

MEMPERKENALKAN KESENIAN DRUMBLEK SALATIGA MELALUI PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR

Kiki Karlina, Agus Setiawan

Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Dian Nuswantoro
Jl. Nakula 5 - 11, Semarang, 50131, 024-3517261

E-mail: kikikarlina22@gmailcom, agus.setiawan@dsn.dinus.ac.id

ABSTRAK

Tugas Akhir dengan judul “Memperkenalkan Kesenian Drumblek Salatiga Melalui Perancangan Buku Bergambar” memfokuskan pada pengenalan kesenian drumblek sebagai bentuk kesenian baru yang berkembang di Kota Salatiga. Bagaimana merancang buku bergambar tentang kesenian baru drumblek.

Tujuan perancangan dimaksudkan untuk menjawab permasalahan yang dirumuskan yaitu : Bagaimana merancang buku bergambar tentang kesenian baru drumblek di Salatiga agar kesenian drumblek dapat lebih dikenal masyarakat ?

Langkah-langkah (metode) perancangan menggunakan metode kualitatif. Lokasi penelitian dilaksanakan di Paguyuban Drumblek Salatiga di kelurahan Tingkir Lor, Salatiga. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah informasi mengenai kesenian baru drumblek yang dijelaskan melalui media buku bergambar untuk anak-anak. Di dalamnya termuat mulai dari pengertian drumblek , bentuk alat musik yang digunakan sampai visualisasi para pemain drumblek beserta penjelasannya dengan menggunakan gaya kartun.

Kata kunci: Buku bergambar, Drumblek, Kesenian baru

ABSTRACT

The Final Project entitled "Introducing the Salatiga Drumblek Art Through the Design of Picture Books" focuses on the introduction of drumblek art as a new art form that develops in Salatiga City. How to design picture books about new drumblek art. The purpose of the design is to answer the problem formulated, namely: How to design a picture book about new drumblek art in Salatiga so that drumblek art can be better known to the public? The steps (methods) design using qualitative methods. The research location was conducted in the Drumblek Association of Salatiga in the village of Tingkir Lor, Salatiga. Data obtained through observation, interviews, literature study, and documentation. The results of this study are information about new drumblek art that is explained through the media of picture books for children. In it contained starting from the understanding of drumblek, the form of musical instruments used to visualize the drumblek players and their explanations using the cartoon style.

Keywords: Drumblek, New art, Pictures book

1. PENDAHULUAN

Drumblek menyuguhkan kolaborasi dari keunikan kostum, gerakan yang menghibur, alunan musik yang asik serta alat-alat dari kreativitas masing-masing grup. Pemain Drumblek terdiri atas laki-laki dan perempuan sebagai mayoret, penari, dan pemain alat musik. Jumlah personel Drumblek biasanya tidak dibatasi semakin banyak malah akan semakin seru dan tidak pandang umur, namun kebanyakan remajalah yang ikut serta. Lagu yang dibawakan pun beragam tergantung suasana acara misalkan saat acara karnaval 17 Agustus maka lagu yang dibawakan bertema lagu nasional dan lagu yang sedang hits saat itu, saat acara bulan ramadhan lagu yang dibawakan bertema rohani.

2. LANDASAN TEORI

Perancangan media sosialisasi adalah pemaparan, perancangan dan pengerjaan sketsa atau pengelompokan dari beberapa elemen untuk menciptakan sebuah media yang digunakan seseorang untuk menyampaikan informasi atau pesan (berisi sosialisasi) kepada masyarakat luas. Dimana Broom & Selznick berpendapat bahwa sosialisasi adalah proses menumbuhkan maupun menanamkan nilai-nilai pada individu.

3. METODE PENELITIAN

Dalam metode perancangan media sosialisasi ini, metode yang akan digunakan adalah metode kualitatif. Cara mengumpulkan data menggunakan metode kualitatif adalah dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari narasumber yang berkompeten di dalamnya seperti contoh dokter spesialis penyakit kanker payudara, dan penderita penyakit kanker payudara, serta masyarakat khususnya kota Semarang. Data sekunder akan didapat secara tidak langsung atau melalui *study literatur*. Setelah data yang didapat sudah terkumpul maka data akan diolah dari analisis tersebut maka akan mendapatkan konsep yang akan dilanjutkan ke proses visualisasi.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

1) Data Primer

Data yang didapatkan dengan cara mewawancarai dan observasi. Wawancara akan didapatkan dari orang-orang yang berkompeten di bidangnya seperti seniman yang memainkan Drumblek dan tokoh masyarakat yang terlibat didalamnya.

2) Data Sekunder

Data yang terkumpul melalui pengumpulan data tentang objek penelitian maupun strategi kreatif yang akan mendukung penelitian ini melalui jurnal, *literatur*, artikel, beberapa buku maupun situs-situs yang relevan.

3.2 Analisis Data

3.2.1 Metode analisis data

1. What (Apa)

Minimnya pengetahuan masyarakat dan tidak adanya kesadaran pemerintah akan upaya untuk membantu melestarikan kebudayaan lokal daerah kabupaten Pemalang yaitu melestarikan tari selendang Pemalang.

2. Why (Kenapa)

Minimnya tingkat pengetahuan tentang Tari Selendang Pemalang dan kurangnya guru atau pendidik dibidang Tari Selendang Pemalang juga kurangnya tingkat kesadaran pemerintah akan upaya untuk melestarikan kebudayaan local daerahnya maka, diperlukannya sebuah perancangan untuk mengkomunikasikan Tari Selendang Pemalang melalui buku ilustrasi untuk menjawab keterbatasan para siswa dalam proses pembelajaran Tari Selendang Pemalang itu sendiri.

3. Where (Dimana)

Buku ilustrasi Tari Selendang Pemalang akan ada dikota dimana Tari Selendang Pemalang ini dilestarikan dan dibudayakan yaitu Kabupaten Pemalang.

4. When (Kapan)

Dalam rangka mengkomunikasikan dan mengenalkan kebudayaan Tari Selendang Pemalang bersama pemerintah, maka buku ilustrasi ini akan di sosialisasikan mulai bulai bulan Januari 2019 hingga bulan april tahun 2019 bertepatan dengan perayaan hari tari sedunia yang jatuh pada tanggal 29 April.

5. Who (Siapa)

Generasi muda laki-laki ataupun perempuan yang nantinya bertugas untuk melestarikan kebudayaan Tari Selendang Pemalang, dimulai dari anak-anak hingga dewasa (para orangtua yang mengajari anaknya tentang kebudayaan tari selendang Pemalang).

6. How (Bagaimana)

Pada perancangan komunikasi visual Tari Selendang Pemalang melalui buku ilustrasi, target audiens akan ditujukan pada para siswa tingkat sekolah dasar sebagai target utama dengan maksud agar pendidikan pada usia sekolah dasar dapat bermanfaat bagi kehidupan setelahnya. Selain itu, masa sekolah dasar merupakan masa pembelajaran yang sangat efektif dilakukan sebagai penanaman rasa cinta akan kebudayaan daerah yang patut dilestarikan sedari dini. Sebagai upaya dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya, bahwa minimnya pengetahuan dan kurangnya guru pendidik Tari Selendang Pemalang serta media yang mendukung proses pembelajaran maupun sosialisasi Tari Selendang Pemalang yang terbatas, maka perancangan strategi kreatif sangat diperlukan. Dengan perancangan komunikasi visual Tari Selendang Pemalang melalui buku ilustrasi serta paduan gambar dan teks sebagai penjelas diharapkan mampu menjadi media komunikasi yang efektif untuk digunakan. Disamping itu, ilustrasi berupa elemen visual didalamnya dapat

menciptakan suasana yang ingin disampaikan sehingga dapat dijadikan sebagai daya tarik bagi anak sekolah dasar serta masyarakat luas untuk mempelajari dan memahami Tari Selendang Pematang lebih dalam.

3.2.2 Hasil Analisis

Drumblek merupakan bentuk upaya seni alternative yang berkembang di Kota Salatiga. Drumblek disebut juga *marching band* tradisional karena peralatan yang digunakan cenderung dari barang-barang bekas. Dengan adanya perancangan buku bergambar ini diharapkan kesenian drumblek dapat dikenal masyarakat luas sebagai kesenian kontemporer dengan keunikan dan ciri khas tertentu dari kota Salatiga.

4.1 Metode Pengumpulan Data

1. Judul Perancangan Buku Bergambar

“Mengenal Drumblek” merupakan judul yang dipilih untuk perancangan komunikasi visual dari kesenian drumblek Salatiga dalam bentuk buku bergambar untuk anak-anak. Judul “Mengenal Drumblek” dipilih karena sangat mewakili isi dari tujuan perancangan. Dengan menjadikan ini sebagai judul buku, maka secara langsung menginformasikan kepada pembaca dimana itu adalah anak-anak mengenai isi dan tujuan buku ini dibuat.

2. Alur Cerita

Berikut merupakan alur cerita pada buku bergambar drumblek.

1. Bagian Pertama

Menjelaskan apa itu drumblek , apa saja yang ada di dalam sebuah grup drumblek.

2. Bagian Kedua

Menjelaskan pembagian alat musik yang terdapat didalam drumblek yaitu, perkusi dan harmoni. Perkusi adalah jenis alat musik yang dimainkan dengan cara dipukul, dikocok, atau digesek. Alat music perkusi meliputi kentongan, blek, tong plastik kecil, tong plastik besar, dan tom-tom. Kentongan adalah alat musik dalam drumblek yang terbuat dari bambu. Dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stik yang terbuat dari bambu. Blek adalah alat musik dalam drumblek yang terbuat dari seng. Cara memainkannya yaitu dengan cara dipukul menggunakan stik yang terbuat dari kayu. Blek menghasilkan suara snare drum saat dipukul. Tong besar terbuat dari plastik yang tebal, cara memainkannya yaitu dengan cara dipukul menggunakan stik yang terbuat dari kayu dengan salah satu ujungnya berbalut karet. Tong besar menghasilkan suara bass saat dipukul. Tong kecil terbuat dari plastik, cara memainkannya yaitu dengan cara dipukul menggunakan stik yang terbuat dari kayu dengan salah satu ujungnya berbalut karet. Tong kecil menghasilkan suara tenor saat dipukul. Tom - tom adalah silinder drum tanpa adanya snar di bawahnya. Termasuk alat musik modern yang digunakan sebagai pelengkap dalam drumblek. Cara memainkannya dipukul menggunakan stik yang terbuat dari kayu. Dalam sebuah grup drumblek biasanya hanya memerlukan 1

tom-tom saja. Sedangkan harmoni adalah alat musik yang dimainkan untuk memainkan harmoni pada suatu lagu. Alat music harmoni meliputi belira dan pianika. Belira berperan sebagai melodi dalam drumblek. Terbuat dari batangan logam alumunium dan dimainkan dengan cara dipukul menggunakan stik berujung bulat terbuat dari plastik sesuai notasi lagu yang dimainkan. Pianika adalah alat musik tiup. Pianika dimainkan dengan cara tiupan langsung melalui pipa lentur yang dihubungkan ke mulut bersamaan dengan jari yang menekan tuts sesuai notasi lagu yang dimainkan .

3. Bagian Ketiga

Menjelaskan tampilan kostum yang dipakai serta fungsi peran para pemain drumblek. Kostum dibedakan menjadi 3 yaitu kostum untuk penari, pemain alat music, dan mayoret. Seorang penari bertugas menarikan koreografi yang dibuat oleh grup itu sendiri. Penari di grup drumblek biasanya diisi oleh perempuan. Kostum untuk penari terlihat lebih sederhana diantara kostum-kostum yang lain. Pemain alat music memiliki peran terpenting dalam sebuah grup drumblek. Pemain alat music biasanya diisi oleh laki-laki dikarenakan harus membawa alat drumblek yang berat. Kostum pemain alat musik juga harus menampilkan kesan gagah atau sesuai tema grup. Mayoret adalah seseorang yang melakukan aksi tari atau gerakan dalam suatu penampilan parade drumblek dengan menggunakan sebuah tongkat mayoret yang disebut baton.

Kostum untuk mayoret laki-laki dibuat untuk menampilkan kesan gagah berwibawa layaknya seorang pemimpin. Peran mayoret tidak hanya berfungsi sebagai penari, mayoret lebih sering berperan sebagai pemimpin atau pemandu barisan. Kostum untuk mayoret perempuan terlihat paling mencolok karena akan menjadi sorotan utama dalam grup drumblek.

4. Bagian Keempat

Menjelaskan urutan formasi barisan drumblek. Barisan pertama diisi oleh penari. Barisan kedua diisi oleh pemain kentongan , pemain belira dan pemain pianika. Pemain alat music harmoni dimasukkan kedalam barisan kedua dikarenakan jika ikut masuk kedalam barisan terakhir maka suara harmoni akan tertutup suara bass dari tong besar. Barisan ketiga diisi oleh pemain blek serta pemain tom-tom. Barisan terakhir diisi oleh pemain tong kecil lalu di paling belakang adalah pemain tong besar.

4.1.1 Tujuan Kreatif

Buku ilustrasi ini bertujuan untuk :

1. Membuat sesuatu yang dapat menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu.
2. Memperkenalkan kesenian baru drumblek yang berkembang di Salatiga kepada anak-anak.

3. Memberikan gambaran tentang komponen-komponen drumblek.

Manfaat buku ilustrasi :

1. Memberikan pengetahuan tentang kesenian lokal terhadap anak-anak.
2. Mendukung Paguyuban Drumblek Salatiga dalam mensosialisasikan kesenian drumblek kepada masyarakat khususnya generasi baru.

4.1.2 Strategi Kreatif

1. Format

Menggunakan *hard cover* adalah buku cetak dengan ukuran dan jenis bahan yang berbeda, yang di lengkapi dengan cover atau sampul yang keras. Sampul keras atau buku hardcover ini dapat berfungsi sebagai pelindung buku, dan mempunyai tampilan yang menarik dan elegant. Dikemas seperti buku cerita dongeng fantasi yang disukai oleh anak-anak

2. Bentuk

Bentuk buku ilustrasi berupa landscape dan merupakan buku bacaan bergambar dengan tujuan menginformasikan komponen drumblek.

3. Ukuran

Ukuran kertas yang dipilih adalah kertas persegi panjang 21 CM x 20 CM.

4. Gaya Visual

Pada perancangan Buku Bergambar Kesenian Drumblek ini, penulis menggunakan pengayaan jenis vector dimana karakter berupa chibi. Berikut adalah contoh pengayaan karakter serupa :



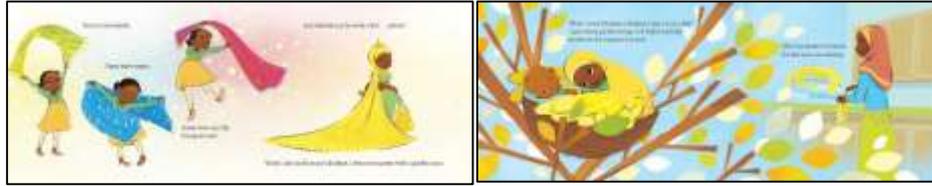
Gambar 4.1 Referensi karakter visual dan ilustrasi
(Sumber : www.google.com)

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Studi Visual

1. Alternatif Layout

Layout dalam perancangan ini menggunakan alur atau pola ritme, adapun referensi yang menjadi tolak ukur untuk perancangan ini meliputi :



Gambar 4.3 Referensi Layout Ritme
(Sumber : Buku Mommy's Khimar)

2. Tipografi

1. Alice

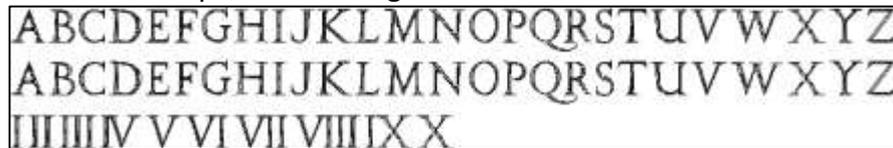
Font Alice digunakan untuk menuliskan judul buku "Mengenal Drumblek" Huruf ini memiliki kesan misterius yang sesuai dengan tema buku bergambar ini yaitu fantasi. Font seperti Alice banyak dipakai pada buku cerita dongeng fantasi.



Gambar 4.4 Tampilan Jenis Huruf Alice
(Sumber : allfont)

2. SPQR

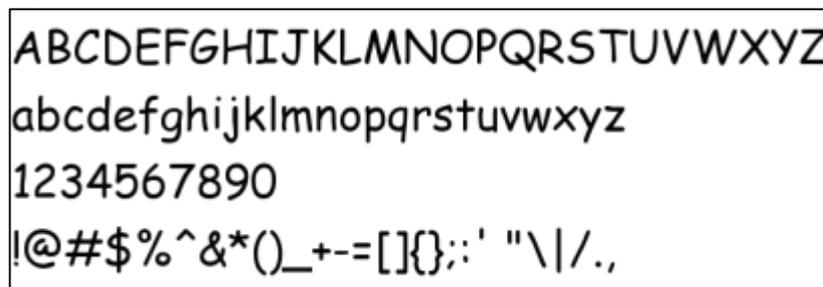
Font SPQR digunakan untuk menuliskan bab dan sub bab pada buku bergambar ini. Huruf ini berguna untuk memberikan kesan tradisional pada buku bergambar ini.



Gambar 4.5 Tampilan Jenis Huruf SPQR
(Sumber : allfont)

3. Comic Sans Ms

Comic Sans Ms merupakan jenis huruf yang akan dipakai dalam media buku ilustrasi ini sebagai narasi. Huruf jenis ini digunakan karena alasan sederhana dan *fun*. Huruf ini memberikan kesan mudah dibaca sehingga materi yang dibawakan dirasa tidak berat dan dapat dipahami oleh target utama yaitu anak-anak.



Gambar 4.6 Tampilan Jenis Huruf Comic Sans Ms
(Sumber : allfont)

4. Warna

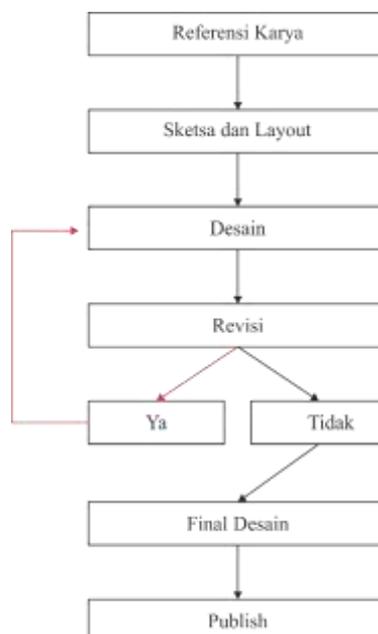
Pewarnaan dengan menggunakan warna terang mempunyai karakter yang positif, bergairah, manis, ringan, feminim. (Denisa Kristiani;2015;33)

Buku ilustrasi ini menggunakan skema pewarnaan komplementer. Yaitu penggunaan warna yang saling berlawanan. Dengan perbedaan warna yang kontras pada pewarnaan komplementer, satu warna dominan dipilih untuk digunakan sebagai latar dan warna lainnya sebagai pelengkap yang berguna untuk menonjolkan karakter pada buku.



Gambar 4.7 Skema Warna
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)

4.2.2 Proses Penciptaan Karya



Bagan Penciptaan Karya
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina)

4.3 Proses mengembangkan ide visual

Ide visual yang telah didapat akan dikembangkan dengan pembuatan sketsa sebagai dasar dari pembuatan media utama dan media pendukung. Media pendukung sendiri merupakan pengembangan dari hasil digitalisasi dari media utama.

1. Proses pembuatan Buku Ilustrasi

a. Sketsa buku ilustrasi



Gambar 4.8 Sketsa Buku bergambar
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)

b. Digitalisasi Buku Bergambar



HARMONI

ALAT MUSIK DRUMBLEK

PERKUSI

PERKUSI

KENTONGAN

PERKUSI

BLEK

PERKUSI

TONG BESAR

PERKUSI

TONG KECIL

PERKUSI

TOM - TOM

HARMONI

BELIRA

HARMONI

PIANIKA

PEMAIN ALAT MUSIK

PENARI

KOSTUM PEMAIN DRUMBLEK

MAYORET

PENARI

PEMAIN ALAT MUSIK

MAYORET

MAYORET

BARISAN PEMAIN DRUMBLEK

BARISAN PERTAMA

BARISAN KEDUA

BARISAN KETIGA



Gambar 4.9 Desain buku bergambar
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)

4.4 Penerapan Desain pada Media



Gambar 4.10 Stiker dan gantungan kunci
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)



Gambar 4.11 Kaos dan Poster
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)



Gambar 4.12 Buku Bergambar
(Sumber : Dokumentasi Kiki Karlina 2019)

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Drumblek merupakan kesenian baru yang berkembang di Salatiga, hasil seni modifikasi dari *marchingband* atau *drumband*. Drumblek biasanya tampil pada saat acara karnaval. Hampir seluruhnya beralatkan barang bekas dan *handmade* seperti dibagian perkusi yaitu kentongan, blek, tong besar, tong kecil, tom-tom. Sedangkan dibagian melody yaitu *bellyra* dan pianika. Selain menyuguhkan lagu, drumblek juga menyuguhkan kostum-kostum yang menarik dan nyentrik yang dipakai para pemain drumblek. Kostum biasanya hasil dari kreasi masing-masing grup drumblek dengan menonjolkan ciri khas grup. Anggota grup drumblek berisikan anak-anak hingga dewasa.

Tujuan utama penelitian ini adalah merancang buku bergambar untuk anak-anak yang berisikan informasi mengenai drumblek yang dijelaskan dengan gambar kartun dan tulisan sehingga informasi tersampaikan dengan maksimal. Dikemas seperti buku cerita dongeng fantasi. Guna memperkenalkan drumblek kepada generasi baru sebagai upaya pelestarian budaya tradisional agar tidak hilang tergerus perkembangan zaman modern. Proses pewarisan tradisi (termasuk kesenian tradisional) di era pascamodernitas ini terdapat beberapa hambatan salah satunya yaitu mudarnya identitas kultural yang selama ini melekat pada diri masyarakat pendukung.

SARAN

Bagi Paguyuban Drumblek Salatiga lebih aktif mempromosikan drumblek. Bagi pemerintah dalam hal ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Salatiga dapat memberi dukungan dengan memberikan sarana prasarana dalam perkembangan drumblek di Salatiga. Bagi masyarakat kota Salatiga hendaknya ikut mendukung perkembangan drumblek sebagai kesenian tradisional di Salatiga. Dengan adanya tuntutan globalisasi sebaiknya disikapi dengan memberi ruang kreatif dan inovatif bagi revitalisasi kesenian tradisional sehingga bisa menjadi salah satu gerakan strategi kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, J., & Zulita, L. N. (2016). Perancangan Murottal Otomatis Menggunakan Mikrokontroller Arduino Mega 2560. *Jurnal Media Infotama*, 12(1).
- Asmara, S. B., & Siswanto, R. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mengenai Kearifan Lokal Suku Samin. *eProceedings of Art & Design*, 6(1).
- Atmojo, W. T. (2013). Penciptaan Batik Melayu Sumatera Utara. *Panggung*, 23(1).
- Bigelow, Jamilah Thomkins. (2018). *Mommy's Khimar*. New York: Simon & Schuster.
- Destiadi, R., Susanti, K., & Anto, P. (2018). Eksperimen Perancangan Foto Ilustrasi Lema Bahasa Indonesia sebagai Bentuk Eksplorasi Kekayaan Bahasa. *Jurnal Desain*, 5(03), 258-267.
- Dias, D. N., Maeni, I. P., Ds, M., Abdillah, F., & Ds, M. (2019). Pengkayaan Perancangan Buku Panduan Traveling Untuk Calon Traveler. *Destira Ning Dias 146010002 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual)*.
- Ernawati, D. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui Media Gambar Pada Anak Kelompok A TK 02 Kedungjeruk Mojogedang Karanganyar Tahun 2012 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Fajrina, L. N., Setiawan, A., & Sn, I. M. (2018). Perancangan Buku Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Ekologi Untuk Anak Kelas 5 SD. (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Ghozali, Moh Afrizal (2015). *Penciptaan Buku Ilustrasi Tari Topeng Panji Malangan Untuk Mempopulerkan Budaya Tradisional Kota Malangan Kepada Remaja*, STIKOM Surabaya. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/246583-penciptaan-buku-ilustrasi-tari-topeng-pa-120a9f6d.pdf> pada 18 November 2018.
- Halimah, Nur (2016). *Laporan Inividu Praktik Pengalaman Lapangan di SMAN 1 Piyungan Yogyakarta*, Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses dari https://eprints.uny.ac.id/49731/1/Kriya_Nur.pdf pada 18 November 2018.
- Koentjaraningrat. (1990). *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Meikawati, Yusiana (2017). *Perancangan Buku Pengenalan Hewan Nokturnal Indonesia Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar*, Universitas Pasundan Bandung. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/32970/4/BAB%20II.pdf> pada 18 November 2018.
- Novan, R., & Risyah, A. (2016). Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis Augmented Reality untuk Anak Sekolah Dasar. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 97-115.
- Prakasa, Aditya Agung (2016). *Perancangan Buku Ilustrasi Jaranan dengan Teknik Vektor Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal Kediri*, STIKOM

Surabaya.

Diakses

dari

<https://jurnal.stikom.edu/index.php/ArtNouveau/article/viewFile/1743/578> pada 18 November 2018.

- Purnomo, Heri (2011). *Peranan Pura Mangkunegara Terhadap Pelestarian Benda-Benda Sejarah*, Universitas Negeri Surakarta. Diakses dari <https://eprints.uns.ac.id/10340/1/205751111201107391.pdf> pada 18 November 2018.
- Qudwatunna, A. H., Maeni, P., Sn, S., & Ds, M. (2019). *Perancangan Ilustrasi Untuk Buku Ensiklopedia Tentang Gunung Meletus*. Asiah Hanifah Qudwatunna: 146010052 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual).
- Ranjabar, J. (2013). *Sistem Sosial Budaya Indonesia Suatu Pengantar Bandung*.
- Ranjabar, J. (2013). *Sistem Budaya Indonesia: Suatu Pengantar*. Bandung: Alfabeta.
- Salam, M. K., & Luqmana, D. A. I. (2016). *Inventarisasi Permainan Tradisional Anak Sebagai Upaya Pelestarian Budaya di Kabupaten Kebumen*.
- Setiawati, L. A. (2018). *Ritual Basaturen Pada Masyarakat Samawa di Desa Labuhan Sumbawa Kecamatan Labuhan Badas Kabupaten Sumbawa Besar*. (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Sunarya, Y. Y. (2014). *Digitalisasi kreatif motif dalam gaya desain dunia*.
- Titaley, Michael Ariyesta (2018). *Perancangan Buku Ilustrasi Kesenian Sampyong Majalengka*, Universitas Pasundan Bandung. Diakses dari <http://repository.unpas.ac.id/32956/1/%28revisi%20TA%29%20Michael%20Ariesta%20Titaley.pdf> pada 18 November 2018.
- Utami, Athika Dwi Wiji (2016). *Perancangan Desain Logo LBH Sandhi Wafa & Partners Counselor & Attorneys At Law*, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo Jawa Timur. Diakses dari <https://journal.unusida.ac.id> pada 18 November 2018.
- Wati, A. (2014). *Pelestarian Budaya Adat Istiadat di Desa Tanjung Alai Kecamatan XIII Koto Kampar Kabupaten Kampar*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Riau Sultan Syarif Kasim Riau).