

ADAPTASI SEVA KARUNA SEBAGAI IDE CERITA DALAM PERANCANGAN PICTURE BOOK “POPPY IN THE DREAM ISLAND” UNTUK ANAK USIA DINI

Anak Agung Suda Sanjaya Putra¹, Dewa Gede Purwita², Ni Putu Emilika Budi Lestari³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: agungsanjaya722@gmail.com¹, dewagdepurwita@std-bali.ac.id², emilika@idbbali.ac.id³

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober
Accepted : Nopember
Publish online : Desember

ABSTRACT

The type of education that is starting to develop and is in demand in Bali is nature-based education, one of which is a local nature school called Seva Karuna. Apart from playing and learning with interactions in nature, the presence of reading books is also very important as the beginning of introducing literacy to early childhood aged 3-6 years which is seen as a golden age for children. Books as literacy are very important, so the creation of picture books that are suitable for typical children needs to be made more creative, in this case, the works of students at Seva Karuna as a source of ideas for visual creation. The writing method used is descriptive qualitative by collecting data through observation and interviews, media creation methods through the formulation of the concept of "Wonderful Experience in Nature", selection of media and embodiment of the main media and supporting media. The theory used is visual language theory, design elements, design principles, copywriting, design criteria, layout, advertising media, and graphic reproduction. The selected media are picture books, tomato growing sets, mascots, social media content, posters, pencil cases, tumblers, tote bags, sticker packs and scarf. Picture books and supporting media are expected to be able to build a reading atmosphere for children who are full of imagination through the content they present and can stimulate children's brains, as well as provide knowledge about nature which can provide extraordinary experiences.

Key words : Seva Karuna, picture book, Poppy, early childhood, dkv

ABSTRAK

Jenis pendidikan yang mulai berkembang dan diminati di Bali adalah pendidikan berbasis alam salah satunya sekolah alam lokal bernama Seva Karuna. Selain bermain dan belajar dengan interaksi di alam, kehadiran buku bacaan juga sangat penting menjadi awal memperkenalkan literasi kepada anak-anak usia dini umur 3-6 tahun yang dipandang sebagai masa emas anak. Buku sebagai literasi sangat penting dengan demikian penciptaan *picture book* yang sesuai dengan tipikal anak-anak perlu diupayakan lebih kreatif yang dalam hal ini adalah karya-karya siswa/siswi di Seva Karuna sebagai sumber ide penciptaan visualnya. Metode penulisan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui tindakan observasi dan wawancara, metode penciptaan media melalui perumusan konsep "*Wonderful Experience in*

Nature”, pemilihan media dan perwujudan media utama dan media penunjang. Teori yang dipergunakan adalah teori bahasa rupa, unsur-unsur desain, prinsip desain, *copywriting*, kriteria desain, layout, media periklanan, reproduksi grafika. Media yang dipilih yaitu, *picture book*, *tomato growing set*, maskot, konten sosial media, poster, kotak pensil, *tumbler*, *tote bag*, *sticker pack* dan *scarf*. *Picture book* dan media penunjang diharapkan dapat membangun suasana membaca untuk anak yang penuh imajinasi melalui konten yang dihadirkan serta dapat menstimulus otak anak, sekaligus memberikan pengetahuan mengenai alam yang dapat memberikan pengalaman luar biasa.

Kata Kunci: Seva Karuna, *picture book*, poppy, anak usia dini, dkv

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu elemen dasar yang sangat penting dalam perkembangan sebuah negara, tidak terkecuali di Indonesia. Artikel pada laman *website* Radio Edukasi Kemdikbud Ristek pada senin 25 april 2022, menyatakan survei kemampuan pelajar rilis PISA (*Program for International Student Assessment*) pada tahun 2018. Indonesia masuk pada urutan ke 74 dari 80 Negara di Dunia Jika dibandingkan dengan sistem pendidikan di negara maju, salah satu faktor yang krusial adalah pendidikan anak usia dini [1]. Di Indonesia terdapat berbagai jenis sekolah yang dapat dijadikan pilihan untuk anak usia dini seperti: taman kanak – kanak, *study group*, SPS (Satuan Paud Sejenis), *homeschooling*, *daycare*, dan TKLB (Taman Kanak-kanak Luar Biasa). Beberapa dari jenis sekolah yang disebutkan tadi, dapat dikategorikan menjadi 2 jenis yakni: pendidikan formal dan non formal. Taman kanak – kanak merupakan contoh pendidikan formal yang ada di Indonesia. Sedangkan untuk sistem pendidikan non formal berupa *study group/playgroup*.

Sistem pendidikan non formal yang mulai diminati di Bali yakni *study group* dengan konsep pendekatan dengan alam, Terdapat beberapa *study group* yang berbasis alam untuk anak – anak dengan rentang usia 3-6 tahun di Bali seperti: *Green School*, *Canggu Community School*, *Alam Atelier School*, *Sekala Bali*, *Trikaya Educare* dan *Seva Karuna*. Dari nama – nama sekolah yang telah disebutkan, beberapa dari sekolah tersebut dikelola oleh yayasan luar negeri, seperti *Canggu Community School*, *Green School*, dan *Alam Atelier School*. Ketiga sekolah untuk anak usia dini ini merupakan sekolah internasional yang didominasi oleh siswa yang berasal dari luar negeri dan menetap di Bali, pembelajaran di sekolah tersebut sepenuhnya menggunakan bahasa inggris dalam interaksi sehari hari baik interaksi di dalam maupun luar kelas. Selain dua nama tadi beberapa nama – nama sekolah yang penulis sebutkan merupakan alternatif sekolah alam dengan konsep

serta fasilitas serupa yang menggunakan bahasa Indonesia dan diselingi sedikit bahasa Inggris sebagai pengenalan awal tentang bahasa asing serta dikelola langsung oleh yayasan lokal setempat. Salah satu yang menjadi perhatian adalah *Seva Karuna*. *Seva Karuna* dikelola oleh Yayasan *Seva Karuna Nusantara*, berada di Kecamatan *Abiansema*, Kabupaten *Badung*, Bali. Salah satu kegiatan menarik yang dapat dijumpai yakni membuat karya dari barang-barang bekas seperti kardus yang dijadikan robot, bercocok tanam, melukis, dan kegiatan *outbound* menelusuri alam sekitar.

Selain berkegiatan belajar sambil bermain di alam mengambil peranan yang penting bagi tumbuh kembang anak, keberadaan buku bacaan juga menjadi salah satu penunjang bagi anak yang tidak kalah penting dan menjadi gerbang awal anak-anak mengenal dunia literasi/literatur. Hal serupa juga dikatakan Menteri Pendidikan Republik Indonesia pak Nadiem pada acara program merdeka belajar episode 23 bertajuk “Buku Bacaan Bermutu untuk Literasi Indonesia guna mengatasi rendahnya kemampuan literasi anak-anak akibat kurangnya kebiasaan membaca sejak dini” Jakarta, Senin 27 Februari 2023 dilansir dari laman *website berita: antaranews.com*. Nadiem menghimbau agar para orang tua tidak hanya mempertimbangkan sekolah yang bagus untuk anak namun hal – hal penunjang seperti buku bacaan yang sesuai dengan usia anak penting dan perlu mendapatkan porsi perhatian yang sama dengan pemilihan sekolah sesuai dengan karakter anak.

Berbagai jenis buku dapat dijumpai baik toko *offline* maupun *online*. Adapun jenis buku yang lumrah untuk anak – anak usia dini seperti: *story book*, dan *picture book*. Kelemahan dari buku-buku yang telah beredar konten belum sesuai dengan umur target pembaca sebagaimana yang tertuang pada buku panduan terbitan Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra Kemdikbud dengan judul “*Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*”, yang

mengkategorikan penjenjangan buku bacaan sesuai dengan umur pembaca.

Latar belakang mengenai pentingnya buku bacaan yang berkualitas dan sesuai dengan target pembaca sebagai penunjang bagi anak usia dini dalam belajar dan bertumbuh serta korelasinya dengan pentingnya pendidikan anak usia dini bagi anak. Melihat kelebihan di Seva Karuna dibandingkan beberapa nama sekolah alam yang telah disebutkan diatas. Hal ini menjadi pertimbangan dari penulis untuk menggali lebih dalam, yang nantinya data – data atau sumber informasi lainnya dapat dijadikan sumber data faktual dalam menunjang kebutuhan penyusunan ide cerita yang berguna dalam perancangan *picture book* berjudul “*Poppy in the Dream Island*” sebagai buku bacaan yang dirancang untuk anak usia dini. Jenis *picture book* dipilih karena

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi dan wawancara.

1. Observasi

Observasi dilakukan di toko buku yang ada di Denpasar serta di Seva Karuna. Data yang ingin diperoleh meliputi ketersediaan buku bacaan untuk anak usia dini serta proses belajar di sekolah alam serta mengamati lingkungan di sekitar sekolah guna mendapatkan gambaran alam yang nantinya menjadi bagian ilustrasi pada perancangan *picture book*.

2. Wawancara

Terdapat empat narasumber pada perancangan *picture book* ini yaitu Desak Putu Yogi Antari Tirta Yasa, S.Sn., M.Sn (founder Seva Karuna), Orang tua siswa, Made Natha Yuma S.Ds (Co-Founder Florito Studio), Dr. Drs. I Nyoman Sarjana, M. Ikom (Ketua Himpadi Bali). Data yang dikumpulkan berupa modul pembelajaran di Seva Karuna, bagaimana gaya ilustrasi yang tepat untuk anak, serta pendapat ahli pendidikan anak terkait buku anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seva Karuna menggunakan modul mingguan dengan tema yang berbeda tiap minggunya. Modul yang diangkat pada perancangan *picture book* yang dilakukan adalah modul bertemakan tomat sebagai dasar pengembangan ide cerita, Karakter utama bernama “Poppy” dengan tiga karakter lainnya terinspirasi dari Seva Karuna. Latar tempat yang digunakan hasil observasi lingkungan alam di Seva Karuna.

menyesuaikan dengan pedoman pada buku panduan ilustrasi anak yang dikeluarkan oleh Kemdikbud Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, bila ditinjau dari tabel “penjenjangan buku” tersebut, anak usia dini dikategorikan masuk ke dalam jenjang prabaca A dan B dengan rentang usia 3 – 6 tahun [2]. Melalui perancangan *picture book* ini diharapkan karya skripsi yang masuk ke dalam kategori “media baru” ini dapat dijadikan alternatif bacaan yang mengandung edukasi yang menarik dan memiliki kebermanfaatan untuk anak usia dini baik dari segi visual, isi, maupun kebermanfaatan media penunjang lainnya.

Ilustrasi yang cocok pada anak anak adalah ilustrasi yang dekat dengan karakter anak yang eksploratif serta terdapat kebebasan dalam menarik garis dengan warna-warna primer maupun sekunder yang cerah atau pastel. Bahasa rupa yang digunakan yaitu RWD (Ruang Waktu Datar) yang merupakan bahasa rupa alamiah bagi anak [3]

Copywriting dirancang singkat (2-3 kata) agar tidak menimbulkan rasa bosan pada anak, dengan menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengenalan awal anak dalam mengenal bahasa asing, sekaligus menjadi media kedekatan anak terhadap orang tua agar mengurangi poenggunaan gawai berlebih bagi anak.

Analisa SWOT

SWOT adalah akronim dari *strengths* (kekuatan), *weakness* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman). SWOT merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah produk atau tempat usaha, hasil data yang diperoleh bertujuan sebagai acuan dalam menentukan sebuah strategi usaha.

1. Strength (Kekuatan)

- Informasi yang dimuat ringkas dan mudah dimengerti oleh anak-anak.
- Perancangan yang dibuat berdasarkan pedoman perancangan ilustrasi buku anak untuk profesional terbitan Kemdikbud Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Picture book yang memuat ide cerita berdasarkan modul pembelajaran di sekolah alam belum ditemukan di pasaran.

- d. Perpaduan teknik ilustrasi *watercolor* dan coreng - moreng anak, serta gaya visual surealisme belum banyak digunakan pada buku anak dalam negeri lain, sehingga menjadi ciri khas pembeda.

2. Weakness (Kelemahan)

- a. Picture book yang dibuat masih baru dan belum dikenal khalayak.
- b. Berdasarkan panduan perancangan buku anak Kemdikbud jumlah halaman untuk penjenjangan gol A dan B ini dibatasi 8-12 halaman. Mengakibatkan adaptasi tema pada modul terbatas hanya dapat berfokus pada pengembangan satu modul sebagai dasar pengembangan ide cerita dan sajian visual dalam bentuk ilustrasi dan teks pendukung.

3. Opportunity (Peluang)

- a. Belum banyak buku lokal yang menggunakan ilustrasi khas anak-anak dengan jenis karya RWD (Ruang Waktu Datar) sehingga memunculkan keunikan tersendiri.
- b. Media pendukung praktek yang berkaitan dengan isi cerita menambah pengalaman membaca dan memberikan momen kedekatan dengan orang tua.

4. Threat (Ancaman)

- a. Buku buatan luar negeri yang masuk ke Indonesia baik itu yang sudah diterjemahkan oleh pihak penerbit maupun versi orisinalnya.
- b. Tidak semua anak senang membaca buku fisik, karena melalui gawai sudah banyak informasi yang dapat diakses baik itu konten bacaan maupun hiburan.

Analisa VALS

VALS merupakan sebuah metode untuk mendapatkan sumber data dengan meninjau nilai (*value*), tingkah laku (*Attitude*), dan gaya hidup (*lifestyle*). Analisis yang dilakukan bertujuan mendapatkan data yang tepat sesuai target pasar, guna membuat strategi yang tepat dan efektif dalam perancangan dan pemasaran sebuah produk. Target konsumen yang dipilih bila ditinjau dari 8 kategori VALS yang yaitu "*achiever*". Kategori *archiver* merupakan kelompok kalangan konsumen yang ingin unggul dalam karir dan keluarga [4].

1. Value
 - a. Anak – anak usia dini yang gemar bermain dan berkarya.
 - b. Umur anak usia 3-6 tahun merupakan tahap emas anak dimana masa tumbuh kembang imajinasi dalam memandang objek sekitar.
2. Attitude
 - a. Anak – anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka mencoba hal-hal baru, dan kepekaan terhadap interaksi sosial.
3. Lifestyle
 - a. Orang tua yang sadar akan pentingnya pendidikan untuk anak usia dini dengan sistem pembelajaran bermain sambil belajar.
 - b. Orang tua yang mulai ingin memperkenalkan Bahasa Inggris kepada anak.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi

Pada demografi ada dua target pasar yang ingin dituju yaitu target primer: anak usia dini berusia 3 – 6 tahun, dan target sekunder: orang tua berusia 25 – 40 tahun.

2. Geografi

Berdasarkan faktor geografis yaitu siswa dan para orang tua di Kabupaten Badung dan Denpasar, untuk daerah lain picture book dapat dipesan secara online.

3. Psikografis

Secara psikografis target yang dituju yaitu anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, memiliki ketertarikan melakukan hal – hal baru yang menyenangkan dan Orang tua yang menyukai suatu produk yang lucu dan menarik serta gemar membaca.

4. Behaviour

Anak – anak yang senang meluangkan waktu untuk membaca atau melihat ilustrasi bersama teman – temannya dalam sebuah kesempatan

Strategi Media

Media utama yang dibuat berupa picture book, tomato growing set, maskot, dan media pendukung berupa: konten media sosial, poster, kotak pensil, tumbler, totebag, sticker pack, dan scarf.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Pesan yang disampaikan pada media *picture book* berupa keseruan bermain sambil belajar lewat interaksi yang dilakukan di alam.

b. Strategi Visual

Layout yang digunakan berkonsep minimalis dengan penekanan pada karakter setiap tokoh yang dibuat stand out, dengan perpaduan white space yang dirancang sedemikian rupa pada background, agar mendapat ilustrasi yang full namun tetap terasa lega dan tidak sesak dipandang.

c. Gaya Visual

Gaya visual atau desain yang akan digunakan mengacu pada aliran "surrealisme". Surrealisme merupakan aliran yang gaya visualnya menyajikan kontradiksi antara mimpi dan realita [5]. Surrealisme mengeksplorasi alam bawah sadar antara mimpi dan imajinasi dalam bentuk-bentuk yang eksploratif dan tidak biasa.

Karakteristik aliran surrealisme yang penuh imajinatif namun tetap berdasarkan pada referensi objek nyata dengan penggambaran yang terbilang unik, sangat tepat dengan target serta konsep perancangan picture book yang dilakukan, yaitu untuk anak – anak dengan rentang umur 3 – 6 tahun yang sedang dalam masa emasnya, penuh akan imajinasi serta memiliki perspektif visual yang berbeda dalam memandang serta memaknai objek yang dilihat.

d. Positioning

Picture book yang menggambarkan karakter pendidikan di Seva Karuna, yang disusun secara *full color* dengan ilustrasi yang lembut dan ekspresif berkonsep RWD yang dekat dengan karakter anak-anak

Konsep Desain

Terdapat beberapa kata kunci diantaranya: edukasi, alam, imajinatif, dan RWD. Dari keempat kata kunci tersebut konsep yang dibuat bertajuk "*Wonderful Experience in Nature*" jika diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan dari segi pemaknaan konsep ini memiliki arti pengalaman yang luar biasa di alam melalui pendidikan serta visual experience yang didapat. Untuk alur cerita dan model pembelajaran konten yang diangkat bersumber dari modul yang digunakan di Seva Karuna pada week 9 bertemakan tomat.

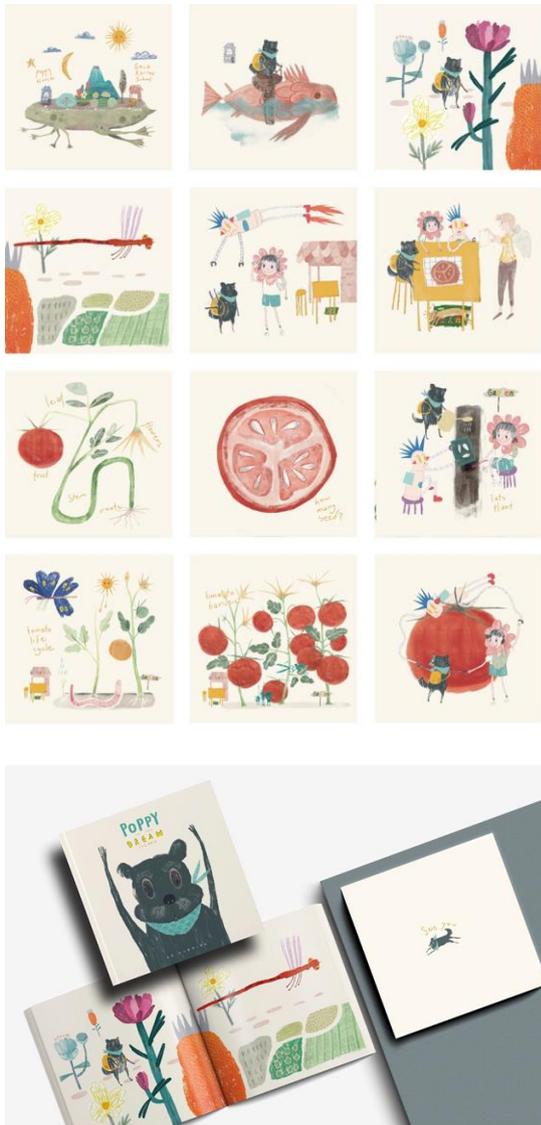
Materi pada modul tersebut yaitu mengenal siklus hidup tomat dan juga perhitungan matematika dasar yang dalam cerita di implementasikan dengan menghitung banyaknya biji tomat di gambar, secara tidak langsung dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Konsep "*Wonderful Experience in Nature*" ini juga akan diterapkan pada media utama dan pendukung lainnya selain picture book dalam bentuk elemen – elemen visual agar memunculkan keharmonisan visual dan kesatuan konsep dengan berbagai media yang digunakan. Jika dikaitkan pada ilustrasi, konsep ini akan menggambarkan nuansa alam yang menyenangkan dengan beberapa karakter yang di *twist* baik dari segi bentuk dan warna dengan benda aslinya sehingga memberikan pengalaman yang "*wonderful*" bagi anak-anak dalam memandang alam. Tipografi yang digunakan menggunakan jenis huruf sans serif yang ditulis tangan untuk memunculkan kesan kebebasan bagi anak-anak ketika menulis, sama halnya ketika anak -anak menulis di alam pada media tanah ataupun pasir dimana ada kesan bebas dan menyenangkan. Penulis memberikan nama pada tipografi jenis ini dengan sebutan "*custom sans serif child style handwriting*". Penulis menambahkan sub judul yaitu "*Happines at School*" untuk memberikan gambaran umum di awal yang berkaitan dengan sumber inspirasi ide cerita yang diangkat bersumber dari sekolah anak yang menyenangkan.

Dalam isi cerita terdapat 4 karakter yaitu Poppy, Ayana, Punk Punk, Miss Angel. Poppy merupakan tokoh utama pada picture book ini sebagai representasi dari sahabat manusia yaitu seekor anjing papillon yang mungil berbulu lebat dan lucu dengan mata coklatnya. Karakter Punk Punk dan Ayana merupakan penggambaran dari anak laki laki dan perempuan serta Miss Angel merupakan seorang guru yang mengajar di Sekolah Seva Karuna. Mereka hidup di Dream Island yang merupakan sebuah pulau yang berada di punggung hewan katak. Ide konsep pulau di atas punggung katak ini terinspirasi dari "*Bedawang Nala*", dalam mitologi Hindu Bali Bedawang Nala merupakan penyu raksasa dengan menopang dunia di atas punggungnya. Gaya ilustrasi surrealisme yang ditetapkan akan digunakan berpadu dengan coreng moreng ekspresif khas anak-anak dan teknik watercolor yang lembut, dengan perpaduan warna cerah dan pastel.

Visualisasi Media

1. Picture Book



Gambar 1. Picture Book
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

2. Tomato Growing Set



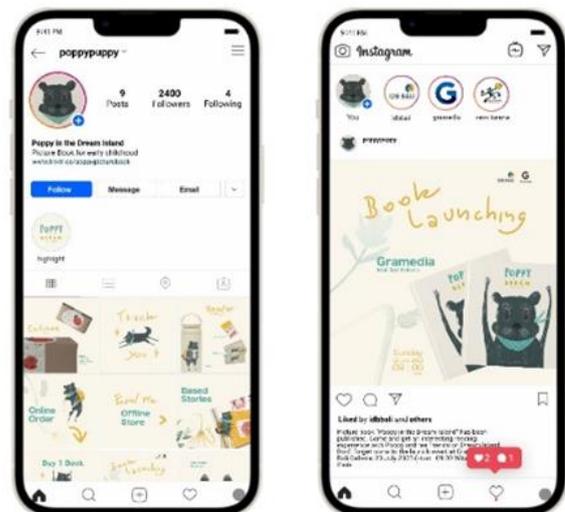
Gambar 2. Tomato Growing Set
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

3. Maskot



Gambar 3. Maskot
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 2023)

4. Konten Media Sosial



Gambar 4. Konten Media Sosial
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

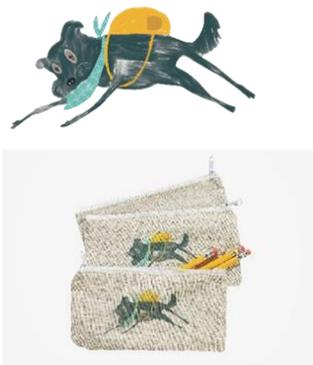
5. Poster





Gambar 5. Poster
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

6. Kotak Pensil



Gambar 6. Kotak Pensil
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

7. Tumbler



Gambar 7. Tumbler
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

8. Tote Bag



Gambar 8. Tote Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

9. Sticker Pack



Gambar 9. Sticker Pack
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

10. Scarf



Gambar 10. Scarf
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

KESIMPULAN

"Wonderful Experience in Nature" diusung sebagai konsep visual dengan ide cerita bersumber dari modul mingguan Seva Karuna bertemakan tomat. Ilustrasi yang ditampilkan memiliki gaya visual surealis, dengan bahasa rupa RWD, dengan kombinasi teknik watercolor dan coreng moreng goresan khas anak-anak. Konsep tersebut mampu menghadirkan karya visual yang memiliki kedekatan dengan target audience yaitu anak usia dini (3-6 tahun).

Media utama dalam pada karya skripsi ini adalah picture book, maskot dan tomato growing set sebagai media utama dan beberapa media pendukung seperti: poster, konten media sosial, poster, kotak pensil, tumbler, tote bag, dan scarf. Media-media tersebut dapat menjadi media promosi yang tepat dengan identitas visual yang melekat bersumber dari picture book baik itu karakter, tipografi, maupun elemen-elemen visual lainnya.

Proses yang terstruktur diperlukan dalam melakukan perancangan picture book dan media terpilih lainnya. Proses tersebut diantaranya pengumpulan data, analisis data, perencanaan dan strategi kreatif, *brainstorming* (konsep dan visual) penyusunan *moodboard*, desain referensi, perancangan sketsa, menentukan *color chart* serta proses akhir secara digital sebelum media siap untuk diwujudkan dan dipasarkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dian. 2022. "Kemendikbudristek Harap Skor Pisa Indonesia Segera Membaik <https://radioedukasi.kemdikbud.go.id/read/3341/kemendikbudristek-harap-skor-pisa-indonesia-segera-membaik.html>
- [2] Evelyn, Gozalli. 2020. Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. Jakarta: Kemendikbud RI.
- [3] Tabrani, Primadi. 2013, Proses Kreasi Gambar Anak. Jakarta: Erlangga.
- [4] Nugroho Jeannie, dkk. 2018. Analisis Value, Attitude dan Lifestyle Konsumen Zara Pakuwon Mall Surabaya. Jurnal E- komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Kristen Petra, Surabaya, Vol 7
- [5] Laeli Nur Azizah." Aliran Surealisme"<https://www.gramedia.com/literasi/aliran-surealisme/> (Diakses tanggal 20 April 2023)
- [6] Mahardika, AA Dwi Laksana, Ramanda Dimas Surya Dinata, and Made Arini Hanindharputri. "Perancangan buku cerita bergambar pengenalan tata surya kepada anak-anak di Denpasar." Jurnal Selaras Rupa 1.1 (2020): 27-37.
- [7] Pratama, I. Gede Yudha. "Kajian Bahasa Rupa Budaya Mesatua Bali Dalam Cerita Bergambar." Jurnal Bahasa Rupa 5.1 (2021): 112-121.