

Perancangan Buku Cerita Bergambar “Believe in My Hertz My Lonely Days”

Dinda Novia Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Ariusmedi

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang

Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang,
Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis : dindanovia0603@gmail.com

Abstract. *This project is proposed as a solution to the lack of illustrated books and education about loneliness. The character of the 52 Hertz whale is featured in this book and represents a depiction of the reality of human life experiencing loneliness. The main goal of this illustrated picture book design is to educate, help people express themselves, prove that those who experiencing loneliness are not alone in facing their problems, and make this book a safe space for them to learn how to manage emotional responses and reduce the risk of depression and loneliness-induced mortality. The method used in this project is the 4D development method, divided into 4 stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. Data collection techniques include observation, interviews, literature, and the internet. The data analysis technique used is the 5W + 1H method. In addition to the illustrated picture book, the supporting media produced from this design include postcards, bookmarks, A2 posters, x-banner, hangtag, tote bags, A6 notebook, and cloth banners.*

Keywords: *52 hertz whale, illustrated book, loneliness.*

Abstrak. Perancangan ini diangkat sebagai solusi atas kurangnya media dan edukasi berbentuk ilustrasi buku cerita bergambar tentang rasa kesepian. Paus 52 Hertz diangkat menjadi karakter dalam buku ini dan merepresentasikan gambaran realitas kehidupan manusia yang mengalami kesepian. Tujuan utama dari perancangan ilustrasi buku cerita bergambar ini yaitu mampu mengedukasi, membantu orang-orang dalam mengekspresikan dirinya sendiri, membuktikan bahwa mereka yang mengalami rasa sepi tersebut tidak sendirian dalam menghadapi masalah, dan menjadikan buku ini sebagai wadah yang aman bagi mereka untuk belajar mengelola respon emosional terhadap itu serta mengurangi angka resiko kematian yang diakibatkan dari depresi dan kesepian. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode pengembangan 4D yang terbagi atas 4 tahap yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, literatur dan internet. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode 5W + 1H. Selain buku cerita bergambar, media pendukung yang dihasilkan dari perancangan ini adalah *postcard*, *bookmark*, poster A2, *x-banner*, *hangtag*, *totebag*, *notebook* A6, dan *cloth banner*.

Kata kunci: Paus 52 Hertz, Sepi, Cerita Bergambar.

LATAR BELAKANG

Pada tahun 1989, peneliti dari Woods Hole Oceanographic Institution di Massachusetts menemukan paus kesepian dengan frekuensi suara unik, yaitu 52 Hertz, yang membuatnya terisolasi dari paus lainnya. Meskipun paus biasanya berkomunikasi dengan frekuensi suara antara 12 hingga 25 Hertz, paus ini memiliki frekuensi yang jauh di atas itu. Dr. Watkins, peneliti ini, menemukan bahwa paus 52 Hertz selalu sendirian, tidak memiliki kelompok, dan terus bernyanyi meskipun tidak ada yang dapat mendengarnya.

Paus biru 52 Hertz menjadi simbol kesepian yang sering dialami oleh remaja, yang dapat meningkatkan risiko masalah kesehatan mental. Kesepian dapat mempengaruhi kemampuan remaja dalam berinteraksi dengan orang lain, mengakibatkan karakteristik pribadi yang buruk, rasa malu, dan perasaan tidak adil. Bagi mereka yang merasa kesepian mengganggu aktivitas sehari-hari mereka, berkonsultasi dengan seorang psikolog sangat dianjurkan, meskipun hal ini tidak selalu mudah karena stigma dan kendala lainnya.

Kesehatan mental memiliki peran yang sama pentingnya dengan kesehatan fisik, namun masih terdapat stigma di masyarakat terutama di Indonesia. Oleh karena itu, penggunaan buku ilustrasi tentang kesepian dapat membantu mengedukasi masyarakat, memberikan dukungan visual, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang masalah ini. Buku ini juga dapat menjadi alat untuk ekspresi diri dan membantu mereka yang merasa kesepian untuk belajar mengelola perasaan mereka terhadap pemicu kesepian mereka.

KAJIAN TEORITIS

A. Rasa kesepian dalam aspek kesehatan mental

Kesepian sering dikaitkan dengan perubahan sosial dan perkembangan individu. Kesepian disertai dengan efek negatif, termasuk perasaan depresi, kecemasan, ketidakbahagiaan, dan ketidakpuasan yang diasosiasikan dengan *pesimisme*, *self-blame*, dan rasa malu (Baron & Byrne, 2005). Individu yang merasa kesepian cenderung menginginkan hubungan yang lebih baik dengan orang lain, dan ketidakpuasan dalam hubungan sosial dapat menyebabkan perasaan kesepian. Penelitian juga menunjukkan bahwa kesepian dapat menjadi prediktor depresi. Oleh

karena itu, hubungan antara kesepian dan masalah psikologis telah terbukti dalam penelitian, di mana tingkat kesepian yang lebih tinggi berhubungan dengan masalah psikologis yang lebih besar.

B. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan gambar dan teks secara bersamaan dan saling terkait (Mitchhell, 2003). Buku cerita bergambar memiliki lima karakteristik utama, termasuk kesederhanaan dalam gaya penulisan, isicerita yang dapat dipahami oleh semua umur, dan keberadaan ilustrasi yang melengkapi teks. Karakteristik ini membedakan buku cerita bergambar dari buku- buku lainnya.

METODE

Metode Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini mengadopsi pendekatan metode pengembangan 4D yang ditemukan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Metode ini terbagi menjadi empat tahap utama, yakni *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Keputusan untuk menggunakan metode ini didasarkan padatujuan perancangan, yang bertujuan untuk menciptakan produk media utama berupa buku cerita bergambar.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk merancang buku cerita bergambar "Believe in My Hertz on My Lonely Days," data yang diperoleh terbagi menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer mencakup dua pendekatan. Pertama, melalui observasi, perancang melakukan pengamatan terhadap individu yang mengalami rasa kesepian dan interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Kedua, perancang melakukan wawancara dengan seorang psikolog untuk memahami lebih dalam mengenai rasa kesepian, melihatupaya-upaya yang dilakukan untuk mengurangi masalah tersebut, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memicu masalah tersebut. Sementara itu, data sekunder terdiri dari studi literatur yang mencakup penelusuran sumber-sumber tulisan mengenai rasa kesepian dan kaitannya dengan paus biru 52 Hertz, baik melalui buku maupun jurnal. Selain itu, informasi tambahan mengenai rasa kesepian diperoleh melalui internet, termasuk situs pemerintah, situs non-pemerintah, dan artikel dari sumber-sumber berita terpercaya.

Teknik Analisis Data

Analisis menggunakan metode 5W + 1H yang menghasilkan beberapa jawaban yaitu permasalahan dasarnya adalah kurangnya media untuk mengenalkan rasa kesepian kepada generasi Z melalui media buku ilustrasi cerita bergambar, dengan fokus pada karakter paus biru 52 Hertz. Masalah ini memengaruhi generasi Z yang merasakan kesepian, mereka belum memiliki wadah untuk mengungkapkan perasaan mereka atau memahami penyebab dan dampak dari kesepian. Penyebab munculnya masalah ini adalah kurangnya media yang efektif dalam menggambarkan rasa kesepian melalui buku cerita bergambar. Masalah ini terjadi di berbagai daerah, termasuk kota-kota besar, karena pendidikan tentang kesepian belum mencakup semua penderitanya dengan baik. Permasalahan ini masih berlangsung sampai saat ini, sehingga diperlukan langkah untuk mengatasi masalah ini dengan merancang buku ilustrasi cerita bergambar yang menggambarkan rasa kesepian dengan karakter paus biru 52 Hertz dan memberikan pesanyang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendekatan Kreatif

Dalam perancangan buku ilustrasi cerita ini, bahasa kreatif sangat penting. Bahasa harus sesuai dengan kelompok usia target, yakni generasi Z berusia 14-26 tahun. Bahasa ini harus simpel, jelas, mudah dimengerti, dan efektif dalam berkomunikasi dengan pembaca. Sasaran audiens buku ini mencakup beragam demografi, terutama generasi Z di Indonesia yang berusia 14-26 tahun, termasuk pelajar dan mahasiswa. Namun, buku ini juga dapat dinikmati oleh pembaca dari luar negeri. Selain pertimbangan demografi, psikografis juga penting, dengan target audience yang memiliki minat dalam memahami rasa kesepian secara psikologis, senang belajar hal baru, dan tertarik pada seni, khususnya ilustrasi. Generasi Z di usia ini memiliki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang tinggi, yang dapat meningkatkan efektivitas buku dalam menyampaikan pesan tentang rasa kesepian.

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini, strategi kreatif mencakup tiga aspek utama: konsep, pesan verbal, dan pesan visual. Konsep buku bertujuan untuk menggali tema rasa kesepian dan bagaimana karakter-karakter dalam cerita menghadapinya serta mengekspresikan emosi mereka. Konten interaktif seperti pertanyaan interaktif akan

digunakan untuk mendorong pembaca mengekspresikan emosi mereka, meningkatkan keterlibatan, dan pemahaman tentang perasaan sepi. Pesan verbal akan disampaikan dengan bahasa yang simpel, jelas, dan mudah dimengerti oleh generasi Z berusia 14-26 tahun. Tujuannya adalah memberikan pengetahuan dan validasi kepada mereka yang merasakan kesepian. Pesan visual akan disampaikan melalui ilustrasi, tipografi, tata letak, dan warna, yang akan disesuaikan dengan karakteristik pembaca target. Tahap-tahap dalam program kreatif mencakup pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, yang semua itu ditujukan untuk menciptakan buku cerita bergambar yang efektif dalam menyampaikan pesan tentang rasa kesepian kepada pembaca generasi Z yang menjadi target audiensnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah analisis kebutuhan yang melibatkan pengumpulan informasi. Ini mencakup kajian pustaka, pencarian online, observasi, dan wawancara dengan generasi Z yang merasa kesepian. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa buku cerita bergambar mampu menggambarkan perasaan kesepian secara emosional dan visual. Ilustrasi dalam buku bisa membantu pembaca merasa terhubung dengan karakter dan memahami bahwa mereka tidak sendirian dalam perasaan tersebut. Karakter dalam buku juga dapat menjadi contoh penting untuk berbicara tentang kesepian. Selanjutnya, akan ada konsultasi dengan ahli psikologi, sastra, dan bahasa Inggris untuk mengevaluasi naskah cerita dan tata penulisannya. Setelah itu, analisis data akan melibatkan metode 5W+1H, dan brainstorming akan membantu mengembangkan ide-ide untuk perancangan cerita selanjutnya.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a) Tahap Desain Karakter

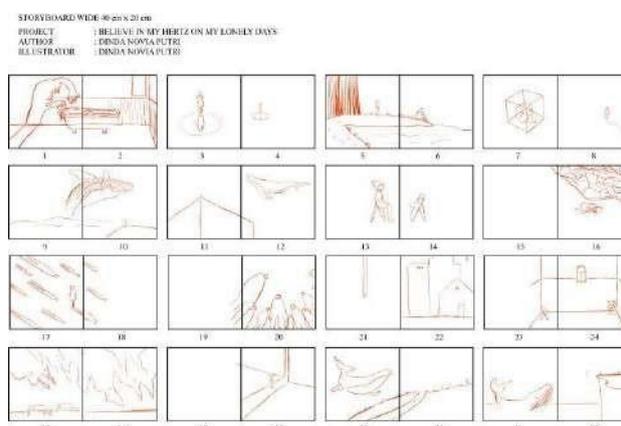
Kegiatan perancangan karakter berpedoman pada proses pencarian ide pada tahap *brainstorming* dan penggambaran karakteristik tokoh pada naskah cerita. Pada tahap ini pengerjaan dilakukan yaitu dengan membuat sketsa di atas media digital.



Gambar 1. Desain Karakter

b) Tahap storyboard dan sketsa

Langkah berikutnya dalam proses perancangan adalah perancangan storyboard dan sketsa. Tahap ini bertujuan untuk menetapkan rangkaian cerita serta posisi dan interaksi antar karakter sebelum melanjutkan ke tahap *lineart*. Proses ini juga melibatkan penggunaan media digital dalam pelaksanaannya.



Gambar 2. Storyboard dan sketsa

c) Proses *lineart*, *sample warna*, dan pengaplikasian teks

Proses ini tahap dimana tinta diberikan ke sketsa untuk menghasilkan gambar yang lebih bersih dan jelas. Pada tahap ini, juga dilakukan penyusunan layout dengan cermat. Ukuran buku dan margin menjadi lebih terdefinisi, dan sampel warna mulai diterapkan pada beberapa elemen visual karakter, seperti warna kulit, ciri fisik, dan elemen-elemen lain yang relevan dengan cerita. Selain itu, pada tahap ini, teks sebagai elemen desain penting juga diterapkan. Seluruh proses ini dilakukan secara digital untuk mengurangi potensi kesalahan.



Gambar 3. Proses *lineart*, *sample* warna, dan pengaplikasian teks

d) Proses *coloring* (pewarnaan)

Proses pewarnaan adalah langkah dimana warna diberikan ke lineart yang telah ada sebelumnya. Pada tahap sebelumnya, warna hanya digunakan sebagai contoh atau hanya menerapkan warna dasar, pada tahap ini pewarnaan menambahkan warna kulit, bayangan, cahaya, serta detail lain pada gambar. Selain itu, pada tahap ini, jenis dan ukuran font teks juga diubah agar sesuai dengan layout dan tingkat keterbacaan.



Gambar 4. Proses *coloring*

e) *Finishing*

Dalam tahap ini, elemen-elemen buku dilengkapi. Karya yang telah diperbaiki dan siap untuk dicetak ditampilkan. Selain itu, karya yang sudah dimasukkan ke dalam mockup juga ditampilkan sehingga dapat memberikan gambaran tentang bagaimana karya tersebut akan terlihat setelah dicetak.



Gambar 5. Mockup isi buku cerita bergambar

f) Proses pencetakan

Proses pencetakan menggunakan kertas *art paper* 260 gsm dengan ukuran 20x20cm.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini merupakan langkah untuk menghasilkan produk pengembangan dan menerapkan rancangan produk. Selanjutnya, dilakukan evaluasi oleh beberapa ahli, termasuk mahasiswa psikologi dan sarjana sastra dan bahasa inggris. Pada tahap ini, digunakan metode *expert appraisal* untuk mendapatkan saran perbaikan materi, serta metode *developmental testing* untuk mendapatkan tanggapan dari target audience.

a) Langkah *expert appraisal* (penilaian ahli)

Metode *expert appraisal* dilaksanakan melalui wawancara menggunakan media *google form* (dengan teknik penyebaran kuisioner). Kuisioner tersebut memuat konsep cerita ilustrasi dan isi cerita di buku tersebut, disusul dengan beberapa pertanyaan yang dapat dijawab oleh responden. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendapatkan saran dan komentar yang rinci dan mendalam dari para ahli. Berdasarkan hasil penilaian serta evaluasi yang diberikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini telah mampu mengkomunikasikan cerita dengan baik dan menarik. Penggambaran ilustrasi dan penyampaian cerita dinilai sesuai untuk generasi Z yang mengalami rasa kesepian sebagai target audiens.

b) Langkah *Developmental Testing* (Uji Coba Pengembangan)

Pada tahap ini, penulis melakukan uji kelayakan karya pada generasi Z dengan metode pengumpulan data yang juga dilakukan dengan teknik wawancara menggunakan media google form (teknik penyebaran kuisioner) seperti sebelumnya. Selain itu, penulis juga melakukan observasi secara langsung kepada target audience utama yaitu generasi Z. Observasi dilakukan kepada mahasiswa yang berumur 22 tahun. Observasi dilakukan dengan cara membacakan dan menunjukkan ilustrasi buku cerita yang dalam media digital kepada generasi Z sebagai subjek penelitian. Hal ini bertujuan untuk memperoleh tanggapan secara langsung dari target audience.

Hasil dari penilaian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa semua responden menyatakan cerita sudah layak untuk dikonsumsi oleh generasi Z yang mengalami rasa kesepian. Selain itu, ilustrasi sudah sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Sebagian besar responden menyatakan ilustrasi disajikan dengan baik dan menarik. Adapun kekurangan pada ilustrasi yaitu pada readability teks, bagian diksi dan penyampaian narasi menurut sebagian kecil responden.

Dan hasil observasi yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa sebagian besar target audience menanggapi secara positif tentang cerita dan ilustrasi yang ditampilkan. Adapun kekurangan menurut sebagian kecil responden yaitu pada bagian font. Namun, sebagian responden lain menyatakan bahwa buku cerita bergambar ini sudah sesuai.

4. Tahap Penyebarluasan (Disseminate)

Langkah ini bertujuan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan, melakukan perbaikan, mengukur pencapaian tujuan, mencetak media utama dan media pendukung dalam bentuk fisik, serta menyebarluaskan produk agar dapat diterima dan digunakan oleh target audiens.

a) Revisi

Perbaikan pada buku melibatkan penyesuaian diksi, perubahan jenis tulisan, peningkatan gambar dan karakter, serta penguraian teks yang panjang. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterbacaan, memudahkan pemahaman, dan membuat buku lebih menarik dan informatif. Penggunaan ukuran font yang lebih besar dan penjelasan warna tulisan juga akan meningkatkan aspek visual dan pengalaman membaca secara keseluruhan. Dengan demikian, perbaikan ini akan meningkatkan kemampuan buku dalam menyampaikan pesan kepada pembaca.

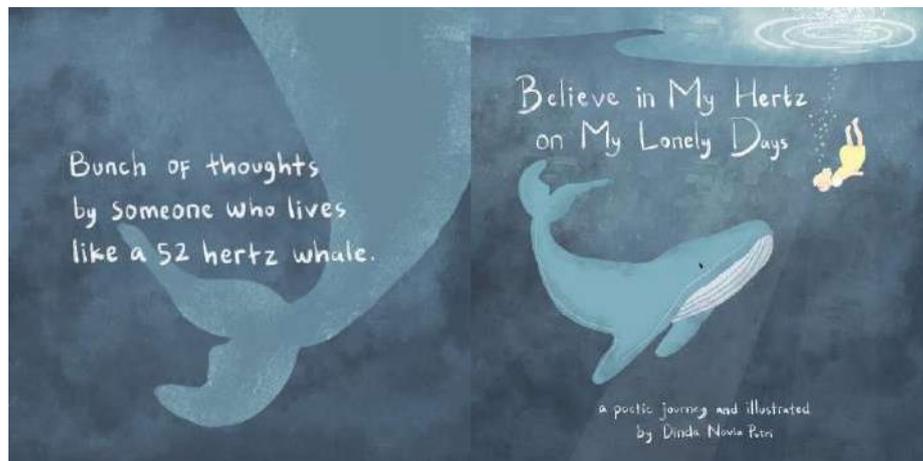
b) Pengukuran Ketercapaian Tujuan

Pengukuran ketercapaian tujuan perancangan didasarkan pada tujuan yang dijelaskan dalam latar belakang. Data yang ditemukan termasuk deskripsi karakter dalam buku, seperti karakter utama yang merupakan perempuan muda berambut blonde, mengenakan dress kuning, serta karakter paus 52 hertz yang digambarkan dengan warna biru. Penggunaan kontras warna kuning dan biru menciptakan efek visual yang mempengaruhi persepsi pembaca. Karakter paus 52 hertz digunakan untuk membangkitkan simpati dan empati, memungkinkan pembaca merenungkan rasa kesepian mereka sendiri dan memahami perasaan tersebut secara lebih dalam, sehingga mendukung proses pemahaman diri dan pengolahan emosi.

c) Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar yang berjudul "Believe in My Hertz on My Lonely Days" ini menghasilkan buku fisik berukuran 20x20 cm, menggunakan kertas *art paper* 260 gsm + *hard cover*.

1. Cover Buku



Gambar 6. Layout dan final cover buku cerita bergambar

2. Isi Buku

Gambar 7. Final layout halaman 7-8



Gambar 8. Final layout halaman 9-10

d) Media Pendukung

1. Postcard



Gambar 9. Postcard

2. Bookmark

Gambar 10. Bookmark



3. Poster A2

Gambar 11. Poster A2



4. X-Banner

Gambar 12. X-Banner



5. Hangtag



Gambar 13. Hangtag

6. Totebag



Gambar 14. Totebag

7. Notebook A6



Gambar 15. Notebook A6

8. Cloth Banner



Gambar 16. Cloth Banner

KESIMPULAN DAN SARAN

Untuk mengatasi masalah ini, perancang telah menciptakan sebuah buku ilustrasi dengan tema kesepian. Tujuan utama buku ini adalah memberikan dukungan kepada individu yang merasa kesepian. Melalui ilustrasinya, buku ini menggambarkan perasaan kesepian dengan lebih jelas, sehingga pembaca dapat lebih memahaminya. Selain itu, buku ini berperan sebagai sarana untuk membuka percakapan tentang kesepian dan membantu individu merasa bahwa mereka tidak sendirian dalam menghadapinya.

Dalam proses perancangan buku ini, terdapat tiga tahap: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Perancangan ini difokuskan pada bahasa yang sesuai untuk audiens target, yakni generasi Z berusia 14-26 tahun. Proses produksi melibatkan pembuatan karakter, storyboard, sketsa, lineart, pewarnaan, dan finishing. Setelah buku selesai, dilakukan uji kelayakan oleh ahli dan audiens target. Hasil uji ini menunjukkan bahwa buku ini sesuai untuk dikonsumsi oleh generasi Z yang mengalami kesepian.

Selanjutnya, buku ini akan disebarakan kepada masyarakat untuk mengatasi kekurangan informasi dan edukasi tentang kesepian. Tujuannya adalah membantu individu yang merasa kesepian untuk memahami dan mengatasi perasaan mereka sendiri.

Untuk memperluas jangkauan produk ini, diperlukan kampanye promosi yang intensif. Ini dapat dilakukan melalui media sosial, situs web, dan kerja sama dengan organisasi-organisasi yang memiliki minat serupa dalam mendukung kesehatan mental. Selain itu, produk ini dapat dijual secara online. Dalam kampanye promosi, fokus harus diberikan pada pesan-pesan tentang pentingnya berbicara mengenai perasaan kesepian dan cara teman-teman dapat saling mendukung. Semoga buku ilustrasi "Believe in My Hertz on My Lonely Days" menjadi alat yang efektif untuk mendukung individu yang merasa kesepian.

DAFTAR REFERENSI

- Aleixo, P., & Baillon, M. (2008). *Biological Psychology an Illustrated Survival Guide*. John Wiley & Sons Ltd.
- Artikelsiana.com. (2017). Pengertian Ilustrasi, Fungsi, Tujuan, Jenis & Contoh Ilustrasi. Retrieved from www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsitujuan.html
- Bredle, Jason. (2015, Mei 1). *52-Hertz Whale*. *The Minnesota Review* Volume 2015, Issue 84.
- Daniel, Kasomo. (2013). Loneliness and Depression among University Students in Kenya. *Global Journal of Human Social Science Arts & Humanities* Volume 13 Issue 4.
- Fromm-Reichmann, F. (1959). Loneliness. *Psychiatry*, 22, 1-15. Loucks, S. (1980). Loneliness, Affect and Self-Concept: Construct Validity of the Bradley Loneliness Scale. *Journal of Personality Assessment*, 44, 142-147.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Jefkin, Frank. 1997. *Periklanan*. Munandar, Haris. 1997. Jakarta: Erlangga. Lake, Tony (1986). *Kesepian*. Aican.
- Maramis, W. F., & Maramis, A. A. (2010). *Catatan Ilmu Kedokteran Jiwa (Edisi 2)*. Airlangga University Press.
- Marcoen, A. & Goossens. L. (1993). Loneliness. Attitude Toward Aloneness and Solitude: Age Differences and Developmental Significance During Adolescence. In S. Jackson & H. Rodriguez-Tome (Eds). *Adoloscence and its social worlds* (pp. 197-227). Hove, UK: Erlbaum.
- Narchal, R., & McDavitt, S. A. (2017). Loneliness and Anxiety Sensitivity: Understanding Behavioural Avoidance in the Lonely. *ACTA PSYCHOPATHOLOGICA* Vol. 3 No. 5: 58, 1. Retrieved September 23, 2021
- Russell, D., Peplau, L. A., & Cutrona, C. E. (1980). The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and Discriminant Validity Evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Schindel, D. (2021, Oktober 17). *The Loneliest Whale Tries to Find the Internet's Favorite Whale*. Retrieved from Hyperallergic: <https://hyperallergic.com/683542/the-loneliest-whale-52hz-whale-documentary/>
- Watskin, William A. (2004). *Deep Sea Research Part 1: Oceanographic Research Paper*, 51(12), 1889-1901.
- Wikipedia. (t.thn.). *52-hertz whale*. Retrieved from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/52-hertz_whale
- Yarlagadda, T. (2021, September 7). *Inverse*. Retrieved from Inverse: <https://www.inverse.com/science/who-is-whale-52>