

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KISAH PAHLAWAN REVOLUSI BOGOR SHOLEH ISKANDAR
DESIGNING PICTURE BOOK THE STORY OF BOGOR'S REVOLUTION HERO SHOLEH ISKANDAR

Gita Puspita Dewi¹, Sri Soedewi²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹ gitapsptadewi@student.telkomuniversity.ac.id, ² srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sejarah menjadi identitas penting suatu bangsa dan menghargai jasa para pahlawannya. Namun sangat disayangkan, minat generasi sekarang terhadap sejarah sudah semakin berkurang. Hal ini juga diperparah dengan pembelajaran sejarah yang monoton. Bogor menjadi salah satu kota penting yang ada di Indonesia, namun media yang membahas mengenai sejarahnya masih minim. Padahal, dahulu terdapat pahlawan Bogor berjiwa nasionalis dan agamis yang merupakan pejuang pada zaman revolusi, serta berjasa di bidang pendidikan, sosial, dan agama, yakni Sholeh Iskandar. Namun, sayang masih banyak masyarakat Bogor yang hanya mengetahuinya sebagai nama jalan tanpa tahu ceritanya. Padahal sifat-sifat dari Sholeh Iskandar dapat diterapkan sebagai inspirasi untuk remaja saat ini agar lebih mengutamakan pendidikan dan hidup bermusyawarah, serta mementingkan kepentingan bersama. Maka dari itu, diperlukan media informasi menarik berbentuk buku ilustrasi yang membahas kisah perjuangan pahlawan Sholeh Iskandar untuk remaja.

Kata kunci: Informasi, Ilustrasi, Sholeh Iskandar, Biografi

Abstract

History becomes an important identity of a nation and appreciates the services of its heroes. Unfortunately, the current generation's interest in history has diminished. This is also exacerbated by monotonous history learning. Bogor is one of the important cities in Indonesia, but the media that discuss its history is still minimal. In fact, in the past there was a hero of the nationalistic and religious spirit of Bogor who was a warrior during the revolutionary period, and served in the fields of education, social, and religion, namely Sholeh Iskandar. However, unfortunately there are still many Bogor people who only know it as the name of the road without knowing the story. Though the properties of Sholeh Iskandar can be applied as inspiration for teenagers today to prioritize education and deliberation life, and to prioritize the common interests. Therefore, interesting information media is needed in the form of illustrated books that discuss the story of the struggle of the hero Sholeh Iskandar for adolescents.

Keywords: Information, Illustration, Sholeh Iskandar, Biography

1. Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, minat generasi muda terhadap sejarah semakin rendah. Apalagi praktik pembelajaran sejarah di sekolah masih hanya mengandalkan buku dengan muatan teks yang banyak di dalamnya, hal ini membuat siswa cepat bosan karena kurangnya media penyampaian yang menarik. Padahal dengan mempelajari sejarah, masyarakat dapat mengetahui identitas bangsanya dan menghargai jasa para pahlawannya. Selain itu, pahlawan yang terdapat dalam sejarah memiliki nilai moral yang dapat disampaikan untuk menginspirasi generasi muda masa kini.

Bogor sendiri memiliki pahlawan yang berpengaruh dalam melawan penjajah, mempertahankan wilayah, bahkan telah memberikan berbagai kontribusi terhadap Kota Bogor, yakni Sholeh Iskandar. Beliau merupakan pejuang dari Bogor pada masa revolusi yang disegani oleh masyarakat. Nasionalismenya yang tinggi terhadap bangsa Indonesia menjadikannya pimpinan Batalyon O Siliwangi yang berperan dalam menaklukkan penjajah di Bogor. Setelah merasa perjuangan militernya telah selesai, beliau memutuskan untuk mengabdikan dirinya kepada masyarakat. Oleh karena itu, Sholeh Iskandar juga berjasa atas berbagai pembangunan yang ada di Bogor, diantaranya dalam bidang pendidikan, sosial, dan agama. Selain itu juga, Sholeh Iskandar senantiasa bersikap rendah hati serta menghindari perilaku membangga-banggakan diri, sombong, dan pamrih atau kurang bersih dalam niat (Fitra Yunita, 2017).

Namun menurut Wali Kota Bogor Bima Arya (Melati Salamattunnisa Oktaviani, 2017) buku tentang kota dan tokoh-tokoh Kota Bogor dinilai masih minim, padahal sejarah adalah salah satu cara memprediksi dan memenangi masa yang akan datang. Hal ini membuat sosok Sholeh Iskandar mulai terlupakan oleh masyarakat, khususnya remaja yang hanya mengetahuinya sebagai salah satu nama jalan di Bogor tanpa tahu cerita perjuangannya. Padahal sifat-sifat yang dimiliki oleh beliau dapat dijadikan acuan oleh masyarakat khususnya generasi muda di Bogor, sehingga dapat dijadikan teladan dalam kehidupan untuk membangun bangsa dan negara.

Berdasarkan kondisi diatas, diperlukan perancangan media informasi mengenai Sholeh Iskandar yang membahas mengenai cerita perjuangannya sebagai pendidikan karakter untuk memperkuat kembali rasa nasionalisme dan pemahaman nilai-nilai moral yang dimiliki pahlawan Bogor ini sehingga dapat dijadikan teladan oleh remaja khususnya di Bogor.

2. Dasar Teori

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Wigdado (Tinarbuko, 2015:4) desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang diciptakan dari rasionalitas. Berlandaskan pengetahuan, serta bersifat rasional dan pragmatis. Dunia desain komunikasi visual selalu mengalami perubahan, dinamis, dan penuh gerak. Hal ini karena peradaban dan ilmu pengetahuan modern memungkinkan adanya industrialisasi.

Desain komunikasi visual berhubungan erat dengan penampilan rupa yang dapat diamati dengan pikiran maupun perasaan. Rupa yang dimaksud ialah karakter dan suasana yang mampu dipahami oleh khalayak umum atau suatu golongan (Sutanto, 2005: 15-16). Desain komunikasi visual memiliki pengertian sarana komunikasi yang bersifat nyata (Sanyoto, 2006:8).

Sumbo Tinarbuko (2015:5) menyatakan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu mengenai konsep komunikasi dan daya kreatif yang diterapkan ke dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan tata letak (layout). Hal ini dilakukan untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran.

Sedangkan menurut Anggraini (2018:15) desain komunikasi visual adalah seni dalam menyampaikan informasi atau pesan berupa visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Tujuan dari desain komunikasi visual adalah memberikan informasi yang dapat mempengaruhi dan merubah perilaku target (audience) sehingga sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Dengan begitu, desain komunikasi visual adalah cara berpikir rasional untuk mencari solusi dari suatu permasalahan yang diaplikasikan ke dalam berbagai media yang nyata guna menyampaikan informasi atau pesan yang sesuai dengan khalayak sasaran, sehingga dapat mempengaruhi dan merubah perilaku target sesuai dengan tujuan.

2.2 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang berisi informasi berupa tulisan yang dilengkapi dengan ilustrasi untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan, sehingga membantu pembaca menafsirkan isi buku melalui visual (Kusrianto, 2009:151). Sedangkan menurut Mitchel (Nurgiyantoro, 2005:153) menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang berisi gambar dan teks untuk menyampaikan cerita dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang dituliskan Tarigan (1995:209) bahwa pemilihan gambar pada buku harus sesuai dengan sasaran, sehingga dapat menarik dan merangsang minat pembaca.

2.3 Storytelling

Menurut Echols (Aliyah, 2011) storytelling terdiri dari “story” yang artinya cerita dan “telling” yang artinya penceritaan. Secara keseluruhan, storytelling berarti menceritakan cerita. Storytelling merupakan usaha yang dilakukan untuk menyampaikan perasaan, ide pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak. Storytelling yang digunakan pada suatu cerita bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja, tapi juga memiliki nilai pendidikan di dalamnya.

2.4 Ilustrasi Digital

Ilustrasi digital adalah seni yang dibuat menggunakan media digital seperti komputer dan internet (Susanto, 2011:105). Terdapat dua macam gambar yang dihasilkan melalui proses digital, yaitu:

a. Gambar Vektor

Gambar vektor adalah gambar yang menggunakan geometris titik, garis, kurva, bentuk, yang berdasarkan persamaan matematika yang dihasilkan dengan komputer (Susanto, 2011: 420). Gambar jenis ini tidak bergantung pada resolusi, sehingga apabila gambar diperbesar atau diperkecil tidak kehilangan resolusi karena berbasis titik dan garis.

b. Gambar Bitmap

Gambar bitmap adalah gambar yang strukturnya mewakili grid persegi Panjang dari pixel atau titik-titik warna yang dapat dilihat melalui monitor atau media lainnya (Susanto, 2011:57). Gambar jenis ini dibentuk dari sekumpulan titik yang disebut pixel picture element, sehingga apabila gambar diperbesar akan terlihat sederetan kotak yang berhimpitan dan apabila dilihat dari jauh akan terlihat gambar yang utuh. Hal ini karena gambar bitmap bergantung pada resolusi yang diciptakan dari banyaknya titik.

2.5 Karakter

Karakter merupakan penggabungan tampilan luar (fisik) dan kepribadian (personality) yang ada pada seorang tokoh (Gumelar, 2011:70). Sehingga karakter merupakan penggabungan antara tampilan wajah, postur tubuh, aksesoris, kostum, budaya dan kepribadian tokoh tersebut.

Dalam pembuatan karakter terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu ekspresi wajah, gerak tubuh, dan grafik karakter (Gumelar, 2011:85).

2.6 Warna

Warna dapat mempengaruhi emosi, jiwa, dan dapat menggambarkan suasana hati seseorang. Menurut Jeanne Kopacz, makna warna dikelompokkan menjadi dua, yakni makna warna simbolis dan makna warna psikologis. Makna warna simbolis adalah pemaknaan warna berdasarkan kemiripan warna dengan alam, sedangkan makna warna psikologis adalah pemaknaan warna berdasarkan masyarakat dalam kebudayaannya. Contohnya adalah warna biru yang memiliki makna simbolis langit, sedangkan makna psikologis warna biru adalah kesetiaan, kekuatan, keramahan, dan warna perdamaian.

Secara garis besar, Maitland Graves mengelompokkan warna menjadi dua, yaitu warna hangat dan warna sejuk. Warna hangat adalah warna yang memberikan kesan ceria dan dapat merangsang emosi jiwa. Warna-warna hangat diantaranya adalah merah, kuning, oranye. Warna sejuk adalah warna yang cenderung memberikan kesan ketenangan. Warna-warna sejuk diantaranya yaitu biru, hijau, dan ungu.

2.7 Tipografi

Secara etimologi, tipografi berasal dari Bahasa Yunani “typos” yang artinya bentuk, dan “graphein” yang artinya menulis. Menurut M. Destree (dalam Purwanto, 2016:108) tipografi diartikan sebagai pemilihan dan penyusunan huruf, ukuran hingga pengaturan spasinya. Tujuan dari tipografi adalah untuk memudahkan dalam menyampaikan informasi kepada pembaca melalui tulisan (Rama Kertamukti:2011).

Menurut Rustan (2011:74) dalam tipografi terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, diantaranya legibility yang merupakan aspek kemudahan dalam mengenali dan membedakan huruf/larakter ketika dibaca, readability (keterbacaan) yaitu tingkat tulisan yang mudah dipahami atau dibaca berdasarkan penggunaan kata dalam kalimat, visibility (keterlihatan) yaitu pemakaian tipe huruf yang menyesuaikan dengan komposisi, dan clarity (kejelasan) yaitu pemilihan satu jenis huruf yang akan digunakan pada sebuah teks.

Tipografi berperan untuk menyampaikan informasi, untuk itu diperlukan pemilihan huruf yang tepat agar dapat memberikan pesan yang sesuai dengan tujuannya. Secara umum, huruf terbagi ke dalam beberapa kelompok (Purwanto, 2006:114-116), yaitu Serif, Sans Serif, dan Script.

2.8 Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah penyusunan unsur-unsur komunikasi seperti garis huruf, teks, garis, table, warna, dan sebagainya agar terlihat menarik. Tujuan layout adalah menghasilkan desain atau media yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak (Rakhmat, 2010). Terdapat empat prinsip dasar dalam layout yang disusun agar pembaca menjadi lebih mudah menerima informasi yang disajikan dalam konten, yaitu:

a. Urutan (sequence), adalah mengurutkan mana yang harus dibaca terlebih dahulu hingga yang dibaca terakhir. Dengan adanya sequence pembaca akan secara langsung mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.

b. Penekanan (emphasis), digunakan untuk kata atau objek agar mendapat perhatian lebih dari pembaca. Caranya diantaranya dengan memperbesar ukuran pada teks yang ingin dipertegas atau pemberian warna kontras pada objek.

c. Keseimbangan (balance), adalah pembagian yang merata pada bidang layout namun tidak memberikan kesan penuh, sehingga menghasilkan kesan seimbang dengan penempatan yang tepat.

d. Kesatuan (unity), adalah kesatuan dari elemen-elemen yang digabungkan baik secara fisik (yang terlihat) maupun pesan dan komunikasi yang ingin disampaikan.

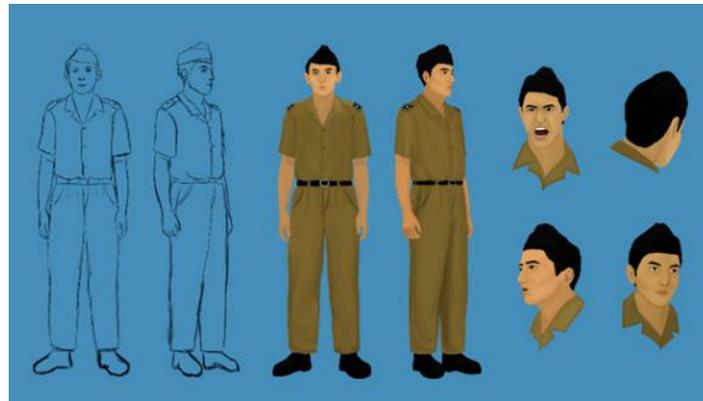
3. Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara bersama pengelola Museum Perjuangan Bogor, Pak Ben dan guru SMPN 2 Bogor, Pak Yayat, yang dapat disimpulkan adalah media informasi yang menarik mengenai cerita perjuangan pahlawan Bogor masih sangat minim, padahal selain untuk mengingat jasa mereka, sifat-sifatnya dapat juga dijadikan sebagai pendidikan karakter. Sedangkan kesimpulan dari data kuesioner dan observasi adalah minat remaja terhadap cerita perjuangan sejarah dianggap masih tinggi, namun masih tergolong banyak yang tidak mengetahui perjuangan pahlawan Bogor Sholeh Iskandar. Sebagian besar remaja juga memilih buku ilustrasi sebagai media penyampaian cerita perjuangan pahlawan. Untuk itu diperlukan perancangan mengenai pahlawan Bogor Sholeh Iskandar dalam bentuk buku ilustrasi yang dapat menarik minat remaja.

Dalam perancangan buku ilustrasi Sholeh Iskandar, pesan yang ingin disampaikan adalah semangat membangun kehidupan masyarakat sekitar. Sosok Sholeh Iskandar dinilai dapat menginspirasi remaja lewat perjuangannya mempertahankan kemerdekaan serta berkontribusi dalam berbagai pembangunan di Bogor. Dengan begitu remaja diharapkan selain dapat lebih mengenal sosok pahlawan dari asalnya yang berjasa, juga terinspirasi untuk melakukan perubahan-perubahan positif yang ada disekitarnya dengan mengedepankan kepentingan umum. Untuk itu, dalam perancangan buku ilustrasi ini ditampilkan sosok Sholeh Iskandar yang bersikap patriotisme dalam menjalani berbagai masalah yang muncul dalam kehidupannya. Kisah Sholeh Iskandar diwujudkan dalam media informasi, yang mengenalkan sosok dan perjuangan beliau dalam mempertahankan kemerdekaan serta memajukan berbagai aspek pembangunan di Bogor. Metode pendekatan sebagai strategi promosi untuk mempengaruhi perilaku konsumen yang digunakan adalah AIDA. Pengambilan keputusan konsumen dalam membeli sebuah produk terdiri dari perhatian (attention), ketertarikan (interest), membangkitkan keinginan (desire), dan tindakan pembelian produk (action). Visualisasi yang akan digunakan untuk tampilan ilustrasinya adalah dengan ilustrasi gaya semi-realis. Ilustrasi semi-realis mampu menggambarkan dengan jelas sosok dari tokoh dan informasi yang ingin disampaikan mengenai cerita sejarah. Warna untuk isi buku yang digunakan adalah dominan warna-warna hangat yang dapat membangun emosional dan semangat remaja. Serta penambahan warna-warna sejuk seperti hijau dan biru sebagai penggambaran latar dari Bogor yang identik dengan keasriannya. Sedangkan untuk *merchandise*, warna yang digunakan dominan berwarna biru. Hal ini karena warna biru memiliki makna perdamaian, kesetiaan, dan kekuatan yang menggambarkan diri Sholeh Iskandar.

1. Desain Karakter

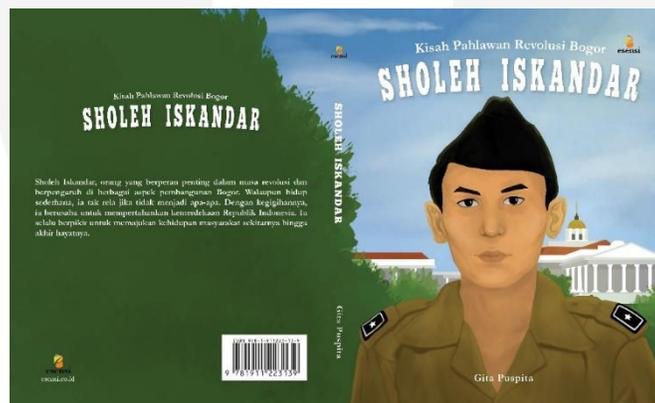
Sholeh Iskandar [Gambar 1]. Sholeh Iskandar adalah tokoh utama dalam cerita ini. Ia merupakan anak dari H. Muhammad Arif dan Hj. Atun. Sholeh Iskandar lahir di Desa pasarean dalam keluarga yang sederhana. Sholeh Iskandar sedari kecil sudah menunjukkan kemauan belajar yang tinggi dan senang bersosialisasi. Ayahnya memilih untuk melanjutkan pendidikan Sholeh Iskandar ke pesantren di pondok Cengkudu. Hingga saat kepergian orang tuanya pun, Sholeh Iskandar tetap tidak henti-hentinya menimba ilmu, ia kemudian melanjutkan sekolahnya ke pesantren di pondok Cantayan. Dalam kesederhanaan yang dirasakan Sholeh Iskandar, ia bertekad untuk bisa bangun dan membela tanah air, serta memajukan berbagai kehidupan masyarakat. Bahkan sejak masih muda ia sudah mulai bergabung ke berbagai organisasi dan ikut berperang mempertahankan kemerdekaan. Setelah pensiun pun, ia mengabdikan kepada masyarakat dengan membangun berbagai fasilitas.



Gambar 1. Desain Karakter Sholeh Iskandar
Sumber: Data Pribadi

2. Media Utama

Media utama yang disajikan adalah buku, pada sampul buku [Gambar 2] bagian depan menampilkan tokoh utama yaitu Sholeh Iskandar agar pembaca lebih mudah mengenali wajah pahlawan. Pada *background* diberi penambahan gedung istana bogor agar lebih menggambarkan bahwa cerita pahlawan yang disajikan berasal dari Bogor. Sedangkan pada bagian belakang sampul buku berisi penjelasan singkat tentang isi buku. Buku ini memiliki halaman isi 44 halaman.



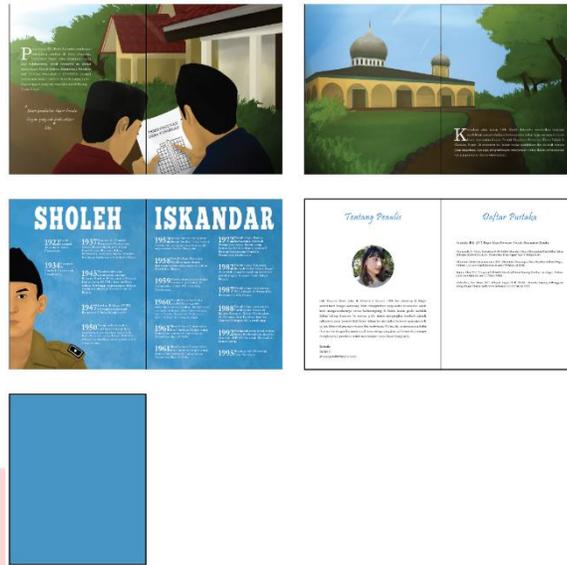
Gambar 2. Sampul Buku
Sumber: Data Pribadi



Gambar 3. Isi Buku Halaman 1-15
Sumber: Data Pribadi



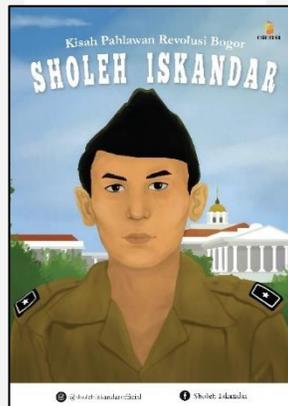
Gambar 4. Isi Buku Halaman 16-31
Sumber: Data Pribadi



Gambar 5. Isi Buku Halaman 32-44
Sumber: Data Pribadi

3. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan diantaranya adalah poster yang memiliki fungsi sebagai *Attention* [Gambar 6] untuk menarik perhatian pembeli dengan mengenalkan buku yang diterbitkan, lalu poster sebagai *Interest* [Gambar 7] untuk memberi tahu informasi mengenai kelebihan produk, dan poster sebagai *Desire* [Gambar 8] untuk memberi penawaran produk yang dapat meningkatkan minat beli.



Gambar 6. Poster sebagai *Attention*
Sumber: Data Pribadi



Gambar 7. Poster sebagai *Interest*
 Sumber: Data Pribadi



Gambar 8. Poster sebagai *Desire*
 Sumber: Data Pribadi

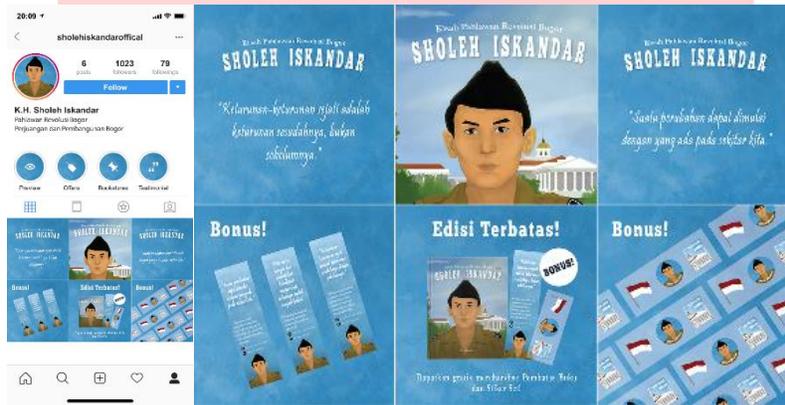
Selain itu juga terdapat x-banner [Gambar 9] yang berfungsi sebagai *Attention* untuk menarik perhatian pembeli, *merchandise* [Gambar 10] yang terdiri dari pembatas buku dan stiker set berfungsi sebagai *Desire* untuk meningkatkan minat beli. Serta penyebaran promosi dan informasi mengenai buku ilustrasi pahlawan Sholeh Iskandar melalui Instagram [Gambar 11] dan Facebook [Gambar 12].



Gambar 9. X-Banner
 Sumber: Data Pribadi



(a) (b)
Gambar 10. (a) Merchandise Pembatas Buku (b) Merchandise Stiker Set
Sumber: Data Pribadi



Gambar 11. Tampilan Media Sosial Instagram
Sumber: Data Pribadi



Gambar 12. Tampilan Halaman Facebook
Sumber: Data Pribadi

4. Kesimpulan

Pengenalan tokoh pahlawan merupakan hal yang penting disamping untuk terus mengingat sejarah, yakni sebagai inspirasi lewat sifat-sifat positif yang dimilikinya. Dengan dikenalkannya pahlawan Bogor Sholeh Iskandar kepada remaja Bogor saat ini dapat dijadikan teladan dalam kehidupan, yakni dengan menjunjung musyawarah mufakat dan memiliki tekad untuk memajukan kehidupan bangsa. Pengenalan tokoh pahlawan ini ditampilkan lewat buku ilustrasi sebagai media utamanya. Hal ini karena buku ilustrasi adalah media yang mampu menggambarkan dengan jelas hal-hal yang terjadi di masa lalu dan mampu membangkitkan motivasi kepada para pembacanya. Buku ilustrasi yang dirancang dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga pesan di dalamnya pun dapat dengan mudah diterima. Selain itu, media pendukung seperti poster, x-banner, *merchandise*, dan media sosial akan membantu meningkatkan penjualan produk.

Daftar Pustaka:

- [1] A. Prasetyo, E. Rivasintha. 2013. Konsep, Urgensi, dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Diakses pada www.kompasiana.com (11 Maret 2020).
- [2] Aditia, Patra. 2019. *Visual Analysis Of Children Books Illustration As a Psychiatric Therapy*. Diakses pada www.neliti.com (20 Mei 2020).
- [3] Anggraini, Lia, S., Nathalia, K. 2014. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar*. Panduan untuk Pemula. Bandung: Nuansa Cendekia Bandung.
- [4] Damayanti, Sri Hesti. *Kontribusi K.H. Sholeh Iskandar Dalam Memajukan Pendidikan Islam di Bogor (1968-92)*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- [5] Hardini, S., & Rahman, Y. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Kesehatan untuk Wanita Karir. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(01), 42-50.
- [6] Irawan, Eko. 2018. *Pahlawan dan Pendidikan Karakter Berbasis Sejarah Perjuangan*. Diakses pada www.kompasiana.com (12 Maret 2020).
- [7] Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- [8] Oktaviani, Melati Salamatunnisa. 2017. *Menyibak Perjuangan Masa Revolusi di Kota Bogor*. Diakses pada www.mediaindonesia.com (29 Februari 2020).
- [9] Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- [10] Sudarjat, Edi. 2015. *Bogor Masa Revolusi*. Depok: Komunitas Bambu.
- [11] Sutanto, T. (2005). "Sekitar Dunia Desain Grafis/Komunikasi Visual". *Pura-pura Jurnal DKV ITB Bandung*. 2/Juli. 15-16.
- [12] Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual – Penanda Masyarakat Global*. Jakarta: PT. Buku Seru.
- [13] Wulandari, Asri Wuni. 2017. *Hikayat Singkat K.H. Sholeh Iskandar, Pejuang Kebanggaan Warga Bogor*. Diakses pada www.ayobogor.com (12 Maret 2020).
- [14] Wulandari, Callista Chairani, and Arumsari, R.Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Andharupa : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 03. No 01 (2017).
- [15] Yunita, Fitra. 2017. *Mengenal KH Soleh Iskandar, Ulama Pejuang Revolusi dari Bogor*. Diakses pada www.liputan6.com (1 Maret 2020).