

PERANCANGAN BUKU KOMIK KARTUN BERGAYA LOKAL PUTRI KANDITA PALABUHANRATU

Bachrul restu Bagja
ITT telkom purwokerto
bachrul@itttelkom-pwf.ac.id

ABSTRAK

Pembuatan komik ini untuk menangani masalah remaja yang mulai tidak pedulinya terhadap cerita rakyat, penulisan ini merupakan penulisan tugas akhir dalam rangka membantu Dinas Kebudayaan Pemuda dan Olahraga melalui perancangan buku ini mengangkat tema lokal Putri Kandita dari Palabuhanratu. dari hasil penelitian ini menyatakan bahwa 43% target audiens di Sukabumi beranggapan bahwa cerita Putri Kandita merupakan sosok yang sama dengan Nyi Roro Kidul, target audiens dalam penciptaan komik ini difokuskan untuk remaja umur 16-20 tahun karena terbukti tepat pengaplikasian dari cerita rakyat ini menggunakan komik. Penulisan karya ini menggunakan metode kualitatif untuk membentuk konsep yang cocok untuk remaja di sukabumi, tahapan pembuatan komik ini memiliki beberapa tahapan seperti ilustrasi, jarak pandang, panel, peralihan panel, bunyi huruf, balon kata, garis gerak, pewarnaan dan bentuk font. Perancangan karya komik strip ini menghasilkan buku komik dan mendapat legalitas dan diharapkan bisa bisa membantu Dinas Kebudayaan Pemuda Dan Olahraga dalam melestarikan cerita rakyat. Buku komik ini mendapatkan respon sebanyak 94,5% beranggapan setuju terhadap cerita Putri Kandita dalam bentuk komik serta menjadi ajang pembuktian empiris bahwa Putri Kandita bukan sosok Nyi Roro Kidul yang sering disalah artikan oleh masyarakat

Katakunci: Komik, Cerita rakyat, Putri Kandita

ABSTRACT

The making of this comic is to deal with the problem of teenagers who don't care about folklore, this writing is a final assignment in order to help the Department of Culture, Youth and Sports through the design of this book with the local theme of Putri Kandita from Palabuhanratu. from the results of this study stated that 43% of the target audience in Sukabumi thought that Putri Kandita's story was the same figure as Nyi Roro Kidul, the target audience in the creation of this comic was focused on teenagers aged 16-20 years because it was proven that the application of this folk tale was using comics. The writing of this work uses qualitative methods to form concepts that are suitable for teenagers in Sukabumi, the stages of making this comic have several stages such as illustration, viewing distance, panels, panel switching, letter sounds, word balloons, motion lines, coloring and font shapes. The design of this comic strip work produces comic books and gets legality and is expected to be able to help the Department of Culture, Youth and Sports in preserving folklore. This comic book received a response of 94.5% who thought they agreed with Putri Kandita's story in comic form and became a means of empirical proof that Putri Kandita was not the figure of Nyi Roro Kidul which was often misunderstood by the public

Keywords: Comics, Folklore, Putri Kandita.

1. PENDAHULUAN

Kawasan Palabuhanratu merupakan kawasan yang terkenal dengan cerita rakyat, warga masyarakat yang umumnya mata pencaharian mereka sebagai nelayan membuat mereka percaya terhadap mitos. Cerita yang sangat familiar di daerah ini adalah cerita

“Nyi Roro Kidul”, dia merupakan dewi penjaga laut selatan dan penguasa laut Selatan hingga sampai saat ini masih sering diperbincangkan baik oleh orang yang mempercayai keberadaannya maupun oleh orang yang tidak mempercayai keberadaannya (Mustika, 2020:184). Cerita Putri Kandita merupakan

cerita rakyat yang hanya jadi bayang bayang dari cerita Nyi Roro Kidul, padahal di Kabupaten Sukabumi tidak ada yang namanya cerita Nyi Roro Kidul melainkan Putri Kandita.

Cerita Putri Kandita dengan cerita Nyi Roro Kidul merupakan cerita yang berbeda, ini hal yang berbeda namun karena yang populer di pulau Jawa merupakan cerita Nyi Roro Kidul, maka orang-orang beranggapan bahwa ini cerita yang sama. Jika ketidakpedulian terhadap kondisi ini dibiarkan, maka cerita rakyat semakin dilupakan apalagi oleh kaum milenial.

Indonesia adalah negara yang kaya akan bahasa, seni maupun kebudayaan. salah satunya adalah karya sastra. Diantaranya berupa, peribahasa, pantun, dan cerita rakyat. Budaya bercerita kearifan lokal semakin tenggelam dengan munculnya era globalisasi, generasi penerus bangsa lebih dekat dengan budaya luar dibandingkan dengan budaya lokal (Romario, 2014:18). Hal itu terjadi karena budaya lokal terkesan kuno bagi kalangan remaja pelaku dan kalangan pendidikan, oleh karena itu budaya lokal harus paham dan harus mencoba berjalan mengikuti jaman. budaya lokal harus dikemas secara menarik agar tidak terkesan kuno dan membosankan (Romario, 2014:18). Salah satu budaya yang ditinggalkan pada saat ini merupakan cerita rakyat, dari jaman-kejaman cerita rakyat disebarkan melalui lisan yang sudah menjadi sebuah tradisi ribuan tahun (Kowan, 2003:110). Cerita rakyat dulu dekat sekali dengan masyarakat, sekarang hanya beberapa orang saja yang mengetahui kisahnya dikarenakan tradisi mendongeng mulai ditinggalkan, jika cerita rakyat hanya disampaikan dari mulut ke mulut, untuk saat ini tentu literatur itu sudah menghilang (Romario, 2014:18).

Komik merupakan media bercerita yang tepat, sebab pesan yang disampaikan komik dilengkapi dengan visual yang menarik (Wulandari, 2020:180). Cerita rakyat dapat disampaikan dengan efektif menggunakan komik. Pola pikir maupun kebiasaan warga sekitar yang begitu kental dengan unsur budaya—yang juga berkaitan dengan cerita rakyat—dapat dilestarikan esensinya. Kelestarian cerita secara turun temurun akan mencapai generasi yang baru dengan media komik, maka informasi yang disampaikan komik akan sangat mudah dipahami karena terdapat gambar narasi dan dialog sebagai penjelasnya.

Saat ini akes membaca komik sudah mencangkup ke basis web digital. Hal ini bertujuan sebagai jendela alternatif bagi para pembaca komik. Akses yang mudah ini membuat komik menjadi semakin luas lagi. Ada kalanya terlalu lama membaca komik menggunakan smartphone menyebabkan mata lelah, iritasi, mata kering dan penglihatan menjadi kabur, sehingga orang-orang saat ini besar kemungkinan membutuhkan komik cetak. komik cetak sebagaimana buku cetak lainnya, menggerakkan ekosistem penerbitan dan ritel buku. Buku dapat menyokong kehidupan orang yang terlibat di dalamnya, juga sebagai bentuk support pembaca kepada penulis, oleh karena itu penulis memilih buku sebagai hasil akhir dari pembuatan komik ini.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut merupakan beberapa contoh jurnal dan skripsi yang penulis temukan sebagai tinjauan pustaka penelitian yang akan dilakukan penulis diantaranya;

Contoh pertama adalah jurnal perancangan komik strip media layanan masyarakat Untuk Bijak dalam Bersosial Media penelitian ini ditulis oleh Ng, William Surya Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai penggunaan media sosial, metode yang digunakan yaitu mengambil data primer dan data sekunder dengan cara wawancara, observasi lapangan, dan studi literatur. Metode analisis data penulis menggunakan metode 5W+1H yaitu bertujuan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis sebuah permasalahan.

Konsep dari perancangan komik ini menggunakan komik strip karena komik strip memiliki jumlah panel sekitar 4-5 panel, penggunaan panel yang sedikit dapat membantu penyampaian pesan dalam cerita, karena pesan yang ingin disampaikan harus dimuat dalam bentuk panel yang sedikit. Komik ini disebarkan melalui media sosial Instagram dan Facebook, pemilihan penyampain dilakukan secara online karena lebih mudah untuk diakses dan penyampainya dapat menjangkau lebih banyak orang.

Contoh yang kedua berupa Skripsi yang berjudul perancangan komik kartun bergaya Lokal “Lain Bolu Lain Cangkang” Karya Andika Setiawan Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki krisis identitas, dengan diperkenalkan kembali kebudayaan-kebudayaan lokal dengan media kreatif berupa komik kartun dengan harapan perkembangan komik kartun bergaya lokal berkembang pesat sehingga kebudayaan lokal pun semakin terekspos lebih luas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Hasil dari komik ini bersifat mengkritik namun tidak menggurui dengan menampilkan realita tentang Kota Makassar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu teknik eksplorasi yang digunakan untuk menganalisis keadaan butir-butir yang teratur sebagai instrumen kunci (Sugiono, 2009:15). Penelitian kualitatif adalah teknik eksplorasi yang digunakan untuk menganalisis keadaan butir-butir yang teratur sebagai instrumen kunci, pemeriksaan berdasarkan sumber informasi dilakukan dengan terkoordinasi, prosedur pemilihan informasi ditempatkan, bersifat induktif/subjektif dan efek samping dari pemeriksaan. Metode penelitian kualitatif disebut juga dengan sebutan metode penelitian naturalistic, hal ini dikarenakan penelitian dilaksanakan dalam keadaan situasi yang alamiah (natural setting). Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam (sugiono, 2009:13).

Penelitian Komik ini dalam bentuk melestarikan cerita rakyat Putri Kandita untuk remaja umu 16-20 tahun ini memerlukan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan internet. Observasi dilakukan di

Palabuhanratu kabupaten Sukabumi. Selanjutnya mengumpulkan data dengan melakukan wawancara untuk mengetahui fenomena yang terjadi untuk mengetahui cerita dan latarbelakang dari cerita Putri Kandita. Untuk menjelaskan perilaku masyarakat sukabumi dalam hal tentang peduli atau tidaknya terhadap cerita rakyat lokal, melalui angket yang disebar akan mendapatkan data yang lebih lengkap lagi. Dokumentasi diperlukan untuk mendukung kelengkapan data yang lain dan sebagai bukti bukti telah melakukan riset.

Metode penciptaan adalah suatu cara untuk bertindak menurut sistem atau aturan tertentu yang bertujuan untuk kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah (Sachari, 1996: 6). Metode pencitaan kali ini bermula dari ide, analisis data, konsep perancangan pemilihan media, pembuatan naskah, pembuatan karakter, pembuatan storyboard, seketsa,

sketsa digital, balon kata, penambahan teks dialog, layout, pra produksi, dan finishing.

4. DATA, DISKUSI & HASIL TEMUAN

Detail desain yang digunakan dalam pembuatan komik ini disesuaikan dengan pasar diantaranya berupa, siger Sunda merupakan aksesoris yang digunakan di bagian kepala, yaitu bentuk mahkota yang biasanya digunakan pada kerajaan- kerajaan Sunda dan biasanya digunakan pengantin wanita Sunda, lalu aksesoris yang ada ditangan merupakan aksesoris yang biasanya digunakan kerajaan Sunda, dan aksesoris yang ada di bagian pinggang merupakan ikat pinggang bermotif batik daun pisang merupakan salah satu batik yang ada di Sukabumi.



Gambar 1. Detail Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam proses visualisasi komik, penulis sepenuhnya menggunakan teknik ilustrasi digital, dengan menggunakan komputer dan menggunakan aplikasi Madibang Paint Pro dan menggunakan Wana CMYK sebagai pengaturan warna. Ilustrasi dibagian depan menggunakan tiga karakter yaitu Putri Kandita Maman dan Jajang, menggambarkan Jajang dan Maman sedang ketakutan akan sosok Putri Kandita. Untuk bagian belakang menyelipkan bagian dari isi komik dan berisi sinopsis. Penggunaan font pada komik ini menggunakan font Custom Typefaces untuk bagian depan dan untuk bagian sinopsis menggunakan font Comic Sans MS.



Gambar 2. Cover Comik
Sumber: Domentasi Penulis

Penggunaan jarak pandang dilakukan agar ilustrasi tidak monoton, ada beberapa jenis jarak pandang yang digunakan seperti long shot, medium shot, dan close up. Berikut adalah jarak pandang yang penulis aplikasikan pada komik.

Long shot digunakan pada bagian pada cerita yang membutuhkan jarak pandang yang jauh bertujuan bahwa karakter yang digambar sedang berinteraksi dengan banyak orang, pengaruh long Shot terhadap plot yaitu untuk menggambarkan seseorang yang sedang berbicara di depan banyak orang.



Gambar 3. Angle Long Shot
Sumber: Domentasi Penulis

Medium shot merupakan penggambaran dari kepala sampai ke pinggang bertujuan agar memberi detail pada karakter lebih jelas, hampir setiap adegan medium shot selalu digunakan dalam komik ini, pengaruh medium shot bertujuan untuk menampilkan gestur seseorang.



Gambar 4. Angle Medium Shot
Sumber: Domentasi Penulis

Close up merupakan bagian pengambilan gambar untuk memperlihatkan ekspresi dari sebuah karakter, dalam pembuatan komik ini ada beberapa yang menggunakan close up seperti memperlihatkan sosok yang cantik



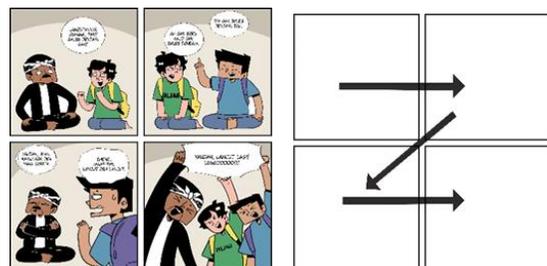
Gambar 4. Angle Close Up
Sumber: Domentasi Penulis

Jenis Panel

Mengacu pada jenis komik yang dibuat merupakan jenis komik strip, yang umumnya menggunakan 4 panel dan bersifat komedi, maka panel yang digunakan dalam pembuatan komik ini merupakan jenis panel tertutup dan bersifat sederhana seperti komik strip lainnya.

Alur panel

Cara membaca dalam komik Putri Kandita ini dari kiri atas ke kanan bawah. Panel yang digunakan dalam pembuatan komik ini ketika dicetak buku membentuk kotak sama sisi. Lalu panel yang digunakan untuk Instagram tidak memiliki perubahan yang signifikan akan tetapi panel panelnya dipecah menjadi satu persatu.



Gambar 5. Alur Panel
Sumber: Domentasi Penulis

Momen ke momen

Momen ke momen merupakan peralihan dari momen satu ke momen kedua, seperti pada gambar dibawah memperlihatkan momen Putri Kandita dari sudut pengambilan gambar yang berbeda.



Gambar 6. Peralihan panel Momen ke momen
Sumber: Domentasi Penulis

Aksi ke aksi

Aksi ke aksi merupakan momen pergerakan seseorang melakukan sesuatu, seperti pada gambar dibawah diaman Putri Kandita meloncat dan berpindah ke Putri Kandita yang sudah di dalam air.



Gambar 7. Peralihan Alur Panel aksi ke aksi
Sumber: Domentasi Penulis

Subjek ke subjek



Gambar 8. Peralihan panel Subjek ke subjek
Sumber: Domentasi Penulis

Subjek ke subjek merupakan perpindahan dari objek satu dengan objek kedua, seperti pada gambar perpindahan antara Dewi Mutira ke Putri Karina.

Lokasi ke lokasi

Lokasi ke lokasi merupakan perpindahan dari lokasi pertama ke lokasi kedua memperlihatkan waktu yang berbeda, seperti pada gambar satu yang memperlihatkan karakter Putri Karina di lokasi yang berbeda dengan karakter Putri Karina yang kedua.

Bunyi Huruf

Dalam pembuatan bunyi huruf atau yang dinamakan onomatope, secara umum penulis menggunakan pencil rough. Dan Font Jaws Comic Pro. Bunyi huruf ini sebisa mungkin agar sesuai dengan suara yang di keluarkan seperti suara keras diwakili dengan goresan kasar.



Gambar 9. Peralihan panel Lokasi ke lokasi
Sumber: Domentasi Penulis



Gambar 10. Bunyi huruf
Sumber: Domentasi Penulis

Balon Kata

Balon kata dalam pembuatan komik ini berbentuk gelembung berwarna putih dengan ekor runcing dan ada pula yang tidak mempunyai ekor, namun ada juga beberapa adegan menggunakan balon kata yang tidak bulat bahkan tidak menggunakan balon kata, bertujuan untuk memperlihatkan kondisi perkataan dalam hati. Balon kata yang berbentuk runcing digunakan untuk teriakan ataupun suara keras. Sementara untuk kotak narasi atau caption penulis menggunakan balon kata kotak. Dalam penulisan komik ini menggunakan jenis

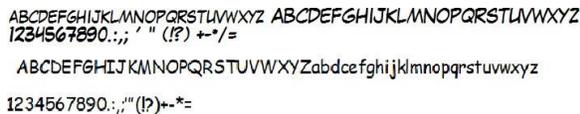
Jaws Comic Pro JY dan Comic San MS untuk sinopsis dan pengenalan tokoh.



Gambar 10. Balon Kata
Sumber: Domentasi Penulis

Font

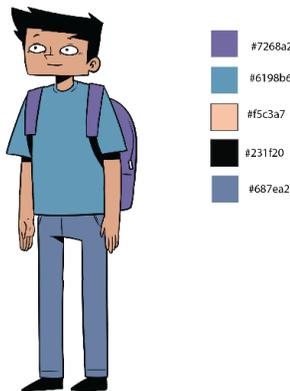
Dalam pembuatan komik ini penulis menggunakan jenis huruf san serif. Dengan jenis font Jaws Comic Pro JY untuk dialog dan menggunakan Comic Sans MS untuk sinopsis.



Gambar 11. Font
Sumber: Domentasi Penulis

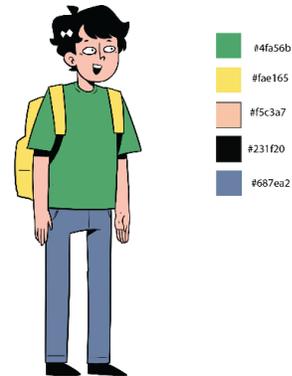
Penggunaan Warna Pada Tokoh Komik

Dalam sebuah cerita fiksi atau nyata, baik cerita gambar (komik) maupun sebuah video dan film, semua memiliki karakter ataupun tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya sebagai subyek yang memiliki peran masing masing. Berikut ini adalah tokoh-tokoh yang berperan dalam komik ini.



Gambar 12. Tokoh Maman
Sumber: Domentasi Penulis

Tokoh yang bernama Maman hadir sebagai tokoh utama dalam komik strip ini. Dia berumur 16 tahun digambarkan sebagai sosok yang bersifat dewasa dan orangnya serba tahu. Dia selalu ingin membuktikan ke temanya bahwa penjaga laut selatan itu benar adanya. Penulis memberikan warna biru karena tokoh yang bernama maman ini merupakan tokoh yang memiliki sifat tenang.



Gambar 13. Tokoh Jajang
Sumber: Domentasi Penulis

Dalam cerita ini Jajang merupakan tokoh utama dalam komik ini, Jajang ini memiliki sifat pasif tenang, maka penulis memberikan warna hijau pada baju yang dia kenakan. Merupakan sosok yang tidak mempercayai hal-hal yang berkaitan dengan mitos, bahkan dia belum percaya kalo belum terjadi pada dirinya sendiri



Gambar 14. Tokoh Putri Kandita
Sumber: Domentasi Penulis

Tokoh Putri Kandita merupakan tokoh yang diceritakan oleh kakek-kakek dua anak remaja yang

bernama Maman dan Jajang, Putri Kandita ini diceritakan sebagai seseorang yang memiliki paras yang cantik dan baik hati. Dilihat dari segi ceritanya Putri Kandita ini mendapat ujian kepada dirinya yang begitu besar, namun berkat kesabaran dan ketabahan nya dia bisa sembuh kembali, menariknya dia tidak kembali ke kerjaan untuk membalaskan dendamnya.

Berdasarkan penciptaan karakter di atas, maka penulis menggunakan warna hijau pada Putri Kandita dikarenakan warna hijau itu pengaruh terhadap emosinya pasif. Untuk bentuk mahkota yang digunakan merupakan mahkota dari pengantin Sunda, dan untuk pakaian yang digunakan pakaian jaman kerajaan Sunda.

Dalam cerita ini Prabu Munding Wangi tidak terlalu banyak mendapatkan peran, namun dilihat dari segi cerita dia merupakan sosok raja yang bijaksana dan berhati hati dalam mengambil keputusan, untuk warna baju yang digunakan menggunakan warna hitam dan hijau, baju yang digunakan merupakan baju kerajaan Sunda terdahulu dan mahkota yang digunakan merupakan mahkota kerajaan Sunda.

Seperi dengan sosok Prabu Munding Wangi sosok pemaisyru Kinasih pun sama tidak terlalu banyak mengambil peran, dia menggambarkan sosok ibu yang sangat menyayangi anaknya bahkan dia menemani sang anak sampai akhir hidupnya, untuk warna menggunakan warna hijau memiliki pengaruh terhadap emosi begitu pasif.

Dewi Mutiara dia sosok antagonis dalam cerita ini dia mempunyai sifat yang serakah ingin menguasainya sendiri tidak mau apa yang mesti jadi miliknya harus jatuh ke oranglain. Oleh karena itu maka penggambarannya menggunakan warna hitam yang mengandung makna merupakan warna kegelapan yang bersifat keterbalikannya dari cahaya.

Putri Karina merupakan tokoh antagonis dalam cerita ini, dia mempunyai sifat sama seperti ibunya ingin menguasai semua yang Putri Knadita punya, oleh karena itu maka penggambarannya menggunakan warna hitam yang mengandung makna merupakan warna kegelapan yang bersifat keterbalikannya dari cahaya.

Implementasi

Pada tahap ini, penulis melakukan uji coba kepada target audiens yang sudah penulis tentukan yaitu umur 16-20 tahun di wilayah Sukabumi.

Penulis melakukan uji coba di Dago Sukabumi dengan hasil sebagai berikut: dari 57 responden yang ditetapkan oleh penulis berusia 14-26 tahun dengan berbagai status pekerjaan, sebanyak 100% mengetahui komik 49,1% mengetahui cerita Putri Kandita, 94,5% sebanyak 94,5% dari responden yang sudah membaca menyukai komik ini. Sebanyak 85,5% responden menyukai tampilan dari ilustrasi komik ini beberapa responden di lapangan menganggap kaya ini layak untuk pendidikan anak tingkat nasional.

Dari hasil implementasi karya yang dibuat mendapatkan respon yang baik dari target audiens, mereka begitu antusias dengan kehadiran komik yang mengangkat cerita rakyat yang dianggap kuno dan klarifikasi bahwa Putri Kandita bukan Nyi Roro Kidul telah tersampaikan dalam cerita Putri Kandita.

5. KESIMPULAN

Komik strip Jajang Maman bercerita Putri Kandita merupakan karya ilustrasi bertema cerita rakyat. Cerita rakyat digunakan hanya sebagai latar belakang, sedangkan cerita inti merupakan fiksi yang dikarang penulis sendiri. Komik ini merupakan komik jenaka namun tidak sepenuhnya jenaka, karena didalamnya ada bagian bagian yang mestinya harus disampaikan dengan serius. Komik ini ditujukan untuk remaja umur 16-20 tahun di Sukabumi. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yaitu metode yang melewati tahapan observasi dan wawancara yang dilakukan di DISBUDPORA. Inti dari komik strip ini menjadi ajang klarifikasi bahwa sosok Putri Kandita bukan bagian dari Nyi Roro Kidul tetapi memang cerita Putri Kandita merupakan dongeng dari nenek moyang kita yang mestinya dilestarikan.

Dalam proses visualisasi komik, penulis menggunakan aplikasi Madibang Paint Pro. serta melalui tahapan tahapan sinopsis, storyline, storyboard, pembuatan karakter dan pencetakan. Dalam pembuatan komik, sinopsis dibuat untuk memberikan cerita secara garis besar, karena penjabarannya dilanjutkan oleh storyline, lalu storyboard memberi gambaran visual komik yang lengkap.

Pembahasan karya yang dilakukan merupakan bentuk ilustrasi yang mendapatkan reverensi dari komik Si Juki, Tahilalats, dan Si Nopal, jarak pandang yang digunakan merupakan Long Shot, Medium Shot, dan Close Up, Penel yang digunakan merupakan panel tertutup dan berjumlah 4 panel, sedangkan untuk peralihan panel menggunakan, momen ke momen, aksi

ke aksi, subjek ke subjek dan lokasi ke lokasi, penggunaan bunyi huruf menggunakan pencil rough, balon kata menggunakan balon kata ekor runcing, balon kata runcing, dan balon kata tidak memiliki ekor, untuk pewarnaan menggunakan flat design, dan untuk Font menggunakan Font Jaws comice pro JY.

Dari hasil implementasi karya yang dibuat mendapatkan respon yang baik dari target audiens, mereka begitu antusias dengan kehadiran komik yang mengangkat cerita rakyat yang dianggap kuno dan klarifikasi bahwa Putri Kandita bukan Nyi Roro Kidul telah tersampaikan dalam cerita Putri Kandita.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Romario, A. 2014. Sastra Anak dalam Kajian Strukturalisme.
- [2] Kowan, Arthur. 2003. The Lore Of The Brad: A Guide To The Celtic & druid Mysteries, USA : Liewellyn Publication.
- [3] Setiani. Aries 2008. Cerita rakyat Kalimantan 2. Jakarta:Sinar Cemerlang.
- [4] Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatan. Jakarta: Rajawali Press
- [6] Maulana E. Amelia The End of the Line: Mengakhiri ATL vs BTL.2008
- [7] Tinarbuko, I.T. S. (2015). DEKAVE. Desain komunikasi Visual. Penanda jaman Masyarakat global. CAPS.
- [8] McCloud, Scott. 2001. Undersatanding Comice. The ivisibe Art. Jakarta: KPG (Kepustkaan populer Gramedia).
- [9] Majalah concept. 2008: Majalah Desain grafis
- [10] Anindita. Marsha. 2016. Tren Flat design Dalam Design Komunikasi Visaual.
- [11] Hasannudin. Dzikri. 2020. Perkembangan Flat Designn dalam Web design dan User interface (UI). Pantun Jurnal Seni Budaya Vol. 5
- [12] Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna danTeori Kreatifitas Perancangan.
- [13] Oliver, serra. 2008. Storytelling. USA. Reed Elsevier
- [14] Afandiyar, Yudha Andi. 2007. Cara Pintar Mendongeng. Jakarta: Mizan.
- [15] Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Kualitatif dan R&D Bandung: Alfabeta
- [16] Koentjaraningrat. 2009.Pengantar Ilmu Antrapologi. Jakarta: Reneka Cipta
- [17] Prihatiningsih. Witanti 2017. Motif penggunaan media sosial Instagram di kalangan remaja.Jakarta:jurnal comunication VIII.
- [18] Maskun, Iskandar 1990. Ensiklopedia Nasional Indonesia. Jakarta: PT.Cipta Adi Pustak
- [19] Kusumaningrat, Hikmat dan Purnama 2014. Jurnalistik Teori dan Praktik.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [20] Sachari, Agus, 2005. Pengangantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.