

PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS RUMAH ADAT BATAK TOBA SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN RAGAM HIAS

Sri Nanda Adiski^a, Muhammad Ghifari^b, Aji Sofiana Putri^c

^a Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, nandaadiski@gmail.com

^b Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, muhammadghifari@isbiaceh.ac.id

^c Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, ajisofiana@isbiaceh.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: August 1, 2024

Revised: August 13, 2024

Accepted: August 29, 2024

Keywords: Toba Batak Traditional House, Samosir Island, Infographic Book, Decorative Variety, Preservation Efforts.

Kata Kunci: Rumah Adat Batak Toba, Pulau Samosir, Buku Infografis, Ragam Hias, Upaya Pelestarian.

ABSTRACT

Samosir is an island located in the middle of Lake Toba, North Sumatra Province. The tribe that inhabits this island is the Toba Batak tribe. One of its cultures is the traditional house and is a cultural wealth that should be preserved. Simanindo Village is one of the villages that still maintains the Toba Batak Traditional House. However, as time goes by and the location is far away, many young people do not know and understand about the Toba Batak traditional house. The preservation of Toba Batak culture can be threatened if the younger generation lacks knowledge about traditional houses. The purpose of this design is to create an infographic book that contains information about the Toba Batak Traditional House and its decorations that can collaborate with the local Tourism Office and Museum. This design uses the design thinking method and data analysis using SWOT. The final result of this design is an infographic book and supporting works in the form of tote bags and key chains.

ABSTRAK

Samosir merupakan pulau yang terletak di tengah Danau Toba, Provinsi Sumatera Utara. Suku yang mendiami pulau ini adalah suku Batak Toba. Salah satu kebudayaannya adalah rumah adat dan merupakan kekayaan budaya yang patut dilestarikan. Desa Simanindo merupakan salah satu desa yang masih mempertahankan Rumah Adat Batak Toba. Namun, seiring berjalannya waktu serta lokasi yang jauh, banyak generasi muda tidak mengetahui dan memahami tentang rumah adat Batak Toba. Kelestarian budaya Batak Toba dapat terancam jika kurangnya pengetahuan generasi muda tentang rumah adat. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku infografis yang memuat informasi mengenai Rumah Adat Batak Toba dan ragam hiasnya yang dapat bekerjasama dengan Dinas Pariwisata dan Museum setempat. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking* dan analisis data menggunakan SWOT. Hasil akhir perancangan ini adalah buku infografis serta karya pendukung berupa *tote bag* dan gantungan kunci.

I. PENDAHULUAN

Salah satu kebudayaan Batak Toba adalah rumah adat yang dimiliki dan merupakan kekayaan budaya yang patut untuk dilestarikan di Nusantara. Menurut data dari Kementerian Pariwisata Republik Indonesia (2022) terdapat 31 Rumah Adat Batak Toba tersebar di beberapa desa di Pulau Samosir. Rumah adat ini disebut Rumah

Bolon yang memiliki arti rumah besar. Rumah *Bolon* dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian atap, bagian tengah dan bagian bawah atau kolong. Rumah *Bolon* berbentuk persegi panjang dan dibangun tanpa adanya sekat antar ruangan. Ada 20 jenis ragam hias yang terdapat pada Rumah *Bolon* mulai dari geometri, flora, fauna dan atropomorfis. Ragam hias ini adalah warisan leluhur yang memiliki makna filosofis tersendiri bagi masyarakat Batak Toba. Pada bagian luar Rumah *Bolon* bagian depan dan samping terdapat beberapa ukiran yang dicat dengan warna putih, merah dan hitam. *Gorga* atau pahatan adalah ragam hias yang terdapat pada Rumah Adat Batak Toba. *Gorga* dipasang di atap rumah adat dengan tanduk kerbau sebagai simbol kekuatan. Namun, pahatan hewan dan tumbuhan pada dinding rumah memiliki arti yang berbeda (Lubis, 2015).

Seiring berjalannya waktu serta lokasi Rumah *Bolon* yang jauh dari perkotaan dan harus menyebrangi danau, banyak generasi muda tidak mengetahui dan memahami tentang rumah adat Batak Toba. Kelestarian budaya Batak Toba dapat terancam jika kurangnya pengetahuan generasi muda tentang rumah adat. Akibatnya, pelestarian harus dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat buku infografis tentang rumah adat Batak Toba dan ragam hiasnya. Buku infografis dipilih karena informatif, menarik dan mudah dipahami oleh banyak orang, terutama generasi muda. Menurut Handayani (2018), buku infografis adalah salah satu cara untuk menyampaikan informasi dengan tampilan visual yang menarik dan disajikan dalam bentuk yang lebih memudahkan pembaca menangkap informasi melalui penggunaan teks singkat, gambar, diagram, dan grafik, ilustrasi dan peta. Hal inilah yang menjadi latar belakang dibuatnya buku infografis tersebut. Berdasarkan latar belakang diatas, maka perancang dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut yaitu kurangnya media informasi mengenai Rumah Adat Batak Toba dan ragam hiasnya, sehingga para generasi muda kesulitan mendapatkan informasi serta belum adanya upaya pelestarian Rumah Adat Batak Toba dan ragam hiasnya melalui buku infografis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dalam perancangan ini adalah: bagaimana merancang buku infografis Rumah Adat Batak Toba yang dapat memberikan informasi kepada generasi muda, bagaimana merancang buku infografis yang dapat menjadi upaya pelestarian, serta bagaimana merancang buku infografis yang dapat bekerjasama dengan Dinas Pariwisata dan museum setempat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

1. Penelitian Terkait

Ada beberapa perancangan sebelumnya yang berhubung dengan karya yang akan dibuat oleh perancang. Perancangan pertama dilakukan oleh Novia Awaliya Latifah Kurniawan dkk (2022) dari Institut Seni Budaya Indonesia Bandung yang berjudul “Perancangan Buku Infografis Pembuatan Film Pendek Tradisi *Nyangku*”. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan proses pembuatan film tradisi *nyangku* kepada anak-anak muda melalui buku infografis. Buku infografis ini menggunakan gaya desain yang minimalis. Metode yang diterapkan dalam penciptaan buku ini adalah penelusuran data dan visualisasi karya seperti sketsa ilustrasi, perwarnaan ilustrasi, editing, dan

layout. Perancangan kedua dilakukan oleh R. Digas Paranggeni (2020) dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang berjudul “Perancangan Buku Infografis *Going and living small*”. Perancangan ini bertujuan untuk mengedukasi generasi y dan menyajikan informasi tentang tempat tinggal kecil yang efisien dan ideal. Perancangan buku ini menggunakan gaya desain yang *modernisme* untuk mempresentasikan tema yang diusung yaitu fungsional, efisiensi dan kesederhanaan. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis *5W + 1H*. Perancangan ketiga dilakukan oleh Muhammad Ghifari (2018) dari ISBI Aceh yang berjudul “Perancangan Infografis Kota Padangpanjang Sebagai Strategi Kreatif Promosi Wisata”. Perancangan ini bertujuan untuk memperkenalkan objek wisata yang terdapat di Kota Padangpanjang. Visual berupa *vector* dari objek-objek wisata Kota Padangpanjang dengan menggunakan teknik *Line Art*. Menggunakan warna asli kemudian diberi gradasi ke warna lembut dan menggunakan *font britanica*, serta *layout* berisi narasi dan visual.

Menurut Yildirim dalam jurnalnya yang berjudul “*Infographics for Educational Purposes*”, buku infografis adalah representasi visual dari informasi, data atau pengetahuan yang dirancang dengan menggabungkan data, fakta, dan gambar untuk mengkomunikasikan informasi secara cepat dan jelas (2016). Menurut Anggraini, L. & Nathalia, K.: Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia pada jurnal Desain Komunikasi Visual *layout* adalah susunan huruf dan gambar pada halaman cetak atau elektronik. Prinsip desain utama yang mempengaruhi tata letak adalah titik fokus hierarki visual, kesatuan dan keseimbangan. Saat mendesain tata letak, seseorang harus mempertimbangkan susunan elemen pada halaman, hubungan elemen, mis. ukuran, warna, kontras, nilai, tekstur dan bentuk, dan hierarki visual (2014).

2. Metode

Metode yang digunakan pada perancangan Buku Infografis Rumah Adat Batak Toba Sebagai Upaya Pelestarian adalah metode *design thinking*

a. *Design Thinking*

Design thinking merupakan pendekatan umum berbasis solusi yang dilakukan untuk memecahkan masalah. Ini merupakan cara berpikir dan bekerja secara jelas dan sederhana (Putra A. D, 2020). Pertama, *emphatize* merupakan proses ini berisi tentang tahapan awal pengumpulan data seperti studi literatur, wawancara, observasi dan dokumentasi. Kedua, *define* yaitu perancang dapat mengidentifikasi masalah yang muncul dengan menggunakan metode analisis SWOT. Identifikasi pada analisis SWOT terdiri dari 2 faktor yaitu faktor *internal* (kekuatan dan kelemahan) serta faktor *eksternal* (peluang dan ancaman). Ketiga, *ideate* yaitu tahapan, perancang mengumpulkan ide dan mendapatkan solusi dari permasalahan yang sudah didapat. Keempat, *prototype* merupakan model atau standar ukuran yang dibentuk berdasarkan suatu skema rancangan sistem. Pada tahapan ini perancang memvisualkan solusi dari masalah. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah solusi yang ditawarkan sesuai atau tidak dengan

permasalahan yang ada. Kelima, *test* merupakan tahapan akhir dari *design thinking*, perancang akan melakukan uji coba terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Hal ini bertujuan agar perancang mendapatkan umpan balik dan mengetahui apakah solusi yang dibuat sesuai dengan permasalahan yang ada.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. *Emphatize*





a. Studi Literatur









Data yang didapatkan dari jurnal dan buku adalah penjelasan mengenai 20 ragam hias yang dimiliki dan dibagi menjadi 6 bentuk yaitu flora, fauna, geometris, makhluk raksasa, benda langit dan anggota tubuh manusia.




b. Observasi

Observasi dalam perancangan ini dapat dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan dirancang secara langsung mulai dari bentuk, bahan, dan warna yang digunakan. Observasi dilakukan di 3 rumah berbeda. Lokasinya berada di Kecamatan Simanindo, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui secara langsung bentuk Rumah Adat Batak Toba dan Ragam Hias yang terdapat pada Rumah Adat tersebut. Gambar-gambar yang berikut adalah gambar yang diambil dari Museum yang terdapat di Desa Tomok dan rumah yang terdapat di Huta Siallagan.

Tabel 1. Tabel Hasil Observasi

No	Nama	Gambar	Letak
1	<i>Desa Na Ualu</i>		Terletak dibagian depan rumah
2	<i>Singa-singa</i>		Terletak dibagian dinding depan sisi kanan dan kiri rumah
3	<i>Simorogung-ogung</i>		Terletak dibagian tengah atas rumah
4	<i>Hariara Sundung Dilangit</i>		Terletak didepan <i>Simorogung-ogung</i>

No	Nama	Gambar	Letak
5	<i>Ipon-ipon</i>		Terletak dibagian dinding samping rumah
6	<i>Boraspati</i>		Terletak dibagian dinding depan rumah
7	<i>Adep-adep</i>		Terletak dibagian dinding depan rumah
8	<i>Sijonggi</i>		Terletak dibagian atas rumah
9	<i>Jengger/jorngom</i>		Terletak dibagian tengah dinding depan rumah
10	<i>Gajah Dompok</i>		Terletak dibagian tengah atap sisi depan rumah
11	<i>Ulu Paung</i>		Terletak dibagian atas atap sisi depan rumah
12	<i>Simeol-meol</i>		Terletak dibagian kanan kiri dinding depan rumah

No	Nama	Gambar	Letak
13	<i>Simeol-meol Masiolan</i>		Terletak dibagian kanan kiri atap sisi depan rumah
14	<i>Sitompi</i>		Terletak dibagian kanan kiri dinding depan rumah
15	<i>Mata Niari</i>		Terletak dibagian kanan kiri atap sisi depan rumah

c. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Bapak Sorianti Silalahi selaku penduduk asli suku Batak Toba. Data-data yang diwawancarai adalah mengenai sejarah pembuatan Rumah Adat Batak Toba, makna dari setiap ruangan dan ragam hias yang terdapat pada rumah adat tersebut, bagaimana upaya yang sudah dilakukan untuk memperkenalkan Rumah Adat Batak Toba ini kepada generasi muda dan masyarakat.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses pengumpulan data visual dengan cara difoto. Foto-foto yang diambil mulai dari bagian depan rumah, bagian samping, bagian bawah, bagian dalam rumah. Lokasinya terletak di Desa Simanindo Kab. Samosir.



Gambar 1 (a) museum batak tomok (b) rumah di huta siallagan

2. Define

Adapun metode analisis data yang digunakan pada perancangan ini adalah metode SWOT.

a. Analisis SWOT

a) *Strength* (kekuatan)

Memiliki nilai historis yang patut untuk dipelajari, bentuk rumah yang unik seperti pelana kuda dan memiliki lebih dari 20 ragam hias.

b) *Weakness* (kelemahan)

Kurangnya minat generasi muda untuk membaca dan mempelajari tentang Rumah Adat Batak Toba.

c) *Opportunity* (peluang)

Menjadi media baru dalam penyampaian informasi dan pengenalan Rumah Adat Batak Toba.

d) *Threats* (ancaman)

Kurangnya pengetahuan generasi muda terhadap Rumah Adat Batak Toba dan modernisasi yang mengikis warisan budaya tradisional.

b. Target Audience

Dalam sebuah perancangan diperlukan adanya *audience* untuk mengetahui sasaran utama dan tujuan yang jelas serta ketepatan dengan buku yang akan dirancang.

a) Perilaku : Dewasa awal yang suka membaca dan mempelajari kebudayaan.

b) Geografis : Mencakup seluruh wilayah Indonesia khususnya wilayah Sumatera Utara.

c) Demografis : Dewasa awal berusia 17-35 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dan pemuka adat setempat.

d) Psikografis : Dewasa awal yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peduli terhadap pelestarian budaya.

3. Ideate

Ideate merupakan tahapan menghasilkan ide-ide mengenai karya yang akan dirancang.



Gambar 2 mind mapping

Mind mapping dimulai dengan latar belakang masalah berupa kurangnya pengetahuan dan minat anak muda dalam mempelajari nilai-nilai kebudayaan dan lokasi yang jauh dari pusat kota serta belum adanya media informasi mengenai Rumah *Bolon* Batak Toba yang membuat perancang tertarik mengangkat objek tersebut sampai menemukan solusi dari latar belakang masalah yang ada yaitu penciptaan Buku Infografis Rumah Adat Batak Toba Sebagai Upaya Pelestarian Ragam Hias.

4. Prototype

Prototype merupakan model atau standar ukuran yang dibentuk berdasarkan suatu skema rancangan sistem. Bentuk visual ini adalah solusi yang dipilih dari permasalahan yang ada.





a. Sketsa




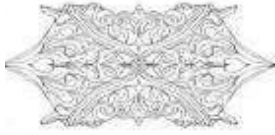

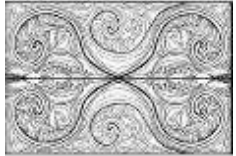
Berikut adalah sketsa ragam hias, sketsa Rumah *Bolon* Batak Toba, sketsa alternatif *cover* dan sketsa *layout* buku:

a) Ragam Hias

Berdasarkan jurnal Arsitektur Alur dengan judul “Kajian Ornamen Gorga Di Rumah Adat Batak Toba (Dearma A Saragih dkk), terdapat 20 ragam hias pada Rumah *Bolon* Batak Toba, bentuk ragam hiasnya dibagi menjadi 6 yaitu flora, fauna, geometris, makhluk raksasa, benda langit dan anggota tubuh manusia. Berikut adalah sketsa dari ragam hias pada Rumah *Bolon*:

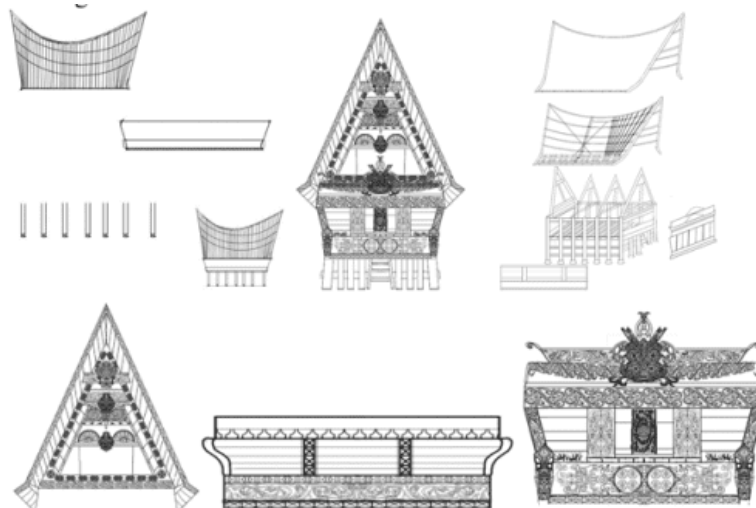
Tabel 2. Sketsa Ragam Hias

NO	Nama	Gambar
1	<i>Jengger/Jorngom</i>	
2	<i>Ulu Paung</i>	
3	<i>Gajah Dompok</i>	
4	<i>Singa-singa</i>	

NO	Nama	Gambar
5	<i>Mata Niari</i>	
6	<i>Hoda-hoda</i>	
7	<i>Sitompi</i>	
8	<i>Simeol-meol Masiolan</i>	
9	<i>Sitangan</i>	
10	<i>Simeol-meol</i>	

b) Sketsa Rumah *Bolon* Batak Toba

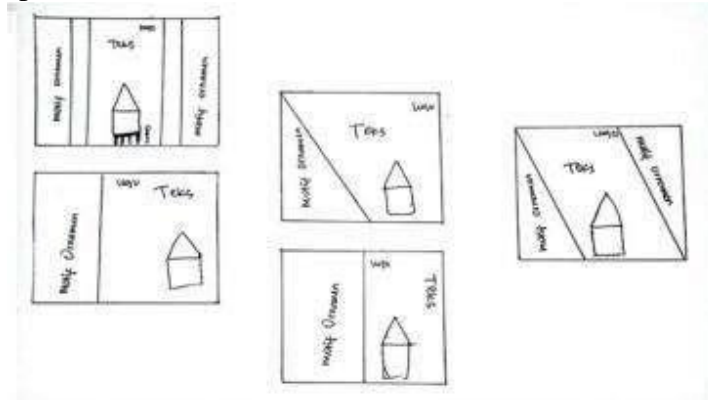
Rumah *Bolon* terbagi menjadi 3 bagian yaitu bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah.



Gambar 3 sketsa rumah bolon

c) Sketsa alternatif cover

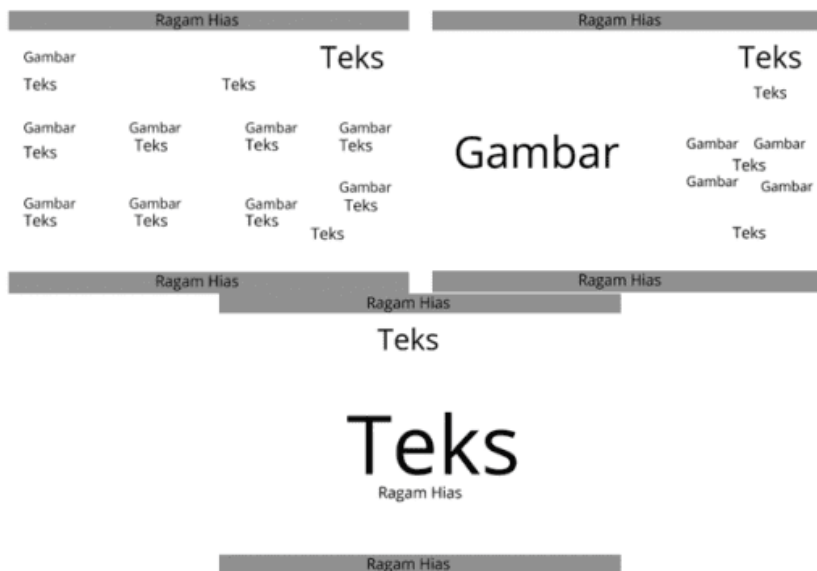
Cover pada buku ini terdiri dari 2 sisi yaitu cover bagian depan dan cover bagian belakang. Desain cover buku pada perancangan ini menampilkan visual berupa vector dari Rumah Adat Batak Toba. Judul buku dibuat dibagian tengah atas buku, pada bagian kanan dan kiri cover buku terdapat vector dari ragam hias serta pada bagian tengah cover terdapat vector dari Rumah Bolon.



Gambar 4 sketsa alternatif cover

d) Sketsa isi konten buku

Gaya desain yang digunakan pada buku ini adalah gaya tradisional. Palet warna yang digunakan adalah warna etnik. Warna etnik diambil dari warna-warna yang terdapat pada ragam hias seperti warna merah, hitam dan putih. Mengambil desain *layout flat design*, *layout center* dan *layout flow design*. Visual dari isi buku berupa vector dengan *style semi-realis* dan beberapa foto-foto yang dilampirkan nantinya akan mengalami proses *cropping* terlebih dahulu.



Gambar 5 sketsa layout isi konten buku

b. Warna

Berdasarkan Jurnal Arsitektur Alur yang berjudul “Kajian Ornamen Gorga Di Rumah Adat Batak Toba” menjelaskan bahwa warna khas dari Batak Toba ada 3 yaitu warna Merah, Putih dan Hitam. Terdapat 3 warna utama pada perancangan buku ini yaitu warna merah, putih dan hitam. Adapun warna pendukung yang digunakan sebagai berikut;




Gambar 6 palet warna

Berikut adalah pengaplikasian warna pada ragam hias, Rumah *Bolon*, cover buku dan isi buku:

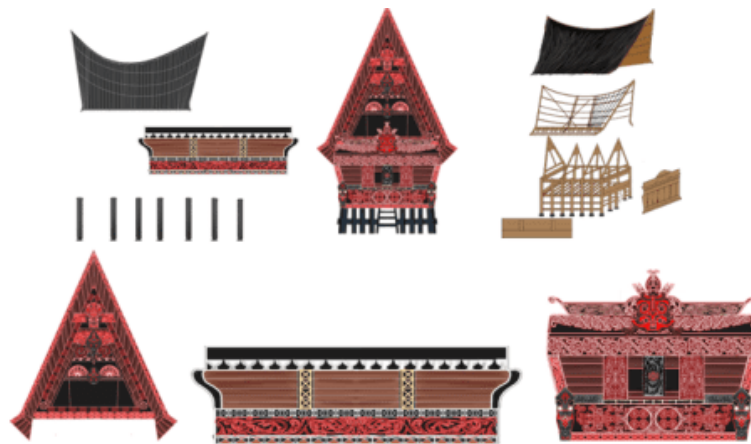
a) Ragam Hias

Tabel 3 Final Warna Ragam Hias

NO	Nama	Gambar
1	<i>Jengger/Jorngom</i>	
2	<i>Ulu Paung</i>	
3	<i>Gajah Dompok</i>	
4	<i>Singa-singa</i>	

NO	Nama	Gambar
5	<i>Mata Niari</i>	

b) Rumah *Bolon* Batak Toba



Gambar 7 final warna rumah *bolon*

c) Cover Buku



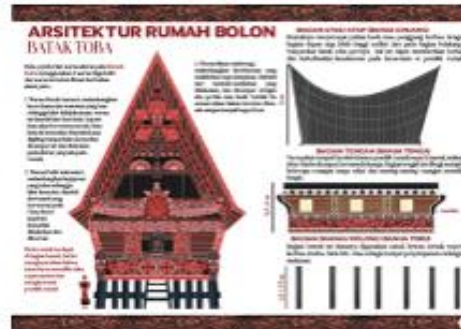
Gambar 8 final cover buku (a) bagian depan (b) bagian belakang

d) Isi konten buku





(7)



(8)



(9)



(10)



(11)



(12)

KESIMPULAN



Berdasarkan hasil penelitian mengenai ragam hias yang banyak akan dilihat oleh masyarakat dalam ragam hias yang ada di rumah bolon Batak Toba. Namun, hal ini menunjukkan bahwa ragam hias yang ada di rumah bolon Batak Toba ini masih banyak yang belum terungkap. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai ragam hias yang ada di rumah bolon Batak Toba ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai ragam hias yang ada di rumah bolon Batak Toba ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai ragam hias yang ada di rumah bolon Batak Toba ini.

(13)

Merchandise

Merchandise merupakan media pendukung secara langsung dan digunakan sebagai media solusi dan mempunyai nilai jual. Media pendukung tersebut seperti poster, X- Banner, print A0, baju, tote bag, gantungan kunci dan stiker.



Gambar 9 merchandise

5. Tipografi

Pada perancangan buku infografis Rumah Adat Batak Toba menggunakan 2 jenis font yaitu *Universal Serif* dan *Belgiano Serif*. Font ini dipilih karena memenuhi prinsip yang ada pada tipografi yaitu *Legibility* (kemudahan dalam membaca), *Readability* (kelancaran dalam membaca) dan *Clarity* (kejelasan).



Gambar 10 font universal serif dan belgiano serif

6. Test

Merupakan tahapan akhir dari *design thinking*, perancang akan melakukan uji coba terhadap *prototype* yang sudah dibuat. Berdasarkan hasil kuesioner yang sudah disebarakan perancang mendapatkan kesimpulan bahwa: *Layout* yang paling banyak disukai adalah model *center* atau *layout* yang teks serta gambar berfokus pada bagian tengah. Dari 35 orang, 80% diantaranya memilih *layout center*. Jenis font yang paling banyak disukai adalah jenis font *Universal Serif* dan *Belgiano Serif*. Dari 35 orang, 85,7% diantaranya memilih font *Universal Serif* dan *Belgiano Serif*. Warna yang paling banyak disukai adalah

warna merah, putih dan hitam. Warna tersebut merupakan warna khas dari Batak Toba. Dari 35 orang, 88,6% diantaranya memilih warna merah, putih dan hitam.

IV. KESIMPULAN

Samosir merupakan pulau yang terletak di tengah Danau Toba, Provinsi Sumatera Utara. Luas Pulau Samosir sekitar 630 km². Salah satu suku yang mendiami pulau ini adalah suku Batak Toba. Salah satu kebudayaan Batak Toba adalah rumah adat yang dimiliki dan merupakan kekayaan budaya yang patut untuk dilestarikan di Nusantara. Desa Simanindo merupakan salah satu desa di Pulau Samosir yang masih mempertahankan rumah adat Batak Toba. Kelestarian budaya Batak Toba dapat terancam jika kurangnya pengetahuan generasi muda tentang rumah adat. Akibatnya, pelestarian harus dilakukan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat buku infografis tentang Rumah Adat Batak Toba dan ragam hiasnya. Buku infografis dipilih karena informatif, menarik dan mudah dipahami oleh banyak orang, terutama generasi muda. Berdasarkan penjelasan perancangan buku infografis, maka dapat diberikan saran untuk pengembangan karya diantaranya sebagai berikut: Perancangan buku infografis ini dapat dikembangkan pada media lain yang lebih menarik lagi seperti *e-book* untuk memudahkan akses dan penyebaran informasi dan pengembangan karya dapat dilakukan pada bagian sejarah Rumah Adat Batak Toba dan Ragam Hiasnya di Buku Infografis yang sudah dibuat, karena perlu adanya kajian yang lebih mendalam mengenai perkembangan Ragam Hias pada tahun-tahun yang menjadi *highlight* sejarah.

V. REFERENSI

Jurnal:

- Alvia, dkk. (2020). Pelestarian Budaya Takbenda Indonesia Melalui Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMA. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*.
- Andespa. (2018). "Meningkatkan Literasi Informasi Melalui Koleksi Buku Perpustakaan Sekolah." *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan*, 6(2), 183-198.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia
- Ghifari, M. (2018). Perancangan Infografis Kota Padangpanjang Sebagai Strategi Kreatif Promosi Wisata. *Jurnal Warna Vol*, 2(1).
- Novia Awaliya Latifah Kurniawan dkk. (2022). "Perancangan Buku Infografis Pembuatan Film Pendek Tradisi Nyangku." *Jurnal Desain Komunikasi Visual "TRIGON"*, 5(1), 15-25.
- Paranggeni, R. D. (2020). Perancangan Buku Infografis Going and Living Small (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). 85-96.
- Saragih, D. A., Yulianto, Y., & Pakpahan, R. (2019). KAJIAN ORNAMEN

GORGA DI RUMAH ADAT BATAK TOBA (Studi Kasus: Di Kawasan Desa Wisata Tomok, Huta Siallagan dan Huta Bolon Di Kabupaten Samosir). *Alur*, 2(1). 1-14.

Yildirim, Soner. (2016). *Infographics for Educational Purposes: Their Structure, Properties and Reader Approaches*. Turki: Turkish Online Journal of Educational Technology.

Buku:

Lubis. (2000). *Rumah Bolon: Rumah Adat Batak Toba*. Medan: Penerbit Yayasan Anak Bangsa.

Internet

Kementrian Pariwisata Republik Indonesia. (2022). *Rumah Adat Batak Toba di pulau Samosir*. Diakses pada 09-02-2024

www.kemenpar.go.id