

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMPAT BERSEJARAH DI  
KOTA MEDAN SEBAGAI MERCHANDISE DAN PANDUAN WISATA**

**Paulus Cris William Panjaitan**  
Universitas Potensi Utama  
E-mail: [pauluspjtn98@gmail.com](mailto:pauluspjtn98@gmail.com)

***Abstrak***

*Sejarah merupakan kajian tentang masa lampau yang dimana setiap tempat memiliki ceritanya masing-masing. Tempat tempat bersejarah dikota Medan banyak yang masih belum diketahui masyarakat, kurangnya informasi tempat- tempat bersejarah dikota Medan menyebabkan masyarakat mulai mengabaikan dan melupakan kisah perkembangan dari kota Medan, untuk itu penulis membuat suatu perancangan buku ilustrasi tempat-tempat bersejarah di kota Medan sebagai merchandise dan panduan wisata. Dimana pada isi buku tersebut terdapat ilustrasi yang memvisualisasikan tempat-tempat bersejarah dikota Medan, agar hal tersebut dapat terjadi penulis melakukan Observasi data, dan riset-riset kebeberapa tempat dikota Medan. Melalui hasil data tersebut penulis mulai merancang sebuah buku yang menjadi informasi dan pengetahuan berisi ilustrasi tempat bersejarah yang mudah diterima.keberhasilan buku ini diakui oleh masyarakat pada saat penulis melakukan pameran skripsi yang di lakukan di Universitas Potensi Utama, Penulis mendapati hasil yang cukup baik dan masyarakat dapat menemukan informasi yang baru setelah membaca buku ini. Harapannya buku tersebut dapat menjadi sumber informasi bagi masyarakat dan menjadi panduan bagi wisatawan.*

***Kata Kunci*** — *Buku, Sejarah, Ilustrasi*

## 1. PENDAHULUAN

Kota Medan adalah sebuah ibukota dari Provinsi Sumatra Utara. Sebagai Kota terbesar ke tiga di Indonesia, Kota Medan berawal dari sebuah kampung yang didirikan oleh Guru Patimpus di pertemuan Sungai Deli dan Sungai Babura. Hari jadi Kota Medan ditetapkan pada 1 Juli 1590. Selanjutnya pada tahun 1632, Medan dijadikan pusat pemerintahan Kesultanan Deli, sebuah kerajaan Melayu. Luas Kota Medan sendiri ialah 265, 1 km<sup>2</sup>.

Melihat dari ukuran tersebut kita bisa mengetahui banyak tempat yang dapat dikunjungi dari Kota yang pernah mendapatkan penghargaan Adipura 3 kali berturut-turut tersebut. Mulai dari tempat wisata, kuliner, hingga tempat-tempat bersejarah yang dapat membangkitkan kenangan di masa lalu. Kota Medan sendiri memiliki banyak poin yang dapat dinikmati mulai dari Makanan khas yang melimpah, Budaya dari berbagai suku dan etnis yang tergabung di dalamnya, bahkan tempat-tempat wisata yang dapat dikunjungi yang dimana salah satunya ialah tempat-tempat bersejarahnya.

Tempat bersejarah di kota medan sendiri dapat kita jumpai di kawasan tengah maupun pesisir kota Medan, mulai dari tempat Religi seperti Masjid raya, Etnis dan budaya seperti Istana Maimun dan Tjong A Fie, hingga yang bertema bisnis seperti Lonsum dan Kantor Pos. adapun beberapa tempat bersejarah lain seperti Gedung Balai Kota Lama, Kantor Bank Indonesia, Hotel De Boer, Kantor Pos dan Giro, Stasiun Kereta Api, Jasindo, Kesawan, Kantor Depnaker, Bank Exsport - Import (Bank Mandiri), Kuil Soepramaniem Nagarattar, Masjid Gang Bangkok, Kantor Dinas Pariwisata Kota Medan, Gedung BKS-PPS (Avros), Kantor Dinas Pariwisata Sumut TkI, Restaurant Tiptop, Kolam Sri Deli. Akan tetapi tempat-tempat tersebut banyak dilupakan dan kurangnya perhatian dinas dalam mempromosikan tempat-tempat tersebut sebagai media pembelajaran dan juga tempat mengajarkan tentang budaya dan sejarah Kota Medan kepada para masyarakat dan juga pelancong yang berkunjung. Seperti kasus yang terjadi pada Istana Maimun, mungkin kita melihat banyak pengunjung yang berada di luar dan sekitaran tempat tersebut, tetapi ketika kita melihat pengunjung yang khusus datang untuk belajar atau yang ingin mengetahui lebih lagi tentang istana maimun ataupun Meriam puntung hanyalah sedikit, dan khusus pada tempat Meriam puntung, hampir tidak ada pengunjung yang datang ke tempat tersebut.

Melihat banyaknya tempat-tempat bersejarah di Kota Medan yang dapat dijadikan tempat bagi para wisatawan atau pelancong, menjadikan tempat- tempat bersejarah tersebut dapat menjadi ladang usaha yang lebih lagi untuk mendapatkan income seperti menjual merchandise sebagai oleh-oleh atau kenang-kenangan bagi pengunjung.

Merchandise atau yang dalam Bahasa Indonesia-nya disebut dengan barang dagangan yang lazim kita jumpai di tempat- tempat seperti lokasi wisata, event, ataupun tempat yang memiliki sesuatu untuk diperjual belikan. Dan Merchandise adalah produk-produk yang dijual peritel kepada konsumen dalam gerainya kepada konsumen, sedangkan merchandising dapat diartikan sebagai upaya pengadaan dan penanganan barang (Sujana, 2005).

Selanjutnya Davidson (dikutip oleh Sujana, 2005) menjelaskan bahwa terminologi The 5 Right of merchandising sebagai berikut:

1. Right Merchandise: berarti jenis, model, merek, warna, ukuran, dan lainnya yang ingin dibeli oleh konsumen.
2. Right Place: merujuk bukan hanya pada lokasi toko, melainkan barang apa yang selayaknya ada di suatu toko dan tempat pemajangan di toko dan tempat pemajangan di dalam toko itu sendiri.
3. Right Quantities: berarti bahwa keberadaan barang dalam jumlah yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

4. Right Time: berarti bahwa keberadaan barang di toko pada saat mana konsumen membutuhkannya.
5. Right price: adalah tingkat harga barang yang pantas dan bersaing pada tingkat mana masih memberikan keuntungan bagi retailer.

Maka dari itu saya mengambil ide perancangan merchandise yang berisi ilustrasi tempat-tempat bersejarah dimana penulis menggunakan buku sebagai media penerapannya dan buku tersebut dapat dijual kepada para pengunjung dan juga memiliki fungsi sebagai buku panduan bagi pembacanya, dimana pada buku ilustrasi tersebut berisi tempat-tempat bersejarah di kota Medan yang dapat dikunjungi para pengunjung dari dalam kota, luar kota ataupun pelancong luar negeri. Buku tersebut akan berisi tempat-tempat bersejarah yang dapat dinikmati dalam bentuk ilustrasi berwarna, dan dapat menarik daya pikat pengunjung ataupun masyarakat kota medan agar lebih mempelajari dan mau peduli dengan tempat-tempat bersejarah tersebut, dan dengan timbulnya rasa peduli tersebut dapat menghubungkan rasa ingin tau yang lebih terhadap sejarah dan perkembangan kota Medan.

## **2. METODE**

Data primer adalah data utama atau data yang berasal dari objek penelitian secara langsung. Data primer bisa didapatkan dari observasi lapangan, wawancara.

### **1. Observasi Lapangan**

Observasi lapangan ialah kegiatan yang dilakukan penulis untuk mendapatkan informasi dengan cara mendatangi lokasi sumber informasi, disini penulis melakukan pencarian informasi langsung ke tempat-tempat yang sudah penulis pilih, seperti istana maimun, London sumatera, HKBP sudirman dan lain sebagainya. Adapun hal hal yang penulis temukan ialah foto bagian luar dan dalam tempat-tempat tersebut.

### **2. Wawancara**

Wawancara akan dilakukan dengan Para penjaga tempat-tempat bersejarah tersebut, ataupun melalui media-media social dan juga internet. Dimana kita bisa menemukan banyak Vloger dan Conten Creator yang menaikan tempat-tempat bersejarah tersebut.

#### **a. Apakah Tempat tersebut semakin ramai pengunjung atau mulai sepi pengunjung?**

- Menurut bpk. Tengku Embi sebagai pengelola Istana Maimun, untuk pengunjung sendiri masih normal dimana hari Senin-Jumat dan Ramai di hari libur seperti sabtu, minggu dan tanggal merah lainnya.
- Menurut pendeta Nikson, salah satu pengurus gereja HKBP Sudirman, banyak yang tidak mengetahui bahwa gereja tersebut adalah gereja tertua di kota Medan, dan memang gereja kami sudah memiliki jadwal ibadah, khususnya ibadah minggu.
- Menurut Rudiansyah selaku penjaga Tjong A fie Mansion, tempat ini masih seperti dulu, namun semakin berkurang karna adanya covid19 dan juga sebentar lagi akan ada proyek pembangunan trotoar di jalan kesawan yang mengakibatkan penutupan jalan, bisa berdampak pada kurangnya customer.

#### **b. Apakah ada biaya Masuk ke dalam tempat bersejarah tersebut?**

- Untuk istana maimun biaya dewasa Rp. 10.000 dan anak-anak Rp.5.000 dan biaya parkir motor Rp.2000 dan Mobil Rp.5000.
- untuk biaya masuk Kuil Shri Mariamman Gratis, karena kuil ini juga tempat yang sakral.
- Untuk uang masuk Tjong A fie Mansion di harga Rp. 35.000 namun dapat kurang jika kita membawa lebih banyak orang
- Untuk taman Sri Deli tidak ada biaya masuk, hanya membayar parkir.

### 3. Studi Literatur

Studi literatur yang penulis gunakan diantaranya seperti buku sejarah kota medan, yang penulis dapatkan di perpustakaan Sumatera Utara, kemudian beberapa jurnal, youtube vlog, dan beberapa buku pengenalan ilustrasi. Adapun studi literature tersebut sebagai pedoman penulis dalam perancangan buku ilustrasi tersebut.

### 4. Data Sekunder

Adapun data sekunder yang penulis gunakan ialah data tambahan yang penulis dapatkan dari dari buku, jurnal, internet, ataupun dari penelitian sebelumnya. Pengkarya menjadikan penelitian sebelumnya yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Tempat-tempat Bersejarah di Kota Medan Sebagai Merchandise dan Panduan Wisata”

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Karya

Pada bagian ini penulis menjelaskan mengenai karya yang telah melewati proses pengerjaan, publikasi dan penilaian. Adapun penulis akan menjelaskan lebih luas lagi mengenai karya yang penulis ciptakan, mulai dari media utama, media pendukung, merch dan respon dari pada audience yang sudah melihat karya penulis.

#### 1. Media Utama



Gambar 1 Buku Ilustrasi tempat-tempat bersejarah di kota Medan  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Media Utama yang penulis angkat ialah perancangan sebuah buku ilustrasi dimana buku tersebut berisi informasi dan juga ilustrasi daripada tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Medan. Dimana buku ini berfungsi sebagai media yang dapat mengenalkan tempat-tempat yang penting dalam masa perkembangan kota Medan. Adapun alasan penulis membuat karya ini dikarenakan kurangnya media yang dapat mempromosikan tempat-tempat bersejarah di kota Medan kepada masyarakat di kota Medan sendiri maupun wisatawan dari luar kota dan mancanegara.

Ilustrasi yang divisualkan pada buku tersebut ialah tempat-tempat bersejarah di kota Medan, yang mana akan divisualkan dalam bentuk ilustrasi semi realist, yang dimana struktur pada bangunan tidak akan diubah, namun warna yang penulis pakai dalam penciptakan ilustrasi akan lebih berwarna dan ceria. Buku tersebut mempunyai 14 halaman yang 2 diantaranya menjadi tempat memajang foto guna menjadi kenangan bagi pengunjung.

Dalam membuat buku ilustrasi menjaga kesehatan mata ini penulis menggunakan Clip Studio Paint ketika proses digitalisasi tempat-tempat bersejarah menjadi ilustrasi digital. Dan juga software adobe photoshop untuk proses tata letak dan penciptaan buk, berikut penulis jelaskan secara singkat tahap Penciptaan buku ilustrasi tempat-tempat bersejarah di Kota Medan:

- 1) Proses sketsa tempat-tempat bersejarah
- 2) Digitalisasi sketsa
- 3) Pembuatan cover depan dan belakang
- 4) Pencarian informasi penting mengenai tempat-tempat bersejarah tersebut
- 5) Pembuatan barcode dari link google maps
- 6) Menentukan Font yang digunakan
- 7) Penyusunan tata letak Buku
- 8) Eksport menjadi JPG
- 9) Menjetak bagian-bagian menjadi sebuah buku.

## 2. Media Pendukung

Media pendukung ialah Media Tambahan yang diciptakan untuk memperkuat dan penjelasan tentang karya ataupun media utama, media pendukung biasanya berisi informasi mengenai media utama contohnya infografis yang berisi proses pembuatan media utama, ataupun pembahasan tentang masalah utama.

### 1. X-Banner



Gambar 2 Tampilan X-Banner

(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

X-banner ialah spanduk yang digunakan sebagai pengenalan atau penjelasan kepada audience tentang karya yang penulis/pengkarya tampilkan atau sajikan. Disini

penulis mengisi X-banner dengan informasi mengenai pokok utama karya tersebut, yaitu kota Medan.

## 2. Video Timelapse



Gambar 3 Video timelapse penggambaran ilustrasi  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Video timelapse atau disebut video selang waktu ialah video yang dipercepat, bisa berisi proses pengerjaan atau penciptaan. Disini penulis menggunakan timelapse dalam penggambaran dan digitalisasi ilustrasi tempat-tempat bersejarah

### B. Foto Ilustrasi

Foto ilustrasi ialah foto yang penulis buat menggunakan kertas foto atau Glossy dimana foto tersebut berisi tempat-tempat bersejarah yang sudah di digitalisasi.



Gambar 4 ilustrasi tempat bersejarah di kota medan dalam foto  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

## 3. Merchandise

Merchandise merupakan suatu benda yang digunakan untuk mempromosikan karya, produk ataupun hal yang kita publikasikan, disini penulis menggunakan beberapa media seperti Gantungan Kunci, Pin, Stiker dan lain sebagainya, berikut hasil karya yang penulis

ciptakan:

## 1. Gantungan Kunci



Gambar 5 Merchandise Gantungan kunci

(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Merchandise yang penulis tampilkan ialah Gantungan Kunci yang memiliki desain tempat tempat bersejarah di kota Medan, di desain berlatar belakang putih polos, agar lebih menonjolkan ilustrasi, adapun nama yang di tambahkan dibuat lebih kecil dan diberi warna sesuai warna yang dominan, contohnya shri mariamma berwarna biru, Adapun desain lain seperti taman sri Deli diberi font berwarna hijau, Istana Maimun diberi font berwarna kuning, dan seterusnya.

## 2. Pin



Gambar 6 Merchandise Pin

(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Sama halnya seperti gantungan kunci, pin penulis desain serupa dengan background putih untuk menampilkan Ilustrasi. dan desain yang penulis gunakan sama yaitu ilustrasi tempat bersejarah di kota Medan. Namun Pin hanya memiliki 1 bagian gambar, dan memiliki ukuran yang besar dan kecil.

### 3. Stiker



Gambar 7 Merchandise Stiker

(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Dalam pembuatan Stiker penulis menggunakan kertas Glossy agar lebih cerah dan mengkilap. Adapun visual yang ditampilkan ialah gambar-gambar tempat bersejarah. Namun disini penulis menggunakan background pada setiap stiker karna jika tanpa background, desain terlalu rumit untuk bagian cutting, maka dari itu penulis berinisiatif mengambil bentuk persegi dan menyesuaikan ukurannya, contoh taman sri deli berukuran 1:1, istana maimun 1:3, dan desain lain berukuran 1:1,5.

### 4. Switer dan Baju



Gambar 8 Merchandise baju

(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Baju dan Switer dibuat dengan desain yang menarik, dimana pada bagian dada kiri terdapat logo teks Medan, kemudian di Clipping Mask dengan ilustrasi ilustrasi tempat bersejarah, Lalu diberi stroke hitam pada teksnya. Baju dan Switer ini digunakan penulis untuk hari ke-2.

## 5. Pembatas Buku



Gambar 9 Merchandise pembatas buku  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Pembatas buku atau penanda buku berfungsi ketika kita membaca buku, komik, novel namun tidak dapat kita selesaikan maka kita letakan di halaman terakhir yang kita baca, disini penulis membuat pembatas buku menggunakan kertas Tik yang di desain memanjang ke bawah, memvisualisasikan ilustrasi bagian dalam untuk bagian atas dan ilustrasi bagian luar secara landscape, dan diberikan opacity, lalu diberi typografi bertuliskan Bookmark.

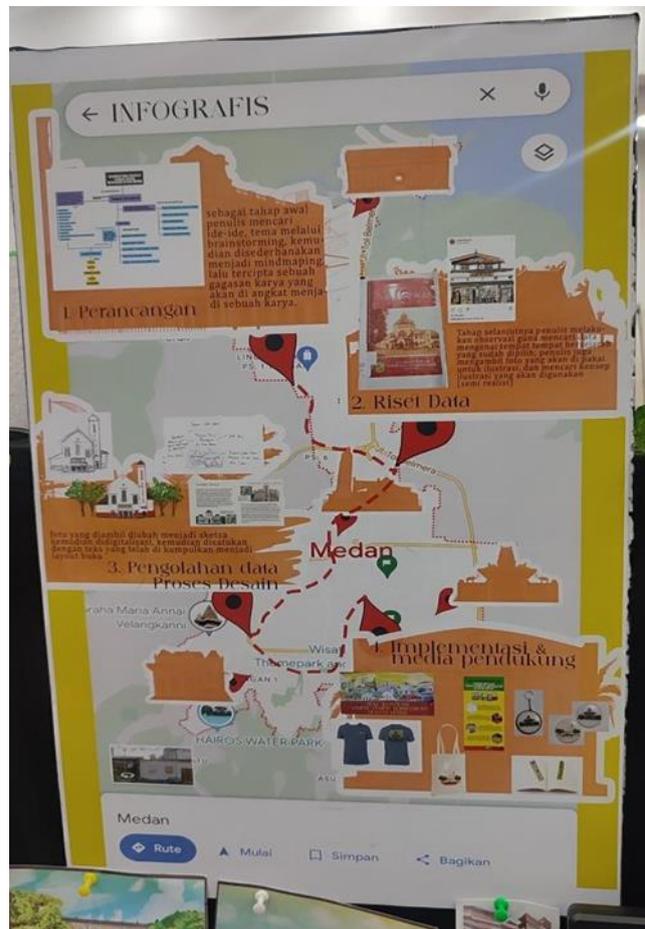
## 6. Tote Bag



Gambar 10 Merchandise Totebag  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Penulis menggunakan salah satu totebag sebagai salah 1 merchandisnya dikarenakan totebag dapat menjadi tempat menyimpan buku dan barang barang lain ketika kita bepergian. Adapun desain yang penulis gunakan ialah logo Medan dan juga tempat bersejarah yang diubah sedikit dibagian typografi.

## 7. Poster Prancangan Karya



Gambar 11 Poster perancangan dengan ukuran A3  
(sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

Poster perancangan berisi informasi mengenai tahapan dalam perancangan buku ilustrasi tempat-tempat bersejarah di kota Medan, disini penulis menggunakan kertas TIK berukuran A3. Infografis yang penulis buat berbentuk seperti maps yang menunjukkan penanda dan juga siluet tempat bersejarah.

### **B. Dokumentasi dan Pembahasan**

Saat melakukan publikasi karya yang diselenggarakan oleh Universitas Potensi Utama setelah melakukan publikasi karya tidak lupa penulis melakukan dokumentasi, seperti foto dan juga pertanyaan yang telah penulis siapkan kepada pengunjung berupa link google form. Yang dimana nantinya pertanyaan- pertanyaan tersebut menjadi acuan penulis untuk melihat reaksi audience berikut beberapa foto dan pembahasan mengenai publikasi karya penulis:



Gambar 12 Foto di depan booth hari pertama (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 13 Foto di depan booth dihari ke-2 (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 14 Foto saat kunjungan dosen pembimbing (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 15 Foto kunjungan dosen pembimbing 1 (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 16 Foto kunjungan Dosen/Staff Potensi Utama (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 17 Foto ketika penulis menjelaskan tentang karya penulis (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 18 Foto saat audience sedang membaca dan melihat booth (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar.IV.19. Foto kunjungan wsalah satu dosen Potensi Utama (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 20 Foto saat kunjungan Panitia Pameran (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)



Gambar 21 Foto kunjungan staff/karyawan Potensi Utama (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

### C. Responden Saat Dipameran

Ketika pameran sedang berjalan tak lupa penulis meminta pendapat kepada audience yang berkunjung ke booth karya penulis, pertanyaan- pertanyaan tersebut penulis siapkan melalui google form yang dimana link barcode-nya telah pengkarya sediakan pada booth, barcode tersebut akan langsung mengirim kita pada tampilan pertanyaan jikalau kita Scan.

Adapun audience yang melakukan respon terhadap karya penulis ialah 90 orang yang dimana terdiri dari dosen, mahasiswa, kerabat, teman, siswa, dan lain sebagainya, berikut penulis tampilkan daftar email dan respon pengunjung:

danarsord@gmail.com	storusaisyah547@gmail.com
laisnirus@gmail.com	trgmelda@gmail.com
andredoms10@gmail.com	williamjonathan8889@gmail.com
ajiiii53@gmail.com	aamiyam45@gmail.com
alvinwicaksana0@gmail.com	akunamanda625@gmail.com
mdrizandika@gmail.com	asyifanaisyah5@gmail.com
dilaastasiamanopo30@gmail.com	andreasyahrendy608@gmail.com
azanurohin77@gmail.com	frostisky990@gmail.com
rahmadanisrg@gmail.com	ekaputrihermovia@gmail.com

Gambar 22 Daftar Email yang menjadi responden (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

ariskafatra47@gmail.com	ciptasugesti81@gmail.com
jamesimon5452@gmail.com	rindi29954@gmail.com
arfatimazhra01@gmail.com	novry_jdk@yahoo.com
maydinaarfani312@gmail.com	ichamaulani00@gmail.com
selyfitri29@gmail.com	dilayaa818@gmail.com
fahzurri@gmail.com	rahmayaniazmi@gmail.com
rafilubis14@gmail.com	gebbyalsabila@gmail.com
akbaramadnan2341@gmail.com	mutmainnahrahmo@gmail.com
rizkypranata35@gmail.com	lutfiyahannis23@gmail.com

Gambar 23 Daftar Email yang menjadi responden (sumber: Dokumentasi UPU Art EXPO 5.0. 2023)

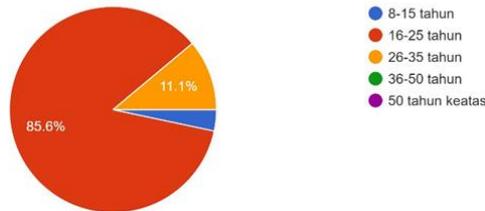
echmedfuad568@gmail.com	paldo1q@gmail.com	bobby.chandra2002@gmail.com	n15911137@gmail.com
farhansiddiq05@gmail.com	mhdadiba1821@gmail.com	daffadillah01@gmail.com	faridacrist@gmail.com
hasaniqbal5@gmail.com	fikrhaikal24@icloud.com	deagunawan2001@gmail.com	flexiansyah@gmail.com
pasarburey03@gmail.com	devanchia@gmail.com	altikams068@gmail.com	bungaserina30@gmail.com
vriscilyajtn@gmail.com	radisarya23@gmail.com	ebizasmina31@gmail.com	rmdwahyudha61@gmail.com
tianpanjaitan94@gmail.com	fahri.ginting18@gmail.com	tarisatri1102@gmail.com	rezaasifnasir@gmail.com
vriscilyapanjaitan@kalamkudusmedan.go.id	galuhmhd469@gmail.com	gamingfauzan823@gmail.com	rodiahhasanah66@gmail.com
fitriawilya77@gmail.com	sauqisadi@gmail.com	indimiliah@gmail.com	vrinimonia@gmail.com
skydkitai@gmail.com	ahmadfebhan2019@gmail.com	dickyzalukhu603@gmail.com	zahrafadillah77@gmail.com
yunaimurew@gmail.com	snurhalsa414@gmail.com		
ritzynanda720@gmail.com	naiz.sofi1998@gmail.com		
rahmautami56@gmail.com	malusihartalina@gmail.com		
ayuklestari5@gmail.com	mariantimalau@gmail.com		
aqilahhabillah23@gmail.com	fadhilarama049@gmail.com		
skurvuri@gmail.com	ademiyanda061@gmail.com		
fadilahnasari100402@gmail.com	dhanayu1206@gmail.com		
putiangrain0725@gmail.com	sitiandri02@gmail.com		
danarsord@gmail.com (1)	zaquna07@gmail.com		

Gambar 24 Daftar Email yang menjadi responden (sumber: Google Form, 2023)

## 1. Pertanyaan Mengenai Umur Pengisi Quisioner

umur berapa Kamu saat ini?

90 responses



Gambar.IV.26. Diagram lingkaran pertanyaan ke-1 (sumber: Google Form, 2023)

Pertanyaan pertama mengenai umur pengunjung, berikut respon yang sudah diberikan 90 pengunjung dan responden:

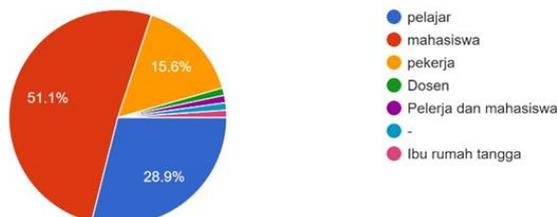
1. 85,6% pengunjung berusia 16-25 Tahun yang dimana bisa dirata- ratakan sudah dalam masa Remaja beranjak dewasa.
2. 11,1% pengunjung berusia 26-35 Tahun yang dimana sudah dalam usia dewasa.
3. 3% pengunjung lain berusia 8-15 Tahun yang masih menginjang usia anak-anak menuju Remaja.

Dapat kita simpulkan buku tersebut sudah mengenai target yang penulis tujuan, dimana target penulis ialah dari seluruh kalangan. Adapun audience yang paling banyak merespon ialah dari kalangan remaja menuju Dewasa.

## 2. Apa Status Kesibukan Kamu Saat Ini?

apa status kesibukan kamu saat ini?

90 responses



Gambar.IV.27. Diagram lingkaran pertanyaan ke-2 (sumber: Google Form, 2023)

Adapun pertanyaan kedua ialah status kesibukan yang sedang dijalankan audience dimana pertanyaan ini perlu untuk melihat pengunjung dari pada booth pengkarya dilihat dari kalangan mana.

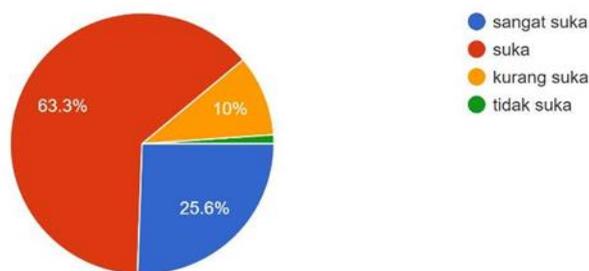
1. 51,6% pengunjung memiliki kesibukan sebagai Mahasiswa.
2. 29,4% pengunjung memiliki kesibukan sebagai pelajar tingkat Sekolah menengah.
3. 15,6% pengunjung memiliki kesibukan sebagai Pekerja.
4. Dan 3% lainnya memiliki kesibukan Dosen, ibu rumah tanga dan anonym

Dapat disimpulkan pengunjung booth buku ilustrasi tempat bersejarah di kota Medan didominasi oleh Mahasiswa.

### 3. Apakah kamu suka membaca buku?

Apakah kamu suka membaca buku?

90 responses



Gambar.IV.28. Diagram lingkaran pertanyaan ke-3 (sumber: Google Form, 2023)

Pertanyaan ketiga ialah mengenai seberapa suka pengunjung kepada Buku berikut respon pengunjung:

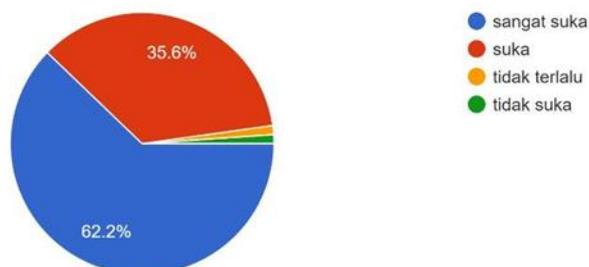
1. 63,3% pengunjung suka membaca buku.
2. 25,6% pengunjung sangat menyukai membaca buku.
3. 10% pengunjung kurang suka untuk membaca buku.
4. 1% tidak suka.

Dapat disimpulkan lebih dari 80% pengunjung menyukai atau gemar membaca buku, maka dari itu hamper sebagian besar responden membaca buku ilustrasi tempat-tempat bersejarah di kota Medan tersebut hingga selesai, ataupun membaca buku tersebut lebih dari 7 halaman.

### 4. Apakah Kamu Menyukai Gambar Ilustrasi

apakah kamu menyukai gambar ilustrasi?

90 responses



Gambar.IV.29. Diagram lingkaran pertanyaan ke-4 (sumber: Google Form, 2023)

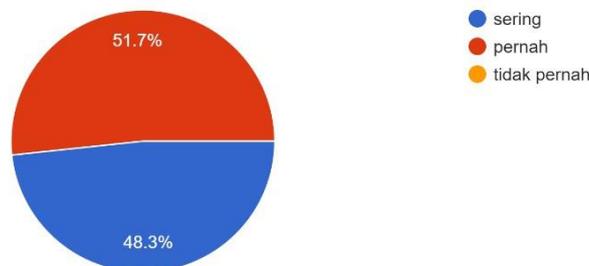
Pertanyaan keempat penulis menanyakan terkait apa yang penulis sajikan terhadap pengunjung, yaitu seberapa suka mereka terhadap gambar Ilustrasi. berikut respon dari 90 pengunjung:

1. 62,2% pengunjung sangat menyukai gambar ilustrasi.
2. 35,6% pengunjung sekedar suka terhadap ilustrasi.
3. Dan 2% pengunjung lainnya memilih tidak terlalu & tidak suka

Dapat disimpulkan hamper sebagian besar pengunjung berasal dari kalangan yang menyukai ilustrasi, ataupun mereka memang berasal dari kalangan yang sedang berkecimpung dibidang Seni

### 5. Apakah Anda Pernah Melihat Ilustrasi Atau Buku Ilustrasi?

apakah anda pernah melihat ilustrasi atau buku ilustrasi?  
89 responses



Gambar.IV.30. Diagram lingkaran pertanyaan ke-5  
(sumber: Google Form, 2023)

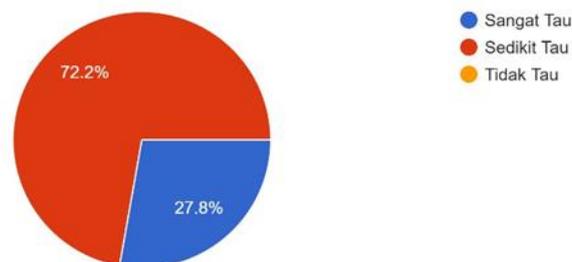
Adapun pertanyaan kelima tentang seberapa sering responden melihat buku ataupun gambar ilustrasi. berikut hasil dari 89 orang yang memberikan reaksi:

1. 51,7% responden pernah melihat buku ilustrasi dan ilustrasi.
2. 48,3% responden sering melihat ilustrasi dan buku ilustrasi.

Dapat disimpulkan sebagian besar pengunjung memang berasal dari kalangan yang sedang berkecimpung di dunia seni, dimana kita dapat melihat jawaban pengunjung bahwasanya mereka tidak tabu lagi terhadap ilustrasi.

### 6. Seberapa Taukah Anda Mengenai Tempat Bersejarah Di Kota Medan?

Seberapa taukah anda mengenai tempat-tempat bersejarah di Kota Medan ?  
90 responses



Gambar 31 Diagram lingkaran pertanyaan ke-6  
(sumber: Google Form, 2023)

Pertanyaan keenam yang penulis sediakan ialah pertanyaan mengenai objek sasaran pada karya, yaitu tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Medan, berikut respon dari 90 orang pengunjung:

1. 72,2% pengunjung hanya sedikit mengetahui tempat-tempat bersejarah di kota Medan.
2. 27,8% pengunjung sangat Tau.

Dapat kita simpulkan 72,2% pengunjung sedikit tau mengenai tempat- tempat bersejarah dikota Medan, dan dari sekian banyak tempat-tempat bersejarah di kota Medan mereka hanya mengetahui beberapa dari banyaknya tempat-tempat bersejarah di kota Medan.

### 7. Apa Tempat Bersejarah Favorit Anda Di Kota Medan? Dan Mengapa?

1. Istana maimun
2. Istana maimun
3. Istana maimun
4. Mesjid raya
5. Istana maimun
6. Tjong a fie
7. Istana maimun
8. Pdam tirtanadi karna sejarahnya cukup menarik dan bagus
9. Masjid raya, arsitektur bangunan yang sangat indah
10. Masjid raya al mashun
11. Masjid raya
12. Istana maimun karna disana ada meriam puntung senjata khas orang melayu
13. Di istana maimun,karena saya penasaran tempat bersejarah
14. Istana maimun
15. Medan
16. Karena saya penasaran dengan tempat tempat bersejarah di kota medan
17. Istana maimun karena pengen tau tentang sejarag
18. Tidak ada
19. Tiptop restoran
20. Istana maimoon
21. Tjong afie krena sangat estetik
22. Istana maimun,karena bagus
23. Istana maimun, karena yang paling terkenal
24. Intana maimun
25. Istana maimun, karena mengenalkan kerajaan melayu deli
26. London sumatera
27. Masjid raya
28. Tjong a fie karena desain interior nya sangat menarik dan kental dengan budaya cina.
29. Taman sri deli
30. Istana maimun, karena merupakan salah satu tempat bersejarah dan menjadi saksi kejayaan kerajaan deli.
31. Semua
32. Hkbp sudirman
33. Tjong a fie mansion, karena ini merupakan cagar budaya yang dilindungi undang<sup>2</sup> di kota medan
34. Kota tua, karna desain bangunan yg unik
35. Lonsun, karena bangunan ya sangat estetik
36. London sumatera
37. Mainmun
38. London sumatra, karena saya sering lewat disitu
39. Istana maimun, karena menarik
40. Mesjid gg bengkok sama istana maimun
41. London sumatra karna keren
42. Istana maimun, karna istana nya yg indah suka liat nya
43. Mesjid raya
44. Pass
45. Real kreta api belawan, istana maimun
46. Masjid raya, karena selain tempat beribadah , terdapat cerita yg mendalam
47. Mesjid raya, tempat ibadah favorit umat muslim
48. Tjong a fie mansion, tip top restoran, karena suasana yang di sediakan masih sangat kental akan sejarah
49. Kantor pos indonesia karena bangunan nya estetik
50. Gedung london sumatera, istana maimun

- |     |   |
|-----|---|
| 51. | Istana maimun karena dekat  |
| 52. | Tjong a fie mansion karena kombinasi arsitektur dari cina, eropa, dan melayu pada bangunannya.  |
| 53. | Istana maimun karena tempat nyaman dan dapat banyak pengetahuan tentang medan   |
| 54. | Tjong a fie mansion, tempat ini memiliki budaya tionghoa yg masih kuat, terlihat juga bangunan tempat ini terbentuk dengan design nya klasik dan modern |
| 55. | Masjid raya   |
| 56. | Istana maimun, sebagai ikonik kota dan sejarah melayu   |
| 57. | Mesjid raya, indah  |
| 58. | Masjid raya, salah satu alasannya karena visual bangunannya yg indah  |

Gambar 32 Hasil respon pertanyaan ke-7  
(sumber: Google Form, 2023)

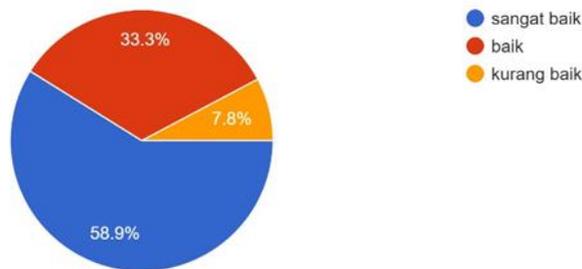
Dari 58 Respon dan jawaban yang pengunjung masukan menjawab:

1. Istana Maimun
2. Masjid raya
3. Tjong A fie Mansion
4. Menara PDAM Tirtanadi
5. Medan
6. Restoran Tiptop
7. London Sumatera
8. HKBP Sudirman
9. Kota Tua
10. Masjid Gg bengkok
11. Kantor Pos

Sebagian besar menjawab Istana Maimun dan Masjid Raya yang dimana sudah menjadi ikon-ikon Medan, maka dapat disimpulkan kurang ruang lingkup informasi mengenai banyaknya tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Medan.

**8. Bagaimana pendapat pengunjung tentang upaya pelestarian dan promosi tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Medan?**

Bagaimana pendapat Anda tentang upaya pelestarian dan promosi tempat-tempat bersejarah di kota Medan?  
90 responses



Gambar 33 Diagram lingkaran pertanyaan ke-8  
(sumber: Google Form, 2023)

Adapun respon pengunjung terhadap upaya pelestarian dan promosi tempat bersejarah di kota Medan ialah:

1. 58,9% pengunjung memilih sangat baik.
2. 33,3% pengunjung memilih baik.
3. 7,8% pengunjung memilih kurang baik.

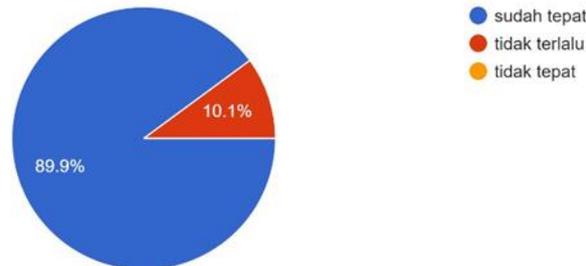
Hampir sebagian pengunjung menjawab baik, namun fakta sebenarnya kurangnya

promosi terhadap sejarah & tempat-tempat bersejarah di kota Medan berdampak pada kurang taunya masyarakat terhadap sejarah kota Medan, yang dimana dibanyak media hanya menggunakan tempat-tempat bersejarah yang memang sudah menjadi ikon kota Medan.

**9. Apakah Penerapan Ilustrasi Pada Buku Ilustrasi Tempat-Tempat Bersejarah Di Kota Medan Sudah Benar?**

apakah penerapan ilustrasi pada buku tempat tempat bersejarah dikota Medan sudah benar?

89 responses



Gambar 34 Diagram lingkaran pertanyaan ke-9 (sumber: Google Form, 2023)

Pertanyaan selanjutnya mengenai penerapan ilustrasi yang dimana mencakup, ilustrasi tersebut dapat diterima, ilustrasi yang ditampilkan sudah cukup membantu, dan ilustrasi tersebut disukai pengunjung.

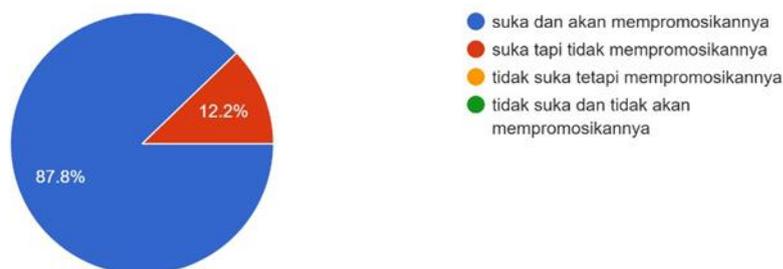
1. 89,9% pengunjung merespon sudah tepat.
2. 10,1% pengunjung merespon tidak tepat.

Dapat disimpulkan sebagian besar pengunjung dapat menerima ilustrasi yang penulis sajikan pada buku tersebut. Namun 9 orang pengunjung beranggapan ilustrasi tersebut kurang tepat penyajiannya.

**10. Apakah responden suka dan akan mempromosikannya kepada orang lain?**

setelah membacanya apakah anda menyukai buku ilustrasi tersebut, dan akan mempromosikannya kepada orang lain?

90 responses



Gambar 35 Diagram lingkaran pertanyaan ke-10 (sumber: Google Form, 2023)

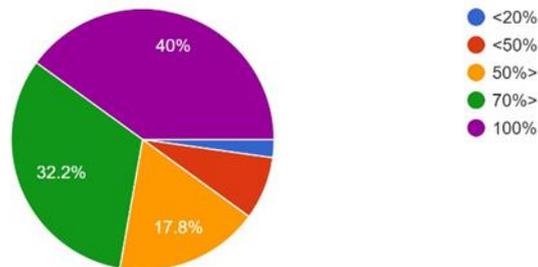
Adapun respon yang penulis terima ialah:

1. 87,8% pengunjung suka dan akan mempromosikannya.
2. 12,2% pengunjung suka namun tidak akan mempromosikannya Hampir sebagian besar pengunjung menyukai buku tersebut dan akan mempromosikannya kepada orang lain, maka target penulis terhadap buku ini yang berfungsi dapat memberikan informasi atau promosi dari mulut ke mulut dapat dikatakan berhasil.

## 11. Setelah Membaca Buku Tersebut Seberapa Tertarik Anda Untuk Mengunjungi Tempat-Tempat Bersejarah Tersebut?

seberapa tertarik anda untuk mendatangi tempat-tempat bersejarah yang ada di kota Medan, setelah membaca dan melihat buku ilustrasi tersebut?

90 responses



Gambar 36 Diagram lingkaran pertanyaan ke-11  
(sumber: Google Form, 2023)

Adapun pertanyaan kesebelas mengenai ketertarikan pengunjung untuk mendatangi tempat-tempat bersejarah tersebut setelah membaca buku ilustrasi ini ialah:

1. 40% pengunjung memberikan 100% untuk sangat tertarik mendatangi.
2. 32,2% pengunjung memberikan 70% lumayan tertarik untuk mendatangi.
3. 17,8% pengunjung memberikan 50% cukup tertarik untuk mengunjungi.
4. 7,8% responden memberikan dibawah 50% kurang tertarik untuk mengunjungi.
5. Dan 2,2% pengunjung memberikan dibawah 20% tidak tertarik untuk datang mengunjungi

Dari hasil pertanyaan tersebut dapat disimpulkan sebagian besar pengunjung tertarik untuk mendatangi tempat-tempat bersejarah di kota Medan setelah membaca buku ilustrasi tersebut. Dan ada 9 orang yang kurang dan tidak tertarik untuk mengunjungi setelah membaca buku tersebut.

## 12. Apa Kritik, Saran, Dan Pendapat Anda Untuk Buku Ilustrasi Tersebut?

1. Tidak ada
2. Tidak ada
3. Sangat baik
4. Keren
5. Mantap
6. G
7. Bagus banget
8. Semoga selanjutnya agar dapat dipasarkan dengan baik
9. Semoga di kemudian hari bisa semakin kreatif dan semakin aktif untuk mempromosikan tempat-tempat bersejarah dan nantinya dapat berskala nasional ataupun internasional. Semangat bang
10. Ilustrasi nya sudah bagus ,semangat terus bang
11. Menurut saya perlu edisi kedua agar mencakup tempat lainnya juga yg belum masuk di dalam buku
12. Semangat aja udah
13. Tidak ada karna isi buku tersebut sangat bagus dan bermanfaat
14. Tidak ada, karena isi buku tersebut sangat bagus dan bermanfaat
15. Sangat bagus
16. Ya
17. Tidak karena semuanya cukup baik
18. Tidak ada., yang isi dan penyampaian sangat bagus & jelas
19. Sangat bagus

20. Sketsa yg sangat bagus
21. Baik dan menarik
22. Sukses dn hasil keringat tidak pernah melupakan semuanya
23. Bagussss
24. Bisa di kembangkan lagi selalu maju jngn mundur
25. Gudluck. Keren ilustrasinya
26. Menarik
27. Lebih di perjelas visualisasinya
28. Bagus dan menarik
29. Bagus dan menarik
30. Baguss.
31. Ilustrasi sudah bagus
32. Sudah sangat bagus apalagi dengan buku ini masyarakat lebih tau seperti apa dan apa apa saja tempat bersejarah di medan ini
33. Sudah sangat baik, gambar ilustrasi yang di tampilkan sangatt baguss dan menarik
34. Ilustrasinya bagus, fontnya aja kurang match sama ilustrasinya
35. Bukunya sudah bagus dan sangat informatif. Desain ilustrasiya juga menarik dengan style yang sketchy dan colorfull lengkap beserta dengan sejarah singkat dan penjelasannya.
36. Semogaa ilustrasi semakin bagus
37. Saran: boleh diperbanyak atau diposting ke media sosial agar semakin banyak orang yang teredukasi akan tempat-tempat bersejarah di kota medan dan mengunjungi tempat tersebut.
38. Mantap
39. Bukunya sudah bagus dari segi gambar dan keterangan dalam tulisan.
40. Sangat bagus dan menarik pembaca
41. Saya menyukainya, namun alangkah baiknya jika ditambah tempat tempat yg lebih jarang diketahui oleh masyarakat
42. Sangat keren
43. Mungkin untuk ilustrasi bangunan kota medan sudah bagus menurut saya
44. Masjid yg di belawan
45. Keren
46. Bagus dan sangat mendidik
47. Kerennnn
48. Gaada kritik sarannya, informasi didalam bukunya mudah dipahami dan ilustrasinya keceee 🤩🤩  
10000/10 untuk bukunya
49. Penjelasan nya kerenn
50. Buku bagus banget warna yg dipakai pun terang
51. Buku nya keren mudah di pahami dan enak untuk dibaca dan di lihat
52. Untuk buku ilustrasi nya sudah lengkap, menarik dan isinya sangat jelas. Tampilan nya juga sudah bagus.
53. Bukunya sudah bagus dan isinya lengkap
54. Gambarnya detail dan bagus
55. Menurut saya bukunya sudah cukup baik, tapi buku nya akan lebih bagus jika di lengkapi dengan gambar" yang lebih banyak tentang tempat wisata dan tempat"sejarah kota medan
56. Gambarnya diperbanyak agar menarik perhatian pembaca
57. Untuk buku ilustrasi, bacaannya terlalu padat dan lebih menonjol daripada gambar nya
58. Cukup menarik
59. Bagus
60. Sangat menarik ilustrasinya
61. Buku ilustrasi ini sangat membatu untuk memperkenalkan tempat bersejarah di kota medan
62. Pendapat saya mengenai buku ilustrasi nya , sangat menarik dan simple

63. Untuk isi dalam buku dan bentuk buku bisa di kembangkan lagi agar lebih menarik, akan tetapi isi dalam dan gambar sudah menarik untuk di baca
64. Sangat bagus dan kreatif
65. Sangat bagus dan estetik
66. Lebih lengkap lagi
67. Tidak ada, buku ilustrasi sudah bagus dan dapat mudah dipahami
68. -
69. Sudah cukup bagus byaris tidak ada untuk di koreksi
70. Cukup baik
71. Buku dapat dibuat bentuk ebook
72. Semoga dapat memajukan perekonomian dan jokowi 3 periode
73. Sudah bagus, tingkatkan lagi
74. Untuk sampul (cover)bukunya sama isi teks dalam gambar bukunya ditambah agar semakin membuat daya tarik pelanggan untuk tidak jenuh

Gambar 37 Hasil Respon pertanyaan ke-12  
(sumber: Google Form, 2023)

Respon yang diterima dari pengunjung terhadap buku ini cukup baik, bisa kita lihat rata-rata responden memberikan komentar positif dan beberapa saran yang membangun, namun ada juga yang merasa kurang dibagian informasi, tempat-tempat bersejarah yang penulis tampilkan, dan juga cover yang terlalu simple, respon tersebut sangat penulis terima untuk membangun dan sebagai penyemangat dalam berkarya.

### **13. Tuliskan Juga Saran, Kritik, Dan Pendapat Anda Mengenai Tempat-Tempat Bersejarah Di Kota Medan (Tulis Pass / Kosong Jika Tidak Ada)**

Gambar 38 Hasil respon pertanyaan ke-13  
(sumber: Google Form, 2023)

1. Pass
2. PASS
3. Pass
4. Pas
5. Ada tempat yang tidak masuk ke ilustrasi
6. Pas
7. Saya melihat sedikitnya peminat khususnya bagi remaja yang tertarik akan temoat bersejarah di medan ini, maka dari itu sangat perlu buku ilustrasi seperti ini
8. Pss
9. Mungkin istana maimun butuh sedikit renovasi karena saya melihat ada sedikit tempat yg sudah tidak terawat seperti lapangan yg banyak genangan air
10. Bagusss
11. Lebih di tatah lagi
12. Cukup banyak dan estetik
13. Lebih dirawat, sebagai salah satu sumber pemasukan daerah sektor pariwisata
14. G
15. Semoga terawat agar anak cucu dpt melihat dan mendapat nilai dari setiap bangunan yg bersejarah. Terimakasih
16. Semoga tempat bersejarah tetap dilestarikan
17. Kosong
18. Untuk kritikan, warnanya masih terlalu kontras mungkin bisa mengambil warna alami atau dari referensi yang didapatkan
19. Semoga tempat-tempat bersejarah itu tetap dirawat dan dilestarikan
20. Lebih di jaga dan di promosikan lagi
21. Ya
22. Didata saja terlebih dahulu agar dapat diperkenalkan ke masyarakat dan diberi edukasi

23. Ditambah tempat wisata lainnya
24. Thanks udh mengangkat budaya medan
25. Sarannya ini sangatlah menarik dan mudah di pahami dengan melihat buku ilustrasi tempat<sup>2</sup> bersejarah di kota medan
26. Pass. Perfect 🤔
27. Sangatt baguss
28. Font nya kurang menarik membuat pembaca tidak tertarik membaca
29. Bagus
30. Semakin d depan
31. Sangat bagus dan kreatif
32. -
33. Kurangnya perawatan mengakibatkan menurunnya animo masyarakat untuk mendatangi tempat-tempat tersebut

Disini penulis sadar kurangnya memberikan pertanyaan yang lebih detail, yang menyebabkan responden lebih memberikan saran terhadap ilustrasinya, sedangkan yang ingin penulis tanyakan mengenai tempat-tempat bersejarah di kota Medan secara langsung. Namun beberapa responden dapat mengetahui pesan dan pertanyaan yang penulis sampaikan, seperti:

1. Kurangnya edukasi pengenalan tempat-tempat bersejarah di kota Medan.
2. Kurangnya perawatan mengakibatkan kurangnya niat masyarakat untuk mendatangi/mengunjungi tempat-tempat bersejarah tersebut.
3. Lebih dijaga dan dipromosikan lagi.
4. Istana maimun kurang renovasi pada bagian lapangan.
5. Kurang penataan dan dilestarikan
6. Kurangnya minat untuk mengunjungi khususnya bagi remaja
7. Lebih dirawat, sebagai salah satu sumber pemasukan di bidang sektor pariwisata Medan.

Dari hasil respon yang penulis terima dapat kita dapat disimpulkan kurangnya informasi yang didapat masyarakat mengenai tempat-tempat bersejarah dikota Medan mempengaruhi minat masyarakat dalam mengunjungi tempat-tempat tersebut. Total persentasi yang penulis dapatkan ialah:

1. 23,8% masyarakat tidak mengetahui tempat-tempat bersejarah di kota medan (besar diantaranya usia remaja).
2. 45% masyarakat kota Medan mengetahui sebagian-sebagian besar tempat beresejarah di kota Medan.
3. 31,2% masyarakat Medan mengetahui banyak tempat-tempat bersejarah di kota Medan

Lalu dari persentasi pengunjung banyak yang menganggap kurangnya promosi untuk tempat-tempat bersejarah dikota Medan, berikut persentasinya:

1. 60% Masyarakat yang mengetahui tempat-tempat bersejarah di kota Medan, menganggap kurangnya perawatan dan besar harapan masyarakat untuk menaikan tempat-tempat bersejarah di kota Medan.
2. 40% masyarakat Medan menganggap cukup, dan tidak perlunya pengembangan di sektor tempat-tempat bersejarah di kota Medan.

Maka dibutuhkan media yang lebih tepat dalam mengedukasi masyarakat bahwasanya ada lebih banyak tempat dan sejarah kota Medan yang dapat dikunjungi dan dipelajari.

#### 4. KESIMPULAN

Melalui perancangan buku ilustrasi tempat bersejarah di kota Medan sebagai merchandise dan panduan wisata tersebut dapat ditujukan kepada masyarakat kota Medan atau pengunjung dari luar kota Medan dan juga mancanegara, sebagai informasi dan juga menambah edukasi mengenai tempat bersejarah yang sudah ada sejak masa perkembangan kota Medan, media buku juga tergolong baru dapat menjadi inovasi baru dalam memperkenalkan atau memberi informasi mengenai tempat-tempat historical tersebut.

Mudah-mudahan dengan adanya buku tersebut Masyarakat menjadi lebih tertarik untuk mengunjungi dan mempelajari tentang tempat bersejarah di kota Medan melalui ilustrasi yang menarik dan informasi yang sudah dikemas agar lebih mudah untuk dipahami dan dimengerti.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### INTERNET

- <https://blog.pergi.com/12-wisata-populer-indonesia-yang-wajib-dikunjungi/> (diakses penulis pada tanggal 20 Mei 2022)
- <https://123dok.com/article/teori-buku-sejarah-perkembangan-tentang-buku.q75g8wkz> (diakses penulis pada tanggal 3 juli 2022)
- <https://haloedukasi.com/illustrasi> (diakses penulis pada tanggal 20 Mei 2022) <https://text-id.123dok.com/document/nzw3gv57y-pengertian-buku-panduan-buku-panduan.html> (diakses penulis pada tanggal 27 Agustus 2022)
- <https://www.kompasiana.com/idrisapandi/5f930415d541df356c63f602/mengenal-buku-panduan-pedoman> (diakses penulis pada tanggal 23 Juli 2022)
- <https://www.instagram.com/p/BsdSYyEHjdR/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> (Ilustrasi jalan Asia afrika, Bandung @alvinxki, diakses penulis tanggal 20 Agustus 2022)
- <https://instagram.com/dannyjhawk?igshid=YmMyMTA2M2Y=>(diakses penulis pada tanggal 9 Agustus 2022)
- <https://www.instagram.com/p/BsDSalCAm4p/?igshid=YmMyMTA2M2Y=> (Ilustrasi kota Jakarta @astro.ruby, diakses penulis tanggal 20 Agustus 2022)

##### BUKU

- Adrian Hill, 2000. *Bagaimana Menggambar*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Alwyn Crawshaw, *Pelukis Pemula Cat Air, Langkah mudah belajar melukis*. Ciracas, Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Arelita, 2015. *Panduan Dasar Mewarnai untuk Pemula*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Donald W. Hendon, 2003. *Kegagalan Klasik dalam Pemasaran Produk*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Gramedia.
- Endang Poncowati, 2020. *Maestro Drawing Toni Hariyanto, Karya dan Teknik- Tekniknya*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia.
- Patricia F. Nicolino, 1992. *Brand Management*. Tokyo, Japan: Charles E. Tuttle Company, Inc.
- Pemerintah Kota Medan Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Medan, 2012. *Sejarah Kota Medan*.
- Sofyan Salam, 2017. *Seni ilustrasi esensi sang ilustrator lintasan penilaian*. Makassar: Badan penerbit UNM Universitas Negeri Makassar.

##### JURNAL

- Effendi, A. K., Viatra, A. W., & Mubarat, H., Perancangan Buku Ilustrasi “Just Do (Ode) It!” Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya, 2019.

- Natalie, G., Design, F. P., Ciputra, U., Visual, P. P., Branding, D., & Bisnis, F., Peranan Penting Visual Merchandising Dalam Branding Fashion Bisnis Budaya Ready To Wear. Fashion Product Desain & Business, 2020.
- Nurkhofifah, S., Anggita, A. P., & Setiawan, D., Pemanfaatan Buku Ilustrasi Berbasis Kearifan Lokal Kota Kudus sebagai Penanaman Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 2020.
- Pahira, G., Kusuma, R. P., & Suhendar, H., Perancangan Desain Merchandise Menggunakan Metode Kreatif Sebagai Promosi Brand Produk (Studi Kasus : Gifa Group), 2022.
- Ramadhani, N., Setyadi, D. I., Alamin, R. Y., & Prasetyo, D., Preliminary Design Pada Perancangan Merchandise Resmi Untuk Revenue Generated ITS Sebagai PTNBH, 2018
- Setiady, R. V. G., Perancangan Buku Ilustrasi Pedoman Untuk Ilustrator Buku Cerita Anak, 2019.
- Witabora, J., Peran dan Perkembangan Ilustrasi. 2012.
- Wahyutiar, R., Magh'firoh, R. H., Noviadji, B. R., & Putra, H. A. S., Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Ilmu Pengatahuan Alam Untuk Siswa, 2022.