

Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak

Setiawan M¹⁾, Mukhsin Patriansah²⁾, Husni Mubarat³⁾

Program Studi Desain Komunikasi Visual¹⁾, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya²⁾,
Universitas Indo Global Mandiri³⁾
Jl. Jend. Sudirman No.62 Km.4, 20 ilir, Kota Palembang
Email : stiawannn31@gmail.com¹⁾, mukhsin_dkv@uigm.ac.id²⁾, husni_dkv@uigm.ac.id³⁾

Abstract

Left-handedness is a condition in which a person uses his left hand with a higher intensity than his right hand, so that his left hand is more skilled in doing daily activities, even to something detailed. Factors that cause a person to become left-handed are genetic factors and habits. For some people, left-handed people are still objects that are often considered wrong or unkind, so left-handed people often get unfavorable things or unfair treatment. This is due to the lack of references or media that provide information, insight, and knowledge about left-handedness. The purpose of this Left-Handed Encyclopedia book media is to add references or media that provide information, insight, and knowledge about left-handedness, especially for left-handed children and parents who have left-handed children in order to know about the potential and advantages that left-handed people have. The method used in this design is Design Thinking which consists of 5 stages, namely Empathize (understanding the problem), Define (analyzing data), Ideate (producing ideas or concepts), Prototype (visualizing ideas), Test (applying the results to the community). In addition to the Left-Handed Encyclopedia book which is the main media, the design of this Final Project also makes other supporting media in the form of posters, x banners, bookmarks, keychains, pencil cases, stickers, tshirts, totebags, and tumblers. The Final Project design also conducted an exhibition held at the Palembang Trade Center mall which lasted for two days on July 28 and 29, 2023.

Keywords: *Left-handed, Encyclopedia, Book*

Abstrak

Kidal merupakan kondisi di mana seseorang menggunakan tangan kirinya dengan intensitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan tangan kanannya, sehingga tangan kirinya lebih terampil dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari, bahkan sampai sesuatu yang detail. Faktor yang menyebabkan seseorang bisa menjadi kidal yaitu faktor genetik dan kebiasaan. Bagi sebagian masyarakat orang kidal masih menjadi objek yang sering dianggap salah atau tidak baik, sehingga orang kidal sering mendapat hal-hal tidak menguntungkan atau perlakuan yang kurang adil. Hal itu diakibatkan minimnya referensi atau media yang memberi informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai kidal. Tujuan dari media buku Ensiklopedia Kidal ini adalah menambah referensi atau media yang memberi informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai kidal, terutama untuk anak-anak kidal dan orang tua yang mempunyai anak yang kidal supaya mengetahui tentang potensi dan kelebihan yang orang kidal miliki. Metode yang digunakan pada perancangan ini yaitu *Design Thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Empathize* (memahami masalah), *Define* (menganalisis data), *Ideate* (menghasilkan ide atau konsep), *Prototype* (memvisualisasikan ide), *Test* (penerapan hasil ke masyarakat). Selain buku Ensiklopedia Kidal yang menjadi media utama, perancangan Tugas Akhir ini juga membuat media pendukung lainnya berupa poster, x banner, pembatas buku, gantungan kunci, kotak pensil, stiker, tshirt, totebag, dan tumbler. Perancangan Tugas Akhir ini juga melakukan sebuah pameran yang diselenggarakan di *mall Palembang Trade Center* yang berlangsung selama dua hari pada tanggal 28 dan 29 Juli 2023.

Kata kunci: *Kidal, Ensiklopedia, Buku*

1. Pendahuluan

Kidal adalah suatu kondisi di mana seseorang intensitas menggunakan tangan kirinya lebih tinggi dibandingkan dengan tangan kanannya. Sehingga menyebabkan tangan kirinya lebih terampil dalam mengerjakan aktivitas sehari-hari, bahkan sampai hal-hal yang detail. Sedangkan menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kidal berarti memiliki kecenderungan lebih terampil pada tangan bagian kiri daripada tangan bagian kanan. Faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kidal yakni dikarenakan faktor genetik dan faktor kebiasaan. Populasi orang kidal di Indonesia hanyalah sebagai minoritas, tercatat hanya sekitar 10% orang kidal di Indonesia (Abdulqodir et al., 2014).

Sebagai kelompok minoritas, orang kidal sering mendapatkan hal-hal yang tidak menguntungkan di kehidupannya. Bagi sebagian masyarakat orang kidal seolah-olah masih menjadi objek yang sering dianggap salah dan perlu diluruskan agar sesuai dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat. Sejak kecil manusia secara normatif diajarkan untuk selalu menggunakan tangan kanan dalam berbagai aktivitas sebab tangan kanan dianggap baik sesuai dengan norma-norma yang ada, dikarenakan pada umumnya di Indonesia budaya menggunakan tangan kidal dianggap kurang sopan atau tidak baik, sehingga orang-orang kidal terpaksa harus mengalah dan harus mampu untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri (Pramesvari, 2021).

Padahal perlu diluruskan kidal bukanlah sebuah kecacatan atau kelainan melainkan sebuah keunikan, karena itulah orang yang kidal perlu dipahami sejak masih anak-anak dan peran orang tua sangat diperlukan. Menurut sebuah studi Dr. Alan Searleman dari *St Lawrence University*, menunjukkan bahwa orang kidal dua kali lebih terampil dalam pemecahan masalah dan memiliki IQ lebih tinggi. Namun minimnya referensi yang memberi informasi dan pengetahuan mengenai kidal membuat anak-anak dan orang tua tidak punya wawasan dan pengetahuan mengenai kidal.

Informasi dalam ilmu pengetahuan bukan hanya dapat menambah atau memberikan wawasan terhadap seseorang, tetapi juga dapat meningkatkan kecerdasan seseorang terhadap suatu bidang. Patriansah menjelaskan bahwa media komunikasi memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia saat ini. Peran penting tersebut tidak terlepas dari fungsi komunikasi itu sendiri baik bersifat persuasif, edukatif ataupun informatif (Patriansah, 2022). Selanjutnya, Informasi yang dihadirkan melalui media-media tertentu merupakan interaksi antara pengirim (*sender*) dan penerima pesan (*receiver*). Baik *sender* dan *receiver* sangat membutuhkan suatu informasi dan media dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat luas, sehingga terjadilah suatu komunikasi (Patriansah, 2023).

Ada beberapa media yang bisa membantu dalam memperoleh ilmu pengetahuan salah satunya buku ensiklopedia. Ensiklopedia dikenal sebagai media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu topik tertentu yang diinginkan. Berkat adanya ensiklopedia maka seseorang dapat lebih mudah untuk memahami ilmu pengetahuan dari suatu bidang tertentu. Kata

ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani "*enkyklios paideia*" yang artinya sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Ensiklopedia merupakan tulisan yang berisi penjelasan yang memberi informasi secara komprehensif dan mudah dipahami atau dimengerti mengenai keseluruhan cabang ilmu pengetahuan ataupun khusus satu cabang ilmu pengetahuan tertentu saja. Ensiklopedia bisa jadi bahan rujukan yang menyajikan informasi berbagai ilmu pengetahuan (Huda, 2015).

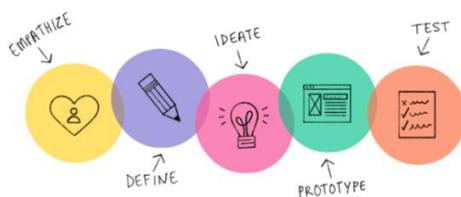
Ensiklopedia terbagi menjadi tiga jenis, yang pertama yaitu Ensiklopedia Umum atau Ensiklopedia Nasional merupakan ensiklopedia yang berisi informasi tentang hal-hal, abstrak-abstrak, konsep atau kejadian-kejadian umum. Kedua, Ensiklopedia Khusus atau Ensiklopedia Subjek adalah ensiklopedia yang membatasi cakupan isinya pada masalah atau mengenai subjek tertentu. Ketiga, Ensiklopedia Digital merupakan bentuk ensiklopedia yang ada seiring dengan perkembangan kemajuan teknologi dan informasi, bentuk ensiklopedia tidak lagi berupa buku namun berbentuk online atau digital (Huda, 2015). Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, serta karena makin meningkat pula kebutuhan orang akan informasi, maka banyak terbit jenis buku dalam bentuk yang semakin menarik. Sama seperti yang akan penulis lakukan pada perancangan Tugas Akhir ini dengan merancang buku Ensiklopedia Kidal dengan gaya ilustratif, agar buku Ensiklopedia Kidal ini dapat menarik perhatian untuk dibaca.

Alasan yang melatarbelakangi penulis akan melakukan perancangan Tugas Akhir ini karena orang kidal rentan mendapat diskriminasi atau perlakuan yang kurang adil diakibatkan minimnya buku atau referensi yang memberi informasi mengenai kidal sehingga masyarakat terutama orang tua dan anak-anak belum punya wawasan dan pengetahuan mengenai kidal. Masalah lainnya yang tak kalah penting adalah karena saat ini anak-anak lebih cenderung bermain ponsel dibanding membaca sehingga minat membacanya sekarang ini sangat rendah. Perancangan komunikasi visual buku ensiklopedia tentang kidal ini bisa memberi informasi mengenai potensi dan kelebihan dari kidal agar target sasaran dalam hal ini anak-anak yang kidal dan orang tua yang mempunyai anak kidal mengetahui akan potensi dan kelebihan yang orang kidal miliki seperti lebih jago olahraga, kecerdasan diatas rata-rata dan memiliki jiwa seni yang tinggi. Isi dari buku Ensiklopedia Kidal juga akan menampilkan tokoh-tokoh kidal yang sukses sehingga nantinya bisa menjadi contoh dan memotivasi anak-anak yang kidal dan orang tua yang mempunyai anak yang kidal tidak memandang remeh orang-orang yang kidal.

Penulis memilih buku ensiklopedia sebagai media utama karena buku yang dirancang berisikan tentang tema perancangan ini yaitu kidal, itu sama halnya dengan pengertian Ensiklopedia Khusus atau Subjek yakni ensiklopedia yang membatasi cakupan isinya pada masalah atau mengenai subjek tertentu, yang berarti informasi yang terdapat di dalamnya lebih khusus membahas mengenai satu subjek dengan lebih terperinci.

Diharapkan dengan adanya perancangan komunikasi visual buku ensiklopedia tentang kidal ini bisa memberi informasi, wawasan, dan pengetahuan mengenai kidal sehingga bisa mengubah pola pikir ketika mendengar kata kidal. Selain itu perancangan buku Ensiklopedia Kidal ini juga dapat memberikan inovasi kreatifitas dalam menyampaikan pesan yang informatif, komunikatif, dan menarik sehingga bisa juga meningkatkan minat membaca.

Perancangan Tugas Akhir ini menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, yang menurut *Stanford University* merupakan metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Seperti penjelasan dari Yulius bahwa upaya memaksimalkan suatu proses desain adalah salah satu langkah yang harus diperhatikan adalah penerapan metode desain (Yulius & Putra, 2021).



Gambar 1 Tahapan *Design Thinking*
Sumber: confiespace

1) *Empathize*

Tahap awal pada perancangan ini dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman rasa dari masalah yang ingin dipecahkan, penulis melakukan pendekatan terhadap objek perancangan dengan menggunakan dua metode. Pertama, pengumpulan data primer untuk mendapatkan data yang akurat dari permasalahan yang ingin dipecahkan yaitu dengan cara melakukan pendekatan terhadap masyarakat dan wawancara dengan orang kidal dan juga para ahli sehingga data yang didapatkan lebih terpercaya. Kedua, pengumpulan data sekunder dengan cara melakukan pengumpulan data dari buku, jurnal-jurnal, dan internet untuk melengkapi data yang kurang dan informasi yang belum didapat dari pengumpulan data primer.

2) *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize* dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Penulis menganalisis data dengan metode 5W+1H adalah metode terstruktur dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang terkait dengan permasalahan atau tujuan yang ditetapkan.

a) *What* (Apa masalah perancangan ini?)

Minimnya referensi atau media yang memberi informasi dan pengetahuan mengenai kidal, dimana orang kidal sebagai kelompok minoritas sering mendapatkan hal-hal yang tidak menguntungkan di kehidupannya dan masih

menjadi objek yang sering dianggap salah atau tidak baik.

b) *Who* (Siapa target sasaran perancangan ini?)

Aspek Demografis

Primer: Anak-anak yang kidal, usia 10-14 tahun.

Sekunder: Orang tua yang mempunyai anak yang kidal, usia >24 tahun.

Aspek Geografis

Primer: Kota Palembang.

Sekunder: Indonesia.

Aspek Psikologis

Yang menyukai hal-hal unik, memiliki rasa penasaran yang tinggi.

Aspek Behavioristik

Orang yang hobi membaca, orang yang ingin mengetahui hal baru.

c) *Why* (Mengapa perancangan ini diangkat?)

Perancangan ini dibuat karena orang kidal disering dianggap salah atau tidak baik sehingga orang-orang kidal terpaksa harus mengalah dan harus mampu untuk beradaptasi.

d) *Where* (Di mana perancangan ini diangkat?)

Perancangan ini nantinya akan dilaksanakan di kota Palembang seperti di kampus-kampus, sekolah-sekolah, dan mall sehingga pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini sampai ke banyak orang.

e) *When* (Kapan perancangan ini dilaksanakan?)

Perancangan ini akan dilaksanakan pada saat pameran karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri pada bulan Juli 2023.

f) *How* (Bagaimana strategi perancangan ini?)

Akan dibuat media-media yang efektif, kreatif dan inovatif sehingga pesan dapat tersampaikan dan menjangkau target sasaran dengan baik sehingga menambah wawasan dan pengetahuan target sasaran mengenai kidal.

3) *Ideate*

Tahap untuk menghasilkan sebuah ide ataupun konsep dalam perancangan. Konsep perancangan biasanya melalui tiga pembahasan. Pertama, perencanaan media, dalam menyampaikan suatu informasi maka dibutuhkan sebuah media untuk mempromosikan perancangan. Kedua, perencanaan kreatif, membuat ide-ide kreatif untuk media yang akan digunakan pada perancangan. Ketiga, perencanaan tata desain, setelah menentukan media apa saja yang dibutuhkan dan ide kreatif selanjutnya memaparkan visual dari media perancangan.

4) *Prototype*

Tahap ini penulis menghasilkan sebuah desain media dari hasil mevisualisasikan ide-ide dan gagasan-gagasan kreatif perancangan.

5) *Test*

Tahap penerapan hasil dari perancangan, dengan melakukan pengujian kepada masyarakat untuk menilai tingkat efektivitas media yang dirancang.

2. **Pembahasan**

Dalam mengolah data menjadi suatu ide kreatif kemudian menjadi sebuah media akan penulis uraikan seperti berikut ini.

A. **Gagasan Kreatif**

Big idea atau ide gagasan utama pada Perancangan Komunikasi Visual Buku Ensiklopedia Tentang Kidal ini menggunakan atau memakai figur dari tangan kiri sebagai *big idea* dari perancangan ini. Penulis memilih tangan kiri karena itu merupakan tema atau topik yang dibahas pada perancangan ini yaitu kidal. Segala sesuatu bisa dikatakan sebagai sebuah tanda apabila sesuatu tersebut mampu merepresentasikan hal lain (Patriansah, 2020).

B. **Tujuan Kreatif**

Adapun tujuan kreatif pada perancangan ini adalah untuk memberikan informasi, wawasan, dan pengetahuan pada masyarakat mengenai kidal agar tidak lagi dianggap sebagai suatu hal yang salah atau tidak baik, yaitu dengan cara membuat inovasi media yang menarik, kreatif, dan komunikatif disesuaikan dengan target sasaran.

C. **Program Kreatif**

1) **Objek Visual**

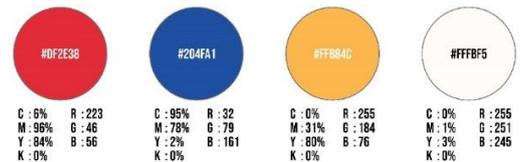
Objek visual yang dipakai dan dijadikan ilustrasi untuk digunakan pada media-media perancangan ini yakni ada tangan kiri, buku, otak, dan juga tokoh-tokoh terkenal yang bertangan kidal.



Gambar 2 Objek Visual
Sumber: Stiawan M, 2023

2) **Warna**

Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira atau semangat (Kusrianto, Adi, 2009:46). Pemilihan warna pada Perancangan Komunikasi Visual Buku Ensiklopedia Tentang Kidal ini tak terlepas dari warna-warna cerah yang mana penulis ingin menggambarkan warna yang *colorful* sehingga cocok untuk target sasaran, maka dipilihlah beberapa warna.



Gambar 3 Pemilihan Warna
Sumber: Stiawan M, 2023

3) **Tipografi**

Perancangan ini akan menggunakan tipografi yang memiliki karakter *playful* sesuai dengan konsep desain, yang cocok untuk perancangan ini yakni font berjenis sans serif yaitu Londrina dan Chaloops, pemilihan font ini dimaksudkan karena font ini memiliki kesederhanaan pada tampilannya dan mudah dibaca.



Gambar 4 Pemilihan Font
Sumber: Stiawan M, 2023

4) **Gaya Tampilan Desain**

Perancangan ini menggunakan gaya tampilan desain *Flat design* yang merupakan gaya desain yang paling banyak digunakan dan populer pada saat ini, karena gaya desain ini lebih minimalis dengan pemilihan warna cerah yang nyaman dipandang. Meski minimalis bukan berarti sebuah desain itu membosankan. *Flat design* menciptakan kesan ringan, bersih, modern dan apa adanya. Meskipun masih banyak desainer berpikir bahwa mereka harus menambahkan desain yang banyak ornamen hiasan di dalam desainnya agar terlihat lebih menarik, ideologi seperti itu sudah tidak berlaku karena sekarang sudah eranya desain itu bersifat simpel namun menarik.



Gambar 5 Pemilihan Gaya Desain
Sumber: liquifiedcreative, 2023

D. Logo

Ide Visual dalam pembuatan logo Ensiklopedia Kidal ini adalah buku dan tangan kiri yang tujuannya adalah untuk dapat mewakili identitas dari perancangan ini. Pembuatan logo ini diawali dengan pembuatan sketsa beberapa logo, kemudian dikembangkan lagi logo yang dipilih hingga sampai final desainnya.



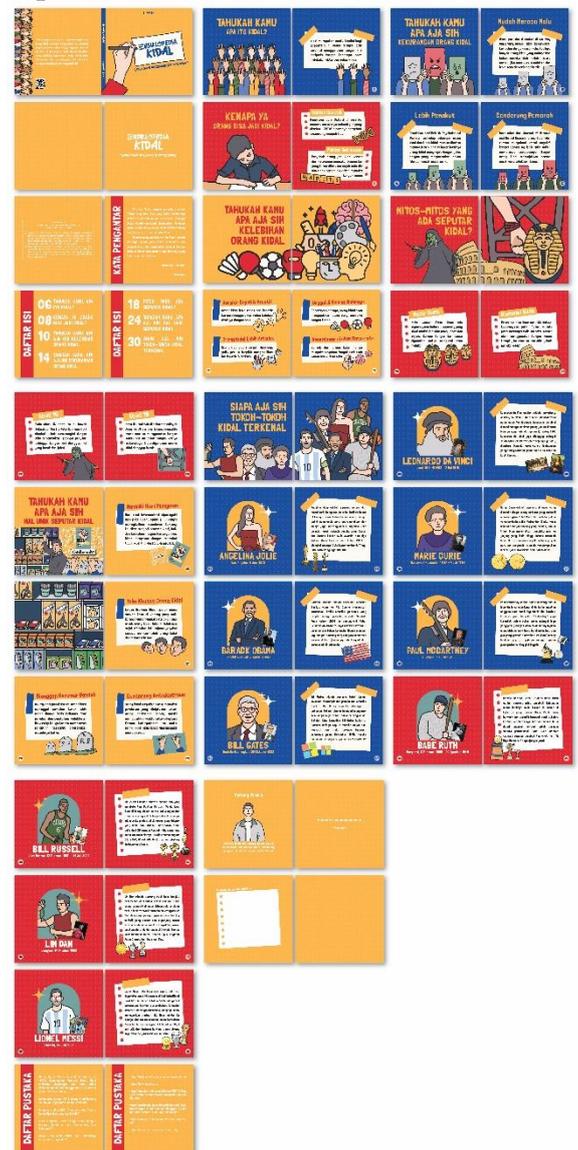
Gambar 6 Final Design Logo
Sumber: Stiawan M, 2023

E. Pemilihan Media

1) Media Utama

Buku ensiklopedia merupakan media utama pada perancangan ini, buku ensiklopedia yang dibuat berisikan informasi mengenai kidal. Hal ini bertujuan agar menyampaikan informasi jadi lebih fleksibel. Isi yang ada pada buku Ensiklopedia Kidal ini bisa menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan masyarakat terutama anak-anak yang kidal dan orang tua yang mempunyai anak yang kidal. Visualisasi desain buku Ensiklopedia Kidal ini dibuat dengan menggunakan beragam macam warna dan ditambah dengan ilustrasi-ilustrasi bergaya

kartun, hal itu dikarenakan menyesuaikan dengan target sasaran.



Gambar 7 Buku Ensiklopedia
Sumber: Stiawan M, 2023

2) Media Pendukung

Untuk membantu dalam menyampaikan informasi dan memberikan kesan yang melekat di benak audiens maka disampaikan melalui media-media pendukung, seperti berikut.



Gambar 8 Poster
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 12 Gantungan Kunci
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 9 Bookmark
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 13 Totebag
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 10 Xbanner
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 14 Stiker
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 11 Tshirt
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 15 Kotak Pensil
Sumber: Stiawan M, 2023



Gambar 16 Tumbler
Sumber: Stiawan M, 2023

3. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah buku *Ensiklopedia Kidal* ini perlu dibuat untuk memberikan ketersediaan informasi serta mengedukasi tentang kidal kepada masyarakat khususnya untuk anak-anak kidal usia 10-14 tahun, hal ini dikarenakan masih kurangnya ketersediaan informasi tentang kidal sehingga mereka tidak tahu akan potensi yang dimiliki sebagai orang kidal. Buku ensiklopedia dipilih karena memiliki keunggulan informasi yang mudah ditangkap atau diserap oleh pembaca serta fleksibel dan mudah dibawa. Buku ensiklopedia ini berisi informasi hal-hal seputar kidal yang disertai dengan ilustrasi-ilustrasi. Dengan gaya *flat design* dan menggunakan warna-warna cerah. Buku ensiklopedia ini menghadirkan layout yang ramah pembaca dengan ilustrasi kartun hal itu disesuaikan dengan target audiens pada perancangan ini.

Pada perancangan buku *Ensiklopedia Kidal* ini berisi tentang apa itu kidal, penyebab orang jadi kidal, kelebihan dan kekurangan kidal, mitos tentang kidal dan hal-hal unik seputar kidal serta tokoh-tokoh kidal yang terkenal. Melalui kehadiran buku *Ensiklopedia Kidal* ini, kebutuhan media informasi di kalangan masyarakat dapat tersedia dan terlengkapi dengan begini masyarakat dapat memiliki pegangan informasi mengenai kidal.

Pada perancangan Tugas Akhir ini juga melakukan sebuah pameran yang diselenggarakan di *mall Palembang Trade Center* lantai M1 dan berlangsung selama dua hari pada tanggal 28 dan 29 Juli 2023. Pameran dilakukan sebagai tahap akhir dari tahapan metode perancangan yakni tahapan *test* yang dilakukan untuk pengujian langsung kepada masyarakat supaya bisa melihat dan menilai efektivitas dari media-media yang telah dibuat atau dirancang.

Berdasarkan hasil dari perancangan Tugas Akhir ensiklopedia tentang kidal ini penulis menyarankan kepada anak-anak yang kidal supaya lebih mengetahui tentang potensi dan kelebihan yang mereka miliki sebagai seorang kidal. Kepada orang tua yang mempunyai anak yang kidal disarankan mencari referensi yang bisa menambah informasi, wawasan dan pengetahuan tentang kidal supaya bisa membimbing dan mengedukasi tentang potensi dan kelebihan yang dimiliki oleh anak mereka. Untuk masyarakat umum

disarankan agar lebih sering membaca agar menambah informasi, wawasan dan pengetahuan akan suatu hal serta bisa menjadi kebiasaan yang positif. Bagi perancang selanjutnya apabila ingin melakukan perancangan yang serupa, harus lebih mempersiapkan segala sesuatunya lebih matang agar perancangan berjalan sesuai keinginan serta bisa menjadi perancangan yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abdulqodir, A., Sriwarno, A. B., & Isdianto, B. (2014). Kemampuan Adaptasi Orang Kidal terhadap Lingkungan Non Kidal dalam Aktivitas Menulis dan Menggambar (Studi Kasus: Mahasiswa/i FSRD-ITB). *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6(1), 43-57.
- Anggraini, S, Lia., & Nathalia, Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Djelantik, A.A.M. (1999). *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Huda, W. Al. (2015). *Ensiklopedia Umum (Nasional)*. *Jurnal Adabiya*, 5(85), 3-4.
- Ido Brilliant, R.M. Surtihadi, & Ayu Tresna Yunita. (2019). Rancangan Metode Latihan Biola Bagi Mahasiswa Kidal. *Semester Gasal 2018 / 2019*.
- Komandoko, Gamal. (2013). *Orang Kidal Memang Istimewa*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2021). *Jurnal Ekspresi Seni Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual*. Abdulqodir, A., Sriwarno, A. B., & Isdianto, B. (2014). Kemampuan Adaptasi Orang Kidal terhadap Lingkungan Non Kidal dalam Aktivitas Menulis dan Menggambar (Studi Kasus: Mahasiswa/i FSRD-ITB). *ITB Journal of Visual Art and Design*, 6(1), 43-57.
- Patriansah, M. et al. (2022). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Rinso 'Yuk Mulai Bijak Plastik!' *JURNAL DESAIN & SENI NARADA*, 9, 287-306.
- Patriansah, M. et al. (2023). Semiotika Roland Barthes Dalam Iklan Layanan Masyarakat 'Stop Hoax' Indosiar. *Artchive, Indonesia Journal of Visual Art and Design Volume*, 04(01), 92-111.
- Patriansah, M. (2020). Analisis Poster Iklan Layanan Masyarakat Karya Sepdianto Saputra : Kajian Semiotika Saussure. *Arty : Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 203-214.

Pramesvari, G. A. 2021. "Tangan Kiri dan Tangan Kanan, Manakah yang Lebih Baik?".

Rizki, Adinda. 2021. "Mengenal Apa Itu Kidal, Fakta, dan Kelebihan Orang Kidal".

Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Wijaya, Priscilia Yunita. (1999). Tipografi dalam desain Komunikasi Visual. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*. 1 (1), 47-54.

Yulius, Y., & Putra, M.E.P. (2021). *Metode Design Thinking* Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 6 (2).