



Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Tradisi Karapan Kerbau di Sumbawa sebagai Media Literasi Budaya

Dila Afri Manika Sari, I Nyoman Yoga Sumadewa, I Nyoman Miyarta Yasa

Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Bumigora

dilaafriManika@gmail.com, yoga@universitasbumigora.ac.id, miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id

Abstrak

Karapan Kerbau di Kabupaten Sumbawa merupakan salah satu tradisi budaya lokal yang memiliki nilai historis, sosial, dan kearifan lokal yang penting untuk dikenalkan kepada generasi muda. Namun, keterbatasan media edukasi visual yang dirancang khusus bagi siswa sekolah dasar menyebabkan pengenalan terhadap tradisi tersebut belum dilakukan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukatif berbasis kebudayaan Sumbawa sebagai media literasi budaya bagi siswa kelas III–VI Sekolah Dasar. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan design thinking yang terdiri atas tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, serta penyebaran kuesioner kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan karakteristik media pembelajaran. Hasil penelitian berupa buku ilustrasi edukatif berjudul “Labo dan Dua Kerbau Pemberani” yang memadukan ilustrasi digital, cerita sederhana, penggunaan warna yang menarik, serta penyajian informasi mengenai Karapan Kerbau agar mudah dipahami oleh siswa. Buku tersebut dirancang untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengenal budaya lokal Sumbawa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui media visual. Dengan demikian, buku ilustrasi edukatif ini diharapkan dapat digunakan sebagai media literasi budaya yang membantu memperkenalkan nilai-nilai budaya Karapan Kerbau serta mendukung upaya pelestarian tradisi lokal Sumbawa kepada generasi muda.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Edukatif, Karapan Kerbau, Literasi Budaya, Design Thinking, Sumbawa.

Abstract

Karapan Kerbau in Sumbawa Regency is one of the local cultural traditions that embodies significant historical, social, and local wisdom values that are important to introduce to younger generations. However, the limited availability of visual educational media specifically designed for elementary school students has resulted in this tradition not being introduced optimally. This study aims to design an educational illustrated book based on Sumbawa culture as a cultural literacy medium for students in grades III–VI of elementary school. The study employed a descriptive qualitative method using the design thinking approach, consisting of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through observation, interviews, documentation, literature review, and questionnaires distributed to teachers and students to identify their needs and characteristics regarding learning media. The result of this study is an educational illustrated book entitled “Labo dan Dua Kerbau Pemberani,” which combines digital illustrations, simple storytelling, attractive colors, and information about Karapan Kerbau in a format that is easy for students to understand. The book was designed to increase students’ interest in learning about Sumbawa’s local culture while providing a more engaging learning experience through visual media. Therefore, this educational illustrated book is expected to serve as a cultural literacy medium that introduces the cultural values of Karapan Kerbau and supports efforts to preserve Sumbawa’s local traditions among younger generations.

Keywords: Educational Illustrated Book, Karapan Kerbau, Cultural Literacy, Design Thinking, Sumbawa.

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki kekayaan budaya lokal yang melimpah sebagai bagian dari identitas nasional. Namun, derasnya arus modernisasi dan keterpaparan gawai di era digitaisasi memicu pergeseran pola aktivitas anak-anak, sehingga minat dan pemahaman mereka terhadap warisan budaya daerah semakin menurun (Halimatussakhidiah et al., 2024). Fenomena ini juga terjadi secara nyata pada siswa kelas III–VI Sekolah Dasar SDN 3 Jotang, Kecamatan Empang, Kabupaten Sumbawa. Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga pengajar setempat Ibu Indriani, S.Pd.SD, (komunikasi personal), siswa cenderung menghabiskan waktu bermain gawai di rumah dan mengalami kendala konsentrasi saat membaca buku teks sejarah atau muatan lokal. Hal ini disebabkan oleh minimnya

ketersediaan media baca muatan lokal yang menarik, buku-buku yang ada sebagian besar didominasi teks polos tanpa variasi visual, sehingga memicu rasa bosan pada siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya jarak (*gap*) antara pentingnya penanaman literasi budaya sejak dini dengan ketersediaan media edukasi yang adaptif. Keberadaan pusat seni dan budaya sejatinya memegang peranan penting sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal (Amalia & Agustin, 2022). Namun, pada ranah pendidikan formal, integrasi bahasa dan sastra berbasis potensi lokal sangat dibutuhkan sebagai panduan pengembangan naskah edukatif (Purwati, 2020). Dalam masyarakat Sumbawa, kearifan lokal seperti tradisi *Barapan Kebo* (Karapan Kerbau) memiliki peranan mendalam dalam hubungan sosial masyarakat (Putra, 2022). Tradisi ini tidak hanya sekedar perlombaan, tetapi juga memperlihatkan tingkat partisipasi masyarakat yang tinggi terhadap pengembangan budaya lokal di Kecamatan Empang (Kurniawan et al., 2023), serta mempertahankan nilai kearifan lokal secara turun-temurun (Astuti et al., 2024) dan (Sukkardin & Putri, 2023). Selain itu, filosofi *Barapan Kebo* terbukti memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam pembelajaran pendidikan karakter (Aldayana et al., 2021).

Eksplorasi media visual berupa buku cerita bergambar terbukti menjadi sarana yang efektif dalam mentransformasikan nilai-nilai tradisi. Penggunaan buku cerita bergambar terbukti efektif membangun minat baca anak usia dini (Saflitha et al., 2023) sekaligus meningkatkan keterampilan bercerita (*storytelling*) anak (Khairiah, 2025). Secara khusus, pengayaan materi berorientasi budaya lokal seperti budaya Melayu Riau (Mastuinda et al., 2025) maupun tradisi daerah Gresik (Rohmah et al., 2022) menunjukkan bahwa buku ilustrasi sangat ideal sebagai media pengenalan budaya bagi anak usia sekolah dasar. Penerapan media edukasi berbasis kearifan lokal ini tervalidasi mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep peserta didik di kawasan Nusa Tenggara Barat. (Wahyuni et al., 2023) serta meningkatkan minat baca siswa kelas IV SD secara signifikan (Nurhidayati et al., 2025). Upaya pelestarian tradisi lokal melalui media ini sangat penting agar identitas budaya Sumbawa tetap terjaga (Rosidi, 2026).

Dalam perancangan media Desain Komunikasi Visual (DKV), pemahaman mendalam terhadap teori dan praktik desain sangatlah krusial (Aesthetika et al., 2023), (Anisah et al., 2025), dan (Mamis et al., 2023). Penyampaian informasi yang komunikatif memerlukan penerapan prinsip desain *layout* yang terstruktur (Anggraini, 2021) serta pemahaman elemen tipografi yang tepat agar legibilitas teks bagi anak tetap terjaga (Iswanto, 2023). Selain itu, perancangan karakter tokoh (*character design*) memegang peranan penting dalam menyampaikan pesan edukasi (Suryani et al., 2024), seperti penerapan teknik *digital painting* pada perancangan buku ilustrasi permainan tradisional (Unnisa, 2021) maupun buku edukasi anak (Fachrizal et al., 2023). Pengembangan media interaktif mengenai alat tradisional juga terbukti mampu menanamkan nilai-nilai kerja sama pada anak (Addinni et al., 2023), yang sejalan dengan efektivitas buku cerita bergambar sebagai media pengenalan kebudayaan lokal (Aini & Kusumandyoko, 2024) dan (Raflesia & Maharani, 2023).

Guna memastikan media yang dirancang tepat sasaran, proses sintesis data kualitatif dilakukan secara komprehensif (Ash-Shiddiqi et al., 2025) dan (Haryoko et al., 2020) yang dipadukan dengan metode penelitian sosial yang sistematis (Rianto, 2024) dan (Sembiring et al., 2023) dalam memecahkan permasalahan media pembelajaran ini, menerapkan kerangka kerja *design thinking* menawarkan solusi berbasis pengguna (*user-centered design*) yang intuitif (Sinlae, 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian perancangan ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukatif berbasis kebudayaan sumbawa sebagai media literasi budaya bagi siswa kelas III-VI SD. Produk ini diberi judul "*Labo dan Dua Kerbau Pemberani*" yang memadukan cerita sederhana, ilustrasi digital yang menarik, serta pengenalan instrumen *Barapan Kebo* secara kontekstual. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi media literasi budaya sekaligus mendukung pelestarian tradisi *Barapan Kebo* pada generasi muda.

2. Metode Penelitian

Penelitian perancangan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kerangka kerja desain *thingking* yang berorientasi pada pengguna (*user-centered design*) (Sinlae, 2024). Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 3 Jotang, Desa Jotang, Kecamatan Empang, Kabupaten Sumbawa, dengan subjek penelitian meliputi siswa kelas III-VI (usia 8-12 tahun) serta tenaga pengajar muatan lokal dan sejarah. Data Primer diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data Sekunder dihimpun melalui studi dokumentasi (Rianto, 2024) dan (Sembiring et

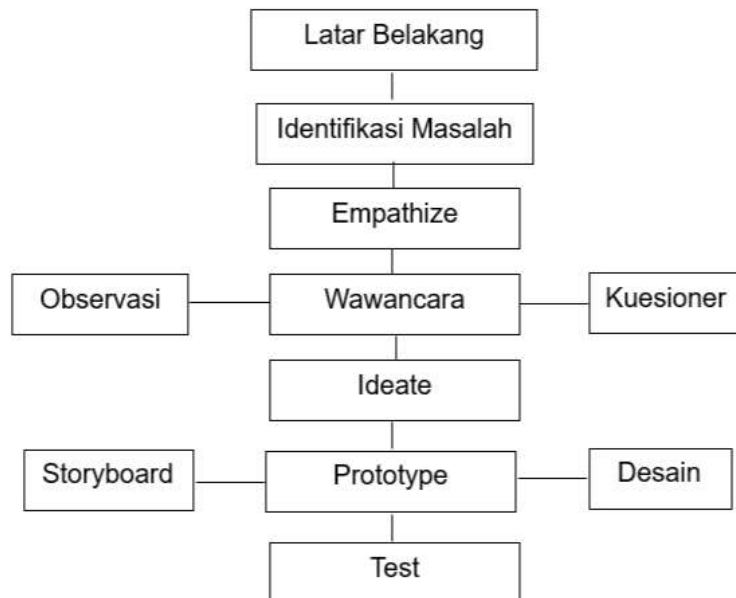
al., 2023). Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Ash-Shiddiqi et al., 2025) dan (Haryoko et al., 2020).

2.1. Kerangka Perancangan *Design Thinking*

Prosedur perancangan media visual ini dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis yang mengacu pada metode *design thinking* (Sinlae, 2024):

1. *Empathize*: Melakukan identifikasi awal terhadap kendala pembelajaran dan literasi budaya siswa melalui observasi lapangan, wawancara mendalam bersama guru, serta penyebaran kuesioner pada siswa.
2. *Define*: Menganalisis data temuan lapangan untuk merumuskan akar permasalahan (*problem statement*), yakni ketiadaan media baca visual yang intuitif dan sesuai dengan tahap kognitif operasional konkret anak SD.
3. *Ideate*: Mengembangkan konsep cerita, karakter tokoh (*Labo, Pak Bode, Maris, dan Gama*), alur narasi 44 halaman, serta gaya ilustrasi DKV yang relevan dengan karakteristik anak.
4. *Prototype*: memproduksi fisik buku ilustrasi edukatif berukuran A5 *landscape* menggunakan material *art paper* 210 gram, teknik pencetakan *laser print*, dan penjilid *saddle stitching*, dilengkapi pangkalan *merchandise* pendukung.
5. *Test*: Menguji kelayakan media, tingkat keterbacaan, dan penerimaan nilai budaya melalui uji coba langsung kepada guru dan siswa di SDN 3 Jotang.

Tahapan alur perancangan media secara sistematis disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Skema Perancangan

2.2. Teknik Pengumpulan Data

Data primer dan sekunder dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa Teknik kualitatif dan kuantitatif secara terstruktur (Rianto, 2024) dan (Sembiring et al., 2023), yaitu:

1. *Observasi Lapangan*: Mengamati secara langsung proses pembelajaran muatan lokal di kelas serta perilaku baca siswa di SDN 3 Jotang.
2. *Wawancara Terstruktur*: Menggali informasi mendalam dari tenaga pengajar (Indriani, S.Pd.SD) mengenai kendala konsentrasi baca siswa dan kebutuhan media pembelajaran visual.
3. *Angket/Kuesioner*: Menyebarkan kuesioner pra-perancangan dan pasca-perancangan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap instrumen tradisi *Barapan Kebo* (Noga, Kareng, Saka, Mangkar).

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13267>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

4. Studi Dokumen dan Studi Pustaka: Mempelajari literatur ilmiah, dokumen sejarah, dan artefak visual yang berkaitan dengan tradisi *Barapan Kebo* khas masyarakat Tau Samawa.

2.3. Teknik Analisis dan Uji Kelayakan Data

Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan teknik analisis *deskriptif-kualitatif* untuk menyusun narasi cerita dan visualisasi karakter. Sementara itu, data kuantitatif dari hasil respons kuesioner guru dan siswa diolah secara persentase sederhana untuk mengukur tingkat kepuasan visual, kemudahan pemahaman cerita, dan kelayakan media sebagai pendukung pembelajaran budaya di sekolah dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil perancangan ini menghasilkan produk utama berupa buku cerita bergambar edukatif bermuatan kearifan lokal Sumbawa yang diberi judul "*Labo dan Dua Kerbau Pemberani*". Produk ini dirancang khusus sebagai media literasi visual untuk siswa kelas III-VI SD guna memperkenalkan instrumen serta nilai-nilai tradisi *Barapan Kebo*.

3.1. Perancangan Karakter dan Visualisasi Budaya

Perancangan visual diawali dengan penyusunan desain karakter yang mencerminkan identitas lokal anak-anak Sumbawa. Karakter utama terdiri dari *Labo* (anak laki-laki yang ingin belajar budaya), *Pak Bode* (Tokoh tetua/*Sandro* yang bijak), serta sepasang kerbau jantan *Maris* dan *Gama*. Lembar desain karakter yang menampilkan eksplorasi gestur dan kostum tradisional disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Karakter Labo, Pak Bode (Kakek), Maris dan Gama (Kerbau)

3.2. Tata Letak dan Integrasi Narasi Buku

Buku ini terdiri dari 44 halaman berukuran A5 *landscape* yang dirancang menggunakan teknik *double page spread*. Penataan tata letak (*layout*) menggabungkan narasi cerita dengan pengenalan instrumen tradisi secara intuitif. Contoh tampilan tata letak lembar ganda buku dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tata letak lembar ganda buku

Pada setiap halaman ganda, narasi diletakkan dengan ruang bernafas (*white space*) yang cukup, menggunakan jenis huruf *rounded Sans-Serief* berukuran 12-14 pt yang mudah dibaca oleh anak sd. Instrumen penting seperti *Noga* (pembatas kerbau), *Kareng* (pijakan joki), *Saka* (tiang finish), dan *Mangkar* (lecutan) diintegrasikan langsung ke dalam adegan cerita, sehingga siswa dapat memahami fungsi instrumen tersebut secara kontekstual tanpa merasa digurui.

3.3. Prototipe Fisik dan Uji Kelayakan Media

Hasil cetak prototipe buku menggunakan spesifikasi kertas *Art paper* 210 gram dengan jilid kawat (*saddle stitching*) untuk menjamin daya tahan saat digunakan oleh siswa. Selain buku utama, dirancang pula media pendukung (*merchandise*) berupa stiker karakter, pembatas buku, dan poster edukatif untuk memperkuat pengalaman literasi. Tampilan fisik prototipe produk dan media pendukung ditunjukkan pada Gambar 4.





Gambar 4. Prototipe Produk, Plaksanaan Uji coba media, dan Media Pendukung

4. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi edukatif “*Labo dan Dua Kerbau Pemberani*” berhasil direalisasikan sebagai media literasi budaya yang efektif bagi siswa kelas III-VI Sekolah Dasar SDN 3 Jotang. Melalui pendekatan *design thinking*, integrasi visual bergaya *flat color* dengan narasi interaktif terbukti mampu mempermudah pemahaman kognitif siswa terhadap instrumen tradisi barapan kebo seperti noga, kareng, saka, dan mangkar. Hasil pengujian menunjukkan penerimaan yang sangat positif dari guru dan siswa, dimana media ini tervalidasi layak digunakan dalam pembelajaran muatan lokal untuk meningkatkan minat baca serta menanamkan rasa bangga terhadap kebudayaan Sumbawa sejak dini. Implikasi perancangan ini diharapkan dapat memicu pengintegrasian media baca visual bermuatan lokal di perpustakaan sekolah. Bagi pengembangan selanjutnya, media ini dapat diperluas mencakup aspek kearifan lokal Sumbawa lainnya serta ditransformasikan ke dalam format digital interaktif.

Reference

1. Addinni, N. N., Karnita, R., & Januarsa, A. (2023). *Perancangan buku Ilustrasi Interaktif Mengenai Angklung Sebagai Media Edukasi Nilai - Nilai Kerja Sama Untuk Anak*. Institut Teknologi Nasional Bandung.
2. Aesthetika, N. M., Febriana, P., Fikri, M. A., & Recoba, A. M. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual* (M. T. Multazam, M. D. K. Wardana, & W. W. Wijayanti (eds.); Pertama). Umsida Press. <https://press.umsida.ac.id/index.php/umsidapress/article/view/978-623-464-063-2/1142>
3. Aini, N., & Kusumandiyoko, T. C. (2024). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ENSIKLOPEDIA PENGENALAN KEBAYA UNTUK ANAK USIA 8-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 6(2), 26–38. <https://ejournal.unesa.ac.id>
4. Aldayana, E., Kenedy, J., Fatmawati, F., Suharli, S., & Batulante, A. (2021). Integrasi Nilai Kearifan Lokal Sumbawa (Filosofi Barapan Kebo) dalam Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 28–35. <https://ejournalppmunsa.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/408>
5. Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan Pusat Seni dan Budaya Sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya Lokal. *Sinektika : Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34–40. <https://journals.ums.ac.id/sinektika/article/view/13707>
6. Anggraini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy (eds.); Pertama). PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/8/>
7. Anisah, H. U., Ningsih, S. R., Faradhiga, A. A., Sari, S. P., Magh'firoh, R. H., Kania, G., Klau, A. B. S., Emriadi, H., Hekopung, Y. M. V. M., Putro, H. P., Surahman, S., Poetra, Y. A., & Rully, R. (2025). *Buku Desain Komunikasi Visual (Teori dan Praktik)* (P. I. Delianti (ed.); Pertama). CV Literaksi Press. https://repository.ikado.ac.id/eprint/276/1/EBOOK_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL%28TEORI%26PRAKTIK%29.pdf
8. Ash-Shiddiqi, Sinaga, R. W., & Audina, N. C. (2025). Kajian Teoritis: Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Edukatif*, 3(2), 333–343. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1628/1293>
9. Astuti, E. A., Banowati, E., Tjahjono, H., Santoso, A. B., & Suharini, E. (2024). Pelaksanaan Tradisi Budaya Karapan Kerbau masyarakat Sumbawa dalam mempertahankan Nilai Kearifan Lokal. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya.*, 10(3), 761–768. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1866-1-9719-2-10-20250221-3.pdf>

DOI: <https://doi.org/10.69693/ijmst.v4i3.13267>

Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

10. Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel - Ondel. *Jurnal Cipta*, 1(3), 363–372. <https://journal.unindra.ac.id/index.php/cipta/article/view/1799>
11. Halimatussakdiah, H., Nurmayani, N., Wuriyani, E. P., Angin, L. M. P., Samosir, E. D., & Ansya, Y. A. (2024). *Literasi Budaya dan Nilai Pendidikan Karakter Dan Sastra Anak* (S. Ratno (ed.); Issue 106). PT. Pustaka Pratama Edukasia. <file:///C:/Users/ASUS/Downloads/BUKULITERASIBUDAYA-2.pdf>
12. Haryoko, S., Bahartiar, B., & Arwandi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, dan Prosedur Analisis)* (Pertama). Negeri Makassar. [https://eprints.unm.ac.id/20838/1/buku Sapto METODOLOGI.pdf](https://eprints.unm.ac.id/20838/1/buku%20Sapto%20METODOLOGI.pdf)
13. Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
14. Khairiah, D. (2025). *Keterampilan Bercerita Anak Usia Dini* (Pertama). Wawasan Ilmu. <https://books.google.co.id/books?id=H1FIEQAAQBAJ>
15. Kurniawan, Y., Ramdani, T., & Nasrullah, A. (2023). Partisipasi Masyarakat Terhadap Pengembangan Budaya Barapan Kebo di Desa Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *Resiprokal*, x(x), 1–22. [https://eprints.unram.ac.id/41629/2/Yayan Kurniawan_JURNAL.pdf](https://eprints.unram.ac.id/41629/2/Yayan%20Kurniawan_JURNAL.pdf)
16. Mamis, S., Paharuddin, P., Handayani, E. A., Rumra, F., & Hermanto, Y. A. L. (2023). *Buku Desain Komunikasi Visual* (A. Asari (ed.); Pertama). PT Mafi Media Lestari Indonesia. <https://repository.um.ac.id/5594/1/fullteks.pdf>
17. Mastuinda, M., Ramelan, H., Pratiwi, N., & Eriani, E. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Budaya Melayu Riau Untuk Literasi Budaya Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(June), 1468–1477. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7022>
18. Nurhidayati, T., Satinem, Y., & Lontoh, W. (2025). Mengembangkan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Kelas Empat Siswa kelas. *Pendidikan Global*, 3(2), 959–968. <https://doi.org/10.59525/gej.v3i2.932>
19. Purwati, D. (2020). *Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Potensi Lokal (Panduan Menulis Naskah Drama Dengan Mudah)* (Pertama). Jakad Media Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=AQrhDwAAQBAJ>
20. Putra, S. M. (2022). *Peran Budaya Karapan Kerbau dalam Hubungan Sosial Masyarakat Di Desa Jotang Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa* [Islam Negeri Mataram]. [https://etheses.uinmataram.ac.id/4413/1/Sutomo Mandala Putra170602027.pdf](https://etheses.uinmataram.ac.id/4413/1/Sutomo%20Mandala%20Putra170602027.pdf)
21. Raflesia, C., & Maharani, T. (2023). Pengaruh Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal Pada Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *JOEEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 364–368. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.6446>
22. Rianto, A. (2024). *Buku Ajar : Metode Penelitian Sosial* (Pertama). K-Media. <https://books.google.co.id/books?id=GRpzEQAAQBAJ>
23. Rohmah, N. A. L., Dwitasari, P., Wahyurini, O. D., & Sayatman Sayatman. (2022). Buku Ilustrasi Sebagai Media Pengenalan Tradisi Budaya Gresik Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 08(04), 535–547. <https://publikasi.dinus.ac.id/andharupa/article/view/6628>
24. Rosidi, A. (2026). *Karapan Kerbau Gerakan Ekonomi Warga Sumbawa*. Antara NTB. <https://mataram.antaranews.com/berita/517672/karapan-kerbau-gerakkan-ekonomi-warga-di-sumbawa-barat>
25. Saflitha, W., Wahyuni, S., & Siregar, A. H. (2023). Membangun Minat Baca Anak Usia Dini dengan Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Integrasi: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 1(3), 153–166. <https://www.ejurnalilmiah.com/index.php/integrasi/article/view/10266/450>
26. Sembiring, T. B., Irmawati, I., Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori Dan Praktik)* (B. Ismaya, A. Maharani, A. Syatifa, & Utamirohmasari (eds.); Pertama). CV Saba Jaya Publisher. [http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku Ajar Metodologi Penelitian %28Teori dan Praktik%29_removed.pdf](http://repository.upm.ac.id/4211/1/Buku%20Ajar%20Metodologi%20Penelitian%20Teori%20dan%20Praktik%20removed.pdf)
27. Sinlae, A. A. J. (2024). *Buku Refrensi Kajian Praktis : Perancangan Sistem Informasi Berbasis Desain Thingking* (Pertama). PT Media Penerbit Indonesia. [http://repository.mediapenerbitindonesia.com/404/1/T 43 - Naskah Design Thingking %28FINISH LAYOUT%29.pdf](http://repository.mediapenerbitindonesia.com/404/1/T%2043%20-%20Naskah%20Design%20Thingking%20FINISH%20LAYOUT%29.pdf)
28. Sukkardin, S., & Putri, L. (2023). Tradisi Kerapan Kerbau Dalam Kehidupan Sosial Budaya Tau Samawa di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 605–612. <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/24746/11529>
29. Suryani, E., Riyanto, B., & Sarwono, S. (2024). Perancangan Karakter Tokoh Dalam Buku Edukasi Pembuatan Pupuk Kompos Dari Sampah Organik. *Jurnal Bahasa Rupa*, 07(03), 198–208. <https://ejournal.instiki.ac.id/index.php/jurnalbahasarupa/article/view/1688/524>
30. Unnisa, A. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi permainan Tradisional Engklek dengan Teknik Digital Painting Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* [Universitas Dinamika]. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5900/>
31. Wahyuni, T., Suparman, S., & Anwar, A. (2023). Analisis Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada TK Negeri 7 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 11(2), 166–175. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/visionary>