

didea

ISSN 2355-7540

VOLUME 2 - NO 2
NOVEMBER 2017

- **FOLKLOR INDONESIA SEBAGAI ASET PENDIDIKAN
KARAKTER ANAK INDONESIA : KOMIK
SINEMATIK MALIN KUNDANG**
NIKEN SAVITRI ANGGRAENI
FX DAMARJATI 3
- **PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL
PENGUNAAN HELM BERSTANDAR SNI
BAGI MASYARAKAT JAKARTA**
KRISTIANUS HARYANDI
WIN RICO 11
- **ANALISA PERKEMBANGAN DESAIN POSTER
EVENT ELECTRONIC DANCE MUSIC
TAHUN 2009 - 2010 DI JAKARTA**
JOACHIM DAVID M 18
- **UPAYA SOSIALISASI GERAKAN PENGHEMATAN
AIR BERSIH DI JAKARTA TAHUN 2016**
AGUNG KURNIAWAN
DICKY MULYADI 30
- **TINGKAT KEPUASAN KHALAYAK PADA PROGRAM
"JIKA AKU MENJADI" DI TRANS TV**
ADELIA YANKIE LUBIS
DEWI MAHARANI 39

HIGHLIGHT 28 • 29 • 55 • 56

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA - YAI

email : d.idea.journal@gmail.com



d'idea merupakan jurnal Desain Komunikasi Visual yang diterbitkan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual – Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia Y.A.I. Nama **d'idea** diambil dari kata **The Idea** yang juga memiliki makna **Design Idea** dan dalam pengembangan selanjutnya dipersingkat menjadi **d'idea**. Nama ini memiliki makna bahwa desain selalu diwarnai dengan ide-ide kreatif dan selalu berkembang dengan dinamis (**design in motion**). Jurnal ini bertujuan untuk memuat dan menampilkan pemikiran ilmiah yang memiliki konteks dan relevansi dengan dunia industri kreatif sekaligus mengembangkan kompetensi keilmuan Desain Komunikasi Visual, sehingga diharapkan dapat menambah wawasan dan pengembangan desain Komunikasi Visual pada masa mendatang.

- Penanggung Jawab** : Rektor Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
Prof. Dr. Ir. H. Yudi Julius, MBA
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si
- Pimpinan Redaksi** : Niken Savitri Anggraeni, S.Sn, M.Ds
- Dewan Redaksi** : Drs. Dicky Mulyadi, M.Ikom
Drs. Kristianus Haryandi, M.Ds
Agung Kurniawan, S.Pd, M.Ikom
Win Rico, S.Ds, MM
- Reviewer** : 1. Dr. Sularso Budilaksono, MKom
(<https://scholar.google.co.id/citations?hl=id&user=v4pbeUAAAAJ>)
(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=600412&view=overview>)
2. Dr. Kuncono Teguh Yuniato, Spsi. Mpsi.
(<https://scholar.google.co.id/citations?user=HUsLDJMAAAAJ&hl=en>)
(<http://sinta2.ristekdikti.go.id/authors/detail?id=6159740&view=overview>)
- Desain dan Layout** : Joachim David Magetanapuang, S.Sn, M.Ds
- Alamat Redaksi** : Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Persada Indonesia Y.A.I
Jl. Diponegoro 74, Jakarta Pusat
Tel. (021) 3928045, 3928075 ext. 101
Fax. (021) 3914591
Email : d.idea.journal@gmail.com

content

- **FOLKLOR INDONESIA SEBAGAI ASET PENDIDIKAN
KARAKTER ANAK INDONESIA : KOMIK SINEMATIK
MALIN KUNDANG**
NIKEN SAVITRI ANGGRAENI 3
FX DAMARJATI
- **PERANCANGAN MEDIA KAMPANYE SOSIAL PENGGUNAAN
HELM BERSTANDAR SNI BAGI MASYARAKAT JAKARTA**
KRISTIANUS HARYANDI 11
WIN RICO
- **ANALISA PERKEMBANGAN DESAIN POSTER *EVENT*
ELECTRONIC DANCE MUSIC TAHUN 2009 - 2010
DI JAKARTA**
JOACHIM DAVID M 18
- **UPAYA SOSIALISASI GERAKAN PENGHEMATAN
AIR BERSIH DI JAKARTA TAHUN 2016**
AGUNG KURNIAWAN 30
DICKY MULYADI
- **TINGKAT KEPUASAN KHALAYAK PADA PROGRAM
“JIKA AKU MENJADI” DI TRANS TV**
ADELIA YANKIE LUBIS 39
DEWI MAHARANI

HIGHLIGHT 28 • 29 • 55 • 56

Folklor Indonesia Sebagai Aset Pendidikan Karakter Anak Indonesia : Komik Sinematik Malin Kundang

Niken Savitri Anggraeni
FX Damarjati

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Persada Indonesia Y.A.I

Abstrak

Indonesia memiliki berbagai macam cerita rakyat (folklor) yang dulu umumnya diceritakan secara turun temurun dari orang tua kepada anak-anaknya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, saat ini orang tua lebih banyak disibukkan dengan rutinitas mencari nafkah dibandingkan dengan menghabiskan waktu bersama anak-anaknya. Akibatnya anak-anak kekurangan waktu yang berkualitas bersama orang tua mereka dan lebih banyak menghabiskan waktu di depan televisi atau bermain game. Buku-buku tentang cerita rakyat pun jarang ditemukan di toko buku danalaupun ada biasanya berupa cerita bergambar yang sudah terkesan umum bagi anak-anak sehingga tidak terlalu menarik bagi anak-anak untuk membacanya.

Kata Kunci : *folklor, buku cerita rakyat*

PENDAHULUAN

Perkembangan kondisi dan situasi saat ini yang semakin kompleks bagi pertumbuhan anak memaksa orang tua harus selalu memperhatikan kondisi dan informasi yang diterima oleh anak mereka agar tidak terkena pengaruh buruk. Maraknya teknologi informasi telah mempengaruhi anak-anak untuk lebih menggemari budaya dari luar negeri karena memiliki visualisasi yang lebih menarik dengan konten cerita yang lebih seru.

Indonesia memiliki berbagai macam cerita rakyat (folklore) yang dulu umumnya diceritakan secara turun temurun dari orang tua kepada anak-anaknya. Namun seiring dengan perkembangan zaman, saat ini orang tua lebih banyak disibukkan

dengan rutinitas mencari nafkah dibandingkan dengan menghabiskan waktu bersama anak-anaknya. Akibatnya anak-anak kekurangan waktu yang berkualitas bersama orang tua mereka dan lebih banyak menghabiskan waktu di depan televisi atau bermain game.

Hal tersebut masih diperparah lagi dengan kondisi dimana banyak orang tua yang tidak/kurang mengenal cerita rakyat sehingga tidak bisa mengenalkan cerita rakyat kepada anak-anaknya.

Buku-buku tentang cerita rakyat pun jarang ditemukan di toko buku danalaupun ada biasanya berupa cerita bergambar yang sudah terkesan umum bagi anak-anak sehingga tidak terlalu menarik bagi anak-anak untuk membacanya.

Ketika itu hanya satu atau dua karya komikus asing yang beredar di Indonesia, misalnya cerita tentang Flash Gordon. Namun sejak dekade 1980an, komik asing memperoleh pasar yang luar biasa di Indonesia. Khususnya mulai era 1990an, pasar komik local mulai dibanjiri oleh komik-komik asing. Akibatnya, anak-anak lebih mengenal tokoh dan cerita komik dari luar negeri ketimbang di dalam negeri sendiri.

Menurut Toni Masdiono, komikus senior Indonesia, buku-buku cerita rakyat yang kurang menarik menjadi faktor sepinya penjualan dikalangan anak-anak. Karena kurang diminati, penerbit pun menjadi enggan menerbitkan cerita rakyat Indonesia karena dianggap kurang menguntungkan. Selain itu para komikus Indonesia pun seakan ikut tenggelam dalam arus, tidak mau memproduksi komik karena karyanya takut tidak laku atau ditolak oleh penerbit. Tidak heran gempuran cerita-cerita dalam bentuk cerita bergambar maupun komik dari negara-negara maju seperti Jepang dan Amerika membuat Komik Indonesia semakin tenggelam.

Padahal cerita rakyat Indonesia memiliki konten yang menarik diantaranya memiliki pesan-pesan moral yang mendidik yang dapat dijadikan contoh untuk berperilaku baik di kehidupan bermasyarakat maupun tentang etika yang baik. Hal ini belum tentu ditemukan dalam kebanyakan cerita-cerita bergambar ataupun komik dari luar negeri yang cukup banyak menampilkan adegan kekerasan maupun romantika asmara.

Pilihan untuk mengkonsumsi cerita rakyat untuk anak-anak kini beraneka ragam, mulai dari

bentuk cerita bergambar, cerita pendek sampai dalam bentuk komik. Namun hal ini masih dianggap kurang karena minat membaca anak yang tidak terlalu tinggi. Anak-anak lebih berminat menonton televisi atau bermain *game* daripada membaca. Untuk itu diperlukan sarana lain untuk menyampaikan pesan moral kepada anak-anak. Salah satu fenomena yang pelan-pelan tengah dikembangkan menjadi tren adalah komik sinematik.

Komik sinematik merupakan gabungan antara komik dengan sinema, dimana sebuah komik ditampilkan dalam format audio visual sehingga memberikan sensasi yang berbeda dibandingkan dalam bentuk dua dimensional. Hal ini menjadi tantangan baru dalam pengembangan dan penampilan format ceritanya agar mudah diterima oleh target audience nya yaitu anak-anak.

KAJIAN TEORI

Komik menurut Toni Masdiono bukanlah cergam (cerita bergambar) seperti yang telah dikenal selama ini. Dalam cergam, gambar berperan sebagai ilustrasi, pelengkap tulisan, sehingga sebetulnya tanpa hadirnya gambarpun cerita masih bisa dinikmati pembacanya. Dalam komik yang terjadi adalah sebaliknya, teks dan tulisan berperan sebagai pelengkap gambar, misalnya: memberi dialog, narasi, dan sebagainya. Jadi lebih tepatnya komik adalah gambar bercerita (Toni Masdiono, 2007:9).

Tujuan utama komik adalah menghibur pembaca dengan bacaan ringan, cerita rekaan yang dilukiskannya relatif panjang dan tidak selamanya

mengangkat isu hangat dimasyarakat maupun nilai moral tertentu. Bentuk tampilan komik lebih atraktif dan menjangkau pembaca yang lebih luas, berbagai tingkat usia. selain hadir sebagai bahasa rupa/gambar, komik dilengkapi dengan teks.

Dalam bahasa teks komik, dialog dimunculkan secara singkat, seperti menirukan suara atau gerak yang tidak mungkin dilukiskan seperti pedang beradu, gerimis, binatang mengaum, dan sebagainya (Toni Masdiono, 2007:10).

Dalam membuat komik, seorang komikus dituntut tidak hanya mampu menguasai *skill* dalam hal menggambar saja, berikut beberapa hal yang perlu dikuasai seorang komikus dalam membuat komik yang baik, (http://dawoez.xtgem.com/Tips.trick/bikin_komik).

Istilah komik sinematik memang belum terlalu familiar dalam dunia komik. Pengertian komik umumnya lekat dengan pemakaian balon kata untuk memperjelas cerita. Namun dengan adanya tambahan kata “sinematik” disitu berarti ada sebuah revolusi atau perubahan dalam menampilkan sebuah komik.

Sinematografi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *cinematography* yang berasal dari bahasa latin kinema ‘gambar’. Sinematografi sebagai ilmu serapan merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar tersebut hingga menjadi rangkaian gambar yang dapat menyampaikan ide.

Sinematografi memiliki objek yang sama dengan fotografi yakni menangkap pantulan

cahaya yang mengenai benda. Karena objeknya sama maka peralatannya pun mirip. Perbedaannya, peralatan fotografi menangkap gambar tunggal, sedangkan sinematografi menangkap rangkaian gambar. Penyampaian ide pada fotografi memanfaatkan gambar tunggal, sedangkan pada sinematografi memanfaatkan rangkaian gambar. Jadi sinematografi adalah gabungan antara fotografi dengan teknik perangkaian gambar atau dalam sinematografi disebut *montage*. Sinematografi sangat dekat dengan film dalam pengertian sebagai media penyimpan maupun sebagai genre seni. Film sebagai media penyimpan adalah pias (lembaran kecil) selluloid yakni sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Benda inilah yang selalu digunakan sebagai media penyimpan di awal pertumbuhan sinematografi. Film sebagai genre seni adalah produk sinematografi.

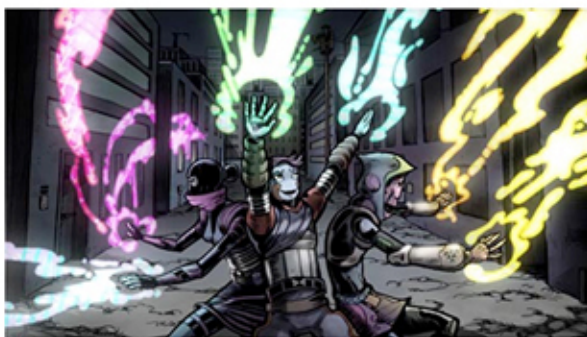
Sinematografi dari bukunya Blain Brown tentang sinematografi, yang berhubungan dengan teori bahasa visual beliau menuliskan Dalam pembuatan film atau video, bahkan animasi sekalipun, gambar tidak hanya sekedar gambar, tetapi gambar adalah sebuah informasi. Jadi salah satu tugas sinematografer adalah menjadikan gambar menjadi bahasa visual kepada audiens menjadi sebuah pesan yang berarti. Hasil akhir dari tayangan video atau animasi secara materi adalah berbentuk dua dimensi, tetapi sinematografer harus dapat memberikan panduan mata pemirsa untuk melihat realitas. Untuk itu diperlukan pemahaman konsep terhadap dasar pandangan 2D, 3D dan bahasa visual. Untuk itu perlu dipahami tentang

prinsip-prinsip desain. Dan juga elemen-elemen desain. Elemen desain merupakan unit dasar pembentuk gambar visual. Dari beberapa buku dan sumber di internet ada beberapa perbedaan yang menempatkan elemen desain dan prinsip desain.

Apapun itu kembali ke hakekat utama dari bahasa visual yang penting mengandung unsur-unsur tersebut, menjadi dasar bagi seorang sinematografer dalam meramu visual film menjadi menarik.



Gambar 1
Cover Komik Sinematik



Gambar 2
Video klip Coldplay yang menggunakan komik sinematik

Cerita untuk anak merupakan salah satu karya sastra yang disajikan dengan gaya tertentu. Pada

umumnya sebuah cerita anak harus dapat ditampilkan secara emosional dan imajinatif dalam bentuk struktur berpikir anak. Cerita anak merupakan karya seni imajinatif dengan unsure estetis yang dominan yang dapat dipahami anak-anak karena akrab dengan dunia anak-anak (Santoso, 2003, 8,3). Dalam sebuah cerita anak harus ditampilkan secara mudah dan imajinatif sehingga secara emosional psikologis mampu dipahami dan ditanggapi oleh anak.

Kisah yang disajikan hendaknya mampu merangsang minat dan imajinasi anak karena mereka memiliki fantasi terlepas hal tersebut masuk akal atau tidak, misalnya tentang binatang yang bisa berbicara serta bertingkah laku layaknya manusia. Disini peran imajinasi dan fantasi anak sangat penting untuk dapat menerima cerita itu secara wajar. Dengan demikian cerita anak mampu bertumpu pada penyajian nilai dan imbauan tertentu yang dianggap sebagai pedoman perilaku kehidupan.

Cerita rakyat banyak sekali mengandung pesan-pesan moral yang dapat diajarkan pada anak sebagai pedoman perilaku kehidupan. Bila didukung dengan gaya bahasa dan tampilan visual yang menarik maka cerita rakyat tersebut akan mampu merangsang imajinasi anak.

TINJAUAN FOLKLOR

Malin Kundang merupakan cerita rakyat dari Sumatera Barat. Legenda Malin Kundang menceritakan tentang seorang anak yang durhaka kepada ibunya dan kemudian dikutuk menjadi batu. Sebetuk batu di pantai Air Manis, Padang,

dipercaya merupakan tubuh Malin Kundang yang membatu berikut sisa-sisa kapalnya.



Gambar 3
Batu berbentuk manusia yang dipercaya sebagai Malin Kundang yang membatu

Adapun Malin Kundang merupakan anak nelayan miskin di Sumatera Barat. Karena kondisi keuangan keluarganya sangat memprihatinkan maka sang Ayah memutuskan mencari nafkah di negeri seberang dengan mengarungi samudra. Ayah Malin tidak pernah kembali pulang sehingga mengharuskan ibunya menggantikan posisi Ayah Malin mencari nafkah.

Malin adalah anak yang cerdas walaupun sedikit nakal. Ia sering bermain dengan ayam peliharaannya dan memukulnya dengan sapu. Suatu hari ketika sedang mengejar ayam, Ia terjatuh dan lengan kanannya terluka terkena batu. Luka tersebut tidak bisa hilang dan berbekas di lengan kanannya.

Karena merasa kasihan kepada Ibunya yang miskin dan merasa bosan dengan kondisinya saat itu, Malin memutuskan merantau ke kota agar

dapat menjadi kaya. Ia memutuskan untuk pulang ke kampung halamannya setelah kaya raya.

Walaupun sang Ibu kurang setuju, Malin tetap berkeras untuk pergi. Malin merantau dengan menumpang kapal seorang saudagar. Selama berada di kapal, Malin Kundang banyak belajar tentang ilmu pelayaran pada anak buah kapal yang sudah berpengalaman.

Di tengah perjalanan, tiba-tiba kapal yang dinaiki Malin Kundang diserang oleh bajak laut. Hampir semua awak kapal dibunuh dan barangnya dirampok. Beruntung Malin bersembunyi di sebuah ruang kecil yang tertutup kayu sehingga terlewatkan oleh para bajak laut tersebut.

Malin Kundang terkatung-katung di tengah laut, hingga akhirnya kapal yang ditumpangnya terdampar di sebuah pantai. Dengan tenaga yang tersisa, Malin Kundang berjalan menuju ke desa terdekat dari pantai. Desa tempat Malin terdampar adalah desa yang sangat subur. Dengan keuletan dan kegigihannya dalam bekerja, Malin lambat laun berhasil menjadi seorang yang kaya raya. Ia memiliki banyak kapal dagang dengan anak buah yang jumlahnya lebih dari 100 orang. Setelah menjadi kaya raya, malin Kundang mempersunting seorang gadis untuk menjadi istrinya.

Berita Malin Kundang menjadi kaya raya dan telah menikah akhirnya sampai juga kepada Ibunya. Ibu Malin Kundang merasa bersyukur dan sangat gembira anaknya telah berhasil. Sejak saat itu Ibu Malin Kundang setiap hari pergi ke dermaga, menantikan anaknya yang mungkin pulang ke kampung halamannya.

Setelah menikah, Malin dan istrinya melakukan pelayaran bersama anak buah kapal serta pengawalnya. Kedatangannya disambut ibu Malin di dermaga. Tanda di lengan kanan Malin menjadi bukti bahwa Ia adalah benar Malin Kundang. Namun ketika melihat wanita tua yang kotor, lusuh, dan bau Malin menjadi malu mengakui bahwa wanita itu adalah ibunya, apalagi bila disaksikan oleh istri beserta anak buahnya. Maka dari itu Malin sangat marah dan menghardik wanita tua itu.

Mendapat perlakuan demikian, ibu Malin Kundang merasa sangat marah. Ia tidak menduga anaknya menjadi anak durhaka. Tidak berapa lama Malin Kundang kembali berlayar dan sang Ibu diatas kemurkaannya akhirnya mengutuk Malin Kundang menjadi batu.

Dalam perjalanan, Malin Kundang diterpa badai yang sangat dahsyat, menyebabkan kapalnya pecah berkeping-keping. Malin Kundang terlempar ke daratan dan perlahan-lahan tubuhnya membatu menjadi sebuah batu karang. Sampai saat ini batu tersebut dapat dilihat di Pantai Air Manis, Padang, Sumatera Barat.

KOMIK MALIN KUNDANG

Cerita Malin Kundang sedikit banyak memberikan pendidikan dan masukan pada anak-anak untuk menghormati dan menghargai orang tua mereka agar tidak bertindak semena-mena ataupun durhaka pada orang tuanya.

Cerita Malin Kundang sudah diterbitkan pada buku dalam berbagai versi, terutama buku untuk anak-anak. Berbagai penerbit telah

mempublikasikannya dalam berbagai model ilustrasi dalam berbagai buku.



Gambar 4
Ilustrasi cerita Malin Kundang



Gambar 5
Ilustrasi cover buku cerita Malin Kundang

Persamaan konten cerita dengan penampilan ilustrasi yang berbeda turut mendorong imajinasi anak-anak untuk berkembang. Beberapa penerbit telah menerbitkan cerita tersebut dalam berbagai model, antara lain dari cerita bergambar.

Dalam berbagai karya audio visual karya ini beberapa kali dibuat dalam versi untuk konsumsi

orang dewasa dan anak-anak. Hal itu turut menambah varian dari bermacam bentuk tampilan karya sastra yang diterjemahkan menjadi karya visual. Dari karya sinematografi pun cerita rakyat ini sudah difilmkan dengan berbagai versi. Dan tentunya hal ini mampu menambah khasanah dari karya sastra yang diangkat menjadi karya sinematografi.

ANALISIS SEBAGAI ASET PENDIDIKAN

Ditengah gempuran cerita bergambar impor dan serbuan komik Jepang, pola bertutur yang mengandalkan gabungan teknik ilustrasi dan animasi dapat memberikan nuansa baru bagi anak untuk menikmati cerita bergambar. Selain itu pembawaan karakter yang modern juga dapat mempermudah anak-anak untuk memahami cerita tersebut.

Analisis Karakter



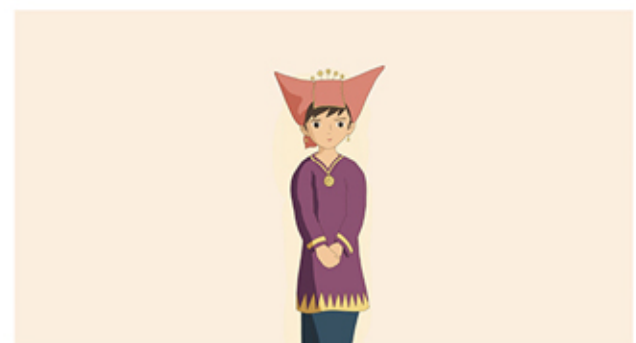
Malin Kundang merupakan karakter utama cerita ini. Ia digambarkan sebagai pemuda yang cerdas, memiliki ambisi yang kuat, dan kemauan yang keras. Ia tidak segan merantau keluar daerahnya demi memperoleh penghidupan yang lebih baik. Sayangnya, sikapnya berubah menjadi sombong ketika Ia telah memperoleh penghidupan

yang layak. Apa yang bisa diambil dari karakter Malin Kundang ini adalah agar anak-anak tidak mencontoh sikapnya yang sombong dan tega bersikap durhaka kepada Ibunya.



Ibu Malin Kundang adalah seorang wanita miskin yang sabar dan tabah. Ia sangat menyayangi Malin Kundang dan selalu mendoakan keberhasilan anaknya tersebut. Namun kesabarannya akhirnya harus diuji ketika anaknya bersikap durhaka kepadanya.

Apa yang dapat diambil dari karakterisasi Ibu Malin Kundang ini adalah betapa pentingnya menghormati kedua orang tua dan tidak menyakiti perasaannya agar tidak terjadi aib di kemudian hari.



Istri Malin Kundang adalah seorang wanita cantik namun sombong. Ia merupakan putri dari seorang Saudagar kaya yang menjadi majikan

Malin Kundang. Apa yang dapat dipelajari dari karakterisasi istri Malin Kundang ini adalah tidak boleh mengikuti sifatnya yang sombong.

Karakter animasi dibuat sesederhana mungkin agar tidak membosankan dan mudah dikenali karakterisasi tokohnya. Bentuk visual yang mengarah kepada komik sinematik membuat anak-anak tidak merasa bosan menikmatinya karena tidak disuguhkan seperti orang membaca buku dan penampilannya tidak terkesan menggurui dapat membuat anak-anak dapat menyerap pesan yang disampaikan tanpa harus merasa terintimidasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset
- Crowell, Thomas Y. (1967). *A Dictionary of Art Term and Techniques*. New York: Company
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Ginting, Rosnani. (2010). *Perancangan Produk*.

Yogyakarta: Graha Ilmu

- Gunarsa, Singgih D. (2003). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Cetakan 10. Jakarta: Gunung Mulia
- Hamm, Jack. (1967). *Cartooning the Head and Figure*. New York, NY: The Putnam Publishing Group
- Jefkins, Frank. (1982). *Introduction to Marketing, Advertising and Public Relation*. London: Macmillan Press, Ltd
- Lammudin Finoza. (2006). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi
- Ihsan Mulia Purwanto, Bb. (2006). *Pengantar Tata Letak dan Tipografi*. Jakarta: LPMG-ATG Trisakti
- Roos, Robert. 1963, *Illustration Today*, Pennsylvania : International Texbook Company
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). *Nirmana*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Sumber Lain:

- <http://digilib.petra.ac.id>
- <http://re-searchengines.com/art05-72>
- <http://arinvsfayra.wordpress.com>
- <http://tamanismailmarzuki.com>



PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA - YAI

