

# PERANCANGAN KAMPANYE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA DI KALANGAN REMAJA SMP KOTA SUKABUMI

Oleh:

**Sarah Hastawati Safitri<sup>1</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain  
Universitas Nusa Putra*

**Rizki Alfiansyah Firdaus<sup>2</sup>**

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik dan Desain  
Universitas Nusa Putra*

[Sarahhasta99@gmail.com](mailto:Sarahhasta99@gmail.com)<sup>1</sup> ; [rizki.alfiansyah\\_dkv17@nusaputra.ac.id](mailto:rizki.alfiansyah_dkv17@nusaputra.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Tugas akhir ini membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran aksara sunda. Tujuan dari perancangan media pembelajaran aksara sunda ini adalah untuk melakukan upaya pelestarian aksara sunda di daerah Kota Sukabumi khususnya dikalangan remaja tingkat SMP. Dengan video pembelajaran berbasis motion graphic dapat menampilkan pembelajaran aksara sunda yang menarik, informatif, dan tidak membosankan sehingga dapat menarik minat ketertarikan siswa dalam mempelajari aksara sunda.

Tugas akhir ini disusun menggunakan metode perancangan kualitatif deskriptif. Media pembelajaran dalam kampanye ini berbentuk video motion graphic, *x-banner*, *tote bag*, *bucket hat*, poster *offline dan online*, gantungan kunci, dan kaos. Oleh karena itu, perancangan media pembelajaran aksara sunda adalah cara yang paling efektif dalam kampanye pelestarian aksara sunda di kalangan remaja SMP.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Kampanye, Aksara Sunda.*

## ABSTRACT

*This final task helps teachers in providing learning materials Sundanese Script. The purpose of the designer of the learning media of Sundanese Script is to commit the effort to preserve Sundanese Script in the area of Sukabumi, in particular the adolescent level. With video-based lotion-based learning can feature an attractive learning script, informative, and is not boring so that it can attract the interest of students in studying sundanese characters.*

*This final task was compiled using a descriptive qualitative method. The learning media in this campaign are in the form of motion graphics videos, x- banners, tote bags, bucket hats, offline and online posters, key chains, and t- shirts. Therefore, the designers of the learning media of sundanese script are the most effective way in the preservation campaign of sundanese characters among junior high SMP.*

**Keywords:** *Media Learning, Campaign, Sundanese.*

**Copyright © 2022 Universitas Mercu Buana. All right reserved**

*Received: January 10<sup>th</sup>, 2022*

*Revised: April 16<sup>th</sup>, 2022*

*Accepted: April 25<sup>th</sup>, 2022*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Menurut Utroq (2014) Aksara secara istilah berasal dari Bahasa Sansekerta yang artinya tidak akan musnah, karena aksara memiliki

tujuan untuk mengabadikan sesuatu dalam bentuk tulisan, hal ini terbukti dengan adanya aksara pada artefak-artefak atau media seperti batu, lempengan, dan daun lontar sehingga

dapat dijadikan bukti sejarah zaman dahulu kala.

Jawa Barat merupakan daerah yang memiliki warisan khususnya aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan warisan yang sangat penting bagi masyarakat Sunda, dahulu kala Aksara Sunda dimanfaatkan oleh masyarakat setempat untuk menyampaikan pesan, dan saat ini Aksara Sunda telah menjadi salah satu karakter sosial dari individu Sunda meskipun masyarakat yang berbeda yang dikenal oleh seluruh masyarakat Indonesia, seperti halnya di luar negeri. Tari Jaipong, senjata khas Kujang, alat musik karinding, dan masih banyak lagi.

Kini perkembangan Aksara Sunda, ada beberapa pihak yang berusaha untuk melindungi aksara Sunda ini, baik dibawah naungan pemerintah maupun komunitas. Hal ini ditegaskan oleh Kewenangan Umum berdasarkan Perda Jabar No.5 Tahun 2003 tentang Pelestarian, Pembudidayaan, dan Peningkatan Bahasa, Penulisan, dan Muatan Lokal untuk mempertegas keberadaan dan keselarasan Muatan Sunda, dengan tujuan agar dapat berubah menjadi komponen pendukung bagi pengembangan kepribadian dan kebanggaan bagi orang Sunda.

Upaya yang telah dilakukan Pemerintah dalam pelestarian Aksara Sunda yaitu dengan mewajibkan siswa tahap SMP sederajat untuk mengenal dan mempelajari Aksara Sunda dalam mata pelajaran muatan lokal, hal ini tertulis dalam buku kurikulum

2013 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa Sunda tingkat SMP, dan dari Provinsi Jawa Barat menyelenggarakan perlombaan baca, tulis Aksara Sunda dari mulai SD, SMP, maupun SMA ditingkat daerah.

Namun pada saat ini Aksara Sunda jarang dikenal oleh masyarakat Kota Sukabumi khususnya dikalangan remaja SMP. Hal ini disebabkan karena kurangnya waktu pembelajaran untuk mengenalkan aksara sunda pada siswa SMP. Dengan waktu 2 jam dalam satu minggu, membuat guru Bahasa Sunda mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi aksara sunda, dimana aksara sunda ini guru membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyampaikan materinya, bahkan menurut ketua MGMP Bahasa Sunda Kota Sukabumi, tidak semua guru Bahasa Sunda di SMP dapat menyampaikan Aksara Sunda, dikarenakan banyak guru Bahasa sunda tingkat SMP tidak terlalu menguasai aksara sunda, sehingga materi Aksara Sunda tidak tersampaikan kepada siswa. Dan juga karena di era moderenisasi ini masyarakat khususnya remaja SMP menyukai sesuatu yang baru, efisien, menarik, dan canggih serta mengikuti trend budaya asing yang mulai masuk ke wilayah Indonesia, dikarenakan mudahnya untuk mengakses informasi secara global melalui internet. Sehingga mampu membuat budaya jati diri masyarakat Sunda semakin luntur dan terlupakan.

Untuk menelusuri keberadaan aksara Sunda di era modern ini, penting untuk dimunculkan dengan menciptakan aksara Sunda secara modern. Kemajuan-kemajuan yang inovatif merupakan peluang yang luar biasa untuk kemaslahatan bersama, sebagaimana orang Sunda harus mampu mengikuti kemajuan teknologi saat ini. Dengan kemajuan teknologi tersebut telah melahirkan budaya digitalisasi, misalnya media online yang dibuat dan disisipkan secara lokal, misalnya *Instagram*, *Facebook*, *Twitter*, jurnal web atau situs yang dapat diakses di web sebagai bantuan untuk mempermudah penyajian aksara Sunda melalui dunia komputerisasi. Dengan menanamkan rasa bangga terhadap aksara sunda pada kaum muda, dapat membantu memperluas makna dan keunggulan tata bahasa Sunda dan menggunakannya kembali sebagai kerangka penulisan kedua setelah huruf Latin.

Oleh karena itu, pencipta merencanakan media pembelajaran sebagai kampanye untuk menyajikan aksara Sunda di kalangan siswa sekolah menengah. Sesuai Rogers dan Story (1987) dalam buku Venus, (2004:7) mengatakan bahwa kampanye adalah suatu gerakan menyampaikan data secara teratur, yang dimaksudkan untuk memberikan efek pada sejumlah besar individu yang dilakukan secara terus-menerus. selama jangka waktu yang telah ditentukan, percaya bahwa misi akan

Penyajian dan pelestarian aksara Sunda yang telah direncanakan oleh penulis dapat membantu mencapai tujuan otoritas publik dalam mengajukan upaya untuk membangun keberadaan pemanfaatan aksara Sunda. Pada masa yang maju ini, seperti halnya memiliki pilihan untuk menyimpan dan mengenalkan aksara Sunda dengan daerah yang lebih luas, khususnya dikalangan anak muda Kota Sukabumi.

Media utama kampanye yang penulis gunakan yaitu merancang media pembelajaran yang berupa *motion graphic* dengan pertimbangan masyarakat khususnya remaja SMP lebih dominan menyukai informasi yang disampaikan melalui video animasi sehingga akan lebih mudah dimengerti dan cepat diingat.

## 2. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi permasalahan yang sudah dipaparkan di atas, maka berikut ini perumusan permasalahan yang hendak dibahas, dianalisis, serta dipecahkan dalam riset ini, ialah sebagai berikut

- a. Bagaimana konsep perancangan kampanye pelestarian aksara sunda?
- b. Bagaimana proses perancangan media yang tepat untuk kampanye pelestarian aksara sunda?
- c. Bagaimana analisis visual perancangan kampanye pengenalan aksara sunda?

## 3. Orisinalitas

Dengan mengusung sebuah tema mengenai informasi aksara sunda, dan dari tema

tersebut penulis memiliki gagasan mengenai informasi dan materi apa saja yang akan disampaikan pada proses pembuatan media pembelajaran aksara sunda. Dalam pembuatannya menggunakan aksara sunda asli jawa barat.

Dalam penelitian terdahulu yang penulis temukan, khususnya sebagai buku harian yang berjudul “Melestarikan Aksara Sunda dengan Aplikasi Multimedia”, ujiannya disusun oleh Jenie Sundari yang merupakan mahasiswi Teknik Informatika dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta yang ditulis pada tahun 2016.

Dalam buku harian tersebut Jenie mengambil topik aplikasi media interaktif aksara sunda, bertekad untuk membuat aktivitas aksara sunda, secara spesifik menghadirkan dan melindungi budaya aksara sunda yang hampir musnah. Karena aksara Sunda pada saat ini tidak digunakan, juga sedikit data tentang aksara Sunda. Padahal aksara Sunda merupakan warisan sosial yang patut dikenal lebih luas oleh masyarakat setempat. Dengan aksara Sunda yang berenergi, diyakini bahwa segala usia dan kalangan dapat dengan mudah mengetahui struktur dan pemanfaatan aksara Sunda, yang berarti melindungi tata kehidupan kebudayaan sunda.



Gambar 1. Aplikasi Multimedia Aksara Sunda  
Sumber: (Jenie Sundari, 2016)

Gambar 1 menunjukkan halaman dasar sebagai pembuka dan judul aplikasi media interaktif aksara sunda. Aplikasi media interaktif ini direncanakan menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dapat dijalankan sebagai gerakan. Keaktifan ini terdiri dari beberapa pilihan menu pembelajaran, antara lain penyajian vokal, konsonan, rarangken dan angka. Untuk memutuskan kapasitas untuk mengakui pembelajaran pendidikan, praktik diberikan beberapa pertanyaan.

Dalam pembuatan karya media pembelajaran aksara sunda ini penulis membuat karya sendiri dengan berdasarkan acuan aksara sunda asli, sehingga terjamin orisinalitas karya. Kemudian dibuat *Motion Graphic* agar terlihat menarik dan bisa menjadi media kampanye pembelajaran aksara sunda khususnya dikalangan remaja SMP Kota Sukabumi.

#### 4. Tujuan dan Manfaat

##### Tujuan

Bersumber pada kasus yang sudah diformulasikan dalam rumusan permasalahan diatas, berikut ini hendak dikemukakan garis besar hasil yang hendak diperoleh sesudah permasalahan tersebut

dipecahkan dalam riset ialah sebagai berikut.

- a. Dapat mendeskripsikan konsep perancangan kampanye media pembelajaran Aksara Sunda dikalangan para remaja SMP.
- b. Dapat menjelaskan proses perancangan media yang tepat untuk kampanye pelestarian aksara sunda.
- c. Dapat menganalisis perancangan media kampanye pengenalan Aksara Sunda dikalangan para remaja SMP.

#### Manfaat

Manfaat perancangan dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda, manfaat perancangan misi yang memanfaatkan aksara Sunda bisa jelaskan sebagai berikut:

- a. Bagi Mahasiswa
  - 1) Mahasiswa dapat menerapkan metode penelitian yang telah terkonsentrasi waktu perkuliahan.
  - 2) Mahasiswa dapat menambah wawasan pengetahuan.
  - 3) Meningkatkan minat mahasiswa terhadap penggunaan Aksara Sunda sebagai identitas masyarakat Sunda.
- b. Bagi Lembaga
  - 1) Menyajikan kembali aksara Sunda yang merupakan citra dan karakter yang diklaim oleh masyarakat Sunda.
  - 2) Aksara sunda dapat dipopulerkan kembali sebagai peninggalan budaya terdahulu.
- c. Bagi Siswa SMP
  - 1) Masyarakat khususnya para remaja

SMP, dapat memiliki minat akan ketertarikan dalam penggunaan Aksara Sunda sebagai identitas masyarakat Sunda.

- 2) Mengedukasi masyarakat khususnya para remaja SMP, akan pentingnya menjaga dan melestarikan salah satu warisan budaya masyarakat Sunda

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### 1. Kajian Sumber Perancangan

Untuk mendukung proses perancangan kampanye aksara sunda di kalangan para remaja di kota Sukabumi, maka dibutuhkan beberapa teori dan konsep yang relevan sebagai pokok pembahasan sehingga perancangan kampanye aksara sunda ini lebih kuat, ilmiah dan dapat dipertanggung-jawabkan.

#### Desain Komunikasi Visual

##### **a. Pengertian Desain Desain Komunikasi Visual**

Pengertian dari desain komunikasi visual jika dilihat dari awal kata (turunan/etimologi) terdiri dari tiga titik awal kata yang diambil dari beberapa kata yang berbeda. Dalam Bahasa Italia Desain berarti *designo* yang memiliki arti kata gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris Desain diambil dari bahasa latin *designare* yang berarti menyusun atau merencanakan. Istilah desain dalam seni ekspresif digabungkan dengan komunikasi, rencana, rencana atau sketsa.

Komunikasi itu sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication*, dari bahasa

Latin *Communis*, yang artinya: sesuatu yang sangat mirip (dalam bahasa Inggris: *common*). Kemudian, pada saat itu selama waktu yang dihabiskan pemahaman itu dianggap sebagai proses membuat suatu kesamaan (normalitas) atau solidaritas pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Sedangkan kata visual berarti segala sesuatu yang dapat dilihat dan direaksikan oleh indera penglihatan manusia, khususnya mata. Berasal dari kata latin *videre* yang bermaksud melihat yang kemudian dibawa ke dalam bahasa Inggris visual.

Dari pentingnya istilah-istilah tersebut ditemukan, maka cenderung diartikan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah keahlian menyampaikan pesan. dengan memanfaatkan bahasa visual yang disampaikan melalui media sebagai rencana yang berarti menasihati, mempengaruhi dan mengubah perilaku tujuan yang melihatnya sesuai dengan tujuan ideal. Bahasa visual yang digunakan meliputi desain, tanda, gambar, ilustrasi, gambar/foto, tipografi/huruf, dan lain-lain, yang bergantung pada aturan bahasa visual umum yang bergantung pada ekspresi visual. Pesan yang dikomunikasikan secara imajinatif dan terbuka berisi jawaban atas masalah yang akan disampaikan.

Sesuai Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), mengatakan bahwa konfigurasi korespondensi visual adalah disiplin yang bermaksud untuk memeriksa ide korespon-

densi dan artikulasi inventif melalui media yang berbeda untuk menyampaikan pesan dan pemikiran secara lahiriah dengan mengawasi komponen korespondensi. komponen realistik seperti bentuk dan gambar, rangkaian huruf, susunan dan format bayangan (desain/penampilan). Dengan cara ini pemikiran tersebut dapat diakui oleh individu atau kelompok yang merupakan penerima pesan yang objektif.

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018:13) Desain secara etimologis berasal dari kata "*Designo*" yang secara sintaksis menyiratkan gambar. Kata desain dapat digunakan dalam kalimat yang berbeda, baik sebagai kata benda atau kata tindakan. Jika sebagai kata kerja, ungkapan "desain" bisa disebut sebagai cara paling umum untuk membuat atau membuat artikel lain. Lagi pula, dalam bahasa benda, ungkapan "desain" dapat digunakan sebagai hasil dari sebuah aliran inovatif, baik itu sebagai sebuah aransemen, proposisi, atau sebagai sebuah karya asli.

Sangat mungkin beralasan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah suatu pendekatan inovatif yang dilakukan oleh seseorang untuk mengatasi suatu masalah dengan menyampaikan melalui media visual, baik sebagai rencana atau karya asli yang telah ditangani untuk ditampilkan kepada masyarakat secara keseluruhan.

## ***b. Prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual***

Desain komunikasi visual yang hebat secara konsisten memenuhi standar prinsip ini, termasuk yang berikut:

### 1) Keseimbangan (Balance)

Menurut Supriyono (2019), keseimbangan adalah pembagian berat yang setara, baik secara visual ataupun optikal. Komposisi desain dapat disebut seimbang apabila disesuaikan jika item dikiri dan kanan tampak sama beratnya. Ada dua cara untuk menangani membuat keseimbangan.

Pertama-tama, dengan mempartisi basis kiri-kanan atau alas atas secara serupa, sistematis ataupun serupa, hal ini disebut keseimbangan formal.

Keseimbangan selanjutnya adalah keseimbangan tidak merata, lebih spesifiknya denah komponen denah yang tidak ekuivalen antara sisi kiri dan kanan, namun terasa menyesuaikan, atau bisa disebut keseimbangan kasual.

### 2) Penekanan (Emphasis)

Menurut Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia (2014:43) dominasi atau bisa disebut penekanan berasal dari kata *dominance* yang artinya keunggulan. Penggunaan penekanan ini dapat menjadikan visual sebagai titik fokus perhatian, yang dimaksudkan untuk menonjolkan salah satu komponen sebagai titik fokus pertimbangan.

### 3) Kesederhanaan

Kemudahan ini sering disebut KISS (*Keep It*

*Simple Stupid*) oleh para desainer, karena prinsip ini dapat diterapkan dengan memanfaatkan komponen area kosong dan tidak menggunakan komponen *embellishments* yang begitu banyak. Demikian pula sebagai fundamental. (Johan, 2010).

### 4) Kesatuan

Kesatuan adalah standar esensial yang vital. Tidak adanya kesatuan dalam suatu rencana kerja akan membuat pekerjaan terlihat bubar, dan rusuh. Ini juga akan membuat pekerjaan terasa canggung untuk dilihat. (Angraini dan Nathalia, 2014:45)

### 5) Irama

Irama adalah desain format yang dibuat dengan mengorganisasikan komponen visual secara berulang-ulang (Supriyono, 2019:94)

## Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual (DKV)

Didalam sebuah perancangan desain ini terdapat beberapa penjelasan unsur-unsur desain yang mendukung perancangan desain itu sendiri, beberapa diantaranya yaitu:

### ***a. Garis (Line)***

Menurut Sanyoto (2009) garis merupakan unsur yang paling mendasar, memiliki fungsi mengatur, acuan langsung, memisahkan, mengarahkan emosi dan menciptakan irama. Setiap aliran garis memiliki makna yang berbeda antara lain sebagai berikut:

- 1) Garis horizontal memberikan karakter yang tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini baris ini mewakili ketenangan, harmoni,

dan kesehatan, melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan.

- 2) Garis - garis vertikal menunjukkan suatu keadaan mantap sesuatu yang menusuk langit, memberi kesan agung, adil, tegas, cemerlang, tujuan/kepercayaan. Garis vertikal memberikan orang yang adil, megah, kokoh, namun statis dan tidak membungkuk. Garis ini mewakili keseimbangan, kualitas, kekuatan, ketangguhan, keaslian, dan pujian.
- 3) Garis diagonal memberikan kepribadian berkembang, berlari/meluncur, dinamis, tidak seimbang, gesit, ringan, dan menggairahkan. Garis sudut ke sudut mewakili dinamisme, kegesitan, kelincahan, dan ketangkasan.
- 4) Garis lengkung ini memberi kesan ringan, dinamis, kokoh, dan mewakili kualitas, kekuatan, dan kedinamisan.
- 5) Garis lengkung S ini memberikan karakter yang dinamis, cantik, mudah beradaptasi (luwes), mewakili keindahan, dinamisme, dan kemampuan beradaptasi.
- 6) Garis zig-zag memberikan kepribadian yang bergairah (berenergi), jiwa, risiko, dan kengerian.

### **b. Bidang (Shape)**

Ini adalah komponen visual dengan pengukuran panjang dan lebar. Berdasarkan bentuknya, medan dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang matematis/ normal dan bidang non-matematis atau tak terduga.

Bidang matematika akan menjadi bidang yang agak mudah diukur, sedangkan bidang non-matematis akan menjadi bidang yang cukup sulit untuk diukur.

### **c. Ruang (Space)**

Ruang bisa diberi bidang. Pembagian bidang atau jarak antar objek yang terdiri dari fokus, bidang, garis, dan nada. Ruang lebih terkoordinasi pada lambang-lambang non-dimensi sehingga ruang dapat dipartisi menjadi dua, yaitu ruang asli dan ruang semu yang spesifik.

### **d. Ukuran (Size)**

Ukuran, termasuk perenungan yang berguna (kebermaknaan/ keterbacaan), keindahan dan rencana asosiasi/ permainan.

### **e. Tekstur (Texture)**

Apakah sentuhan senilai permukaan. Setiap permukaan atau artikulasi pasti memiliki nilai atau merek dagang. Nilai atau normal untuk permukaan bisa tidak menyenangkan, halus, polos, dirancang, berkilau, keruh, halus, keras, halus, dll.

### Prinsip-Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri atas lima hal, yaitu keseimbangan (*balance*), kesatuan, ritme, penekanan (*emphasis*) dan proporsi. Berikut adalah penjelasan dari prinsip-prinsip desain yang juga dapat menunjang perancangan *Motion Graphic*.

### **a. Keseimbangan (Balance)**

Keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang dan tidak berat sebelah. Desainer harus memadukan

keseimbangan antara tulisan warna atau pun gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

#### **b. Kesatuan**

Kesatuan dalam prinsip desain adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Dengan prinsip kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

#### **c. Ritme**

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain.

#### **d. Penekanan**

Setiap bentuk desain ada hal yang perlu ditonjolkan lebih dari yang lain. Tujuan utama penekanan ini adalah untuk mewujudkan hal itu sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan dapat tersalur.

#### **e. Proporsi**

Proporsi dapat diartikan pula sebagai perubahan ukuran atau size tanpa perubahan panjang, lebar, atau tinggi, sehingga gambar dengan perubahan proporsi sering terlihat distorsi, (Imultimedia, 2015)

#### Teori warna (Colour)

##### **a. Warna Esensial/Primer**

Merupakan *shading* esensial yang bukan merupakan kombinasi dari *tone* yang berbeda.

Nada yang diingat untuk kelompok naungan penting adalah biru, merah, dan kuning.

##### **b. Warna Sekunder**

Adalah efek lanjutan dari memadukan warna-warna esensial dengan tingkat 1:1. Misalnya, oranye adalah efek lanjutan dari kombinasi merah dan kuning, hijau adalah kombinasi biru dan kuning, dan ungu adalah kombinasi merah dan biru.

##### **c. Warna Tersier**

Adalah efek lanjutan dari memadukan nada-nada esensial dengan tingkat 1:1. Misalnya, oranye adalah efek lanjutan dari kombinasi merah dan kuning, hijau adalah kombinasi biru dan kuning, dan ungu adalah kombinasi merah dan biru.

##### **d. Warna Netral**

Nada yang tidak memihak adalah hasil dari perpaduan tiga nada dasar dalam tingkat 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penstabil warna-warna pembeda di alam. Biasanya efek campuran yang tepat akan menjadi gelap.

#### Teks/Tulisan (Tipografi)

Sesuai Pujiriyanto (2005) Teks merupakan salah satu bagian dari komponen korespondensi realistik atau visual. Sebagaimana ditunjukkan oleh Pujiriyanto dalam bukunya yang berjudul *Theory of Computer Graphics*, teks tersebut terdiri dari bagian-bagian berikut:

##### **a. Judul/Headline**

Judul adalah bagian utama dari teks yang memerintahkan pemberitahuan dan merupakan hal utama untuk dibaca dengan teliti.

Judul dapat memandu pembaca untuk menemukan lebih banyak tentang isi pesan atau item di dalamnya. Judul harus ekspresif, menonjolkan kata-kata pendek dan mampu mengkonsolidasikan kepribadian sebuah karya.

**b. Subjudul/Subheadline**

Subjudul adalah kelanjutan dari penggambaran judul yang memperjelas arti atau arti dari judul, dan pada umumnya lebih dari judul. Subpos juga dapat disebut sebagai kalimat sementara yang mengarahkan pembaca dari judul ke pesan.

**c. Naskah/Body Copy**

Naskah adalah kalimat yang menjelaskan secara lebih rinci substansi pesan yang akan disampaikan, berfungsi untuk membimbing pembaca untuk mengambil lebih jauh mentalitas, berpikir, dan bertindak. Salinan asli yang inovatif dapat memperkenalkan realitas, diagram, titik fokus

**d. Kata Penutup/Closing Word**

Kata-kata penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, yang umumnya diharapkan dapat memandu pembaca untuk menentukan pilihan.

**2. Landasan Perancangan**

Pada landasan perancangan karya, penulis menemukan *Motion graphic Sexual Harasemen and Body Shaming*, dimana *motion graphic* tersebut merupakan salah satu karya Tugas Akhir dari Mahardika Rachman seorang mahasiswa jurusan DKV di Stikom Surabaya. *Motion graphic* tersebut merupakan kampanye

tentang *sexual harassment and body shaming*, dimuali dari membahas pengertian, dampak, penyebab, dan cara mengatasinya, dengan pemilihan warna feminim karena target audien mayoritas korban *sexual harassment* dan *body shaming* yaitu Wanita.



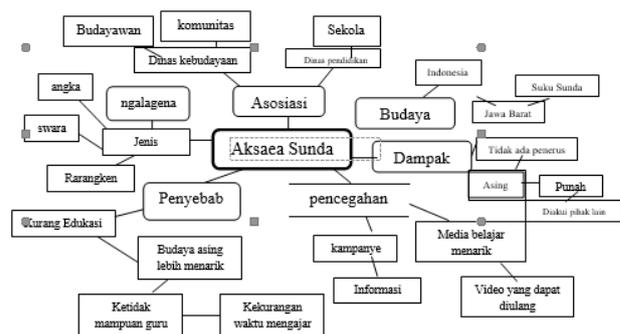
Gambar 2. Jenis Aksara Swara sumber: <http://amadi.unpad.ac.id/home/kaganga>

**3. Ide**

**a. Brainstorm**

Sebagai tahap awal penulis menentukan kosep dengan menggunakan metode *brainstorm*. Dengan mengusung sebuah tema mengenai informasi aksara sunda, dan dari tema tersebut penulis memiliki gagasan mengenai informasi dan materi apa saja yang akan disampaikan pada proses pembuatan *asset*. Penulis memiliki beberapa kata kunci berdasarkan hasil dari metode *brainstorming*, yang dimana kata kunci tersebut dapat dijadikan patokan dalam pembuatan aset dan *script* pada media *motion graphic*.

Bagan 1 Bagan *Brainstrom*



Setelah mendapatkan kata kunci yang akan dijadikan acuan, penulis mencari beberapa referensi media pembelajaran menggunakan motion grafis, lalu melakukan observasi unsur visual dan prinsip desain yang akan menjadi landasan untuk pembuatan aset animasi, kemudian penulis memulai menentukan ide, alur narasi, *storyboard*, yang digunakan dalam motion grafis ini. Dalam proses pembuatan aset animasi, *style* yang digunakan yaitu *flat* karena gaya ini cukup fleksibel dan sederhana. Dan untuk warna yang digunakan yaitu dominan warna lembut dan tegas, hal ini bertujuan untuk membuat pelajar akan mudah fokus pada informasi yang akan di sampaikan

#### 4. Konsep Perwujudan/Penggarapan

Kampanye ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan kesadaran kepada para remaja di Kota Sukabumi terhadap pentingnya menjaga salah satu warisan yang diturunkan oleh generasi dahulu yaitu Aksara Sunda, karena hal itu merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh masyarakat Sunda pada zaman dahulu untuk membuat identitas dan pembeda dari budaya lain. Hal ini sangatlah jarang bahkan tidak disadari oleh masyarakat Sunda asli pada saat ini, bahwasanya Aksara Sunda merupakan bagian penting dari sejarah dan budaya yang harus dilestarikan, melihat dari banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia sehingga berdampak pada eksistensi Aksara Sunda itu sendiri.

Informasi dan edukasi yang akan disampaikan melalui kampanye ini yaitu:

1. Menyampaikan bahwa aksara merupakan bagian penting dari suatu daerah sebagai identitas pembeda antara satu dan lainnya.
2. Memberikan gambaran dan bentuk huruf aksara Sunda.
3. Dampak jika menghilangnya akara Sunda dikehidupan masyarakat Sunda.

Informasi dan edukasi diatas, akan penulis sampaikan melalui kampanye dengan media utama berupa *motion graphic* dan media pendukung berupa poster, kaos, topi, *tote bag*, sticker, x-banner, hal ini dilakukan agar masyarakat Sunda khususnya kalangan remaja akan lebih tertarik dan mampu melestarikan aksara Sunda.

### C. METODE

#### Konsep Perancangan Karya

Kampanye ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan edukasi dan kesadaran kepada para remaja di Kota Sukabumi terhadap pentingnya menjaga salah satu warisan yang diturunkan oleh generasi dahulu yaitu Aksara Sunda, karena hal itu merupakan salah satu usaha yang dilakukan oleh masyarakat Sunda pada zaman dahulu untuk membuat identitas dan pembeda dari budaya lain. Hal ini sangatlah jarang bahkan tidak disadari oleh masyarakat Sunda asli pada saat ini, bahwasanya Aksara Sunda merupakan bagian penting dari sejarah dan budaya yang

harus dilestarikan, melihat dari banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia sehingga berdampak pada eksistensi Aksara Sunda itu sendiri.

Informasi dan edukasi yang akan disampaikan melalui kampanye ini yaitu:

- a. Menyampaikan bahwa aksara merupakan bagian penting dari suatu daerah sebagai identitas pembeda antara satu dan lainnya
- b. Memberikan gambaran dan bentuk huruf aksara Sunda.
- c. Dampak jika menghilangnya aksara Sunda di kehidupan masyarakat Sunda.

Informasi dan edukasi diatas, akan penulis sampaikan melalui kampanye dengan media utama berupa *motion graphic* dan media pendukung berupa poster, kaos, topi, tote bag, sticker, x-banner, hal ini dilakukan agar masyarakat Sunda khususnya kalangan remaja akan lebih tertarik dan mampu melestarikan aksara Sunda.

#### Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran untuk kampanye aksara sunda ini yaitu *Through The Line* (TTL) merupakan gabungan dari strategi *Above The Line* (ATL) dan *Below The Line* (BTL). Hal ini diperlukan agar jangkauan informasi bisa dicapai secara luas, serta dapat menjangkau audiens lebih dari yang sudah di perkirakan. Media yang digunakan yaitu *motion graphic* sebagai media utama yang memiliki karakter strategi media TTL, karena dapat mencakup

ATL dan BTL, dan media poster dan *merchandise* yang berupa sticker, gantungan kunci, kaos, dll yang merupakan BTL karena strategi BTL memiliki cakupan target audien yang lebih sempit, dan tidak mengeluarkan biaya yang besar.

#### Proses

#### **a. *Segmenting, Targeting dan Positioning (STP)***

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis menentukan segmentasi target audiens untuk kampanye ini diantaranya yaitu:

#### **b. *Segmenting***

Agar strategi kampanye pelestarian aksara sunda lebih terarah, efektif, dan tepat sasaran, oleh karena itu dibuatkan pengelompokan segmentasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh penulis yaitu:

- Demografis

Usia	: 13-15 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan Perempuan
Kelas/ Kalangan	: Menengah - Bawah
Kewarganegaraan	: Indonesia

- Geografis

Wilayah	: SMPN 3 Kota Sukabumi
Psikografis	: Pelajar SMP yang menerima materi pelajaran Aksara Sunda

#### **c. *Targeting***

Berdasarkan segmentasi yang telah didapatkan, maka dapat ditentukan target audiens pada Kampanye pelestarian aksara

sunda ini yaitu diutamakan untuk remaja berusia 13-15 tahun, yang bersekolah di tingkat SMP, hal ini ditentukan berdasarkan hasil dari wawancara dengan dinas pendidikan dan ketua MGMP Bahasa Sunda Kota Sukabumi, yaitu kurikulum pembelajaran aksara sunda hanya dipelajari di tingkat SMP

#### **d. Positioning**

Untuk memposisikan kampanye pelestarian aksara sunda sebagai media pembelajaran aksara sunda yang efektif, menarik, dan edukatif, maka dalam perancangan media pembelajaran berupa video *Motion graphic* tersebut penulis menggunakan visual yang sederhana, disertai dengan gerak yang tidak rumit dan *background* yang ceria sehingga tidak membuat penonton merasa kebingungan dan bosan karena disesuaikan dengan target audiens dalam mempelajari materi aksara sunda.

#### Proses Produksi Karya

##### **a. Motion Graphic**

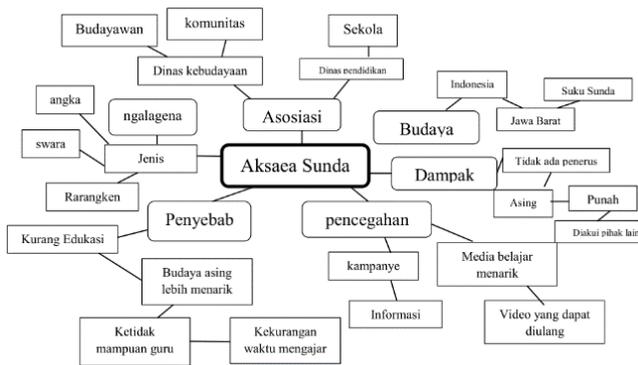
Dalam proses produksi karya *motion graphic* biasanya terdapat tahapan proses perancangan yaitu, proses praproduksi, produksi dan pasca produksi. Tiga hal tersebut merupakan tahapan-tahapan yang harus dilalui secara tersusun, sehingga dapat menghasilkan karya yang baik. Berikut merupakan tahapan-tahapan proses pembuatan *motion graphic* yaitu:

##### a) Praproduksi

###### 1) *Brainstorm*

Sebagai tahap awal penulis menentukan konsep dengan menggunakan metode *brainstorm*. Dengan mengusung sebuah tema mengenai informasi aksara sunda, dan dari tema tersebut penulis memiliki gagasan mengenai informasi dan materi apa saja yang akan disampaikan pada proses pembuatan *asset*. Penulis memiliki beberapa kata kunci berdasarkan hasil dari metode *brainstorming*, yang dimana kata kunci tersebut dapat dijadikan patokan dalam pembuatan aset dan *script* pada media *motion graphic*.

Setelah mendapatkan kata kunci yang akan dijadikan acuan, penulis mencari beberapa referensi media pembelajaran menggunakan *motion grafis*, lalu melakukan observasi unsur visual dan prinsip desain yang akan menjadi landasan untuk pembuatan aset animasi, kemudian penulis memulai menentukan ide, alur narasi, *storyboard*, yang digunakan dalam *motion grafis* ini. Dalam proses pembuatan aset animasi, *style* yang digunakan yaitu *flat* karena gaya ini cukup fleksibel dan sederhana. Dan untuk warna yang digunakan yaitu dominan warna lembut dan tegas, hal ini bertujuan untuk membuat pelajar akan mudah fokus pada informasi yang akan disampaikan.



Gambar 3. *Brainstroming*

### Kontemplasi

Dalam berkarya, seni, ide atau gagasan yang muncul harus direnungkan dan dikaji. Kontemplasi merupakan kata yang sering digunakan dalam penciptaan, sedangkan dalam kamus besar bahasa Indonesia kontemplasi berartikan renungan dengan kebulatan pikiran dan perhatian penuh.

Kontemplasi merupakan langkah awal perwujudan ide pembuatan *Motion Graphic* Pembelajaran Aksara sunda. Kontemplasi yang dilakukan penulis dalam membuat *Motion Graphic* Pembelajaran Aksara sunda tidak hanya membahas bagaimana karya ini akan dihasilkan, melainkan penulis akan berusaha memberikan nilai lebih dalam karya ini.

Tahapan kontemplasi sangat penting dalam proses pengambilan bahan, teknik, dan bentuk yang akan dibuat dalam karya *Motion Graphic* Pembelajaran Aksara sunda.

### Pengolahan Ide

Pengolahan ide merupakan tahapan selanjutnya setelah merangkum semua konsep yang didapat, tahapan ini merupakan tahap perencanaan mengenai bentuk atau

karya yang akan dibuat. Penulis mengambil ide dari buku, internet, dan contoh-contoh *Motion Graphic* yang ada di sekitar sebagai referensi dan tolak ukur pembuatan karya ini. Ide penulis di aplikasikan kedalam bentuk *Motion Graphic* Pembelajaran Aksara sunda, kemudian langkah penyempurnaan perancangan dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, *Adobe Ilustator* dan *Adobe After Effect*.

## **D. ULASAN KARYA**

### Analisis dan Deskripsi

Desain merupakan pemecah masalah dari beberapa fakta yang ada. Kreativitas manusia sangatlah luas dengan kelebihan akal yang diberikan Penciptanya, sehingga manusia bisa mengolah semua yang ada di bumi menjadi produk yang menguntungkan baginya. Pemikiran dan kerja keras manusia diperlukan beberapa dukungan lain agar karya yang mereka buat dapat bertahan dan berkembang. Konsep pembuatan *Motion Graphic* pembelajaran Aksara sunda ini berawal dari kecenderungan penulis terhadap media pembelajaran yang dibuat menjadi *motion graphic*, dengan begitu penulis mencoba untuk merancang *motion graphic* pembelajaran Aksara Sunda dikalangan remaja SMP Kota Sukabumi guna untuk menciptakan sesuatu yang beda sehingga target *audience* peserta didik SMP bisa belajar dengan baik. Dengan dirancangnya *Motion Graphic* Pembelajaran Aksara sunda ini menjadikan pembelajaran aksara sunda di kota Sukabumi berbeda dengan kabupaten kota

lainnya sehingga menjadi daya tarik lebih dan menjadi minat untuk para pelajar karena dengan adanya *motion graphic* pembelajaran Aksara Sunda ini pelajar bisa mendapatkan pembelajaran secara keseluruhan tentang aksara sunda sehingga adanya keinginan untuk mempelajari aksara sunda, sehingga aksara sunda ini tidak tertinggal oleh teknologi.

a. Deskripsi *Motion Graphic*



Gambar 4 Tampilan Awal *Motion Graphic*

Perancangan *Motion Graphic* ini dilihat dari berbagai sudut pandang, dari mulai warna lebih dikombinasi warna-warna yang klasik dan cerah yang menjadi warna dasar *Motion Graphic* identik dengan Bahasa sunda yang memang dari daerah dan sudah lama sehingga diberikan warna yang lebih klasik dan warna cerah menjadi harapan ada warna lain sehingga menciptakan sesuatu yang berbeda, maka dari itu dipilihlah warna – warna yang identik dengan keklasikan dan cerah, selain itu juga kenapa warna yang dipakai warna klasik dan cerah karena menjadi harapan sesuatu yang dianggap jadul atau lama dan akan kecerahan di taun yang akan datang pada aksara sunda ini dengan harapan jauh lebih baik dan lebih banyak menarik orang untuk mempelajari Bahasa

sunda.

Pada tampilan awal diberi ilustrasi orang sunda dan aksara sundanya karena menggambarkan bahwa salah satu Bahasa yang khas dari masyarakat Kabupaten Sukabumi adalah Bahasa dengan aksara sundanya, aksara sunda ini juga identik dengan kesundaan di Kabupaten dan Kota Sukabumi.

Analisis Media Interaktif

Dasar pemikiran dari *Image* pembuatan *Motion Graphic* ini adalah dalam pelestarian aksara sunda. Kemudian *image* yang ingin ditampilkan yaitu dengan adanya kesesuaian dan keseimbangan berdasarkan prinsip desain agar nyaman dilihat dan tidak membuat gelisah, keseimbangan ini tidak dapat diukur secara pasti tetapi dapat dirasakan.

*Motion Graphic* harus memenuhi beberapa kriteria yaitu, unik, sederhana, mudah diingat, mudah ditangkap dan dicerna informasinya dalam waktu yang relatif singkat, mudah diaplikasikan ke berbagai media.

Pemilihan jenis huruf dimaksudkan agar *Motion Graphic* memiliki kesan khusus yang sesuai dengan karakter aksara sunda yang klasik. Karakter huruf yang dipilih memiliki kesan tegas, kuat, modern, efisien, dan dinamis. Pilihan huruf untuk media interaktif menggunakan “Simply Rounded (Reguler/Bold)”. Jenis huruf ini termasuk kedalam huruf *Sans Serif*, dimana huruf ini

tidak memiliki kaki atau serif dan memiliki ketebalan huruf yang hampir sama serta terlihat modern dan efisien.

b. Tampilan *Motion Graphic* Scene 1



Gambar 5. Tampilan Scene 1

Analisis Tampilan Scene 1 Motion Graphic Aksara Sunda

Pada *scene* ini unsur motion yang digunakan yaitu *information and time, movement, transitions,* dan *sounds,* hal ini ditujukan untuk memberikan pergerakan pada aset yang telah dibuat dan di sesuaikan dengan informasi atau teks yang disampaikan oleh pengisi suara dan *background,* kemudian setiap perpindahan gerakan disesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

c. Tampilan *Motion Graphic* Scene 2



Gambar 6. Tampilan Scene 2

Analisis Tampilan Scene 1 Motion Graphic Aksara Sunda

Motion yang digunakan dalam *scene* ini di antaranya menggunakan *Pop up, scaling, positioning, zoom in-zoom out.* Hal ini bertujuan untuk memberi gerak pada aset dan disesuaikan dengan informasi yang disampaikan oleh pengisi suara, *zoom in-zoom out* bertujuan untuk memperjelas objek yang akan disampaikan.

a. Tampilan *Motion Graphic* Scene 3



Gambar 7. Tampilan Scene 3

Analisis Tampilan Scene 3 Motion Graphic Aksara Sunda

Motion yang digunakan dalam *scene* ini di antaranya menggunakan efek *pop up, scaling, positioning,* hal ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun materi kepada audiens dengan diwakilkan visual gerak agar tidak kaku, dan transisi tersebut dibuat sederhana disesuaikan dengan *dubbing* dan BGM agar audiens tidak hilang fokus ketika melihat.

a. Tampilan *Motion Graphic* Scene 5

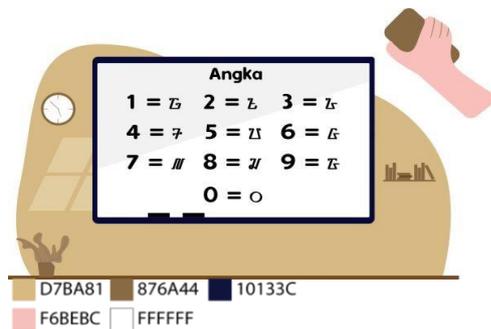


Gambar 8. Tampilan Scene 4

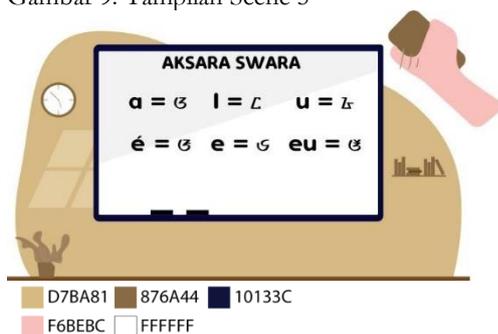
Analisis Tampilan Scene 4 Motion Graphic Aksara Sunda

Gerakan (*motion*) yang digunakan dalam *scene* ini di antaranya menggunakan efek *pop up*, *scaling*, *positioning*, hal ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun materi kepada audiens dengan diwakilkan visual gerak agar tidak kaku, dan transisi tersebut dibuat sederhana disesuaikan dengan *dubbing* dan BGM agar audien tidak hilang fokus ketika melihat.

a. Tampilan *Motion Graphic* Scene 5,6 dan 7



Gambar 9. Tampilan Scene 5



Gambar 10. Tampilan Scene 6



Gambar 11. Tampilan Scene 7

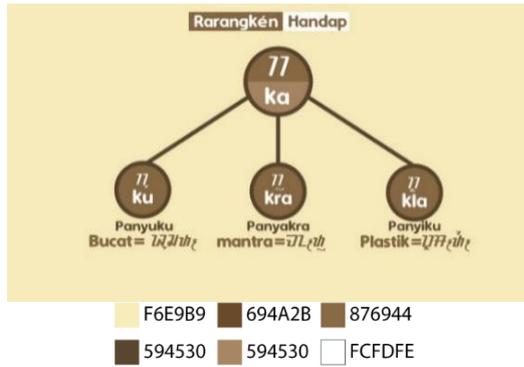
Analisis Tampilan Scene 5,6 dan 7 Motion Graphic Aksara Sunda

Motion yang digunakan dalam scene 5, 6, 7 ini di antaranya menggunakan efek *pose to pose*, *scaling*, *positioning*, *pop up*, *zoom in*, *zoom out*. hal ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun materi kepada audien dengan diwakilkan visual gerak agar tidak kaku, dan transisi tersebut dibuat sederhana disesuaikan dengan *dubbing* dan BGM agar audien tidak hilang fokus ketika melihat.

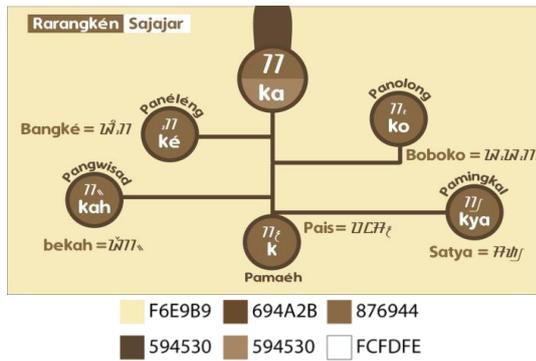
a. Tampilan *Motion Graphic* Scene 8,9,10 dan 11



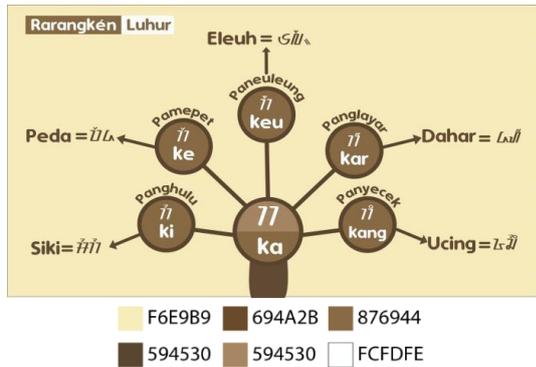
Gambar 12. Tampilan Scene 8



Gambar 13. Tampilan Scene 9



Gambar 14. Tampilan Scene 10



Gambar 15. Tampilan Scene 11

Analisis Tampilan Scene 5,6 dan 7 Motion Graphic Aksara Sunda

Motion yang digunakan dalam scene 8, 9, 10 dan 11 menggunakan unsur motin grafis yang sama yaitu menggunakan efek *pop up*, *scaling*, *positioning*, *morphing*, *zoom in*, *zoom out*. hal ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun materi kepada audien dengan diwakilkan visual gerak agar tidak kaku, dan transisi tersebut dibuat sederhana

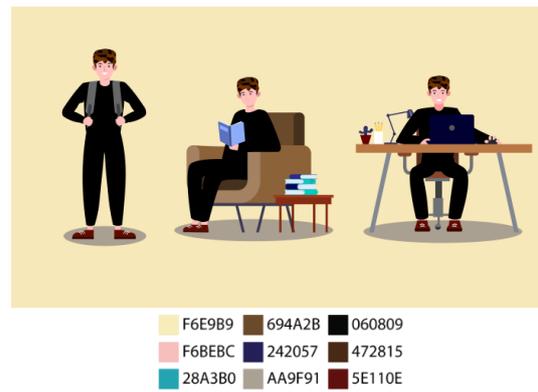
disesuaikan dengan dubbing dan BGM agar audien tidak hilang focus ketika melihat tampilan *Motion Graphic Scene 12,13 dan 14*



Gambar 16. Tampilan Scene 12



Gambar 17. Tampilan Scene 13



Gambar 18. Tampilan Scene 14

Analisis Tampilan Scene 12,13 dan 14 Motion Graphic Aksara Sunda

Motion yang digunakan dalam scene 12, 13, 14 ini di antaranya menggunakan efek *pop up*, *scaling*, *positioning*, *morphing*, *zoom in*, *zoom out*. hal ini bertujuan untuk memberikan informasi maupun materi kepada audien dengan diwakilkan visual gerak agar tidak

kaku, dan transisi tersebut dibuat sederhana disesuaikan dengan dubbing dan BGM agar audien tidak hilang focus ketika melihat

Pada beberapa *scene* ini penulis menerapkan beberapa prinsip animasi pada motion graphic ini diantaranya *solid drawing*, *timing*, *Pose to pose*, *Slow in slow out*, hal ini diperlukan agar animasi yang ditampilkan menjadi menarik dan optimal, dan sesuai dengan pengisi suara

### **E. KESIMPULAN**

Dalam tugas akhir ini, penulis memiliki tujuan untuk melakukan perancangan media pembelajaran sebagai kampanye pelestarian aksara sunda di kalangan remaja SMP Kota Sukabumi dan studi kasus yang di ambil yaitu SMPN 3 Kota Sukabumi untuk mengajak dan membantu siswa dalam pembelajara aksara sunda, sehingga siswa dapat melestarikan aksara sunda.

Mengapa yang digunakan media *motion graphic*?, seperti pendapat Michael Louka dalam “*Animation tricks*” yang mengartikan bahwa *motion graphic* adalah menggerakkan gambar dengan tujuan untuk membuat penonton tertarik dan tidak merasa bosan. Sehingga tujuan kampanye dengan maksud untuk melestaikan aksara sunda akan tersampaikan dengan baik, dan peluangnya besar untuk dilihat oleh masyarakat khususnya remaja SMP.

### Saran

Dari hasil penelitian ini, penulis memberikan saran-saran berdasarkan apa yang penulis

ketahui terhadap perancangan media pembelajaran sebagai kampanye pelestarian aksara sunda dikalangan remaja SMP Kota Sukabumi.

Bahwa dengan adanya perancangan media pembelajaran sebagai kampanye pelestarian aksara sunda ini dapat membantu siswa dalam mempelajari aksara sunda, dan mampu menarik minat siswa untuk mempelajari aksara sunda. Menjadikan media pembelajaran aksara sunda ini sebagai sarana upaya pelestarianbBudaya.

### **F. DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraini S, Lia, Nathalia., & Kirana. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuasa.
- Azhar., & Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baidillah, I., Darsa, U. A., dkk. (2008), *Direktori Aksara Sunda Untuk Unicode*. Jawa Barat: Penerbit Pemerintah Provinsi Jawa Barat dan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Endarmoko, E. (2006). *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gallagher, R., & Paldy, A. M. (2007). *Exploring Morion Graphics*. Clifton Park, NY Thompson Delmar Learning, a Division ofThompson.
- Hujahir A. H. Sanaki. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safirna Insani Prees.
- Hurlock., & Elizabeth B. (2002). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, R. E., Dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Jasmadi. (2018). *Cara Praktis Bikin E-Catalog*. Semarang: CV Oxy Consultant.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ruslan, R. (2008). *Kiat dan Strategi Kampanye Public Relation*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safanayong & Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Sanyoto & Nirmana. (2009) *Dasar-dasar seni dan desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Sihombing & Danton. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sondakh., & Alfred. M. (2016). *Berburu Bitcoin*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2018). "Perancangan Brand Identity dan Media Promosi Jati Garmen Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness". [Tugas Akhir]. Surabaya: Fakultas Teknologi dan Informatika. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Venus & Antar. (2004). *Manajemen Kampanye*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.