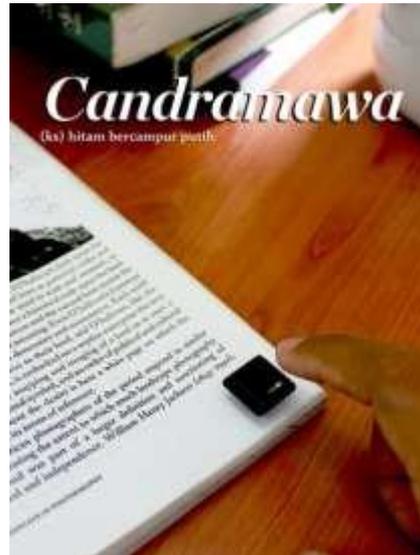
#### Ligar



Gambar IV.24: Hasil Akhir Perancangan (Sumber: Rezhaban, 2018)

Konsep pemotretan ini menggunakan teknik fotografi yaitu *Slow Speed*. Khusus lema ini, foto diambil menggunakan kamera handphone. Setelah hunting dan melihat komposisi warna dari kumpulan mainan bola, maka peneliti langsung memotret dengan sudut pandang pemotretan (atas). Foto diambil dengan kondisi pencahayaan yang tersedia di ruangan tersebut.

#### Candramawa



Gambar IV.25: Hasil Akhir Perancangan (Sumber: Rezhaban, 2018)

Konsep Hitam bercampur putih, biasanya dapat dilihat pada tombol keyboard di perangkat komputer yang dimiliki. Namun, demi mendapatkan hasil yang berbeda, maka eksekusi selanjutnya adalah dengan mencopot salah dua tombol keyboard yakni berupa panah petunjuk kanan dan kiri atau *next - previous*. Kedua tombol tersebut ditempatkan di atas halaman buku yang memang berwarna putih. Pencahayaan menggunakan teknik *strobist*, dengan lampu flash yang ditempatkan pada arah jam 13.00.

## SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku PUEBI ini didesain dengan menggunakan komposisi warna, ilustrasi, tipografi, dan *layout* sebagai berikut: *Layout* yang digunakan antara lain adalah *Copy Heavy Layout*, *Type Specimen Layout*, *Jumble Layout*, dan *Rebus Layout*. Bagian isi menggunakan *font Calibri Light* yang masuk dalam kategori *Sans Serif* yang dikatakan sebagai huruf yang tidak memiliki kait. Ilustrasi gambar digantikan dengan pengolahan huruf, sedangkan gambar ilustrasi hanya digunakan sebagai penunjang visual saja. Penggunaan warna menggunakan warna-warna pastel untuk memberikan kesan nyaman ketika dipandang mata.

Saran untuk penelitian/ perancangan selanjutnya adalah perlu adanya penggunaan media yang berbasis aplikasi dengan segmentasi mahasiswa sebagai bentuk keberlanjutan pembelajaran tentang ejaan Bahasa Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi@Elektro*, 5(1), hlm. 11—18. Diambil dari <http://journal.uny.ac.id>
- Arifin dan Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi V. Aplikasi Android. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Buzan, T. (2008). *Buku Pintar Mind Map untuk Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Child, J. and Galer, M. (2005). *Essential skills: Photographic Lighting, Third Edition*. London: Focal Press
- Darnis, A. D. (2012). *Ketermanfaatan Pedoman Umum Pembentukan Istilah (PUI) dalam Pembentukan Istilah Bahasa Indonesia*. Tesis. Universitas Indonesia. Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya. Program Studi Linguistik. Depok.
- Destiadi, R. dan Wulandari. 2016. *Modul Mata Kuliah Fotografi 1*. Jakarta: Unindra Press.
- Fariz, 2009, *Living in harmony: Jati Diri, Ketekunan, dan Norma*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Hasbiansyah, O. (2008). Pendekatan Fenomenologi: Pengantar Praktik Penelitian dalam Ilmu Sosial dan Komunikasi. *Mediator*, Vol. 9, No. 1, [ejournal.unisba.ac.id](http://ejournal.unisba.ac.id), diakses 25 Januari 2018.
- Kusrianto, A. (2009): *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Marianne, R.K. & Krasovec, S.A.. (2007). *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, L.J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Suyanto, M.. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Nurhadiat, D. (2004). *Pendidikan Seni Rupa SMP Kelas 1*. Jakarta: PT. Grasindo
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Rustan, S. (2009). *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2009
- Yuliantanti, A. (2008). *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta: Esensi.
- Jurnal:  
Prasetyo, E.B. (2006). *Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 2, Vol 2, 167-174.
- Wulandari dan Destiadi. (2016). *Kajian Foto Karya Henri Cartier Bresson Ditinjau Dari Teori Gestalt*. Jurnal Desain Nomor 03, Volume 03, 221.
- Skripsi:  
Setiawan, L.. (2016). *"Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya*. Skripsi. Stikom Surabaya.
- Website:  
<https://dkv.binus.ac.id/2015/10/12/fotografi-sebagai-ilustrasi>, diakses 6 februari 2018).
- [www.facebook.com/kreshna.aditya](http://www.facebook.com/kreshna.aditya), diakses 6 September 2017.
- <https://www.kbbi.web.id>