



PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Seminar
Nasional
PASCASARJANA UNNES 2022

Sertifikat

Nomor: 10185/UN37.2/PP/2022

Diberikan kepada:

Agus Cahyono

sebagai:

Pemakalah

dalam kegiatan **SEMINAR NASIONAL** dengan tema **"Sinergi Perguruan Tinggi, Pemerintah, dan Industri dalam Penguatan Sumber Daya Manusia Unggul Berpendidikan pada Era Digital"** diselenggarakan oleh Pascasarjana UNNES pada tanggal 17 September 2022.

Semarang, 17 September 2022

Direktur Pascasarjana
Universitas Negeri Semarang



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.
NIP.196008031989011001



Gedung A Kampus Pascasarjana, Jl. Kelud Utara III, Semarang 50237
Telepon 024-86008700 Ext.900; Faksimile. 024-8449969
Laman: <http://pps.unnes.ac.id>, Surel: pascasarjana@mail.unnes.ac.id

Representasi Isu Sosial Budaya pada Desain Poster dan Relevansinya terhadap Kemampuan Literasi Visual Tingkat Perguruan Tinggi

Nadia Sigi Prameswari^{1*}, Agus Cahyono¹, Eko Haryanto¹, Slamet Subiyantoro²

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Universitas Sebelas Maret, Indonesia

*Corresponding Author: nadiasigi@mail.unnes.ac.id

Abstrak. Pendidikan seni di masa modern saat ini banyak sekali tantangan kontradiktif antara konsep dan implementasi di lapangan dalam kurikulumnya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa perguruan tinggi, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual di era modern ini adalah literasi visual. Namun, hingga saat ini kemampuan literasi visual mahasiswa masih sering dikesampingkan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi karya dari mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang dihasilkan dalam perkuliahan praktik, ditinjau dari keterampilan atau kemampuan literasi visual serta kreativitas dalam produksi ide. Sampel yang digunakan adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual dari empat universitas, yaitu Universitas Negeri Semarang, Institut Seni Indonesia, Universitas Dian Nuswantoro, dan Universitas Sebelas Maret. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik interpretivisme untuk menganalisis semua data tersebut. Dengan mengacu pada standar literasi visual di perguruan tinggi, hasil penelitian menunjukkan dari tiga gambar poster yang dibuat oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual, seluruhnya menunjukkan bahwa kemampuan literasi visual dan kreativitas produksi ide mahasiswa Desain Komunikasi Visual sudah baik dalam merepresentasikan isu – isu sosial dan budaya ke dalam hasil karyanya selama perkuliahan praktik, sehingga terdapat kebermaknaan pesan dalam karya tersebut.

Kata kunci: kreativitas; kompetensi; perguruan tinggi.

Abstract. Art education in the modern era today has many contradictory challenges between concepts and implementation in the field in the curriculum. One of the competencies that college students must possess, especially visual literacy students in this modern era, is visual literacy. However, until now, students' visual literacy skills are still often neglected in the world of education. This study aims to determine the representation of the work of Visual Communication Design students produced in practical lectures regarding visual literacy skills or abilities and creativity in creating ideas. The samples used were Visual Communication Design students from four universities: Semarang State University, Indonesian Art Institute of Surakarta, Dian Nuswantoro University, and Sebelas Maret University. The sampling technique used was purposive sampling. The data obtained were analyzed using interpretivism techniques to explore all of the data. By referring to the visual literacy standards in universities, the results of the study show that from the three poster images made by Visual Communication Design students, all their work show that visual literacy skills and creativity in producing ideas for Visual Communication Design students are good at representing social and cultural issues into their work in lecture practice activities so that there is a meaningful message in their posters.

Key words: creativity; competency; college.

How to Cite: Prameswari, N.S., Cahyono, A., Haryanto, E., Subiyantoro, S. (2022). Representasi Isu Sosial Budaya pada Desain Poster dan Relevansinya terhadap Kemampuan Literasi Visual Tingkat Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 765-770.

PENDAHULUAN

Pendidikan seni di masa modern saat ini banyak sekali tantangan kontradiktif antara konsep dan implementasi di lapangan dalam kurikulumnya. Masih belum sepenuhnya kurikulum yang ada mampu menjawab tantangan pada pendidikan abad 21 ini. Ada empat keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik di abad 21 yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Dari keempat keterampilan yang dijelaskan, kreativitas menjadi tantangan terbesar bagi pendidikan seni rupa di masa yang akan datang. Berbicara tentang

pendidikan seni di abad ini, menjadikan kompetensi literasi visual (LV) sangat krusial khususnya dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). Seperti yang kita tahu jika literasi visual juga merupakan salah satu tujuan pendidikan di abad 21 ini. Mahasiswa generasi saat ini yang lebih dikenal generasi milenial memiliki kepribadian dan karakteristik yang unik. Mereka yang lahir di era tersebut memiliki daya pikir yang kreatif, informatif, mempunyai passion dan produktif, serta melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Sudah semestinya, pendidikan seni rupa harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kreatif

agar lebih mengedepankan kreatifitas dan inovasi.

Literasi visual merupakan rangkaian kompetensi untuk menafsirkan, membaca, dan menciptakan objek visual dengan baik berupa simbol atau gambar yang dapat dijumpai di sekitar lingkungan. Secara umum istilah literasi visual yang diciptakan oleh Debes (1969: 27) mengacu pada serangkaian visi dan kompetensi yang dapat dikembangkan manusia dengan melihat dan pada saat yang sama mengintegrasikan pengalaman sensorik lainnya sehingga memungkinkan orang yang melek visual untuk membedakan dan menafsirkan tindakan yang terlihat, objek, simbol, alam atau buatan manusia, yang ditemuinya di lingkungannya serta mampu menikmati dan mengkomunikasikan hal tersebut pada karya-karya komunikasi visual. Kemampuan literasi visual menjadi penting karena mahasiswa yang kurang memiliki kemampuan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan kurang komunikatif. *The American Association of College and Research Libraries* mempublikasikan tujuh standar literasi visual untuk siswa di perguruan tinggi meliputi: (1) mampu menentukan sifat dan cakupan bahan visual yang dibutuhkan, (2) mampu menemukan dan mengakses gambar, serta media visual yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, (3) mampu menafsirkan dan menganalisis makna gambar dan media visual, (4) mampu mengevaluasi gambar dan sumbernya, (5) mampu menggunakan gambar dan media visual secara efektif, (6) mampu merancang dan menciptakan gambar media visual yang bermakna, (7) memiliki kemampuan dalam memahami banyak masalah etika, hukum, sosial, dan ekonomi yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan gambar media visual, serta mampu mengakses dan menggunakan materi visual secara etis (Arslan & Nalinci, 2014: 61-70; Matusiak *et al.*, 2019: 123-139). Standar tersebut mengukur kompetensi mahasiswa mulai dari menentukan sifat dan luas materi visual, menganalisis efisiensi gambar dan media visual, menafsirkan pesan visual, mengevaluasi gambar dan sumber media visual, penggunaan gambar atau media visual secara efektif, membuat dan merancang media visual, serta menganalisis masalah yang terkait dengan media visual. Mahasiswa kini cenderung kurang menunjukkan kemampuan serta upaya kuat dalam menciptakan atau mengkomunikasikan pesan-pesan visual.

Dengan kata lain kedudukan mereka hanyalah

sebagai konsumen pasif dari budaya visual yang kian masif di tengah pesatnya produksi tanda visual. Literasi visual menjadi bagian dari proses pembelajaran dalam menghasilkan karya seni atau desain yang berkualitas. Idealnya mahasiswa dapat lebih mengembangkan kemampuan berpikir kreatif karena ditunjang dengan kemudahan akses informasi. Memiliki kemampuan literasi visual yang baik mampu menumbuhkembangkan kemampuan literasi digital yang baik juga. Hal itu dapat digunakan untuk menghadapi era teknologi yang semakin berkembang. Tanpa adanya pemahaman literasi visual dalam mendesain sebuah grafis, hal-hal seperti pesan, tujuan, konteks, manfaat, latar belakang visual grafis tidak dapat muncul dengan baik. Sederhananya, kemampuan dalam literasi visual dapat divariasikan hingga pada taraf proses berpikir kognitif seperti membuat kontekstual, metaforis dan tingkat interpretasi filosofis yang lebih kompleks daripada sekadar mengidentifikasi gambar (Yenawine, 2004).

Berdasarkan data dari *Central Connecticut State University* (CCSU) yang menjelaskan peringkat negara paling literasi pada tahun 2015, Malaysia berada pada peringkat ke 53, Singapura di peringkat 36, dan Thailand berada di peringkat 59. Peringkat tersebut dari 61 negara yang mana Indonesia masih berada dibawah ketiga negara tetangga tersebut. Hal itu sebagai bahan pengingat bagi pengajar atau pemangku kepentingan pendidikan di negara Indonesia supaya lebih memperhatikan kemampuan literasi agar meningkat dan tidak tertinggal dengan negara lainnya (Miller & McKenna, 2016; Trimansyah, 2019). Kondisi tersebut menjadikan perlunya mewujudkan ekosistem pembelajaran berbasis literasi visual. Tentunya membangun ekosistem pembelajaran berbasis literasi visual diperlukan timbal balik dengan beberapa faktor pendukung lainnya, antara lain: infrastruktur yang baik, dukungan keluarga, serta lingkungan yang dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Di pendidikan era 21 ini, model ekosistem pembelajaran juga menjadi salah satu tantangan yang perlu dipecahkan.

Tantangan pendidikan abad ke-21 adalah untuk menciptakan pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya pemikir sehingga dapat turut serta membangun tatanan sosial dan ekonomi yang sadar pengetahuan layaknya individu di abad ke-21 (Wijaya *et al.*, 2016: 263-278). Pembelajaran di abad ke-21 menuntut mahasiswa untuk memiliki keterampilan,

pengetahuan, dan kemampuan di bidang teknologi, informasi, media visual, serta keterampilan pembelajaran dan inovasi (Afandi *et al.*, 2019: 89-100). Ironinya, mayoritas sistem pendidikan di seluruh dunia masih mengesampingkan *skill* literasi visual (Kędra & Źakevičiūtė, 2019). Padahal kemampuan literasi visual yang baik dibutuhkan dalam dunia desain grafis sebagai media visual (Danton, 2015).

Mengacu pada hal tersebut, menjadikan penelitian ini penting untuk diteliti. Beberapa penelitian sebelumnya telah mempelajari tentang praktik literasi visual di perguruan tinggi (Kędra & Źakevičiūtė, 2019: 1-7); standar literasi visual di perguruan tinggi untuk perpustakaan dan pembelajaran mahasiswa (Hattwig *et al.*, 2013: 61-89); pengembangan skala tingkat literasi visual mahasiswa (Arslan & Nalinci, 2014: 61-70); aspek-aspek literasi visual dan rendahnya kemampuan visual mahasiswa dalam menginterpretasikan gambar pada proyek akademik (Matusiak *et al.*, 2019: 123-139); tren, tantangan, dan peluang dalam literasi visual (Thompson *et al.*, 2022: 113-131). Pada penelitian ini akan dikaji lebih dalam baik terkait kemampuan mahasiswa DKV dalam merepresentasikan hasil karyanya selama perkuliahan praktik ditinjau dari keterampilan literasi visual dan kreatifitas produksi ide.

METODE

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui representasi karya dari mahasiswa DKV yang dihasilkan dalam perkuliahan praktik, ditinjau dari keterampilan atau kemampuan literasi visual serta kreativitas dalam produksi ide. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa seni rupa DKV dari empat universitas, yaitu Universitas Negeri Semarang, Institut Seni Indonesia, Universitas Dian Nuswantoro, dan Universitas Sebelas Maret dengan menggunakan *purposive sampling* sebagai teknik pengambilan sampel. Menurut Sugiyono (2014: 138), *purposive sampling* digunakan untuk menentukan jumlah sampel yang akan diteliti berdasarkan pertimbangan kriteria yang sesuai dengan penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik interpretivisme yang bertujuan untuk menganalisis semua data tersebut. Teknik interpretivisme merupakan pendekatan yang berupaya untuk mencari penjelasan tentang peristiwa-peristiwa sosial atau budaya yang didasarkan pada perspektif dan pengalaman orang yang diteliti (Neuman, 2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi millennial memiliki karakteristik yang unik. Mereka yang lahir di era tersebut memiliki daya pikir yang kreatif, informatif, mempunyai passion dan produktif, serta melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupan. Selain itu, mereka memiliki komunikasi yang terbuka, cenderung menjadi pengguna media sosial yang fanatik, mudah mengikuti perkembangan teknologi, terbuka pada pandangan politik dan ekonomi, serta mudah reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya. Dalam kacamata pendidikan, generasi millennial cenderung memiliki pola pikir yang terbuka, bebas, kritis, dan berani. Hal ini bisa ditandai dengan beragamnya karya-karya mahasiswa yang lebih berani dalam menyampaikan kebermaknaan pesan pada sebuah objek, khususnya desain visual dalam bentuk desain poster.

Dalam menganalisis karya – karya poster milik mahasiswa, penilaian mengacu pada teori interdisiplin dan 7 standar literasi visual di perguruan tinggi, di antaranya (1) mampu menentukan sifat dan cakupan bahan visual yang dibutuhkan, (2) mampu menemukan dan mengakses gambar, serta media visual yang dibutuhkan secara efektif dan efisien, (3) mampu menafsirkan dan menganalisis makna gambar dan media visual, (4) mampu mengevaluasi gambar dan sumbernya, (5) mampu menggunakan gambar dan media visual secara efektif, (6) mampu merancang dan menciptakan gambar media visual yang bermakna, (7) memiliki kemampuan dalam memahami banyak masalah etika, hukum, sosial, dan ekonomi yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan gambar media visual, serta mampu mengakses dan menggunakan materi visual secara etis.



STOP ANIMAL TESTING

Gambar 1. Hasil karya mahasiswa berjudul “*Stop Animal Testing*”

Gambar 1 merupakan hasil karya desain poster milik Lunetta Sean Giffara, mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta, yang diproduksi pada tahun 2022. Poster di atas mengambil tema *animal testing*. Kreativitas mahasiswa tampak pada penggunaan peralatan kosmetik yang disusun seperti *puzzle* berbentuk kelinci. Dilatar belakangi oleh maraknya percobaan kosmetik secara ilegal terhadap hewan, poster di atas mengajak masyarakat di seluruh dunia untuk tidak menjadikan hewan sebagai bahan uji coba di luar bidang ilmu pengetahuan.

Jika dianalisis berdasarkan standar literasi visual di perguruan tinggi, maka pesan yang disampaikan dalam gambar 1 cukup informatif, tujuan penyampaian pesan dan fungsional poster tercapai. Citra budaya, sosial dan sejarah muncul, poster dibuat dengan teknik *digital imaging* (olah bitmap) melalui *Adobe Photoshop*. Poster pada gambar 1 dapat menjawab masalah, terdapat kebermaknaan pesan dalam gambar, dan gambar yang dihasilkan tidak menyimpang dari etika.

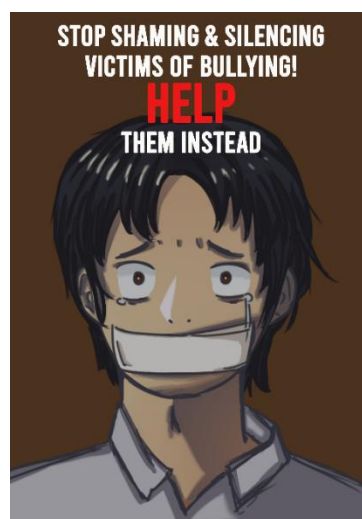


Gambar 2. Hasil karya mahasiswa berjudul “*Save the Arctic, Save Polar Bear*”

Gambar 2 merupakan hasil karya desain poster milik Tasya Nabila, mahasiswa Universitas Negeri Semarang, yang diproduksi pada tahun 2021. Kreativitas tampak pada paduan gambar beruang dan vektor lelehan es yang semakin menguatkan pesan dari gambar tersebut. Latar belakang poster juga dibuat menarik dengan ditambahkan efek kertas kusut sehingga tampak tidak monoton. Dengan mengambil tema pemanasan global, poster tersebut berisi ajakan untuk menyelamatkan benua Artik, sebagai tempat tinggal bagi hampir seluruh populasi beruang kutub. Namun, seiring dengan kondisi

bumi yang semakin memanas, beruang – beruang kutub tersebut kesulitan untuk bertahan hidup bahkan keberadaannya hampir punah, akibat es yang menjadi fondasi utama rumah mereka telah meleleh karena pemanasan global.

Jika dianalisis menurut standar literasi visual di perguruan tinggi, maka pesan yang disampaikan dalam gambar 2 cukup informatif, tujuan penyampaian pesan dan fungsional poster tercapai. Citra budaya, sosial dan sejarah muncul berkaitan dengan perilaku manusia, poster dibuat berdasarkan teknik olah vector melalui *Adobe Photoshop*. Poster pada gambar 2 dapat menjawab masalah, terdapat kebermaknaan pesan dalam gambar, dan gambar yang dihasilkan tidak menyimpang dari etika.



Gambar 3. Hasil karya mahasiswa berjudul “*Stop Shaming*”

Gambar 3 di atas merupakan hasil karya desain poster milik Paul Reygen Matthew Purba, mahasiswa Universitas Sebelas Maret, yang diproduksi pada tahun 2021. Poster di atas adalah iklan layanan masyarakat untuk mendukung korban perundungan agar berani berbicara dan melaporkan tindak kejahatan yang dilakukan oleh para pelaku kekerasan, baik kekerasan verbal, fisik, maupun seksual.

Jika dianalisis menurut standar literasi visual di perguruan tinggi, maka pesan yang disampaikan dalam gambar 3 cukup informatif, tujuan penyampaian pesan dan fungsional poster tercapai. Adanya citra budaya dan sosial berkaitan dengan *social harassment*, poster dibuat dengan teknik *digital drawing* melalui *Adobe Photoshop*. Poster pada gambar 3 dapat menjawab masalah meski tingkat kreativitas pada gambar kurang tampak. Selain itu, terdapat kebermaknaan pesan dalam gambar, dan gambar

yang dihasilkan tidak menyimpang dari etika.

Dalam memahami sebuah objek gambar, diperlukan adanya pendekatan intraestetik dan ekstraestetik. Pendekatan intraestetik adalah faktor yang memandang nilai estetika atau keindahan yang terkandung dalam sebuah bentuk fisik karya yang berkaitan dengan elemen karya seperti unsur struktur, bentuk, visualisasi atau ilustrasi, tipografi, warna, layout dan sebagainya (Febimaesuri & Pratama, 2021: 156-160). Sedangkan pendekatan ekstraestetik adalah faktor luar yang dianggap sebagai pendorong mengapa sebuah karya diciptakan mulai dari permasalahan sosial, ekonomi, lingkungan, politik, teknologi, hingga pendidikan seni itu sendiri. Dengan memahami sebuah objek menggunakan kedua pendekatan tersebut, tujuan pesan yang ingin ditunjukkan lebih mudah dimengerti (Rohidi, 2015).

Telaah karya desain poster berdasarkan standar literasi visual antara lain mengidentifikasi pesan visual, mengakses sumber visual, menafsirkan pesan visual, mengevaluasi pesan visual, menggunakan pesan visual secara efektif, merancang pesan visual, dan mempertimbangkan pesan visual. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu pendekatan yang dinamis dan kompleks guna mengembangkan daya kreativitas mahasiswa. Agar mahasiswa berhasil berkomunikasi secara visual, mereka harus dapat secara efektif memanipulasi elemen dan prinsip seni yang memungkinkan untuk merepresentasikan makna pada karyanya (Ecoma, 2016). Dari ketiga gambar di atas, telah membuktikan bahwa mahasiswa Desain Komunikasi Visual memiliki keterampilan dalam menciptakan suatu objek visual dalam perkuliahan praktik sesuai dengan konteks permasalahan yang ada di masyarakat. Mereka juga mampu untuk merepresentasikan hasil karyanya sehingga terdapat pesan – pesan bermakna yang dapat diinformasikan kepada khalayak umum. Namun, kreativitas dan kemampuan literasi visual tersebut perlu diasah kembali agar mahasiswa semakin jeli terhadap isu – isu sosial dan budaya di masyarakat sehingga mampu merepresentasikan ke dalam suatu karya nyata yang mengandung kebermaknaan pesan.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi mampu mendukung peningkatan kompetensi literasi visual dan kreativitas mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Dengan mengacu pada standar literasi visual di perguruan tinggi, mahasiswa dapat menciptakan karya yang orisinal dengan tingkat

kreativitas cukup baik selama masa perkuliahan praktik. Dalam karyanya mahasiswa juga mampu merepresentasikan isu – isu sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat ke dalam objek gambar sehingga pesan dalam poster dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak umum. Hal ini menunjukkan bahwa standar literasi visual di perguruan tinggi sudah tercapai namun diperlukan perbaikan dari berbagai pihak sehingga kemampuan literasi visual selama praktik perkuliahan pada mahasiswa, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual dapat terasah lebih baik lagi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prodi Pendidikan Seni S3 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.

REFERENSI

- Afandi, Sajidan, Akhyar, M., & Suryani, N. (2019). Development Frameworks of the Indonesian Partnership 21st-Century Skills Standards for Prospective Science Teachers: A Delphi study. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 89–100. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.11647>
- Arslan, R., & Nalinci, G. Z. (2014). Development of visual literacy levels scale in higher education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13(2), 61–70.
- Danton, S. (2015). *Educational Technology*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Debes, J. L. (1969). The Loom of Visual Literacy: An Overview. *Audiovisual Instruction*, 14(8).
- Ecoma, V. (2016). The tools, approaches and applications of visual literacy in the Visual Arts Department of Cross River University of Technology, Calabar, Nigeria. *Journal of Visual Literacy*, 35(2), 114–125. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1278088>
- Febimaesuri, N., & Pratama, D. R. (2021). Analisis Semiotika Komunikasi Visual pada Poster Iklan “Teh Pucuk Harum.” *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(2), 156–160. <https://doi.org/10.30998/vh.v3i2.987>
- Hattwig, D., Bussert, K., Medaille, A., & Burgess, J. (2013). Denise Hattwig, Kaila Bussert, Ann Medaille, Joanna Burgess. *Portal: Libraries and the Academy*, 13(1), 61–89.
- Kędra, J., & Źakevičiūtė, R. (2019). Visual literacy

- practices in higher education: what, why and how? *Journal of Visual Literacy*, 38(1-2), 1-7. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1580438>
- Matusiak, K. K., Heinbach, C., Harper, A., & Bovee, M. (2019). Visual Literacy in Practice: Use of Images in Students' Academic Work. *College and Research Library*, 80(1), 123-139. <https://crl.acrl.org/index.php/crl/article/view/16950/19370>
- Miller, J. W., & McKenna, M. C. (2016). *World Literacy: How Countries Rank and Why It Matters*. London, UK: Routledge.
- Neuman, W. L. (2000). Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches. In *Teaching Sociology* (Fourth eds.). Boston, Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Rohidi, T. R. (2015). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Thompson, D. S., Beene, S., Greer, K., Wegmann, M., Fullmer, M., Murphy, M., Schumacher, S., & Saulter, T. (2022). A proliferation of images: Trends, obstacles, and opportunities for visual literacy. *Journal of Visual Literacy*, 41(2), 113-131. <https://doi.org/10.1080/1051144X.2022.2053819>
- Trimansyah, B. (2019). *Model Pembelajaran Literasi untuk Pembaca Awal* (W. Oktavia (first ed.)). Jakarta: Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia di Era Global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016*, 1, 263-278. <http://repository.unikama.ac.id/840/32/263-278> Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai
- Yenawine, P. (2004). Thoughts on Visual Literacy. In *Handbook of Research on Teaching Literacy through the Communicative and Visual Arts*. New York: Routledge.