

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *ADVENTURE EDUCATION*
DALAM PENDAKIAN GUNUNG**



PERANCANGAN
Fiera Chandisa Rachman
1112095024

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

JURNAL TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *ADVENTURE EDUCATION*
DALAM PENDAKIAN GUNUNG



**Tugas Akhir ini ditujukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2018**

ABSTRAK

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang digemari banyak orang, bahkan menjadi tren tersendiri saat ini di kalangan anak muda. Namun, kurangnya kesadaran akan pentingnya keselamatan saat melakukan kegiatan tersebut membuat banyak terjadi kecelakaan yang diakibatkan oleh kelalaian pegiat itu sendiri.

Adventure Education merupakan media belajar melalui petualangan yang berpusat pada pengalaman. Teori ini meliputi kegiatan luar ruang dengan variasi yang luas dengan tujuan utama untuk membangun hubungan yang lebih kuat dari dalam dan luar diri seseorang, melatih jiwa kepemimpinan, kesehatan diri, dan pemahaman atas lingkungan. Salah satu nilai utama yang ditanamkannya ialah mengenai keselamatan dalam melakukan pendakian gunung.

Atas dasar itu, perancangan buku ilustrasi *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung dibuat untuk memperkenalkan teori tersebut dalam kaitannya dengan pendakian gunung di Indonesia agar anak-anak muda Indonesia memiliki pandangan lain tentang manfaat pendakian gunung yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Pendakian Gunung, *Adventure Education*, Buku Ilustrasi

ABSTRACT

Mountain climbing is a popular activity of many people, even a current trend among young people. However, the lack of awareness of the importance of safety while performing these activities caused many accidents caused by negligent activists themselves.

Adventure Education is a learning medium through experience-centered adventures. This theory includes outdoor activities with wide variations with the primary goal of building stronger relationships from within and outside of oneself, training in leadership, personal health, and understanding of the environment. One of the main values he instilled was about safety in mountaineering.

Based on those those things, the design of the Adventure Education illustration book in Mountain Climbing was made to introduce the theory in relation to mountaineering in Indonesia so that young Indonesians have other views on the benefits of mountain climbing that can be applied in everyday life.

Keywords : Mountain Climbing, Adventure Education, Illustration Book

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang sudah lama dilakukan di dunia. Di Indonesia sendiri, tercatat 145.151 orang yang mendaki gunung Gede Pangrango, Jawa Barat pada tahun 1996-2000. Dijelaskan pula dalam Diktat Sekolah Manajemen Ekspedisi Wanadri 2000 bahwa hampir semua perguruan tinggi atau SLTA mempunyai kelompok-kelompok penggiat alam terbuka.

Secara perorangan maupun berkelompok mereka mengembangkan segi petualangan, segi ilmu pengetahuan, segi olahraga, segi rekreasi dan segi wisata. Perkembangan ini dilakukan secara luas baik hanya mencakup satu segi saja ataupun secara berkaitan (misalnya mendaki gunung untuk melakukan petualangan saja, olahraga saja, atau untuk olahraga, rekreasi dan wisata) yang mengembangkan segi ilmu pengetahuan dan segi petualangan.

Seiring berkembangnya minat akan pendakian gunung di Indonesia antara lain sejak ditayangkannya film bertema petualangan, yakni "5cm" pada tahun 2012, kegiatan ini mulai menjadi tren tersendiri di kalangan anak muda. Kemudahan akses informasi mengenai perlengkapan, peralatan, hingga teknik dasar pendakian pun berperan besar dalam peningkatan jumlah pendaki di seluruh gunung Indonesia. Sebagai contoh, sebelum adanya akses informasi melalui internet, seseorang yang ingin melakukan pendakian gunung harus mengikuti organisasi pecinta alam untuk mengetahui persiapan apa saja yang diperlukan, rentang waktu yang dibutuhkan untuk suatu gunung, berlatih cara menggunakan kompas dan membaca peta gunung tersebut dari seniornya sehingga membutuhkan proses yang cukup panjang sebelum melakukannya. Namun saat ini seorang calon pendaki cukup mengakses melalui mesin pencari di internet mengenai segala informasi yang dibutuhkannya tersebut.

Di samping itu, kemudahan-kemudahan di atas ternyata juga memiliki dampak yang kurang baik bagi para pelakunya yang bisa digolongkan ke dalam kategori "pemula". Dalam 5 tahun terakhir ini, lebih dari 40 pendaki meninggal dunia karena kecelakaan dalam kegiatan, seperti tersesat hingga berhari-hari kemudian kelaparan dan keedinginan, jatuh ke jurang, hipotermia, dan lain-lain.

Menanggapi kejadian-kejadian tersebut, perlu dilakukan identifikasi dan analisa dari setiap kronologi yang ada. Dari kejadian-kejadian di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi pergeseran makna kegiatan pendakian itu sendiri, dari semula untuk kebutuhan akan olahraga, kebutuhan belajar lebih dekat dengan alam, kebutuhan spiritual dan kebutuhan untuk pembangunan karakter diri menjadi sekedar wisata untuk rekreasi, untuk pemenuhan kebutuhan akan eksistensi di dalam tren yang sedang terjadi.

Selain membutuhkan kemampuan secara teknik, sebenarnya sudah ditemukan teori-teori mengenai pendidikan di alam bebas atau luar ruang yang berkaitan dengan pembangunan karakter diri, yaitu sejak tahun 1592

yang dikenal sebagai *Adventure Education*. Namun konsep ini bisa dibilang baru benar-benar dikenal sejak didirikannya *Outward Bound* pada tahun 1941 oleh Kurt Hahn di Skotlandia. Sejak saat itu, bermunculan sekolah-sekolah dan perusahaan-perusahaan lainnya di seluruh dunia yang khusus memberikan pengetahuan mengenai ilmu *Adventure Education*, atau lebih spesifik lagi disebut sebagai *Experiential Learning*.

Adventure Education yang dalam bahasa Indonesia berarti “Pendidikan Petualangan” merupakan media belajar melalui petualangan yang berpusat pada pengalaman. *Adventure Education* meliputi kegiatan luar ruang dengan variasi yang luas dengan tujuan utama untuk membangun hubungan yang lebih kuat dari dalam dan luar diri seseorang, melatih jiwa kepemimpinan, kesehatan diri, dan pemahaman atas lingkungan.

Saat ini *Adventure Education* sudah banyak digunakan untuk pelatihan *softskill* seperti *management training* bagi perusahaan-perusahaan yang sedang merekrut pegawai baru. Pegawai dengan tingkat jabatan manajer ke atas (hingga CEO) biasanya mengikuti pelatihan dengan kegiatan pendakian gunung. Dalam hal ini peserta pendakian tidak diharuskan memiliki pengalaman pendakian sebelumnya, karena dalam program *Adventure Education* akan diberikan pengetahuan mengenai keseluruhan baik teknis maupun kesiapan mental secara langsung pada waktu pelaksanaan, dan tentunya dengan perencanaan yang terukur dalam pengawasan pelatih atau yang disebut juga fasilitator.

Konsep atau teori *Adventure Education* terbukti sangat efektif dalam program perubahan sikap dan perilaku pesertanya ke arah yang lebih baik karena prosesnya berdasarkan pengalaman. Pengalaman tersebut kemudian direfleksikan, dipelajari, dan diterapkan nilai-nilainya ke dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya pada kegiatan pendakian gunung, konsep *Adventure Education* akan sangat berpengaruh bagi diri peserta karena kegiatan ini memiliki nilai-nilai pembelajaran yang paling lengkap dari kegiatan luar ruang lainnya karena pesertanya terlibat dalam waktu yang cukup lama, intensif, dan melakukannya secara sadar.

Melalui perancangan ini, akan dikenalkan konsep *Adventure Education* yang bukan hanya bermanfaat dalam pendakian gunung, tetapi juga cara untuk merefleksikan dan menerapkan manfaat tersebut pada kehidupan sehari-hari baik sebagai pelajar maupun pekerja. Selain itu, agar kegiatan yang sedang menjadi tren ini bisa juga digunakan sebagai media belajar untuk pengembangan diri bagi siapapun yang melakukannya, sehingga hakikat pendakian gunung yang sesungguhnya bisa kembali tercapai dan generasi muda di Indonesia tumbuh dengan konsep diri yang kuat ke depannya.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi mengenai *Adventure Education* dalam pendakian gunung yang menarik dan komunikatif bagi pendaki gunung di Indonesia?

3. Tujuan Perancangan

Merancang buku ilustrasi *Adventure Education* dalam pendakian gunung untuk memperkenalkan konsep *Adventure Education* yang bisa diterima, dipelajari, dan dipahami dengan mudah oleh para pendaki gunung di Indonesia.

4. Lingkup Perancangan

a. Luas Wilayah dan Lingkup Implementasi

Sebagai bahan perancangan, penelitian dan wawancara akan dilakukan di Yogyakarta.

b. Target Penelitian

Target penelitian primer ialah beberapa narasumber yang merupakan ahli di bidang *Adventure Education* baik yang masih aktif melaksanakan kegiatan dengan konsep tersebut, maupun yang hanya aktif memberikan materi-materinya saja. Selain itu, target sekunder yaitu beberapa pendaki yang memiliki kriteria; masih aktif dalam kegiatan pendakian hingga saat ini, berprofesi sebagai pelajar/mahasiswa/pekerja, sedang atau pernah tergabung dalam sebuah komunitas/organisasi pendaki gunung, dan tinggal di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam perancangan ini, target sekunder dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pendakian yang sudah mereka lakukan selama ini berdampak pada kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini juga bisa menjadi tolak ukur yang efektif dalam perkembangan kegiatan pendakian di Indonesia selain dari opini yang sudah terbentuk secara luas di publik.

c. Target Audience

Target utama dari hasil perancangan ini ialah pendaki-pendaki gunung di Indonesia yang berusia 15-30 tahun baik perempuan maupun laki-laki. Sementara itu, target pendukungnya ialah masyarakat umum yang tertarik akan kegiatan pendakian, baik yang aktif maupun yang baru akan mencoba untuk melakukannya.

5. Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

Perancangan ini bisa menjadi referensi pengetahuan dan informasi mengenai bagaimana membuat sebuah buku yang tidak hanya menarik untuk dibaca, tetapi juga efektif dalam penyampaian kontennya terutama untuk bidang *Adventure Education* yang masih cukup asing di kalangan generasi muda.

b. Bagi Target Audience

Memberikan pengetahuan baru yang bermanfaat untuk kehidupan mereka sehari-hari terutama dalam hal berinteraksi dengan lingkungan tentunya melalui media yang menarik dan mudah dipahami isinya.

c. Bagi Institusi

Perancangan ini merupakan kontribusi atau sumbangsih penulis dalam dunia pendidikan non formal yang bisa digunakan atau diaplikasikan oleh masyarakat Indonesia secara luas, termasuk masyarakat di lingkungan institusi itu sendiri.

6. Metode Perancangan

1) Data yang dibutuhkan

a) Data Verbal

Data berupa teori-teori ilmiah, artikel, dan opini yang didapatkan dari sumber-sumber terpercaya dan bisa dipertanggung jawabkan seperti buku cetak, buku elektronik, blog, web, dan literatur lainnya sebagai bahan acuan utama dalam perancangan sebelum melangkah ke proses visualisasi.

b) Data Visual

Data berupa gambar yang merupakan dokumentasi dari segala hal yang berkaitan dengan proses perancangan seperti foto, video, serta ilustrasi sebagai referensi untuk memperkuat data verbal dan referensi dalam proses visualisasi.

2) Metode Pengumpulan Data

a) Data Primer

1) Wawancara Narasumber Terkait

Merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya-jawab kepada narasumber terkait mengenai topik-topik yang berhubungan dengan perancangan. Narasumber yang dipilih ialah ahli-ahli dalam bidang Adventure Education atau Experiential Learning yang sudah berpengalaman dalam menjalankan konsep belajar tersebut selama bertahun-tahun, yaitu saudara Dian Wibowo selaku CEO Wit Gedhang Consultement, serta Stefanus Mario Nirang selaku ekspertis dalam Adventure Education yang sudah sering membina kegiatan dengan konsep belajar tersebut.

2) Data Sekunder

Merupakan data berupa informasi pustaka yang diperoleh dari berbagai literatur seperti artikel elektronik, majalah, dan media massa yang memiliki kaitan dengan perancangan ini beserta landasan teori yang digunakan.

3) Studi Dokumentasi

Merupakan data berupa dokumentasi dalam berbagai bentuk gambar seperti foto dan video yang berkaitan dengan perancangan buku ini.

4) Instrumen/Alat Pengumpulan Data

- a) Kamera untuk mendokumentasikan apapun yang terkait dengan obyek penelitian untuk perancangan.
- b) Telepon genggam sebagai alat perekam untuk merekam proses wawancara dengan berbagai narasumber baik primer maupun sekunder.
- c) Alat tulis untuk mencatat berbagai temuan dalam proses penelitian untuk perancangan.
- d) Checklist data untuk memastikan kelengkapan data yang akan atau sedang dikumpulkan untuk proses analisis berikutnya.

e) Pedoman wawancara sebagai acuan dalam menggali informasi dari narasumber agar sesuai dengan kebutuhan data yang diperlukan.

3) Metode Analisis Data

a) Metode Penelitian

Metodologi yang dipakai dalam penulisan ini ialah metodologi penelitian lapangan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang kondisi saat ini dan interaksi lingkungan suatu unit sosial baik individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat. Selain itu, metodologi penelitian tindakan juga dapat digunakan sebagai acuan penelitian. Metodologi ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru bagi sebuah pengetahuan yang baru pula untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di lapangan secara nyata.

b) Analisis Data

Metode yang digunakan dalam perancangan buku ini ialah 5W + 1H (What, Who, When, Why, Where + How). Kemudian dianalisis untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan mengevaluasi untuk memecahkan masalah yang ada dari seluruh data yang telah didapatkan.

Analisis tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a. What ? (Seperti apa perancangannya?)
- b. Who ? (Siapa target perancangannya?)
- c. When ? (Kapan perancangan ini bisa direalisasikan?)
- d. Why ? (Mengapa perancangan ini perlu disosialisasikan?)
- e. Where ? (Dimana perancangan ini bisa disosialisasikan?)
- f. How ? (Bagaimana bentuk perancangannya yang sesuai?)

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini ialah buku ilustrasi yang mencakup pengetahuan mengenai *Adventure Education*, mengenai dasar-dasar yang perlu diketahui dalam melakukan pendakian gunung, serta manfaat yang bisa diambil untuk kehidupan sehari-hari.

Perancangan buku dipilih karena belum ada teori mengenai *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung yang dibukukan secara khusus di Indonesia. Adapun buku-buku mengenai teori *Adventure Education* secara umum dalam berbagai bidang *outdoor activity* yang seluruhnya berbahasa Inggris, sehingga tidak semua orang dapat memahaminya. Oleh karena itu, buku ilustrasi ini dibuat dalam bahasa Indonesia pada bagian isinya agar mudah dipahami oleh target audiens.

Perancangan ini digunakan juga sebagai media pembelajaran bagi masyarakat yang suka melakukan kegiatan pendakian tersebut. Buku ini dirancang untuk memberikan pandangan baru mengenai esensi pendakian, mengingatkan pentingnya keselamatan dan keamanan dalam pendakian, serta memberikan informasi mengenai manfaat dari pendakian yang dapat digunakan untuk kehidupan sehari-hari seperti dalam pekerjaan, sekolah, bersosialisasi dengan lingkungan, dan sebagainya.

Selain media utama, dalam perancangan Buku Ilustrasi *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung ini juga membutuhkan berbagai media pendukung yang relevan, seperti media sosial Instagram, poster, buff (masker kain), pembatas buku, stiker, dan cangkir enamel.

Media tersebut dipilih sebagai merchandise dan juga sebagai media publikasi mengenai buku yang dirancang. Selain itu, media pendukung yang telah dipilih memiliki kedekatan dengan kegiatan petualangan atau pendakian gunung, dan juga sering ditemukan oleh target audiens dalam melakukan kegiatan pendakian.

2. Target Audiens

Target utama dalam perancangan ini adalah pendaki gunung baik yang tingkat pemula maupun profesional dengan usia 16–35 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan.

3. Konsep Kreatif

Tujuan kreatif perancangan Buku Ilustrasi *Adventure Education* dalam Pendakian Gunung ini yaitu memperkenalkan konsep belajar dari pengalaman dengan kegiatan petualangan yang asik, aman dan nyaman, yaitu pendakian gunung dengan menggunakan teori *Adventure Education*.

Harapannya ialah target audiens mengetahui esensi dari sebuah pendakian yang bukan sekedar untuk refreshing, melainkan sebuah pendakian yang pada setiap prosesnya memiliki manfaat untuk kehidupan sehari-hari terutama dalam pekerjaan serta dalam bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat luas. Selain itu, diharapkan target audiens mampu menyadari betapa pentingnya menjaga keselamatan dalam pendakian gunung agar tidak terjadi lagi kecelakaan di gunung akibat kelalaian pendaki itu sendiri.

4. Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah cara yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan dari sebuah perancangan. Strategi tersebut antara lain:

a. Isi Pesan (*What to Say*)

Isi pesan merupakan jabaran dari gagasan utama dalam suatu pesan komunikasi dan bagaimana membangkitkan respon, memahami dan mencerna isi pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens.

Hal yang ingin disampaikan dalam perancangan buku ilustrasi *Adventure Education* dalam pendakian gunung ialah sebagai berikut:

1) Mengenalkan kepada masyarakat mengenai teori *Adventure Education* yang bermanfaat bagi pengembangan karakter diri.

2) Memberikan informasi mengenai dasar-dasar yang wajib dilakukan sebelum melakukan kegiatan pendakian gunung agar masyarakat bisa meminimalisir terjadinya kecelakaan akibat kelalaian di gunung.

3) Memberikan informasi mengenai pentingnya memahami esensi dari kegiatan pendakian gunung agar bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari seperti dalam pekerjaan, dalam sekolah, dan dalam bersosialisasi dengan masyarakat umum secara luas.

4) Mengharapkan peran masyarakat dalam mewujudkan generasi yang memiliki semangat tinggi untuk kemajuan pembangunan bangsa, yang dimulai dari pengembangan dan perbaikan diri melalui kegiatan pendakian gunung.

5. Program Kreatif

Buku ini berisikan tentang pengenalan konsep *Adventure Education*, 3 tahapan pendakian ideal yang dilengkapi dengan rincian aktivitasnya, serta pesan-pesan positif yang berhubungan dengan setiap aktivitas tersebut. Selain itu, terdapat juga manfaat dari setiap tahapan pendakian yang dapat diterapkan di dalam kegiatan sehari-hari.

Pada setiap tahapan akan dilengkapi dengan beberapa ilustrasi kegiatan sehingga menjadi lebih informatif. Gaya desain yang digunakan yaitu ilustrasi realis dan teknik pewarnaan seperti water color dengan olah digital. Buku ini juga dirancang seolah-olah pembaca sedang ingin melakukan sebuah pendakian gunung.



6. Hasil Perancangan

PAMERAN TUGAS AKHIR

Perancangan Buku Ilustrasi
Adventure Education dalam
Pendakian Gunung

10-13
JULI 2018

Galeri R. Soetopo
Gedung DKV
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



PIERA CHANDISA R. • 111 2095 024

MEDIA PENDUKUNG

- Pembatas Buku
Ukuran : 5 x 15cm
- Bali
Ukuran : 25 x 50cm
- Sticker
Ukuran : variatif
- Cangkir Enamel
Ukuran : diameter 5cm

PAMERAN TUGAS AKHIR

10-13 JULI 2018

Perancangan Buku Ilustrasi
Adventure Education dalam
Pendakian Gunung

GALERI R. SOETOPO

PIERA CHANDISA R.

Lahir di Jakarta, tanggal 23 Agustus 1993.
Menamatkan pendidikan sarjana di program studi Desain
Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta.

Suara ini aktif dalam berbagai kegiatan di bidang
partisipasi minat khusus, dan juga sebagai Pemanda
Gunung Muda di bawah naungan Asosiasi Pemanda
Gunung Indonesia (APGI).

Perancangannya ini dibuat berdasarkan ketertarikan
terhadap kegiatan wisata minat khusus terutama
pendakian gunung, yang dikombinasikan dengan
ilmu dari bidang pendakian yang diambil.



PIERA CHANDISA • 111 2095 024 • DKV ISI YOGYAKARTA

Poster Pameran

Katalog Pameran



Buku Ilustrasi



Buff



Cangkir Enamel



Pembatas Buku

C. KESIMPULAN

Pendakian gunung merupakan kegiatan yang sudah lama dilakukan di dunia. Di Indonesia sendiri kegiatan ini sudah dimulai dikenal sejak puluhan tahun yang lalu, hingga kini mulai menjadi tren tersendiri di kalangan anak muda, terhitung sejak ditayangkannya film bertema petualangan, yakni “5cm” pada tahun 2012. Kemudahan akses informasi mengenai perlengkapan, peralatan, hingga teknik dasar pendakian pun berperan besar dalam peningkatan jumlah pendaki di seluruh gunung Indonesia.

Namun kemudahan tersebut ternyata juga memiliki dampak yang kurang baik bagi para pelakunya yang bisa digolongkan ke dalam kategori pendaki “pemula”. Terbukti dalam 5 tahun terakhir ini, lebih dari 40 pendaki meninggal dunia karena kecelakaan dalam kegiatan, seperti tersesat hingga berhari-hari kemudian kelaparan dan kedinginan, jatuh ke jurang, hipotermia, dan lain-lain. Dari kejadian-kejadian itu dapat disimpulkan bahwa terjadi pergeseran makna atas kegiatan pendakian itu sendiri, dari semula untuk kebutuhan akan olahraga, kebutuhan belajar lebih dekat dengan alam, kebutuhan spiritual dan kebutuhan untuk pembangunan karakter diri menjadi sekedar wisata untuk rekreasi, untuk pemenuhan kebutuhan akan eksistensi di dalam tren yang sedang terjadi.

Melalui perancangan ini, akan dikenalkan konsep *Adventure Education* yang bukan hanya bermanfaat dalam pendakian gunung, tetapi juga cara untuk merefleksikan dan menerapkan manfaat tersebut pada kehidupan sehari-hari baik sebagai pelajar maupun pekerja. Selain itu, agar kegiatan yang sedang menjadi tren ini bisa juga digunakan sebagai media belajar untuk pengembangan diri bagi siapapun yang melakukannya, sehingga hakikat pendakian gunung yang sesungguhnya bisa kembali tercapai dan generasi muda di Indonesia tumbuh dengan konsep diri yang kuat ke depannya.

Daftar Pustaka

Berry, Matt. 2000. *Adventure Education: An Introduction*. Canada: Routledge Falmer.

James, Thomas. 1980. *Can the Mountain Speaks for Themselves?*. New York: Routledge Falmer.

Moon, Jennifer A. 2004. *A Handbook of Reflective and Experiential Learning; Theory and Practice*. Canada: Routledge Falmer.

Rustan, Surianto, 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Rustan, Surianto, 2010. *Font & Tipografi*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2009. *Nirmana—Elemen-elemen seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra

Silberman, Mel.2007. *The Handbook of Experiential Learning*. London: John Wille and Sons, inc.

Susanto, Mike, 2011. *Diksi Rupa*, Yogyakarta: Dicti Art Lab & Djagat Art House