

## Perancangan Kartu Permainan Kesenian Ondel-Ondel

Daniel Saarani<sup>1</sup>, Taufan Hidayatullah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

<sup>2</sup>Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: <sup>1</sup>danielsaarani@mahasiswa.unikom.ac.id, <sup>2</sup>taufan.hidayatullah@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Kesenian budaya Betawi mempunyai berbagai jenis kesenian salah satunya kesenian Ondel-Ondel tanpa adanya tutur kata yang berada di daerah kota Jakarta. Kesenian Ondel-Ondel mengalami adanya perubahan pada Ondel-Ondel, yang dimana pada fenomena Ondel-Ondel munculnya fungsi lain yang dijadikan sebagai pengamen. Penetapan pada topik ini bertujuan menitikberatkan pada informasi kesenian Ondel-Ondel melalui media permainan card game yang didalamnya meliputi sejarah, fungsi dan esensi berdasarkan wawancara, survey, kuesioner dan sumber literatur serta melestarikan dan mempertahankan eksistensi Ondel-Ondel di zaman modern yang tidak hanya dianggap sebagai pajangan, melainkan untuk tetap aktif dalam kesenian dan pertunjukkan. Pada perancangan topik kesenian Ondel-Ondel yang ditemukan bahwa beberapa dari masyarakat kota Jakarta hanya sekedar mengetahui wujud Ondel-Ondel tapi belum mengetahui fungsi, makna dan sejarahnya, kemudian pada pemerintahan dan komunitas ataupun para pengrajin harus lebih bekerja sama untuk tetap mempertahankan eksistensi Ondel-Ondel secara kesenian dan pertunjukkan.

**Kata kunci:** Budaya, kesenian, Ondel-Ondel, kartu permainan.

**Abstract:** The art of Betawi culture has a variety of arts, one of which is Ondel-Ondel art without speech in the city area of Jakarta. Ondel-Ondel's artistry is subjected to alterations in Ondel-Ondel, which in the phenomenon of Ondel-Ondel The emergence of other functions used as a pengamen. The determination of this topic aims to emphasize the art information Ondel-Ondel through the media game card games that include the history, functions and essences based on interviews, surveys, questionnaires and literary sources and preserve and maintain the existence of Ondel-Ondel in modern times that not only regarded as a display, but to remain active in arts and performances. In the design of the art topic of Ondel-Ondel which is found that some of the people of Jakarta just know the form of Ondel-Ondel but do not know the function, meaning and history, then in the government and community or craftsmen must work together to maintain the existence of Ondel-Ondel arts and performances.

**Keywords:** Culture, art, Ondel-Ondel, card game.



## PENDAHULUAN

Masyarakat Betawi dikenal sebagai penduduk asli wilayah kota Jakarta yang sudah ada sebelum Jan Pieterzoon Coen membakar Jayakarta pada tahun 1619 dan mendirikan sebuah kota yang bernama Batavia atau yang sekarang dikenal sebagai kota Jakarta. Keberadaan penduduk Betawi menurut pendekatan sejarawan dan pada perancangan yang terkait, telah menduduki Jakarta sejak zaman Neolithicum sekitar pada tahun 1500 SM. Sekitar pada abad ke-17 dan ke-18 yang dimana suku Betawi ini lahir dari pencampuran pernikahan berbagai suku yang ada di Batavia. Masyarakat Betawi mempertahankan budayanya secara turun-temurun dan memiliki bahasa atau dialek yang disebut bahasa Betawi. Masyarakat Betawi secara garis historis dibagi dua kelompok yaitu Betawi Kota dan Betawi Pinggir. Betawi Pinggir yang merupakan orang Betawi yang tinggal di daerah pinggiran dan di kenal dengan nama Betawi Ora. Kemudian Betawi Kota atau Tengah adalah yang tinggal di tengah kota (Chaer, A. (2015, h27. Suku Betawi memiliki beragam jenis kesenian diantaranya Tanjidor, Gambang Kromong, Lenong dan Ondel-Ondel yang merupakan kesenian tanpa tutur kata (tanpa dialog).

Pada kesenian Ondel-Ondel nama lainnya ialah Barongan mempunyai makna Bersama-sama pada abad ke-16. Pada abad ini Ondel-Ondel dijadikan persembahan atau ibadah pada masa Sunda Kelapa berdasarkan penjelasan narasumber Bapak Supandi. Kemudian Barongan pada abad ke-19 berkembang menjadikan sebuah acara arak-arakan namun diiringi dengan seperti mantra atau do'a. Tetapi hal ini masih belum dapat dipastikan dari penjelasan narasumber. Kemudian hal ini juga pada para leluhur nenek moyang dipercayai bahwa Ondel-Ondel bertujuan untuk melindungi masyarakat Betawi dari roh-roh jahat yang membawa bencana. Kemudian pada tahun 1966-1977 Gubernur Ali Sadikin mengangkat Ondel-Ondel sebagai kesenian. Pada tahun 2014 tepatnya tanggal 17 Januari Ondel-Ondel diresmikan sebagai ikon kota Jakarta. Dalam kesenian memiliki banyak jenis bisa dilihat dengan cara penyampaiannya dengan media suara, tari, lukis, pentas drama dan patung (Koetjaningrat, 1990, h. 45).

Pada perancangan media informasi mengenai kesenian Ondel-Ondel ini pada perkembangannya memiliki temuan-temuan yang terjadi di Jakarta. pada Ondel-Ondel fenomena yang terjadi munculnya fungsi lain dijadikan sebagai pengamen berdasarkan temuan survey lapangan secara langsung dan pada penjelasan narasumber Bapak Supandi bahwa dari pihak pemerintahan yang sekarang belum adanya tindakan lanjut untuk kesenian Ondel-Ondel ke depannya dalam mempertahankan kesenian Ondel-Ondel. Hal ini sangat disayangkan bahwa pelestarian Budaya Betawi dikhawatirkan mengalami penurunan dalam keberadaan Ondel-Ondel. Dalam kesenian Ondel-Ondel banyak pesan moral yang bisa diambil dan juga mempunyai makna-makna mendalam.

Tetapi disisi lain seperti pengrajin Ondel-Ondel juga masih ada pelanggan untuk pembuatan boneka Ondel-Ondel serta pada Gedung-gedung kesenian, pemerintahan dan beberapa rumah sakit memiliki boneka Ondel-Ondel untuk dipajang pada tiap pintu masuk. Sehingga hal ini juga memiliki dinamika pada

pelestarian budaya pada Ondel-Ondel yang memiliki nilai, pesan moral, sakralitas dan makna. Diskursus menyingkap sebuah fenomena kebudayaan dari sudut yang berbeda dan tersembunyi (Hidayatullah, 2011).

Dalam hal ini melestarikan budaya Betawi di kota Jakarta bisa memberikan dampak positif. Dampak yang bisa di dapatkan adalah memberikan informasi tentang Ondel-Ondel, mulai dari sisi sejarah, fungsi, esensi Ondel-ondel dan ada penambahan makna-makna pada Ondel-Ondel dari motif, warna, dan aksesoris yang dipakai oleh boneka Ondel-Ondel serta adanya hiburan untuk para masyarakat Jakarta. Hal ini dilakukan untuk melestarikan kebudayaan Betawi dengan menitikberatkan pada menginformasikan kembali esensi dari Ondel-Ondel yang saat ini mulai menurunnya eksistensi dan menaikkan potensi-potensi kesenian budaya Betawi.

## **METODE**

Pada perancangan informasi yang disajikan agar dapat diterima pada khalayak sasaran. Maka pada perancangan ini melakukan metode atau strategi yang diterapkan pada perancangan informasi. Menerapkan perancangan informasi mengenai informasi kesenian Ondel-Ondel. Perancangan konsep dan dikemas bertujuan menarik perhatian khalayak sasaran. Pada konsep perancangan media informasi ini merupakan media permainan *card game* dengan adanya tema kesenian Ondel-Ondel kepada khalayak sasaran remaja pertengahan.

### **Metode Analisa**

Pada target khalayak sasaran ini ialah masyarakat kota Jakarta dengan usia 15-18 tahun (remaja pertengahan) dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, berpendidikan SMA dan Universitas dengan pekerjaan pelajar atau mahasiswa/i dengan status sosial menengah bawah dan menengah atas. Untuk kelompok usia ini perkembangan baik keunikan pertumbuhan secara fisik, psikologis maupun sosial yang dimana memasuki masa yang penuh storm and stress atau bisa disebut masa pubertas (Wulandari, 2014).

Pada letak geografi pada kota Jakarta karena masih adanya penyampaian informasi kesenian Ondel-Ondel belum banyak yang mengetahui secara sejarah, fungsi dan makna berdasarkan temuan-temuan secara langsung dan wawancara. Perancangan ini berdasarkan *consumer insight* yang dituju memiliki kecenderungan terhadap daya tarik pada permainan dan daya tarik pada pengetahuan baru pada hal-hal tertentu. Menurut Jahja (2011, h. 231), remaja secara aktif membangun dunia kognitif para remaja yang dimana telah mampu menyaring informasi dengan pola pikir secara efisien pada pengetahuan baru yang telah dialami dan diamati.

Berdasarkan *consumer journey* aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh khalayak luas lebih sering menggunakan media handphone untuk kebutuhan pribadi baik sosial media, komunikasi dan mencari informasi dalam keseharian.

## **Strategi Komunikasi**

Penerapan strategi komunikasi pada perancangan ini menggunakan media permainan *card game* karena bertujuan menginformasikan kembali tentang kesenian Ondel-Ondel yang ditargetkan kepada khalayak sasaran, diharapkan pesan-pesan atau informasi untuk khalayak sasaran bisa dapat di terima dan memahami.

## **Tujuan dan Pendekatan Komunikasi**

Tujuan dari perancangan ini menginformasikan kembali tentang kesenian Ondel-Ondel dengan harapan berdampak positif kepada khalayak sasaran untuk mempertahankan kebudayaan dan pelestarian serta meningkatkan kepedulian pada fenomena yang terjadi. Pendekatan yang relevan pada remaja pertengahan dan menambah pengetahuan baru dalam hal kesenian Ondel-Ondel.

Materi Pesan yang disampaikan pada perancangan ini mengenai keunikan dari kesenian Ondel-Ondel dari sejarah, fungsi dan esensi melalui media permainan yang menghibur dan melibatkan lebih dari satu orang yang dimana terdapat nilai-nilai dari pesan yang disampaikan pada perancangan media informasi ini. Penetapan pada gaya bahasa perancangan ini merupakan penerapan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan dengan bahasa yang mempunyai keunikan dan sesuai pada inspirasi, kepribadian dan perilaku untuk pengarangnya pada penyampaian gaya bahasa dengan menimbulkan efek tertentu. Sehingga gaya bahasa berhubungan dengan erat pada ideologi dan latar sosiokultural pengarang atau pembuatnya (Al-Ma'ruf, 2009, h. 6).

Gaya bahasa majas personifikasi yang dimana majas ini gaya bahasa yang mencerminkan kiasan pada benda-benda mati seolah-olah memiliki sifat kemanusiaan (Waridah, 2014, h.12). Majas personifikasi ini digunakan pada bagian visual dan copywriting pada perancangan media informasi tersebut. Pendekatan verbal menggunakan bahasa Indonesia formal dengan penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kemudian adanya penambahan dialek Betawi pada bagian *copywriting* untuk menambahkan kesan Betawi.

## **Mandatory**

Perancangan pada media informasi melalui media permainan ditetapkan pada yang mempunyai wewenang dalam hal mendistribusikan serta publikasi media informasi. Mandatory yang ditetapkan pada perancangan ini ialah DISPARBUD DKI JAKARTA. penetapan mandatory ini lembaga tersebut mempunyai wewenang dalam publikasi, informasi dan dokumentasi yang keterkaitan budaya atau pariwisata.

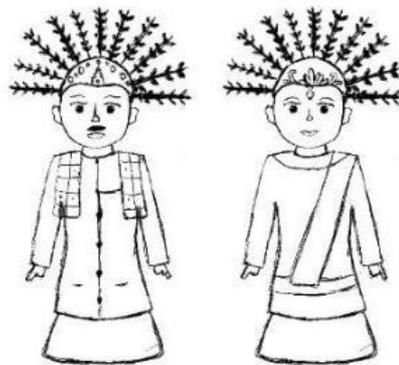


Gambar 1. Logo DISPARBUD DKI Jakarta  
Sumber: <http://jakarta-tourism.go.id/2017/download/search>

### Strategi Kreatif dan Media

*Copywriting* merupakan dimana memaksimalkan komunikasi dengan tujuan promosi kepada target audiens (Albright, 2013). *Copywriting* pada media permainan ini menambahkan dialek Betawi diterapkan pada judul “Ondel-Ondel Jakarte Pesona Kite”, alasan menetapkan judul ini adalah menetapkan secara garis historis karena pada media informasi ini mengutamakan seperti sejarah, fungsi dan esensi pada kesenian Ondel-Ondel.

Untuk tagline yang ditetapkan ialah “Kembang Kesenian” yang diambil dari kosakata “berkembang” yang memberikan makna perkembangan dari sesuatu hal yang menjadi besar, luas dan dari jumlah banyak, menurut arti dari kata kbbi dari kosakata “berkembang”. *Headline* yang ditetapkan pada *copywriting* ialah “Kudu Eksis dan Berkembang” penjelasan pada headline ini dari kata “Eksis” mewakili bagaimana perkembangan kesenian Ondel-Ondel ditengah-tengah perkembangan zaman yang sudah canggih dengan diwilayah pusat perkotaan, sebagai tantangan untuk tetap aktif dalam hal kesenian dan pertunjukkan Ondel-Ondel. Perancangan media informasi ini pertama kali yang dibuat adalah sketsa digital pada karakter Ondel Ondel dengan gaya ilustrasi cartoon.



Gambar 2. Perancangan Visual Karakter Ondel-Ondel  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

## HASIL DAN PEMBAHASAN

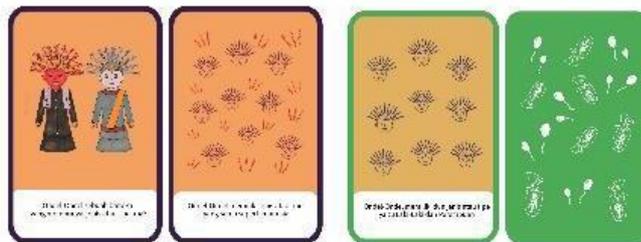
Perancangan pembuatan media informasi mengenai kesenian Ondel-Ondel melalui media permainan *card game*. Beberapa permainan kartu diantaranya Kopi Dash, Uno, Linimasa, serta kartu Yu Gi Oh! dan Pokemon. Dalam pembuatan permainan memiliki beberapa komponen konsep visual yang harus di perhatikan seperti tata letak, tipografi, warna, dan ilustrasi. Komponen inilah yang menentukan media permainan menjadi menarik.

### Format Desain

Format desain pada *card game* ini hampir mirip seperti kartu uno. Pada media permainan *card game* ini pada media utamanya dengan ukuran 11x7cm yang dimainkan oleh 2 sampai pemain. Pengukuran tersebut karena adanya sebuah narasi teks yang terdapat pada *card game*.

### Tata Letak

Tata letak atau layout merupakan sebuah alat bantu pada penerapan elemen pada media tertentu bertujuan menyampaikan sebuah konsep dan pesan yang munculkan (Rustan, 2008, h. 67). Tata letak pada permainan kartu ini didalamnya terdapat visual karakter ataupun objek yang diaplikasikan pada kartu tersebut dan disertai dua tipe kartu yaitu jawaban dan pertanyaan. Pada tata letak *card game* ini menggunakan tata letak simetris dengan melihat aspek komposisi yang mewakili kesan seimbang, konservatif dan formal (Kertamukti, 2017).

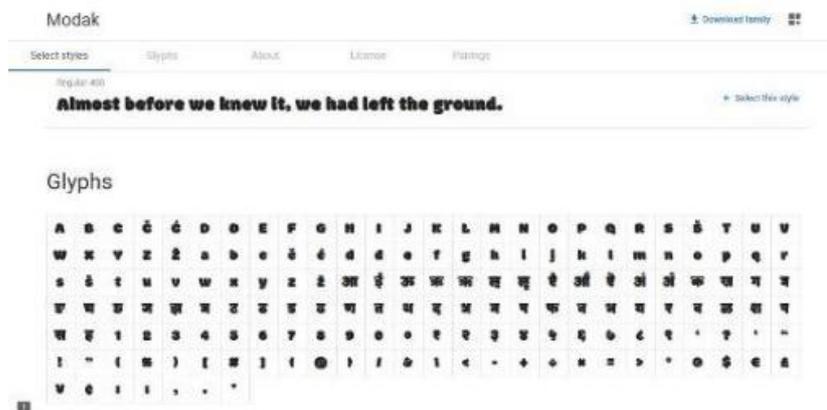


Gambar 3. Tata Letak Card Game  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

### Tipografi

Tipografi menghubungkan komunikasi dan informasi yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif (Rustan, 2013, h. 4). Dalam perancangan media informasi dengan media utamanya media permainan, judul yang nantinya dimunculkan menggunakan tipografi dari font Modak desainer huruf ini Sarang Kulkarni dan Maithili Shingre Pada *font* ini adalah jenisnya sans-serif dengan memiliki karakter kontras, lucu dan tidak kaku. Penetapan font ini adalah memiliki kesan

yang sama pada gaya ilustrasi yang dimunculkan. *Font* ini memiliki kekuatan dalam bentuk dengan tebal dan kontras. Hal ini membantu agar nantinya para pembaca tidak kesusahan dalam pembacaan judul media permainan. *Font-family* ini ialah regular dengan tipe yang hampir terlihat seperti bold yang bisa di dapatkan secara gratis di *website google font*.



Gambar 4. Screenshot Tampilan *font* Modak  
Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Modak#standard-styles> (2020)

Kemudian pada pemilihan *font* untuk teks yang nantinya akan dimunculkan pada kartunya yang berisikan seperti informasi, jawaban, penjelasan, pertanyaan yang terkait pada media permainan tersebut dengan memilih *font* Noto Sans JP yang dibuat oleh google yang dilisensikan pada 26 Februari 2007. *Font* ini bisa didapatkan pada website Google font. Penetapan pada *font* ini adalah memiliki keterbacaan yang jelas dan baik pada *bodytext* yang nantinya akan diaplikasikan pada media permainan ini. Jenis *font* ini adalah sans-serif dan *font family* yang dipilih adalah regular.



Gambar 5. Screenshot Tampilan Font Noto Sans JP  
Sumber: <https://fonts.google.com/specimen/Noto+Sans+JP?category> (2020)

## Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah media penyampaian dengan penggambaran dengan fungsi menjelaskan pesan yang ingin disampaikan (Maharsi, 2016, h.2). Ilustrasi yang dipakai pada media permainan ini adalah menggunakan ilustrasi *cartoon* Indonesia dan Amerika dengan penyederhanaan dalam bentuk ilustrasinya. Untuk pewarnaan dalam ilustrasi ini menggunakan *watercolour* secara digital, pemilihan teknik warna tersebut karena perpaduan warna yang dikeluarkan pada *watercolour* ini secara fleksibel dan memberikan perbedaan pada media permainan lainnya.



Gambar 6. Referensi Pengaplikasian *Watercolour* Digital

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/6b/24/b1/6b24b1f2fc9ecc34aa48a8735bab327f.jpg> (2020)

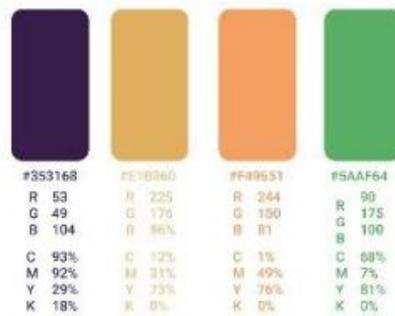


Gambar 7. Ilustrasi Ondel-Ondel

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

**Warna**

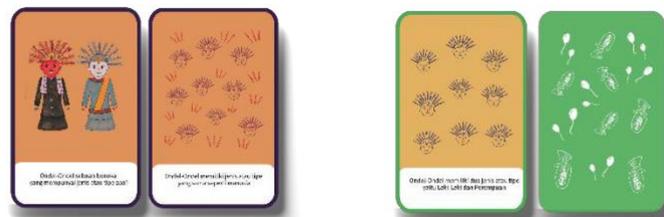
Pada penerapan warna yang dimana menambah estetika elemen-elemen yang terdapat pada suatu objek, secara subjektif ataupun objektif (Meilani, 2013). Pada media permainan ini beberapa penetapan warna pada visual karakter utamanya Ondel-Ondel dan warna kartu bagian belakang pada tipe dua warna yang berbeda dengan bertujuan sebagai perbedaan atau estetika dari objek maupun subjek yang dimunculkan nantinya pada media permainan ini.



Gambar 8. Warna Dua Tipe Kartu  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

**Media Utama**

Media utama dari perancangan ini adalah media informasi melalui media permainan *card game*. Dalam media utama ini melibatkan 2 sampai 4 pemain untuk memainkan permainan *card game* ini. Pada desain *card game* ini melibatkan dua jenis tipe kartu terdiri dari kartu pertanyaan dan jawaban yang akan mencocokkan kartu-kartu tersebut dengan pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan. Ukuran kartu ini ialah 11cm x 7 cm diproduksi dengan cetak *offset* untuk kebutuhan *fullcolour* dengan bahan *art paper 260gr*



Gambar 9. Kartu Media Permainan  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

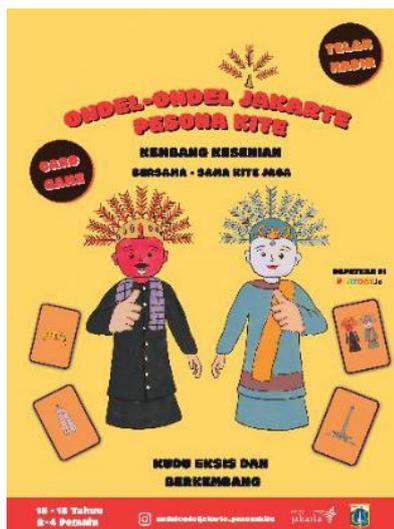
Pada desain kemasan *card game* ini berfungsi sebagai wadah pada *card game* berserta informasi teknis permainannya. Produksi yang dipakai cetak *offset* secara *fullcolour* dengan bahan *art paper* 260gr. Ukuran kemasan ini 16cm x10cm.



Gambar 10. Desain Kemasan *Card Game*  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

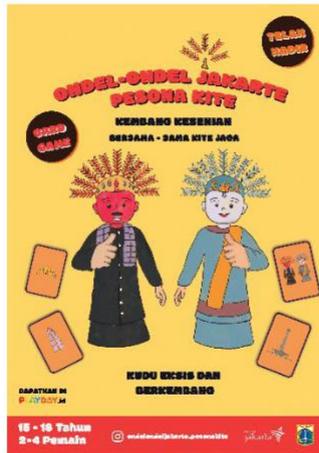
**Media Pendukung**

Media pendukung bertujuan promosi untuk menarik para khalayak sasaran serta penyampaian informasi dan pesan. Pada media pendukung *mini x-banner* ini bertujuan dengan promosi pada perilsan media permainan yang ditunjukkan pada *event* tertentu untuk mempromosikan media permainan *card game*. Ukuran *x-banner* ini 30x40 cm. Dengan produksi teknik *digital print* secara *fullcolour* dengan bahan *synthetic*. *Mini x-banner* juga lebih efisien terhadap penempatan *display*.



Gambar 11. Desain Mini X-Banner  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Pada media pendukung poster bertujuan mempromosikan media permainan *card game* beserta informasi terkait perilisan *card game* pada event tertentu. Proses produksinya menggunakan produksi cetak *offset* secara *fullcolour* dengan ukuran 29,7 x 42.0 cm dengan bahan *art paper* 260gr dengan *finishing* laminasi *doff*.



Gambar 12. Desain Mini Poster  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Pada media pendukung Kaos yaitu bertujuan mempromosikan media permainan *card game* dengan menarik ketertarikan pada sasaran khalayak. Proses produksinya menggunakan produksi sablon *polyflex* secara *fullcolour* dengan *finishing* pada mesin *heat press*. Bahan kaos pada *merchandise* ini *cotton combed* 30s. Dengan pengaplikasian ilustrasinya pada bagian kaos depan dan belakang.



Gambar 13. Merchandise Kaos  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Pada *merchandise totebag* bertujuan pada untuk menarik perhatian sasaran khalayak serta berfungsi juga sebagai penyimpanan barang-barang seperti alat tulis, buku, *tumbler* dan barang lainnya. Proses produksi yang dipakai pada *merchandise totebag* ini dengan sablon *polyflex* dan *finishing* menggunakan mesin *heat press*.



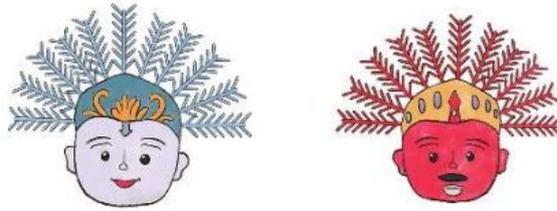
Gambar 14. Merchandise *Tote bag*  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Dengan adanya media pendukung *sticker* yang bertujuan sebagai pemanfaatan dalam penjualan *card game* pada paket *merchandise* dan *card game*. pada proses produksi *sticker* ini menggunakan cetak *offset* secara *fullcolour* dengan bahan *sticker chromo* dan ukuran desain 6cm x 6cm.



Gambar 14. Merchandise *Sticker*  
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Pada *merchandise* gantungan kunci yang berfungsi sebagai *souvenir* dan ditambahkan pada paket *merchandise* dalam pembelian *card game*. Teknis produksi ini menggunakan cetak *digital print* dan *finishing laminasi doff*.



Gambar 16. Desain Gantungan Kunci  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

Pada *merchandise tumbler* ini dengan bagian promosi pada perilsan *card game* dengan adanya tambahan bonus *merchandise tumbler*. Pada teknis produksinya menggunakan teknik cetak *offset* bahan *art paper* 120gr secara *fullcolour*. Tipe *tumbler* yang dipakai jenis plastik yang dimana sangat memudahkan untuk meletakkan desain pada tipe *tumbler* ini



Gambar 17. Merchandise Tumbler  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2020

## KESIMPULAN

Kesimpulan pada perancangan media informasi ini dimana harus tetap mempertahankan budaya atau pelestarian baik dari sejarah, fungsi, makna dan seni pertunjukannya. Menumbuhkan rasa kepedulian terhadap fenomena-fenomena yang terjadi pada Ondel-Ondel. Kemudian pada perancangan ini masih berpotensi pada pengembangan visual ilustrasi dan narasi yang sesuai target khalayak yang diperancangan. Kesenian budaya dalam pelestariannya yang harus tetap dijaga, hal ini mempunyai dampak yang baik untuk para pelesarian budaya secara kompak

dan tetap aktif pada kesenian dan pertunjukkan. Kepada pihak-pihak yang berwenang agar memberikan gagasan baru terhadap kesenian Ondel-Ondel untuk kedepannya. Pada perancangan ini berdasarkan dari data-data masyarakat lingkup daerah Jakarta, sumber literatur buku, sehingga masih adanya beberapa yang belum memenuhi kriteria yang baik. Pada perancangan media permainan gaya ilustrasi harus lebih mendalam pada aspek kultur yang sesuai pada target khalayak. Karena memasukkan aspek kultur bisa menyesuaikan pada media permainan selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ma'ruf, A. I. (2009). *Stilistika: Teori, Metode, dan Aplikasi Pengkajian Estetika Bahasa*.
- Albrighton, T. (2013). *The abc of copywriting*. United Kingdom: ABC Business Communication Ltd.
- Chaer, A. (2015). *Betawi Tempo Doeloe Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi*. Depok: Masup Jakarta.
- Hidayatullah, T. (2011). DISKURSUS JENDER DALAM "KEBUDAYAAN ITU BERKELAMIN - KOMIK TENTANG ARAHMAIANI". *VISUALITA*, 3(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i1.1094>
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana.
- Koentjaraningrat, P. I. A., & Pembangunan, M. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi* Cet. 9; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kertamukti, R. (2017). Komunikasi Visual Iklan Cetak Rokok di Indonesia Kurun Waktu 1950-2000. *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 91-108.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Font And Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Waridah, E. (2014). *Kumpulan Majas, Pantun, dan Peribahasa Plus Kesusastraan Indonesia. Ruang Kata*. Gunadi, A. (2005). *Basic Theory for Wildlife Photographers*. Oxford: Focal Press.
- Wulandari, A. (2014). Karakteristik pertumbuhan perkembangan remaja dan implikasinya terhadap masalah kesehatan dan keperawatannya. *Jurnal Keperawatan Anak*, 2(1), 39-43.