

**BAB IPERANCANGAN MEDIA EDUKATIF *LIFT THE FLAP BOOK* SEBAGAI
UPAYA PENGENALAN PERMAINAN CONGKLAK TERHADAP PESERTA DIDIK
SDN PALEDANG SUKABUMI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelas Sarjana Desain Komunikasi Visual*

ALFI RAMADAN



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS NUSAPUTRA

2022

ABSTRACT

Congklak game is a game that is played by two people facing each other using playing tools, namely a congklak board and congklak seeds. Not only playing this game of congklak, there are many benefits for the players. It needs to be introduced deeper so that it can be preserved by introducing it through an interesting educational medium for children. Educational media is a process of delivering knowledge from educators to students, through interesting additional tools. So that the knowledge conveyed can be easily accepted by students. The age of 8-11 years is the age at which children are more likely to like to play and learn new things. With the educational media lift the flap book about the game of congklak is presented according to children, namely using a cartoon style, as well as interesting and interactive book media using the lift the flap technique. When the paper is opened with interesting information or pictures, it will be easier for children to receive information through lift the flap book educational media.

Keywords: games, children, media, lift the flap book congklak



ABSTRAK

Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang saling berhadapan dengan menggunakan alat main yaitu papan congklak dan biji congklak. Tidak hanya bermain saja permainan congklak ini sangat banyak manfaatnya bagi pemainnya. Perlu

kiranya dikenalkan lebih dalam agar tetap dilestarikan dengan mengenalkannya melalui sebuah media edukatif yang menarik untuk anak-anak. Media edukatif merupakan suatu proses penyampaian suatu ilmu pengetahuan dari pendidik terhadap peserta didik, melalui alat tambahan yang menarik. Sehingga ilmu yang disampaikan dapat mudah diterima oleh peserta didik. Usia 8-11 tahun merupakan usia tersebut berada pada priode anak lebih cenderung suka bermain dan belajar hal-hal baru. Dengan media edukatif *lift the flap book* tentang permainan congklak disajikan sesuai dengan anak-anak yaitu menggunakan *style* kartun, serta media buku yang menarik dan interaktif dengan menggunakan teknik *lift the flap*. Ketika dibuka kertasnya ada informasi atau gambar yang menarik, anak-anak akan lebih mudah menerima informasi melalui media edukatif *lift the flap book*.

Kata kunci : permainan, anak-anak, media, *lift the flap book* congklak



BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang mempunyai ragam suku, bahasa dan budaya. Setiap daerah mempunyai adat budaya yang berbeda-beda. Termasuk di daerah Jawa Barat yaitu provinsi yang memiliki kebiasaan adat. Salah satunya adalah adat Sunda dan banyak sekali beragam adat kebiasaan diantaranya permainan tradisional. Di tengah perkembangan teknologi dan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat karena pandemi *covid-19*. Mengakibatkan membuka peluang munculnya karakter individual, menjadikan hidup bermasyarakat mulai terkikis. Melihat fenomena tersebut Ketua Dewan Kesenian Kota Cimahi Hermawan mengusulkan orang tua untuk mengajarkan permainan tradisional kepada anak-anaknya (Hardian, 2021).

Permainan tradisional merupakan suatu kegiatan yang ada di suatu wilayah tertentu, tumbuh dan berkembang dilakukan oleh warga lokal tertentu, serta mempunyai suatu aturan-aturan dan memiliki nilai – nilai luhur dan manfaat, serta kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun. Permainan tradisional ini tidak hanya menciptakan kesenangan saja. akan tetapi memiliki banyak nilai-nilai dan manfaat bagi kesehatan jasmani dan pendidikan. Selain itu permainan tradisional pula menjadi sebuah media pendidikan yaitu dapat melatih anak belajar bekerjasama, berinteraksi sosial, saling menghargai, sportivitas dalam bermain dan bekerja keras.

Permainan Congklak merupakan salah satu dari sekian banyak permainan tradisional di Indonesia yang memiliki nama berbeda-beda dari berbagai daerah di Indonesia seperti di Jawa disebut *Dakon* atau *Congkak*, Bali disebut *Mechiwa*, Sulawesi disebut *Galajang* atau *Dara*, Flores disebut *Sai*, Sumatera *Kaloleh* atau *Bajongkog*, Aceh disebut *Meuseb* atau *Melieuh*. Sedangkan di mancanegara istilah nama permainan congklak seperti di Arab Saudi disebut *Mancala*, India disebut *Khutka Bola*, Amerika Serikat disebut *Chuba*, Filipina disebut *Sungka* dan Afrika disebut *Bantumi*. Permainan Tradisional Congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang saling

berhadapan dengan menggunakan alat main yaitu papan congklak dan biji congklak (Iswinarti, 2017). Permainan Congklak ini salah satu dari sekian banyak permainan tradisional yang ada di Indonesia yang memiliki banyak manfaat bagi yang memainkannya. Untuk mengenalkan lebih dalam lagi permainan congklak ini yang paling tepat adalah ke lembaga pendidikan tingkat sekolah dasar karena anak di usia ini anak-anak berada di masa senang bermain.

Berdasarkan hasil observasi di tiga sekolah dasar meliputi SDN Paledang, SDN 1 Cisande dan SDN Karadenan yang berada di Desa Cimahi, Sebagian anak-anak sudah mengetahui permainan congklak dan sudah mengetahui cara bermainnya. Terbukti berdasarkan tindak kelas anak-anak belum mengetahui lebih dalam permainan congklak yaitu dampak positif permainan congklak, jenis-jenis bahan dasar alat congklak, sejarah permainan congklak dan di sekolah belum pernah ada penyuluhan permainan tradisional lagi setelah 2 tahun terakhir. Guru sangat mendukung adanya pengenalan permainan tradisional karena selama ini kesulitan untuk mengenalkan lebih dalam permainan tradisional terutama permainan congklak.

Anak 8-11 tahun di mana anak berada dalam fase konkret, telah mampu berpikir logis dan berdasarkan amifulasi fisik (Piaget, 1985). Di fase ini anak sudah mampu menerima segala bentuk informasi. Di periode usia anak 8-11 tahun lebih cenderung suka bermain dan belajar hal-hal baru. Bermain merupakan hal yang sangat digemari oleh anak-anak karena selain untuk bersenang-senang sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan motorik kasar dan motorik halus. Dapat meningkatkannya itu dengan cara hal-hal yang mudah dimengerti seperti menggambar, bermain di luar ruangan, menyusun *puzzle* dan menebak kata. Sehingga anak-anak tanpa disadari bermain dan belajar.

Lift The Flap Book merupakan jenis buku interaktif disebut juga buku jendela, ketika membacanya ada bagian yang dapat dibuka sehingga setiap bagian yang dibuka ada kejutan berupa gambar dan informasi yang menarik sedangkan menurut Dewantari dalam (Nurbaya, dkk, 2018:8) *Lift The Flap Book* yaitu dengan menumpuk atau menyusun kertas, lalu menguncinya dari satu sisi dari susunan bagian atas dan menyisakan bagian kertas yang dapat dibuka dan ditutup kembali.

Ilustrasi merupakan suatu rancangan gambar yang memiliki nilai seni yang dapat menjadi solusi dari suatu masalah. Menurut Setiawan dalam (Hardini, dkk, 2018:43). Ilustrasi merupakan bentuk konsep rancangan yang diciptakan agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak umum. Sedangkan menurut Nikolaeva dalam (Junitra, dkk, 2019:4) mengungkapkan bahwa Ilustrasi merupakan suatu gambar yang

mengandung seni yang menjelaskan, klasifikasi bahkan dapat menjadi dekorasi bersifat komersial. Menurut (Ramadhani, 2016 : 14-16) Ilustrasi Gaya Kartun merupakan gaya gambar yang membuat bentuk-bentuk sederhana dan lucu dalam bentuknya. Dirancang agar orang melihatnya dapat tersenyum atau tertawa. Bentuk dibuat sederhana dan pemakaian warna yang ceria.

Upaya memperkenalkan permainan congklak ini melalui media edukatif. Sebelum memberikan pertanyaan berupa angket media, diadakan edukasi mengenai pilihan media. Berdasarkan kuesioner berupa angket. Dari beberapa media diantaranya buku cerita bergambar, komik, video, ceramah, *pop up book*, 31% anak-anak lebih banyak tertarik memilih media *lift the flap book*. Nantinya dijadikan sebagai media untuk memperkenalkan permainan congklak.

Oleh sebab itu, mengatasi masalah tersebut penulis melakukan perancangan sebuah media edukatif *lift the flap book* dengan ilustrasi gaya kartun sesuaikan dengan karakter anak-anak. Media ini nantinya dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas oleh guru. Dengan pemilihan media yang tepat, pesan yang disampaikan akan mudah diterima dengan baik.

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, penulis akan membuat sebuah karya penciptaan, “Perancangan media edukatif *lift the flap book* sebagai upaya pengenalan permainan congklak terhadap peserta didik SDN Paledang Sukabumi”.

I.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan media edukatif *lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan congklak terhadap peserta didik SDN Paledang?
2. Bagaimana visualisasi dan proses perancangan media edukatif *lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan congklak terhadap peserta didik SDN Paledang?
3. Bagaimana efektivitas media edukatif *lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan congklak terhadap peserta didik SDN Paledang?

I.3. Batasan Masalah

Agar penciptaan dapat fokus dan tidak melenceng, meluas ke mana-mana dari latar belakang maka penulis sekiranya penciptaan ini harus dibatasi. Oleh sebab itu penulis membatasi hanya berkaitan dengan :

1. Media edukatif *lift the flap book*
2. Media edukatif *lift the flap book* dengan materi pengenalan permainan tradisional congklak
3. Media edukatif *lift the flap book* ditujukan untuk peserta didik SDN Paledang. Khususnya laki-laki dan perempuan, usia 8-11 tahun, kelas 3 dan kelas 4.

I.4. Tujuan Penelitian

1. Dapat menciptakan sebuah media pembelajaran dalam media edukatif *lift the flap book*
2. Dapat memperkenalkan sebuah media pembelajaran bertema pengenalan permainan congklak

I.5. Manfaat Penelitian

I.5.1. Manfaat Teoritis

Produk media pembelajaran yang dihasilkan penulis dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, khususnya di SDN Paledang dengan tema pengenalan permainan congklak. Hasil penciptaan ini diharapkan dapat memberi sumbangan ide dalam menciptakan sebuah media pembelajaran edukatif, menarik dan inspiratif.

1.5.2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penciptaan media ini di antaranya :

1.1.1.1 I.5.2.1. Peserta Didik

Bagi peserta didik, Dengan adanya penciptaan ini akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi tentang permainan tradisional congklak dan juga akan mendapat pengalaman dan pengetahuan baru.

1.1.1.2 I.5.2.2. Bagi Guru

1. Dapat memberikan pengalaman tentang media edukatif *lift the flap book* dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik.

2. Dapat memberikan inovasi baru bagi Guru untuk memberikan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat mengembangkan kreativitas Guru.
3. Dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi.

1.1.1.3 I.5.2.3. Bagi Sekolah

Dari hasil penciptaan ini dapat menghasilkan manfaat bagi sekolah upaya perbaikan proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran edukatif.

1.1.1.4 I.5.2.3. Bagi Peneliti

Bagi penciptaan dari hasil penciptaan ini dapat dijadikan sebagai bentuk kreativitas yang dapat dikembangkan lagi di masa selanjutnya.

I.6. Metode Perancangan

Pada perancangan ini metode yang digunakan adalah dengan pendekatan Metode Penelitian Gabungan (*Mixed Methods*). Menurut Sugiyono dalam (Supriyati, 2015) Metode Penelitian Gabungan merupakan perpaduan metode kualitatif dan kuantitatif. Yang dalam pengumpulan datanya menggunakan sebagai berikut :

I.6.1. Data Primer dan Sekunder

Pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diambil dari subyek penelitian secara langsung untuk mengetahui bagaimana kondisi perkembangan media edukatif *lift the flap book* di Indonesia. Sedangkan pengumpulan data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Hal ini dapat melalui dokumentasi dan perpustakaan dari buku serta media lainnya.

I.6.2. Pengumpulan Data

1. Observasi

Metode pengumpulan data yang mengamati langsung atau survei ke SDN Paledang. Pada tahap awal pengamatan secara umum terlebih dahulu, kemudian mengerucut informasi yang diambil yang diperlukan saja.

2. Studi pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai media yang meliputi buku, jurnal dan internet. Melalui dokumen-dokumen dari berbagai media akan mendapatkan data-data yang diperlukan, tentunya media-media tersebut dapat dipertanggungjawabkan atas kebenaran datanya.

3. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan berupa foto dan mencatat. Metode ini sebagai bukti bahwa kita benar-benar berada di lapangan ketika survei

I.6.3. Alat Pengumpulan Data

Alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data dalam perancangan ini adalah :

1. Wawancara dilakukan kepada siswa, guru, orang tua dan ketua dinas kebudayaan kabupaten Sukabumi. Wawancara mengenai tentang permainan tradisional congklak.
2. Studi literatur dilakukan menggunakan media elektronik untuk mendapatkan informasi mengenai topik bahasan.
3. Observasi digital dilakukan mencari data dan informasi mengenai kampanye kebudayaan terutama permainan tradisional.
4. Angket berupa pertanyaan-pertanyaan yang disebarakan kepada responden atau target *audiens*.

I.7. Metode Analisis Data

Metode analisis data penulis gunakan adalah dengan menggunakan metode *5W+1H*. Menurut Harold laswell (dalam Aulia, dkk, 2022) mengemukakan bahwa Teknik Analisis Data *5W+1H* adalah penyusunan informasi sebuah ide yang tertata dengan baik berdasarkan pemecahan dan fleksibilitas ide terhadap segala hal yang terjadi, baik secara teoritis maupun alamiah. Dengan menggunakan metode *5W+1H* dapat membantu dan memudahkan dalam melihat gambaran besar suatu ide sebagai cara kreatif dan solusi terbaik agar informasi lebih mudah dipahami.

I.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi “Perancangan media edukatif *flap lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan congklak terhadap peserta didik SDN Paledang” dapat diuraikan sebagai berikut :

I.8.1. Bagian Awal

Bagian awal bagian sampul, halaman judul, pernyataan penulisan, persetujuan skripsi, pengesahan skripsi, *abstract*, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran

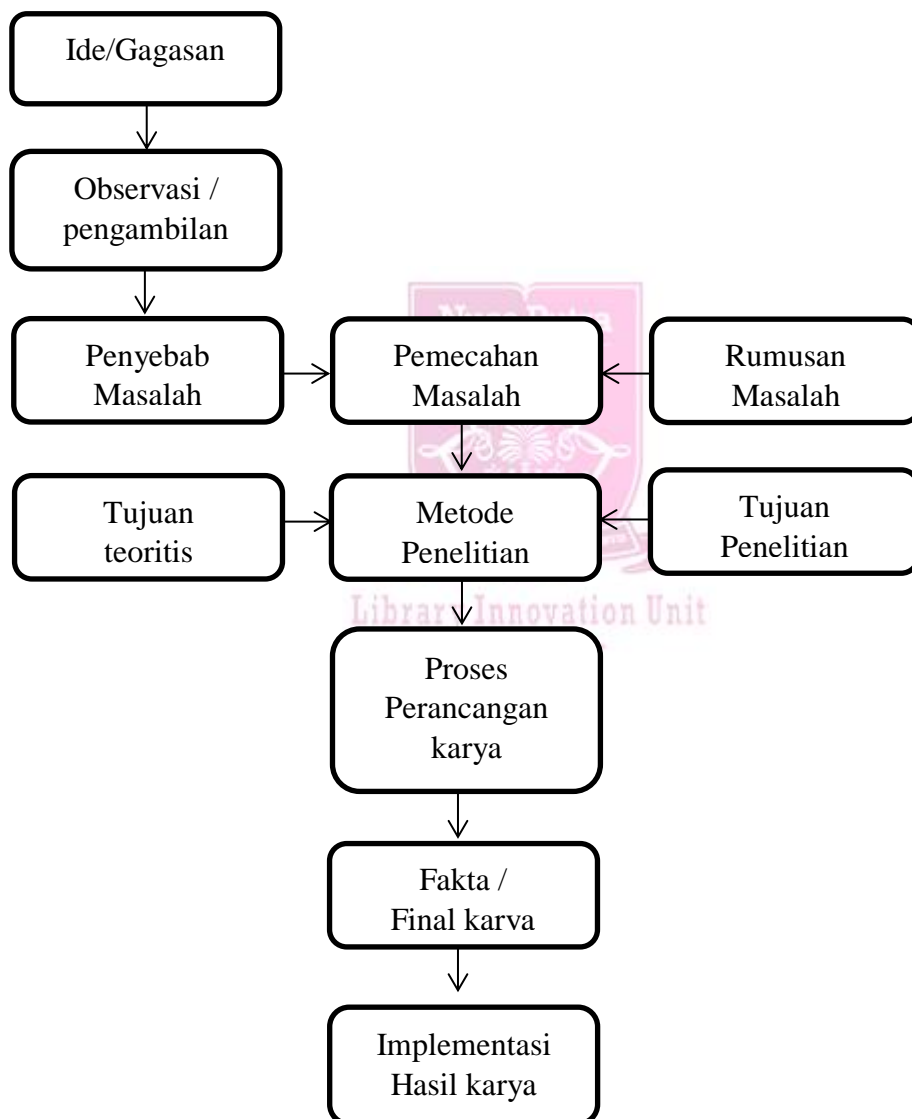
1.8.2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, penutup, daftar pustaka.

1. BAB I PENDAHULUAN bab ini berisi latar belakang yang mendasari pentingnya melakukan penelitian perancangan media edukatif *lift the flap book* dan pengenalan permainan tradisional congklak. disertai perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II LANDASAN TEORI bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang penulis gunakan yang menunjang proses penulisan dan perancangan. Perancangan media edukatif *Lift The Flap Book* dan pengenalan permainan tradisional congklak. Yang mengarah pada sumber pustaka ilmiah yang berhubungan dengan Desain Komunikasi Visual, pengertian *lift the flap book* dan pengertian permainan tradisional congklak.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN bab ini menjelaskan tentang metode penelitian serta komponen-komponen yang berhubungan dengan metode penelitian yang digunakan. Terdiri dari lokasi, subjek penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN bab ini menjelaskan tentang konsep gagasan dan analisis karya secara visual dan fungsional, yang menjelaskan tentang hal apa saja pada perancangan media edukatif *lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan tradisional congklak.
5. BAB V PENUTUP bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari hasil Perancangan media edukatif *lift the flap book* sebagai media pengenalan permainan congklak, daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

I.9. Sistematika Perancangan

Untuk mempermudah penulis dalam membuat perancangan media edukatif *lift the flap book* ini, maka diperlukan sistematika perancangan sebagai berikut :



Bagan 1.1 Sistematika perancangan

(Sumber : Dokumentasi penulis, 2021)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dr. Dra. Iswinarti, M.Si. Psikolog (2017) *PERMAINAN TRADISIONAL PROSEDUR DAN ANALISIS MANFAAT PSIKOLOGIS*. Penerbit Universitas Muhammadiyah, Malang. Hal. 64-65.
- [2] DR. C. Asri Budiningsih (2004). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Penerbit Rinika Cipta, Yogyakarta. Hal. 38-39.
- [3] Lia Anggraini S, Kirana Nathalia (2020). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Penerbit Nuansa Cendikia, Bandung. Hal. 15, 32-46.
- [4] Erik Armayuda & Muhammad Iqbal (2021). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL MENGOLA RASA MENYIMPUL BENTUK*. Penerbit Trilogi
- [5] Esty Nurbaya S.pd (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA FLAP BOOK BERBASIS GRAFIS PADA MATERI METAMORPOSIS DIKELAS IV SEKOLAH DASAR*. Univeristas Jambi. Hal. 7-10.
- [6] Siti Sakinah Nurmina Tenri Padang (2018) *PERANCANGAN MEDIA EDUKASI PENGENALAN AKSARA LONTARA MAKASAR UNTUK USIA 6-8 TAHUN*. Universitas Negri Makasar. Hal. 4.
- [10] Administrator (2019). *SERUNYA BERMAIN CONGKLAK*. <https://indonesia.go.id/ragam/seni/kebudayaan/serunya-bermain-congklak>. (Diakses tanggal 1 Januari 2022).
- [11] My best Indonesia (2021). *10 REKOMENDASI CONGKLAK TERBAIK*. <https://today.line.me/id/v2/article/8npGrWM>. (Diakses pada tanggal 2 Januari 2022).
- [12] Fahmi Cashofa (2014). *UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS*. <https://fachmycasofa.wordpress.com/2014/11/07/17-unsur-unsur-desain-grafis/>. (Diakses pada tanggal 29 November 2021).
- [13] Kartika Laksita (2019). *PENGERTIAN, PRINSIP DAN UNSUR DESAIN GRAFIS*. <https://www.pinhomelid/blog/pengertian-desain-grafis/>. (Diakses pada tanggal 2 Desember 2021)

- [14] Acay Van Liyu (2021). *COLOR WHELL UNTUK KESEMPURNAAN WARNA DESAIN*. <https://www.umahliyu.com/2021/01/pahami-color-wheel-untuk-kesempurnaan.html>. (Diakses pada tanggal 3 Desember 2021).
- [15] Hina Yana (2019). *6 SKEMA WARNA YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MEMPERCANTI RUANGAN*. <https://interiordesign.id/6-skema-warna-yang-dapat-anda-gunakan-untuk-mempercantik-interior-ruang/>. (Diakses pada tanggal 5 Desember 2021).
- [16] Aulia Rahmah Alhafiz (2014). *MENGENAL JENIS-JENIS FONT*. <https://www.dumetschool.com/blog/mengenal-jenis-font>. (Diakses pada tanggal 7 Desember 2021).
- [17] Traditional games returns (2019). *MANFAAT PERMAINAN CONGKLAK*. <https://tgrcampaign.com/read/78/manfaat-permainan-congklak>. (Diakses pada tanggal 12 Desember 2021).
- [16] Diva Dwi Puspitasari (2020). *KOMBINASI WARNA CMYK DAN RGB*. <https://metodeku.com/kombinasi-warna-cmyk-dan-rgb/>. (Diakses pada tanggal 11 Februari 2022).
- [17] Imam Herdiana (2021). *MEREDAM DAMPAK NEGATIF TEKNOLOGI DIGITAL DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL*. <https://bandungbergerak.id/article/detail/1129/meredam-dampak-negatif-teknologi-digital-dengan-permainan-tradisional>. (Diakses pada tanggal 12 Februari 2022).
- [18] Suryanto Rustan (2017). *LAYOUT*. Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. Hal 73-86.
- [19] Sulastri Darmaprawira W.A. (2002). *WARNA*. Penerbit ITB, Bandung. Hal 33-34, 75-76.
- [20] Rizky Pratama. (2021). *PRINSIP SENI RUPA*. <https://bocahkampus.com/prinsip-seni-rupa>. (Diakses pada tanggal 3 Maret 2022).
- [21] Richard Nordquist. (2020). *WAYS OF ACHIEVING EMPHASIS IN WRITING AND IN SPEECH*. <https://www.thoughtco.com/emphasis-speech-and-composition-1690646>. (Diakses pada tanggal 3 Februari 2022).

- [22] Supriyati, N. (2015). *METODE PENELITIAN GABUNGAN (MIXED METHODS)*. Widyaiswara BDK, 1-24.
- [23] Thomasdian. (2011). *TENTANG WARNA*. <http://tentangdesaingrafis.blogspot.com/2011/02/tentang-warna.html>. (Diakses pada tanggal 9 Maret 2022).
- [24] Nadia Dita Ardiyani. (2016). *4 TIPS MEMANFAATKAN SKEMA WARNA DALAM PADU PADAN BUSANA*. <https://engrasia.com/blogs/berita/skema-warna-dalam-padu-padan-busana>. (Diakses pada tanggal 9 Maret 2022).
- [25] Kuliah desain. (2017). *PERBEDAAN DESAIN SIMETRIS DAN ASIMETRIS*. <https://kuliahdesain.com/perbedaan-desain-simetris-dan-asimetris/>. (Diakses pada tanggal 9 Maret 2022).
- [26] Astri Agustina. (2018). *PERMAINAN EDUKASI ISLAMI, ADA GAME ANAK SOLEH*. <https://m.merdeka.com/bandung/gaya-hidup/permainan-edukasi-islami-ada-game-anak-sholeh-1802183.html>. (Diakses pada tanggal 9 Maret 2022).
- [27] Ida Fariastuti dan Mukka Pasaribu. (2020). *KAMPANYE PUBLIC RELATIONS #MEDIALAWANCOVID19 DI MEDIA MASSA*. Jurnal Pustaka Komunikasi Vol 3.
- [28] Muchlisin Riadi. (2019). *PENGETIHAN, JENIS DAN TEKNIK KAMPANYE*. <https://www.kajianpustaka.com/2019/01/pengertian-jenis-dan-teknik-kampanye.html>. (Diakses pada tanggal 10 Maret 2022).
- [29] Agus Okta. (2019). *DI ATAS GARIS, DI BAWAH GARIS DAN MELALUI GARIS (ATL, BTL, TTL) VS KESADARAN MEREK DAN AKTIVASI MEREK*. <https://distribusipemasaran.com/above-the-line-below-the-line-through-the-line-brand-awareness-brand-activation/>. (Diakses pada tanggal 10 Maret 2022).
- [30] Machung. (2021). *TIPS DALAM MEMBUAT LOGO*. <https://machung.ac.id/tahapan-membuat-logo/>. (Diakses pada tanggal 15 Maret 2022).
- [31] Guru Penyemangat. (2021). *KUMPULAN POSTER SEMANGAT BELAJAR*. <https://www.gurupenyemangat.com/2021/07/poster-semangat-belajar-di-masa-pandemi.html>. (Diakses pada tanggal 18 Maret 2022).