

Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo

Awaludin Miftahul Khair Engahu¹, I Wayan Sudana², I Wayan Seryoga Parta³

^{1,2,3}Jurusan Seni Rupa dan Desain, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
(awaludinengahu05@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas VIII SMPLB di Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan siswa tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita dalam memahami materi seni rupa melalui metode pembelajaran konvensional, sehingga diperlukan media yang adaptif dan inklusif. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran audiovisual yang dilengkapi buku braille serta tampilan visual dan audio interaktif sesuai dengan karakteristik ketunaan. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan tiga ahli media, termasuk ahli media *braille*. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 91,96% dari ahli materi dan 93,75% dari ahli media. Uji coba terhadap enam siswa melalui angket dan wawancara menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95,48%. Hasil penelitian membuktikan bahwa media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ragam hias flora dan fauna serta menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan menyenangkan. Media ini berpotensi menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Luar Biasa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Audiovisual, Seni Budaya, Sekolah Luar Biasa, Anak Berkebutuhan Khusus.

Development of Arts and Culture Learning Media for Class VIII Students at State Special Needs Schools in Gorontalo Regency

Abstract

This study aims to develop audiovisual-based learning media for the Arts and Culture subject for class VIII students of SMPLB at the State Special School (SLB) in Gorontalo Regency. The study is motivated by the limitations of students with visual, hearing, and intellectual disabilities in understanding fine arts materials through conventional learning methods, highlighting the need for adaptive and inclusive media. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D model, consisting of the Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The developed product was an audiovisual learning medium complemented by Braille books and interactive visual and audio features tailored to different types of disabilities. Validation was conducted by two subject-matter experts and three media experts, including a Braille media specialist. The results indicated that the media were highly feasible, with validation scores of 91.96% from subject-matter experts and 93.75% from media experts. Effectiveness testing involving six students through questionnaires and interviews yielded a feasibility score of 95.48%. The findings demonstrate that the developed media effectively enhance students' understanding of floral and fauna ornamental art materials while providing an inclusive and engaging learning experience. Therefore, this media offers an innovative solution for Arts and Culture learning in special schools.

Keywords: Learning Media, Audiovisual, Arts And Culture, Special School, Students With Special Needs.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat dan bertujuan

untuk membentuk individu menjadi pribadi

yang lebih baik, mandiri, serta mampu

hidup bermasyarakat. Herdiansyah

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

(2020:44) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana dan berkelanjutan yang membantu seseorang menjadi individu dewasa dalam menghadapi kehidupan. Prinsip utama pendidikan adalah keterbukaan dan inklusivitas, di mana setiap anak memiliki hak yang sama untuk memperoleh layanan pendidikan tanpa diskriminasi, termasuk anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 32 menyebutkan bahwa pendidikan khusus diberikan kepada peserta didik yang memiliki kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, dan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa negara telah memberikan ruang dan perhatian terhadap keberadaan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) dalam sistem pendidikan nasional. ABK berhak memperoleh pendidikan yang layak sesuai dengan kebutuhan dan potensi mereka.

Salah satu sekolah yang memberikan layanan pendidikan bagi ABK adalah Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Kabupaten Gorontalo. Sekolah ini mengelola berbagai jenjang, termasuk SMPLB (Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa), dan melayani siswa dengan berbagai jenis hambatan, seperti tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita. Dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada

mata pelajaran Seni Budaya, masih terdapat hambatan yang signifikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru seni budaya, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional dalam menyampaikan materi, tanpa dukungan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Kondisi ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan sulit dipahami oleh siswa.

Salah satu materi penting dalam pelajaran Seni Budaya pada jenjang SMPLB adalah pengenalan bentuk-bentuk seni rupa flora dan fauna. Materi ini membutuhkan pendekatan visual dan auditif yang memadai agar dapat diakses oleh siswa dengan hambatan berbeda. Siswa tunanetra membutuhkan media audio dan bimbingan verbal, siswa tunarungu memerlukan visualisasi yang jelas dan menarik, sementara siswa tunagrahita memerlukan media yang dapat merangsang perhatian dan membantu pemahaman secara konkret.

Permasalahan ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga adaptif dan sesuai dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Media berbasis audio visual dinilai memiliki potensi besar karena mampu menyampaikan materi melalui kombinasi suara dan gambar, serta meningkatkan daya serap siswa terhadap

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

materi yang diajarkan. Media ini juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan efektif, khususnya dalam pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang inklusif, khususnya dalam konteks pendidikan luar biasa. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dan sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif terhadap keberagaman kebutuhan peserta didik. permasalahan.

II. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Denzin dan Lincoln (dalam Rijal Fadli, 2021:36), penelitian kualitatif adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan di lingkungan alami, yang bertujuan untuk memahami dan menafsirkan fenomena berdasarkan perspektif subjek yang diteliti. Sementara itu, Sugiyono (2013:8) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bertumpu pada data yang bersumber dari situasi alami, dengan peneliti sebagai

instrumen utama dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo. Fokus utamanya adalah memahami kebutuhan siswa, proses pengembangan media, serta respon siswa terhadap media yang dikembangkan, melalui data-data yang dikumpulkan secara langsung di lapangan.

2.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Four-D Model) dari Thiagarajan yang meliputi empat tahap utama, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan), dan Dissemination (penyebaran).

a) Tahap Define (Pendefinisian): Peneliti melakukan analisis awal terhadap kebutuhan siswa dan guru, serta analisis materi pembelajaran yang relevan, khususnya pada tema “Ragam Hias

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

- Flora dan Fauna.” Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang sesuai.
- b) Tahap Design (Perancangan): Peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Rancangan ini meliputi penyusunan materi, pembuatan storyboard, perencanaan fitur-fitur media, serta desain awal produk (prototype).
- c) Tahap Development (Pengembangan): Tahapan ini terdiri dari validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, serta uji coba produk kepada siswa kelas VIII SMPLB. Penilaian dari para ahli digunakan untuk menyempurnakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran.
- d) Tahap Dissemination (Penyebaran): Setelah produk dinyatakan layak, media pembelajaran disebarluaskan kepada sekolah melalui format digital yang dapat diakses melalui QR Code. Produk akhir diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran inovatif di kelas.

2.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) Ahli materi, yang memberikan penilaian terhadap isi/materi yang

ditampilkan dalam media pembelajaran.

- 2) Ahli media, yang memberikan masukan teknis terhadap desain dan tampilan media.
- 3) Siswa kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo, sebagai pengguna media, untuk mengetahui tanggapan dan efektivitas penggunaan media dalam proses belajar Guru di SLB Negeri Kab. Gorontalo.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

- a) Observasi: Dilakukan secara partisipatif untuk memahami langsung kebutuhan pembelajaran siswa dan kondisi kelas. Peneliti mengamati keterlibatan siswa dan metode mengajar guru dalam pelajaran Seni Budaya; b) Wawancara: Wawancara dilakukan secara terbuka dengan guru, siswa, dan informan lainnya menggunakan pendekatan tatap muka untuk menggali informasi yang mendalam mengenai pembelajaran Seni Budaya dan kebutuhan media pembelajaran; c) Lembar Validasi: Digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini mencakup aspek isi, bahasa, desain, dan efektivitas media; d) Dokumentasi: Mengumpulkan dokumen pendukung seperti foto kegiatan, video uji coba media, dokumen kurikulum, dan hasil penilaian.

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

2.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Validasi oleh ahli dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang 1–4, lalu dihitung menggunakan rumus persentase:

Table 1. Skala Likert

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

(Sumber: Sugiyono, 2019:93)

Selanjutnya adalah menilai bobot masing-masing tanggapan dan menghitung skor rata-rata menggunakan rumus menurut Sugiyono (2013:95) berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Persentase tersebut kemudian dikategorikan menurut Arikunto (dalam Pramudito, 2013:8) ke dalam lima klasifikasi:

Table 2. Persentase kelayakan

Persentase Kelayakan	Klasifikasi Kelayakan
80% -100%	Sangat Layak
60% -79%	Layak
40% -59%	Cukup Layak
20% -39%	Kurang Layak
Kurang dari 20%	Tidak Layak

(Sumber: Pramudito, 2013:8)

Selain itu, wawancara dianalisis secara kualitatif dengan mereduksi data, menyusun kategori, dan menarik

kesimpulan berdasarkan narasi yang disampaikan oleh responden.sasaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual yang adaptif terhadap kebutuhan siswa berkebutuhan khusus pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo. Proses pengembangan mengikuti model 4-D yang terdiri dari empat tahapan utama: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil dan pembahasan pada setiap tahapan diuraikan sebagai berikut:

3.1 Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahapan define dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan. Melalui observasi, studi dokumentasi, dan wawancara dengan kepala sekolah serta guru Seni Budaya, ditemukan bahwa pembelajaran selama ini masih bersifat konvensional dan belum sepenuhnya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan berbagai ketunaan. Guru menggunakan modul dan metode ceramah tanpa media bantu yang adaptif, sementara siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif.

Profil sekolah menunjukkan bahwa SLB Negeri Kabupaten Gorontalo memiliki fasilitas memadai, termasuk laboratorium

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

multimedia, namun belum optimal dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran khusus. Tiga jenis ketunaan dominan di kelas VIII adalah tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita, masing-masing membutuhkan pendekatan berbeda.

Table 3. Data Siswa Kelas VIII SLB Negeri Kab. Gorontalo

No	Nama Siswa	Kelas	Jenis Ketunaan
1	Aura Ramadhani Palilati	8C	Tunagrahita
2	Brians Adam	8B	Tunarungu
3	Humayroh Binti Husen	8B	Tunarungu
4	Moh. Faozan Mangare	8B	Tunarungu
5	Mohamad Fahril Hasan	8A	Tunanetra
6	Putri Riskia Gani	8C	Tunagrahita
7	Sahrul Suratinoyo	8C	Tunagrahita

(Profil Sentra PK-LK SLB Negeri Kab. Gorontalo)

Berdasarkan analisis awal, ditemukan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran yang multisensori, inklusif, dan berbasis teknologi. Data ini menguatkan urgensi pengembangan media berbasis audio visual sebagai solusi inovatif dan adaptif.

3.2 Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini difokuskan pada perancangan isi materi, perumusan tujuan pembelajaran, dan pengembangan tampilan media. Materi yang dikembangkan adalah tentang "Ragam Hias Stilasi Fauna", dengan tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perumusan materi disesuaikan dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan proses berkarya secara bertahap mulai dari mengamati, mencipta, hingga merefleksi.

Media didesain dalam bentuk aplikasi interaktif berbasis Construct 2 dan didukung desain antarmuka dari Figma. Terdapat tiga jalur pembelajaran berdasarkan jenis ketunaan: visual dengan teks besar dan animasi untuk siswa tunarungu; narasi audio dan buku braille taktil untuk tunanetra; serta visual kartun sederhana dan pengulangan narasi untuk siswa tunagrahita. *Storyboard* dikembangkan untuk menggambarkan alur penggunaan media secara sistematis, mulai dari tampilan awal, menu belajar, materi inti, hingga evaluasi. Setiap fitur ditujukan untuk memastikan aksesibilitas dan kemudahan penggunaan.

Desain antarmuka media dikembangkan untuk tiga jalur akses:

- a) Tunagrahita: menggunakan gambar kartun sederhana, navigasi besar, dan narasi lambat.



Gambar 1: Tampilan media untuk siswa tunagrahita

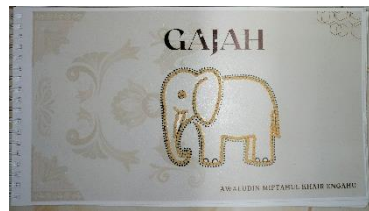
- b) Tunarungu: teks besar, visual konkret, dan animasi tanpa suara.

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo



Gambar 2: Tampilan media untuk siswa tunarungu

- c) Tunanetra: audio narasi deskriptif dan dukungan media tambahan berupa buku Braille dengan gambar timbul.



Gambar 3: Tampilan media untuk siswa tunanetra

Penyusunan materi dan desain media juga memperhatikan prinsip universal design for learning (UDL), yaitu menyediakan banyak representasi informasi dan pendekatan belajar. Selain itu, media dilengkapi dengan fitur audio-narasi yang direkam dengan gaya bahasa sederhana dan intonasi lambat, serta buku Braille manual dengan gambar timbul yang dipersonalisasi untuk peserta didik tunanetra.

3.3 Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan untuk memvalidasi media yang telah dirancang melalui penilaian para ahli dan melakukan uji coba terbatas kepada siswa. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan tiga ahli media. Ahli materi terdiri dari dosen pendidikan seni dan guru SLB, yang menilai kelayakan isi berdasarkan

kesesuaian materi dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Rata-rata skor validasi ahli materi mencapai 91,96% (kategori “sangat layak”). Saran dari ahli materi mencakup penambahan langkah menggambar dan penguatan visualisasi.

Sementara itu, tiga ahli media memberikan validasi pada aspek tampilan antarmuka, aksesibilitas, dan fungsionalitas, termasuk penilaian khusus terhadap buku braille. Rata-rata skor kelayakan media adalah 93,68% (kategori “sangat layak”). Beberapa saran revisi teknis seperti penyederhanaan gambar dan pencantuman sumber visual telah ditindaklanjuti pada tahap revisi desain.

Setelah tahap validasi dan revisi, media diuji coba secara terbatas kepada tujuh siswa kelas VIII dengan ketunaan yang berbeda. Enam siswa mengisi lembar penilaian dan satu siswa tunanetra diwawancarai untuk mengetahui efektivitas media secara kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa siswa merespons positif terhadap tampilan, navigasi, kemudahan pemakaian, dan konten pembelajaran. Rata-rata skor efektivitas dari penilaian siswa adalah 93,61% (kategori “sangat efektif”). Siswa merasa media ini memudahkan pemahaman, mendorong kemandirian belajar, dan meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya.

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

3.4 Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran telah dilakukan melalui *QR Code* kemudian diujicobakan secara terbatas di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo.



Gambar 4: BARCode penyebaran media audio visual

Guru-guru di sekolah menyatakan bahwa media ini potensial untuk digunakan lebih lanjut dan direplikasi untuk mata pelajaran lain. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual dengan pendekatan inklusif dan multisensori mampu menjadi solusi atas tantangan pembelajaran di SLB. Penyesuaian antarmuka dan isi materi terhadap jenis ketunaan siswa menjadikan media ini responsif dan sesuai dengan prinsip pendidikan untuk semua. Keberhasilan pengembangan ini juga mengonfirmasi efektivitas penerapan model 4-D dalam pengembangan media pembelajaran pada lingkungan pendidikan khusus di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis audio visual yang

sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya pada siswa kelas VIII SMPLB di SLB Negeri Kabupaten Gorontalo. Proses pengembangan mengikuti model 4D dari Thiagarajan yang mencakup tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa berkebutuhan khusus (tunanetra, tunarungu, dan tunagrahita). Validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan kelayakan tinggi (di atas 90%), dan hasil uji coba kepada siswa menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 93,61%. Media ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep ragam hias fauna, memotivasi siswa, serta menyediakan pembelajaran yang inklusif dan ramah disabilitas.

Sebagai rekomendasi, media ini dapat terus digunakan dan dikembangkan oleh guru untuk materi lain agar menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan adaptif. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media ini dengan teknologi yang lebih interaktif, seperti integrasi evaluasi daring atau augmented reality, agar dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas cakupan pemanfaatannya.

REFERENSI

Herdiansyah, D (2020) Pembangunan Sektor Pendidikan Sebagai Penunjang Indeks Pembangunan Manusia Di Kota Bandung. *JURNAL AGREGASI Jurnal Aksi Reformasi Government Dalam Demokrasi*,

Awaludin Miftahul Khair Engahu, I Wayan Sudana, I Wayan Seryoga Parta
Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Untuk Siswa Kelas VIII Di SLB
Negeri Kabupaten Gorontalo

08(1), 43-50.

Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.

Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut Di Smk Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(1), 1–12.

Sugiyono, Prof. D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta. Bandung.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (ed. revisi, hlm. 93)*. Alfabeta. Bandung.

Sulistiyawati, P., Prabowo, D. P., & Ihya, D. I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 03(1), 69–80.