JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU

PERANCANGAN

Oleh:

FALENTINE MARIANI LAMERE
NIM 1510149124

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

JURNAL TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU

PERANCANGAN

FALENTINE MARIANI LAMERE
1510149124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai

Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang

Desain Komunikasi Visual

2021

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR MENGENAI PENGETAHUAN BUDAYA DI KEPULAUAN TANIMBAR, MALUKU diajukan oleh FALENTINE MARIANI LAMERE, NIM 1510149124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 12 Januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Mengetahui
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Perancangan ini mengangkat tema budaya terutama budaya yang ada di Tanimbar, Maluku. Latar belakang perancangan dilihat dari perkembangan jaman yang semakin maju, hal-hal umum dalam budaya kita mulai terlupakan oleh generasi muda saat ini. Fenomena saat ini dimana para generasi muda yang cenderung lebih menyukai dan juga meniru budaya luar, terutama remaja di Tanimbar sendiri. Mereka mulai melupakan budaya daerah sendiri, seperti kurang lancar dalam berbahasa daerah dan kurangnya pengetahuan yang cukup tentang budaya daerah. munculnya rasa gengsi untuk berbicara menggunakan Bahasa Daerah yaitu Bahasa Yamdena, karena bahasa Yamdena lebih banyak digunakan oleh orang tua dalam percakapan sehari-hari maupun saat pembicaraan adat.

Buku Cerita bergambar bertema budaya ini, dirancang semenarik mungkin bagi para generasi muda dengan tujuan dapat mengedukasi dan menambah wawasan serta secara tidak langsung mengajak mereka untuk mau mempelajari dan menggunakan Bahasa Yamdena dalam percakapan sehari-hari. Media berupa buku cerita bergambar yang bertema budaya juga masih jarang terdapat di Tanimbar sehingga diharapkan Dengan adanya buku Cerita bergambar ini dapat menjadi media baru yang dapat menambah minat baca para generasi muda di Tanimbar juga ikut dalam melestarikan budaya Tanimbar, sehingga tidak hilang seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: *Buku cerita bergambar, Budaya, Bahasa daerah, Tanimbar, Maluku.*

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

ABSTRACT

This design applies culture as its theme, in particular, the culture in Tanimbar, Maluku. This theme is chosen due to the fact that general aspects of our culture are gradually overlooked by our young generations along with the times. This phenomenon describes the young generations especially who are in Tanmbar, as a generations of merely liking and imitating foreign cultures. This leads them becoming condescending individuals who do not speak their traditional language which is Bahasa Yamdena, for they only regard it as the language of parents and language for traditional occasions. Consequently they are not capable of speaking the language properly and lacking of knowledge of Tanimbar culture.

This-culture themed book is designed as eye catching as possible for young generations for the purpose of educating and enchancing them with knowledge and by implication inviting them in order to be keen in learning Bahasa Yamdena so that they can apply it in their daily lives. Concerning that media in terms of culture-themed picture books are rare to find in Tanimbar, thereupon, hopefully, not only that this picture book can serve as a fresh medium for young generations in Tanimbar in learning Bahasa Yamdena but also preserving Tanimbar culture from disappearing over time.

Keywords: Picture book, Culture, Local language, Tanimbar, Maluku.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Salah satu pulau di daerah Maluku yang akan diangkat tentang keunikan budayanya dalam karya perancangan ini adalah pulau Tanimbar. Kepulauan Tanimbar atau Timur laut ini terdiri dari kumpulan pulau-pulau kecil, Sebelah selatan berbatasan dengan Samudera pasifik, membuatnya termasuk kawasan perbatasan. Pulau Yamdena merupakan pulau terbesar dari pulau-pulau di kepulauan Tanimbar, dengan Saumlaki sebagai ibukota kabupaten merupakan kota terbesar di pulau Yamdena.

Di kepulauan Tanimbar masih sangat kaya akan budaya seperti adat-istiadat yang masih kental, kesenian berupa tarian dengan busana tradisional beserta aksesorisnya, seni ukir, kuliner, serta bahasa daerah yaitu salah satunya yaitu, Bahasa Yamdena yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Sebagian besar masyarakatnya berbicara menggunakan Bahasa Indonesia dengan dialek setempat, dan menggunakan Bahasa Yamdena sebagai bahasa yang menunjukan kekerabatan yang lebih erat.

Kehidupan masyarakat di kota pada saat ini sudah mengalami perkembangan. Era globalisasi yang diiringi dengan kemajuan teknologi tentunya sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat, baik di kota maupun di pedesaan. Salah satu hal yang berpengaruh terhadap budaya yaitu, Keberadaan budaya populer dipandang mampu merusak atau mengancam budaya tradisional, karena membawa pengaruh yang kurang baik seperti menurun-nya rasa nasionalisme. Hal ini tentu berpengaruh pada para remaja saat ini yang cenderung lebih menyukai dan juga meniru budaya luar, terutama remaja di Tanimbar sendiri. Mereka mulai melupakan budaya daerah sendiri kurangnya pengetahuan yang cukup tentang budaya daerah, Contoh saja seperti pengetahuan tentang kesenian seperti seni ukir dan pakaian tradisional yang tidak begitu dipahami baik itu nama maupun fungsinya. Sedangkan dalam segi bahasa, munculnya rasa gengsi untuk berbicara menggunakan bahasa daerah sehingga tidak lancar dalam berbahasa daerah. Bahasa Yamdena lebih banyak digunakan oleh orang tua dalam percakapan sehari-hari maupun saat pembicaraan adat, sehingga dianggap tidak sesuai dengan perkembangan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

jaman. Penggunaan bahasa yang lebih modern dan gaul pun dianggap lebih baik bagi para kaum muda yang cenderung mencampur-campur bahasa dalam berbicara. Para remaja di Tanimbar pada umumnya berbicara dengan percampuran antara Bahasa Indonesia dengan Bahasa Yamdena, dan jarang untuk menggunakan Bahasa Yamdena sepenuhnya dalam percakapan.Selain itu adanya pengaruh teknologi yang semakin maju meskipun berdampak positif namun juga berdampak negatif, seperti era digital yang membuat orang menjadi jarang untuk membaca.

Pada saat ini, pemerintah setempat sedang gencar menanamkan nilai budaya daerah kepada masyarakat. Program tersebut antara lain, penerapan bahasa daerah dalam mata pelajaran muatan lokal, Selain itu senam tradisional dari Tanimbar yaitu senam *Lampyormelar* (senam dengan lagu berbahasa Yamdena), yang biasanya diadakan setiap hari Jumat pagi baik di sekolah-sekolah maupun di perkantoran. Lagu beserta dengan gerakan dari senam ini diciptakan oleh salah satu pencipta lagu Tanimbar. Tari-tarian yang masih sering ditampilkan dalam acara penyambutan tamu dari luar daerah, dan lomba-lomba bertema budaya juga diselenggarakan oleh pemerintah setempat, salah satunya adalah lomba tarian Tradisional antar sekolah se-kabupaten, dalam rangka hari pemberdayaan perempuan yang sempat diselenggarakan pada bulan agustus tahun 2019 lalu.

Upaya dari masyarakat Tanimbar untuk mempertahankan bahasa dan budaya daerah dapat dilihat dari penggunaan Bahasa Yamdena dalam percakapan sehari-hari walaupun sebagian besar penuturnya yang kebanyakan para orang tua. Beberapa lagu berbahasa Yamdena yang pernah diciptakan oleh orang asli Tanimbar sendiri. Dalam upacara adat seperti acara lamaran, perkawinan, penempatan rumah baru, atau menyelesaikan masalah kekeluargaan, biasanya para tetua adat menggunakan Bahasa Yamdena. Adapun semboyan khas daerah Tanimbar yaitu yaitu "*Kalwedo Kidabela, Kidabela Kalwedo, Ratu Nor Kit Dedesar Monuk"* yang berarti Tuhan beserta kita selalu, yang merupakan penggabungan dari dua bahasa utama di Tanimbar yaitu Bahasa Fordata dan Bahasa Yamdena. Semboyan ini sering sekali

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

didengar pada saat pidato, dan juga terdapat pada spanduk atau gapura di beberapa tempat di Tanimbar.

Media buku cerita bergambar dipilih karena merupakan salah satu media yang mudah untuk dipelajari oleh anak-anak dan remaja. Cerita bergambar bersifat ringan dan mempermudah pembaca untuk mengerti apa yang hendak disampaikan penulis dengan gambar yang menarik dan disertai teks yang mendukung atau saling berkesinambungan. Di Tanimbar sendiri, masih sangat jarang terdapat buku seperti cerita bergambar yang membahas tentang budaya, meskipun sudah ada tetapi masih terbitan lama, bertahun-tahun lalu. Buku cerita bergambar berbahasa daerah, Bahasa Yamdena mengenai informasi budaya Tanimbar ini, akan dibuat dengan teknik ilustrasi semi realis, dengan pemilihan warna menyesuaikan dengan target audiens yang dituju. Diharapkan dapat menarik minat generasi muda untuk membaca, dapat menambah wawasan mengenai budaya Tanimbar, dan bisa mengajak mereka untuk ikut dalam melestarikan budaya di Tanimbar.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita bergambar mengenai pengetahuan budaya di Kepulauan Tanimbar, Maluku sehingga dapat menarik minat remaja untuk mau mempelajari bahasa dan budaya Tanimbar

3. Tujuan Perancangan

Merancang buku cerita bergambar yang dapat mengedukasi dan mengajak remaja untuk mau mempelajari dan menggunakan Bahasa Yamdena yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menambah wawasan mengenai budaya daerah sehingga para generasi muda ini bisa ikut dalam melestarikan budaya daerah.

4. Batasan Masalah

Penelitian ini ditujukan kepada mereka yang ingin mempelajari budaya terutama para generasi muda tidak hanya terbatas di Kabupaten Kepulauan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Tanimbar saja dengan target yang diutamakan yaitu remaja dan kaum muda mulai usia 12-17 tahun.

5. Metode Perancangan

1. Data Literatur baik visual dan verbal tentang cerita bergambar, ilustrasi, layout, tipografi dan warna yang diambil dari sumber yang mendukung seperti buku, jurnal, dan lainnya.
2. Pengumpulan data Studi literatur, dokumentasi,
   Mencari sumber data yang berkaitan dengan budaya Tanimbar antara lain adat istiadat dan kebiasaan, kesenian, tarian, kuliner dll.

B. Analisis dan Metode Perancangan

A. Analisis

1. Analisis Peranan Buku Cerita Bergambar bagi Remaja

   Pada zaman modern ini, minat baca di Indonesia sangat kurang dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Seperti dilansir dalam https://kominfo.go.id, diakses tanggal 19 November 2019, Riset bertajuk World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan OLEH Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (61). Perancangan buku cerita bergambar ini dibuat agar tidak membosankan bagi target audiens yaitu para remaja dalam membaca. Anak-anak dan remaja terutama, cenderung lebih menyukai buku yang dilengkapi dengan visual, seperti komik, majalah remaja. Langkah -langkah yang mendorong anak dan remaja suka membaca buku yaitu :

   a. Bahan bacaan yang bertulisan sederhana dan bisa dipahami. Dapat pengaruhi ketertarikan tinggi anak dan remaja terhadap bahan bacaan.
   b. Bahkan perlu adanya bantuan motivasi dari luar adalah ketersediaan pendamping untuk membinanya membaca bersama dan kelengkapan fasilitas yang dapat membangkitkan motivasi anak dan remaja terhadap

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

membaca. Pandangan Yusuf, (2003: 176-179), kewajiban perpustakaan untuk anak dan remaja yaitu setiap ruangan baca harus memiliki layanan membaca, bimbingan membaca, layanan rujukan anak, acara mendongeng, dan pertunjukan film (http://pustaka indonesia.org/yppi/2017/05/19/pentingnya-minat-baca-anak-dan-remaja/ diakses tanggal 16 Desember 2019)

Cerita bergambar tentang dongeng biasanya lebih ditargetkan pada usia anak-anak, namun beberapa cergam dengan tema tertentu ditujukan pada usia tertentu, misalnya 15 tahun ke atas atau 20 tahun ke atas. Buku ini dirancang dengan target audiens yang diutamakan yaitu remaja awal yang berusia mulai dari 12-17 tahun, bahan bacaan yang ringan walaupun bertema budaya. Pada usia remaja awal ini masa dimana remaja mencari identitas diri, dan cenderung penuh rasa ingin tahu, maka dengan merancang media berupa buku cerita bergambar, diharapkan dapat menjadi media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang ada di dalam cerita mengenai Budaya di Tanimbar.

2. Analisis 5W + 1H

a. What : Perancangan apa yang dibuat?

Merancang sebuah buku Cerita bergambar yang mengangkat tentang tema budaya dan kesenian termasuk di dalamnya Bahasa Daerah, dalam hal ini Bahasa Yamdena, dan budaya kesenian di Kabupaten Kepulauan Tanimbar, Maluku.

b. Where : Dimanakah tempat yang menjadi latar dari perancangan ini?

Karya perancangan ini mengangkat budaya Tanimbar sehingga latar tempat dari cerita juga akan mengambil dari sebuah desa fiktif di Tanimbar.

c. Who : Siapakah target dari perancangan ini?

Karya perancangan dengan media buku cerita bergambar ini, ditujukan kepada remaja awal mulai 12-17 tahun, yang berada di Tanimbar, Maluku namun tidak menutup kemungkinan bagi mereka

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

yang berasal dari luar Maluku yang ingin mempelajari atau mengetahui tentang budaya Tanimbar secara umum.

d. When : Sejak kapan buku Cerita bergambar mengenai budaya hadir di Tanimbar?

Berdasarkan dari survei penulis ke perpustakaan kota setempat, sudah ada buku-buku mengenai yang membahas mengenai budaya Tanimbar, namun masih dalam bentuk buku Budaya pada umumnya yang dilengkapi dengan penjelasan beberapa foto di dalamnya, sedangkan untuk cerita bergambar sendiri adalah seri buku cerita dengan ilustrasi sederhana dengan warna hitam putih, yang menggunakan tiga bahasa yaitu, Bahasa Yamdena sebagai bahasa utama, kemudian terjemahannya dalam Bahasa Indonesia pada setiap halaman, dan Bahasa Inggris di akhir halaman.

e. Why : Mengapa memilih cergam sebagai media dalam perancangan ini?

Cerita bergambar, dipilih sebagai media yang cocok untuk menyampaikan tujuan dari penulis yaitu dalam membantu melestarikan Budaya di daerah Tanimbar, terutama bahasa daerahnya yang sudah jarang digunakan oleh remaja di Tanimbar. Dengan isi cerita menggunakan Bahasa Yamdena dan Bahasa Indonesia dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan budaya Tanimbar, sekiranya dapat mudah untuk dipahami. Karena di Tanimbar sendiri masih sangat jarang buku cerita bergambar yang mengangkat Tema tentang budaya setempat.

Penggunaan teknik pewarnaan digital dan dengan warna yang colorful akan diterapkan dalam karya ini, sehingga membedakan dengan karya cerita bergambar budaya yang sudah ada di Tanimbar sebelumnya. Media yang mudah untuk dipelajari oleh anak-anak dan remaja. Cerita bergambar mempermudah pembaca untuk mengerti apa yang hendak disampaikan penulis dengan gambar yang menarik dan disertai teks yang mendukung atau saling berkesinambungan. Selain itu juga karena masih kurangnya media serupa yang mengangkat tema budaya Tanimbar. Walaupun bertema budaya dan mungkin terkesan berat namun dengan

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

cerita bergambar, berupa teks cerita dan gambar ilustrasi yang saling berkesinambungan, sehingga menarik dan tidak membosankan untuk dibaca oleh pembacanya.

a. How: Bagaimana agar media cerita bergambar ini dapat tersampaikan pesannya kepada target audiens yang dituju?

Setelah karya perancangan dicetak dalam bentuk buku, maka tahap selanjutnya adalah meneruskan atau melanjutkan karya buku ini dengan memberikan kepada pihak pemerintah di Tanimbar yang terkait dengan budaya, yakni Lembaga kebudayaan maupun Dinas Pariwisata setempat sebagai sumbangsih dari penulis yang sebagai insan Tanimbar.

3. Kesimpulan

Tanimbar adalah sebuah kabupaten yang hingga kini masih dalam pembangunan dan tahap perkembangan untuk semakin maju. Tidak hanya memiliki kekayaan alam saja tetapi juga kekayaan akan budaya. Di Tanimbar sendiri, Media seperti buku cerita bergambar mengenai budaya terutama bahasa daerahnya yaitu bahasa Yamdena sudah ada sejak beberapa tahun lalu, namun masih dalam bentuk sederhana dan berwarna hitam putih, Dan belum diperbaharui lagi. Selain itu juga sangat jarang sekali ditemukan buku cerita bergambar yang membahas tentang budaya Tanimbar sendiri.

Sebagian besar masyarakat terutama orang tua di Tanimbar, bisa dan lancar dalam berbahasa Yamdena, Namun tidak bagi anak-anak dan remaja. Para remaja sebagian dari mereka hanya mengetahui secara umum namun tidak tahu apa arti maupun fungsi dari budaya nya itu sendiri. Seperti seorang remaja yang sering mengikuti lomba tarian yang diadakan, namun tidak mengetahui apa sebenarnya arti dari tarian tersebut. Begitu pula tenun, aksesoris adat dan budaya Tanimbar lainnya.

Berdasarkan pada data yang sudah dikumpulkan baik data mengenai budaya, bahasa daerah, cerita bergambar, warna, gaya gambar secara keseluruhan. Buku Cerita bergambar akan dibuat berdasarkan pada data yang sudah ada, dari segi budaya akan diambil tentang pakaian tradisional terutama aksesorisnya, tarian, kuliner, seni ukir dan tenun ikat. Sedangkan untuk

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

bahasa yang diangkat dalam cergam ini adalah Bahasa Yamdena Timur, yang sebagian besar dipakai oleh masyarakat Tanimbar. Teks akan menjelaskan isi cergam menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Yamdena, dan artinya dalam Bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa juga menyesuaikan juga dengan target audiens yaitu remaja usia 12-17 tahun agar mudah dimengerti, maka bahasa yang digunakan adalah yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan pengetahuan kepada remaja, lewat sebuah cerita yang menarik dan unik dimana di dalamnya membahas tentang keunikan budaya Tanimbar. Diharapkan cergam berbahasa daerah serta budaya Tanimbar dapat

B. Metode Perancangan

1. Data Literatur baik visual dan verbal tentang cerita bergambar, ilustrasi, layout, tipografi dan warna yang diambil dari sumber yang mendukung seperti buku, jurnal, dan lainnya.
2. Pengumpulan data
   Studi literatur, dokumentasi, Mencari sumber data yang berkaitan dengan budaya Tanimbar antara lain adat istiadat dan kebiasaan, kesenian, tarian, kuliner dll.

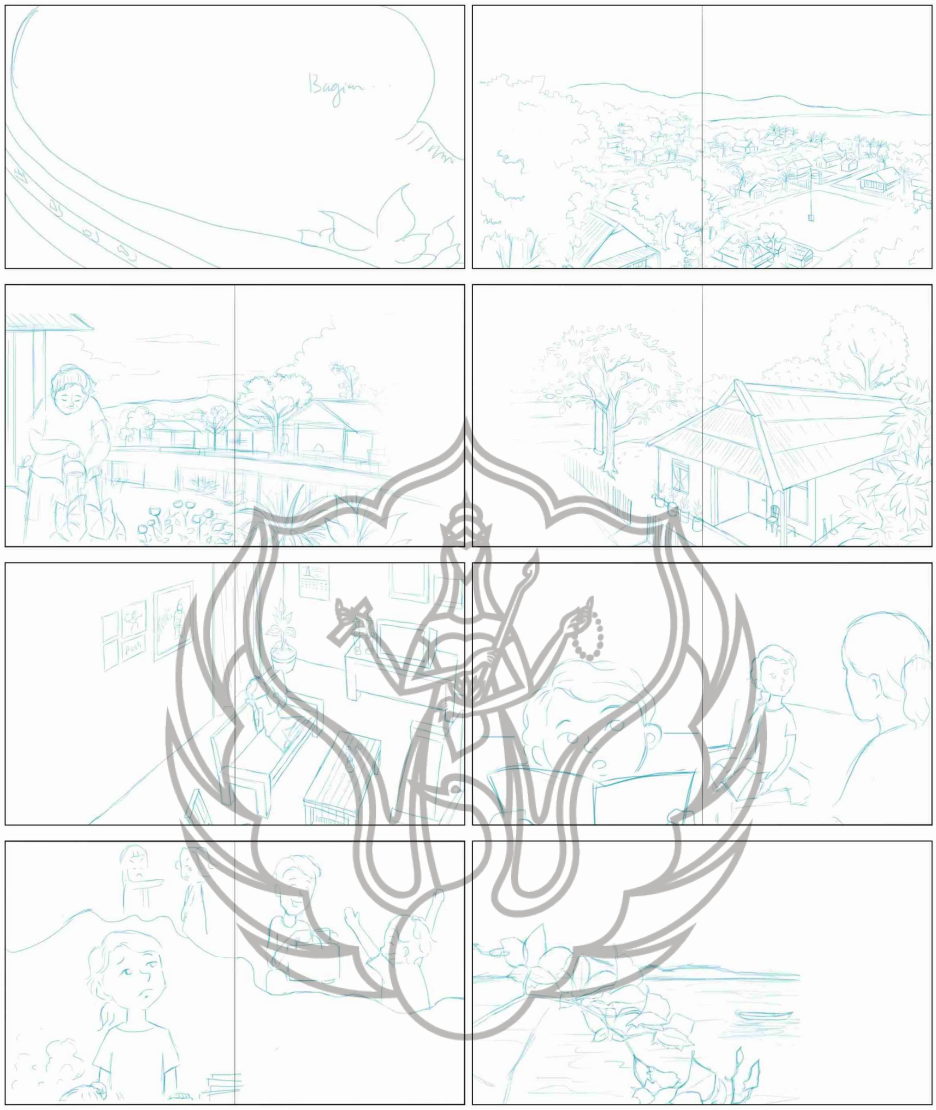
C. Konsep

1. Konsep Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini, akan dibuat dalam dua bahasa dalam satu buku, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Yamdena. Buku dirancang semenarik mungkin dengan mempertimbangkan target audiens yaitu mulai dari remaja awal, maka akan menggunakan warna-warna soft dengan gaya gambar semi realis yang terkesan bersahabat dan santai. Teks pada halaman bagian atas menggunakan Bahasa Yamdena sedangkan bagian bawah terjemahannya dalam Bahasa Indonesia dan gambar ilustrasi akan disesuaikan penempatannya pada setiap halaman.

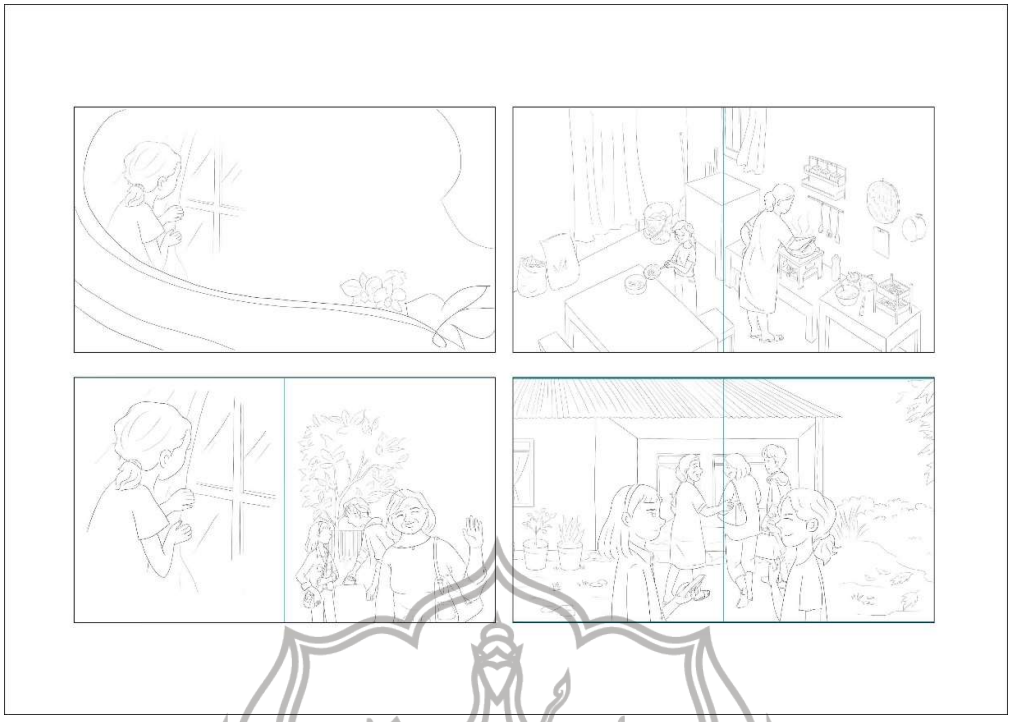
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

D. Karya

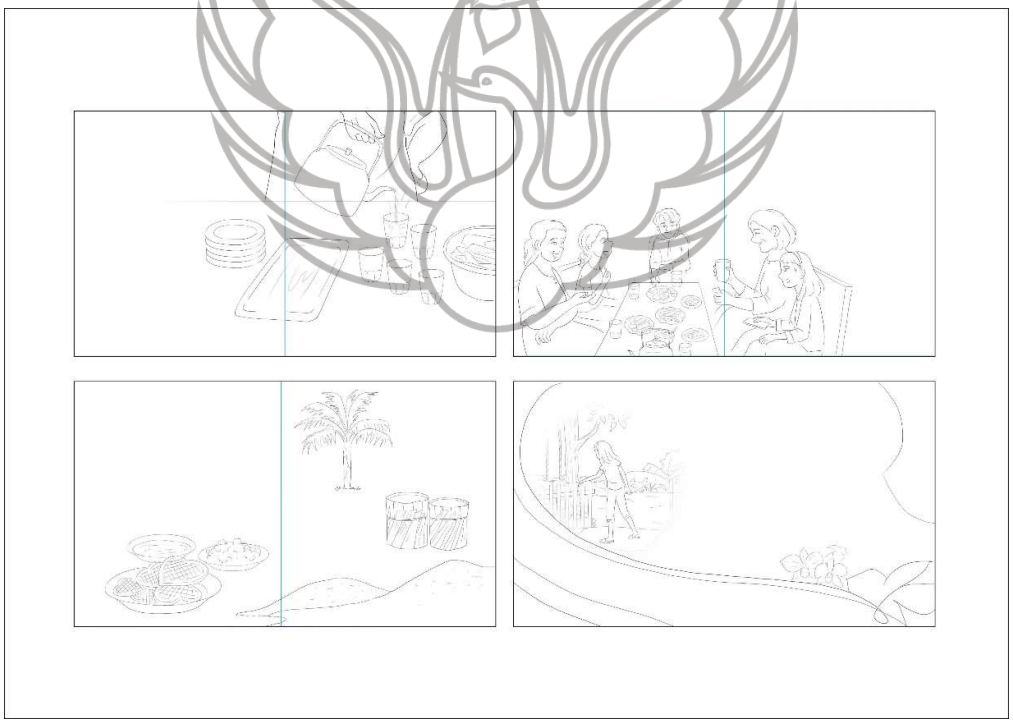


Gambar 1. Storyboard cerita bergambar
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

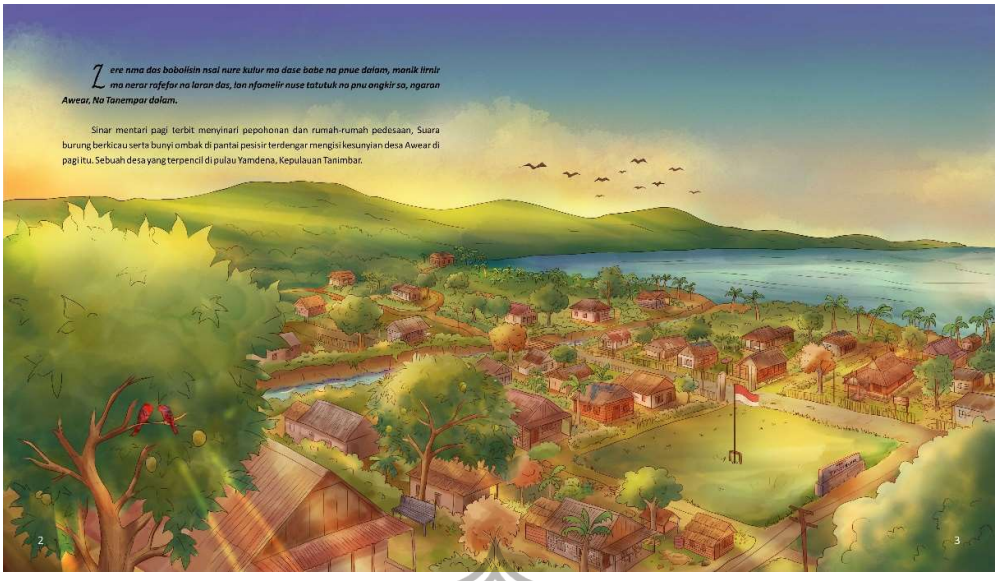


Gambar 2. Outline Cerita bergambar
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)



Gambar 3. Outline Cerita bergambar
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

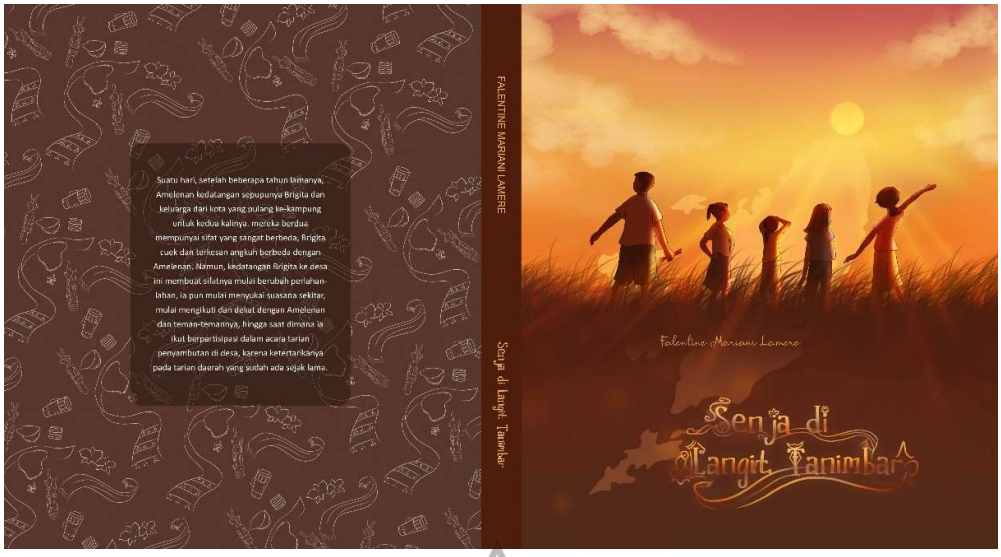
UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 4. Final desain Cerita bergambar
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

Gambar 5. Preview isi buku Cerita bergambar
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta



Gambar 6. Desain Cover Depan dan Belakang
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

Gambar 7. Media pendukung
(Sumber : Falentine M Lamere, 2021)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

E. Kesimpulan

Perancangan karya cerita bergambar ini, berawal dari fenomena yang saat ini terjadi di masyarakat terutama para generasi muda beberapa pengaruh yang tidak naik dari jaman yang semakin modern dan maju, Budaya kita lambat laun mulai dilupakan oleh para generasi muda, budaya daerah sendiri pun mulai dilupakan seperti ketidakingintahuan atau lebih tepatnya bodo amat, berakibat pada kurangnya pengetahuan umum mengenai budaya daerah sendiri, salah satunya yaitu penggunaan Bahasa Daerah.

Setelah melalui proses pencarian data baik verbal maupun visual, semakin menjadi alasan yang memperkuat untuk pembuatan karya cerita bergambar ini, kurangnya media berupa buku cerita bergambar terutama yang mengangkat budaya Tanimbar sendiri. Di Tanimbar, buku seperti cerita bergambar sendiri masih sangat jarang ditemukan, meskipun sudah ada tetapi sudah termasuk buku terbitan lama bertahun-tahun yang lalu.

Dari permasalahan di atas, media berupa buku cerita bergambar menjadi solusi yang diharapkan terutama dengan ilustrasi yang menarik dan cerita yang sederhana yang disajikan di dalam buku, bisa menarik minta para remaja awal, generasi muda untuk mulai untuk membaca kemudian setelah membaca buku ini diharapkan agar adanya kesadaran akan pentingnya mempertahankan sebuah budaya, budaya Tanimbar, mau dan tidak gengsi untuk berbahasa Yamdena.

Diharapkan juga dengan adanya sedikit pengetahuan umum yang diselipkan dalam cerita, bisa menambah wawasan para generasi muda, sehingga dengan itu mereka mau untuk berbangga akan budayanya, ikut menjaga dan dalam melestarikan budaya di Tanimbar. Buku cerita bergambar ini tidak hanya ditujukan kepada generasi muda di Tanimbar saja tetapi generasi muda di Maluku maupun Indonesia sebagai tahap awal pengenalan budaya Tanimbar. karena dilengkapi dengan terjemahannya dalam Bahasa Indonesia sehingga bisa mempermudah pembaca untuk mengerti

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Anggraini Lia S, Nathalia Kirana. 2016. *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL:Dasar-dasar panduan untuk pemula.* Bandung: Nuansa Cendekia

Batkunde Arnold et al. 2013. *Upacara "Fangnea Kidabela"Masyarakat Tanimbar.* Ambon: Balai Pelestarian Nilai Budaya.

Ida, Rachmah. 2014. *Studi Media dan Kajian Budaya.* Jakarta: Predana Media Grup.

Lamere Silvinus, Toni Mettler. 1994. *Tnyangkwar. Mengenal Bahasa Yamdena - Indonesia-Inggris. Let's talk Yamdena.* Ambon.

Maharsi, Indiria. 2016. *Ilustrasi.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta

Matulka, I Denise. 2008. *A Picture Book Primer, Understanding and Using Picture Books.* London: Greenweed Publishing Group.

Nuraeni Gustini, Heny.,Alfan Muhammad. 2012. *Studi Budaya Indonesia.* Bandung: CV Pustaka Setia.

Rustan, Surianto. 2009. *LAYOUT DASAR & PENERAPANNYA.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Salisbury, Martin. 2004. *Illustrating Children's Books.* Canada: Barron's Educational Series, inc.

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

Seri Buku cerita, 2005. *Berbahasa Yamdena-Indonesia-Inggris*, LPM dan SIL international, Maluku

Tim LKDM, 2007. *KEKAYAAN SENI UKIR DI MALUKU.* Ambon: LKDM

Tumanggor et al. 2017. *ILMU SOSIAL dan BUDAYA DASAR (edisi ketiga).* Perdana Mediagrup.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Jurnal:

Herlina (2013). *Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku.*

Pattinama, W. 2010. "*Kain Tenun Ttradisional di Tanimbar, MTB" Dalam Jurnal Penelitian Seri Penerbitan Penelitian Sejarah Budaya,* Vol.4 No.3.

Penelitian:

Amelia Davina, 2006. *A Journey to China, Simple Encyclopedia for Kids.* Universitas Kristen Petra

Website:

Budaya Tanimbar.blogspot.co.id*,* diakses tanggal 20 November 2019).

https://kbbi.web.id/sinopsis, diakses tanggal 19 november 2019

https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbmaluku/etnografi-orang-tanimbar, diakses tanggal 13 Desember 2019)

https://kominfo.go.id, diakses tanggal 19 November 2019, World's Most Literate Nations Ranked yang dilakukan OLEH Central Connecticut State University

http://lipi.go.id/lipimedia/139-bahasa-daerah-di-indonesia-terancam-punah. Diakses tanggal 19 November 2019

(https://mtbkab.bps.go.id/publication, diakses tanggal 10 Desember 2019)

http://pustaka indonesia.org/yppi/2017/05/19/pentingnya-minat-baca-anak-dan-remaja/ diakses tanggal 16 Desember 2019

http://www.childrenslibrary.org/ icdl/BookReader) BookReader, diakses tanggal 20 november 2019

http://www.dino source.co.vu/2015/02/apa-itu-storyline, diakses tanggal 19 November 2019).

Liputan6.com, Cerita dongeng Klasik terbaik sepanjang masa, diakses tanggal 25 Oktober 2019

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta