



## Perancangan Video Dokumenter Redesign Sortali dalam Budaya Batak Toba sebagai Upaya Pelestarian Estetika Tradisional bagi Generasi Muda Masa Kini

**Togu Hutabarat\***

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul  
Jakarta, Indonesia

Email : [Toguhutabarat98@gmail.com](mailto:Toguhutabarat98@gmail.com) \*

Alamat : Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. 11510

\*Penulis korespondensi

**Abstract,** *The existence of a new design of this sortali is able to provide satisfaction to users in Batak Toba cultural events themselves. This writing aims to tell an interesting design in the more modern development of sortali. The design results in the form of a documentary video that provides information related to the existence of a new design on sortali that is ready to be used for major Batak Toba cultural events, especially weddings. The new design of sortali in Batak Toba culture brings fresh perspectives to the traditional accessory, which has long been a symbol of cultural pride and identity. The updated design not only maintains the core values of Batak Toba craftsmanship but also integrates modern touches that cater to the preferences of today's younger generation. This innovative approach is expected to meet the demands of Batak Toba cultural events, where authenticity and tradition are highly valued, while also introducing a more contemporary aesthetic that appeals to a wider audience. The documentary video serves as an informative tool to highlight this evolution in sortali design. Through engaging visuals and interviews with local artisans and cultural experts, the video offers an in-depth look at the process of redesigning this iconic piece of cultural attire. It sheds light on the challenges and successes of merging tradition with modernity, demonstrating how the new design respects Batak Toba heritage while embracing innovation. By featuring real-life applications of the redesigned sortali in major cultural events, especially weddings, the video illustrates its functionality and versatility in contemporary settings. Moreover, the design of the new sortali is not just about aesthetics; it is also a statement about preserving cultural heritage in the face of modernization.*

**Keyword:** *batak toba, contemporary context, design, documentary video, sortali*

**Abstrak,** Adanya desain baru sortali ini mampu memberikan kepuasan bagi para penggunanya dalam acara-acara budaya Batak Toba sendiri. Tulisan ini bertujuan untuk menceritakan sebuah desain yang menarik dalam perkembangan sortali yang lebih modern. Hasil desain tersebut berupa video dokumenter yang memberikan informasi terkait keberadaan desain baru pada sortali yang siap digunakan untuk acara-acara besar budaya Batak Toba, khususnya pernikahan. Desain baru sortali dalam budaya Batak Toba ini membawa perspektif baru terhadap aksesori tradisional tersebut, yang telah lama menjadi simbol kebanggaan dan identitas budaya. Desain yang diperbarui ini tidak hanya mempertahankan nilai-nilai inti dari kerajinan Batak Toba tetapi juga memadukan sentuhan modern yang sesuai dengan preferensi generasi muda masa kini. Pendekatan inovatif ini diharapkan dapat memenuhi tuntutan acara-acara budaya Batak Toba, di mana keaslian dan tradisi sangat dihargai, sekaligus memperkenalkan estetika yang lebih kontemporer yang menarik bagi khalayak yang lebih luas. Video dokumenter ini berfungsi sebagai alat informatif untuk menyoroti evolusi dalam desain sortali ini. Melalui visual yang menarik dan wawancara dengan para perajin dan pakar budaya setempat, video ini menawarkan gambaran mendalam tentang proses perancangan ulang busana budaya ikonis ini. Video ini menyoroti tantangan dan keberhasilan dalam memadukan tradisi dengan modernitas, menunjukkan bagaimana desain baru ini menghormati warisan Batak Toba sekaligus merangkul inovasi. Dengan menampilkan aplikasi nyata sortali yang telah didesain ulang dalam acara-acara budaya besar, terutama pernikahan, video ini menggambarkan fungsionalitas dan fleksibilitasnya dalam konteks kontemporer. Lebih lanjut, desain sortali baru ini bukan hanya tentang estetika; tetapi juga merupakan pernyataan tentang pelestarian warisan budaya dalam menghadapi modernisasi.

**Kata Kunci:** *batak toba, konteks kontemporer, perancangan, sortali, video dokumenter*

## **1. LATAR BELAKANG**

Suku batak adalah satu suku bangsa terbesar di Indonesia. Suku ini banyak mendiami wilayah Provinsi Sumatera Utara, khususnya daerah sekitar Danau Toba. Pada masa lampau, wilayah ini disebut sebagai Tanah Batak, Yang berarti daerah yang mengelilingi Danau Toba. Konon sebenarnya Tanah Batak itu meluas hingga sampai ke wilayah Aceh Selatan dan Aceh Tenggara. Suku Batak memiliki sub-sub suku yang terikat kuat antara satu dengan lainnya yaitu sub suku Toba, Mandailing, Karo, Simalungun, dan Pakpak. Namun, ada juga yang menyebut sebelas, yaitu kelima sub tersebut ditambah dengan Pesisir, Angkola, Padang Lawas, Melayu, Nias, dan Alas Gayo ( Malau, 2000). Sortali adalah sejenis ikat kepala yang berasal dari kebudayaan Batak. Sortali juga menunjukkan sakralnya budaya Batak dalam pernikahan, dimana kesucian dalam pernikahan dan kesatuan pengantinsesuai adat Batak. Dalam adat Batak Toba, "sortali" atau "soritoli" adalah istilah yang merujuk pada pertemuan atau acara yang diadakan oleh masyarakat Batak Toba. Kegunaan dan fungsi sortali dalam budaya Batak Toba yaitu : **(1)** Pertemuan Keluarga Besar: Soritoli sering kali digunakan sebagai kesempatan bagi anggota keluarga yang tersebar di berbagai tempat untuk berkumpul bersama. Ini adalah waktu dimana keluarga dapat berbagi cerita, memperkuat ikatan keluarga, dan memperbarui hubungan interpersonal. **(2)** Pertemuan Adat dan Ritual: Soritoli sering juga menjadi ajang untuk melakukan upacara adat atau ritual yang penting dalam budaya Batak Toba, seperti perayaan ulang tahun, pemberian nama, pernikahan, atau acara adat lainnya. Ini memungkinkan masyarakat untuk memelihara tradisi dan adat istiadat mereka. **(3)** Forum Diskusi dan Pengambilan Keputusan: Soritoli juga bisa menjadi forum untuk membahas masalah - masalah penting dalam komunitas seperti masalah sosial, ekonomi, atau politik. Ini adalah tempat dimana orang - orang dapat berdiskusi, memberikan masukan, dan mengambil keputusan yang akan memengaruhi masyarakat secara keseluruhan. **(4)** Pertemuan Sosial dan Hiburan: Selain fungsi seriusnya, soritoli juga merupakan waktu untuk bersenang - senang dan menghibur. Ini bisa termasuk menyanyi, menari, bercanda, dan menikmati hidangan dan minuman bersama. Secara keseluruhan soritoli memiliki peran yang sangat penting dalam memelihara dan melestarikan budaya dan tradisi Batak Toba, memperkuat ikatan sosial, serta sebagai forum untuk berinteraksi, berdiskusi, dan merayakan berbagai peristiwa penting dalam kehidupan masyarakat. Sortali pada umumnya terbuat dari tembaga yang disepuh dengan emas serta dibungkus dengan kain berwarna merah dengan bentuk yang menyerupai mahkota. Makna sortali umumnya diartikan sebagai tanda keluarga dalam satu ikatan. Bagian emas yang terdapat pada Sortali melambangkan arti kemakmuran untuk

kedua mempelai. Sementara itu, tali pada bagian belakang melambangkan tentang bersatunya seluruh keluarga dalam satu ikatan sedangkan warna merah bermakna arti kekuatan sedangkan kepala menjadi tempat peletakan Sortali dinilai sebagai bagian yang terhormat, sehingga melambangkan kehormatan. Selain itu, sortali juga dapat menambah keanggunan pengantin wanita yang menggunakannya. Benda yang dilambangkan sebagai persatuan antar dua keluarga ini, menunjukkan kesucian dalam pernikahan adat Batak, serta merupakan kehormatan dan kecantikan bagi pengantin wanita yang dianggap sebagai kebaikan bagi pasangan yang melaksanakan pernikahan dan seluruh keluarga. Gaya sortali yang dibentuk menggunakan kain tenun, menjadi pertanda utama bahwa budaya Batak adalah budaya yang suka bertenun, dimana kain - kain suku Batak dulunya adalah hasil dari menenun.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai maka penulis membatasi yang akan dibahas, yakni : **(1)** Pembuatan karya ini hanya membahas tentang video dokumenter. **(2)** Video yang dirancang berdurasi 24 menit mengenai Perancangan Video Dokumenter Sortali Dalam Budaya Batak Toba, Penggunaan sortali pada kepala serta kegunaannya, Proses pembuatan dan hasil akhir videonya.

## **3. METODE PENELITIAN**

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis memiliki metode penelitian yang diterapkan yaitu : **(1) Interview (Pengamatan)**, Pengamatan melibatkan indra (penglihatan, pendengaran, dan perasa). Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat kelengkapan alat seperti Kamera, Laptop, Drone, Mic, Speaker dan lain sebagainya untuk membantu proses perancangan. **(2) Pengambilan**, Pengambilan data melalui dokumen tertulis maupun online dari budaya Batak Toba dan tradisinya. **(3) Wawancara**, Tahap ini adalah dimana penulis akan langsung melakukan wawancara kepada narasumber yang mewakili dari penatua atau guru besar dari budaya Batak Toba untuk mendapatkan informasi atau data - data secara langsung.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Analisis data merupakan cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut bisa dipahami dan bermanfaat untuk solusi permasalahan, terutama masalah yang berkaitan dalam penelitian. Adapun tujuan dari analisis data adalah

mendeskripsikan data sehingga bisa dipahami, lalu untuk membuat kesimpulan. Dalam proses rancangan sebuah desain yang terkonsep dibutuhkan pengumpulan dan pengkarifikasian data yang terarah sehingga tepat mencapai sasaran dan target market.

Kondisi media komunikasi visual untuk saat ini kurangnya minat masyarakat Indonesia yang memiliki minat kepada video dokumenter tentang sejarah namun lebih banyak meminati tayangan video fiksi yang memiliki konten tidak bermakna. Media komunikasi visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. "Batak, Perjalanan ke Tanah Leluhur" Sejak Pertama kalinya awal budaya Batak lahir di bumi Sumatera, banyak sekali pertanyaan dan pendapat tentang darimana asal peradaban ini. Video ini menelusuri jejak asal usul peradaban Batak sebagai benang merah perjalanan. Peran video ini hanyalah sekedar pengantar dan perkenalan akan kebudayaan Batak yang sangat kaya. Berdurasi 44 menit 34 detik.

Analisis SWOT menurut Sondang P. Siagian merupakan salah satu instrument analisis yang ampuh apabila digunakan dengan tepat telah diketahui pula secara luas bahwa "SWOT merupakan akronim untuk kata - kata *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang) dan *threats* (ancaman) : (1) **Strengths (Kekuatan)**, Kekuatan dari Perancangan Video Dokumenter Sortali Dalam Budaya Batak Toba ini adanya desain baru yang akan di buat dengan menggunakan jahitan. (2) **Weaknesses (Kelemahan)**, Kelemahan dari Perancangan Video Dokumenter Sortali Dalam Budaya Batak Toba ini mungkin masih sedikitnya penggunaan desain baru dikarenakan akan baru terbit. (3) **Opportunities (kesempatan)**, Peluang Perancangan Video Dokumenter Sortali Dalam Budaya Batak Toba adalah meningkatnya ketertarikan masyarakat khususnya budaya batak toba akan menggunakan sortali terbaru ini. (4) **Threats (ancaman)**, Ancaman dari Perancangan Video Dokumenter Sortali Dalam Budaya Batak Toba yaitu persaingan dari pengrajin sortali yang sudah berjalan lamanya.



**Gambar 1. Curug Aren Sentul**

Sumber: Togu Huatabarat, 2025



**Gambar 2. Gereja HKBP Sudirman Jakarta**

Sumber: Togu Huatabarat, 2025

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Perancangan video dokumenter “Sortali dalam Budaya Batak Toba” bertujuan untuk mendokumentasikan serta memperkenalkan kembali nilai - nilai budaya Batak Toba, khususnya simbol dan fungsi sortali dalam kehidupan adat dan sosial. Sortali, sebagai ikat kepala khas laki - laki Batak Toba, bukan sekadar elemen busana, melainkan memiliki makna simbolis yang mencerminkan kehormatan, kebijaksanaan, serta status sosial seseorang dalam struktur adat. Proses perancangan dilakukan melalui tahapan pra-produksi (riset, penulisan naskah, dan penyusunan konsep visual), produksi (pengambilan gambar di lapangan dan wawancara dengan narasumber), serta paska-produksi (penyuntingan visual dan audio). Dokumenter ini dirancang dengan pendekatan edukatif dan visual yang menarik agar mudah dipahami oleh berbagai kalangan, terutama generasi muda yang mulai jauh dari akar budaya leluhurnya. Menurut Arsyad (2011), media audio visual seperti video dokumenter sangat efektif dalam menyampaikan pesan edukatif karena mampu menggabungkan unsur visual dan audio yang memengaruhi cara manusia memahami informasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Suyanto (2005) yang menyatakan bahwa media video dokumenter berperan penting dalam pembentukan sikap dan wawasan budaya, karena dapat memperlihatkan realitas sosial secara langsung. Dokumenter ini juga membuktikan bahwa desain komunikasi visual mampu menjadi jembatan antara tradisi dan teknologi, serta sebagai strategi pelestarian budaya dengan pengemasan visual yang estetis dan naratif yang kuat, video dokumenter ini diharapkan dapat membangun kesadaran baru tentang pentingnya memahami dan menjaga warisan budaya.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih karunianya penulis masih diberi kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terhormat dan juga telah membimbing, membantu, dan mendukung penulis. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada: (1) Bapak **Dr. Ir. ARIEF KUSUMA AP, ST., MBA., IPU, ASEAN Eng.**, selaku Rektor Universitas Esa Unggul yang telah memimpin seluruh sistem pendidikan di Universitas Esa Unggul. (2) Bapak **Dr. INDRA GUNARA ROCHYAT, S.Sn., MA, M.Ds.**, selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul yang telah memimpin dan membimbing seluruh mahasiswa/i untuk selalu aktif mengembangkan dunia industri kreatif menjadi lebih baik. (3) Bapak **Dr. MUHAMMAD FAUZI, S.Des., M.Ds.**, selaku Wakil Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul yang telah membimbing seluruh mahasiswa/i untuk selalu aktif mengembangkan dunia industri kreatif menjadi lebih baik. (4) Ibu **Dr. IXSORA GUPITACINANTYA, S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Desain komunikasi Visual yang telah mengarahkan seluruh mahasiswa/i untuk selalu aktif dan berinovasi dalam mengembangkan dunia industri kreatif menjadi lebih baik. (5) Bapak **SATYA YUDHA AZWIR, S.Sn., M.Ds.**, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan dan meluangkan waktu, tenaga, pikirannya untuk pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dorongan, pengetahuan dalam rangka penyusunan tugas akhir penulis dari awal hingga akhir perancangan karya dan proses pembuatan laporan ini. (6) Ibu **RATIH PERTIWI, S.Ikom, M.Ds.**, selaku dosen pembimbing seminar proposal yang telah memberikan dan meluangkan waktu, tenaga, pikirannya untuk pelaksanaan bimbingan, pengarahan, dorongan, pengetahuan dalam rangka penyusunan tugas akhir penulis dari awal hingga akhir perancangan karya dan proses pembuatan laporan ini. (7) Ibu **TISA PUTRINDA, S.Sn, M.Sn.**, selaku dosen penguji 1 saya yang telah melakukan pengujian dalam keberhasilan hasil dari sebuah karya yang saya bawakan dalam penyusunan tugas akhir ini. (8) Bapak **HUDDIANSYAH, S.Sn, MA, M.Ds.**, selaku dosen penguji 2 saya yang telah melakukan pengujian dalam keberhasilan hasil dari sebuah karya yang saya bawakan dalam penyusunan tugas akhir ini. (9) Para Dosen pengajar Program Studi Desain komunikasi Visual dari Semester I, II, dan III di Universitas Esa Unggul Jakarta. (10) Secara khusus dan rasa hormat yang sangat spesial, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada keluarga besar penulis yang tercinta termasuk dengan orang tua penulis yaitu Bapak saya **M.**

**Sedes Hutabarat** & Mama saya **Mindo Br. Siahaan** yang telah memberikan dorongan dan dukungan motivasi, semangat, bantuan dana, dan doa selama penulis mengikuti perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas akhir ini. **(11)** Seluruh abang dan kakak **Paduan Suara Kantoria HKBP Sudirman Jakarta** yang telah membantu dalam proses pengisian suara pada hasil karya tugas akhir ini. Serta Tim kreatif yang membantu dalam proses penyelesaian karya tugas akhir. **(12)** Abang **WILLY NAPITUPULU, S.H.,** & Kakak **BELLA SIMANJUNTA, AMd. Pkt, S.IKom.,** yang telah membantu ambil bagian sebagai pemeran utama dalam pembuatan video dokumenter ini yang menghasilkan visual yang menarik dan terciptanya hasil karya dari tugas akhir ini. **(13)** Rekan – Rekan Mahasiswa/I yang telah membantu penulis dengan memberikan kritik dan saran dalam menyelesaikan tugas akhir ini. **(14)** Seluruh teman - teman yang telah membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkansatu persatu. **(15)** Saya berharap laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri ataupun bagi para pembaca. Dalam laporan ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu segala saran dan kritik guna perbaikan serta kesempurnaan sangat penulis nantikan.

## DAFTAR REFERENSI

Adobe PremierePro, [URL:http://id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Premiere\\_Pro](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro).

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2018). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior: A review of the literature. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 44(3), 399–413.

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindoPersada.

Ascher, S., & Pincus, E. (2013). *The filmmaker's handbook: A comprehensive guide for the digital age* (4th ed.). New York: Plume.

Bagot, K. L. (2016). Media literacy in the digital age: A research agenda. *Journal of Media Literacy Education*, 8(2), 27–37.

Baughman, S. M., & Vorderer, P. (2017). Social media and digital storytelling: A narrative perspective on engagement. *Media Psychology Review*, 19(3), 134–150.

Bell, J. (2015). Digital storytelling and its impact on education. *Journal of Education Technology*, 43(1), 23–34.

Binanto, I. (2010). *Multimedia digital: Dasar teori dan pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital- DasarTeori danpengembangannya*: Yogyakarta: Andi Offset.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2013). *Film art: An introduction* (10th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Brata, A. (2007). *Televisi dan daya pengaruhnya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Brewer, P., & Sels, B. (2017). The future of broadcast journalism in the digital age. *Journal of Digital Journalism*, 5(2), 123–140. <https://doi.org/10.1080/21670811.2016.1160791>
- Buchanan, A. (2019). Digital media and journalism in the 21st century: Global perspectives. *International Journal of Journalism Studies*, 18(4), 91–106.
- Carlson, M. (2018). The changing face of digital content creation. *Journal of Digital Media Production*, 12(2), 65–78.
- Cherry, C. (1966). *On human communication: A review, a survey, and a criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Choi, S. Y., & Lee, W. (2020). Film production in the age of digital media. *Journal of Film and Media Studies*, 32(1), 51–65.
- Elia, P. (2019). The role of social media in shaping contemporary journalism. *Journal of Digital Communication*, 26(3), 23–37.
- Fachruddin, A. (2012). *Dasar-dasar produksi televisi*. Jakarta: Kencana.
- Fitriadi, A. (2018). *Pengantar teknologi informasi*. Jakarta: Prenadamedia.
- Fuchs, C. (2020). Social media and society: A critical approach. *SAGE Media Studies*, 13(4), 142–160.
- Gennaro, L. (2018). The ethics of digital media in education. *Journal of Educational Technology*, 37(2), 88–99.
- Haines, K. (2019). From pixels to content: Shifting paradigms in multimedia storytelling. *Journal of Visual Communication*, 20(3), 210–223.
- Hamilton, D. (2021). The influence of new media on cultural practices. *Journal of Cultural Media Studies*, 14(2), 15–27.
- Heffernan, T. (2018). Digital film production and editing techniques. *Media Production Review*, 4(2), 101–115.
- Jackson, S. (2020). Teaching digital storytelling through interactive platforms. *Journal of Media Education*, 25(1), 13–27.
- Jamalus. (1988). *Pengantar musik: Teori dan praktek*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Johnson, M. L. (2017). Social networks and their impact on documentary filmmaking. *Documentary Studies Review*, 8(1), 45–58.

- Kasali, R. (1995). *Manajemen pemasaran: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kennedy, T. (2021). Film analysis in the age of streaming platforms. *Film Studies Review*, 9(4), 74–82.
- Kim, S. H., & Lee, S. W. (2018). The evolution of digital filmmaking technologies. *Journal of Media and Technology Studies*, 16(2), 67–80.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Landry, C., & Greenwald, D. (2018). *Documentary filmmaking: A contemporary field guide*. New York: Routledge.
- Lanier, J. (2014). *Dawn of the new everything: Encounters with reality and virtual reality*. New York, NY: Henry Holt and Company.
- Latham, C. (2020). Virtual reality and its influence on film production. *Journal of Emerging Media*, 6(3), 202–214.
- Malau, (2000). *Aneka Ragam Budaya Batak*. Jakarta: Yayasan Bina Budaya Nusantara Taotoba Nusa Budaya.
- Miller, J. (2019). *Understanding digital media platforms*. New York, NY: TechPress.
- Mulyani, F. (2006). *Teknologi perangkat lunak: Konsep dan aplikasi*. Bandung: Informatika Press.
- Nichols, B. (2010). *Introduction to documentary* (2nd ed.). Bloomington: Indiana University Press.
- Prabawati, Arie, Th. (2014). *Membuat Beragam Desain 3 Dimensi Menggunakan Adobe Photoshop CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahmawati, M. (2013). *Teknik produksi video dokumenter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusdiansyah, M. (2010). *Desain grafis*. Jakarta: Media Grafika.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Satrianawati, (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sir David Brewster, 1831. [URL:https://id.wikipedia.org/wiki/Teori\\_Brewster](https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster).
- Suyanto, S. (2005). *Media dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Whitten, Jeffery L., Bentley, Lonnie D., Dittman, Kevin C. (2004). *Metode Desain dan Analisis Sistem*. Yogyakarta: Andi.
- Widarwati, S. (1993). *Prinsip-prinsip desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Widjiningsih. (1982). *Prinsip-prinsip dasar desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.