

ANALISIS KUALITAS DESAIN SAMPUL BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK (BSE) MATA PELAJARAN SENI BUDAYA

Oleh: Mahendra Wibawa
Program Studi Pendidikan Seni Budaya Pasca Sarjana UNESA
Email: mayhandre@yahoo.com

***Abstracts:** The aim of this study is to identify, describe and illustrate the implementation of cover designing school E-books subjecting in Arts and Culture through: (1) visual semiotics' perspective, (2) proficient instructional media's perspective, (3) visual communication design's perspective, and (4) end users' perspective. Additionally, it also qualifies the cover designs. Pertaining qualitative research toward the entire 21 school E-books subjecting in Arts and Culture, the data gathering process involves three sets of instrument: comprehensive reading on visual marks and their relevance with the books' concepts as cited by C.S. Peirce, corroborative approach toward specialists on both instructional media and visual communication designs, and collective line on end users' responds. Conclusively, it is found out that: (1) all covers meet the books' concepts' relevance semiotically, (2) instructional media consultants agree on the significance of all covers, while visual communication designers pronounce that twelve of them are worth it, (3) students as end-users have positive responds toward all covers, and (4) 12 out of 21 sets of cover design qualify after fulfilling all criteria obliged by this study.*

***Keywords:** Cover Design, School E-book, Arts and Culture Subject.*

Munculnya buku sekolah elektronik (BSE) yang diterbitkan oleh Pusat Perbukuan Kemdiknas melalui <http://bse.kemdiknas.go.id> pada pertengahan tahun 2008 memberikan wacana baru bagi dunia pendidikan. Buku yang hak ciptanya dimiliki oleh Kementerian Pendidikan Nasional ini memiliki banyak keunggulan karena dapat diperoleh secara gratis dalam bentuk file pdf yang dapat dibuka melalui program *Adobe Reader* yang juga disediakan secara gratis. Versi cetaknya pun sekarang sudah dapat diperoleh dengan harga yang sangat terjangkau karena pemerintah menetapkan Harga Eceran Tertinggi (HET) untuk buku BSE ini. Selain itu, buku BSE telah melalui tahap penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah ditetapkan sebagai buku teks pelajaran yang memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 49 tahun 2009, tanggal 12 agustus 2009.

Aspek penilaian BSNP terhadap buku teks pelajaran mencakup berbagai macam hal dimana salah satunya adalah melibatkan aspek penilaian kegrafikaan yang bertujuan untuk menilai aspek ukuran buku dan desain sampul buku. Peneliti

berusaha memperoleh gambaran yang menyeluruh terkait dengan perwujudan desain sampul buku BSE ini dan sekaligus melakukan verifikasi terhadap kualitas desain sampul buku yang sudah dianggap layak oleh BSNP.

Fokus dalam penelitian ini adalah (1) perwujudan desain sampul buku BSE Seni Budaya ditinjau dari ilmu semiotika visual, (2) perwujudan desain sampul buku BSE Seni Budaya ditinjau dari sudut pandang ahli desain pembelajaran dan komunikasi visual, (3) perwujudan desain sampul buku BSE Seni Budaya ditinjau dari sudut pandang siswa, dan (4) kualifikasi desain sampul buku BSE Seni Budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan secara deskriptif desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya ditinjau dari ilmu semiotika visual, ilmu desain pembelajaran dan desain komunikasi visual, serta sudut pandang siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari aspek teoretis khususnya dalam sebuah perancangan bahan ajar yang selain mempertimbangkan aspek isi juga harus mempertimbangkan aspek visual terutama aspek perwajahan buku khususnya desain sampul buku, maupun secara praktis untuk: 1) memberikan sumbangan pemikiran terkait desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya, 2) memberikan sebuah pertimbangan dan rekomendasi tentang proses penilaian buku ajar khususnya dalam aspek penilaian desain sampul buku, dan 3) sebagai sumber informasi atau acuan dan sekaligus memberikan rangsangan dalam melakukan penelitian khususnya dalam pengembangan sebuah bahan ajar dalam pendidikan Seni Budaya.

Kajian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif dengan didasari pendekatan hermeneutik. Objek sekaligus sumber data primer dalam penelitian ini adalah 21 desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya dari tingkat SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/SMK yang dikeluarkan oleh Pusat Perbukuan Kemdiknas. Buku-buku ini seluruhnya berformat elektronik yang bisa dibuka melalui beberapa aplikasi khusus seperti Adobe Reader yang juga bisa diunduh secara gratis di internet. Sebagian buku-buku tersebut sudah diterbitkan dengan versi cetak, akan tetapi mengingat tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kualitas desain sampul buku BSE untuk mata pelajaran Seni Budaya secara menyeluruh, maka versi elektronik yang dipilih tanpa mempertimbangkan bahan fisik yang digunakan pada versi cetaknya. Selain itu, untuk menganalisis warna sebagai salah satu elemen desain pada versi elektronik yang berformat .pdf ini dianggap lebih valid dibandingkan versi cetak karena perubahan warna bisa saja

terjadi pada saat cetak karena faktor bahan dan lain sebagainya. Data sekunder berupa literatur baik itu berupa buku, jurnal, tulisan-tulisan ilmiah, dan berbagai informasi yang bisa digali melalui internet untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya terkait penelitian ini. Data sekunder lainnya didapatkan dari jawaban atas hasil wawancara dan angket yang didapat oleh peneliti di lapangan.

Penentuan informan dalam penelitian ini didasarkan pada spesifikasi objek yang diteliti. Mengingat bahwa objek berupa desain sampul buku mata pelajaran Seni Budaya, maka informan yang diambil terdiri dari ahli desain komunikasi visual, ahli pembelajaran dan juga siswa sebagai pengguna buku tersebut.

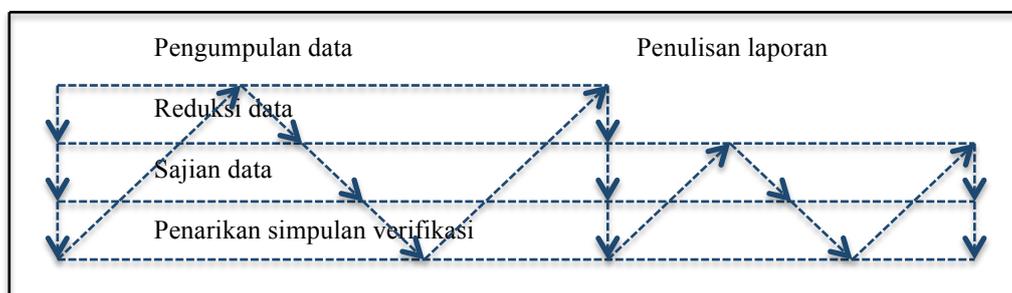
Informan-informan tersebut antara lain adalah 1) Sumbo Tinarbuko, dan 2) Dedi Duto yang berprofesi sebagai pengajar dan praktisi ilmu desain komunikasi visual, 3) Dr. Wasis Djoko Dwiyo, M.Pd dan 4) Dr. Waras Kamdi, M.Pd , yang berprofesi sebagai pengajar dan ahli pembelajaran. Untuk pengguna buku, peneliti memilih 14 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan untuk mewakili aspek gender dari masing-masing tingkatan sekolah yang sesuai dengan target buku ajar BSE ini. Siswa-siswi tersebut antara lain adalah 5) M. Rafi Pratama siswa kelas 1 SD Brawijaya Smart School Malang, 6) Jeanar Daniare Jagad siswi kelas 1 SD Sumbersari III Malang, 7) Ahmad Aswan K. siswa kelas 2 SD Brawijaya Smart School Malang, 8) Lindy Maulidiyah Subagio siswi kelas 2 SD Negeri Percobaan 2 Malang, 9) Dionestya Haruta siswa kelas 4 SD Brawijaya Smart School Malang, 10) Berlian Jingga siswi kelas 4 SD Brawijaya Smart School, 11) Muhammad Davi Firmansyah siswa kelas 6 SD Patra Dharmo 3 Balikpapan, 12) Damietra Citra C siswi kelas 6 SDN Sawojajar Malang, 13) Naufal Fadhil Rafino siswa kelas VIII SMP Brawijaya Smart School Malang, 14) A. Salsabilla Ekky Savitri siswi kelas VIII SMP Brawijaya Smart School Malang, 15) Naufal Nabil siswa kelas XII SMA Brawijaya Smart School Malang, 16) Dizky Nova Adelia siswi kelas XII SMA Brawijaya Smart School Malang, 17) Achmad Zakkil Arifin siswa kelas XI SMKN 5 Malang, dan 18) Vivi Octavia Sari siswi kelas XI SMKN 5 Malang.

Untuk mengumpulkan data peneliti mengembangkan 3 macam instrumen penelitian sesuai dengan kebutuhan penelitian dan didasarkan atas teori yang dianggap paling tepat. Instrumen pertama adalah instrumen yang digunakan peneliti dalam melakukan pembacaan tanda-tanda visual pada desain sampul buku BSE berdasarkan trikotomi tanda yang kedua milik CS. Peirce yang terdiri dari indeks, ikon dan simbol untuk mendeteksi relevansinya.

Instrumen yang kedua instrumen yang digunakan sebagai bahan validasi para ahli yang terdiri dari ahli desain komunikasi visual dan ahli desain pembelajaran yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori desain komunikasi visual dan teori pembelajaran multimedia. Instrumen untuk ahli desain komunikasi visual tersusun atas variabel-variabel yang membahas aspek kemenarikan desain, keterbacaan desain, kemudahan dimengerti, dan kemampuan menggerakkan (transformatif). Sedangkan instrumen untuk ahli pembelajaran tersusun atas variabel kesesuaian dengan prinsip multimedia, kedekatan ruang dan waktu, serta pemilihan dan penataan elemen yang baik.

Sedangkan instrumen yang ketiga adalah instrumen yang digunakan untuk menyaring pendapat siswa sebagai pengguna buku yang disusun berdasarkan teori Greene & Petty terkait kriteria buku ajar yang baik. Instrumen ini tersusun atas variabel kemenarikan, tingkat motivasi, tampilan ilustrasi, kejelasan bahasa, relevansi, dan kejelasan konsep sampul buku. Ketiga jenis instrumen yang berbeda ini digunakan peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan dan hasilnya digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian khususnya kualifikasi desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya.

Penelitian ini menggunakan model analisis jalinan. Analisis ini terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, sajian data dan penarikan kesimpulan (Sutopo, 2002:94). Model ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model analisis Jalinan.

Proses analisis dalam penelitian ini menunjukkan jalinan reduksi data, sajian data dan penarikan simpulan verifikasi yang terjalin selama proses penelitian berlangsung. Sedangkan teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi data yang bersumber dari angket penilaian kegrafikaan desain sampul buku, wawancara dengan informan dan hasil kajian semiotika atas relevansi desain sampul buku BSE tersebut.

Hasil penelitian ini adalah: 1) semua perwujudan desain sampul buku relevan dalam aspek semiotika dengan konsep buku khususnya yang terkait dengan mata pelajaran Seni Budaya dan jenjang sekolah, 2) ahli media pembelajaran menyatakan semua desain sampul buku layak sedangkan ahli desain komunikasi visual hanya menyatakan dua belas desain sampul buku yang layak, 3) siswa merespon dengan baik seluruh desain sampul buku BSE tersebut, sehingga berdasarkan tiga temuan ini maka disimpulkan bahwa 4) Dari dua puluh satu desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya, sembilan sampul buku yang kualifikasinya kurang baik adalah: 1) Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX oleh Suhermawan dan Nugraha, 2) Seni Teater SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX oleh Santoso dkk, 3) Seni Teater SMP/MTs Kelas VII, VIII, dan IX oleh Wariatunnisa dan Hendrianti, 4) Seni Tari SMA/MA Kelas X – XII oleh Subekti dan Budiawan, 5) Seni Budaya SMK oleh Ariani dkk, 6) Seni Rupa SMK oleh Suryahadi, 7) Seni Tari SMK oleh Setiawati dkk, 8) Seni Musik Klasik SMK oleh Muttaqin dkk, dan 9) Seni Musik Nonklasik SMK oleh Linggono.



Gambar 2. Sampul buku yang tidak lolos kualifikasi.

Sedangkan dua belas buku lainnya yang memiliki kualifikasi baik karena memenuhi kriteria yang sudah ditentukan dalam penelitian adalah: 1) Seni Budaya dan Keterampilan SD/MI Kelas I oleh Murti dan Zen, 2) Seni Budaya dan Keterampilan SD/MI Kelas I oleh Subekti, Rantinah dan Supriyantiningtyas, 3) Seni Budaya dan Keterampilan SD/MI Kelas II oleh Murti dan Zen, 4) Seni Budaya dan Keterampilan SD/MI Kelas IV oleh Subekti, Rantinah dan Supriyantiningtyas, 5) Seni

Budaya dan Keterampilan SD/MI Kelas VI oleh Subekti, Rantinah dan Supriyantiningtyas, 6) Mari Belajar Seni Rupa SMP/MTs Kelas VII, VIII, IX oleh Margono dan Aziz, 7) Pendidikan Seni Tari SMP/MTs oleh Supriatna dan Negara, 8) Seni Tari SMP/MTs Kelas VII – IX oleh Subekti dan Budiawan, 9) Terampil Bermusik SMP dan MTs oleh Purnomo dan Subagyo, 10) Praktis Belajar Seni Tari SMA/MA Kelas X, XI, dan XII oleh Laelasari dan Sabaria, 11) Seni Tari SMA/MA Kelas X, XI, dan XII oleh Wariatunnisa dan Hendrilianti, dan 12) Seni Teater SMK oleh Santosa dkk.



Gambar 3. Sampul buku yang lolos kualifikasi.

Perwujudan Desain Sampul Buku BSE Mata Pelajaran Seni Budaya dalam Sudut Pandang Semiotika Visual.

Semiotika berfungsi sebagai sebuah perangkat untuk menyadari dan memahami tentang hadirnya segala sesuatu, oleh karena itu tanda hadir untuk membuat sesuatu menjadi efisien. Hal ini tentunya juga berlaku bagi tanda-tanda visual pada sampul buku teks pelajaran karena memiliki fungsi yang cukup kompleks

dari tingkat motivasi belajar hingga fungsi marketing yang tingkat keberhasilan sangat terpengaruh oleh efisiensi tanda-tanda tersebut.

Temuan pertama pada penelitian ini terkait dengan kajian semiotika visual yang didasarkan pada teori Charles Sanders Peirce. Peneliti mendapati bahwa susunan sistem tanda visual yang terdapat pada seluruh desain sampul buku BSE Seni Budaya ini banyak memanfaatkan tanda ikonis yang secara fisik mudah dikenali sebagai bagian dalam substansi pelajaran Seni Budaya. Hampir semua gambar ilustrasi yang digunakan pada desain sampul buku BSE merupakan gugusan ikon imagis berupa figur-figur yang menampilkan sebuah kegiatan berkesenian lengkap dengan atribut-atributnya dan terkadang memanfaatkan objek dan artefak seni yang disesuaikan dengan jenis mata pelajarannya seperti *Horn* untuk seni musik klasik, seperangkat alat band untuk seni musik nonklasik, keramik, kanvas, dan kuas untuk seni rupa serta benda-benda lainnya. Sangat jarang dijumpai penggunaan metafora pada desain sampul buku-buku ini kecuali pada beberapa elemen-elemen komplementer seperti hadirnya garis lengkung berwarna-warni pada sebuah buku seni tari yang dimaksudkan sebagai metafora akan selendang sampur yang merupakan atribut tari. Penggunaan ikon diagramatis justru tidak ditemukan sama sekali di sini.

Dengan melihat ilustrasi-ilustrasi tersebut siswa secara langsung akan secara otomatis mentautkannya dengan mata pelajaran terkait. Hal ini terjadi karena ikon imagis yang mengacu pada kemiripan bentuk merupakan pintu masuk pemahaman akan makna yang cenderung sangat mudah khususnya bagi siswa-siswi yang merupakan target pengguna dari buku-buku BSE mata pelajaran Seni Budaya ini.

Meskipun demikian gugusan tanda dalam desain sampul buku-buku BSE mata pelajaran Seni Budaya ini juga merupakan sistem tanda yang berfungsi untuk menunjukkan bahwa terdapat suatu hal lain di tempat yang berbeda di dalam buku tersebut. Dalam tipologi Peirce tanda-tanda ini disebut dengan indeks. Budiman (2011:79) menjelaskan indeks sebagai berikut.

Indeks adalah tanda yang memiliki kaitan fisik, eksistensial atau kausal di antara representamen dan objeknya sehingga seolah-olah akan kehilangan karakter yang menjadikannya tanda jika objeknya dipindahkan atau dihilangkan ... indeks pun terwujud dan teraktualisasi di dalam penunjuk (*demonstrative*) ..., kata ganti persona (*personal pronouns*) ..., gerak-gerik (*gestures*) ..., serta pelbagai tanda visual lain.

Mai (2001) dalam sebuah analisisnya juga menyatakan bahwa indeks adalah sebuah sistem tanda yang merujuk pada dirinya sebagai objek dengan terpengaruh oleh objek tersebut dan berfungsi untuk mengidentifikasi objek itu sendiri. Menurut dia, terciptanya sebuah pemaknaan atas kehadiran tanda didasari oleh konteks sosial dan kultural di mana tanda tersebut berada, meski demikian proses terbentuknya sebuah indeks bukanlah merupakan representasi yang obyektif maupun netral, melainkan representasi atas interpretasi sebuah dokumen untuk kebutuhan lebih lanjut.

Konteks sosial dan kultural dari pada tim penyusun buku teks dan desainer sudah pasti sangat menentukan atas apa yang terwujud pada sampul buku BSE baik itu secara sengaja maupun tidak. Perbandingan jumlah kehadiran alat musik non-konvensional dengan alat musik konvensional pada desain sampul buku BSE mata pelajaran seni budaya ini adalah salah satu contoh bahwa pihak penyusun atau desainer buku teks juga memiliki konsep yang masih sangat konvensional tentang pendidikan musik, akan tetapi apakah siswa sebagai pihak yang menginterpretasikan memiliki persepsi yang sama tentunya belum bisa dipastikan juga. Hal ini terjadi karena siswa juga berada dalam konteks sosial dan kultural yang sangat mungkin berbeda dengan penyusun dan desainer mengingat bahwa Indonesia adalah negara yang multikultural.

Dengan menampilkan tanda-tanda indeksikal, maka buku teks seperti halnya buku BSE mata pelajaran seni budaya ini jelas lebih mengedepankan aspek fungsi. Setiap gambar ataupun ilustrasi yang ditampilkan berfungsi sebagai sebuah sistem tanda yang baik secara fisik, eksistensial, dan kausal berhubungan dengan materi yang disajikan, sementara beberapa tanda lain juga merupakan perwujudan atas kata ganti persona atas identitas mata pelajaran terkait dengan kata lain relevansi perwujudan desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya bisa dikategorikan baik.

Desain sampul buku-buku BSE mata pelajaran Seni Budaya sebagai sebuah produk sudah terlihat mampu mengkomunikasikan identitas dirinya dengan baik sebagai sebuah buku sumber belajar bagi siswa, tetapi dalam hal fungsi desain, peneliti mendapati bahwa buku-buku tersebut belum berhasil memposisikan kehadirannya sebagai sebuah produk buku elektronik khususnya yang bisa didapatkan siswa secara gratis dengan mengunduhnya di situs internet milik Pusbuk ataupun situs-situs lainnya di internet melainkan masih berwajah seperti buku-buku tercetak

lainnya yang harus dibeli di toko-toko dengan harga tertentu. Hal ini dijelaskan oleh Krippendorff (2009:253) melalui penjelasan dan contoh sebagai berikut.

Makna merupakan konstruksi kognitif seorang, dan artifak yang dianggap memiliki makna tersebut mungkin tidak memiliki kondisi yang sesuai dengan makna tersebut ... Dengan demikian, sebuah kursi berarti duduk (di antara makna lain). Jika sebuah kursi yang tampak nyaman sulit diduduki, kursi tersebut tidak memberikan jenis posisi duduk yang dimaksudkannya.

Di sisi lain, kehadiran tanda-tanda indeksikal pada desain sampul buku BSE tersebut seharusnya bisa menjadi lebih optimal dari sekedar sampul buku biasa dengan memanfaatkan kelebihan buku-buku berformat digital tersebut dalam wilayah *hiper-tekstualitas* nya dengan membubuhkan sebuah *hyperlink* yang akan langsung mengarahkan penggunaanya pada materi yang bersangkutan seperti halnya *hyperlink* yang biasa digunakan kebanyakan e-book atau dokumen-dokumen elektronik lainnya pada bagian daftar isi. Kenyataannya keberadaan *hyperlink* pada buku BSE mata pelajaran seni budaya sama sekali tidak ditemukan bahkan pada daftar isi sekalipun. Tentang *hiper-tekstualitas* ini, Danesi (2010:82) memberikan penjelasannya sebagai berikut.

Sebagai yang dikenal dengan *hiper-tekstualitas* e-book dan CD ROM memungkinkan para pembacanya untuk mengakses pelbagai teks dan citra yang terdapat di dalam teks utama. Dari sini, ensiklopedia yang terdapat di dalam sebuah CD ROM memungkinkan seorang pembaca untuk berpindah-pindah topik di dalam sebuah halaman naskah hanya dengan mengkliknya. Jika misalnya seorang pembaca ingin mengecek arti sebuah kata di dalam sebuah buku tradisional, ia akan mencarinya di dalam sebuah buku lain (seperti sebuah kamus). *Hiper-tekstualitas* membuat pekerjaan tersebut diatas menjadi jauh lebih praktis dan efisien.

Meskipun penggunaan *hyperlink* sebagai sebuah fitur yang ditempelkan di desain sampul buku elektronik yang berformat pdf masih sangat jarang digunakan tetapi bukan berarti hal tersebut tidak mungkin diwujudkan karena dengan memanfaatkannya pada desain sampul buku sebagai sebuah tautan pada materi yang ditampilkan tentunya akan membuat buku-buku elektronik ini menjadi lebih interaktif. Hal ini sebenarnya serupa dengan hadirnya teks-teks yang berfungsi sebagai berita utama pada sampul majalah ataupun tabloid. Oleh karena itu *hyperlink* sebagai perwujudan indeks pada desain sampul buku teks pelajaran khususnya BSE perlu dipertimbangkan.

Sudut Pandang Ahli terhadap Perwujudan Desain Sampul Buku BSE Mata Pelajaran Seni Budaya.

Data yang didapatkan dari ahli media pembelajaran merupakan indikator bahwa seluruh desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya layak berdasarkan ketiga variabel penelitian yang sesuai dengan prinsip multimedia, memiliki kedekatan ruang dan waktu, serta baik dalam pemilihan dan penataan elemennya. Variabel-variabel ini didasarkan pada pernyataan Mayer (2009:282-283) bahwa karakteristik-karakteristik presentasi multimedia berbasis buku yang efektif adalah: (1) harus terdiri dari teks dan ilustrasi (multimedia), (2) teks dan ilustrasi yang saling terkait harus disajikan secara berdekatan dan tidak berjauhan (terpadu), (3) yang disajikan haruslah penjelasan sebab-akibat yang inti saja (padat), (4) meliputi serangkaian frame ilustrasi berketerangan yang terstruktur.

Meski demikian, kelayakan perwujudan desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya ini di mata teori pembelajaran multimedia ternyata tidak berlaku pada hasil validasi ahli Desain Komunikasi Visual yang hanya menyatakan layak pada dua belas desain sampul buku sedangkan sembilan buku lainnya dianggap kurang layak karena tidak memenuhi seluruh kriteria yang ada¹. Dari dua puluh satu desain sampul buku ternyata hanya lima sampul buku yang memenuhi kriteria sub variabel keempat (desain yang mampu menggerakkan) yakni buku 1, 2, 6, 8, dan 10. Disusul dengan sepuluh sampul buku yang memenuhi kriteria pada sub variabel pertama (desain yang menarik) yakni buku 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 18, dan 21. Sedangkan untuk sub variabel ketiga (desain yang mudah dimengerti) terdapat sembilan sampul buku yang memenuhi kriteria yakni buku 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 15, dan 21. Sub variabel kedua (keterbacaan desain) adalah kriteria yang hampir berhasil dipenuhi oleh semua buku kecuali buku 1 dan buku 14. Hal ini menunjukkan bahwa desain sampul buku-buku BSE tersebut memiliki masalah dalam sudut pandang ahli desain komunikasi visual.

Hal ini dapat dipahami karena dalam perwujudan sebuah media selalu terdapat dua hal yang tidak dapat dipisahkan yakni *values* dan *forms*. *Values* seperti makna harfiahnya yang berarti nilai adalah hal-hal yang berkaitan dengan aspek isi dan pesan dari media tersebut termasuk desain sampul buku teks pelajaran. Sedangkan *forms* seperti makna harfiahnya merupakan perwujudan dari media-media tersebut atau

¹ Lihat gambar 4.22 dan 4.23

lebih tepatnya bentuk fisik perwujudan pesan-pesan tersebut yang bisa ditangkap oleh indera manusia yang dalam hal ini adalah indera visual. Dalam sudut pandang teori-teori pembelajaran, *values* merupakan aspek yang paling diperhatikan sehingga *form* adalah merupakan turunan darinya. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran itu sendiri sangat bergantung pada banyak kondisi yang salah satunya menyangkut gaya belajar anak yang bermacam-macam. Kondisi yang beragam ini memunculkan berbagai macam teori terkait media pendidikan seperti yang disampaikan oleh Pranata (2010:186) sebagai berikut.

“Menurut *arousal theory* penambahan-penambahan elemen visual yang seduktif dapat meningkatkan daya tarik informasi sehingga memicu level pembangkit; akibatnya pembelajaran akan meningkat. *Redundancy theory* juga berpendapat bahwa penambahan-penambahan elemen verbal pada penjelasan animasi dan narasi menimbulkan efek modalitas yang berdampak positif terhadap hasil belajar. Sebaliknya, menurut teori kognitif yang berbasiskan pada *dual-coding theory* berpendapat bahwa penambahan-penambahan semacam itu dapat membebani pemrosesan informasi dalam sistem memori sehingga menurunkan kemampuan retensi maupun transfer.”

Dasar dalam teori media pembelajaran di atas menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang beragam dalam merespon sebuah materi pembelajaran yang tersaji dalam sebuah media. Bagi anak yang memiliki gaya belajar visual (*visual learner*) *arousal theory* dan *redundancy theory* memiliki peranan penting bagi perkembangan belajarnya. Sedangkan bagi siswa yang memiliki gaya belajar auditory maupun kinestetik mungkin akan kesulitan bila hanya mengandalkan gambar-gambar yang bersifat seduktif tanpa dilengkapi dengan penjelasan verbal yang baik dan contoh langsung di lapangan, bahkan bisa jadi penggunaan media justru menjadi penghambat seperti yang dinyatakan oleh teori kognitif yang berbasis *dual coding theory*. Hal ini juga sesuai dengan yang disampaikan oleh Pranata (2010:187) yang menyatakan bahwa situasi dan kondisi riil di lapangan yang akan menentukan teori mana yang harus dipakai. Kondisi yang cukup kompleks inilah yang membuat aspek *form* di nomor dua kan atau bahkan seringkali tidak tersentuh di sini.

Sedangkan pada sudut pandang teori desain komunikasi visual, *form* dan *values* dipahami seperti yang disampaikan oleh Masri (2010:5) sebagai berikut:

“Kualitas visual dipahami sebagai nilai yang muncul pada diri seseorang yang sedang berhubungan (memperhatikan, mengamati, mendengarkan, dan sebagainya) dengan sebuah objek cerapan (objek visual, musik, bau, dan sebagainya) dikarenakan bekerjanya indera terhadap objek tersebut.

Dengan demikian, yang disebut visual pada objek visual adalah kualitas visual yang dimiliki oleh objek tersebut sehubungan dengan nilai yang muncul ketika objek visual tersebut telah diinterpretasikan atau diapresiasi.”

Berdasarkan kutipan di atas jelas bahwa bagi seorang desainer kualitas bukan saja tentang bagaimana sebuah objek bisa berfungsi sesuai dengan seharusnya, akan tetapi juga harus memiliki sebuah kualitas visual di mana dalam kasus desain sampul buku BSE mata pelajaran seni budaya tidak cukup hanya memiliki tingkat keterbacaan yang baik. Dalam sudut pandang seorang desainer komunikasi visual, sebuah bahasa visual baik itu gambar ataupun teks tidak akan memiliki peran yang baik bila hanya mengedepankan aspek keterbacaan saja. Aspek-aspek lain seperti kemenarikan, kemudahan sebuah desain dimengerti, dan kemampuan desain untuk menggerakkan target audience untuk mengambil langkah sesuai yang diinginkan oleh desainer (transformasi) juga memiliki porsi yang sama pentingnya. Zainudin (dalam Damajani dan Larasati, 2010:249) mencontohkan dalam mendesain *handphone* misalnya, bukan melulu fungsi fisiknya, tapi bagaimana konfigurasi bentuk itu dapat menimbulkan rasa senang, proses informasinya mudah dicerna, dan puas memilikinya meskipun harganya relatif mahal. Hal ini senada dengan deskripsi Hembree (2006:14) tentang desain komunikasi visual.

“Visual Communication combines speech, written language, and imagery into messages that are aesthetically pleasing, connect with the audience on intellectual and emotional levels, and provide them with pertinent information. When properly executed, graphic design identifies, informs, instruct, interprets, and even persuades viewers to do something.”

Southall (dalam Landoni dan Gibb, 2000:16) juga menyatakan bahwa pemanfaatan jenis font dan gaya tipografi yang berbeda berpengaruh dalam menarik perhatian terhadap bagian teks yang dianggap penting. Hal ini terjadi karena sebagai apa yang disebut oleh Landoni dan Gibb (2000:16) sebagai *Visual Rhetoric* berperan pada saat pertama kali pembaca menelusuri sebuah buku. Petunjuk-petunjuk tersebut mengaktifkan sebuah proses kognisi dengan memikat perhatian pembaca dan membantunya menemukan informasi-informasi yang tidak terlihat sebelumnya sehingga mendorong pembaca untuk mau melakukan pembacaan selanjutnya. Dengan kata lain, tanpa mempertimbangkan jenis font yang menarik dan memiliki karakteristik sesuai dengan apa yang ingin dikomunikasikan maka sebuah karya

desain akan dianggap sia-sia. Terkait dengan karakteristik ini, Kersey dan Turner (1999:1) menyatakan, “... *that differences in the genre of textbooks represent differences in the fundamental character of those textbooks.*”. Meskipun tidak secara spesifik berkaitan dengan aspek visualisasi, tetapi apa yang disebut oleh Kersey dan Turner sebagai genre buku teks pada penelitian mereka adalah merujuk pada jenis mata pelajaran yang diampu dan mereka menyatakan bahwa setiap buku pasti memiliki perbedaan karakteristik mendasar yang harus diperhatikan karena akan mempengaruhi pencapaian hasil dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kutipan – kutipan di atas, bisa disimpulkan bahwa secara umum aspek *form* dalam sudut pandang teori desain komunikasi visual lebih diutamakan karena para desainer grafis memang menggunakan bahasa visual (*form*) dalam merepresentasikan pesan (*value*) yang ingin disampaikan. Bahkan sebuah teks tertentu yang tertulis jelas seperti halnya judul buku juga dipertimbangkan sebagai sebuah bentuk visual yang harus pula estetis secara visual dengan menggunakan elemen tipografi yang dianggap sesuai.

Oleh karena itu, sebuah desain khususnya sampul buku teks pelajaran hendaknya tetap melibatkan teori-teori pembelajaran dan teori desain komunikasi visual yang disinergikan untuk menghasilkan sebuah desain sampul buku yang memenuhi syarat baik dalam estetika bentuknya (*form*) maupun kesesuaian dan ketepatan isi pesan yang disampaikannya (*values*).

Sudut Pandang Siswa terhadap Desain Sampul Buku BSE Mata Pelajaran Seni Budaya.

Pada Bab hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik pada desain sampul buku-buku tersebut berdasarkan aspek kemenarikan, tingkat motivasi, tampilan ilustrasi, kejelasan bahasa, relevansi, dan kejelasan konsep. Variabel-variabel ini diadopsi dari kriteria Greene dan Petty (1971) yang menyatakan bahwa buku ajar berkualitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) menarik perhatian, (2) membangkitkan motivasi belajar, (3) memuat ilustrasi yang menarik, (4) penggunaan bahasa yang jelas, (5) memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran yang lain, dan (6) terhindar dari konsep yang samar-samar.

Kriteria-kriteria ini diadopsi oleh peneliti karena lebih mudah dioperasionalkan menjadi pertanyaan-pertanyaan yang gampang dipahami siswa mengingat bahwa siswa-siswa tersebut memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda terutama dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisik maupun psikologis

yang menyebabkan mereka juga memiliki jenis kebutuhan yang berbeda-beda serta gaya belajar yang berbeda-beda pula. Hal ini sesuai dengan yang diuraikan oleh Muslich (2010:98) melalui pernyataannya tentang tiga hal terkait sajian sebuah buku teks yang harus diperhatikan yakni (1) pertumbuhan dan perkembangan anak, (2) perbedaan individual dan jenis kebutuhan anak dan (3) gaya belajar anak.

Kriteria-kriteria yang disampaikan oleh Greene dan Petty (1971) dan Muslich (2010) di atas meskipun mengacu pada kriteria buku teks pelajaran secara umum tentu masih sangat relevan dikaitkan dengan perwujudan desain sampul buku karena berdasarkan kriteria-kriteria inilah berbagai macam teori pembelajaran berbasis multimedia muncul.

Dengan demikian, maka bisa dikatakan bahwa penyusun dan desainer sampul buku telah berhasil mewujudkan sebuah desain sampul buku teks pelajaran yang baik dengan mempertimbangkan berbagai hal yang akan berdampak pada siswa khususnya dalam menarik minat, menumbuhkan motivasi belajar, interdisipliner, namun tetap memiliki konsep yang jelas sebagai sebuah sampul buku mata pelajaran Seni Budaya di mata siswa sebagai pengguna buku.

Kualifikasi Desain Sampul Buku BSE Mata Pelajaran Seni Budaya

Dalam kualifikasi, ternyata hanya dua belas desain sampul buku yang dianggap memenuhi seluruh kriteria yang diberikan sementara sembilan sampul buku lainnya dianggap kurang baik. Apabila diamati, sembilan sampul buku yang tidak lolos kualifikasi ini dikarenakan mendapatkan penilaian yang kurang baik di hadapan ahli desain komunikasi visual. Hal ini terjadi karena sebuah desain sampul buku seperti yang sudah disampaikan sebelumnya tidak cukup hanya berdasarkan aspek keterbacaan desain saja tetapi harus juga memenuhi tiga aspek lainnya yakni desain harus menarik, desain harus mudah dimengerti, dan desain harus mampu menggerakkan (bersifat transformatif). Pertimbangan ini jelas berdasarkan pendekatan kualitas visual di mana desainer grafis merepresentasikan sebuah pemaknaan atas sebuah proses komunikasi melalui gambar untuk berinteraksi dengan audiensnya melalui cara-cara yang memiliki nilai estetik sehingga menimbulkan rasa simpatik. Dengan demikian maka sebuah pesan dapat teridentifikasi dengan baik, tersampaikan dengan tepat dan akurat, bahkan mampu mempengaruhi para audiens untuk mengambil sebuah langkah tertentu.

Sementara dalam pandangan ahli media pembelajaran berdasarkan teori-teori pembelajaran memperbolehkan hadirnya elemen-elemen visual yang bersifat seduktif

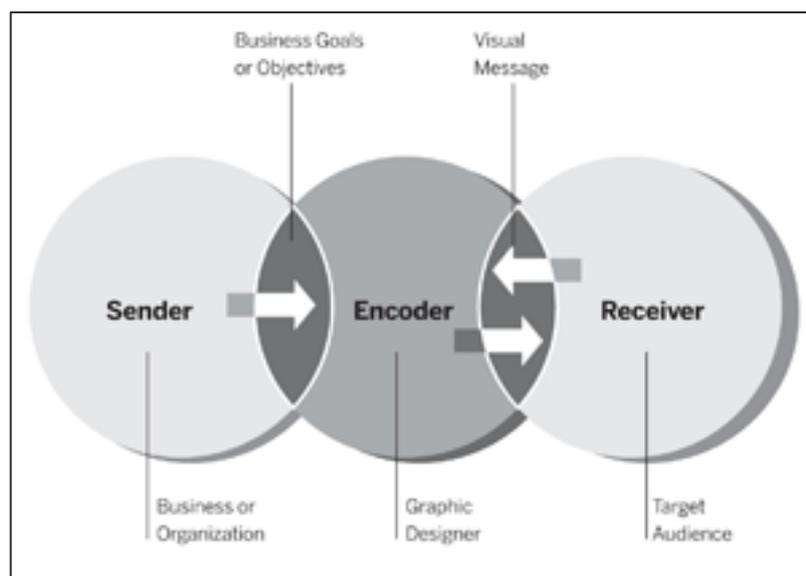
seperti halnya teori pembelajaran multimedia, akan tetapi penekanannya lebih pada pesan itu sendiri, bahkan seperti yang sudah di jelaskan oleh Pranata (2010) sebelumnya, salah satu teori kognitif yang berdasarkan pada *dual-coding theory* malah menyatakan bahwa penambahan-penambahan elemen visual justru malah membebani pemrosesan informasi yang berpengaruh pada penurunan tingkat retensi maupun transfer. Gaya belajar siswa jelas menjadi pertimbangan kemunculan teori-teori ini di mana siswa digolongkan dalam tiga tipe yakni tipe belajar visual atau *visual learner*, tipe belajar auditory atau *auditory learner*, dan tipe belajar kinestetik atau *Kinesthetic/tactile learner* (Muslich, 2010:104-106). Artinya teori-teori tersebut tidak bisa selalu diterapkan dalam segala kondisi karena harus menyesuaikan gaya belajar siswa yang bersangkutan.

Meskipun demikian, hadirnya sebuah desain sampul buku adalah sangat penting bagi buku itu sendiri bahkan untuk buku teks pelajaran sekalipun. Dalam sebuah desain sampul buku teks pelajaran, aspek yang dilandaskan atas teori-teori pembelajaran memang mutlak harus terpenuhi karena buku-buku tersebut jelas merupakan sebuah produk pendukung pendidikan. Akan tetapi sebagai sebuah produk, sampul buku juga merupakan kemasan sekaligus wajah yang akan mencerminkan dan memberikan gambaran atas isi buku, bahkan juga bisa berfungsi untuk menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan. Audiens yang dalam hal ini adalah siswa akan selalu memandang sebuah sampul buku secara lebih terbuka dengan melibatkan unsur imajinasi mereka terhadap apa yang disajikan, apalagi mengingat bahwa objek penelitian ini adalah desain sampul buku mata pelajaran Seni Budaya yang berfungsi untuk memberikan pengalaman estetik melalui kegiatan berapresiasi dan berekspresi/berkreasi yang menuntut keterlibatan daya imajinasi siswa.

Dalam kasus desain sampul buku teks pelajaran khususnya untuk mata pelajaran Seni Budaya, teori pembelajaran dan teori desain komunikasi visual tidak dapat berdiri sendiri dan harus berkoalisi satu sama lain untuk menghasilkan sebuah desain sampul yang baik dan sesuai kriteria masing-masing. Oleh sebab itu, hadirnya instrumen-instrumen penelitian yang didasarkan atas teori pembelajaran multimedia, desain komunikasi visual, tanggapan siswa sebagai pengguna buku dan kajian semiotika ini bukanlah sebagai pembanding melainkan sebagai sebuah rangkaian utuh yang didesain untuk mengkritisi desain sampul buku teks pelajaran dari berbagai sisi yang melibatkan pihak-pihak yang kompeten dalam penilaiannya sehingga sampul

buku teks pelajaran memiliki kualitas perwujudan yang baik. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Lawson (2007:91) yang menyatakan bahwa para desainer, dan pembuat keputusan yang mirip desain dan sangat mempengaruhi kehidupan orang banyak, tidak bisa lagi membuat penilaian mutu seorang diri. Proses desain skala besar harus mengundang partisipasi semua orang yang akan merasakan pengaruhnya secara mendasar. Artinya meskipun tidak dengan terlibat secara langsung, pihak-pihak lain jelas memiliki pengaruh terhadap proses terbentuknya sebuah produk desain.

Proses tersebut digambarkan melalui sebuah alur komunikasi oleh Hembre (2006:14) yang dijelaskannya melalui gambar berikut.



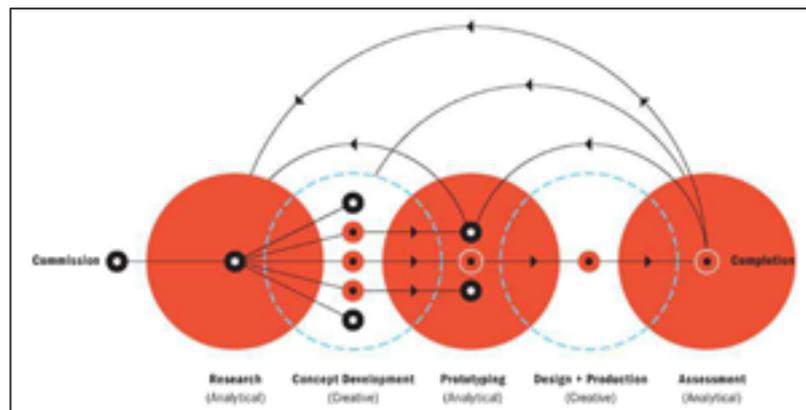
Gambar 4. Alur komunikasi dalam desain komunikasi visual.

Gambar di atas menunjukkan sebuah proses pengiriman pesan melalui sebuah media kepada target audiens. Dalam hal ini *sender* adalah pengirim pesan yang bisa dianalogikan sebagai penyusun buku yang memiliki tujuan tertentu terkait dengan perwujudan sampul buku teks pelajaran. Seorang desainer grafis atau desainer komunikasi visual berfungsi sebagai *encoder* yang menterjemahkan kebutuhan pengirim pesan menjadi serangkaian pesan-pesan visual berupa gambar-gambar dan konten yang sesuai dan bisa diterima dengan baik oleh *receiver* atau penerima pesan yang dalam hal ini adalah siswa sebagai pengguna buku. Gambar panah menunjukkan alur interaksi di mana pengirim pesan (*sender*) hanya berinteraksi searah dengan *encoder* sedangkan interaksi dua arah terjadi antara *encoder* dengan penerima pesan (*receiver*). Hal ini menunjukkan bahwa masalah desain seringkali bersifat

multidimensi dan sangat interaktif. Lawson (2007:265) menjelaskan bentuk interaksi ini sebagai sebuah proses yang seharusnya dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat di dalamnya sebagai berikut.

“Penting untuk memahami bahwa kerja sama dalam proses ini merupakan bahan dasar yang penting, sama dengan kebanyakan permainan kelompok. Persaingan juga mungkin ada, tetapi sering berupa rangsangan terhadap kerja sama. sejauh ini kita telah meninjau permainan dasar yang diikuti dua orang, tetapi nyatanya keadaan tersebut jarang berlangsung lama. Desain harus disetujui oleh orang lain yang bukan klien – pihak yang berwenang dalam perencanaan, atau organisasi pemasaran, atau penyokong finansial. Desain harus dibuat dan bagian-bagiannya harus dikerjakan oleh ahli desain spesialis. Secara keseluruhan, desain harus memuaskan dan memenuhi kebutuhan sejumlah besar orang selain sponsor dan desainer.”

Meskipun demikian proses desain yang sering kali di pahami sebagai sebuah proses yang linear harus diluruskan. Proses desain sebenarnya adalah sebuah proses yang cukup kompleks dengan melibatkan berbagai tahapan yang berputar dan berulang-ulang untuk menghasilkan sebuah hasil yang optimal.



Gambar 5. Alur proses desain yang berulang-ulang (Sumber O’Grady dan Jennifer, 2006:68).

O’Grady dan Jennifer menggambarkan melalui gambar di atas bahwa proses desain yang berawal dari sebuah permintaan (*commission*) akan melalui serangkaian proses-proses analitik dan proses kreatif. Pada tahap terakhir yang merupakan sebuah proses penilaian sebuah karya desain akan dievaluasi dan apabila diperlukan adanya sebuah perbaikan atau revisi, maka siklus akan berputar kembali sesuai hasil evaluasi yang didapatkan. Dengan proses yang sangat rumit ini maka seorang desainer diharuskan memiliki sifat yang lentur dan paripurna untuk mencegah macetnya

komunikasi dan terbengkalainya pekerjaan-pekerjaan penting tersebut (Sachari, 1986:206).

Penjelasan-penjelasan panjang di atas mengisyaratkan bahwa dalam mewujudkan sebuah produk buku teks pelajaran, seorang penulis atau penyusun buku hendaknya mempercayakan perwujudan desain khususnya desain sampul buku kepada pihak yang memang kompeten untuk mewujudkannya, dalam hal ini pihak tersebut adalah desainer grafis yang benar-benar paham posisinya dalam perwujudan desain sampul buku teks pelajaran. Meskipun demikian, penulis buku harus memberikan semacam kisi-kisi yang jelas terkait bagaimana desain sampul buku tersebut harus terwujud berdasarkan teori-teori pembelajaran multimedia yang kemudian akan diformulasikan oleh desainer komunikasi visual menggunakan bahasa visual yang menarik dan efektif sesuai dengan tujuannya.

Langkah berikutnya dalam proses asesmen atau penilaian yang dilakukan oleh BSNP di mana Tim penilai yang selama ini terdiri atas ahli bidang studi (dosen universitas non kependidikan), ahli pembelajaran (dosen pendidikan bidang studi dari universitas kependidikan atau LPTK), guru mata pelajaran berpendidikan minimal S1 dengan pengalaman mengajarkan pelajaran dalam lima (5) tahun terakhir, dan ahli grafika (Rohmah, 2013:1-2), dapat mempertimbangkan keterlibatan ahli desain komunikasi visual yang lebih berkompeten dalam memberikan penilaian terhadap aspek desain grafis dibandingkan dengan ahli grafika yang lebih fokus dalam hal teknis kegrafikaan. Selain itu siswa juga dapat dilibatkan dalam proses tersebut sebagai tolak ukur keberhasilan desain sampul buku BSE mata pelajaran Seni Budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesijah, S. “*Analisis Buku Teks Mata Pelajaran Seni Budaya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Kota Semarang*”.
<http://journal.unnes.ac.id/indeks.php/harmonia/article/download/677/618.pdf>.
Diunduh tanggal 10 Juli 2012.
- Arsyad, A. 2011. “*Media Pembelajaran*”. Jakarta:Rajawali Press.
- Barthes, R. 2010. “*Imaji Musik Teks: Analisis Semiologi atas Fotografi, Iklan, Film, Musik, Alkitab, Penulisan dan Pembacaan serta Kritik Sastra* ”.
Yogyakarta:Jalasutra.
- Budiharga, Gamaliel W. 2011. “*Ideologi Jawa Pada Sampul Majalah Djaka Lodang*”. Tesis Magister. Institut Teknologi Bandung.
- Budiman, K. 1999. “*Kosa Semiotika*”. Yogyakarta:LKIS.

- Budiman, K. 2011. *“Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas”*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Damajani, RR D dan Larasati, D (Eds.). 2010. *“Wacana Desain: Karya & Pemikiran Imam Buchori Zainudin”*. Bandung:Penerbit ITB.
- Danesi, M. 2010. *“Pengantar Memahami Semiotika Media”*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Danesi, M. 2012. *“Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi”*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Darmaprawira, S. 2002. *“Warna: Teori dan Kreatifitas Penggunaannya”*. Bandung:Penerbit ITB.
- Dormer, P. 2008. *“Makna Desain Modern: Budaya Material, Konsumerisme, (Peng)Gaya(an)”*. Yogyakarta & Bandung:Jalasutra.
- Greene, HA. Petty, WT. 1971. *“Developing Language Skills in The Elementary School”*. Boston:Allyn and Bacon, Inc.
- Hembree, R. 2006. *“The Complete Graphic Designer: A Guide To Understanding Graphics and Visual Communication” (E-Book)*. Beverly. Massachusetts:Rockport Publishers.
- Isnaoen, S. I. 2006. *“Pendekatan Semiotik Seni Lukis Jepang Periode 80-90an: Kajian Estetika tradisional Jepang Wabi Sabi”*. Disertasi dalam terbitan. Semarang:UNNES Press.
- Kearsey, J., & Turner, S. (1999). *“Evaluating textbooks: The role of the genre analysis. Research in Science & Technological Education, 17(1), 35-43”*. <http://search.proquest.com/docview/218231110?accountid=139588>. Diunduh tanggal 14 Januari 2014
- Krippendorff, K. 2009. Semantika Produk: Sebuah Triangulasi dan Empat Teori Desain. Dalam Vihma, Susann & Vakeva, Seppo (Eds.), *“Semiotika Visual dan Semantika Produk: Pengantar Teori dan Praktik Penerapan Semiotika dalam Desain”*. Yogyakarta & Bandung:Jalasutra. 176
- Landoni, M., & Gibb, F. (2000). *“The role of visual rhetoric in the design and production of electronic books: The visual book. The Electronic Library, 18(3), 190-201”*. <http://search.proquest.com/docview/218216909?accountid=139588>. Diunduh tanggal 15 Januari 2014.
- Lawson, B. 2005. *“How Designers Think: The Design Process Demystified” (E-Book)*. Oxford:Architectural Press.
- Lawson, B. 2007. *“Bagaimana Cara Berpikir Desainer (How Designers Think)” (Terjemahan)*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Mai, Jens-E. (2001). *“Semiotics and indeksing: An analysis of the subject indeksing process. Journal of Documentation, 57(5), 591”*. <http://search.proquest.com/docview/217975022?accountid=139588>. Diunduh tanggal 14 Januari 2014.
- Masri, A. 2010. *“Strategi Visual: bermain dengan formalistik dan semiotik untuk menghasilkan kualitas visual dalam desain”*. Yogyakarta. Jalasutra.

- Mayer, Richard E. 2009. *“Multimedia Learning:Prinsip-Prinsip dan Aplikasi” (Terjemahan)*. Yogyakarta dan Surabaya. Pustaka Pelajar dan ITS press.
- Muslich, M. 2010. *“Textbook Writing”*. Yogyakarta:Ar-Ruz Media.
- O’Grady, Ken V & Jennifer. 2006. *“A Designer’s Research Manual:Succed in Design by Knowing Your Clients and What They Really Need.”(E-Book)*. Massachusetts:Rockport Publishers.
- Piliang, Yasraf A. 2012. *“Semiotika dan Hipersemiotika:Kode, Gaya, dan Matinya Makna”*. Bandung:Matahari.
- Pranata, M. 2010. *“Teori Multimedia Instruksional”*. Malang:Bayumedia
- Prayanto, W.H. 2009. *“Digitalisasi Fotografi dalam Desain Komunikasi Visual”. Irama Visual:Dari Toekang Reklame sampai Komunikator Visual*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Rohmah, Rismayanti S. 2013. *“Analisis Kelayakan Isi Buku Teks Matematika Kelas V Sekolah Dasar”*. Tesis Magister. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rustan, S. 2009. *“Lay-Out:Dasar & Penerapannya”*. Jakarta:Gramedia.
- Sachari, A. 1986. *“Paradigma Desain Indonesia”*. Jakarta:Rajawali.
- Soehardjo, A.J. 2011. *“Pendidikan Seni:Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni” (buku dua)*. Malang:Bayumedia Publishing.
- Sutopo, H B. 2002. *“Metode Penelitian Kualitatif”*. Surakarta:Sebelas Maret University Press.
- Suwarno, W. 2011. *“Perpustakaan & Buku:Wacana Penulisan dan Penerbitan”*. Yogyakarta:Ar-Ruz Media.
- Tinarbuko, S. 2012. *“Semiotika Komunikasi Visual”*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Wilkinson, Gene L. 1980. *“Media dalam Pembelajaran:Penelitian Selama 60 Tahun”*. Jakarta:Pustekkom Dikbud dan CV. Rajawali.
- Zoest, Aart V. 1993. *“Semiotika:Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita lakukan Dengannya” (Terjemahan)*. Jakarta:Yayasan Sumber Agung.

Internet

- BSNP. *“2012 Instrumen Penilaian Kegrafikaan”*. <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2012/03/>. Diunduh tanggal 5 Maret 2012.
- Komisi Pengawas Persaingan Usaha. 2007. *“Position Paper KPPU terhadap Kebijakan Perbukuan Nasional ”*. http://www.kppu.go.id/docs/Positioning_Paper/buku.pdf. Diunduh tanggal 14 Januari 2014.
- Pusat Perbukuan, Kemdiknas. <http://BSE.go.id> .