

ARTIKEL ILMIAH
STRATA 1 (S1)

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**



Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari

2011 06 020

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia

Email : dyahadnya28@gmail.com

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEBAGAI SARANA
MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI**

Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari

2011 06 020

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar, Bali, Indonesia
Email : dyahadnya28@gmail.com

ABSTRAK

Judul :
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
SEBAGAI SARANA MEMPERKENALKAN CERITA TANTRI
“GAJAH NYAPA KADI AKU” DI BALI

Oleh :
Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
201106020

Tantri atau yang disebut *Tantri Kamandaka* merupakan karya sastra yang berkembang dalam bentuk tradisi tulisan (naskah) dan tradisi lisan. *Tantri Kamandaka* merupakan sebuah versi Jawa Kuna dari kumpulan teks yang disebut dengan *Pancatantra*, dari India. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna kemudian masuk ke Bali pada zaman Kerajaan Gelgel, sekitar abad XVI-XVII, dan disadur ke dalam berbagai bentuk dan jenis karya sastra. Budaya, bahasa, dan sastra Bali memegang peranan penting dalam proses transformasi teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna ke Bali sehingga terwujud karya-karya Tantri benuansa Bali yang kiranya dapat disebut sebagai Tantri Bali. “Gajah Nyapa Kadi Aku” atau Gajah yang Sok Kuasa, adalah salah satu kisah dalam cerita Tantri yang menceritakan tentang seekor gajah, yang arogan, bersikap seenaknya, dan sok kuasa karena merasa memiliki tubuh yang besar dan kuat.

Adanya cerita-cerita modern membuat cerita Tantri yang mulanya merupakan cerita turun temurun yang diceritakan oleh orang tua kepada anaknya, eksistensinya mulai menghilang. Jaman yang sudah canggih membuat masyarakat jarang bahkan tidak mengetahui cerita Tantri itu seperti apa. Bahkan anak-anak saat ini cenderung mengkonsumsi tayangan yang kurang layak untuk dinikmati pada usianya. Untuk itu, desainer memiliki peran yang penting dalam merancang media dalam upaya memperkenalkan kembali cerita Tantri kepada masyarakat melalui media komunikasi visual.

Hasil dari analisis data yang telah dikumpulkan, ditentukanlah beberapa media yang efektif untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada anak-anak, diantaranya buku cerita bergambar, pembatas buku, permainan papan, packaging, puzzle, t-shirt, tote bag, poster, x-banner dan katalog karya. Dengan konsep perancangan Fun and Moral yang dikemas dengan teknik goresan tangan, sehingga menjadi suatu desain yang tepat dan mampu menarik perhatian anak-anak.

Kata Kunci : Karya Sastra, Cerita Tantri, Desain Komunikasi Visual

ABSTRACT

Title :

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN
AS MEDIA INTRODUCE TANTRI STORY
“GAJAH NYAPA KADI AKU” AT BALI**

By :

**Anak Agung Ayu Dyah Adnyaswari
201106020**

Tantri or that called Tantri Kamandaka is literature creation that develop in a form of traditional text and oral tradition. Tantri Kamadaka is ancient Javanese version of various text that was called with Pancatantra, from India. Ancient Javanese Tantri Kamandaka text then spread to Bali in Gelgel Kingdom age, around 16th-17th century, and adapted into various form and literature creations. Balinese culture, language, and literature hold important part in the transformation process of ancient Javanese Tantri Kamandaka's text to Bali so that Balinese nuanced Tantri at least could be called Balinese Tantri can materialized. "Gajah Nyapa Kadi Aku" or The Arrogant Elephant, is one of stories in Tantri that recite about an elephant, that arrogant, and bossy because felt has large and strong body.

The existence of modern stories make Tantri that was a hereditary story that recited by parent to their children, the existence started to vanish. In sophisticated time, make society rarely or even not knowing what Tantri story looks like. Even children tend to consumes inappropriate shows to enjoy at their age. For that, designer has an important role in designing a media in effort to introduce again Tantri stories to community through visual communication media.

Results from data analysis that have been gathered, writer deciding some media that effective to introducing Tantri stories to children, among them are pictorial story book, bookmark, board game, packaging, puzzle, T-shirt, tote bag, poster, x-banner, and catalog. With design concept Fun and Morale that packed with freehand technique, so that it become a precise design and able to attract children's attention.

Keyword : literature creation, Tantri Story, Visual Communication Design

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Tantri atau yang disebut *Tantri Kamandaka* merupakan karya sastra yang berkembang dalam bentuk tradisi tulisan (naskah) dan tradisi lisan. *Tantri Kamandaka* merupakan sebuah versi Jawa Kuna dari kumpulan teks yang disebut dengan *Pancatantra*, dari India berbahasa Sansekerta, yang menyebar ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia. Teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna kemudian masuk ke Bali pada zaman Kerajaan Gelgel, sekitar abad XVI-XVII. Budaya, bahasa, dan sastra Bali memegang peranan penting dalam proses transformasi teks *Tantri Kamandaka* Jawa Kuna ke Bali sehingga terwujud karya-karya Tantri bernuansa Bali yang dapat disebut sebagai Tantri Bali (Suarka, 2007:360-361).

Salah satu bentuk karya sastra Tantri yang berupa *satua* atau cerita, terkenal dengan judul “Ni Diah Tantri”. Cerita Tantri sangat kaya akan ajaran serta nilai-nilai moralitas dan keteladanan yang mengajarkan manusia melalui perumpamaan langsung tentang hubungan sebab akibat dari sifat-sifat para binatang dan tokoh di dalam cerita. “Gajah Nyapa Kadi Aku” atau Gajah yang Sok Kuasa, adalah salah satu kisah dalam cerita Tantri yang menceritakan tentang seekor gajah, yang arogan dan sok kuasa sehingga membuat hewan-hewan kecil menderita. Kisah ini memuat beberapa nilai-nilai keteladanan seperti gotong royong, tidak sombong, tidak cepat menyerah, keteguhan dan kecerdikan yang patut dijadikan contoh bagi anak-anak sebagai dasar pendidikan moral karena cukup sederhana dan cocok diterapkan sejak dini.

Sangat disayangkan, masyarakat Bali saat ini masih jarang bahkan kurang mengenal cerita-cerita Tantri. Bahkan masih banyak masyarakat yang keliru, dengan bagian cerita Tantri dan justru menyebut *satua* Bali lainnya sebagai cerita Tantri. Keberadaan cerita Tantri kurang dapat bersaing dengan cerita-cerita modern yang secara tidak langsung menyita perhatian generasi muda saat ini dan cara mengemas teks-teks cerita Tantri masih bersifat monoton dan disajikan dalam bahasa yang jarang dikenal generasi muda.

Perlu suatu usaha untuk mengangkat kembali eksistensi cerita Tantri dikalangan masyarakat khususnya anak-anak, yaitu dengan memperkenalkannya kembali melalui sarana yang dekat dan dapat menarik perhatian anak-anak. Peran orang tua juga sangat penting dalam memperkenalkan cerita Tantri ini. Sehingga, cerita-cerita Tantri dapat dikenal dan diperkenalkan sendiri oleh masyarakat serta eksistensi cerita-cerita Tantri tetap

terjaga sebagai seni sastra yang merupakan bagian dari aset budaya Bali. Peran ilmu desain komunikasi visual sangatlah penting sebagai dasar dalam perancangan media sebagai sarana memperkenalkan cerita Tantri, agar pesan yang ingin dikomunikasikan dapat tersampaikan sesuai dengan sasaran tanpa mengurangi informasi yang seharusnya disampaikan. Dengan dibuatnya media-media komunikasi visual, diharapkan mampu menarik perhatian kalangan generasi muda terhadap cerita-cerita Tantri sehingga eksistensinya tetap terjaga di era globalisasi ini.

Rumusan Masalah

1. Media apa yang efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali?
2. Bagaimanakah merancang media yang efektif dan komunikatif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali?

Batasan Masalah

Batasan masalah meliputi elemen-elemen desain komunikasi visual seperti; ilustrasi, teks, tipografi, dan warna yang kemudian diolah pada rancangan media komunikasi visual sebagai sarana dalam memperkenalkan cerita Tantri, agar lebih menarik dan komunikatif yang sesuai dengan kriteria desain, hingga proses perwujudan, sehingga tujuan tercapai dengan baik. Sedangkan, batasan pada objeknya adalah Tantri dalam bentuk *satua* atau cerita yang berada di Bali dengan cerita yang diangkat adalah kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”.

Tujuan Perancangan

1. Mengetahui media yang efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali.
2. Mengetahui cara merancang media yang efektif dan komunikatif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali.

Manfaat Perancangan

1. Bagi Masyarakat. Masyarakat khususnya anak-anak di Bali dapat mengenal dan mulai tertarik dengan kisah Ni Diah Tantri yang mengajarkan tentang banyak ajaran moral.
2. Bagi Lembaga (Program Studi DKV, Institut Seni Indonesia Denpasar). Menambah referensi pihak lembaga dalam perancangan media yang sesuai untuk suatu kasus, yang salah satunya yaitu dalam upaya merancang media dalam memperkenalkan cerita-cerita Tantri.

Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan meliputi pengumpulan data primer berupa observasi dan wawancara, pengumpulan data sekunder berupa kepustakaan, dokumentasi dan pengumpulan secara online melalui artikel-artikel terkait.

PEMBAHASAN

Data Aktual

Adapun data-data mengenai teori-teori perancangan media komunikasi visual yang akan diterapkan berhubungan dengan pengerjaan tugas akhir ini adalah data-data ilmiah yang bisa dipertanggung jawabkan berasal dari literatur yang berkompeten. Seperti, apa itu cerita Tantri, teori Desain Komunikasi Visual dan unsur-unsurnya yang meliputi ilustrasi, teks, tipografi, warna dan layout.

Prinsip Desain Komunikasi Visual

Dalam Desain Komunikasi Visual juga terdapat aturan, semacam kaidah – kaidah visual untuk mencapai komposisi layout yang harmonis. Prinsip - prinsip tersebut adalah Keseimbangan (*Balance*), Tekanan (*Emphasis*), Irama (*Rhythm*), Kesatuan (*Unity*), Proporsi, Skala, dan Keserasian (*Harmony*).

Aspek Teknis Perwujudan

Pada perancangan ini menggunakan bahan terpilih untuk media dan teknik cetak digital untuk menghasilkan karya desain yang diinginkan.

Teori Pendukung Kasus

Skripsi karya ini, menggunakan teori perkembangan anak sebagai teori pendukung kasus. Teori perkembangan anak ini digunakan untuk mengetahui karakteristik target *audience*, sehingga media yang dirancang dapat menjadi media yang efektif dan menarik. Umur anak dengan rentang 5-11 tahun merupakan masa yang tepat untuk memberikan pengaruh baik. Anak dapat diajak untuk menghargai keanekaragaman dengan mempelajari adat istiadat dan perayaan budaya lain. Karena pada rentang usia tersebut, rasa ingin tahu mereka dengan hal-hal baru cukup tinggi. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi-inovasi baru dalam merancang suatu media agar dapat menjadi media edukasi moral sekaligus bermain.

Data Lapangan / Faktual

Merupakan data yang diperoleh berdasarkan kenyataan di lapangan dan digunakan sebagai sample untuk merancang media. Adapun data yang didapat adalah bagaimana penyebaran cerita Tantri saat ini serta media-media apa saja yang telah tersebar untuk memperkenalkan cerita Tantri.

Nama Obyek

Judul skripsi karya ini adalah Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali.

Pengelola

Naskah-naskah Tantri baik berupa naskah lontar, buku cerita dan sebagainya dikelola dan dikoleksi oleh Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.

Potensi Kasus

Kisah-kisah yang terdapat pada cerita Tantri sangatlah bermanfaat karena berisi pesan moral dan nilai teladan yang perlu di contoh oleh anak-anak. Kisah-kisahanya berupa fabel yang masih mendapat perhatian dari anak-anak. Namun, penyebaran cerita Tantri di kalangan masyarakat saat ini mulai meredup dikarenakan anak-anak lebih tertarik dengan adanya cerita-cerita modern.

Sintesa

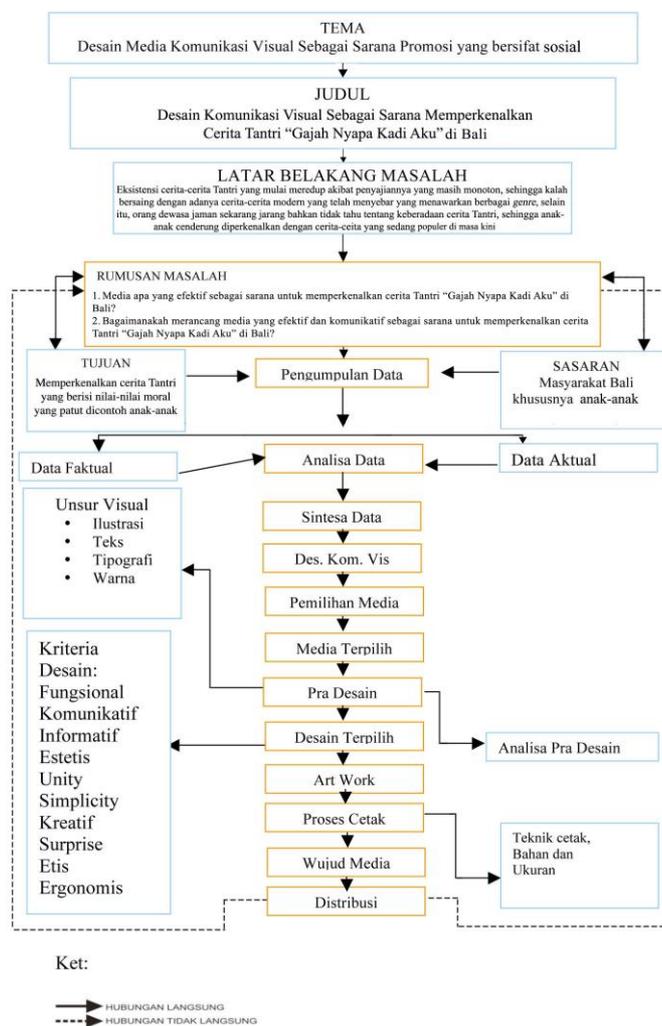
Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap data hasil penelitian maka diketahui bahwa media-media yang digunakan dalam penyebaran cerita Tantri masih kurang dan masih monoton. Sehingga masyarakat tidak begitu tertarik dengan media dan tampilan media tersebut, bahkan lebih tertarik dengan cerita lainnya. Dari hal tersebutlah yang membuat masyarakat jadi kurang mengetahui apa itu dan bagaimana itu cerita Tantri. Jika target sarannya adalah anak-anak, maka perlu dirancang media yang dapat diterima dan dekat dengan anak-anak. Selain itu perancangan media haruslah bermanfaat, baik secara langsung maupun tidak langsung, bagi anak-anak. Maka, diperlukan media yang dapat menarik perhatian anak-anak, sehingga tujuan memperkenalkan dan mempertahankan eksistensi cerita Tantri dapat terwujud dengan memperhatikan pula unsur-unsur visualnya.

Konsep Desain

Penentuan konsep skripsi karya ini menggunakan tahapan *mind mapping*, dilanjutkan kepada proses menelusuran konsep. Penulis menelusuri konsep-konsep yang memungkinkan dan hal-hal yang saling berkaitan antara objek kasus dan target *audiens*.

Hingga dapat ditemukan kata-kata yang saling berhubungan, yakni kata *Fun* dan Moral. *Fun* dalam hal ini berkaitan dengan sesuatu atau benda yang dapat membuat hati senang atau menyenangkan bagi anak-anak seperti, berkaitan dengan hobi, bermain, belajar, dan sebagainya. Moral dalam hal ini dikaitkan dengan cerita Tantri yang di dalamnya berisi pesan moral dan nilai-nilai keteladanan. *Fun* dan Moral maksudnya disini adalah suatu kegiatan atau benda tidak hanya digunakan sebagai hiburan semata, melainkan setidaknya memiliki fungsi edukatif salah satunya berisi pesan-pesan moral yang dapat mendidik anak-anak.

Skema Proses Perancangan



Strategi Media

- Karakteristik Target Audience

Dalam perancangan media komunikasi ini penulis memperhatikan strategi media melihat dari unsur – unsur sebagai berikut:

- a. Geografi : Ditujukan pada masyarakat di Provinsi Bali, khususnya anak-anak.
- b. Demografi : Target yang dituju ada dua, yaitu target primer (anak-anak yaitu usia 5 tahun sampai 11 tahun) dan sekunder (orang tua).
- c. Psikografi : Sasaran yang diinginkan adalah semua kalangan, tidak membeda-bedakan status sosial agar cerita Tantri dapat tersebar luas.
- d. Segmentasi Perilaku (Behaviour): Segmentasi ini merupakan jangkauan pemakaian dan kesukaan masyarakat, dalam hal ini yang dimaksudkan adalah kebutuhan masyarakat akan media yang dirancang sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri.

- Panduan Media

Penulis menggunakan beberapa jenis media yang digunakan untuk memperkenalkan cerita Tantri dengan kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”, diantaranya :

1. Buku cerita bergambar “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan. Salah satu yang termasuk dalam kategori ini adalah buku cerita bergambar (https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak diakses 14 Januari 2016). Buku cerita bergambar mempunyai unsur-unsur cerita (tokoh, plot, alur), isinya merupakan kesatuan cerita disertai dengan gambar-gambar yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita.
2. Permainan Papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”. Permainan papan merupakan jenis permainan yang dimainkan di atas papan yang khas bagi permainan tersebut. Seperti hiburan lainnya, permainan papan dapat menggambarkan subyek apapun ([https://id.wikipedia.org/wiki/ Permainan_papan](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan) diakses 4 Agustus 2015). Media permainan yang dirancang berupa permainan papan yang menceritakan suatu kisah, yaitu cerita Tantri tentang kisah “Gajah Nyapa Kadi Aku”.
3. Pembatas buku. Markah buku atau pembatas buku adalah suatu markah yang diberikan untuk menandai lokasi pada suatu karya cetak. (https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016).
4. Packaging. Berfungsi sebagai pengaman/pelindung dan sebagai daya tarik suatu produk (Pujiriyanto, 2005:18).

5. Puzzle. Puzzle adalah jenis permainan potongan-potongan gambar atau benda tiga dimensi yang utuh (ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016).
6. Tote Bag. Totebag termasuk dalam kategori tas jinjing. Tote bag bisa digunakan untuk membawa apa saja. Karena sering digunakan untuk beragam keperluan (<http://tas.kanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/> diakses 15 Oktober 2015). Sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.
7. T-Shirt. T-Shirt atau kaos adalah media komunikasi grafis yang dicetak di atas kain katun atau TC (Pujiriyanto, 2005:28). Dapat dipakai sehari-hari sekaligus sebagai media untuk memperkenalkan cerita Tantri kepada masyarakat.
8. X-Banner. X-Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga banner bisa berdiri sendiri (<http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015). Memuat informasi secara singkat dan jelas dengan ukuran yang besar memudahkan audiens membaca dari jauh.
9. Poster. Poster merupakan media grafis yang memuat unsur teks dan gambar/ilustrasi yang dipasang atau ditempel pada dinding (Pujiriyanto, 205:16). Poster dapat memuat informasi secara singkat, sederhana, dan jelas.
10. Katalog karya. Katalog merupakan media komunikasi grafis berbentuk buku yang di dalamnya berisi aneka jenis produk, harga, formulasi dan cara penggunaannya (Pujiriyanto 2005:20). Digunakan pada saat pameran skripsi karya mahasiswa yang berisi kumpulan desain media yang dibuat.

VISUALISASI DESAIN

1. Buku Cerita Bergambar



Bahan/Ukuran : *Art Paper* 210 gsm / 21 cm x 20 cm

2. Permainan Papan



Bahan/Ukuran : *Acrylic* 3mm / 37.5 cm x 27 cm

3. Pembatas Buku



Bahan/Ukuran : *Art Paper* 210 gsm / 18 cm x 4 cm

4. Packaging



Bahan/Ukuran : *MDF* 3mm, *MDF* 6mm, *Coated Paper* / 32 cm x 23 cm x 4 cm

5. Puzzle



Bahan/Ukuran : *MDF* 3mm, *Stiker Vinyl* / 29,7 cm x 21 cm

6. T-Shirt



Bahan dan Ukuran : *Cotton combed 32s* / S,M,L,XL

7. Tote Bag



Bahan dan Ukuran : Kain blacu / 40 cm x 35 cm

8. Poster



Bahan dan Ukuran : Art paper 210 gsm / 42 cm x 29,7 cm

9. X-Banner



Bahan dan Ukuran : Fronlite Highres 380 gr / 160 cm x 60 cm

10. Katalog Karya



Bahan dan Ukuran: Art paper 210 gsm , Art paper 150 gsm / 21 cm x 14,8 cm

PENUTUP

KESIMPULAN

Setelah melakukan pengamatan dan penelitian pada studi kasus “Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Cerita Tantri “Gajah Nyapa Kadi Aku” di Bali, maka berdasarkan uraian-uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Media yang terpilih dalam perancangan sebagai upaya memperkenalkan cerita Tantri dengan salah satu kisahnya yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku” kepada anak-anak antara lain Paket Permainan yang terdiri dari buku cerita “Katuturan Satua Tantri Gajah Nyapa Kadi Aku” yang dilengkapi pembatas buku, permainan papan “Gajah Nyapa Kadi Aku”, dan packaging. Kemudian puzzle, t-shirt, tote bag sebagai merchandise. Poster dan x-banner sebagai media informasi dan persuasi. Agar media tersebut penyebarannya efektif dan pesan yang terdapat di dalamnya tersampaikan kepada audience khususnya anak-anak, maka dirancang suatu event yang secara khusus mengangkat cerita Tantri yang pesertanya adalah anak-anak.
- Dalam perancangan media komunikasi visual untuk memperkenalkan cerita Tantri yang merupakan aset budaya ini, tentunya diperlukan sebuah konsep dasar perancangan yang digunakan sebagai landasan perancangan media komunikasi visual yang dapat memberikan informasi yang tepat dan efektif yang sekaligus mampu untuk mempengaruhi khalayak sasaran. Konsep yang digunakan dalam perancangan media ini adalah Fun and Moral. Melalui konsep Fun and Moral ini, diwujudkan suatu media yang inovatif dan efektif sebagai sarana untuk memperkenalkan cerita Tantri dengan salah satu kisahnya yaitu “Gajah Nyapa Kadi Aku” kepada anak-anak.

Saran

- Proses perancangan media sangatlah penting selain sebagai media komunikasi tentunya dengan disiplin ilmu yang sesuai agar tujuan yang diharapkan akan tercapai. Dalam perancangan sangat diperlukan suatu perencanaan serta konsep yang terstruktur agar dapat menunjang keefektifan media.
- Dalam pemilihan media komunikasi visual sebagai media untuk memperkenalkan dan menginformasikan suatu objek sebaiknya mengacu pada efektifitas media dalam menjangkau sasaran. Selain itu, perlu adanya suatu perancangan pada media agar tampilannya menarik, tepat dan tidak berlebihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, K.Eileen. 2010. *Profil Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Indeks
- Alwi, Hasan. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta : PT. Gramedia
- Anggraini, Lia dkk. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Hendratman, Hendi. 2014. *Computer Graphic Design*. Bandung : Penerbit Informatika
- Hidayat, Rahayu S. 2001. "Kartun Indonesia" dalam *Meretas Budaya: Bahasa, Semiotika, dan Budaya*. Yogyakarta : Yayasan Bintang Budaya
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Masri, Andry. 2010. *Strategi Visual – Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Lay Out Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama
- Sangadji, Etta Mamang. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Sarwono, Jonathan, Harry Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- Setiawan, Muhamad Nashir. 2002. *Menakar Panji Koming : Tafsiran Komik Karya Dwi Koendoro Pada Masa Reformasi 1998*. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara
- Soekanto, Revo Arka Giri. 2013. *Kidung Tantri Kediri*. Jakarta : Pustaka Obor
- Srinatih, I Gusti Ayu. 2009. *Lontar Tantri Carita*. Denpasar : Institut Seni Indonesia Denpasar
- Suarka, I Nyoman. 2007. *Kidung Tantri Pisacarana*. Denpasar : Pustaka Larasan
- Suprayoga, Hasto. 2005. *Coreldraw Untuk Bisnis*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Penerbit Buku Pintar

Wigraha, Dimas A. 2008. (Skripsi) *Strategi Kesantunan dalam Kartun Jangan Tanya Mengapa:Perusahaan Rokok Untung Besar*. FIB UI

Yuniar Sip, Tanti. 2011. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. PT Agung Media Mulia

DAFTAR KUTIPAN INTERNET

ejournal.unesa.ac.id/article/5325/18/article.pdf diakses 17 Januari 2016

<http://blogger371.heck.in/cari-tahu-produk-arcylic.xhtml> diakses 17 Januari 2016

<http://fitinline.com/article/read/kain-blacu>, 17 Januari 2016

<http://gayafashions.com/m/readnews.php?id=5> diakses 17 Januari 2016

https://id.wikipedia.org/wiki/Bacaan_anak diakses 14 Januari 2016

<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> diakses 11 Januari 2016

https://id.wikipedia.org/wiki/Markah_buku diakses 11 Januari 2016

https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_papan diakses 4 Agustus 2015

https://id.wikipedia.org/wiki/Seni_grafis#Cetak_Digital diakses 5 Oktober 2015

<http://www.kajianpustaka.com/2014/01/pengertian-manfaat-dan-membuat-mind.html>,
diakses 25 Oktober 2015

lunarfurniture.com/mengenal-aneka-bahan-furniture diakses 17 Januari 2016

<http://taskanvasunik.com/blog/apa-itu-tote-bag/> diakses 15 Oktober 2015

<http://ronitadigitalprinting.com/2008/08/25/mengenal-beberapa-media-cetak-kertas-digital-printing/> diakses 17 Januari 2016

<http://sniperdigital.blogspot.co.id/2012/02/x-banner.html> diakses 15 Oktober 2015

<http://www.gramediaprinting.com/article/detail/55> diakses 17 Januari 2016

lib.ui.ac.id diakses 29 Januari 2016