

Design drawing illustration grandma pakande with paper cut technique

Ananda Al Givari M.
Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
dkvgivar@gmail.com

Benny Subiantoro
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
bennysubiantoro@gmail.com

Sukarman B
Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
sukarman@unm.ac.id

Abstrak

Alkisah di suatu daerah di Soppeng (sebuah Kabupaten di Sulawesi Selatan), terdapat suatu desa dengan rakyatnya sangat bersahabat, senantiasa hidup tentram, damai, dan sejahtera. Hampir atau bahkan seluruh masyarakat yang tinggal di daerah itu bermata pencaharian sebagai seorang petani. Setiap hari mereka berbondong-bondong ke sawah untuk bertani di lahan mereka masing-masing. Pada suatu ketika, desa yang terkenal tentram tersebut terusik oleh seorang nenek tua yang rambutnya berwarna putih memakai konde di kepalanya, wajah yang keriput, dengan badan yang setengah membungkuk, lalu memakai sarung batik dan kemeja. Sekilas terlihat nenek itu hanyalah seorang nenek tua yang biasa-biasa saja yang sedang mencari tempat tinggal. Tapi siapa yang menyangka bahwa nenek tua itu adalah seorang siluman yang suka memangsa daging manusia terlebihnya daging anak-anak. Dengan karakternya yang dikenal seperti itu, maka warga setempat pun menamai nenek itu dengan sebutan Nenek Pakande (diambil dari bahasa Bugis yaitu kata *manre* yang berarti makan). Biasanya Nenek Pakande itu berkeliaran keliling kampung untuk mencari mangsa pada hari ketika sang fajar sudah mulai tenggelam.

Abstract

Once in an area in Soppeng (a district in South Sulawesi), there is a village with very friendly people, always living peacefully, peacefully and prosperously. Almost or even all the people who live in the area are livelihood as a farmer. Every day they flock to the fields to farm on their own land. At one point, the famous village of peace was disturbed by an elderly grandmother whose hair was white wearing a condom on her head, a wrinkled face, with a half-bent body, then wearing a batik sarong and a shirt. At first glance the grandmother was just an ordinary old grandmother looking for a place to live. But who would have thought that the old grandmother was a stealthy man who preyed on human flesh especially children's flesh. With a character that is known as such, then locals also named the grandmother with the name Grandma Pakande (taken from the Bugis language is the word manre meaning to eat). Usually Grandma Pakande was wandering around the village to find prey on the day when the dawn had begun to drown.

Pendahuluan Latar Belakang

Seni adalah hasil karya cipta manusia yang bermuatan adanya unsur-unsur Estetika.

Dongeng juga merupakan dunia khayalan dan imajinasi dari pemikiran seseorang pendongeng lalu kemudian diceritakan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Dongeng memiliki beragam jenis, di antara lain mitos, legenda, *sage* dan *fable*.

Namun sekarang ini, dongeng mulai dilupakan, karena banyak anak-anak tidak tahu dan tidak mengenal apa itu dongeng. Padahal beberapa cerita dongeng terkandung pesan moral yang mengajarkan makna hidup dan penuh suri tauladan. Saat ini dongeng sudah mulai digantikan oleh media televisi. Televisi bukan hanya merupakan hiburan, bahkan sebagai gaya hidup, pendamping hidup, pengasuh atau pengganti orang tua untuk menemani sang anak. anak cenderung lebih suka dengan film kartun seperti *Sponge Bob*, *Avatar*, *Shaun the Sheep*, *Sinchan*, *Doraemon* dan film sinetron serial anak seperti garuda impian dan anak kaki gunung.

Selain itu pada saat ini anak-anak ini juga lebih suka dengan *games* yang ada di *computer* di bandingkan membaca buku kisah-kisah dongeng.

Di Sulawesi Selatan terdapat banyak cerita dongeng yang bermakna dan penuh pesan salah satunya yaitu cerita dongeng asal Kabupaten Soppeng yang berjudul Nenek Pakande. Gambaran umum dari dongeng tersebut yakni seorang Nenek yang suka memakan anak-anak, di dalam dongeng ini mengandung nilai moral yaitu kita tidak boleh memandang remeh orang lain.

Penulis berharap melalui tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ilustrasi Dongeng Nenek Pakande Dengan Teknik *Paper Cut*” mampu

memberikan inspirasi kepada pembaca dan untuk lebih menambah minat baca kepada masyarakat khususnya anak-anak.

Tujuan Perancangan

Adapun yang menjadi tujuan dari perancangan ini adalah, sebagai berikut :

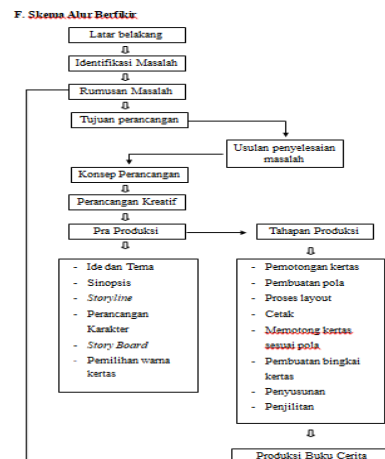
1. Menciptakan karya ilustrasi gambar dengan teknik *paper cut* agar pesan tersebut dapat diterima kepada Masyarakat khususnya anak-anak.
2. Agar menumbuhkan minat baca kepada Masyarakat khususnya anak-anak.

Manfaat Perancangan

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

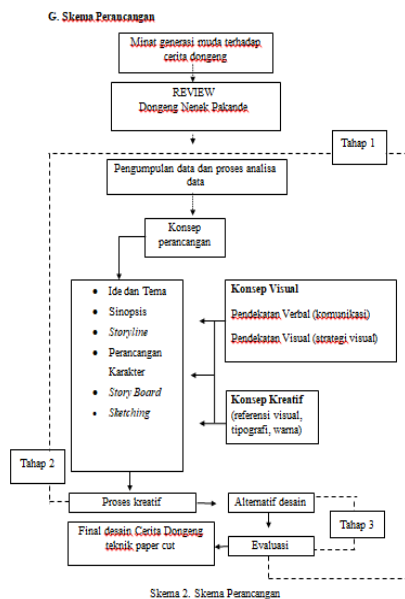
1. Bagi penulis, pembuatan karya ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam bidang ilustrasi dan seni memotong kertas mulai dari menganalisa suatu permasalahan dan mencari solusi dalam proses perancangan.
2. Sebagai media untuk menambah minat baca anak serta mendekatkan anak kepada orang tua dan memberikan pesan moral kepada anak yang ada pada cerita dongeng Nenek Pakande
3. Bagi Institusi Pendidikan, memberikan wawasan dan bahan masukan yang dapat dibuat untuk acuan di masa yang akan datang oleh Institusi Pendidikan.

Skema Alur Berfikir



Skema 1. Skema Alur Berfikir

Skema Perancangan



Kajian Literatur

Pada dasarnya perancangan merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda yang merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, *furniture*, bangunan, dll. Biasanya pembuatan desain dimulai dengan memasukkan unsur-unsur dengan berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dll. Sehingga dapat dikatakan bahwa sebuah perancangan merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.

Agar menghasilkan karya desain yang baik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat merancang suatu desain pada produk tertentu, pertimbangan aspek fungsi, estetika, dan beragam aspek lainnya.

Dongeng merupakan bentuk sastra lama yang bercerita tentang suatu kejadian yang luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) yang dianggap oleh masyarakat suatu hal yang tidak benar-benar terjadi. Dongeng merupakan

bentuk cerita tradisional atau cerita yang disampaikan secara turun-temurun dari nenek moyang. Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur. Dengan demikian buku cerita bergambar sesuai dengan ciri-ciri buku cerita, mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur). Buku cerita bergambar ini dapat dibedakan menjadi dua jenis, (1) buku cerita bergambar dengan kata-kata, (2) buku cerita bergambar tanpa kata-kata. Kedua buku tersebut biasanya untuk prasekolah atau murid sekolah dasar kelas awal. Buku cerita bergambar merupakan sesuatu yang tidak asing dalam kehidupan anak-anak. Di samping itu, buku adalah sebuah media yang baik bagi anak-anak untuk belajar membaca. Buku cerita bergambar merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita yang dapat membantu proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan. Beberapa jenis buku cerita bergambar:

Sebentuk dengan *picture book*, namun dilengkapi sedemikian rupa untuk usia-usia akhir di batas 4 hingga 8 tahun. Ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1.000 kata. Banyak buku genre ini yang dicetak ulang dalam format *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya. *The Very Hungry Caterpillar* (Philomel Publishing) karya Eric Carle salah satu contohnya. *Easy readers* juga dikenal dengan sebutan *easy-to-read*, buku-buku genre ini biasanya untuk anak-anak yang baru mulai membaca sendiri (usia 6–8 tahun). Masih tetap ada ilustrasi berwarna disetiap halamannya, tapi dengan format yang sedikit lebih “dewasa” ukuran trim per halaman bukunya lebih kecil dan ceritanya dibagi

dalam bab- bab pendek. Tebal buku biasanya 32–64 halaman dan panjang teksnya beragam antara 200–1.500 kata, atau paling banyak 2.000 kata. Kadang disebut juga sebagai “*chapter book* tahap awal”, untuk anak usia 6–9 tahun. Merupakan jembatan penghubung antara genre *easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisan persis seperti *easy readers*, namun lebih panjang (naskah biasanya sebanyak 30 halaman, dipecah menjadi 2–3 halaman perbab), ukuran trim perhalamannya lebih kecil lagi, serta dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih di beberapa halaman. Serial *The Kids of the Polk Street School* karya Patricia Reilly Giff (*Dell Young Yearling Publishing*) dan seri *Stepping Stone Books* yang diterbitkan *Random House* masuk dalam kelompok genre ini.

Untuk usia 7–10 tahun, terdiri dari naskah setebal 45– 60 halaman yang dibagi dalam tiga hingga empat halaman perbab. Kisahnya lebih padat dibanding genre *transition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Kalimat-kalimatnya mulai sedikit kompleks, tapi paragraf yang dipakai pendek (rata-rata 2–4 kalimat). Tipikal dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung di tengah-tengah sebuah kejadian agar pembaca penasaran dan terstimulasi untuk terus membuka bab-bab selanjutnya. Serial *Herbie Jones* karangan Suzy Kline (*Puffin Publishing*) dan *Ramona* karya Beverly Cleary (*Morrow Publishing*) dikatakan masuk dalam genre buku anak ini.

Untuk usia 8–12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Naskahnya lebih panjang (100–150 halaman), ceritanya mulai kompleks (bagian-bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam jalinan cerita), dan tema-temanya cukup modern. Anak-anak diusia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita. Hal

ini menjelaskan keberhasilan beberapa seri petualangan yang terdiri dari 20 atau lebih buku dengan tokoh yang sama. Kelompok fiksinya beragam mulai dari fiksi kontemporer, sejarah, hingga *science-fiction* atau petualangan fantasi. Sementara yang masuk kelompok nonfiksi antara lain biografi, iptek, dan topik-topik multibudaya.

antara 130–200 halaman, genre ini untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya bisa sangat “ruwet” dengan banyak karakter utama, meskipun tetap ada satu Naskahnya karakter yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat seringkali relevan dengan kehidupan remaja saat ini. Buku *The Outsiders* karya S.E. Hinton menjadi tonggak sejarah buku cerita anak di genre ini yang menceritakan permasalahan remaja saat itu ketika pertama kali diterbitkan pada tahun 1967. Kategori *new-age* (usia 10–14 tahun) perlu diperhatikan, terutama untuk buku-buku kelompok nonfiksi remaja.

Teknik potong kertas (*paper cut*) adalah kerajinan paling sederhana yang sangat mudah dibuat dengan hasil yang rumit sekaligus sangat indah. Teknik *paper cut* ini sendiri awalnya berasal dari Cina, sesaat setelah penemuan kertas pada sekitar tahun 200 SM. Paper cut secara natural menjadi lebih populer dibanding teknik potong lembaran kulit dan perak atau memotong tembaga foil yang lebih dulu ditemukan.

Ilustrasi juga dapat diartikan sebagai gambaran singkat alur suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan tepat, cepat, serta tegas, dan merupakan terjemahan dari sebuah judul. Ilustrasi tersebut diharapkan bisa membentuk suatu suasana penuh emosi, dan menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tidak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan

tulisan, yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan, karena pembaca akan lebih mudah mengingat gambar dari pada kata-kata.

Saat ingin menentukan penggunaan sebuah ilustrasi dan memilih corak atau medium apa untuk membuatnya, sebaiknya ditanyakan dulu, apa yang ingin dicapai dengan ilustrasi tersebut. Bagaimana keserasian antara judul dan tulisan. Apakah ilustrasi dapat memikat pembaca. Perlu diingat bahwa kata yang memikat bukan berarti menggoda, karena bisa saja ilustrasi tersebut berkesan mengagetkan atau menakutkan. . (Kusmiati R. dkk, 1999 : 44)

Layout dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah suatu proses/tahapan kerja dalam desain. Prinsip *layout* juga prinsip dasar desain grafis, antara lain:

Dalam desain, tidak semua informasi bisa ditampilkan sama kuat karena dapat membuat pembaca kesulitan menangkap pesan. Urutan adalah mengurutkan informasi dari yang harus dibaca pertama sampai yang bisa dibaca setelah pesan utama.

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian berat bertujuan menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat

Dalam pembagian warna, kita menggunakan lingkaran warna. Warna-warna dalam lingkaran warna terdiri atas tiga bagian yaitu:

1. Warna Primer terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna
2. Warna Sekunder terdiri orange, hijau dan ungu. Warna sekunder

merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama. Warna orange merupakan pencampuran warna merah dan kuning, warna hijau pencampuran warna biru dan kuning, sedangkan warna ungu adalah pencampuran warna merah dan biru.

3. warna Tersier merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder dengan perbandingan yang sama. Warna tersier terlihat unik dan cantik, seperti warna hijau limau dihasilkan dari campuran hijau dan kuning. Ada warna hijau toska dihasilkan dari campuran hijau dan biru. Warna indigo dihasilkan dari campuran ungu dan biru. (Demaria, 2007:15)

Pembahasan Konsep Desain

Pengertian umum dahulu secara sederhana, Ilustrasi adalah menerangkan/menjelaskan suatu cerita. Secara *etimologis*, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan berasal dari bahasa Latin *illustrare* berarti membuat jelas dan terang. Dengan kata lain pula, ilustrasi adalah sebuah karya ditampilkan visualisasi bentuk seperti yang ditampilkan sebagai gambar, lukisan, foto atau karya lain dari seni yang diciptakan untuk menjelaskan atau mendikte informasi sensual (seperti puisi, cerita atau koran artikel) dengan menyediakan representasi visual grafis. (Salam, 1992-1993: 1)

Jenis karya yang dibuat adalah buku dongeng untuk anak usia 3-8 tahun dengan tampilan berbeda dari buku cerita pada umumnya. Cerita yang diangkat yaitu dongeng Nenek Pakande. Tampilan buku dongeng yang akan dibuat menggunakan teknik *paper cut*. *Paper cut* merupakan karya seni yang terbuat dari potongan-potongan kertas

yang kemudian membentuk suatu gambar, kerajinan paling sederhana yang sangat mudah dibuat dengan hasil yang rumit sekaligus sangat indah. Berdasarkan target *audiance* yaitu anak - anak umur 3 -8 tahun, konsep desain yang akan digunakan “*fun*” atau ceria dengan menggabungkan budaya lokal Sulawesi Selatan.

Konsep Komunikasi

Konsep Visual

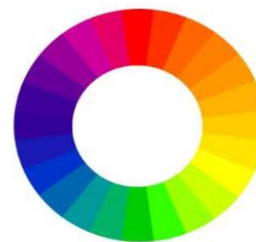
Konsep dalam bentuk *storyline* yang akan ditampilkan pada buku dongeng Nenek Pakande. Pada setiap halaman ditampilkan dengan berbagai ilustrasi cerita dongeng Nenek Pakande dengan menggunakan teknik *paper cut*. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartun. Gaya kartun dapat dengan mudah dipahami oleh anak karena karakternya yang sederhana. Kartun dengan penggambaran proporsi tubuh mengalami sedikit distorsi yaitu dengan kepala yang agak besar namun dengan badan yang kecil dan ada sedikit penyederhanaan bentuk sehingga tampilannya akan terlihat lucu. Gaya ini dipilih dengan pertimbangan anak-anak menyukai sesuatu yang sederhana serta dapat langsung ditangkap dengan mudah dan sesuatu yang lucu sehingga membuat mereka tertarik dengan cerita tersebut.

Konsep Kreasi

1. Pemilihan Warna

Warna-warna dominan yang digunakan dalam perancangan adalah enam warna pokok yang dapat menarik perhatian anak-anak serta warna-warna alam dan warna netral disesuaikan dengan suasana dalam cerita. Enam warna pokok merupakan warna yang cerah, warna tersebut dipilih karena disesuaikan dengan karakter anak-anak yang ceria. Kemudian warna pada karakter disesuaikan dengan warna dari pakaian orang-orang Desa pada umumnya. Warna Pertama (warna

primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain. Warna-warna tersebut yaitu: Merah, Kuning, dan Biru. Sedang Warna Kedua (warna sekunder) yaitu hijau, ungu, dan jingga, merupakan warna yang tercipta dari percampuran dua macam Warna Pertama. Adapun Warna Antara sering pula disebut ‘warna intermedit/warna tengah’ (*intermediate colors*), yaitu warna-warna yang tercipta dari percampuran Warna Pertama dengan Warna Kedua. Warna-warna ini disebut sebagai *warna antara* karena warna-warna tersebut berada diantara Warna Pertama dan Kedua dalam lingkaran warna, yaitu terdiri atas: Jingga kekuning-kuningan, Hijau kekuning-kuningan, Hijau kebiru-biruan, Ungu kebiru-biruan, Ungu kemerah-merahan, dan Jingga kemerah-merahan. Sementara itu, Warna Ketiga adalah warna yang tercipta dari percampuran dua macam warna Kedua. terdiri atas tiga warnayaitu:Coklat kekuning-kuningan, Coklat kemerah-merahan, dan Coklat kebiru-biruan (Said, 2006: 92-96).



Gambar 4. 1 Palet Warna Dasar

2. Konsep Strategi Visual

a) Tipografi

- 1.) Tipografi *Comic Sans MS*
Buku Cerita Dongeng Nenek Pakande
Buku Cerita Dongeng Nenek Pakande

Buku Cerita Dongeng Nenek Pakande

a.) Perencanaan Media

1.) Media Utama

Buku Cerita
Ukuran (21 cm x 21 cm)
Bahan kertas Kingstruk
Teknik digital dan manual

2.) Media Pendukung

- Buku cerita dengan teknik cetak digital
- a. Cover
 - Kertas kingstruk 230 gr dengan laminasi dof
- b. Isi
 - Ukuran buku 21 x 21 cm bahan Kertas kingstruk 210 gr
- Pin bergambar karakter dalam cerita.
- Stiker bergambar karakter dalam cerita.

3.) Media Promosi

- Poster
 - Ukuran A3
 - Bahan kertas Kingstruk 210 gram
 - Teknik cetak digital
- X-Banner
 - Ukuran 60 x 160 cm
 - Al batros
 - Teknik cetak digital

Proses Kreatif

1) Explorasi/sketsa

Explorasi bentuk yang diperoleh melalui sketsa yang digambarkan kemudian dipilih berdasarkan pada pertimbangan aspek yang dibutuhkan pada naskah cerita.

Konsep Media

1. Media Utama

Adapun media utama yang akan dibuat adalah buku cerita bergambar dengan teknik *paper cut*.

2. Media Pendukung

Berikut merupakan usulan media pendukung buku cerita tehnik cetak digital, stiker dan pin.

3. Media Promosi

Media promosi yang akan digunakan yaitu *Banner* dan poster sebagai media promosi dibagian interior ruangan. *Banner* tersebut akan menggunakan bahan dasar *albadtros* dengan ukuran 59x159 cm dengan teknik digital print, sedangkan poster yaitu kertas kinstruk 260gram.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Buku Cerita Rakyat Nenek Pakande merupakan buku cerita pertama yang menggunakan ilustrasi dengan teknik *paper cut*. Buku yang disajikan dengan tampilan visual yang lebih menarik dibandingkan dengan buku cerita anak kebanyakan sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat baca anak.

Pembuatan buku cerita Nenek Pakande ini melalui tiga tahap, yakni tahap praproduksi, produksi, serta pasca produksi sebagai berikut :

1. Praproduksi

Observasi dengan mendatangi komunitas dongeng di Makassar untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai cerita rakyat Nenek Pakande dan observasi mengenai minat anak terhadap buku bacaan. Menentukan format karya, menentukan gaya visual, pembuatan karakter, pembuatan *storyline* dan *storyboard*, menentukan jenis kertas yang digunakan.

2. Produksi

Membuat gambar Pola, pemotongan kertas sesuai pola yang telah dibuat, menempelkan kertas sebagai *background*, proses *paper cut* dan membuat background naskah cerita.

3. Pasca Produksi

Proses Layout, proses Cetak, pembuatan *Paper cut*, pembuatan

bingkai kertas, penempelan *Paper cut*, pembuatan sampul, penjilidan dan *Finishing*.

Buku cerita rakyat Nenek Pakande dengan teknik *paper cut* ini diharapkan dapat membuat anak lebih tertarik dengan buku bacaan, anak bisa memahami nilai budi pekerti yang terdapat dalam cerita dan dapat memberi manfaat untuk tumbuh kembang anak serta dapat mendekatkan orang tua dengan anak melalui kegiatan mendongeng sebelum tidur.

Saran

Sebelum merancang ilustrasi, kita harus menentukan ide gagasan dan konsep, konsep sangatlah penting dalam proses perancangan karena konsep yang matang dapat memudahkan kita mengerjakan sebuah ilustrasi cerita. Hendaknya mencari teknik-teknik baru yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan sebuah cerita serta banyak melihat referensi di media sosial. Dibutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam proses pembuatan *paper cut*.

Daftar Pustaka

- Dameria, Anne. 2007. *Color Basic*. Jakarta : Link & Match Graphic
- Ginting, Rosnani. 2010. *Perancangan Produk*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Kusmiati, Artini dkk. 1999. *Teori dasar desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font Tipografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Pengertian Dongeng. (Online). (<https://id.wikipedia.org/wiki/dongeng>, diakses 26 Desember 2016, pukul 13.32 wita)

- Pengertian Papercut. (Online). (<https://id.wikipedia.org/wiki/papercut>, diakses 26 Desember 2016, pukul 15.30 wita)

- PengertianPapercut.(Online).(<http://professorlubby.chinese-paper-cutting>, diakses 28 Februari 2017, pukul 12.00 wita)

- Salam, Sofyan, dkk. 1992-1993. *Apakah Ilustrasi Itu?*. Makassar: Paket Pembelajaran Apresiasi Seni Ilustrasi Bagi Mahasiswa Program Studi Rupa di Perguruan tinggi. 1993.

- Seni Ilustrasi*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Makassar. 2001.

- Program Mata Kuliah Seni Ilustrasi*. Fakultas Bahasa dan Seni: Universitas Negeri Makassar.

- Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar

- Subiantoro, Benny, 2002. “*Metode Penciptaan seni membangkitkan Kreasi- Inovasi- Imajinasi dan Interpretasi*”, Tugas Mata Kuliah: Metode Penciptaan Seni Program Pascasarjana Penciptaan Seni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.