

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL DESAIN KARAKTER FANTASY UNTUK KOMUNITAS LILAC

Charis Kurniawan Prakosa¹, Ika Anggun Camelia².

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email : charis.18026@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang video tutorial desain karakter untuk komunitas Lilac yang merupakan wadah para-artist muda untuk mengembangkan bakatnya dalam berbagai hal tentang dunia art terutama pada desain karakter yang paling digemari dan penelitian ini dibuat khusus untuk komunitas lilac karena belum adanya media belajar untuk desain karakter terutama karakter fantasi dan berdasarkan wawancara dan kuesioner dengan beberapa anggota serta admin dari komunitas Lilac maka penelitian ini bertujuan untuk membuat video tutorial desain karakter yang dapat membantu komunitas Lilac dalam belajar mendesain karakter. Pengembangan video tutorial desain karakter ini menggunakan metode research and development dengan metode pengembangan oleh Sugiyono. Dengan tahapan potensi masalah, Studi literatur, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, Produk perancangan. Dari hasil penelitian ini menjadi saran belajar komunitas Lilac dalam mendesain karakter fantasi. Yang terdiri dari tiga part video untuk video bagian 1 bertemakan cara mendesain karakter fantasi video ke 2 bertemakan coloring pada desain karakter, dan video terakhir adalah cara membuat background pada karakter. Dari 3 video tutorial yang telah dibuat mendapatkan respon yang baik dari komunitas Lilac.

Kata kunci: Video tutorial, Karakter fantasi, Komunitas Lilac

Abstract

This research discusses video tutorials on character design for the Lilac community, which is a forum for young artists to develop their talents in various matters regarding the world of art, especially in the most popular character designs and this research was created specifically for the Lilac community because there is no learning media for character design. especially fantasy characters and based on interviews and questionnaires with several members and admins from the Lilac community, this research aims to create character design video tutorials that can help the Lilac community in learning to design characters. The development of this character design video tutorial uses research and development methods with development methods by Sugiyono. With stages of potential problems, literature study, data collection, product design, design validation, design revision, product design. The results of this research provide learning suggestions for the Lilac community in designing fantasy characters. Which consists of three video parts, the first video has the theme of how to design fantasy characters, the second video has the theme of coloring character designs, and the last video is how to make backgrounds for characters. The 3 video tutorials that have been made have received a good response from the Lilac community.

Keywords: Video Tutorial, Character fantasy, Lilac Community

PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi di era saat ini mengalami peningkatan pesat, hal ini terutama dipacu oleh kebutuhan komunikasi di masa, sehingga solusi permasalahannya adalah dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dengan tatap maya baik melalui media sosial atau *platform* tertentu, begitu pula dengan dampak pada perkembangan seni yang awalnya banyak dibuat secara manual, sekarang mulai banyak dibuat secara digital, termasuk perkembangan gambar ilustrasi.

Latar belakang peneliti memilih penelitian Pengembangan *Video Tutorial* Desain karakter fantasi pada komunitas Lilac karena masalah yang sering timbul ketika banyak anggota yang ingin belajar membuat desain karakter melalui video tutorial dari media sosial, namun kebanyakan *video tutorial* yang banyak beredar masih menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya, sehingga tidak mudah dipahami oleh para member komunitas, termasuk sebagian besar member komunitas LILAC (*Lovable Illustration Art Club*, sebuah komunitas seni dimana banyak member yang ingin belajar tentang bagaimana membuat desain karakter dari hasil wawancara Bersama para member. Masalah yang dialami member yang berjumlah 107 orang (masih akan terus bertambah) dan komunitas ini sudah lama berhenti dari aktifitas offline pasca covid dan beralih ke online. Ketika mencoba mencari informasi tentang pembuatan desain karakter yang sesuai dari internet, sebagian dari mereka tidak menemukan sumber yang dapat menyelesaikan masalahnya. Berdasarkan pencarian di media sosial youtube dengan kata kunci, kurang dari sepuluh video yang didapatkan yang relevan dengan desain karakter, dan sebagian besar menggunakan Bahasa asing. Video-video *tutorial* tersebut juga merupakan *video time-lapse*, yang tidak memberikan

penjelasan dengan jelas berdasarkan pernyataan beberapa anggota saat Discord *meeting* dan dari pertemuan tersebut peneliti mendapat berbagai masukan untuk membuat video tutorial untuk komunitas tersebut. Contoh beberapa penelitian terdahulu.

Andini, Rahma Dwiyan. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi Tiktok SMPN Candi Sidoarjo. Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya. Ammad, Toufik Rizani 2016. Pengembangan Video Pembelajaran Pada Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan. Skripsi. Mahasiswa Perogram Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya. Indrajaya, Reinaldo. 2019. Pengaruh Seni Digital Painting Kepada Start Up Business Sebagai Visual Brand. Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra, UC

Perbedaan penelitian “Pengembangan Video Tutorial Desain Karakter Fantasy Untuk Komunitas Lilac” dengan penelitian sebelumnya adalah dimana penelitian ini membahas tentang tutorial mendesain karakter fantasi dan penelitian sebelumnya tidak.

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana cara menciptakan *video tutorial* untuk pembuatan desain karakter, khususnya pada desain karakter, yang dapat mudah dipahami oleh pemula dengan menggunakan teknik dan penjelasan yang mudah dipahami, meliputi:

1. Bagaimana konsep perancangan *video tutorial* desain karakter ?.
2. Bagaimana proses dari pembuatan desain karakter ?.
3. Bagaimana hasil perancangan video tutorial desain karakter?.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini disusun dengan berdasarkan metode penulisan R & D (*Research and Development*) oleh Sugiyono. Berdasarkan teori yang bersumber dari penulis ini, metode penulisan dan pengembangan dapat dijabarkan sebagai cara yang ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas dari produk-produk yang dibuat.

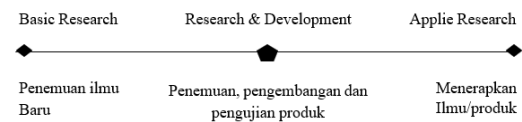
Sugiyono menyampaikan bahwa untuk menyusun suatu penulisan, harus dimulai dari penentuan potensi masalah yang ada. Oleh karena itu penulis mulai menyusun penelitian ini setelah menemukan potensi masalah yaitu kurangnya pengetahuan tentang cara menggambar desain karakter di kalangan komunitas LILAC.

Setelah melaksanakan observasi di komunitas tersebut, penulis membuat desain video tutorial tentang cara menggambar karakter desain yang terdiri dari tiga bagian dalam bentuk video. Agar supaya hasil pembuatan video tutorial tersebut tepat dan layak untuk disajikan kepada target sasaran, maka video tutorial yang telah dibuat itu perlu untuk divalidasi baik oleh validator media ataupun validator materi, apakah video tutorial menggambar ilustrasi yang telah dibuat sudah layak dan dapat di publikasikan dihadapan masyarakat.

Berdasarkan teori Sugiyono (2015:40), diketahui bahwa penulisan pengembangan mempunyai beberapa tingkat kesulitan, diantaranya:

- Meneliti tanpa menguji (tidak membuat/tidak menguji produk)
- Menguji tanpa meneliti (menguji validasi produk yang telah ada)
- Meneliti dan menguji dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada.
- Meneliti menguji dalam menciptakan produk baru.

Proses tersebut dijelaskan dalam gambar berikut ini:

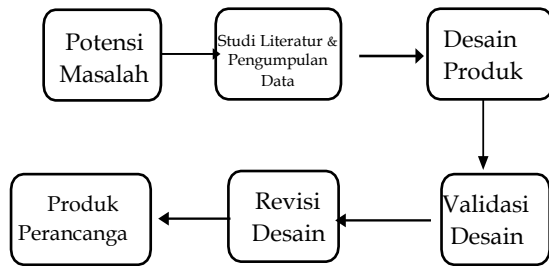


Gambar 3.1. *Basic Research Dan Applied Research* (Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D, 2015, hal. 11)

Menurut metodologis penelitian dan pengembangan (Sugiyono; 2015) menggunakan 4 tingkatan antara lain:

1. Penelitian dan pengembangan tingkat 1, dimana penelitian hanya untuk menghasilkan sebuah rancangan saja dan tidak dilakukan pembuatan produk dan melakukan pengujian.
2. Penelitian dan pengembangan tingkat 2, dimana penelitian tidak dilakukan tetapi langsung melakukan pengujian terhadap produk.
3. Penelitian dan pengembangan tingkat 3, dimana penelitian dilaksanakan terhadap produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut.
4. Penelitian dan pengembangan tingkat 4, yaitu penelitian dilakukan untuk merancang produk yang baru, membuat produknya dan menguji keefektifan produk tersebut.

Atas dasar teori-teori di atas, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan pada tingkatan 1, dimana peneliti akan meneliti tanpa melakukan pengujian pada sasaran audiens yang melihat video tersebut dan hanya melihat hasil dan respon mereka terhadap video-video tersebut. Di bawah ini adalah bagan tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang digunakan. Atas dasar tahap-tahap tersebut diatas, maka penelitian ini akan menggunakan tahap-tahap berikut ini:



Gambar 3. 3 Tahap-tahap *Metode Research Development* (R&D) yang digunakan oleh peneliti

KERANGKA TEORETIK

1. Video Tutorial

Video merupakan sebuah teknologi luar biasa yang memungkinkan kita untuk merekam, menangkap, memproses, dan mentransmisikan gambar bergerak. Kemampuannya yang canggih ini membuka gerbang menuju dunia yang penuh dengan warna, aksi, dan informasi.

Tutorial dan *tutoring* merupakan dua metode belajar yang membantu mahasiswa dalam proses belajar mandiri mereka. Keduanya melibatkan interaksi antara tutor, yang memiliki keahlian di bidang tertentu, dengan mahasiswa (*tutee*) yang ingin mempelajari materi tersebut.

Tutorial umumnya dilakukan secara kelompok, di mana seorang *tutor* memandu mahasiswa melalui materi ajar dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Tutor dapat menjelaskan konsep-konsep penting, memberikan contoh soal, dan memfasilitasi diskusi antar mahasiswa.

2. Desain Ilustrasi

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda atau media, dimulai dengan berbagai pertimbangan dan perhitungan. Desain merumuskan berbagai unsur dan pertimbangan. Berikut definisi desain

menurut beberapa ahli:

- “Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak.” –Choirul Amin.
- “Desain adalah perencanaan untuk mewujudkan suatu gagasan.” –Dedi Nurhadiat.
- “Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, *project planning*, *drawing/rendering*, *cost calculation*, *prototyping*, *frame testing*, dan *test riding*.” –Dudy Wiyancoko.

Menurut Supriyono (2010:51), ilustrasi adalah gambar atau foto yang berfungsi untuk menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Ilustrasi yang berhasil menarik perhatian pembaca.

3. Model Sheet/ Character Sheet

Dalam bidang desain karakter, lembar model berfungsi sebagai alat penting, memberikan representasi visual komprehensif karakter dari berbagai sudut dan ekspresi. Ini mencakup berbagai elemen, termasuk contoh sinkronisasi bibir, alat peraga, tampilan karakter dari semua sisi (atas, depan, kiri, kanan, belakang), dan perbandingan ukuran antar karakter, khususnya dalam proyek yang melibatkan banyak karakter yang berinteraksi (Su dan Zhao, 2012)

4. Karakter Fantasi

Desain karakter fantasi tidak hanya terbatas pada visual, tetapi juga pada pengembangan cerita dan penciptaan dunia yang menyeluruh. Para kreator dapat membangun alam semesta yang unik dengan aturan dan budayanya sendiri, di mana para karakter ini hidup dan berinteraksi.

Singkatnya, desain karakter fantasi adalah sebuah seni yang penuh dengan kebebasan dan eksplorasi. Di sini, imajinasi adalah satu-satunya batasan, dan para kreator dapat menuangkan ide-ide mereka dengan cara yang kreatif dan menarik.

5. Karakter

Karakter merupakan jiwa sebuah film, elemen yang menghidupkan cerita dan mengantarkan penonton pada petualangan yang tak terlupakan. Baik dalam film animasi maupun live-action, karakter menjadi lensa yang melaluinya penonton melihat dunia dan memahami makna di balik setiap adegan. (Castello, 2004, hal.64).

6. Gaya Visual/Grafis

Membuat video tutorial tentang desain karakter fantasi membutuhkan gaya visual dan grafis yang menarik untuk memikat penonton serta memudahkan pemahaman mereka. Berikut adalah beberapa elemen penting untuk menciptakan gaya visual/grafis yang efektif dalam video tutorial desain karakter fantasi, Sementara untuk gaya ilustrasinya mengacu pada kombinasi gaya ilustrasi karakter dari *western* dan *manga*.

7. Desain karakter

berarti menciptakan karakter, baik manusia maupun makhluk fantasi, yang menghasilkan perasaan, emosi, dan harapan pada penonton dalam cerita animasi, film, game, dan media lainnya (Seegmiller, 2008, hal.6)

8. Proses desain karakter

Menurut Tom Bancroft (2012: 153) dalam bukunya *Character Mentor, learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life* oleh Tom Bancroft adalah panduan komprehensif bagi para seniman yang ingin meningkatkan keterampilan desain karakter mereka. Tom Bancroft, seorang animator berpengalaman yang dikenal karena karyanya di Disney, menawarkan

saran praktis dan wawasan berdasarkan pengalamannya yang luas di industri ini.

9. Media Sosial youtube

YouTube, platform berbagi video yang tutorial yang dipilih oleh peneliti untuk membagikan hasil video tutorial pada komunitas Lilac melalui link, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan masyarakat di era digital. Lebih dari sekadar media sosial, YouTube menjelma menjadi gerbang raksasa yang membuka akses terhadap berbagai macam informasi dan hiburan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Produk perancangan video part 1 desain karakter fantasi



Gambar 1. Gambar proses thumbnailing pada video part 1 (sumber: koleksi pribadi)

1) Thumbnail

Dalam video part 1 memaparkan proses “*Thumbnails*” dalam konteks desain karakter merujuk pada gambar sketsa kecil atau gambar miniatur yang digunakan untuk eksplorasi awal dan konseptualisasi karakter. *Thumbnails* memberikan pandangan cepat dan kasar tentang potensi desain karakter sebelum desainer beralih ke sketsa dan detail

yang lebih besar.



Gambar 2. Proses sketsa pada gambar thumbnail pada video part 1 (sumber: koleksi pribadi)

2) Detailing

dalam desain karakter mengacu pada proses menambahkan elemen kecil, kompleks, atau halus ke dalam desain karakter untuk meningkatkan kompleksitas visual dan memberikan kedalaman pada karakter tersebut. Detailing dapat mencakup berbagai aspek, termasuk tekstur, pola, aksesoris, atau elemen kecil lainnya yang memberikan informasi tambahan tentang karakter. Berikut adalah beberapa cara detailing dapat dimasukkan ke dalam desain karakter:



Gambar 3. VFX pada desain karakter video part 1(sumber: koleksi pribadi)

3) VFX

(Visual Effects) atau efek visual merujuk

pada proses menciptakan atau memanipulasi elemen visual dalam

gambar atau video untuk mencapai hasil yang tidak mungkin dilakukan melalui proses pengambilan gambar biasa. Dalam konteks karakter design, VFX dapat digunakan untuk meningkatkan, mengubah, atau menambahkan elemen pada karakter untuk mencapai efek yang diinginkan.

B. Video part 2 coloring pada character



Gambar 4. Gambar *grayscale* atau *value* pada proses pewarnaan video part 2 (sumber: koleksi pribadi)

1) Grayscale

Proses pembuatan karakter dengan tehnik *grayscale to color* adalah dengan menggunakan warna hitam/putih/abu-abu untuk sementara waktu pada awal pewarnaan karakter, sebelum memberikan warna yang sesungguhnya. Ini sangat penting untuk membedakan gelap dan terang yang akan kita munculkan pada gambar karakter yang dibuat. Sebagian *character designer* menyamakan proses ini dengan

memberikan *value* pada *character*.



Gambar 5. Proses teknik *graysclae to color* pada desain karakter video part 2

2) Grayscale to color

Pada tahap ini *layer base color* diubah menjadi *mode multiply*. *Mode multiply* adalah salah satu cara *blending* yang paling populer pada aplikasi photoshop. *Blending mode* ini mengalihkan luminositas warna dasar gelap dan terang menjadi warna campuran

C. Background

Tahap pertama Video part tiga membuat sketsa pada background ilustrasi karakter



Gambar 6. Proses Sketsa pada *background* karakter (sumber: koleksi pribadi)

1) Sketsa

Tahap pertama Video part tiga membuat sketsa pada background ilustrasi karakter dan menerapkan komposisi pada ilustrasinya



Gambar 7. Proses *value grouping* gambar ilustrasi *background* dan karakter pada video part 3(sumber: koleksi pribadi)

2) Value Grouping

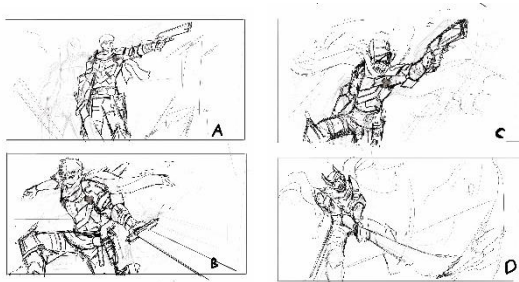
Untuk penyampaian awal video part tiga ini memberitahu informasi cara untuk membuat perspektif dan *value gruping* pada background *Value grouping* adalah teknik dalam seni rupa yang digunakan untuk mengelompokkan nilai-nilai (tingkat kecerahan dan kegelapan) dalam sebuah gambar menjadi beberapa kelompok besar atau area utama. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan nilai-nilai dan membentuk pola-pola yang mudah diidentifikasi, sehingga memudahkan pemahaman komposisi dan memberikan fokus pada area penting dalam sebuah karya seni.



Gambar 7. Proses *Finishing* ilustrasi *background* dan karakter pada video part 3(sumber: koleksi pribadi)

3) *Grayscale to color*"

adalah teknik dalam digital painting di mana sebuah gambar awalnya diwarnai dalam skala abu-abu (*grayscale*) untuk menentukan nilai (*values*) dan kontras, sebelum kemudian ditambahkan warna. Teknik ini membantu seniman untuk fokus pada struktur dan kedalaman gambar tanpa terganggu oleh kompleksitas warna sejak awal. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menggunakan teknik ini.



Gambar 8. *Thumbnail dari tutorial part 1*

Pada gambar thumbnail A, B, C, D, ini akan dipilih salah satu karya yang akan dirender hingga *finish*, biasanya dalam sebuah project designer akan memberikan beberapa contoh thumbnail berdasarkan brief yang diberikan oleh client dan client akan memilih satu dari thumbnail yang kita berikan.



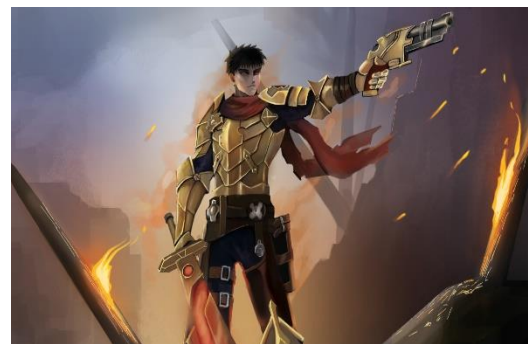
Gambar 8. *Thumbnail*

Untuk proses rendering, untuk video part 3 dari gambar thumbnail dipakai gambar A dengan menerapkan komposisi *rule of third*



Gambar 4.22 Proses *rendering dan value grouping pada design*

Proses membuat *Value* atau *grayscale* pada karakter desain. dari proses value atau grayscale ini tentukan arah cahaya serta buat *illusion of dept* dengan memberikan detail pada character



Gambar 4.23 Proses *grayscale to color* pada karakter design

Berikut adalah link youtube yang dapat dikunjungi untuk mengetahui Langkah-langkah pembuatan desain karekter.

<https://www.youtube.com/watch?v=8OgAd4mwtgE>

SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan dan menganalisis video tutorial untuk desain karakter fantasi yang ditujukan khusus untuk komunitas gambar Lilac. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki potensi video tutorial dalam memfasilitasi pemula dalam komunitas Lilac untuk mengembangkan keterampilan desain karakter, memperluas kreativitas mereka, dan memperkuat hubungan dalam komunitas.

Melalui implementasi video tutorial dan pengumpulan umpan balik dari anggota komunitas Lilac, peneliti menemukan bahwa video tutorial efektif dalam memberikan panduan langkah demi langkah yang dapat diikuti oleh pemula. Tutorial ini membantu anggota komunitas Lilac untuk memahami konsep desain karakter fantasi dengan lebih baik, dan meningkatkan keterampilan teknis mereka dalam proses desain.

Analisis peneliti menunjukkan bahwa struktur tutorial, konten yang disampaikan, dan kualitas produksi video memainkan peran penting dalam efektivitas pembelajaran. Selain itu, interaktivitas dan keterlibatan anggota komunitas dalam proses pembuatan tutorial juga merupakan faktor kunci dalam kesuksesan tutorial.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah penyediaan sumber daya pembelajaran yang bermanfaat bagi komunitas gambar Lilac. Kami merekomendasikan pengembangan lebih lanjut dalam tutorial berbasis video dengan memperhatikan preferensi dan kebutuhan anggota komunitas, serta memperkuat keterlibatan mereka dalam pengembangan

konten tutorial. Dengan pendekatan ini, peneliti percaya bahwa video tutorial dapat menjadi alat yang berharga dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan anggota komunitas Lilac dalam desain karakter fantasi.

b. Saran

Saran bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya apa bila ingin mengembangkan penelitian ini, diharapkan mampu mengembangkan materi sesuai dengan perkembangan dunia ilustrasi dan design, terutama dari segi teknik dan fundamental. Diharapkan dalam perkembangan gambar digital gambar peneliti bisa menggunakan berbagai aplikasi dan software design yang sering digunakan seperti procreate, clip studio paint, dan ibis paint agar audience lebih tertarik untuk mempelajari video tutorial yang dibuat.

REFERENSI

- Andini, Rahma Dwiyant. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Gambar Bentuk Melalui Aplikasi Tiktok SMPN Candi Sidoarjo. Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya.
- Ammad, Toufik. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan. Skripsi. Mahasiswa Perogram Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya.
- Asmawan, Fery. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting Culinary Experience of Malang Sebagai Upaya

- Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang. Skripsi Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia, Malang
- Bancroft, Tom. (2012). *Character Mentor, learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life*, TN USA: Routledge. dari
- Indrajaya, Reinaldo. (2019). *Pengaruh Seni Digital Painting Kepada Start Up Business Sebagai Visual Brand*. Visual Communication Design, Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra, UC Town, Citra Land, Surabaya
- Ramos, Joao, da Silva Filho. (2016). *Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game*: Federal University of Ceará, Virtual University Institute, Brazil, 2016
- Rayhan, Aulia. (2017): “Digital painting” mengambil Alih?
- Schacker, Maxine. 2018. *Why Concept Art is So Important*. [Blog Concept Art Max the Mutt](#)
- Setiyaningsih, Yunita. (2022). 12 Fungsi, Manfaat, dan Tools Adobe Photoshop. Diakses pada <https://dianisa.com/fungsi-manfaat-dan-tools-adobe-photoshop/>
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: AFABETA, CV
- (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, Sri, Dr. M. Pd. (2019). *Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Tim Penyusun. (2000). *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 2*. Jakarta: Balai Pustaka