



PERANCANGAN BUKU *POP UP* ILUSTRASI BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN SENI PERTUNJUKAN DI JAWA TIMUR UNTUK ANAK USIA DINI

Alfonsin Celly Stella¹, Sultan Arif Rahmadianto², Didit Prasetyo Nugroho³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N-01, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151
Email: 331410009@student.machung.ac.id¹, sultan.arif@machung.ac.id², didit.nugroho@machung.ac.id³

Abstraksi

Saat ini program pewarisan kebudayaan Indonesia di kalangan generasi muda semakin minim, oleh karena itu kesadaran masyarakat untuk melestarikan kebudayaan Indonesia menjadi hal yang penting terutama pengenalan kebudayaan untuk anak usia dini. Pengenalan kebudayaan yang diangkat pada perancangan ini adalah mengenai seni pertunjukan yang ada di Jawa Timur, antara lain: Jaranan Senterewe, Karapan Sapi, Ludruk, Reog Ponorogo, Tari Remo, Tari Gandrung Banyuwangi, Tari Topeng Malang, dan Tari Tayuban. Pengenalan kebudayaan untuk anak usia dini bisa melalui buku *pop up*. Selain pengenalan pertunjukan, perancangan ini memuat mengenai pengenalan abjad, ukuran benda (besar-kecil), dan banyaknya jumlah benda (banyak-sedikit). Buku *pop up* ini juga didukung dengan sistem *QR code*. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Data-data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka.

Kata kunci: Seni pertunjukan, Jawa Timur, buku *pop up*, buku ilustrasi

Abstract

Nowadays cultural inheritance among youth is very small, therefore citizen's awareness to save Indonesian heritage is a priority especially cultural introduction for early childhood. Cultural introduction that was raised in this prototype is about cultural arts in East Java, among others: Jaranan Senterewe, Karapan Sapi, Ludruk, Reog Ponorogo, Remo Dance, Gandrung Dance, Topeng Malang Dance, and Tayuban Dance. Cultural introduction can be done through pop up books. Besides cultural introduction, this prototype contained alphabets introduction, size of objects (big-small), and number of objects. This pop-up book is supported with QR code system. Method that used in this system is qualitative. Qualitative data gained from interview, observation, documentation, and from literature review.

Key words: traditional art, East Java, pop up book, illustration book

A. PENDAHULUAN

Globalisasi sangat berpengaruh di kehidupan suatu negara termasuk di Indonesia saat ini. Menurut Suneki (2012) globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri, gaya hidup yang tidak sesuai dengan adat Indonesia. Selain itu terjadinya permasalahan terhadap eksistensi kebudayaan daerah, salah satunya adalah penurunan rasa cinta terhadap kebudayaan yang merupakan jati diri suatu bangsa, erosi nilai-nilai budaya. Kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya menjadi hal yang sangat penting untuk bisa menjadikan kembali Indonesia sebagai negara yang mempunyai karakter sendiri dan diakui dunia. Pengenalan budaya Indonesia perlu ditanamkan pada anak sejak usia dini terutama yang tinggal di perkotaan mengingat bahwa mereka mudah terpengaruh dan terbawa arus globalisasi. Hal tersebut yang menjadikan pengenalan budaya Indonesia untuk anak usia dini menjadi aspek yang penting. Salah satunya pengenalan kebudayaan Indonesia untuk anak usia dini dengan rentang usia

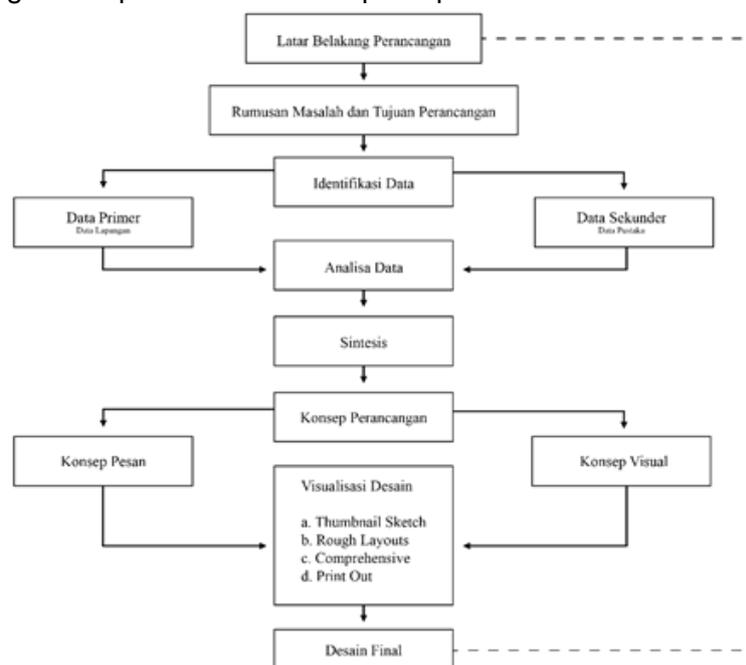
3-6 tahun menurut teori Damayanti (2018, h46) bisa melalui buku. Buku yang cocok untuk anak-anak adalah buku yang bersifat interaktif karena buku tersebut dapat menarik minat baca anak dengan adanya permainan kecil disela-sela membaca sehingga anak tidak cepat jenuh.

Buku interaktif mempunyai banyak variasi, salah satunya adalah buku *pop up*. Menurut Ives (2009, h11) secara harfiah *pop up* merupakan buku dan kartu ucapan yang semuanya ditambah dengan dimensi baru. *Pop up* dibuat dengan menggunakan kertas yang dilipat secara cerdas untuk membuat ide yang menarik. Ketika halaman dibuka, maka akan terlihat sesuatu yang muncul. Berdasarkan latar belakang diatas, maka perancang akan membuat produk untuk memperkenalkan kebudayaan pada anak usia dini dengan menggunakan media buku *pop up*. Perancang akan mengangkat produk tersebut sebagai topik laporan tugas akhir yang judul Perancangan Buku *Pop Up* Ilustrasi Bergambar Sebagai Media Pengenalan Seni Pertunjukan di Jawa Timur untuk Anak Usia Dini.

B. METODE

Model perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah model prosedural, yaitu memperoleh data secara akurat dengan menggunakan metode pengumpulan data yang valid dan bersifat deskriptif (Tim Penyusun Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2010, h230). Model yang bersifat deskriptif adalah menjelaskan suatu keadaan mengenai apa dan bagaimana, berapa banyak, sejauh mana dan sebagainya (Arikunto, 2006, h53).

Untuk melakukan perancangan buku ilustrasi bergambar berteknik *pop up* ini digunakan metode prosedural untuk membantu kelengkapan data. Metode perancangan yang digunakan adalah model perancangan yang disusun oleh Sadjiman Ebdy Sanyoto yang dimodifikasi sesuai kebutuhan perancang. Menurut Sanyoto (2006, h98) langkah-langkah perancangan harus membentuk aliran dari latar belakang masalah, identifikasi data, sintesis, konsep perancangan sampai desain final tanpa terputus.



Gambar 1. Model Perancangan Sadjiman E.S yang telah dimodifikasi
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Berdasarkan bagan diatas, langkah-langkah yang dilakukan dimulai dari latar belakang masalah hingga berakhir pada desain final. Pada model perancangan hasil modifikasi terdapat beberapa langkah-langkah yang dilakukan, yang dimulai dengan uraian latar belakang masalah yang berisi penjelasan berdasarkan fakta dan data yang melatarbelakangi dibuatnya perancangan, setelah itu mulai merumuskan masalah dan tujuan perancangan untuk mencari solusi yang tepat. Tahap selanjutnya berupa identifikasi data, yaitu proses yang bertujuan untuk mengidentifikasi semua data dari hasil observasi maupun wawancara. Identifikasi data

meliputi data primer (data lapangan) dan data sekunder (data pustaka), kemudian data dianalisis untuk dijadikan sintesis hingga menghasilkan konsep perancangan. Pada konsep perancangan terbagi menjadi dua, yakni konsep pesan dan konsep visual. Tahap selanjutnya berupa visualisasi desain yang terdiri dari *thumbnail sketch*, *rough layouts*, *comprehensive*, dan *print out*, hingga menghasilkan desain final. Desain final yang baik harus dapat menjawab latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan perancangan sehingga aliran tersebut seolah-olah kembali ke latar belakang perancangan yang dinyatakan dengan garis putus.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Pesan

a) Pesan yang Ingin Disampaikan

Buku berbentuk *pop up* ini dibuat sebagai media utama di mana didalamnya akan berisi mengenai pengenalan kebudayaan delapan seni pertunjukan Jawa Timur untuk anak usia 3-6 tahun atau anak prasekolah. Perancang juga akan menggunakan *QR code* pada setiap halaman yang terdapat materi seni pertunjukan. Sehingga setelah *QR code* dipindai dengan menggunakan *handphone*, maka pembaca akan langsung dialihkan ke aplikasi Youtube dan video yang berkaitan dengan materi tersebut akan dapat ditampilkan. Buku ini juga mempunyai nilai tambah selain memperkenalkan seni pertunjukan, tapi juga terdapat pengenalan abjad, ukuran benda (besar-kecil), banyaknya jumlah benda (banyak-sedikit). Buku ini diharapkan menjadi media komunikasi visual yang efektif untuk membantu pengenalan kebudayaan dan perkembangan anak prasekolah melalui pendampingan orang dewasa.

b) Jalan Cerita

Delapan pengenalan kebudayaan ini akan dimuat dalam satu kejadian yaitu saat karnaval. Buku perancangan ini akan bercerita mengenai perjalanan Kila dan Elon saat melihat karnaval seni pertunjukan di dekat rumah mereka. Mereka sangat menikmati karnaval karena mereka bisa melihat banyak kesenian dan bisa menari bersama para penari. Berikut adalah narasi Kila dan Elon:

Tabel 1. Narasi Kila dan Elon
(Sumber: dokumentasi penulis)

1	Pembukaan	Di suatu sore ketika Kila dan Elon sedang membeli telur gulung di taman, mereka melihat sebuah Karnaval di dekat sana. <i>"El, ada karnaval tuh! Lihat yuk!"</i> ajak Kila. <i>"Oh iya? Mana-mana?"</i> tanya Elon. <i>"Itu disana"</i> kata Kila sambil menunjuk kearah Karnaval tersebut. <i>"Ayo La kita kesana."</i> kata Elon. Mereka pun masuk ke dalam Karnaval tersebut.
2	Reog Ponorogo	Setelah mereka masuk ke dalam Karnaval tersebut, mereka melihat Reog kesenian asal Ponorogo. <i>"Wah.. itu apa? Kok besar sekali ya, La?"</i> tanya Elon. <i>"Iya nih, jadi keliatan kecil ya kita, El. Aku pernah nih lihat itu dibuku yang dibacain Mama, namanya Reog Ponorogo"</i> jawab Kila. <i>"Oh gitu ya La, aku baru tau nih."</i> kata Elon.

3	Tari Topeng Malang	Setelah puas melihat Reog Ponorogo, kemudian mereka berjalan lagi dan melihat Tari Topeng yang berasal dari Malang. “Nah, kalau yang ini aku tau La, namanya Topeng Malang” Kata Elon. “Oh iya? Ada banyak ya penari Topeng Malangnya, El” kata Kila. “Iya nih, sepertinya penari yang memakai topeng hijau lebih sedikit daripada penari yang pakai topeng merah” kata Elon. “Masa sih? Coba kita hitung yuk” ajak Kila.
3	Karapan Sapi	Diperjalanan selanjutnya, Kila dan Elon melihat perlombaan Karapan Sapi dari Madura. “El, kok sapi yang ini lebih terang ya daripada sapi yang itu?” kata Kila. “Aku juga tidak tau La, tapi kalau sapi yang ini warnanya paling gelap daripada yang itu” jawab Elon.
4	Tari Remo	Setelah itu, mereka melihat ada banyak sekali penari Tari Remo yang berasal dari Jombang. “Wah.. El ada Tari Remo nih, aku pernah loh menari Tari Remo diajari oleh mamaku karena mamaku berasal dari Jombang.” Kata Kila “Oh iya? Kalau begitu ayo kita ikut menari yuk La?” tanya Elon “Ayo ayo ayo!” jawab Kila
5	Kuda Lumping/ Jaranan Senterewe	Kemudian mereka berjalan lagi dan melihat Kuda Lumping yang berasal dari Ponorogo. “La, disana ada kuda lumping tuh! Mau coba main?” tanya Elon. “Oiya? Ayo-ayo El kita coba, sepertinya seru Lon” jawab Kila.
6	Tari Gandrung Banyuwangi	Setelah itu, mereka melihat penari Tari Gandrung dari Banyuwangi “La, lihat deh ada banyak penari Gandrung tuh” kata Elon “Iya, bagus ya El karena semua penarinya memakai selendang dan kipas” sambung Kila “Benar itu, La” kata Elon
7	Tari Tayuban	Selanjutnya, mereka berjalan lagi. Tak lama kemudian, mereka bertemu beberapa penari yang sedang menari Tari Tayuban yang berasal dari Blora. “La, ayo kita ikut menari bersama penari itu” kata Elon “Ayo-ayo El” jawab Kila. Kemudian mereka berdua menari tari Tayuban.
8	Ludruk	Sampai di tempat terakhir, mereka melihat sebuah panggung yang besar dan mereka masuk ke dalam panggung tersebut. “Tempat apa ini La?” tanya Elon “Ini panggung tempat pentas Ludruk, El” kata Kila. “Apa itu Ludruk?” tanya Elon lagi.

		“Kata papa Ludruk itu adalah kesenian drama tradisional” terang Kila “Oh begitu, La” kata Elon mengerti
9	Penutup	Hore! Kila dan Elon sudah selesai melihat Karnaval, sekarang waktunya mereka pulang ke rumah. Sampai Jumpa!

c) Judul Utama Buku

Judul utama yang akan digunakan yaitu “Kila dan Elon: Pengenalan Seni Pertunjukan Jawa Timur.” Pemilihan judul ini berdasarkan isi cerita secara keseluruhan dan tokoh utama yang terlibat di dalamnya.

d) Tokoh Utama

Tokoh utama pada buku *pop up* ilustrasi bergambar ini adalah dua tokoh anak-anak dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan yang bernama Kila dan Elon. Kedua nama ini pakai karena nama-nama ini adalah nama Jawa sehingga dapat selaras dengan topik yang diangkat mengenai Jawa Timur. Kila dalam bahasa Jawa berarti kilau dan Elon berarti selalu mengikuti, sehingga diharapkan mereka berdua dapat memberikan kilau dimanapun mereka berada. Kila dan Elon adalah kakak beradik yang mempunyai sifat periang dan menyukai tari.

e) Gaya bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini adalah bahasa Indonesia semi formal yaitu bahasa baku yang diselingi dengan bahasa informal. Hal ini bertujuan agar anak dapat lebih memahami bahasa yang digunakan sesuai dengan gaya bahasa mereka sehari-hari.

2. Konsep Visual

a) Gaya Ilustrasi

Pada perancangan buku *pop up* ilustrasi bergambar ini menggunakan gaya ilustrasi kartun dengan style Vera Zaytseva, di mana gaya kartun tersebut adalah gambar lucu, menarik, disukai anak-anak dan tidak terlalu detail.

b) Warna

Warna yang dipakai pada perancangan buku *pop up* ilustrasi bergambar ini adalah warna yang cerah, kontras dan *colorfull* seperti warna pada ilustrasi Pemela Suryadjaya, karena warna karena anak-anak akan menyukai warna yang mencolok sehingga dapat menimbulkan rasa bebas bersemangat dan meningkatkan rasa gembira.

c) Tipografi

Pada perancangan buku *pop up* ilustrasi bergambar ini, jenis tipografi yang dipakai adalah jenis sans serif yaitu *font DK Sugary Pancake* untuk bagian judul dan *font Strawberry Muffins* untuk isi konten. Kedua *font* ini dipakai karena bentuknya sederhana, tidak kaku, keterbacaan tinggi dan sesuai dengan karakter anak-anak. Ukuran *font* yang digunakan untuk buku anak menurut analisa data yaitu sekitar 14 pt sampai 16pt pada isi konten buku.

d) *Layout*

Sesuai dengan analisa data, buku anak prasekolah memiliki lebih banyak gambar dibandingkan tulisan, maka pada perancangan ini ilustrasi akan mendominasi halaman buku dibandingkan tulisan. Pesan yang disampaikan memakai bahasa yang

mudah dimengerti oleh anak-anak dan lebih singkat. Tulisan yang ada pada buku ini dibatasi tidak lebih dari 50 kata per halaman.

e) Ukuran dan Ketebalan Buku

Ukuran buku *pop up* ilustrasi bergambar ini adalah 19,5 x 19,5 cm sehingga tidak teralu besar dan mudah dibawa anak-anak. Hal ini juga disesuaikan dengan ukuran *Pop Up Fairy Tales Cinderella* oleh Usborn (2017) yang menjadi sumber ide pada perancangan. Buku perancangan ini akan memakai *hardcover* pada tampilan/*cover*-nya. Pada bagian isi buku memakai *art paper* 310 gr yang dilaminasi *glossy* agar tidak mudah sobek dan lebih mudah menghilangkan noda bekas lem. Buku ini akan berisi 10 lembar halaman dengan ketebalan buku secara keseluruhan mencapai sekitar 4 cm. Buku juga akan dilengkapi dengan kotak kemasan yang akan menjaga buku tetap rapi, tidak mudah rusak dan mudah dibawa kemana saja karena terdapat tali untuk pegangan di atasnya.

f) Teknik *Pop Up*

Perancangan ini akan memakai teknik *lift the flat* dan *push pull slide* pada bagian *QR code*. Kedua teknik *pop up* ini memerlukan gerakan tangan sehingga pembaca dapat berinteraksi secara langsung dengan membuka tutup atau menggeser bagian yang ada dalam buku. Hal ini didukung oleh pernyataan Bu Wira pada saat wawancara, bila anak usia prasekolah membutuhkan aktivitas jari, sehingga *pop up* tidak hanya menimbulkan kesan timbul dan berdimensi, namun juga buku *pop up* didukung dengan aktivitas tangan.



Gambar 2. Halaman 1-2 Pembukaan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3. Halaman 3-4 Reog Ponorogo
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 4. Halaman 5-6 Tari Topeng Malang
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 5. Halaman 7-8 Karapan Sapi
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 6. Halaman 9-10 Tari Remo (Sumber: Dokumentasi Penulis)



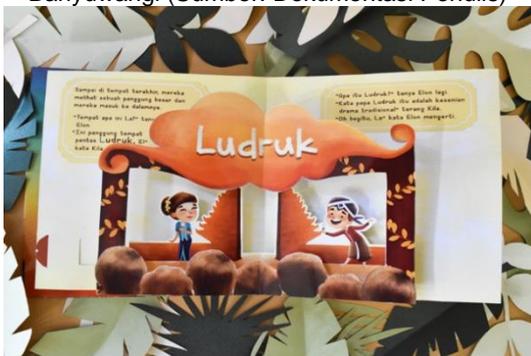
Gambar 7. Halaman 11-12 Kuda Lumping (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 8. Halaman 13-14 Tari Gandrung Banyuwangi (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 9. Halaman 15-16 Tari Tayuban (Sumber: Dokumentasi Penulis)



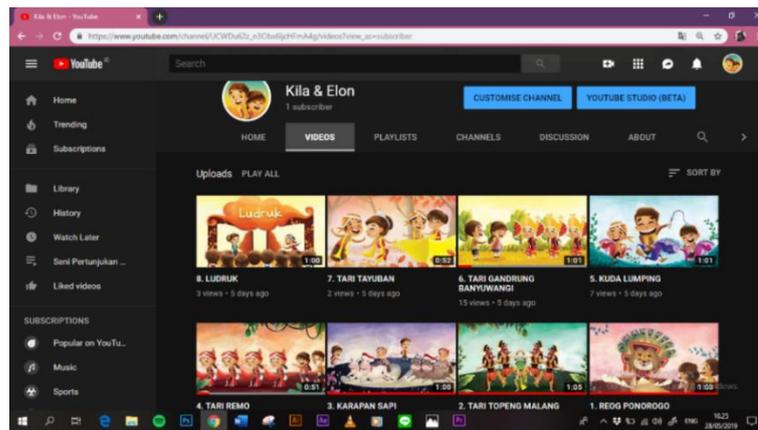
Gambar 10. Halaman 17-18 Ludruk (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 11. Halaman 19-20 Penutup (Sumber: Dokumentasi Penulis)

g) Video Youtube

Buku ilustrasi bergambar ini juga disertai dengan QR code yang ketika dipindai maka pembaca akan terhubung dengan video-video yang ada di Youtube. Perancang akan membuat channel Youtube yang berisi mengenai 8 seni pertunjukan Jawa Timur yang berkaitan dengan materi dalam buku. Setiap video memiliki durasi yang tidak lebih dari 1 menit yang terdiri dari bumper, judul materi dan potongan 2-3 video yang telah perancang kumpulkan dan kemudian gabungkan dari sumber Youtube.



Gambar 12. Channel Youtube Kila & Elon
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

h) Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan buku ilustrasi bergambar ini adalah kotak kemasan untuk menyimpan buku agar buku tidak mudah rusak atau kotor, selain itu perancang juga membuat buku panduan penggunaan buku agar dapat membantu pembaca memahami isi, jalan cerita, manfaat dan penggunaan QR code dalam buku.



Gambar 13. Kotak Kemasan dan Buku Panduan Penggunaan Buku
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

i) Media Promosi

Media promosi juga akan dibuat guna mempromosikan buku ilustrasi bergambar ini. Adapun media promosi yang akan dibuat yaitu *puzzle*, bantal boneka, tas ransel, botol minum, stiker, kaos, jam tangan, poster, *cardboard easel*, *X-banner*, dan Instagram.



Gambar 14. Puzzle
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 15. Bantal Boneka
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 16. Tas Ransel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 17. Botol Minum
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



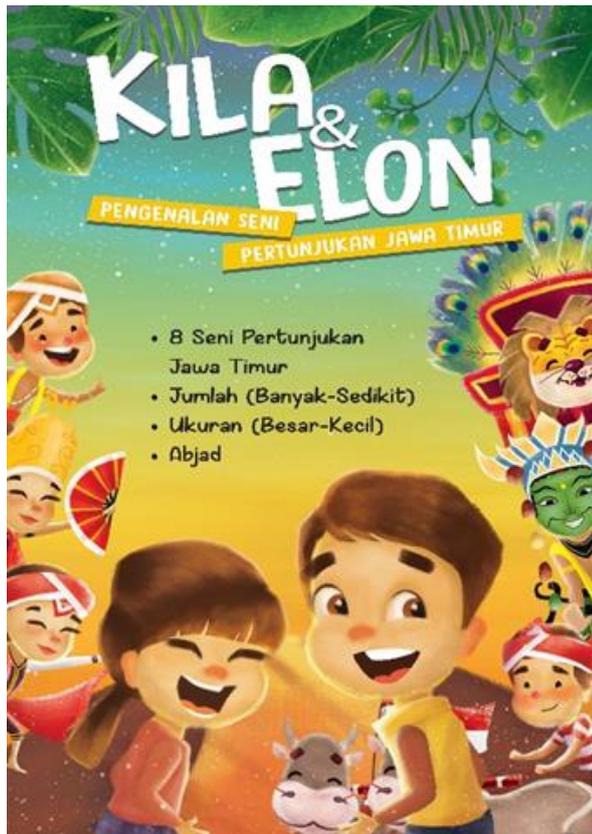
Gambar 18. Stiker
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Gambar 19. Variasi Kaos
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 20. Jam Tangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

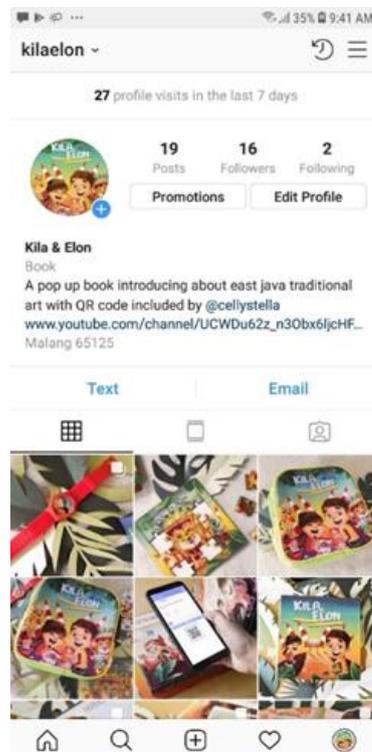
Gambar 21. Cardboard Easel
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 22. Poster
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 23. X-banner
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 24. Instagram Kila Elon
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

D. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan yang dilakukan oleh perancang selama satu semester, perancang mendapatkan kesempatan untuk merancang konsep dan visualisasi buku ilustrasi bergambar yang mampu memperkenalkan seni pertunjukan Jawa Timur untuk anak usia dini 3-6 tahun dengan menggunakan teknik *pop up*. Seni pertunjukan yang diperkenalkan pada perancangan ini antara lain: Jaranan Senterewe, Karapan Sapi, Ludruk, Reog Ponorogo, Tari Remo, Tari Gandrung Banyuwangi, Tari Topeng Malang, dan Tari Tayuban. Tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan kebudayaan, namun buku ini juga membantu meningkatkan perkembangan anak dengan adanya pengenalan abjad, ukuran (besar-kecil), dan banyaknya jumlah (banyak-sedikit). Buku *pop up* ilustrasi bergambar ini diharapkan dapat menjadi media komunikasi visual yang dapat membantu pengenalan kebudayaan dan perkembangan anak melalui pendampingan orang dewasa.

Perancang memahami bahwa anak-anak tidak lepas dari *gadget*, sehingga perancang berinovasi dengan memberikan *QR code* yang terhubung langsung dengan Youtube pada buku *pop up* ilustrasi bergambar ini. Dengan begitu, diharapkan anak tidak bosan membaca buku, dan dapat melihat bentuk asli dari seni pertunjukan dari buku yang ia baca. Metode perancangan yang dipakai untuk perancangan buku ilustrasi bergambar ini adalah metode prosedural, sedangkan model perancangan yang dipakai adalah rancangan Sanyoto yang telah perancang modifikasi. Data yang ada dalam perancangan ini adalah data primer dan data sekunder di mana data primer didapat dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi, sedangkan data sekunder didapat dari studi pustaka.

Selain media utama berupa buku *pop up*, perancangan ini juga disertai dengan media pendukung dan media promosi. Media pendukung pada perancangan ini berupa kotak kemasan dan buku panduan penggunaan buku. Sedangkan media promosi pada perancangan ini adalah boneka bantal, tas ransel, *puzzle*, kaos, jam tangan, botol minum dan stiker. Perancang juga membuat media promosi seperti *X-banner*, poster, dan *cardboard easel* sebagai penunjang informasi untuk pemasaran produk. Saran yang diberikan perancang kepada Universitas Ma Chung khususnya program studi Desain Komunikasi Visual untuk keperluan tugas akhir yaitu agar dapat memberikan lebih banyak lagi referensi baik buku cetak maupun buku online terutama mengenai pembuatan buku *pop up* dan buku cerita anak. Selanjutnya, bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir berupa buku anak dan buku *pop up* agar memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Konsep jalan cerita, ilustrasi, teknik *pop up* harus dapat dipikirkan secara lebih matang agar media menjadi menarik dan sesuai dengan target audiensnya.
- 2) Perancangan buku *pop up* harus lebih memperhatikan kerapian baik itu saat memotong kertas, bekas lem dan media perekat yang dipakai agar ketahanan media dapat bertahan lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Rineka Cipta, Jakarta, Indonesia.
- Damayanti, Deni. 2018, *Senang dan Bahagia Menjadi Guru PAUD*, Araska, Yogyakarta, Indonesia.
- Ives, Rob. 2009, *Paper Engineering & Pop-ups For Dummies*, Wiley Publishing, New Jersey, Amerika.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2006, *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*, Andi, Yogyakarta, Indonesia.
- Suneki, Sri. 2012, Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah, *Jurnal Ilmiah CIVIS*, 2: 307-321.
- Tim Penyusun. 2010, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Kelima*, Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia.