

**PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Seni Rupa**



**Oleh:**

**HERI HASANUDIN**

**1306528**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2019**

Heri Hasanudin, 2019

*PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA  
SMP*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

# **Pengenalan Batik Indonesia melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP**

Oleh  
Heri Hasanudin

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Heri Hasanudin 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

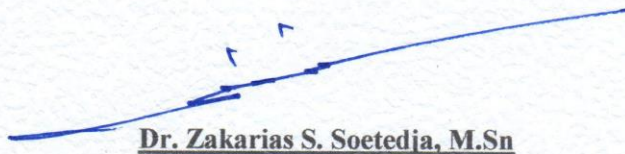
**PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP**

**SKRIPSI PENCIPTAAN**

Oleh:  
**HERI HASANUDIN**  
1306528

**Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing**

**Pembimbing I,**



**Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn**  
NIP. 196707241997021001

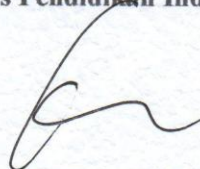
**Pembimbing II,**



**Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd., M.Ds.**  
NIP. 197807222005012002

**Mengetahui**

**Pimpinan Departemen Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas Pendidikan Seni dan Desain  
Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Taswadi, M.Sn.**  
NIP. 196501111994121001

**LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI**

**HERI HASANUDIN**  
1306528

**PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP**

**Disetujui dan Disahkan oleh Penguji**

**Penguji I,**



**Dr. Dadang Sulaeman, M.Sn.**  
NIP. 197904292005011003

**Penguji II,**



**Arief Johari, S.ST., M.Ds.**  
NIP. 020160919810122101

**Penguji III,**



**Gumilar Pratama, M.Pd**  
NIP. 920190219861107101

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP” beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini atau dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2019

Yang membuat pernyataan

Heri Hasanudin

NIM. 1306528

## ABSTRAK

Heri Hasanudin, 2019. “**Pengenalan Batik Indonesia melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Siswa SMP**”. Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang di dalamnya meliputi guru, siswa, dan lingkungan belajar, semuanya saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Materi yang sulit untuk disampaikan di SMP adalah sub materi batik, penulis mengenalkan batik Indonesia melalui multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SMP. Rumusan masalah dalam penciptaan ini: Bagaimana konsep pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP?, bagaimana visualisasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP?. Metode penciptaan pada karya multimedia ini dimulai dari analisis kebutuhan, perencanaan, perancangan, pelaksanaan produksi, evaluasi dan *preview*, revisi, dan pengemasan. Karya multimedia interaktif ini sesuai dengan Standar Kompetensi Kurikulum 2013 untuk Seni Budaya SMP kelas VII SMP sub materi Batik. Multimedia interaktif diedit dalam Adobe Animate CC 2018 dan terakhir dikemas dalam bentuk *compact disk* untuk bisa digunakan oleh guru dan siswa. Dengan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan tenaga pengajar seni rupa bisa membuat pembelajaran dikelas lebih menarik dan siswa bisa memahami materi yang disampaikan.

Kata kunci: SMP, Multimedia, Pembelajaran, Interaktif, Batik.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas khadirat Allah Subhanahu wataalla, yang berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi penciptaan ini dengan lancar untuk memenuhi salah satu proses dalam menempuh pendidikan sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi besar Muhammad Shallallaahu‘alaihi wa Sallam. Juga tak lupa kepada keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi dengan judul “PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP” ini sebagai salah satu syarat tugas akhir untuk menempuh gelar sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Tentunya dalam proses skripsi penciptaan ini penulis dihadapkan dengan halangan, rintangan membentang tidak jadi masalah dan tidak jadi beban pikiran. Dengan adanya pertolongan dari Allah yang maha kuasa serta bimbingan oleh pihak-pihak terkait, maka dapat terselesaikan dengan lancar.

Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi penciptaan dapat berguna bagi pembaca khususnya bagi penulis. Kritik dan saran membangun untuk memperbaiki karya skripsi ini sangat penulis harapkan untuk perbaikan kedepannya.

Bandung, Agustus 2019

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ucapan banyak syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah memberikan segala nikmat dan kelancaran bagi penulis sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Dan segala hormat penulis ucapkan banyak terimakasih atas dukungan yang telah diberikan berupa bantuan moril maupun material dalam proses pembuatan tugas akhir ini. Kepada:

1. Kedua orang tua yang sangat penulis cintai, yaitu bapak Hasanudin dan mamah Yuyun Yuningsih dan adikku tersayang Raihani Nurhasanah. Terimakasih banyak, yang tidak henti-hentinya memberikan doa, support moril ataupun materi hingga dapat menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar sarjana. Semoga penulis bisa membuatmu bangga dan dapat menjadi teladan bagi adikku tersayang
2. Kakek Ahyar (Alm) dan nenek Encas, yang selalu menjadi panutan penulis sampai saat ini.
3. Yth. Bapak Dr. Zakaria Soeteja, M. Sn. Selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, sekaligus pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, terkait penulisan maupun proses pembuatan karya.
4. Yth. Ibu Dewi Munawwarah Sya'bany, S.Pd., M.Ds. Selaku pembimbing II yang memberikan motivasi, pengarahan dan membantu dalam penulisan skripsi penciptaan ini.
5. Yth. Bapak Bandi Sobandi, S. Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Seluruh staf Dosen dan Tata Usaha Departemen Pendidikan Seni Rupa.
7. Keluarga penulis yang selalu mensupport di saat penulis pulang ke kampung halaman.
8. Irma Rismayanti, teman yang selalu menguatkan dengan memberikan kepercayaan, dukungan, motivasi, doa, dan dorongan, serta membantu penulis dalam melakukan penyelesaian Skripsi.
9. Keluarga *Pohon Pensil* Seni Rupa UPI Angkatan 2013
10. Teman-teman *HIMASRA* Seni Rupa UPI
11. Teman-teman KKN



12. Teman-teman PPL
13. Teman-teman SMA
14. Sahabat Heri dimasa ini
15. Dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian Skripsi, terima kasih banyak.

Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan yang berlipat atas amalan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi. Amin,

Bandung, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>ASTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penciptaan.....	3
D. Manfaat Penciptaan.....	3
E. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....</b>	<b>6</b>
A. Landasan Teoritis .....	6
1. Media Pembelajaran.....	6
a. Pengertian Media .....	6
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
c. Bentuk Media Pembelajaran .....	7
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	9
e. Karakteristik Media Pembelajaran.....	10
2. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	12
a. Pengertian Media Berbasis Komputer .....	12
b. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	12
c. Bentuk Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	13
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	15
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran .....	15
b. Manfaat Multimedia Pembelajaran .....	16
c. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran .....	16

4. Unsur-Unsur Pendukung Multimedia Interaktif .....	18
a. Teks .....	18
b. Gambar .....	20
c. Suara.....	21
d. Animasi .....	22
e. Video .....	23
f. Pemrograman .....	25
5. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual (DKV).....	26
a. Garis .....	26
b. Bentuk .....	27
c. Warna .....	28
d. Ruang .....	30
B. Landasan Faktual .....	31
1. Pendidikan Seni Budaya untuk Sekolah Menengah Pertama .....	31
2. Pembelajaran Seni Rupa untuk Sekolah Menengah Pertama .....	32
3. Materi Batik Indonesia dalam Kurikulum Pendidikan Seni Rupa dan buku siswa di Sekolah Menengah Pertama .....	33
C. Landasan Empirik .....	37
1. Eksternal.....	37
2. Internal .....	37
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN .....</b>	<b>40</b>
A. Analisis Kebutuhan .....	41
B. Perencanaan.....	41
C. Perancangan .....	42
D. Pelaksanaan Produksi.....	42
E. Evaluasi dan <i>Preview</i> .....	43
F. Revisi.....	44
G. Pengemasan.....	44
<b>BAB IV PROSES BERKARYA DAN ANALISIS VISUAL KARYA .....</b>	<b>45</b>
A. Proses Berkarya Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	45
1. Analisis Kebutuhan .....	45
2. Perencanaan.....	46

a. <i>Hardware</i> (Perangkat Keras) .....	49
b. <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	53
3. Perancangan .....	56
4. Proses Produksi .....	63
a. Mengolah Teks untuk Materi Bahan Ajar.....	63
b. Mengiapkan dan Mengolah Gambar pada Materi Bahan Ajar ..	63
c. Membuat Rancangan Frame dan Tombol Navigasi Media Interaktif .....	64
d. Membuat Tata Letak Frame Multimedia Interaktif .....	65
e. Membuat Video Bumper Awal .....	65
f. Membuat Video Tutorial Batik Indonesia dengan Animasi .....	66
g. Melakukan Proses Perekaman Suara (Dubbing) .....	67
h. Melakukan Animasi Objek (Motion Tween) pada Multimedia Interaktif .....	68
i. Melakukan Proses Progamring .....	69
j. Memasukan Suara (Sound) pada Multimedia Interaktif .....	69
k. Publishing Multimedia Interaktif .....	70
5. Evaluasi, <i>Preview</i> , dan Revisi .....	71
6. Pengemasan.....	72
D. Analisis Visual Karya Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	74
1. Analisis Visual Bingkai/ <i>Frame</i> .....	75
a. Bingkai Video <i>Bumper</i> .....	75
b. Bingkai Menu Utama .....	76
c. Bingkai Sejarah .....	79
d. Bingkai Motif.....	79
e. Bingkai Teknik.....	81
f. Bingkai Evaluasi .....	83
2. Analisis Visual Teks .....	84
3. Pengemasan.....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran dan Rekmendasi .....	88

<b>BAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengelompokkan Media Menjadi 10 Golongan Menurut Anderson (1976) .....	8
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar, Materi Pembelajaran, dan Kegiatan Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII Kurikulum 2013 .....	34
Tabel 4.1 GBPM-CAI Materi Batik Indonesia .....	47
Tabel 4.2 Story Board Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengenalan Batik Indonesia untuk Siswa SMP .....	58

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Bahan Ajar CAI.....	40
Bagan 4.1 Peta Kompetensi CAI Materi Batik Indonesia.....	46
Bagan 4.2 Flowchart CAI Batik Indonesia .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siaran Televisi.....	17
Gambar 2.2 Radio .....	17
Gambar 2.3 Tampilan Pembelajaran Interaktif.....	17
Gambar 2.4 Contoh Jens Huruf.....	20
Gambar 2.5 Gambar kualitas <i>vektor</i> dan <i>bitmap</i> .....	21
Gambar 2.6 <i>Icon Sound</i> .....	22
Gambar 2.7 Gambar Gerakan Animasi .....	23
Gambar 2.8 Gambar Proses Pengambilan Video.....	24
Gambar 2.9 Contoh <i>action script</i> .....	25
Gambar 2.10 Jenis-jenis garis .....	26
Gambar 2.11 Jenis-jenis bentuk dwimatra .....	27
Gambar 2.12 Jenis-jenis bentuk Triimatra .....	27
Gambar 2.13 Diagram Warna .....	28
Gambar 2.14 <i>Edit Fill</i> pada <i>software</i> Corel Draw X8 .....	30
Gambar 2.15 Contoh Tampilan Ruang Kosong.....	31
Gambar 2.16 Materi Menggambar Ragam Hias pada Buku Siswa Seni Budaya	35
Gambar 2.17 Materi Menggambar Ragam Hias pada Buku Siswa Seni Budaya	35
Gambar 2.18 Materi Menggambar Ragam Hias pada Buku Siswa Seni Budaya	36
Gambar 2.19 Contoh karya dengan gaya <i>flat design</i> .....	37
Gambar 4.1 Laptop Acer seri E5-471 .....	40
Gambar 4.2 Flash Disk.....	50
Gambar 4.3 <i>Printer</i> Epson L210.....	50
Gambar 4.4 Smart Phone Sony Xperia Z3 Compact .....	51
Gambar 4.5 Earphone.....	52
Gambar 4.6 Compact Disk (CD).....	52
Gambar 4.7 <i>Software</i> Microsoft Office Word 2016.....	53
Gambar 4.8 <i>Software</i> Corel Draw X8.....	53
Gambar 4.9 <i>Software</i> Adobe After Effect CC 2018 .....	54
Gambar 4.10 <i>Software</i> Audio Recorder .....	54
Gambar 4.11 <i>Software</i> Adobe Audition CC 2018 .....	55



Gambar 4.12 <i>Software</i> Adobe Animate CC 2018.....	55
Gambar 4.13 Proses <i>traching</i> dari gambar format bitmap ke vektor.....	63
Gambar 4.14 Gambar yang dihasilkan dari proses <i>scanning</i> .....	64
Gambar 4.15 Tampilan Rancangan Tombol Navigasi pada Corel Draw X8.....	64
Gambar 4.16 Tampilan Rancangan Tata Letak Bingkai pada Corel Draw X8..	65
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Video <i>Bumber</i> pada Affter Effect CC 2018...	66
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Animasi pada Adobe Affter Effect CC 2018	67
Gambar 4.19 Tampilan <i>Software</i> Adobe Audition CC 2018.....	68
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Animasi Objek pada Adobe Animate CC 2018	68
Gambar 4.21 Proses Pemrograman pada Animate CC 2018 .....	69
Gambar 4.22 Proses Memasukan Suara pada Adobe Animate CC 2018 .....	70
Gambar 4.23 Proses <i>Publishing</i> pada Adobe Animate CC 2018.....	71
Gambar 4.24 <i>Software</i> Nero Burning ROM 2018 .....	72
Gambar 4.25 Proses Desain <i>Cover</i> & Kotak CD pada Corel Draw X8.....	73
Gambar 4.26 Desain <i>Cover</i> & Kotak CD.....	73
Gambar 4.27 Video Animasi Ketika Mulai Menjalankan Aplikasi.....	75
Gambar 4.28 Opening Logo Identitas Lembaga .....	76
Gambar 4.29 Tampilan Bingkai Menu Utama.....	77
Gambar 4.30 Tampilah Ketika Cursor ada di atas Tombol Menu Utama .....	78
Gambar 4.31 Tampilan Bingkai Sejarah.....	79
Gambar 4.32 Tampilan Pembuka Bingkai Motif.....	80
Gambar 4.33 Tampilan Materi Bingkai Motif .....	81
Gambar 4.34 Tampilan Pembuka Bingkai Teknik.....	81
Gambar 4.35 Tampilan Materi Alat Membuat Batik pada Bingkai Teknik .....	82
Gambar 4.36 Tampilan Video Teknik Membuat Batik pada Bingkai Teknik...	82
Gambar 4.37 Tampilan Pembuka pada Bingkai Evaluasi.....	83
Gambar 4.38 Tampilan Soal-soal pada Bingkai Evaluasi.....	84
Gambar 4.39 Tampilan Nilai pada Bingkai Evaluasi.....	84
Gambar 4.40 Tampilan Font yang digunakan.....	85
Gambar 4.41 Desain <i>Cover</i> & Kotak CD.....	86

## DAFTAR PUSTAKA

- Gardjito, Murdijati (2015). *Batik Indonesia, Mahakarya Penuh Pesona*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Musman, Ati (2011) *Batik – Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Andi Offset
- Purnama, Eko (2016) *Seni Budaya Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Sadiman, Arief. (2017). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali Pers
- Sanaky, Hujair AH (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inofatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Sumarsono, Hartono (2013). *Benang Raja: Menyimpul Keelokan Batik Pesisir*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia)
- Wulandari, Ari (2011). *Batik Nusantara, Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Andi Offset
- \_\_\_\_\_ - (2010). *Bahan Ajar Non Cetak: Direktorat Ketenagaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional*. (Tidak diterbitkan)

### Skripsi:

- Saputra, Redy N (2013). *Pembelajaran Seni Grafis Melalui Media CD Interaktif Untuk Siswa SMA*. Bandung: Departemen Pendidikan Seni Rupa. (Tidak diterbitkan)
- Rizki, Adinda Primafera (2018). *Sosialisasi Olahraga Softball melalui Komik*. Bandung: Departemen Pendidikan Seni Rupa. (Tidak diterbitkan)

Internet:

- \_\_\_\_\_ - (2017) Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). [Online]. Tersedia: <https://kbbi.web.id/media>. [10 Januari 2018]
- Kalal, Istin (2015). *Media Pembelajaran Berbasis Komputer*. Artikel [Online]. Tersedia: <http://mynewblogistinmediakomputer.blogspot.com/2015/09/media-pembelajaran-berbasis-komputer.html> [15 Januari 2018]
- Maulana, Irfan (2016). *Semua Hal Tentang Garis Komponen Pokok* [Online]. Tersedia: <http://desain.ilmuwebsite.com/2016/01/semua-hal-tentang-garis-komponen-pokok.html> [20 Februari 2019]
- Mousir, Kang. (2017). *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Artikel [Online]. Tersedia: <http://www.asikbelajar.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>. [15 Januari 2018]
- Mousir, Kang. (2017). *Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran*. Artikel [Online]. <http://www.asikbelajar.com/2017/05/prosedur-pemilihan-media-pembelajaran.html?m=0> [15 Januari 2018]
- Ibrahim, Adzikra. (2018). *Pengertian Multimedia dan Jenis Multimedia* [Online]. Tersedia: <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-multimedia-dan-jenis-multimedia/> [20 Agustus 2018]
- Rahmahfauziah (2013). *Multimedia dalam Pembelajaran*. Artikel [Online]. Tersedia: <http://rahmahfauziah.blog.upi.edu/2013/10/31/multimedia-dalam-pembelajaran/> [20 Agustus 2018]
- Wardina, Novia. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Artikel [Online]. Tersedia: <https://www.slideshare.net/новиawardina/pengembangan-media-pembelajaran-24314793>. [15 Januari 2018]
- Fajar, Akmal (2016). *Fungsi Teks Dalam Multimedia*. Artikel [Online]. Tersedia: <https://www.slideshare.net/AkmalFajar/fungsi-teks-dalam-multimedia> [20 Februari 2019]
- [https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas\\_7smp/siswa/Kelas\\_07\\_SMP\\_Seni\\_Budaya\\_Siswa\\_2017.pdf](https://bsd.pendidikan.id/data/2013/kelas_7smp/siswa/Kelas_07_SMP_Seni_Budaya_Siswa_2017.pdf)

<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=257710>