

## KEBUDAYAAN PONOROGO DALAM KARTU KUARTET DAN BUKU CERITA BERGAMBAR

Nurrul Chandra Kartika<sup>1</sup>, M.C Wara Candrasari<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia<sup>1,2</sup>  
tycctrack@gmail.com<sup>1</sup>, wcandrasari@unj.ac.id<sup>2</sup>

---

### INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 10-09-2024

Disetujui: 20-10-2024

Publish: 25-10-2024

**Abstract:** *This study aims to introduce the uniqueness of Reog Ponorogo in a concise and easily understandable manner as a cultural learning tool. It employs engaging storytelling tailored for children aged 12–15 through an illustrated storybook and quartet cards. The research adopts a qualitative methodology with a research-led practice approach. The illustrated storybook and Ponorogo cultural quartet cards for adolescents are visualized using a simplified cartoon style with distortion techniques. Output of the research yields an illustrated storybook titled "Pulang Kampung ke Ponorogo" ("Homecoming to Ponorogo"), which follows the story of Ayuningtyas (nicknamed Tyas) on her first visit to her hometown, Ponorogo. Through the storybook and quartet cards, she explores various cultural elements, including: Reog Ponorogo characters, local flora, traditional foods, tourist attractions, traditional games, performance arts, traditional attire, and Reog musical accompaniments.*

**Keyword:** *Reog Ponorogo, Picture Story Books, Quartet Cards*

---

Alamat Korespondensi:  
Nurrul Chandra Kartika  
tycctrack@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan keunikan Reog Ponorogo secara ringkas dengan bahasa mudah dipahami sebagai sarana pembelajaran budaya dengan gaya storytelling menarik bagi anak-anak berumur 12 tahun hingga 15 tahun berupa buku cerita bergambar dan kartu kuartet. Penelitian menggunakan metodologi kualitatif dengan pendekatan research-led practice. Buku cerita bergambar dan kartu kuartet kebudayaan Ponorogo untuk anak usia 12-15 tahun divisualisasikan dengan gaya style kartun sederhana teknik distorsi. Hasil dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar berjudul "Pulang Kampung ke Ponorogo" bercerita tentang Ayuningtyas atau dipanggil Tyas yang pulang kampung ke Ponorogo untuk pertama kalinya dan dikenalkan dengan berbagai kebudayaan yang disajikan dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet adalah tokoh-tokoh Reog Ponorogo, tumbuhan, makanan, tempat wisata, permainan, pertunjukan, pakaian, dan lagu pengiring Reog Ponorogo.

**Kata kunci:** *Reog Ponorogo, Buku Cerita Bergambar, Kartu Kuartet*

---

### PENDAHULUAN

Kabupaten Ponorogo berbatasan langsung dengan Kabupaten Madiun, Magetan dan Nganjuk di utara; Kabupaten Pacitan di selatan; Kabupaten Pacitan dan Kabupaten Wonogiri di barat serta

Kabupaten Tulungagung dan Trenggalek di timur. Menurut Babad Ponorogo, Ponorogo berdiri tanggal 11 Agustus 1496 sejak tokoh bernama Raden Katong tiba di wilayah Wengker (sekarang: dusun Plampitan, Kelurahan Setono, Kecamatan Jenangan)

untuk dijadikan pemukiman. Tahun 1837, Kadipaten Ponorogo pindah dari Kota Lama ke Kota Tengah menjadi Kabupaten Ponorogo hingga sekarang.

Di dalam buku Babad Ponorogo yang ditulis oleh Poerwowidjojo memuat bahwa Ponorogo berasal dari dua kata yaitu *pramana* dan *raga*. *Pramana* berarti daya kekuatan, rahasia hidup, sementara *raga* berarti badan, jasmani. Kedua kata tersebut ditafsirkan bahwa di balik badan manusia, tersimpan suatu rahasia hidup (*wadi*) berupa olah batin yang mantap dan mapan berkaitan dengan pengendalian sifat-sifat amarah, *aluwamah/ lawwamah*, *shufiah* dan *muthmainah*. *Pramana* akhirnya berubah menjadi *Panaraga* (Ponorogo) adalah "melihat diri sendiri" atau dalam kata lain disebut "wawas diri" (Widodo, J., 2004).

Kabupaten Ponorogo dikenal dengan julukan Kota Reog atau Bumi Reog karena daerah ini merupakan daerah asal dari kesenian Reog atau Reyog. Selain itu, Ponorogo dikenal juga sebagai Kota Santri karena memiliki banyak pondok pesantren. Banyaknya keunikan Ponorogo maka perupa ingin memperkenalkan sebagian budaya Ponorogo secara ringkas dengan bahasa mudah dipahami sebagai sarana pembelajaran budaya dengan gaya *storytelling* menarik bagi anak-anak berumur 12 tahun hingga 15 tahun berupa buku cerita bergambar dan kartu kuartet. Karena *storytelling* melalui buku atau cerita bergambar dianggap efektif untuk mengajarkan warisan budaya kepada anak-anak (Sylaiou et al, 2018). Buku bergambar juga dapat digunakan untuk merepresentasikan budaya lokal dan membangun empati anak (Short, 2016).

Anak usia 12 tahun ke atas menurut Psikolog bernama J. Piaget, disebut sebagai tahap operasional formal, dimana anak akan memiliki perkembangan kognitif baru dan mulai bisa berpikir secara kompleks dan logis. Perkembangan psikologi yang dialami oleh anak pada tahap ini terbagi atas perkembangan emosional dan sosial, sehingga akan mulai memahami sudut

pandang orang lain melalui bahasa dan perilaku.

Menurut Mitchell (Nurgiyantoro, 2005:153) buku cerita bergambar yaitu buku yang menampilkan gambar dan teks yang saling membutuhkan untuk saling mengisi dan melengkapi. Sedangkan menurut Aysha Davina Mauliani (2021:92) dari hasil penelitian, buku cerita bergambar menggunakan warna yang cerah dapat menarik minat baca anak.

Kartu kuartet adalah permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar disertai keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut (Setyorini & Abdullah, 2013).

## METODE

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan jenis riset adalah *research-led practice*. Dimana melakukan *research* yang ada di lapangan terlebih dahulu mendukung *research*. Kemudian mengaplikasikan dalam melakukan praktik proses penciptaan karya Seni Rupa berupa kartu kuartet dan buku cerita bergambar.

*Research-led practice* merupakan pendekatan dalam bidang Seni Rupa yang menghasilkan sesuatu dengan teknik tertentu dalam bentuk konsep atau model karya yang digunakan sebagai dasar penciptaan suatu karya Seni Rupa (Smith dan Dean, 2009) dan merupakan metodologi penelitian yang didasarkan pada eksplorasi isu dan minat melalui produksi karya kreatif. Riset dilakukan dengan metode kajian pustaka melalui buku, dan artikel jurnal yang relevan dengan topik karya penciptaan perupa berupa kebudayaan Ponorogo dalam kartu kuartet dan buku cerita bergambar. Metode *research* lain yang digunakan adalah observasi, wawancara narasumber yaitu keluarga besar perupa asli Ponorogo pada tanggal 16 Februari 2023, dan survei melalui kuesioner *Google form*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Buku cerita bergambar berjudul “Pulang Kampung ke Ponorogo” bercerita tentang Ayuningtyas atau dipanggil Tyas yang pulang kampung ke Ponorogo untuk pertama kalinya dan dikenalkan dengan berbagai kebudayaan di sana oleh sepupu-sepupunya. Karakter utama yaitu Tyas, dengan sepupu-sepupunya yaitu Sekar, Bagas, Dian, Wira, dan Surya dimunculkan dalam ilustrasi kartu kuartet sebagai perwakilan setiap kategori kebudayaan yang dikenalkan. Kategori dari kebudayaan Ponorogo yang disajikan dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet adalah tokoh-tokoh Reog Ponorogo, tumbuhan, makanan, tempat wisata, permainan, pertunjukan, pakaian, dan lagu pengiring Reog Ponorogo. Ilustrasi gambar disajikan dengan ilustrasi gambar kartu, hal ini menurut Arizpe dan Styles (2015) menunjukkan bahwa gaya ilustrasi kartun dengan warna kontras meningkatkan minat belajar anak.

### Proses Eksplorasi

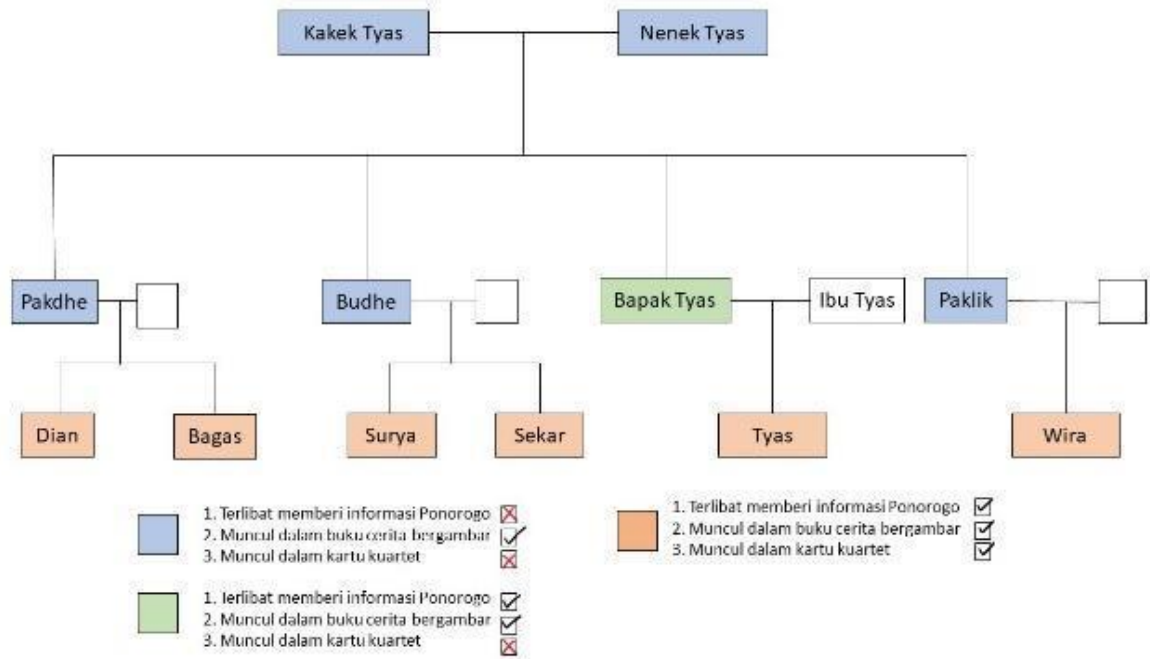
Eksplorasi buku cerita dilakukan sebelum perupa memasuki kegiatan magang bersama narasumber ahli bernama Evieriel N. Primadani dimana narasumber magang perupa bernama Evieriel N. Primadani pernah menjadi pemateri kelas dasar ilustrasi buku cerita pada tanggal 3 Februari 2023 - 14 Februari 2023.

Eksplorasi karya berupa kebudayaan Ponorogo dalam kartu kuartet dan buku cerita bergambar dengan membuat berbagai karakter tokoh yang terlibat di buku cerita bergambar maupun di kartu kuartet. Intinya baik karya buku cerita bergambar maupun kartu kuartet bertopik kebudayaan Ponorogo saling melengkapi.

Visual kartu kuartet ada kategori tokoh dalam cerita kartu Ponorogo, kategori tanaman khas Ponorogo, kategori pertunjukan Ponorogo, kategori makanan khas Ponorogo, kategori permainan tradisional Ponorogo, dan kategori tempat wisata Ponorogo, maka visual isi buku cerita bergambar juga seperti itu. Berawal dari sketsa karakter tokoh hingga pembuatan karakter tokoh jadi, pemilihan *color palette*, dan *cover*.

Tahap pertama sebelum membuat karakter desain tokoh, perupa melakukan riset mengenai referensi-referensi gambar sesuai tema Kebudayaan Ponorogo. Referensi gambar ini kemudian dibuat dalam bentuk moodboard karakter desain tokoh di dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo yang terlibat langsung membahas tentang Kebudayaan Ponorogo seumuran dengan calon pengguna (12 tahun – 15 tahun). Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara garis besar pembentukan penokohan karakter tokoh yang terlibat langsung membahas tentang Kebudayaan Ponorogo seumuran dengan calon pengguna (12 tahun – 15 tahun) di dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo sesuai referensi dokumen dari warga Ponorogo.

Sedangkan untuk karakter desain tokoh yang tidak terlibat langsung membahas tentang Kebudayaan Ponorogo seumuran dengan calon pengguna (12 tahun – 15 tahun) di dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo, dibuat sesuai referensi baik berupa gambar wajah orang Ponorogo maupun dokumen lain yang mendukung yang bercampur dengan hasil karya imajinasi perupa.

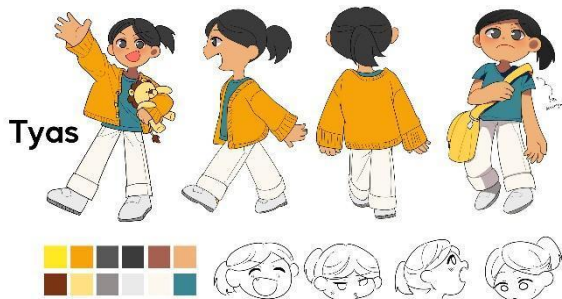


Gambar 1. Silsilah Keluarga Tyas

Setelah mendapatkan referensi penokohan karakter dalam bentuk *moodboard*, perupa kemudian memulai membuat desain karakter yang akan menjadi tokoh yang terlibat langsung membahas tentang Kebudayaan Ponorogo seumuran dengan calon pengguna (12 tahun – 15 tahun) di dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo.



Gambar 3. Moodboard Karakter Tyas



Gambar 2. Desain Karakter Tyas



Gambar 4. Desain Karakter Utama "Pulang Kampung ke Ponorogo"

Pemilihan warna pada desain karakter tokoh yang perupa buat menggunakan warna yang menggambarkan penokohan dari masing-masing karakter. Warna yang digunakan adalah warna terang yang didominasi oleh warna primer (merah, biru, kuning) yang kemudian dipadu dengan

warna alam untuk menyesuaikan palette kampung di Ponorogo.

Palette warna dominan merah, kuning, hitam, dan putih ini dipilih karena melambangkan khas Reog Ponorogo, simbol Kabupaten Ponorogo. Warna tambahan akan menyesuaikan latar dari ilustrasi, mulai dari pagi hingga malam.

Setelah melakukan pembuatan desain karakter tokoh dan pemilihan warna, langkah selanjutnya berupa membuat karya eksplorasi baik di bagian depan maupun bagian belakang desain cover buku cerita bergambar tema Kebudayaan Ponorogo menggunakan ilustrasi yang berhubungan dengan tema Kebudayaan Ponorogo yaitu ilustrasi Reog Ponorogo. Sketsa alternatif desain cover buku cerita bergambar tema Kebudayaan Ponorogo bagian depan dibuat 2 karya eksplorasi, yang kemudian setelahnya ditambah kembali 1 sketsa untuk cover.



Gambar 5. Sketsa Alternatif Cover 1



Gambar 6. Sketsa Alternatif Cover 2



Gambar 7. Sketsa Alternatif Cover 3

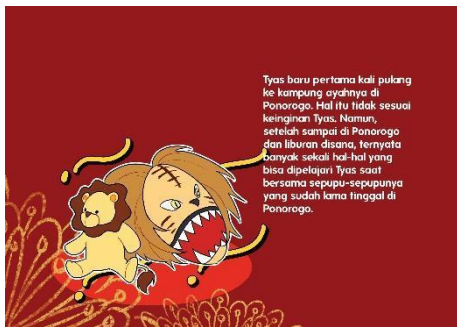
### Hasil Karya



Gambar 8. Cover buku cerita bergambar "Pulang Kampung ke Ponorogo"

Pada bagian depan desain cover buku cerita bergambar tersebut juga menggunakan karakter tokoh yang sudah ditentukan yang hanya sering muncul nantinya di dalam buku cerita bergambar dan kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo yaitu tokoh utama bernama Ayuningtyas atau Tyas, dan tokoh pendukung yang bernama Sekar, Dian, Bagas, Wira, dan Surya. Walau tokoh pendukung namun berperan aktif dalam memberi keterangan tentang tema Kebudayaan Ponorogo, dan juga merupakan desain karakter tokoh asli orang Ponorogo dimana rata-rata desain karakter tokoh tersebut baik tokoh utama maupun tokoh pendukung berusia 12-15 tahun sesuai dengan umur calon pengguna agar dekat dengan calon pengguna yaitu anak umur 12-15 tahun.

Ilustrasi tokoh utama bernama Ayuningtyas atau Tyas di bagian depan desain cover buku cerita bergambar tersebut dibuat lebih aktif dengan wajah senang seperti berlari dibandingkan karya sebelumnya.



Gambar 9. Cover belakang buku cerita bergambar “Pulang Kampung ke Ponorogo”

Sedangkan pada desain cover buku cerita bergambar bagian belakang tema Kebudayaan Ponorogo perupa memvisualkan atribut yang dikenakan penari Barong atau Dadak Merak yaitu beberapa bulu-bulu Merak yang banyak yang ditancapkan di atas topengnya berupa kepala Harimau yang terlihat ganas seberat 50-60 kg dalam bentuk line art berwarna orange.

Ditambah ilustrasi topeng berupa kepala Harimau yang terlihat ganas seberat 50-60 kg yang dibawa oleh sang penari Barong atau Dadak Merak dengan menggunakan kekuatan gigitan dan otot leher. Disamping ilustrasi topeng berupa kepala Harimau yang terlihat ganas seberat 50-60 kg itu, bersandar di sampingnya sebuah boneka Harimau yang terlihat imut lucu milik tokoh utama dari karya ini bernama Ayuningtyas atau biasa dipanggil Tyas, yang ditambah garis agar terlihat sama dengan desain cover buku cerita bergambar bagian depan tema Kebudayaan Ponorogo.

Berikut adalah contoh-contoh halaman yang terdapat pada buku cerita “Pulang Kampung ke Ponorogo” sebelum dan sesudah ditambahkan teks.



Gambar 10. Halaman pertama pada buku cerita bergambar “Pulang Kampung ke Ponorogo” tanpa teks



Gambar 11. Halaman pertama pada buku cerita bergambar “Pulang Kampung ke Ponorogo” dengan teks

Dan halaman yang menampilkan kebudayaan Ponorogo.



Gambar 12. Halaman Reog Ponorogo



Gambar 13. Halaman Makanan Khas



Gambar 14. Halaman Permainan

Untuk karya kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo, hiasannya menggunakan visual atribut yang dikenakan penari Barong atau Dadak Merak yaitu bulu-bulu Merak yang banyak yang ditancapkan di atas topengnya berupa kepala Harimau yang terlihat ganas seberat 50-60 kg dalam bentuk line art putih.



Gambar 15. Kartu Kuartet "Pulang Kampung ke Ponorogo"



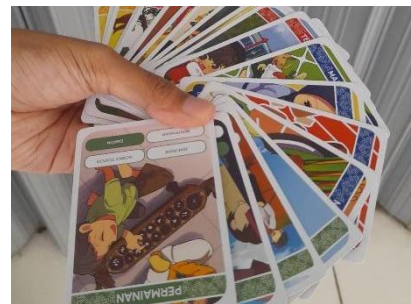
Gambar 16. Bagian belakang Kartu Kuartet "Pulang Kampung ke Ponorogo"

Ilustrasi bulu-bulu Merak yang banyak dalam bentuk line art putih tersebut diletakan di sisi kanan maupun sisi kiri tulisan tentang kategori Kebudayaan Ponorogo. Dimana latar belakang mengikuti warna pilihan yang serupa ditentukan

berdasarkan kategori di kartu kuartet tema Kebudayaan Ponorogo yang dibagi jadi 9 kategori (tumbuhan khas, tempat wisata, makanan khas, permainan khas, pertunjukan khas, tokoh Reog, alat musik, lagu, pakaian)..

Kartu kuartet kebudayaan Ponorogo yang dibagi jadi 9 kategori (tumbuhan khas, tempat wisata, makanan khas, permainan khas, pertunjukan khas, tokoh Reog, alat musik, lagu, pakaian). berukuran 6,8 cm x 8,8 cm yang dicetak menggunakan Art Carton 310 gsm berjumlah total 32 kartu dengan bentuk persegi panjang dengan ujung melengkung.

Buku cerita bergambar dicetak ukuran A5 (21 cm x 14,6 cm), 32 halaman isi dengan 1 sub judul, 1 identitas buku cerita bergambar (36 halaman), kertas bahan Art Paper 150 gsm dan cover bahan Art Paper 260 gsm.



Gambar 17. Kartu Kuartet

Sumber : Data Nurrul Chandra Kartika (2024)



Gambar 18. Buku Cerita Bergambar

Sumber : Data Nurrul Chandra Kartika (2024)

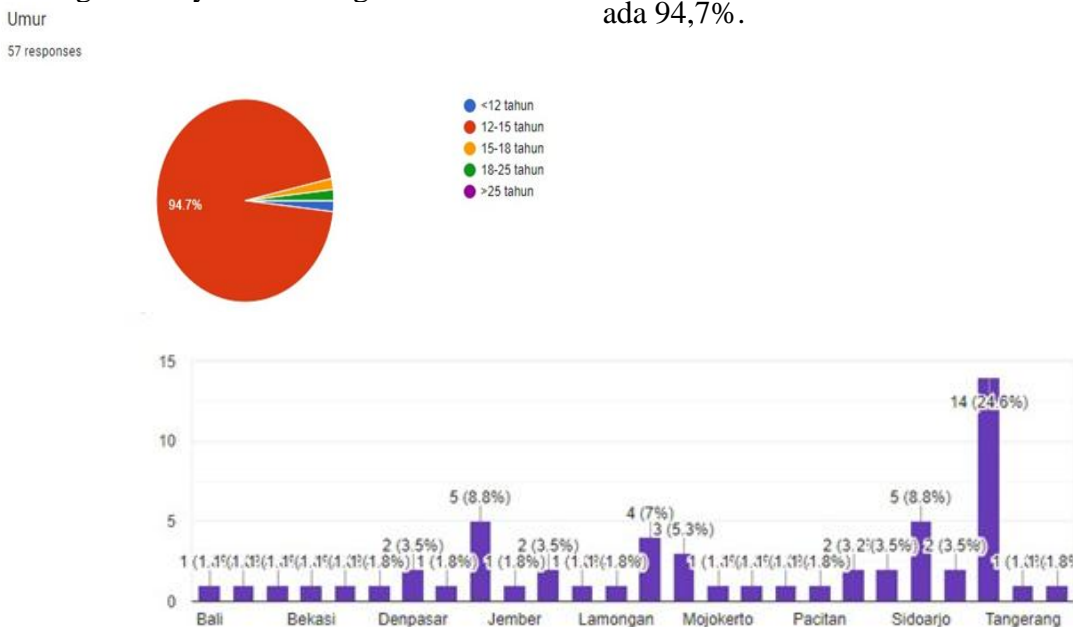
### Pendapat Calon Pengguna

Jenis data pendapat calon pengguna diambil saat perupa melakukan riset yang

terjadi di lapangan dengan wawancara melalui *google form* maupun secara langsung. Calon pengguna usia 12 hingga 15 tahun nantinya dimintai pendapat terkait hal-hal yang ada di dalam karya berupa buku cerita bergambar maupun kartu kuartet tentang kebudayaan Ponorogo.

Gambar 19. Instrumen Kuesioner Umur Pengguna. Sumber : Data Nurrul Chandra Kartika (2024)

Dari hasil instrumen kuesioner melalui *google form* untuk melihat umur responden berjumlah 57 pada diagram 1 dapat diketahui bahwa umur 12 – 15 tahun ada 94,7%.



Gambar 20. Hasil Analisis Instrumen Kuesioner Domisili Pengguna pada 57 responden Sumber : Data Nurrul Chandra Kartika (2024)

Dari hasil instrumen kuesioner melalui *google form* untuk melihat domisili responden berjumlah 57 pada diagram 2 dapat diketahui bahwa banyak berada di luar daerah Ponorogo.

kartu kuartet, pada awalnya pengguna belum memahami cara bermainnya. Namun, setelah membaca cara bermain, menjadi lebih mudah untuk dipahami dan juga memiliki ilustrasi yang menarik. Keseluruhan karya mendapatkan respon positif dari pengguna. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Ibrahim, Huynh, Downey, Hollerer, Chun, dan O'Donovan (2020) bahwa dari analisis 50 studi yang membuktikan bahwa media dengan ilustrasi interaktif (seperti kartu kuartet) mendapat respon 89% lebih positif.

Anak calon pengguna yang menjadi penilaian kelayakan karya berupa dengan wawancara secara langsung pada tanggal 10 Juli 2024, adalah Luciana atau dipanggil Uci berumur 13 tahun dan Ipeh umur 15 tahun berdomisili di Jakarta Selatan. Kemudian pada tanggal 12 Juli 2024, dilakukan wawancara dengan Rosyid berumur 14 tahun dan Satria berumur 15 tahun yang berdomisili di Jakarta Selatan.

### Hasil Uji Validitas

Hasil evaluasi keseluruhan dari pengguna terhadap karya kartu kuartet dan buku cerita bergambar cukup baik dan positif. Pengguna tampak tertarik dengan ilustrasi dan karakter yang ditampilkan dalam kartu kuartet dan buku cerita bergambar. Membuat mereka tertarik untuk mempelajari kebudayaan Ponorogo. Untuk

Tahap selanjutnya adalah uji validasi dari narasumber ahli desain dan ahli bahasa sebagai kelayakan karya. Pada tahap ini, validator ahli desain adalah kak Tati Nuari dan validator ahli bahasa adalah Ibu Etsa Purbarani, M.Pd. Dalam hasil akhir penilaian pengujian, karya peneliti dinyatakan layak untuk target pasar.

Tabel 1. Uji Ahli Desain

| Indikator                   | Nilai |
|-----------------------------|-------|
| Kesesuaian Typografi        | 85    |
| Kesesuaian Layout           | 85    |
| Kesesuaian Warna            | 85    |
| Tingkat Keterbacaan         | 85    |
| Ketertarikan terhadap Media | 85    |
| Rata-rata                   | 85    |

Sumber: Data Nurrul Chandra Kartika (2024)

Tabel 2. Uji Ahli Bahasa

| Indikator                      | Nilai |
|--------------------------------|-------|
| Kaidah Bahasa                  | 85    |
| Kemudahan Tulisan              | 80    |
| Gaya Bahasa untuk Target Pasar | 80    |
| Kesederhanaan Tulisan          | 90    |
| Tingkat Keterbacaan            | 90    |
| Rata-rata                      | 85    |

Sumber: Data Nurrul Chandra Kartika (2024)

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembuatan desain karakter tokoh tema Kebudayaan Ponorogo dibuat mengacu dari silsilah keluarga besar dari Ponorogo yang berusia 12-15 tahun sesuai dengan umur calon pengguna agar dekat dengan calon pengguna yaitu anak umur 12-15 tahun. Berdasarkan hasil evaluasi keseluruhan dari penggunaan terhadap karya kartu kuartet dan buku cerita bergambar penilaian pengguna cukup baik dan positif. Pengguna tampak tertarik dengan ilustrasi dan karakter yang ditampilkan dalam kartu kuartet dan buku cerita bergambar. Adanya cerita bergambar membuat mereka tertarik untuk mempelajari kebudayaan Ponorogo, dan setelah menggunakannya membuat pengguna merasakan manfaat positif dari storytelling yang disampaikan melalui buku cerita bergambar tentang budaya Ponorogo yang disampaikan peneliti.

Di samping itu, munculnya keresahan perupa atas berita isu yang berisi Negara Malaysia ingin mengklaim Reog Ponorogo sebagai bagian dari negara tersebut tahun 2022 pada bulan April. Maka terciptalah buku cerita bergambar dan kartu kuartet

sebagai branding Ponorogo dengan kebudayaannya untuk anak 12-15 tahun.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ardana, A. A. G., & Kerdiati, N. L. K. R. (2021). Esensi pragmatis karya konseptual dalam proyek desain Interior. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 9(2): 119-126.
- Arizpe, E., & Styles, M. (2015). Cultural education through visual narratives: The role of aesthetic appeal in children's engagement. *Literacy*, 49(2), 66-74.
- Atmaji, L. T., & Nursyifani, C. U. (2020). Buku visual sebagai ensiklopedia dan media untuk pelestarian sejarah peninggalan kerajaan Singosari. *DESKOVI: Art and Design Journal*, 2(2): 99-104.
- Ibrahim, A., Huynh, B., Downey, J., Hollerer, T., Chun, D., & O'Donovan, J. (2020). User experience evaluation of educational games: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 26, 100216.
- Karsono, K., Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1): 43-49.
- Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). Ilustrasi buku ensiklopedia burung rangkong di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01): 28-43.
- Putu Agung, D. S., & Cokorda, A. A. (2018). *Perancangan buku cerita bergambar asal mula Trah Arya di Bali*. Working Paper: ISI Denpasar, Denpasar Bali.
- Rohmah, N. A. L., Dwitasari, P., Wahyurini, O. D., & Sayatman, S. (2022). Buku ilustrasi sebagai media pengenalan tradisi budaya gresik bagi anak usia sekolah dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(04): 535-547.

- Short, K. G. (2016). Picture books as a cultural mirror: Promoting intercultural understanding in children. *Children's Literature in Education*, 47(3), 209-223.
- Sylaiou, S., Kasapakis, V., Dzardanova, E., & Gavalas, D. (2018). Digital storytelling as a cultural heritage education tool for children. *Journal of Cultural Heritage*, 31, 115-120.
- Tasrief, R. N. C. V., & Patria, A. S. (2020). Perancangan kartu kuartet budaya jawa timur untuk siswa SD. *BARIK*, 1(3): 16-27.
- Widodo, J. (2004). The Javanese ethos: reflections on its cosmology. *antropologi Indonesia*, 28(73), 1-12.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan buku ilustrasi tembang dolanan Jawa Tengah untuk anak usia 5-6 tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01): 49-58.