

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BUDAYA TENTANG BATIK SEMARANGAN UNTUK GENERASI MUDA DENGAN USIA 20-30 TAHUN DI PULAU JAWA

Helena Bevinta Nastiti Saputro¹, Diani Apsari² dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
helenabevintanastiti@student.telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id,
rikyazharyandisiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Batik semarangan yang merupakan salah satu harta budaya daerah perlu dilestarikan . Batik Semarang adalah jenis batik yang berasal dari daerah Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Batik Semarang dikenal dengan ciri khasnya yang kaya akan motif flora dan fauna serta warna yang cerah dan kontras. Sayangnya batik semarangan tidak ramai dibahas, bahkan di daerah produksinya sendiri. Tidak banyak generasi muda yang memiliki rasa ingin melestarikan batik semarangan dikarenakan tidak ada media informasi dan edukasi yang menarik. Penelitian ini dilakukan di Kota Semarang, dengan metode kualitatif sebagai metode utama, yaitu dengan metode wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner. Kuesioner disebarakan kepada anak muda dengan umur 20 sampai 30 tahun di Pulau Jawa. Data yang telah didapatkan dari metode penelitian di analisis dengan analisis deskriptif dan analisis matriks perbandingan. Dari penelitian yang penulis lakukan ini, diharapkan media informasi dan edukasi ini akan memunculkan rasa cinta terhadap batik semarangan pada hati anak muda sehingga ada keinginan untuk melestarikan batik semarangan.

Kata Kunci: Batik Semarang, anak muda, Pulau Jawa, lestari

Abstract: Batik Semarang which is one of the regional cultural treasures needs to be preserved. Batik semarangan is a type of batik originating from the Semarang area, Central Java, Indonesia. Batik semarangan is known for its rich flora and fauna motifs and bright, contrasting colors. Unfortunately, batik semarangan is not widely discussed, even in its own production area. Not many young people have a sense of wanting to preserve Semarangan batik because there is no attractive information and education media. This research was conducted in Semarang City, with qualitative method as the main method, namely by interview, observation, literature study and questionnaire. Questionnaires were distributed to young people aged 20 to 30 years on the island of Java. The data that has been obtained from the research method is analyzed by descriptive analysis and comparison matrix analysis. From the research that the author did, it is hoped that this information and education media will bring up a sense of love for semarangan batik in the hearts of young people so that there is a desire to preserve batik semarangan.

Key Words: Batik Semarang, youth, Java Island, sustainability

PENDAHULUAN

Batik semarangan yang merupakan salah satu harta budaya daerah perlu dilestarikan . Batik Semarang adalah jenis batik yang berasal dari daerah Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Batik Semarang dikenal dengan ciri khasnya yang kaya akan motif flora dan fauna serta warna yang cerah dan kontras. Motif-motif yang sering ditemui dalam Batik Semarang meliputi bungabunga, daun, burung, dan serangga (Widyastuti, 2019). Batik Semarang juga memiliki berbagai ragam proses batik.

Sayangnya batik semarangan tidak ramai dibahas, bahkan di daerah produksinya sendiri. Selain itu, pengerajin batik semarangan sudah kurang lestari. Jumlah pengerajin batik semarangan berkurang drastis dikarena tidak banyak pengerajin yang memiliki motif khas dan original. Sekarang jumlah pengerajin batik semarangan tidak lebih dari 5 orang (Okta, pengerajin batik semarangan, 2024).

Generasi muda di Jawa tidak banyak tahu-menahu tentang batik semarangan, termasuk mereka tidak mengetahui arti dari motif dan macam batik semarangan. Ketidaktahuan ini menyebabkan kurang tertariknya generasi muda untuk memakai bahkan melestarikan batik semarangan. Selain itu, proses pembuatan batik semarangan perlu diketahui oleh generasi muda guna menumbuhkan rasa ingin melestarikan dan memberikan inspirasi untuk mengembangkan batik semarangan.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi litelatur, wawancara, survei lapangan.

Berikut penjelasan secara rinci:

1. Metode observasi adalah salah satu metode penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku, kejadian, atau fenomena yang diamati dalam konteks alamiahnya. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengumpulkan data secara sistematis dengan mengamati secara langsung apa yang terjadi tanpa memengaruhi situasi atau subjek yang diamati.
2. Salah satu metode pengumpulan data penelitian adalah wawancara, yang melibatkan interaksi antara peneliti dan responden dengan tujuan mengumpulkan informasi, perspektif, atau pengalaman tentang subjek penelitian. Tergantung pada tingkat kerangka kerja dan kebebasan dalam menjawab pertanyaan, wawancara dapat bersifat terstruktur, semi-terstruktur, atau tak terstruktur.
3. Metode kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan penggunaan formulir atau daftar pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya untuk dikirimkan kepada responden dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan atau pendapat mereka terkait topik penelitian.
4. Studi pustaka adalah metode penelitian yang melibatkan pencarian, pengumpulan, dan analisis terhadap berbagai sumber bacaan yang relevan untuk mendukung penelitian atau kajian tertentu. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memahami landasan teori, pemikiran, temuan, atau pendekatan yang telah ada dalam topik yang diteliti, serta mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan yang dapat diisi dengan penelitian baru.

HASIL DAN DISKUSI

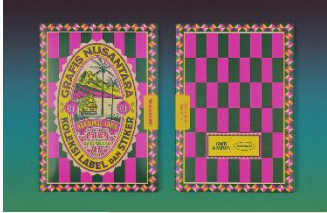
Media Edukasi & Informasi	Grafis Nusantara Vol. 01: Koleksi Label dan Stiker 	Humana Theatre Zine 	Portfolio Book: Menyusur Tutar Batik Blitar 
Media Cetak	Zine, stiker set, kartu pos, poster yang disegel bersama dalam wadah folder.	Zine, kartu pos, mini poster	Buku portofolio
Materi	Zine ini merupakan volume pertama Grafis Nusantara yang menampilkan koleksi label dan stiker lokal era 70an-90an yang terus bertambah. Zine ini dibagi menjadi dua koleksi. Koleksi Label terdiri dari lima bab: Tekstil, Kesehatan, Teh, Rokok, dan Makanan. Koleksi Stiker juga terdiri dari lima bab: Erotisme, Agama, Kartun, Teks Klasik, dan Teks Bergambar.	Zine ini berisi tentang imajinasi Humana, sang creator tentang suatu pertunjukan teater. Humana menggambarkan imajinasinya menjadi karya yang menarik.	Buku ini berisi tentang perjalanan batik blitar lahir. Buku ini berisi mulau drai sejarah hingga foto-foto koleksi dari batik khas blitar.
Layout	Menggunakan kombinasi fotografi, ilustrasi dan tipografi. Layout banyak fokus kopada foto koleksi stiker, tidak banyak teks di dalam zine ini. Ada beberapa hasil ftografi yang di layout secara tumpang tinding. Kreator banyak bermain pada penyusuna foto agar seimbang walau ukuran	Layout terfokus pada ilustrasi dari karya Humana, tidak ada fotografi sama sekali. Teks hanya digunakan di beberapa bagian sebagai panduan.	Buku ini banyak menggunakan teks dan fotografi. Buku ini berisi teks yang menjelaskan tentang batik Blitar, didukung dengan fotografi sebagai penjelas teks. Layout teks sangat rapih dan tidak tumpang tinding.

	foto dan ilustrasi berbeda-beda.		
Warna	Warna yang digunakan mencolok, dominan berwarna pink, kuning, dan hijau. Pink florences digunakan sebagai ciri khas, karena warn ini special dan tidak bisa didapat dari cetak digital. Warna lain menyesuaikan desain dari label stiker.	Warna yang digunakan mencolok, dominan berwarna merah dan pink. Warna sekunder adalah biru, kuning, hijau, putih, dan hitam.	Warna cover mencolok yaitu pink dan kuning. Selebihnya warna di dalam menyesuaikan hasil fotografi.
Ilustrasi	Ilustrasi bergaya retro dengan gaya line art yang diwarnai dengan lebih simple yaitu warna pink, kuning, hijau. Line art dari ilustrasi teras seperti Digambar tangan dan tidak clean.	ilustrasi lengkap yang terdiri dari bentuk geometris dan kombinasi warna yang berani, menciptakan estetika modern dan unik	Pada karya ini tidak banyak menggunakan ilustrasi, kecuali pada cover buku.
Fotografi	Fotografi dari label stiker dan penuh hasil <i>scan</i> label stiker. Foto diedit dengan grain sehingga terkesan jadul.	Tidak ada fotogradi pada karya ini.	Fotografi banyak dicantumkan dalam karya ini guna penjelasan teks. Foto tidak diedit.
Tipografi	Tipografi yang digunakan beragam. Ada tipografi sans erif, Modern, dan script. Tipografi menyesuaikan tema yaitu jadul.	Tipografi yang digunakan san serif dan dekoratif. Menyesuaikan tema yang fun dan imajinatif	Tipografi yang digunakan adalah serif, menggambarkan kesna klasik dan pembahasan yang serius.
Finishing	Finishing yang digunakan adalah finishing jahit pada zine	Finishing yang digunakan adalah finishing jahit pada zine, lalu ada juga finishing lipat pada karya seni.	Finishing yang digunakan adalah finishing hard cover.
Teknik Cetak	Teknik cetak yang digunakan pada keseluruhan buku adalah cetak off set, dengan tinta pink special.	Teknik cetak yang digunakan pada keseluruhan buku adalah cetak off set	Teknik cetak yang digunakan pada keseluruhan buku adalah cetak digital

Analisis Wawancara

Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa generasi muda membutuhkan desain yang baru dan berbeda juga menarik dalam pembahasan batik semarangan. Untuk range harga menyesuaikan proses produksi media utama.

Dibutuhkan visual yang maksimal jika materi tidak populer dan tidak sedang banyak dibahas. Oleh karena itu dibutuhkan gaya desain yang memberikan kesan baru dan “Wah ternyata batik bisa diterapkan seperti ini”. Selain itu dibutuhkan visual yang memberikan kesan handmade dan kolektif.

Analisis Observasi

Dari hasil observasi diperlukan generasi muda untuk meneruskan garis budaya batik semarangan, karena setelah melakukan observasi, pembeli dan penggemar batik semarangan mayoritas berumur 35 tahun keatas, menurut lin, pengerajin batik, tidak banyak generasi muda yang mencintai dan mendalami batik semarangan sehingga ditakutkan tidak banyak generasi muda yang mau melanjutkan dan melestarikan batik semarangan, sehingga dibutuhkan suatu media yang menarik bagi generasi muda untuk mau belajar lebih lanjut tentang batik semarangan agar muncul keinginan untuk melestarikan batik semarangan.

Untuk media informasi tentang batik semarangan dengan bentuk zine yang memiliki cara penyampaian materi yang mudah dipahami serta visual yang menarik bagi generasi muda. Perlu menyiapkan visual yang disesuaikan dengan harga jual zine di generasi muda yaitu 100.000-200.000 rupiah bahkan lebih mahal. Diperlukan produksi yang menarik serta beda dari yang lain sehingga terasa khas dan pantas dihargai dengan harga yang relatif tidak murah.

Analisis Kuesioner

Dari analisis kuesioner adalah mayoritas responden yaitu perempuan berumur 22 tahun, serta berstatus mahasiswa. Mayoritas dari 93 responden belum mengetahui secara mendalam tentang batik semarangan bahkan belum pernah mendengar tentang batik semarangan. Generasi muda memiliki semangat

yang tinggi untuk belajar mengenai sejarah, filosofi, macam, cara pembuatan, bahkan cara styling batik semarangan. Tetapi dibutuhkan media edukasi dan informasi yang memiliki desain visual sesuai dengan selera generasi muda yaitu berbentuk activity kit, berwarna cerah, dengan bentuk lipat atau ring, serta disediakan lengkap sembari melakukan kegiatan yang berkaitan dengan batik semarangan seperti workshop, kelas berkain, talkshow, dan pameran. Serta dibutuhkan pemikiran proses produksi yang baik sehingga harga dari media edukasi dan informasi sesuai dengan kemampuan generasi muda yaitu 100.000-200.000 rupiah.

Konsep Pesan dan Komunikasi

Konsep pesan yang ingin disampaikan dan menjadi tujuan utama dari penelitian ini adalah memunculkan kembali rasa cinta dan ingin melestarikan batik semarangan kepada generasi muda berumur 20-30 tahun di Pulau Jawa. Penulisan bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin melestarikan budaya batik semarangan kepada generasi muda dikarenakan generasi penerus adalah generasi muda, jika tidak ada yang ingin melestarikan batik semarangan maka batik ini akan mati lagi seperti di tahun 1980-an.

Untuk menciptakan sumber daya manusia yang ingin melestarikan batik semarangan maka harus diciptakan media edukasi dan informasi yang berisi tentang sejarah singkat batik semarangan, filosofi dan macam motif batik semarangan, warna batik semarangan, cara pembuatan batik semarangan, dan cara styling batik semarangan. Serta dibutuhkan stempel untuk menciptakan simulasi seperti membatik sebagai media interaktif yang nantinya akan digunakan di beberapa *event* yang berkaitan tentang budaya Indonesia, berkain, dan pameran.

Media edukasi tentang batik semarangan ini bisa disalurkan melalui *event workshop* yang diselenggarakan untuk generasi muda berisi tentang pembuatan batik semarangan dan cara pemakaian batik semarangan, informasi tentang isi

workshop juga akan tercantum pada media kit. Setelah workshop berakhir, kit media bisa diperjual belikan sebagai barang kolektif anak muda dengan tujuan generasi muda semakin tertarik melestarikan batik semarangan. Oleh karena itu dibutuhkan desain visual dan proses cetak yang menarik dalam menjelaskan batik semarangan kepada generasi muda, karena sebelumnya tidak ada media edukasi dan informasi tentang batik semarangan yang berbentuk selain buku berisi tulisan formal dengan paragraf rapi.

Media edukasi dan informasi yang berbentuk *actifity kit* ini akan menjadi media interaktif saat ada *event* tentang budaya Indonesia, berkain, dan pameran. Media ini akan dibagikan saat *event* serta diperjual belikan secara bebas di *art market* di beberapa titik di Pulau Jawa. *Event* yang akan diadakan akan didatangi oleh generasi muda, lalu media ini akan menjadi media pendukung event sekaligus media pembelajaran tentang batik semarangan. *Event* yang sekarang rutin terlaksana adalah event berkain yang diadakan oleh Remaja Nusantara, *Event* berkain yang dilaksanakan oleh *influencer* dengan nama akaun di instagram @tapi.aku.suka, dan pameran karya seni berkala yang berada di tirtodipuran link Yogyakarta. Disetiap kegiatan akan dipromosikan dengan cara collab post di Instagram.

Menyenangkan, Eksploratif, Pelestarian

Konsep Kreatif

Konsep kreatif yang dilakukan adalah membuat *activity kit* tentang batik semarangan untuk menumbuhkan rasa cinta kepada generasi muda dengan umur 20-30 di Pulau Jawa. *Activity kit* tentang batik semarangan ini berjudul Barang, Un-Sembarang, Angan, Semarang, activity kit ini berisi tentang batik semarangan, dimulai dari sejarah singkat, macam motif batik semarangan, warna batik semarangan, cara pembuatan batik semarangan, cara *styling* batik semarang, dan alat untuk melakukan simulasi yang terasa seperti membatik dengan stampel.

Visualisasi *activity kit* akan disesuaikan dengan target pasar yaitu generasi muda umur 20-30 tahun di Pulau Jawa berdasarkan observasi lapangan, wawancara, dan hasil kuesioner.

Media edukasi dan informasi ini akan berbalut budaya batik semarangan tetapi dikemas dengan warna cerah atau *vibrant*, dan finalisasi visual media yang membubuhkan kesan batik, dengan jahit dan membubuhkan kain batik semarangan pada media. Media promosi yang digunakan adalah postingan sosial media yang nantinya akan dilakukan *collab post* dengan *event* yang diikuti, oleh karena itu akan disertakan desain sosial media guna promosi.

Konsep Media

Pengaplikasian Media

Perancangan akan diimplementasikan dalam bentuk cetak yaitu *activity kit* yang akan berisi zine dengan ukuran A5, poster dengan ukuran A2, kartu pos dengan ukuran A6, *card deck* dengan ukuran 6,3 cm x 8,8 cm, *photobook* dengan ukuran A5, dan stempel. Halaman buku akan didominasi dengan ilustrasi dan fotografi, teks bisa menjadi penjelas dan tidak mendominasi, teks juga bisa menjadi aset visual yang mendukung estetika media.

Perencanaan Dana

Penulis telah membuat perancangan dana berdasarkan media yang akan dibuat yaitu *actifity kit* berisi zine, poster, kartu pos, *photobook*, *card deck*, dan stempel.

Konsep Visual

Font yang akan digunakan adalah font serif dan font san serif. Font serif memberikan kesan sakral dan lampau yang menggambarkan bahwa batik sudah ada sejak zaman dahulu. Sedangkan font serif digunakan agar target pasar juga merasakan kesan dan santai dan menggambarkan bahwa batik bisa digunakan

untuk sehari-hari oleh anak muda. Font sans serif yang dipilih adalah font goli yang lengkungannya nyaman dipandang dan memberikan kesan santai.

Font serif loyal akan dimodifikasi dengan gaya yang lebih modern seperti ditarik atau dipipihkan agar memberikan kesan *playful*.

Warna yang akan digunakan adalah warna yang cerah, terinspirasi dari warna batik semarangan. Warna vibrant dan cerah ini juga warna pilihan generasi muda berdasarkan pengisian kuesioner

Gaya ilustrasi yang dipakai adalah ilustrasi dengan *art line*, baik dengan isian atau hanya art line. Gaya ilustrasi ini dipakai agar memberikan kesan *handmade*. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi digital. Ilustrasi akan banyak menggambarkan motif batik yang berkaitan dengan flora fauna. Ilustrasi juga menggambarkan proses pembuatan batik semarangan.

Gaya ilustrasi *artline* memberikan kesan *handmade* dan dekat dengan masyarakat terlebih generasi muda. Ilustrasi ini memberikan gambaran proses kreatif pada pembuatan batik.

Serta akan ada beberapa aset dengan percampuran warna secara abstrak dan bertekstur grain. Pemilihan aset yang berunsur *gradient* dan percampuran warna menggambarkan beberapa unsur budaya menginspirasi proses pembuatan batik semarangan. Sedangkan *style grain* memberikan kesan jadul yang menggambarkan bahwa batik semarangan sudah ada dari zaman dahulu kala

Fotografi yang digunakan adalah fotografi dengan *self studio portrait* untuk menggambarkan cara menata pakaian dengan batik semarangan. Lalu juga akan dibubuhkan fotografi yang diambil menggunakan ponsel, seperti foto perajin serta foto motif batik, juga akan tercantum beberapa foto styling batik semarangan

Hasil fotografi akan diberi efek *gradient map* sesuai dengan palet warna yang terinspirasi dari warna batik semarangan. Hasil edit dari fotografi ini akan menjadi bagian dari estetika zine secara keseluruhan.

Selain diedit dengan efek gradient map, hasil fotografi akan dihias dengan ilustrasi sebagai latar dan aspek dekoratif dalam foto. Layout pada zine akan banyak berfokus pada foto dan ilustrasi. Penjelasan dengan teks akan lebih sedikit dari pada ilustrasi dan foto. Tetapi bisa juga menjadikan teks menjadi aset visual, atau satu halaman penuh dengan teks sebagai aspek estetika

Teknik cetak yang akan digunakan adalah teknik cetak digital. Teknik digital akan dipakai secara mayoritas pada output karya, yaitu pada zine, photobook, card deck, stiker, dan photocard bagian belakang

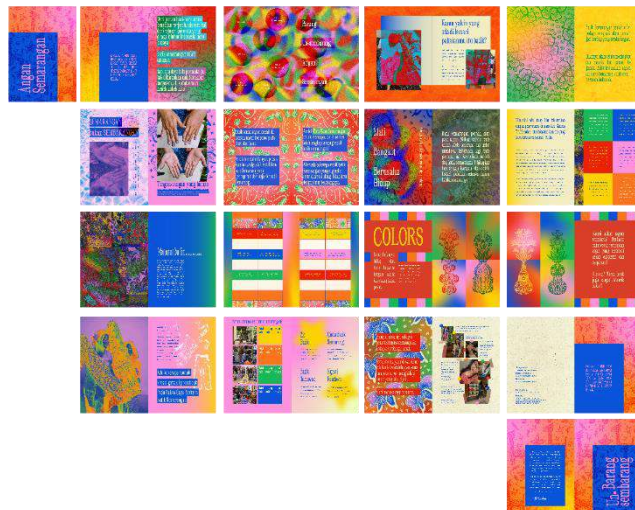
Bentuk finishing yang akan dipilih adalah jahit pada zine dan photobook, serta teknik lipat pada poster. Teknik jahit dipakai untuk memberikan kesan dari kain batik

ZINE

Penjelasan Konten Zine

Zine ini berukuran A5 dengan konten latar belakang batik semarangan dan

Desain Final



Poster

Penjelasan Konten Poster

Poster akan berisi tentang motif batik semarangan dengan konsep surat kabar. Poster akan berukuran A2, berisikan kalender, ilustrasi motif, dan informasi.

Desain Final



Kartu Pos

Make Your Own Post Card

Kartu pos ini adalah salah satu media interaktif yang memancing pembaca untuk mengeksplor batik semarangan lebih jauh dengan cara berkreasi menciptakan kartu pos sendiri dengan menorehkan tinta, cap, atau menempelkan stiker pada kartu pos.

Kartu Post Batik

Beberapa kartu pos ini menggambarkan beberapa motif dari batik semarangan yang diceritakan pada poster infografis A2 (Woro-Woro Semarang). Kartu pos ini juga menunjukkan warna-warna cerah dari batik semarangan.



Gambar 4.1 Kartu Pos Batik dan Make Your Own Post Card
Sumber: Sumber pribadi, 2024

CARD DECK

Penjelasan Konten Rangkaian Cipta

Kartu ini berisi tata cara pembuatan batik semarangan.

Desain Akhir



Gambar 4.2 Desain Final Kartu
Sumber: Sumber pribadi, 2024

PHOTOBOOK

Konsep Photobook

Photobook ini berjudul Padu Padan Gaya Berkain Batik Semarang. Photobook ini berisi tentang beberapa rekomendasi penampilan dengan memadukan batik semarang di kegiatan sehari-hari.

Desain Akhir



Gambar 4.3 Desain Final Photobook
Sumber: Sumber pribadi, 2024

STEMPEL

Konsep

Stempel ini akan digunakan untuk berkreasi membuat kartu pos.

Desain Stempel



Gambar 4.4 Desain Motif Stempel
Sumber: Sumber pribadi, 2024

Stiker

Konsep

Stiker ini akan digunakan untuk mengerjakan kuis yang terdapat didalam zine.

Desain



Gambar 4.5 Desain Final Stiker
Sumber: Sumber pribadi, 2024

Bonus

Stiker Die Cut

Stiker die cut motif batik semarangan dengan ukuran 7x7 cm. Laminasi yang digunakan adalah laminasi glitter untuk memberikan kesan fun dan mencolok saat digunakan di berbagai barang. Laminasi ini dipilih agar menarik perhatian para non-pembeli untuk melihat motif batik semarangan.

Keychain

Key Chain bisa digunakan untuk mempercantik penampilan dengan memasangkannya di celana bahkan di tas. Dengan menjadikan akrilik bermotif batik semarangan sebagai gantungan utama maka secara tidak langsung konsumen telah menyematkan unsur batik semarangan pada penampilan mereka sehari-hari.



Gambar 4.6 Mockup Stiker dan Moodboard Keychain
Sumber: Sumber pribadi, 2024

KESIMPULAN

1. Mayoritas generasi muda dengan umur 20-30 tahun di Pulau Jawa tidak mengetahui tentang batik semarangan. Mereka tidak mengetahui sejarah, filosofi, dan ciri khas batik semarangan, dengan begitu tidak ada rasa cinta dan rendahnya rasa ingin melestarikan batik semarangan. Oleh karena itu diciptakan aktifitas kit tentang batik semarangan ini guna meningkatkan rasa cinta dan rasa ingin melestarikan batik semarangan dengan bangga, agar batik semarangan dapat lestari selamanya.
2. Generasi muda masih merasa batik susah diterapkan di kehidupan sehari-hari oleh karena itu diciptakan kartu pos dan photobook guna mengenalkan bagaimana penerapan warna batik yang cerah dan menarik serta padu-padan gaya berkain batik semarangan di dunia modern.
3. Belum ada media informasi tentang batik semarangan yang menarik bagi generasi muda dengan umur 20-30 tahun di Pulau Jawa. Hal ini menyebabkan generasi muda kurang tertarik untuk belajar dengan batik semarangan. Oleh karena itu terciptalah inovasi untuk membuat activity kit batik semarangan dengan gaya yang disesuaikan dengan preferensi desain generasi muda dengan umur 20-30 tahun di Pulau Jawa.

DAFTAR PUSTAKA

- Berger, A.A. (2019). *Media and Communication Research Methods: An Introduction to Qualitative and Quantitative Approaches*. SAGE Publications.
- Chieffi, I. (2023). Examples of Zines: Various Types of Zines and Examples. <https://isachieffi.wixsite.com/bunny-whispers/post/zine-examples-different-types-of-zines-with-examples>
- Resikati, M., Apsari, D., Wahab, T. (2020). Perancangan Media Informasi Tentang Mengenali Gangguan Gejala Depresi Bagi Mahasiswa di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2 Agustus 2020* | Page 2090
- Resmadi, I. (2021). ANALYSIS OF ZINETFLIX CYBER MEDIA AS A MEDIA IN THE DIGITAL ERA *Jurnal Sosioteknologi. Jurnal Sosioteknologi*, 327–336.
- Lule, J. (2019). *Understanding Media and Culture: An Introduction to Mass Communication*. Boston: Flat Worl Knowledge.
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Lupton, E. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Pribadi, B.A. (2017). *Media dan teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Murtono, T. (2019). *Eksperimen Tipografi*. Sukoharjo: CV Kekata Group.
- Karyadi, B. (2017). *FOTOGRAFI: Belajar Fotografi*. NahlMedia.
- Nurmadiyah. (2016). Media pendidikan. *Jurnal Al-Afkar, Vol. V No. 1*
- Dewojati, R.K.W. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *Vol.7, No. 2, Agustus 2009* : 175 – 182
- Yusuf, H.A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif: Dasar-Dasar Penyusunan Kuesioner dan Pengolahan Data*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utomo, M. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif: Pendekatan Praktis*. Jakarta:

Prenadamedia Group.

Rakhmat, J. (2018). Metode Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Widyastuti, R. (2019). Batik Semarang: Seni dan Budaya di Jantung Jawa. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Siswanto, R.A. (2023). Desain Grafis Sosial: Narasi, Estetika, dan Sosial. PT Kanisius.

Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET

Kudiya, K. (2019). Kreativitas dalam Desain Batik. Bandung: ITB Press

Kusrianto, A. (2013). Batik – Filosofi, Motif, dan Kegunaan. Yogyakarta: C. V ANDI OFFSET

Saharja, K., Aisyah, S. (2020). EFEKTIFITAS DIGITAL PRINTING(PENCETAKAN DIGITAL) DALAM MENGHASILKAN PRODUK CETAK DAN PENGARUHNYA TERHADAP KONSUMEN. *Vol.14 No.11 Juni 2020 Open Journal Systems*