

PERANCANGAN BUKU UNTUK MEMBANTU DALAM MENGGAMBAR UNTUK REMAJA

Bagus Widhi Nugraha

Shienny Megawati Sutanto

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

ABSTRAK

Ilustrasi memiliki suatu peran dalam kehidupan masyarakat, Karena itu ketertarikan terhadap ilustrasi juga secara bertahap meningkat. Banyak orang yang ingin mempelajari bagaimana cara membuat suatu gambar. Salah satu cara mereka dalam belajar adalah dengan mencari buku tutorial yang memuat info untuk memulai menggambar secara dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapat pengertian bagaimana merancang buku tutorial menggambar yang menarik, dan dapat membantu mengembangkan kemampuan menggambar remaja. Metode Penelitian dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara menggunakan metode primer dan metode sekunder. Metode primer kualitatif dilakukan dengan melakukan mewawancari *expert* dan *extreme user*, sedangkan secara kuantitatif dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada 50 calon target market. Serta, Penelitian metode sekunder dilakukan dengan meneliti pustaka dan jurnal. Hasil dari penelitian dikembangkannya buku yang menarik secara visual dan mudah untuk dimengerti, serta menyediakan saran dan sebuah metode agar remaja mampu lebih mengembangkan kemampuan menggambar mereka dengan mandiri.

Kata Kunci : Buku menggambar, Ilustrasi, Manga, Tutorial, Metode.

ABSTRACT

Illustration have a role on the life of the people, because of that the interest on illustration has gradually increase. A lot of people wanted to learn on how a drawing is made. One of the way for them to learn is by looking for a tutorial book that have information on the basic of drawing. The purpose of this research is to get the understanding of how to construct a drawing tutorial book which interesting, and also able to help develop the drawing skill of teenager. The research method in collection data done by using the premier and secondary method. Primer method used qualitative used by doing an interview with expert and extreme user, while Quantitative used by spreading quisionare to 50 market candidate. Secondary research method used by researching literary works

and journal. The result of the research is developing a book that visually interesting and easy to understand, also provide suggestion and a method for teen to be able to develop more of their drawing skill autonomously.

Keyword : *Drawing book, Illustration, Manga, Tutorial, Method.*

PENDAHULUAN

Ilustrasi memiliki suatu peran dalam kehidupan masyarakat. Ilustrasi memiliki suatu kontribusi yang berperan dalam bentuk seni visual secara parsial dan holistic global (Maharsi, 2016). Ilustrasi juga memiliki peran dalam penyampain pesan bebas dari suatu grup tertentu (Adi, 2015). Karena itu ketertarikan terhadap ilustrasi juga meningkat, dan banyak orang yang ingin mempelajari bagaimana cara membuat suatu gambar. Salah satu cara mereka dalam belajar adalah dengan mencari buku tutorial menggambar yang memuat info menggambar secara dasar.

Banyak buku tutorial menggambar di Indonesia hanya membahas dasar, dan pada akhirnya hanya menjadi sebuah buku referensi. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh beberapa buku tutorial menggambar, buku hanya memberi informasi dan tidak memberikan suatu cara mengembangkan informasi tersebut. Adanya variasi dalam strategi mengajar dapat membantu dalam peningkatan kemampuan menggambar siswa (Menson, 2015). Walau informasi yang terdapat didalam buku cukup sebagai dasar menggambar, tetapi informasi tersebut kurang untuk terus mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri. Menggambar merupakan suatu proses bekerja yang mengarah pada solitary, belajar dengan sendiri mampu membuat orang menjadi produktif. (Kindersley, 2017).

Tiap orang memiliki cara belajar yang berbeda, bagaimana mereka mengerti akan suatu topik juga akan berbeda dari satu sama lain. Karakteristik belajar orang berbeda dan adanya faktor-faktor lain yang mempengaruhi cara belajar mereka (Rijal. 2015). Akan tetapi, dengan memberikan suatu acuan dalam bagaimana untuk memulai belajar, orang dapat mengembangkan dan menyesuaikan dengan cara mereka sendiri. Kemampuan dalam menggambar yang sering dianggap sebagai suatu hal yang menakjubkan dapat dipelajari, dan dibuat menjadi milik diri sendiri (Brody, 2015). Pentingnya dalam memulai dan pada akhirnya membuat suatu fondasi daripada mencoba menyelesaikan suatu hal gagal (Ghenon, 2015).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana merancang sebuah buku tutorial menggambar yang dapat membantu mengembangkan kemampuan menggambar remaja di Indonesia secara mandiri dengan menggunakan metode yang buku tawarkan. Target market buku adalah Remaja, serta orang tua yang mempunyai anak yang memiliki minat menggambar berdomisil di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dengan menggunakan data primer dan data sekunder.

Data Primer

Pengumpulan data dengan metode kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara kepada expert dan extreme user, expert user merupakan narasumber yang telah ahli dalam bidang menggambar. Untuk extreme user, merupakan narasumber yang telah menggunakan produk sejenis yaitu tutorial menggambar.

Wawancara dilakukan kepada expert user yang sudah memiliki pengalaman menggambar, tujuan dari wawancara untuk mendapatkan pendapat terhadap buku yang dirancang. Salah satu narasumber adalah Is Yuniarto, 38 tahun. Seorang komikus dengan karyanya yang memiliki nilai-nilai Indonesia. Karyanya berupa garudayana, grand legend Ramayana serta penggabungan wayang dengan ikon *pop culture* terkenal. Kemudian

Evan Raditya, 29 tahun. Seorang ilustrator kontemporer dengan karya yang bervariasi, juga sempat mendalami ilustrasi untuk buku anak. Narasumber terakhir adalah I.G.Nyoman Widnyana, 63 tahun. Seorang kartunis yang karyanya dimuat di berbagai media, beliau juga menjadi pengarang buku DKV dimuat graha ilmu.

Pemilihan extreme user dilakukan berdasarkan ketertarikan mereka terhadap menggambar. Tujuan dari wawancara ini adalah mengetahui bagaimana pendapat pemakai tutorial menggambar terhadap *prototype*, yang dapat dijadikan sebagai data untuk perancangan buku. Edbert Christian, mahasiswa dengan fokus utama menggambar untuk komik web, sering mencari referensi secara online dan buku. Anna, mahasiswa yang mendalami digital art dengan gaya manga. Catherine Alysha, mahasiswa yang mendalami ilustrasi makanan, digital, spidol dengan gaya manga lucu.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan melakukan market test dengan menggunakan lembar kerja yang bertujuan untuk mendapat hasil serta pendapat dari peserta calon target market. Market test dilakukan secara langsung dan secara online, di mana peserta menggambar sampai tahap sketsa sesuai dengan cara menggambar yang lembar kerja telah sediakan. Hasil dari sketsa tersebut kemudian dinilai berdasarkan kesesuaiannya dengan cara yang disarankan untuk dipakai, peserta juga akan diminta berpendapat bagaimana lembar kerja berpengaruh dalam cara dan situasi menggambar mereka.

Selain itu akan dilakukan penyebaran kuisisioner kepada 50 calon target market. Kuisisioner dibagikan kepada suatu grup yang anggotanya memiliki ketertarikan terhadap menggambar.

Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari studi literatur juga dilakukan mengenai hal yang berhubungan dengan perancangan buku tutorial dan pembelajaran yang dilakukan untuk menambah data dan referensi agar lebih membantu pengembangan buku tutorial.

Jurnal- jurnal yang akan dijadikan sebagai referensi, serta pendukung dalam pembuatan buku tutorial antara lain:

Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa,(2016). Jurnal menjabarkan bagaimana mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa, pengambilan data yang jurnal terapkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari penelitian menghasilkan berbagai jenis gaya belajar dari mahasiswa dengan jumlah yang berbeda. Jurnal diharapkan dapat memberikan gambaran seperti apa gaya belajar yang dapat dipakai untuk perancangan buku.

Selain itu, jurnal lain yang dipakai untuk lebih mengerti akan pembelajaran adalah, Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa, (2015). Jurnal menjabarkan tentang hubungan antara variabel sikap, kemandirian belajar dan gaya belajar dengan hasil belajar kognitif biologi. Jurnal diharapkan dapat membantu dalam, perancangan cara dan latihan dari buku tutorial yang ingin dibuat.

Teaching and Learning of Drawing for Book Design and Illustration: A Study of Higher Education in Publishing, (2015) survey yang dilakukan mendapatkan suatu fenomena dimana sebuah distribusi tidak seimbang antara 3 jalan karir yaitu Book design and illustration, printing dan administrative. Walau menggambar merupakan spesialisasi yang harus dalam BDI. Jurnal diharapkan mendapat suatu informasi bagaimana ketertarikan menggambar dari hasil penelitian yang jurnal lakukan.

Jurnal terakhir yang digunakan untuk membantu dalam pengertian mengenai pembelajaran yaitu, Spaced Repetition Promotes Efficient and Effective Learning: Policy Implications for Instruction, (2016). Jurnal menjabarkan keperhatian terhadap siswa di Amerika yang lebih sulit mengerti subyek matematika dan sains yang merunjukan, kepada pertanyaan apakah mereka memiliki jam cukup di sekolah. Berdasarkan hasil yang ditemukan dari jurnal tersebut, latihan berjangka didapat lebih efektif dalam membantu ingatan untuk mengingat lebih lama dibandingkan dengan latihan secara berturut-turut. Jurnal diharapkan dapat membantu dalam mengerti dan mengimplementasikan kepada buku bagaimana sebuah latihan berjangka dapat meningkatkan kemampuan orang dalam menggambar.

Penambahan dalam referensi dan penelitian jurnal difokuskan terhadap bagaimana pembuatan sebuah buku itu sendiri. Hal ini dilakukan agar pembuatan buku mampu merancang buku dengan baik dan sesuai dengan data yang sudah diteliti. Jurnal yang dijadikan referensi yaitu Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Aquarelle sebagai Upaya Mengenalkan Tokoh Pahlawan 10 November Kepada Siswa SMP di Surabaya, (2017). Jurnal ini dipakai untuk memberikan gambaran bagaimana sebuah buku yang bertujuan menggunakan ilustrasi dirancang, ditambah penggabungan dengan sebuah tema yang memiliki manfaat. Jurnal diharapkan dapat membantu dalam pemberian tugas dan saran dengan memikirkannya faktor sesuai dengan penelitian.

Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali, (2017). Didalam Jurnal dijabarkan tentang Kecenderungan gaya atau studi visual yang diangkat lebih mengacu kepada gaya luar Bali, dan juga terbatasnya kemampuan mahasiswa untuk mengenal tokoh-

tokoh cerita rakyat Bali. Jurnal memuat informasi mengenai bagaimana suatu gaya dapat membantu dalam memperjelas suatu gambar, dan diharapkan membantu dalam membentuk suatu gaya yang spesifik.

Kemudian Ilustrasi Kritik Sosial Dalam Bahasa Visual Metaphore pada Karya Mahasiswa Mata Kuliah Ilustrasi Desain Sebagai Studi Kasus (2015). bagaimana ilustrasi visual dapat menyampaikan gagasan dan pendapat secara visual. Buku diharapkan dapat membantu dalam pengertian beberapa fungsi dari ilustrasi visual.

Selain jurnal, buku juga dipakai sebagai referensi mengenai topik pembelajaran yaitu: Belajar dan Pembelajaran, (2018). Buku dipelajari untuk membantu dalam menyusun bagian dari buku mengenai latihan menggambar, serta apa saja yang ingin dibahas dalam pembelajaran dan pemberian topik serta kondisi belajar yang mempengaruhi dalam pembelajaran.

Kemudian, buku Lee Hammond's All New Big Book of Drawing, (2017). Buku digunakan untuk mengerti bagaimana seorang yang telah ahli mengkonstruksi sebuah buku tutorial untuk orang lain, buku diharapkan dapat membantu dalam memperkuat topik yang akan dibahas didalam buku tutorial nanti.

Buku Love Colored Pencil: How to Get Awesome at Drawing: An Interactive Draw-in-the-Book Journal, (2018). buku diharapkan dapat membantu dalam memberikan, suatu gagasan bagaimana membuat buku yang dirancang menjadi lebih interaktif.

Figure It Out! Drawing Essential Poses: The Beginner's Guide to Natural-Looking Figure, (2016). Buku memiliki berbagai tips dalam bekerjanya suatu pose, serta memiliki banyak referensi yang diharapkan dapat membantu pemikiran topik tentang gerak badan.

Figure Drawing Master Class (2015) diharapkan buku dapat membantu dalam pengertian mengenai menggambar dari seorang yang telah berpengalaman dalam bidang tersebut.

How to Draw Course Guidebook (2015). Buku diharapkan dapat memberikan suatu pengertian bagaimana dan apa saja cara menggambar dan informasi seputarnya.

Artist's Drawing Techniques (2017) diharapkan buku dapat memberikan suatu informasi teknik dan mendukung dalam bagaimana seorang artist menggambar.

Buku terakhir yang dijadikan pembelajaran adalah The Complete Book of Poses for Artist: A Comprehensive Photographic and Illustrated Reference Book for Learning to Draw More Than 500 Poses, (2017). Konten yang terdapat dalam buku diharapkan dapat membantu dalam pemikiran arah gerak badan untuk lebih jelas dipersembahkan di dalam buku yang dirancang.

Metode Penelitian Kompetitor

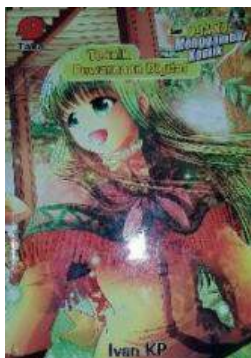
Penelitian kompetitor dilakukan dengan melakukan pengamatan pada buku-buku tutorial sejenis yang ingin dibuat. 3 kompetitor dianalisa yaitu Teknik pewarnaan digital oleh Ivan KP, Drawing magic oleh A.R. Studio, dan Menggambar manga dengan pensil oleh Acolyte. Kompetitor dipilih dikarenakan mereka mengajar cara untuk menggambar, sama dengan tujuan buku yang akan dirancang. Teknik pewarnaan digital oleh Acolyte membahas dari dasar

penggunaan media digital untuk ilustrasi, buku dipilih dikarenakan difokuskannya buku terhadap satu cabang dari menggambar secara spesifik.

PEMBAHASAN

Buku Tutorial Menggambar di Indonesia.

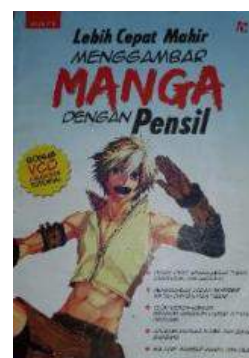
Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan narasumber mengenai buku tutorial di Indonesia. Is Yuniarto berpendapat bahwa buku yang tersedia di Indonesia, masih lebih banyak buatan luar negeri dan pengaplikasian dari cara serta alat yang direferensikan dalam buku tersebut hanya biasa ditemukan di negara itu sendiri. Sedangkan, menurut Evan Raditya buku tutorial di Indonesia pernah memiliki sebuah cerita yang berbeda dengan punya luar negeri dimana hanya memberikan informasi dan kurangnya interaksi. Hasil dari kuisioner yang dilakukan atas mereka yang tertarik akan menggambar, sebanyak 95% orang hanya memiliki buku tutorial menggambar sebanyak 1 sampai 5 buku. Mayoritas mereka mencari suatu tutorial secara online, sebanyak 25% orang mencari tutorial secara online hampir setiap hari, sedangkan 32.5% jarang mencari secara online, sama dengan hasil wawancara kepada extreme user yang dimana secara mayoritas, lebih mencari tutorial secara online. Dari hasil analisa buku tutorial kompetitor Indonesia, *Drawing magic* oleh A.R.Studio, *Menggambar Manga dengan Pensil* oleh Acolyte, dan teknik pewarnaan digital oleh Ivan KP. Buku-buku tersebut memiliki kendala adalah kurang adanya interaksi kepada pembaca, dan buku tidak menawarkan hal yang lebih, yang mengakibatkan buku hanya menjadi sebuah referensi kedepannya untuk menggambar.



Teknik Pewarnaan digital
oleh Ivan KP



Drawing Magic
oleh A.R.Studio



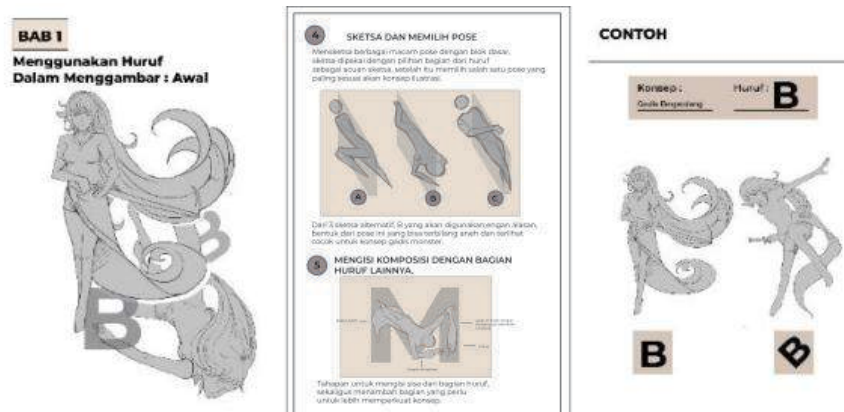
Menggambar manga
dengan pensil oleh Acolyte

Gambar 1. Ketiga buku kompetitor

Perancangan Tutorial Menggambar

Suatu buku tutorial yang ditargetkan untuk remaja harus dapat memberikan metode yang mampu mereka gunakan lebih mengembangkan kemampuan mereka secara mandiri. Tetapi menurut pendapat narasumber I.G.Nyoman Widnyana di mana untuk tidak memaksakan suatu

metode kepada individu. Dalam jurnal *Spaced Repetition Promotes Efficient and Effective Learning: Policy Implications for Instruction*, (2016). Ditemukan bagaimana hasil latihan repetisi berjangka memiliki hasil yang lebih efektif dalam mengingat dibandingkan latihan secara berbayak sekaligus untuk menghasilkan hasil yang lebih baik. Hal ini mendukung pendapat narasumber Is Yuniarto dan Evan Raditya dimana pentingnya melakukan latihan.



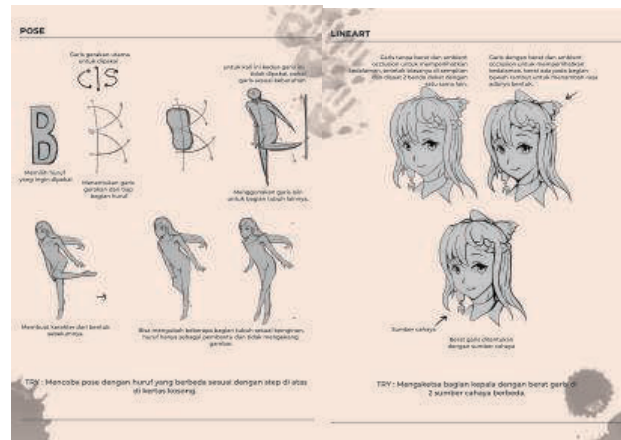
Gambar 2. Bagian halaman prototype

Narasumber expert user diperlihatkan prototype dan memberi pendapat yang dapat digunakan untuk mengembangkan prototype buku. Menurut Is Yuniarto untuk memperbaiki cover, serta untuk mencantumkan detail spesifik hal apa yang ingin digambar. Menurut Evan Raditya untuk lebih menguatkan elemen visual dalam ketertarikan buku, serta memadatkan bahasa yang akan digunakan. Dari hasil wawancara expert dan extreme user dapat disimpulkan bahwa masih ada keluhan yang dipaparkan untuk buku tutorial. Tetapi, buku tutorial yang ingin dirancang secara format sudah baik, tetapi elemen visual harus lebih dikuatkan dan juga menjadi bagian penting dalam buku. Pendapat narasumber didukung dengan jurnal Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa, (2016) dimana ditemukannya gaya belajar didominasi oleh gaya belajar visual, gaya belajar visual lebih mudah untuk mempelajari hal yang diberikan penjelasan sebelum memulai suatu hal. Kemudian hasil juga terkait akan kuisioner yang telah dilakukan yaitu, 59,5% orang lebih tertarik akan buku bila memiliki suatu cara latihan dengan penjelasan. Pendapat dari extreme user mengenai *prototype* buku tutorial yaitu: menurut Edbert Christian dan Anne, *prototype* terlihat menarik, akan tetapi disarankan untuk lebih banyak visual dan Mempermudah cara yang disediakan. Sedangkan menurut Catherine Alysha cara yang *prototype* tawarkan termasuk unik dan jarang dilihat.

Uji Coba Prototype

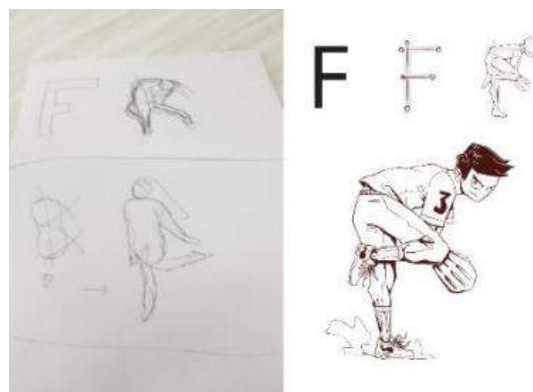
Dari hasil wawancara extreme user, expert user, dan penilitan pustaka dan jurnal. Dikembangkannya prototype yang sebelumnya berdasarkan hasil yang didapat. Yang kemudian, dijadikan sebagai alat untuk melakukan sebuah market test. Market test dilakukan dengan

memberikan lembar kerja yang memuat cara dan tips yang ditawarkan oleh buku. Kemudian penguji diarahkan untuk mencoba menggambar sesuai dengan cara yang disediakan. Hasil akan dinilai bagaimana mereka mampu mengikuti cara yang disediakan.



Gambar 3. Lembar kerja hasil dari pengembangan prototype sebelumnya yang digunakan untuk market test

Hasil yang didapat menurut market tester adalah cara yang ditawarkan menarik dan jarang dilihat. akan tetapi, lebih baik untuk menargetkan benar-benar menargetkan orang yang sudah mengerti dasar dan tidak hanya yang memiliki ketertarikan terhadap ilustrasi. Secara umum, lembar kerja yang dilihat masih kurang dalam penjelasan dan bagaimana untuk mereka mengerjakan lembar tersebut. Salah satu pendapat dari *market tester* adalah tutorial yang diberikan sangat dasar, tapi merupakan hal yang penting untuk dilatih. Hasil dari market test bervariasi, dan diambil 2 hasil yang paling mengerti dalam menggunakan cara dan satu lagi yang merasa kurang mengerti dalam cara yang ditawarkan.



Gambar 4. Perbandingan market tester yang tidak terbiasa dan yang paling terbiasa dalam menggambar suatu pose.

Perbandingan ini dimaksudkan bagaimana orang menggambar mengaplikasikan metode yang diberikan lembar kerja. Kesimpulan yang diambil adalah tiap orang akan menginterpretasikan cara yang diberikan dengan berbeda, dan keahlian peserta itu sendiri

berpengaruh dalam hasil akhirnya. Akan tetapi, hal ini merupakan suatu kendala yang lembar kerja harus selesaikan, dengan mengkomunikasikan secara tulisan kepada orang agar meningkatkan kualitas hasil akhir tersebut.

Salah satu metode yang diberikan oleh buku adalah belajar menggunakan repetisi, akan tetapi repetisi yang disarankan dilakukan secara berjangka. Latihan berjangka terbukti dalam memberikan efektifitas dalam belajar dan dapat digunakan untuk salah satu cara belajar (Kang, 2016). Buku diberikan kolom agar dapat digunakan untuk berlatih menggambar secara mandiri. Menurut (Papilaya, 2016), gaya belajar tertentu memiliki kecenderungan terganggu bila ada gangguan dari luar dan sulit untuk berkonsentrasi. Tentunya, tiap orang akan memiliki hasil berbeda. Proses belajar orang dipengaruhi banyak faktor untuk mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan (Syamsu, 2015). Pada akhirnya diharapkan metode yang buku berikan dapat membantu dalam bagaimana orang menggambar hal lain yang mereka inginkan. Belajar merupakan hal untuk bereksplorasi, mengkonsepkan, bereksperimen dan berinteraksi. (Akosua, 2015)

KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian adalah buku tutorial yang baik merupakan buku yang dapat memberikan cara dan latihan agar remaja mampu belajar dengan mandiri, yang didukung oleh visual serta konten yang jelas dan mudah dipahami.

Dari penelitian ini diketahui bahwa buku prototype yang dihasilkan sudah cukup baik, akan tetapi perlu diteliti lebih lanjut, beberapa hal yang harus ditingkatkan yaitu secara visual dibuat lebih menarik dan secara kalimat untuk lebih dipadatkan sehingga lebih mudah dimengerti oleh target market yang terbiasa dan tidak dalam menggambar. Buku juga dapat lebih memperjelas saran, latihan dan cara yang dapat membantu untuk mengasah, serta meningkatkan kemandirian mereka dalam mengembangkan keahlian menggambar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Adi D. (2015). Ilustrasi Kritik Sosial Dalam Bahasa Visual Metaphore pada Karya Mahasiswa Mata Kuliah Ilustrasi Desain Sebagai Studi Kasus. *Humaniora*, 6(2), 221-229.
- Cynthia. J. C., Karsam, dan Dhika Y.Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Aquarelle sebagai Upaya Mengenalkan Tokoh Pahlawan 10 November Kepada Siswa SMP di Surabaya. *Open Journal Institut Bisnis dan Informatika Sitkom Surabaya*, 6(1), 10
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian Institut Seni Indonesia*

Denpasar, 5. Retrieved from <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/189>

Jeanete O.P., dan Neleke H. (2016). Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa. *Jurnal Psikologi Undip*. 15(1), 56-63.

Syamsu R., dan Suhaedir B. (2015). Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Bioedukatika*, 3(2), 15-20.

Sean H. K. K. (2016). Spaced Repetition Promotes Efficient and Effective Learning: Policy Implications for Instruction. *Policy Insights from the Behavioral and Brain Sciences*, 3(1), 12–19.

Tachie-M. A., Opoku-Asare N. A., dan Essel H. B. (2015) Teaching and Learning of Drawing for BookDesign and Illustration: A Study of Higher Education in Publishing 15(7), 19- 28.

Studi Literatur:

Brody, David (2015). How to Draw Course Guidebook. The Great Courses, Chantilly.

Hammond, Lee. (2017). *All New Big Book of Drawing*. North Light Books, Kansas.

Goldman, k., Goldman, S., And Foster, W. (2017). The complete book of poses for artists: a comprehensive photographic and illustrated reference book for learning to draw more than 500 poses. Walter Foster, Laguna Hills.

Gasong, Dina. (2018). Belajar Dan Pembelajaran. Deepublish, Yogyakarta.

Gheno, Dan (2015). Figure Drawing Master Class. North Light Books, Ohio.

Hart, Christopher. (2016). Figure it out!: drawing essential poses: the beginners guide to the natural-looking figure. Drawing with Christopher Hart, New York.

Kindersley, Dorling (2017). Artist's Drawing Techniques. DK Publishing, London.

Wong, Vivian. (2018). Love colored pencil. Quarry Books, an imprint of The Quarto Group, United States