

**PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER  
BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:  
**MUHAMMAD IRFAN HILMI**  
**1800180**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2022**

**PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER  
BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT**

Oleh  
Muhammad Irfan Hilmi

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

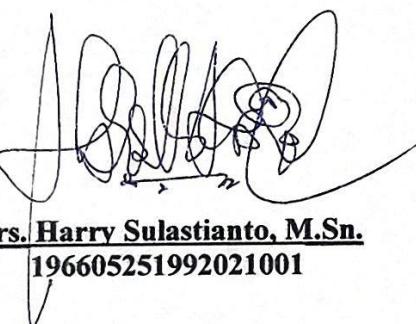
© Muhammad Irfan Hilmi  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Maret 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang Skripsi ini tidak boleh diperbanyak  
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak berulang-ulang, difotokopi, atau cara  
lainnya tanpa izin dari penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**MUHAMMAD IRFAN HILMI**  
**“PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER**  
**BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT”**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Drs. Harry Sulastianto, M.Sn.**  
196605251992021001

Pembimbing II



**Suryadi, S.Pd.,M.Sn.**  
197307142003121001

Mengetahui  
Ketua Departemen Seni dan Desain



**Dr. Taswadi, M.Sn**  
19650111199412100

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**MUHAMMAD IRFAN HILMI**  
“PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN HEWAN  
TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT”

disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



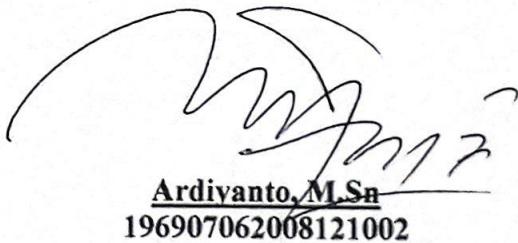
**Drs. Mochammad Oscar Sastra, M.Pd.**  
195810131987031001

Penguji II



**Drs. H. Agus Nursalim, M. T.**  
196108181993011001

Penguji III



**Ardiyanto, M.Si**  
196907062008121002

### **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi penciptaan berjudul “PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT” ini sepenuhnya merupakan hasil karya penulis. Tidak ada plagiat dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 26 Maret 2022

Muhammad Irfan Hilmi

NIM 1800180

## **ABSTRAK**

### **MUHAMMAD IRFAN HILMI, 2022, PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT**

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak keanekaragaman hayati, berbagai jenis hewan dan tumbuhan hidup dan membentuk ekosistem yang berbeda disetiap daerahnya. Saat ini banyak ekosistem yang mulai rusak karena ulah manusia yang tidak bertanggung jawab dalam mengelola sumber daya alam. Kerusakan ekosistem berdampak pada berkurangnya jenis hewan dan tumbuhan yang hidup di daerah tersebut. Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak hutan hujan tropis. Sangat disayangkan kini daerah tersebut mulai banyak mengalami kerusakan yang menyebabkan berkurangnya jumlah hewan-hewan yang tinggal disana. Beberapa jenis bahkan dikategorikan kedalam terancam punah. Penulis sebagai pelaku industri kreatif berniat untuk membuat sebuah *artists' book* yang diharapkan dapat mengenalkan jenis hewan-hewan tersebut kepada masyarakat. *Artists' book* berjudul "Hewan Terancam Punah dari Jawa Barat" ini berisi desain karakter, ilustrasi serta informasi mengenai hewan-hewan terancam punah tersebut. *Artists' book* dibuat dengan teknik hibrida yaitu gabungan teknik analog dan digital. Tahapan pembuatan karya ini dimulai dari pencarian ide hingga uji coba dan diakhirengan tahap produksi. Informasi yang disajikan berasal dari kajian pustaka dan empirik yang penulis lakukan dengan mencari sumber mulai dari buku, artikel hingga video-video dokumenter. Penggayaan kartun dipilih dalam pembuatan desain karakter dan ilustrasi dengan tujuan menarik minat semua kalangan untuk melihat buku ini. Gambar kartun dapat menimbulkan kesan yang menyenangkan, sehingga pembaca tidak merasa bosan dalam proses pengenalan hewan-hewan tersebut.

Kata Kunci: Hewan Terancam Punah, Ilustrasi, Desain Karakter, *Artists' book*

## ***ABSTRACT***

**MUHAMMAD IRFAN HILMI, 2022, *Character Design Development Based on Endangered Animals from West Java***

*Indonesia is a country that has a lot of biodiversity, various types of animals and plants live and form different ecosystems in each region. Currently, many ecosystems are starting to be damaged due to irresponsible human activities in managing natural resources. Ecosystem damage has an impact on reducing the types of animals and plants that live in that area. West Java is one of the islands in Indonesia which has a lot of tropical rain forest. At this time the area began to experience a lot of damage which caused a decrease in the number of animals living there. Some species are even threatened with extinction. The author as a creative industry player intends to make an artists' book which is expected to introduce these types of animals to the public. The artist's book entitled "Endangered Animals from West Java" contains character designs, illustrations and information about these endangered animals. Artists' books are made using a combination of traditional and digital techniques. The stages of making this work start from finding ideas to testing and at the end of the production stage. The information presented comes from the author's literature and empirical studies by looking for sources ranging from books, articles to documentary videos. Cartoon style was chosen in making the character designs and illustrations with the aim of attracting the interest of all people to see this book. Cartoon images can create a pleasant impression, so that readers do not feel bored in the process of introducing these animals.*

*Keywords:* *Endangered Animals, Illustration, Character Design, Artists' book*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN DESAIN KARAKTER BERDASARKAN HEWAN TERANCAM PUNAH DARI JAWA BARAT”.

Proposal Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Pendidikan Seni, dan Desain Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penyusunan proposal skripsi ini berbagai hambatan dan kesulitan merupakan hal yang tidak dapat diabaikan kehadirannya. Namun berkat doa, bantuan dan bimbingan dari semua pihak akhirnya semua permasalahan yang dihadapi bisa teratasi.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi maupun karya. Mohon maaf apabila dalam penyusunan Prosyal skripsi ini banyak kesalahan dan kekurangan. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja.

Bandung, Maret 2022

Penulis

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan Karunia Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan Skripsi Penciptaan ini. Dengan bantuan dari berbagai pihak selama proses penulisan, penulis mengucapkan terima kasih atas segala kontribusi yang telah diberikan kepada penulis dalam upaya penyelesaian Skripsi Penciptaan ini, dengan penuh hormat penulis memberikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayahanda Iim Hermawan dan Ibunda Ida Farida S.Pd sebagai orang tua penulis yang senantiasa memberikan doa restu, dukungan dan motivasi kepada penulis
2. Bapak Drs. Harry Sulastianto, M.Sn selaku dosen pembimbing I yang banyak memberikan arahan, saran, dan bantuan kepada penulis
3. Bapak Suryadi, S.Pd.,M.Sn. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan inspirasi, saran dan bantuan kepada penulis
4. Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni Rupa dan Desain
5. Dr. Taswadi, M. Sn. selaku Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa
6. Warli Haryana, M.Pd. selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Seni Rupa
7. Andi Suryadi, M.Sn selaku Kemahasiswaan Departemen Seni Rupa
8. Dr. Tri Karyono M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing dan mendukung penulis untuk segera menyelesaikan perkuliahan
9. Bapak Yayat dan Bapak Umam selaku Staff Tata Usaha Departemen Pendidikan Seni Rupa yang selalu sigap melayani kebutuhan administrasi penulis selama berkuliah
10. Seluruh staff dosen Departemen Pendidikan Seni dan Desain
11. Adiku Novia Nur'Arsyi Kamila serta kakakku Zenzen Zaenal Mustofa M.Pd, Nurul Okraviani dewi A, MD, Muhammad Iqbal Aditya P A.Md. T., Rizkia

Amalia Hermawanti S.Pd yang senantiasa memberikan doa restu, dukungan dan motivasi kepada penulis

12. Sahabat- sahabatku Indri Mayang Lestari, Winda Hermawati, Dania Restiani A, Mita Nur S yang selalu membantu dan berjuang bersama-sama dalam penyusunan skripsi
13. Teman-teman Madyantara Warna yang berjuang bersama. Khususnya Caesar, Zahra dan Nuri yang senantiasa bersama berjuang dan memberi motivasi kepada penulis.
14. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT.

Bandung, Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	v
<b>ABSTRAK.....</b>	i
<b>ABSTRACT.....</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	iii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	ix
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xi
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	1
A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN .....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. TUJUAN PENELITIAN .....	4
D. MANFAAT .....	4
<b>BAB II LANDASAN PENCIPTAAN .....</b>	6
A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Desain Grafis.....	7
a. Titik.....	7
b. Garis .....	7
c. Bidang .....	7
d. Ruang .....	7
e. Warna.....	8
f. Tekstur .....	8
g. Tipografi.....	8
2. Ilustrasi .....	11
a. <i>Cartoon style</i> .....	11
b. <i>Semi Cartoon – Semi Realism Style</i> .....	12
c. <i>Realism Style</i> .....	13
3. Buku .....	15
4) <i>Artists' book</i> .....	17

<b>B. KAJIAN FAKTUAL .....</b>	20
1) Banteng Jawa.....	25
2) Macan Tutul .....	25
3) Owa Jawa .....	26
4) Kukang Jawa .....	27
5) Trenggiling .....	28
6) Badak Jawa.....	29
7) Binturong.....	30
8) Elang Jawa.....	30
9) Anjing Ajag .....	31
10) Surili Jawa .....	32
11) Kodok Merah .....	33
12) Labi-labi Bintang .....	33
13) Lutung Budeng.....	34
14) Kacamata Jawa.....	35
15) Gelatik Jawa.....	35
<b>C. KAJIAN EMPIRIK.....</b>	36
<b>BAB III METODE PENCIPTAAN.....</b>	42
<b>A. BAGAN PROSES PENCIPTAAN .....</b>	42
<b>B. IDE BERKARYA .....</b>	43
<b>C. <i>DEFINE</i> (PENETAPAN) .....</b>	43
<b>D. STIMULASI .....</b>	44
<b>E. PENGOLAHAN IDE .....</b>	44
<b>F. PERSIAPAN ALAT DAN BAHAN .....</b>	45
1. Perangkat keras .....	45
2. Perangkat lunak.....	47
<b>G. PROSES PEMBUATAN <i>ARTISTS'BOOK</i>.....</b>	48
1. Pembuatan <i>Concept Art</i> .....	48
2. Sketsa .....	49
3. Pewarnaan.....	50
4. Pemberian Teks ( <i>Lettering</i> ) .....	51

5. Pasca Produksi.....	52
6. Evaluasi .....	54
7. Percetakan dan Penjilidan.....	54
<b>BAB IV VISUALISASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A. PENGEMBANGAN GAGASAN DAN RANCANGAN BUKU.....	56
1. Pengembangan Gagasan.....	56
2. Target Pembaca .....	56
3. Maksud dan Tujuan .....	57
4. Judul <i>Artists' book</i> .....	57
5. Isi <i>Artists' book</i> .....	57
6. Sumber Data .....	57
7. Spesifikasi <i>Artists' book</i> .....	58
8. Teknik Gambar ilustrasi .....	58
9. Penggayaan Gambar Ilustrasi .....	58
B. DESKRIPSI DAN ANALISIS VISUAL .....	59
1. Narasi Informasi .....	59
2. Tipografi.....	59
3. Ilustrasi .....	62
4. Tata Letak ( <i>layout</i> ).....	66
5. Unsur-unsur Desain .....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>79</b>
A. SIMPULAN .....	79
B. SARAN.....	80
1. Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa UPI.....	80
2. Bagi Pembaca dan Masyarakat .....	80
3. Bagi Ilustrator.....	80
4. Bagi Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur-unsur Desain Grafis.....	6
Gambar 2.2 Contoh Gaya Gambar <i>Cartoon Style</i> .....	12
Gambar 2.3 Contoh Gaya Gambar <i>Semi Cartoon</i> .....	12
Gambar 2.4 Contoh Gaya Gambar <i>Realism</i> .....	13
Gambar 2.5 Kode Merah Daftar IUCN.....	23
Gambar 2.6 Banteng Jawa.....	25
Gambar 2.7 Macan Tutul Jawa.....	26
Gambar 2.8 Owa Jawa .....	27
Gambar 2.9 Kukang Jawa .....	27
Gambar 2.10 Trenggiling Jawa .....	28
Gambar 2.11 Badak Jawa.....	29
Gambar 2.12 Binturong Jawa .....	30
Gambar 2.13 Elang Jawa.....	31
Gambar 2.14 Anjing Ajag .....	32
Gambar 2.15 Surili Jawa .....	32
Gambar 2.16 Kodok Merah.....	33
Gambar 2.17 Labi-labi Bintang .....	34
Gambar 2.18 Lutung Budeng .....	34
Gambar 2.19 Kacamata Jawa .....	35
Gambar 2.20 Gelatik Jawa) .....	36
Gambar 2.21 <i>Artists'book</i> Animals of Yellowstone .....	37
Gambar 2.22 <i>Artists'book</i> The Art of Zootopia .....	38
Gambar 2.23 Kumpulan Video Refrensi Penulis .....	39
Gambar 3.1 Sketchbook .....	45
Gambar 3.2 Pensil Mekanik dan Penghapus .....	45
Gambar 3.3 <i>Pen Tablet</i> .....	46
Gambar 3.4 Laptop .....	47
Gambar 3.5 <i>Smartphone</i> .....	47
Gambar 3.6 Contoh <i>Concept Art</i> .....	48
Gambar 3.7 Contoh Sketsa.....	49

Gambar 3.8 Sketsa .....	50
Gambar 3.9 Pewarnaan Dasar .....	50
Gambar 3.10 Pewarnaan Gelap Terang .....	51
Gambar 3.11 Pemberian Detail .....	51
Gambar 3.12 Proses <i>Lettering</i> .....	52
Gambar 4.1 Narasi dalam <i>Artists' book</i> .....	59
Gambar 4.2 Tipografi dalam sampul depan .....	60
Gambar 4.3 Tipografi dalam Bagian Isi Karya .....	61
Gambar 4.4 Tipografi dalam bagian kolofon .....	61
Gambar 4.5 Ilustrasi Sampul Depan dan Belakang .....	64
Gambar 4.6 Ilustrasi Halaman Pembuka.....	64
Gambar 4.7 Ilustrasi isi Materi .....	65
Gambar 4.8 Tata Letak pada Bagian Isi Pertama .....	67
Gambar 4.9 Tata Letak pada Bagian Isi Kedua.....	68
Gambar 4. 10 Unsur Titik dalam Karya.....	68
Gambar 4. 11 Unsur Garis Nyata dan Garis Semu pada Karya .....	69
Gambar 4.12 Contoh Bidang pada Karya .....	71
Gambar 4.13 Contoh Gambar yang Menunjukan Ruang.....	71
Gambar 4.14 Gambar yang Menunjukan Tekstur .....	72
Gambar 4.15 Contoh Gambar dengan Palet Warnanya .....	74
Gambar 4.16 Contoh Penerapan Prinsip Kesatuan.....	74
Gambar 4.17 Contoh Penerapan Prinsip Keseimbangan .....	75
Gambar 4.18 Contoh Penerapan Prinsip Irama .....	76
Gambar 4.19 Proporsi pada Ilustrasi Kodok Merah .....	77
Gambar 4.20 Contoh Penerapan Prinsip Kontras .....	77
Gambar 4.21 Contoh Penerapan Prinsip Fokus.....	78

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Sejarah Singkat Mengenai <i>Artists' Book</i> .....	18
Tabel 3.1 Proses Pewarnaan Digital .....	50

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Bagan Proses Kerja .....	4
------------------------------------	---

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Chaeri, D. A., Kusbiyanto, D., M.Si., D. P. S., & Sugiharto, D. (2008). *Ciri-ciri dan Pola Perkembangan Tubuh Hewan Vertebrata. Biol4212/Modul*, 1–58
- Gumelar, M. S. (2011). Comic Making. *Cara Membuat Komik*, 1, 1–31.
- Hidayat, A. F. (2020). *Program Studi Kehutanan*. 36361.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta:Andi Offset
- LIPI. (2014). *Kekinian Keanekaragaman Hayati Indonesia 2014*. Jakarta:LIPI Press 2014 (Issue 1).
- McCloud.S. (2008b). *Membuat Komik*. Jakarta: Gramedia, hlm. 1-204
- McCloud.S. (2008). *Understanding Comics*. Jakarta: Gramedia, hlm. 1-215
- Rachmat, R. (2016). *Desain Karakter*. Bandung:CV.Garuda Mas Sejahtera
- Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor: IPB Press
- Rustan, S. (2011). *Huruf on Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Sihombing, D. (2015), *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum
- Survey, A. C., & Literature, O. F. T. H. E. (1998). *artists looks*.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. In *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpend FIP UPI
- Tim Penulis. (2018). *Panduan Perjenjang Buku Nonteks Pelajaran bagi Pengguna Perbukuan*. Kemendikbud.
- Umum, A. G. (2019). *Perlindungan keanekaragaman hayati*. 1–35.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). Bahan Ajar Kursus Dan Pelatihan Desain Grafis. In *Pengantar Desain Grafis* (Issue 1).
- Wiratno. (2019). *Mamalia 1*. 1–101.
- Wiratno. (2019a). *Aves 1*. 1187(8), 89–135.
- Wiratno. (2019b). *Panduan Identifikasi Jenis Satwa Liar Dilindungi: Herpetofauna*. 1–80.

**Jurnal:**

- Aryanti, N. A., Susilo, T. S. S. D., Ningtyas, A. N., & Rahmadana, M. (2021). Pemodelan Spasial Kesesuaian Habitat Elang Jawa (*Nisaetus bartelsi*) di Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (Spatial Modeling of Javan Hawk-Eagle (*Nisaetus bartelsi*) Habitat Suitability in Bromo Tengger Semeru National Park). *Jurnal Sylva Lestari*, 9(1), 179. <https://doi.org/10.23960/jsl19179-189>
- Ayuni, P. Q. (2014). *PERILAKU BERBURU ELANG JAWA (Nisaetus bartelsi Stresemann, 1924) DAN ELANG-ULAR BIDO (Spilornis cheela Latham, 1790) DI SUAKA ELANG, CIGOMBONG, BOGOR, JAWA BARAT.*
- Louise, S., & Greer, A. (2009). Artists' Books : Conveying meaning in a non-traditional format by. *Masters Dissertation, October*.
- Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.17977/um037v3i2p52-58>
- Ooks, A. R. B. (n.d.). *FRICK FINE ARTS LIBRARY How to Locate Materials in Pitt Libraries*. 34, 1–25.
- Sitty Ramliaty Singa, Brave A. Sugiarso, & Yaulie Deo Y Rindengan. (2021). Interactive Animation Learning of Tissue Types in Vertebrate Animals. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 527–534.

**Skripsi:**

- Bahtera, G. (2015). *HEWAN LANGKA DI INDONESIA SEBAGAI INSPIRASI BERKARYA SENI GAMBAR*. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Camelia, Yola Nadian. (2021). *PERANCANGAN ENSIKLOPEDIA MINI 'JELAJAH PALUNG MARIANA' SEBAGAI UPAYA EDUKASI SISWA SD KELAS TINGGI HINGGA SMP*. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Juliana, S. S. (2011). *MEDIA PEMBELAJAR ANATOMI BINATANG BERBASIS MULTIMEDIA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA*. Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, Yoyakarta.
- Pribadi, M. (2015). *HEWAN KUTUB UTARA SEBAGAI INSPIRASI DALAM BERKARYA SENI GAMBAR*. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Rachman, Agung. (2022). *EKSPLORASI HEWAN SEBAGAI IDE BERKARYA DRAWING*. Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Fauziah, Karin. (2021). *IDENTIFIKASI KELAS AVES DI KAWASAN BURANGRANG BAGIAN UTARA KABUPATEN BANDUNG BARAT*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan, Bandung.

**Internet:**

<https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>

<https://teks.co.id/pengertian-buku/>

<https://ilmu-pendidikan.net/pustaka/buku/bagian-penysun-buku>

[https://www.thephmonan.com/art-books-zines-culture/2021/4/28/what-is-an-artists-book-the-theory-understanding-meaning-and-importace](https://www.thephmonan.com/art-books-zines-culture/2021/4/28/what-is-an-artists-book-the-theory-understanding-meaning-and-importance)

<http://www.philobiblon.com/DevArtistsBook.shtml>