



Penerapan Karya *Hand Lettering Digital* dengan Memadukan Motif-Motif Flora Bunga Anggrek

Muhammad Nur Huda^{1*}, Raden Burhan Surya Nata Diningrat²

¹⁻²Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: muhammadnurhuda193@gmail.com*

Abstract. *This study examines the application of digital hand lettering combined with orchid floral motifs as an effort to create aesthetic and innovative visual artwork. The aim of this research is to explore digital hand lettering techniques and blend them with flora-based design elements, specifically orchids, which hold high artistic value and strong cultural symbolism. The research method used is qualitative with a descriptive approach, where data is collected through a literature review on hand lettering. The findings indicate that integrating orchid motifs into digital hand lettering not only enriches the visual appeal of the artwork but also adds unique and distinctive aesthetics. The resulting creations from this application have great potential for use across various media, such as posters, invitations, and commercial product designs. The conclusion of this study emphasizes that the application of digital hand lettering with orchid motifs can serve as an intriguing alternative in modern graphic design, contributing to the development of creativity and innovation in the creative industry.*

Keywords: *Hand Lettering, Typography, Calligraphy, Orchid Motifs*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji penerapan *hand lettering* digital yang dipadukan dengan motif-motif flora bunga anggrek sebagai upaya untuk menciptakan karya seni visual yang estetis dan inovatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi teknik *hand lettering* digital dan memadukannya dengan elemen desain berbasis flora, khususnya bunga anggrek, yang memiliki nilai artistik tinggi serta simbolisme yang kuat dalam budaya. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, di mana data dikumpulkan melalui studi literatur *hand lettering*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi motif bunga anggrek dalam *hand lettering* digital tidak hanya memperkaya visualisasi karya, tetapi juga memberikan nilai tambah berupa keunikan dan estetika yang khas. Karya yang dihasilkan dari penerapan ini memiliki potensi besar untuk diaplikasikan dalam berbagai media, seperti poster, undangan, dan desain produk komersial. Kesimpulan dari penelitian ini menekankan bahwa penerapan *hand lettering* digital dengan motif bunga anggrek dapat menjadi alternatif menarik dalam dunia desain grafis modern, serta memberikan kontribusi pada pengembangan kreativitas dan inovasi dalam industri kreatif.

Kata kunci: *Hand Lettering, Tipografi, Kaligrafi, Motif Anggrek*

1. LATAR BELAKANG

Hand lettering (menulis indah) ialah seni membuat huruf secara manual, menggunakan tangan, dengan menggunakan jenis huruf yang sudah ada sebagai referensinya. Dalam *hand lettering* (menulis indah), seniman biasanya menggunakan berbagai alat tulis seperti pena, kuas, spidol, atau bahkan alat yang tidak biasa seperti kapur, agar dapat membuat huruf-huruf yang unik dan artistik. Setiap huruf dapat dirancang dengan berbagai gaya (*style*), bentuk, dan dekorasi sesuai dengan preferensi seniman. Karya *hand lettering* dapat diperuntukkan dalam berbagai keperluan, karya *hand lettering* sendiri sudah mencakup antara fungsi estetika maupun komunikasi didalamnya. Berikut ini ialah beberapa contoh penerapan *hand lettering* dalam kehidupan sehari-hari ; *Hand lettering* dapat digunakan dalam pembuatan logo, identitas sebuah merek, dan juga kemasan produk yang unik dan menarik.

Gaya tulisannya yang khas juga dapat membantu sebuah merek dalam menonjolkan *brand* nya agar lebih mudah diingat oleh para konsumen. *Hand lettering* sering digunakan pada kartu ucapan untuk ulang tahun, hari raya, undangan pernikahan, dan acara spesial lainnya. Tulisan tangan yang artistik menambah kesan personal dan spesial pada kartu atau undangan tersebut. *Hand lettering* juga dapat diaplikasikan pada dekorasi dinding, baik untuk rumah, kantor, maupun ruang publik. Tulisan tangan yang indah bisa memberikan suasana tertentu, baik itu inspiratif, tenang, atau energik sangat baik dalam menaikkan *mood* seseorang apabila di letakkan di kantor dapat membuat semangat para karyawan yang mana ini sangat baik karena dengan begitu dapat meningkatkan kinerja karyawan dalam bekerja. Penerapan pada sampul buku, judul bab, dan elemen desain dalam buku atau majalah juga dapat digunakan *hand lettering* untuk menarik minat pembaca dan memperkuat tema visual, Banyak produk yang dibuat secara *handmade* seperti kaos, *tote bag*, *mug*, dan barang-barang lainnya menggunakan *hand lettering* untuk menambah nilai estetika dan personalisasi.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian Penciptaan Karya Seni Rupa

1. Pengertian Penciptaan

Penciptaan seni dianggap sebagai bidang pengetahuan yang dapat diinterpretasikan sebagai pengumpulan informasi yang saling terhubung secara logis, rasional, kohesif, terstruktur, dan universal. Informasi ini mencakup prinsip-prinsip, peraturan, gagasan, dan teori-teori yang relevan dengan proses penciptaan seni. Konten pengetahuan semacam ini adalah yang membuat ilmu penciptaan seni dikenal sebagai kumpulan pengetahuan teoritis tentang penciptaan seni. (Bambang Sunarto,2010:3).

Individu memiliki beragam kecenderungan psikologis yang akan berpengaruh pada seluruh aktivitas dan proses dalam penciptaan seni. Contohnya, kecenderungan mereka untuk mengamati, memiliki, berimajinasi, bermain, menjadi pusat perhatian, bersosialisasi, mengembangkan spiritualitas, merasa bebas, menjalin hubungan seksual, dan menikmati. (Dewantara dalam Aesijah, 2000 : 63). Penciptaan seni dipandang sebagai sebuah bentuk penelitian. Pemahaman ini didasarkan pada asumsi bahwa seni merupakan hasil dari proses intelektual seorang seniman, yang melibatkan penggunaan metode sebagai wujud kebenaran (Sullivan dalam Budi, 2017 : 27).

Kesimpulan penciptaan seni ialah proses kreatif seorang seniman untuk membuat karya seni yang unik dan menginspirasi banyak orang, biasanya penciptaan seni terjadi karena manusia memiliki kecendrungan untuk mengamati,meniru,berimajinasi serta berkreasi untuk terlihat menonjol atau berbeda dengan orang lain .

3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan kesaksian dari pemikiran. Graham Wallas (1926) mengidentifikasi empat tahapan dalam proses kreatif, yaitu :

1. Persiapan, tahapan eksplorasi masalah dimana pencipta menemukan masalah dan mulai berfikir untuk memecahkannya.
2. Pengeraman, merupakan tahapan paling kontroversial karena tahap inilah sang peneliti memecahkan masalahnya melalui data-data, informasi dan pengalaman.
3. Munculnya ilham, tahapan dimana ide-ide dapat di aplikasikan dan solusi muncul secara tiba-tiba atau tidak sadar.
4. Pengujian, tahap pengujian dan penyempurnaan ide. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis mengambil alih dan bekerja secara sadar dengan masukan ide dari proses tak sadar sebelumnya (Irma, 2006 : 68-69).

Sebagaimana menciptakan sebuah karya harus melewati banyak proses atau tahapan, adapun beberapa metode penciptaan yang akan dilakukan guna menyesuaikan hasil dari proses penciptaan karya ini agar sesuai dengan apa yang diharapkan dan sudah ditentukan. Metode penciptaan dilalui dengan beberapa tahapan seperti pengumpulan data, eksplorasi, eksperimen, hingga pengerjaan karya, diantaranya yaitu:

1. Eksplorasi

Pada tahap ekplorasi ini adalah tahap dimana suatu bentuk perencanaan awal dengan menentukan langkah-langkah selanjutnya yang akan dilakukan seperti menggali pengetahuan serta pemahaman data-data yang sudah didapatkan, menentukan kebutuhan yang diperlukan seperti alat apa yang digunakan dalam pembuatannya, serta mengetahui gambaran visual yang akan dilakukan.

2. Pengeraman

disini adalah tahapan pemecahan masalah berdasarkan data-data informasi serta pengalaman peneliti dalam membuat karya *hand lettering*.

3. Munculnya Ilham

Di tahap ini, ide-ide yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diuji melalui eksperimen, yang melibatkan percobaan praktis saat pembuatan karya. Eksperimen ini meliputi berbagai jenis sketsa hand lettering yang akan disusun untuk meningkatkan kualitasnya serta mengidentifikasi kelemahan yang dapat diperbaiki. Pada tahap eksperimen, rencana yang telah disusun dalam sketsa akan diwujudkan dengan memilih objek-objek bunga anggrek yang diperlukan dan menetapkan gaya tulisan yang akan digunakan. Pemilihan objek dan jenis huruf akan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing konsep yang akan diimplementasikan.

Proses pemilahan objek dilakukan secara hati-hati dan teliti untuk memastikan korelasi yang harmonis dan sesuai untuk setiap konsep yang ada.

4. Pengerjaan Karya

Pengujian, tahap pengujian dan penyempurnaan ide. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis jadi sketch yang tadi d akan di buat dengan sebaik mungkin untuk menjadi karya penciptaan yang akan di tampilkan diakhir nantinya.

Tahap pengerjaan karya adalah tahap produksi karya, semua persiapan sudah ditentukan sesuai dengan kebutuhan, seperti pada tahapan sebelumnya yakni eksplorasi dimana membuat gambaran sederhana sebagai acuan dan eksperimen dimana segala bentuk percobaan dilakukan, namun pada pengerjaan karya kali ini lebih fokus kepada pengaplikasian yang matang.

Metode Penciptaan adalah cara mewujudkan karya seni secara sistematis. Yang meliputi 4 tahap sebagai berikut: Eksplorasi, Pengeraman, Munculnya Ilham, Pengerjaan Karya . Penciptaan ini berlokasi di Medan tepatnya di Galeri Seni Rupa Universitas Negeri Medan, jalan Williem Iskandar Psr. V, Kota Medan, Sumatera Utara.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Penciptaan

Alat, Bahan dan Teknik Pembuatan Karya

Alat yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut;

- a. Pensil, digunakan untuk membuat desain awal *hand lettering*



Gambar 1

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=6fXJS6dk&id=>

- b. Kertas, digunakan sebagai media menuangkan ide-ide desain yang akan diciptakan



Gambar 2

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=09yLrL>

- c. Penghapus untuk menghapus apabila terjadi kesalahan dalam melakukan *sketch*



Gambar 3

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=>

- d. Penggaris untuk membuat garis-garis bantu dalam membuat *sketch hand lettering*



Gambar 4

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=>

- e. Laptop sebagai alat untuk menjalankan *software hand lettering digital*



Gambar 5

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=>

- f. Pen tablet merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan membuat *lettering digital* agar goresannya terlihat lebih nyata tidak kaku



Gambar 6

Sumber : <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=>

Teknik pembuatan karya :

Dalam Pembuatan karya *digital lettering* ini yang pertama dilakukan adalah melakukan *sketch* pada kertas untuk membuat desain-desain *hand lettering* yang diinginkan lalu kemudian di buatlah *sketch* sebanyak mungkin lalu beberapa dari *sketch* yang paling bagus akan di jadikan refrensi untuk dijadikan ke dalam bentuk digital. Apabila sudah selesai di *sketch* kemudian dapat dilanjutkan dengan menggunakan *software medibang* apabila sudah selesai semua makanya dipilih karya yang terbaik yang nantinya akan dicetak menjadi sebuah produk menjadi 12 karya *t-shirt* (kaos).

Proses pembuatan karya *hand lettering* digital yaitu :

1. Pembuatan Sketsa

Sketsa adalah gambar sederhana yang biasanya dibuat dengan cepat untuk menangkap ide atau komposisi dasar. Sketsa sering digunakan oleh seniman sebagai langkah awal sebelum membuat karya seni yang lebih lengkap dan detail.

Sketsa bisa dibuat dengan berbagai media, seperti pensil, arang, tinta, atau digital. Tujuan utama sketsa adalah untuk mengeksplorasi ide, komposisi, dan bentuk sebelum berkomitmen pada versi final dari karya tersebut.

2. Pemindahan sketsa ke media digital

Memindahkan sketsa ke media digital dapat dilakukan melalui beberapa langkah.

Berikut adalah langkah-langkah umum yang dapat diikuti:

1. Memindai Sketsa

Dengan menggunakan kamera ponsel atau kamera digital untuk mengambil gambar sketsa yang telah di buat. Pastikan pencahayaannya baik dan tidak ada bayangan yang mengganggu.

2. Mengimpor Gambar ke Komputer

Transfer foto atau hasil scan ke komputer menggunakan kabel USB, email. Sketsa yang sudah dibuat dapat dijadikan referensi untuk dibuat kedalam bentuk digital

3. Menggunakan Perangkat Lunak atau *Software* Menggambar Digital

Dalam pembuatan karya penerapan ini digunakan *software* menggambar digital yaitu medibang

4. Menjadikan sketsa yang sudah dibuat sebagai referensi

Dalam membuat karya ini sketsa yang dibuat tadi dibuka dalam software medibang dengan mengklik toolbar yang bertuliskan *refrence* dan nanti dapat menampilkan referensi.

5. Membuat karya

Dan selanjutnya dapat membuat kanvas baru dengan ukuran a4, kemudian dapat langsung menggunakan *brush-brush* yang tersedia didalam aplikasi dimulai dengan membuat sketsa ulang dengan melihat referensi yang sudah ada kemudian dilanjutkan membuat *background*, lalu tambahkan layer baru untuk membuat tulisannya dan dilanjutkan dengan membuat motif-motif bunga anggrek apabila semua tahapan sudah dilakukan terakhir adalah *finishing* dilihat apa saja kekurangan pada karya tersebut.

6. Menyimpan

- Simpan File: Simpan gambar sketsa digital dalam format yang sesuai, seperti JPEG, PNG..

Membuat *hand lettering digital* adalah proses yang menyenangkan dan kreatif. Berikut adalah langkah-langkah umum yang bisa Anda ikuti untuk membuat *hand lettering digital*:

1. Persiapkan Alat dan Perangkat Lunak

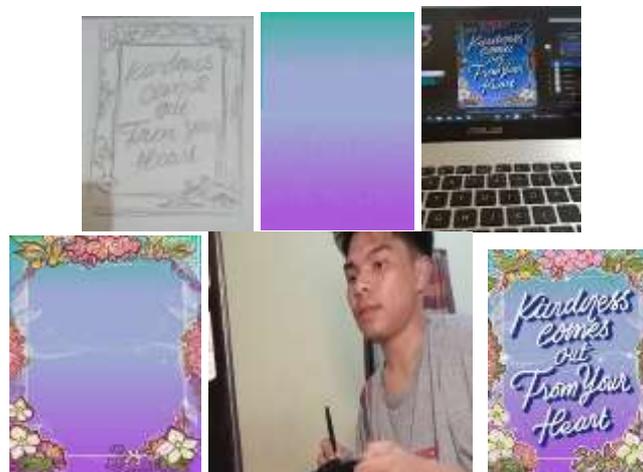
- Tablet Grafis atau iPad: Alat ini sangat berguna untuk menggambar dengan tangan.
- Stylus/Pensil Digital: Digunakan untuk menggambar di tablet grafis atau iPad.
- Perangkat Lunak Desain: Beberapa pilihan populer adalah Procreate, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, atau CorelDRAW.

2. Buat Sketsa Awal

- Kertas dan Pensil: Mulailah dengan membuat sketsa kasar di atas kertas untuk mengeksplorasi ide dan komposisi.
- Memindai atau Memotret Sketsa: Pindai atau potret sketsa Anda dan impor ke perangkat lunak desain jika Anda ingin menggunakan sketsa sebagai panduan.

3. Buat Kanvas Digital

- Buka Perangkat Lunak: Buka perangkat lunak pilihan Anda dan buat kanvas baru dengan ukuran yang sesuai dengan kebutuhan proyek Anda.
- Pengaturan Resolusi: Pastikan untuk mengatur resolusi yang cukup tinggi (300 dpi atau lebih) untuk memastikan kualitas yang baik.
- Kemudian buatlah background sesuai keinginan disini peneliti menggunakan warna gradasi hijau biru dan ungu



Gambar 7. Proses Pembuatan Karya
Sumber : dokumentasi pribadi

4. Gambar Garis Kasar

- **Layer Terpisah:** Buat layer baru untuk garis kasar, sehingga Anda bisa mengubah atau menghapusnya tanpa mempengaruhi layer lain.
- **Pensil Digital:** Gunakan pensil digital atau brush yang menyerupai pensil untuk menggambar garis kasar dari sketsa awal.
- Selanjutnya dapat membuat dekorasi sesuai keinginan disini peneliti menambahkan berbagai jenis bunga anggrek kedalamnya

5. Perbaiki dan Perjelas Garis

- **Layer Baru:** Buat layer baru di atas garis kasar.
- **Brush yang Tepat:** Pilih brush yang sesuai untuk garis final, seperti brush kaligrafi atau brush lettering.
- **Tracing Garis Kasar:** Lacak garis kasar dengan hati-hati untuk menghasilkan garis yang bersih dan jelas.
- Dengan di lanjutkan menulis huruf *lettering*

6. Tambahkan Detail dan Dekorasi

- **Elemen Dekoratif:** Tambahkan elemen dekoratif seperti *flourishes*, bayangan, dan *highlights* untuk memperindah *hand lettering* Anda.
- Dengan menebalkan garis-garis pinggir dari dekorasi agar terlihat lebih jelas

7. Koreksi dan Penyempurnaan

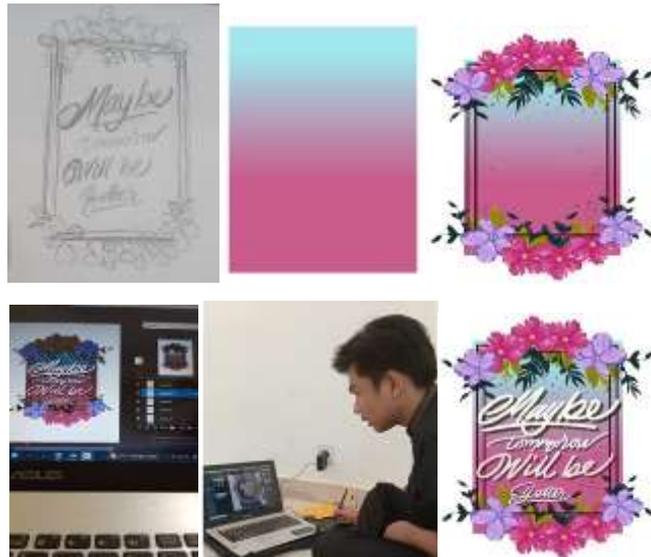
- **Zoom In:** Perbesar gambar untuk memeriksa detail dan pastikan garisnya halus.
- **Penghapusan:** Gunakan alat penghapus untuk menghilangkan kesalahan atau garis yang tidak diinginkan.

8. Simpan dan Ekspor

- **Format File:** Simpan proyek dalam format yang dapat diedit seperti PSD (Photoshop) atau AI (Illustrator) untuk revisi di masa mendatang.
- **Ekspor:** Ekspor karya dalam format gambar seperti PNG atau JPEG untuk dibagikan atau dicetak.

9. Latihan dan Eksperimen

- **Berlatih:** Terus berlatih dan eksperimen dengan berbagai gaya, brush, dan teknik untuk meningkatkan keterampilan *hand lettering* Anda.
- **Inspirasi:** Cari inspirasi dari karya-karya seniman *hand lettering* lain untuk memperluas wawasan dan kreativitas Anda.



Gambar 8. Proses Pembuatan Karya

Sumber : dokumentasi pribadi

10. *Finishing*

Finishing terakhir karya tersebut dapat kita lihat apa saja kekurangan yang terdapat didalamnya agar dapat di perbaiki apabila semua karya sudah sesuai dengan keinginan

11. proses percetakan karya pada baju kaos atau *t-shirt*

Terakhir tahapan ini setelah file disimpan kemudian dapat diberikan kepada percetakan untuk kemudian dicetak *printing* ke dalam produk berbentuk *t-shirt*.

Hasil Karya



Gambar 9

Sumber: dokumentasi pribadi

- Judul : *Fairy Tale*
- Media : digital
- Ukuran : a3
- Deskripsi karya ini terinspirasi dari cerita dongeng yang penuh keajaiban maka dalam karya ini terdapat banyak manik-manik untuk menggambarkan kesan *magical* dengan dipenuhi oleh ornamen bunga anggrek sebagai

hiasannya, dalam karya ini ada *quotes* “*kindness comes out from your heart*” yang bermakna kebaikan berasal dari hati mu

2. Karya 2



Gambar 10

Sumber: dokumentasi pribadi

Judul : *Tropical Beach*

Media : digital

Ukuran : a3

Deskripsi : Karya ini terinspirasi dari desain ala *tropical beach* atau pantai tropis yang dipenuhi tumbuhan tropis dan dipadukan dengan bunga anggrek yang manis. Pada karya ini pemilihan warna ungu dan warna merah muda sangat cocok dan mengesankan sesuatu yang sederhana namun tetap terkesan mewah. Dan terdapat *quotes* “*maybe tomorrow will be better*” yang bermakna mungkin esok akan lebih baik

3. Karya 3



Gambar 11

Sumber: dokumentasi pribadi

Judul : *Tropical Jungle*

Media : digital

Ukuran : a3

Deskripsi : Karya ini menggambarkan hutan hujan tropis yang di penuhi oleh tanaman-tanaman hijau dan di padukan dengan tanaman bunga anggrek, dan terdapat *quotes* “*be kind with yourself*” yang bermakna jadilah baik pada dirimu sendiri atau dalam artian mencintai diri sendiri

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Skripsi tentang penciptaan *hand lettering* digital dengan memadukan motif-motif bunga anggrek merupakan proyek yang menggabungkan seni tradisional dan teknologi digital untuk menghasilkan karya seni yang unik dan estetik. Penciptaan ini menampilkan sinergi antara elemen *hand lettering* dan motif alam yang elegan, memberikan nilai tambah pada estetika visual dan keunikan karya.

Proses penciptaan ini mencakup beberapa tahapan, mulai dari riset motif bunga anggrek, sketsa awal, digitalisasi, hingga penyempurnaan detail melalui perangkat lunak desain. Pendekatan ini memungkinkan fleksibilitas dalam desain, perbaikan yang mudah, dan eksplorasi berbagai variasi yang mungkin sulit dicapai dengan metode tradisional.

Saran

1. Riset Motif Anggrek: Lakukan riset mendalam mengenai berbagai jenis bunga anggrek dan karakteristiknya. Gunakan referensi visual untuk memahami bentuk, tekstur, dan warna yang dapat diintegrasikan dengan *hand lettering*.
2. Eksperimen Gaya: Eksplorasi berbagai gaya *hand lettering* dan motif anggrek untuk menemukan kombinasi yang paling harmonis. Jangan takut untuk bereksperimen dengan variasi brush dan teknik digital yang berbeda.
3. Teknik Digitalisasi: Manfaatkan teknologi seperti tablet grafis dan perangkat lunak desain (misalnya, Procreate atau Adobe Illustrator) untuk mencapai detail yang presisi dan estetika yang tinggi. Pelajari fitur-fitur canggih dari perangkat lunak tersebut untuk memperkaya karya.

Dengan memadukan *hand lettering* dan motif bunga anggrek secara digital, skripsi ini tidak hanya menghasilkan karya seni yang indah, tetapi juga menunjukkan potensi pengembangan kreatif melalui teknologi digital. Selalu terbuka terhadap pembelajaran dan perkembangan teknologi untuk terus meningkatkan kualitas karya di masa depan.

REFERENSI

- Aditya, S. P. (2017). *Menggambar manual dan digital itu gampang, kok*. Yogyakarta: Second Hope.
- Aesijah. (2000). Latar belakang penciptaan seni. *FBS UNES*, 1, 63.
- Blissmer, R. H. (2021, April). Definisi komputer menurut para ahli: Sanders hingga Soedarso.

- Blissmer. (2023, Juli 24). Diakses dari <https://www.tirto.id>
- Damajanti, I. (2006). *Psikologi seni*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Indarti, A. (2021, June). Mengenal Medibang Paint Pro: Aplikasi software gratis dan ramah bagi ilustrator pemula. Diakses pada 24 Juli 2023 dari <https://www.gamelab.id>
- Indiyyi, F. (2021). Perancangan motif tekstil bertema bunga nasional Indonesia.
- Jagoan Hosting Team. (2023, Januari). Apa itu hardware? Fungsi, jenis, dan contohnya. Diakses pada 24 Juli 2023 dari <https://www.jagoanhosting.com>
- Kusrianto. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi.
- Maharsi, M. Sn. (2013). *Tipografi: Tiap font memiliki nyawa dan arti*. Yogyakarta: PT Buku Seru.
- Sari. (2018). Estetika postmodern pada seni hand lettering di era digital. *USM*, 855.
- Soedarso. (2006). *Triologi seni*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Suhersono, H. (2005). *Desain border motif geometris*. PT Gramedia.
- Sukaya, Y. (2009). Bentuk dan mode dalam penciptaan seni rupa. *Ritme: Jurnal Seni dan Pengajarannya*, 1, 9–11. FPBS UPI.
- Sunarto, B. (2010). Pengetahuan dan penalaran dalam studi penciptaan seni (hlm. 3). Bambang Sunarto.
- Wulandari, & Siregar. (2020). Kajian semiotika Charles Sanders Peirce dalam ritme: Relasi trikotonomi (Ikon, Indeks, dan Simbol). *FIB UJ*, 4, 31.
- Yulia. (2019). Keterampilan menulis lettering melalui modul pembelajaran pada anak tunarungu. *UNP*, 7, 60.