

PERANCANGAN ZINE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TEMBANG MACAPAT DALAM UPAYA PELESTARIAN BUDAYA JAWA

Adhito Azza Maulana¹, Idhar Resmadi², dan Asep Kadarisman³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu -
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
adhito@student.telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Globalisasi dan pesatnya perkembangan media digital telah menyebabkan pergeseran nilai budaya di kalangan Generasi Z, yang ditandai dengan menurunnya internalisasi budaya lokal seperti Tembang Macapat. Fenomena ini diperparah dengan tantangan psikologis seperti konformitas normatif dan rendahnya kesadaran diri. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media alternatif yang relevan dan menarik bagi Generasi Z untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai filosofis Tembang Macapat sebagai upaya pelestarian budaya Jawa. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dengan pakar psikologi dan kebudayaan, studi literatur, serta penyebaran kuesioner kepada 102 responden Generasi Z untuk memvalidasi fenomena. Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan media kreatif yang mampu menerjemahkan warisan budaya ke dalam format yang sesuai dengan preferensi audiens muda. Sebagai solusi, dirancanglah sebuah zine yang menggabungkan ilustrasi kontemporer, narasi yang komunikatif, dan elemen interaktif. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif untuk menumbuhkan apresiasi terhadap budaya Jawa.

Kata kunci: budaya jawa, generasi z, pelestarian budaya, tembang macapat, zine

Abstract: Globalization and the rapid development of digital media have caused a shift in cultural values among Generation Z, marked by a decline in the internalization of local culture such as Tembang Macapat. This phenomenon is exacerbated by psychological challenges like normative conformity and low self-awareness. This research aims to design a relevant and engaging alternative media for Generation Z to reintroduce the philosophical values of Tembang Macapat as an effort to preserve Javanese culture. The research method used is a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews with psychology and cultural experts, literature studies, and a questionnaire distributed to 102 Generation Z respondents for validating data. The results indicate a need for creative media

capable of translating cultural heritage into a format that suits the preferences of a young audience. As a solution, a zine was designed that combines contemporary illustrations, communicative narratives, and interactive elements. This design is expected to be an effective educational medium to foster appreciation for Javanese culture and increase awareness among the younger generation.

Keywords: *generation z, javanese culture, cultural preservation, tembang macapat, zine*

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara kepulauan, memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, dengan Suku Jawa sebagai salah satu entitas budaya terbesar. Budaya Jawa mengandung falsafah hidup luhur, seperti konsep *memayu hayuning bawana*, yang mengajarkan keselarasan hidup dengan alam semesta. Salah satu wujud karya sastra yang memuat ajaran ini adalah Tembang Macapat, yaitu puisi tradisional Jawa yang menggambarkan siklus perjalanan hidup manusia dari kandungan hingga kematian (Alyu RAJ & Prihartanti, 2022). Setiap tembang, mulai dari *Maskumambang* hingga *Pucung*, sarat dengan nilai-nilai moral yang esensial untuk menumbuhkan kesadaran diri (*self-awareness*).

Namun, di era digital saat ini, nilai-nilai luhur tersebut mulai terkikis di kalangan Generasi Z. Globalisasi dan dominasi media sosial seperti Instagram dan TikTok telah menciptakan sebuah ruang digital di mana identitas dibentuk berdasarkan tren global (Afifah & Kuntari, 2025). Hal ini memicu fenomena psikologis seperti konformitas normatif, di mana individu cenderung menyesuaikan diri agar diterima secara sosial, serta *Fear of Missing Out* (FoMO), yang sering kali menjauhkan mereka dari identitas pribadi dan akar budayanya (Zis, S. F, et al., 2021). Akibatnya, pemahaman dan ketertarikan terhadap warisan budaya seperti Tembang Macapat menurun drastis.

Keterbatasan media informasi kontemporer yang mampu menyajikan Tembang Macapat secara kreatif dan relevan menjadi salah satu akar

masalah. Diperlukan sebuah terobosan untuk menjembatani kekayaan budaya ini dengan dunia Generasi Z. Zine, sebagai media cetak alternatif yang bersifat independen dan ekspresif, menawarkan potensi besar. Zine memungkinkan penyampaian gagasan dengan pendekatan visual yang personal dan eksperimental (Resmadi, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan zine sebagai media untuk memperkenalkan kembali Tembang Macapat. Tujuan utamanya adalah untuk merancang strategi media cetak grafis yang relevan dan menarik bagi Generasi Z, sebagai sarana informasi nilai-nilai Tembang Macapat dalam upaya pelestarian budaya Jawa yang sejalan dengan UU No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami fenomena secara mendalam dan mengembangkan solusi desain yang kontekstual. Fokus penelitian adalah perancangan strategi media cetak grafis (zine) untuk audiens Generasi Z (usia 18-27 tahun) yang memiliki ketertarikan pada budaya namun memiliki pemahaman yang rendah terhadap Tembang Macapat. Proses pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama:

1. **Studi Literatur:** Mengkaji teori-teori relevan mengenai media informasi, media zine, Desain Komunikasi Visual, serta data objek penelitian yaitu Tembang Macapat dan budaya Jawa. Sumber yang digunakan meliputi buku, jurnal ilmiah, dan artikel daring.
2. **Observasi:** Melakukan pengamatan terhadap media-media sejenis (buku, zine, *chapbook*) yang mengangkat tema spiritualitas dan budaya, serta mengamati fenomena interaksi Generasi Z di media sosial terkait isu kesadaran diri dan budaya.

3. **Wawancara:** Melakukan wawancara semi-terstruktur dengan narasumber ahli, yaitu seorang psikolog untuk memahami tantangan kesadaran diri pada Generasi Z, dan Kepala Bidang Kebudayaan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Lumajang untuk mendapatkan wawasan tentang kondisi pelestarian budaya saat ini.



Gambar 1 Wawancara dengan Pakar Psikologi Dewi Asnawati S.Psi., M.Psi.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 2 Wawancara dengan Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Lumajang

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

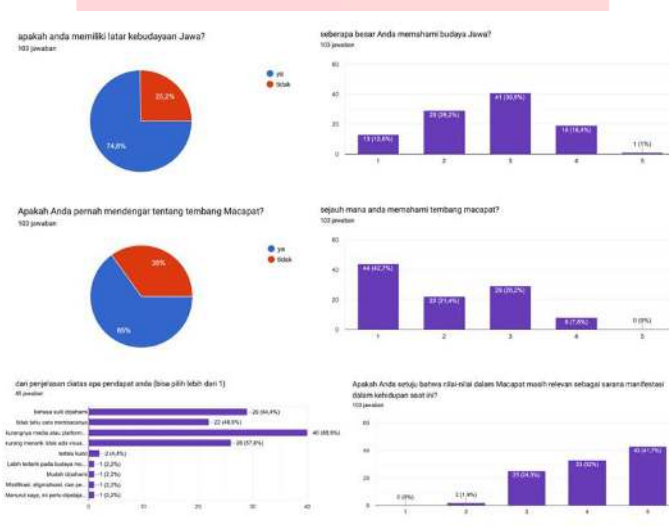
4. **Kuesioner:** Mengumpulkan data kuantitatif pendukung dari 102 responden Generasi Z melalui Google Forms. Kuesioner ini bertujuan

untuk memvalidasi masalah terkait preferensi media, tingkat pemahaman budaya, dan kebutuhan akan media alternatif.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menggambarkan kondisi fenomena secara utuh dan analisis matriks untuk membandingkan media sejenis sebagai landasan perancangan.

HASIL DAN DISKUSI

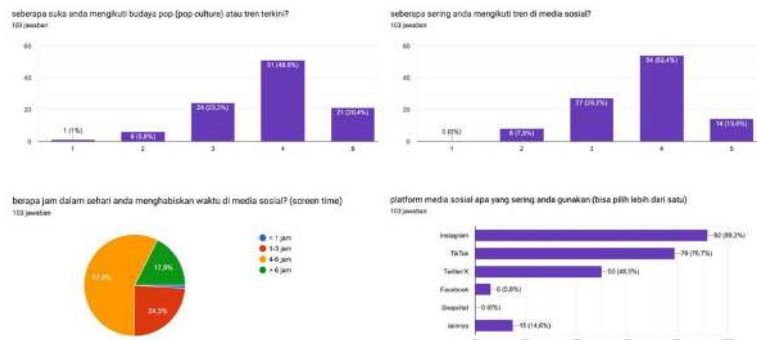
Hasil penelitian utama, yang didukung oleh data kuesioner, mengonfirmasi adanya kesenjangan yang signifikan antara Generasi Z dan warisan budayanya, khususnya tembang macapat. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, tingkat pemahaman responden terhadap tembang macapat sangat rendah (rata-rata skor 2,34 dari 5), meskipun mayoritas (75,5%) memiliki latar belakang budaya Jawa.



Gambar 3 Hasil Kuisisioner Terkait Pemahaman Tembang Macapat
Sumbe: Dokumentasi Penulis (2025)

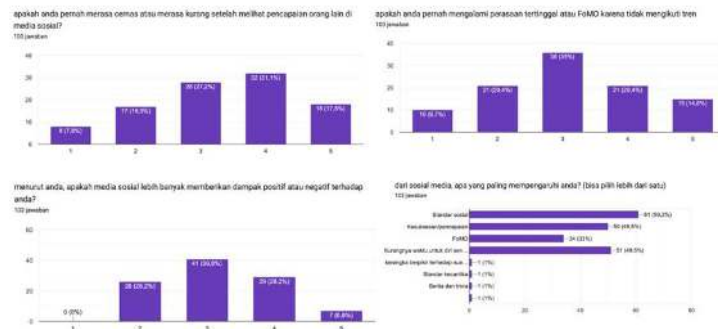
Temuan ini sejalan dengan pernyataan Bapak Suhudi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang menyatakan bahwa generasi muda saat ini

"tidak tersentuh oleh budaya Jawa secara mendalam," bahkan dalam penggunaan bahasa sehari-hari. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui fenomena disrupsi digital yang mengubah cara Generasi Z mengonsumsi informasi.



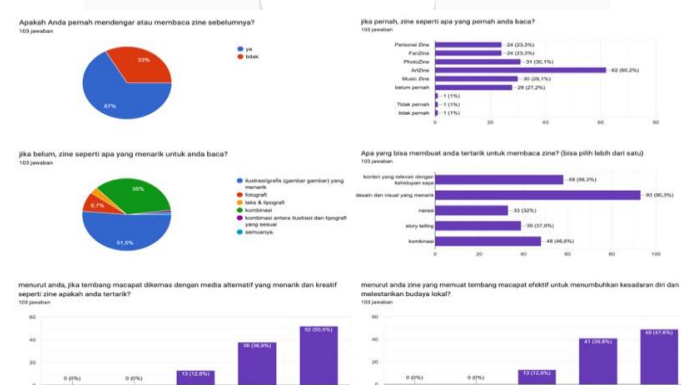
Gambar 4 Hasil Kuisisioner Terkait Preferensi Generasi Z
sumber: Dokumentasi penulis (2025)

Rata-rata responden menghabiskan lebih dari 4 jam sehari di media sosial seperti Instagram dan TikTok platform yang mengutamakan konten visual, cepat, dan instan. Hal ini sesuai dengan pernyataan dewi asnawati tentang preferensi generasi muda yang cenderung menyukai hal-hal yang instan dan cepat. Tembang macapat, dengan bahasanya yang puitis dan formatnya yang tradisional, kesulitan bersaing di lanskap media ini tanpa adanya adaptasi. Penelitian ini menemukan bahwa di balik kesenjangan budaya, terdapat kebutuhan psikologis yang mendalam pada Generasi Z.



Gambar 5 Hasil Kuisiener Kecenderungan Generasi Z
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa responden sering mengalami tekanan psikologis seperti *Fear of Missing Out* (FoMO) dan kecemasan akibat perbandingan sosial di media. Temuan ini divalidasi oleh wawancara dengan psikolog Dewi Asnawati, yang mengaitkan fenomena ini dengan menurunnya kesadaran diri (*self-awareness*). Relevansi utama tembang macapat ada pada nilai-nilai tentang refleksi diri, penerimaan, dan pencarian makna yang terkandung di dalamnya menawarkan perspektif yang dapat menjawab krisis eksistensial dan kebutuhan akan kesadaran diri yang dialami Generasi Z (Haider Zahra, 2018). Dengan demikian, masalah yang dihadapi bukanlah ketidakrelevanan nilai macapat, tetapi bagaimana tembang macapat beradaptasi dengan preferensi generasi Z.



Gambar 6 Hasil Kuisiener Pendapat Responden Terkait Media zine
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Berdasarkan permasalahan di atas, perancangan zine diajukan sebagai solusi. Pilihan ini didasarkan pada temuan kuesioner yang menunjukkan bahwa Generasi Z

sangat terbuka dan tertarik pada media alternatif yang kreatif dan visual. Sebanyak 66,7% responden sudah familiar dengan zine, dan mayoritas menganggapnya dapat menjadi sarana efektif untuk mempelajari macapat sekaligus menumbuhkan kesadaran diri (skor rata-rata 4,25 dari 5). Teori media alternatif Duncombe (2008) dan Atton (2002) mendukung pilihan ini, di mana zine dipandang sebagai media independen yang memberikan ruang bagi suara-suara yang tidak terakomodasi media arus utama. Sifat *Do-It-Yourself* (DIY) dan personal dari zine membuatnya terasa lebih otentik dan dekat dengan audiens (Resmadi, 2021).

Dari hasil Riset terkait Fenomena, User, dan Media, gagasan dari perancangan ini adalah untuk Merancang sebuah zine yang menyajikan filosofi Tembang Macapat untuk pengenalan kembali ke generasi Z, dengan pendekatan visual yang menarik dan mudah dipahami oleh Generasi Z. Serta sebagai bentuk pelestarian budaya dengan mengadaptasi budaya sesuai dengan zaman saat ini dengan tujuan Menjembatani nilai-nilai luhur budaya Jawa dengan kebutuhan refleksi dan pencarian makna generasi muda saat ini.

Konsep Pesan

Pada konsep pesan terdapat kata kunci yang menjadi dasar untuk perancangan ini yaitu, Adaptasi yakni Mentransformasikan Tembang Macapat agar relevan dengan kehidupan Gen Z, memastikan budaya ini tetap hidup. Pelestarian, yakni Merawat dan menjaga warisan budaya sebagai bagian dari upaya memajukan kebudayaan Nusantara. Pengenalan untuk mengenalkan kembali warisan leluhur agar Gen Z dapat memposisikan diri sebagai pemilik dan penggerak budaya.

Konsep Media

Terdapat 2 media dalam perancangan ini yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang dipilih dalam perancangan ini adalah zine sastra. Menurut teori, Zine merupakan media yang unik, eksperimental, dan berbasis komunitas (Duncombe, 2008). Selain itu, hal yang paling menarik dari zine adalah “sentuhan” personal pembuat zine, seperti penggunaan ilustrasi, atau berbagai kerajinan tangan (Resmadi, 2021). Dengan personalitas anak muda yang lebih memilih praktis dan menarik serta belum adanya media alternatif yang mengangkat tema tembang macapat.

Konsep Kreatif

Pada Konsep kreatif Perancangan ini menggunakan pendekatan SCAMPER: Substitute, Adopt, Put to another use. Substitusi, Mengubah media dari audio (tembang) menjadi pengalaman visual-interaktif (ilustrasi + lirik + QR code audio). Adaptasi, Mengkombinasikan estetika tradisional Jawa dengan konsep budaya populer modern seperti Sci-Fi, Medieval, & Mysticism. Kerajinan Tangan, Menggunakan teknik open spine binding dan eksplorasi material untuk memberikan sentuhan personal dan otentik.

Konsep Visual

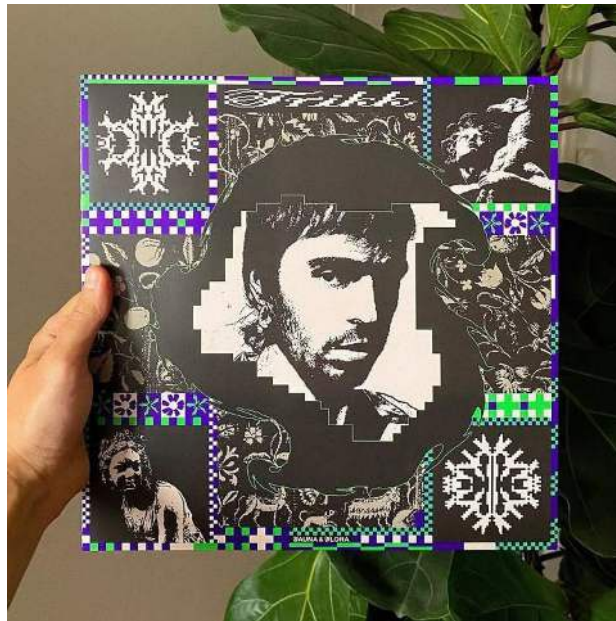
Konsep Visual yang digunakan pada perancangan ini selaras dengan konsep kreatif sebelumnya yaitu mengkombinasikan konsep-konsep yang memiliki keterhubungan dengan budaya Jawa khususnya tembang macapat, seperti Science fiction (Sci-Fi), Mysticism, Kosmologi, Medieval, dan Kontemporer. Gaya visual yang sering digunakan dalam budaya Jawa adalah Wayang. Pada perancangan ini terdapat aspek visual yang digunakan meliputi ilustrasi, tipografi, warna, dan layout sebagai berikut:

1. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi editorial, yaitu Ilustrasi yang digunakan untuk melengkapi atau memperkuat isi tulisan dalam media. Ilustrasi ini bersifat lebih bebas secara artistik, digunakan untuk memperindah dan menambah daya tarik pada artikel atau fitur tertentu dalam sebuah media. konsep ilustrasi yang digunakan adalah dengan mengawinkan antara ilustrasi manuskrip jawa dan pengayaan visual kontemporer.



Gambar 7 Manuskrip Jawa

Sumber: www.sastra.org (2025)



Gambar 8 Referensi Visual Kontemporer

Sumber: www.Pinterest.com (2025)

2. Tipografi yang dominan digunakan dalam perancangan ini adalah tipografi serif dan dekoratif. Tipografi serif digunakan karena keterbacaan dan konsistensi sehingga nyaman untuk dibaca untuk paragraf panjang, dan tipografi dekoratif yaitu Jenis huruf dekoratif memiliki tampilan khas dan unik seperti aksara Jawa. Biasanya digunakan untuk menambahkan nilai estetika serta memperkuat daya tarik visual pada suatu desain atau publikasi. Selain tipografi dekoratif pada perancangan ini juga menggunakan tipografi eksperimental atau *graphic typeface*. Jenis huruf grafis (*graphic typefaces*) memiliki karakter yang bisa dianggap sebagai gambar tersendiri. Variasi eksperimental ini mencakup beragam gaya dengan tingkat keterbacaan yang berbeda-beda. Jenis huruf ini dirancang untuk tujuan tertentu yang bersifat tematik. Karakter hurufnya bisa menyerap atribut dari pesan yang ingin disampaikan, atau memberikan hubungan visual dengan subjek yang dibahas. Jenis huruf

grafis dapat menekankan unsur dramatis dalam sebuah desain (Ambrose & Harris, 2005).



Gambar 9 Typeface Gothic Eksperimental
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

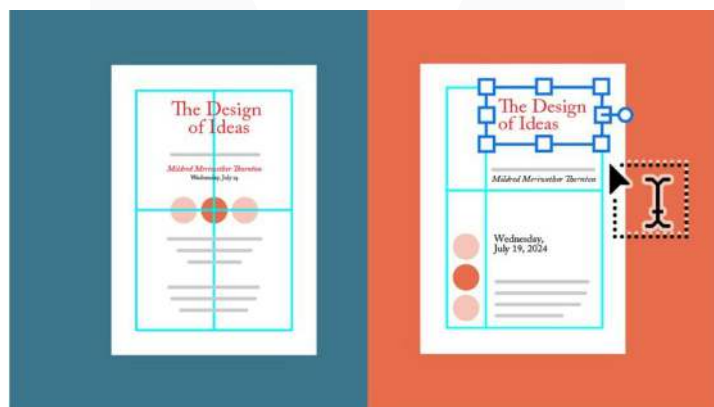
3. Warna yang dipilih dalam perancangan ini merupakan adaptasi dari Mancawarna Jawa yaitu merah, hitam, putih, kuning, dan hijau. Warna-warna tersebut dalam teori warna merupakan kombinasi dari beberapa jenis warna yaitu **primer** dan **sekunder**. Berikut arti tiap warna dalam teori pewarnaan Jawa:
 - a. Merah diartikan semangat, keberanian, kekuatan, nafsu, dan angkaramurka;
 - b. Hitam diartikan kebijaksanaan, kesempurnaan, dan juga kematian;
 - c. Putih diartikan kemurnian, kesucian, dan kebaikan;
 - d. Kuning atau emas diartikan keluhuran, ketuhanan, kemuliaan, dan kemakmuran;
 - e. Hijau diartikan kesuburan, kehidupan, dan keseimbangan dengan alam.



Gambar 10 Palet Warna

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

4. Layout yang digunakan dalam konsep visual perancangan zine ini adalah kombinasi dari layout simetris dan asimetris. Layout simetris merupakan tatanan yang seimbang di tiap sisi bidang desain untuk memberikan kesan formal dan terpusat, hal tersebut sejalan dengan aspek estetika jawa yaitu *manunggaling kawula gusti*. Sedangkan layout asimetris yaitu tatanan elemen secara tidak seimbang namun tetap harmonis, hal tersebut digunakan untuk menciptakan kesan dinamis dan dramatis dengan arah pandang yang lebih bebas.



Gambar 11 Layout Simetris dan Asimetris

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Konsep Komunikasi

Dalam perancangan zine ini konsep komunikasi yang digunakan adalah AIDA, yakni *Attention, Interest, Desire, Action*. Untuk menerapkan konsep komunikasi tersebut pada perancangan ini dilakukan aktivasi yang menggabungkan media utama, media pendukung, dan elemen-elemen lainnya yang berhubungan dengan budaya Jawa dalam satu tempat yakni lapak, yaitu tempat atau area yang

digunakan untuk *mendisplay* dan berjualan untuk menarik attention, interest, desire, dan action.

Tabel 1 Konsep AIDA

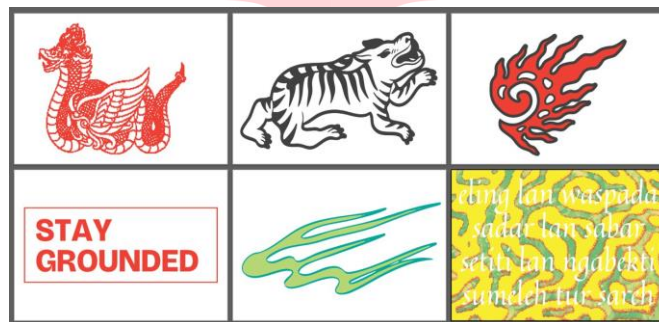
Strategi	Media	Tempat	Tujuan
Attention	media pendukung seperti poster sebagai media Visual dan Audio.	Event, Festival, Pop up Booth.	Untuk menarik awareness dengan pengalaman multisensori
Interest	zine dan media pendukung	Event, Festival, Pop up Booth.	Untuk membuat audiens tertarik.
Desire	Promo Bundling	Event, Festival, Pop up Booth.	Untuk meningkatkan keinginan atau konsumsi audiens.
Action	Zine	Event, Festival, Pop up Booth.	Untuk mendorong tindakan audiens

sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

Hasil Perancangan



Gambar 12 Hasil Perancangan
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



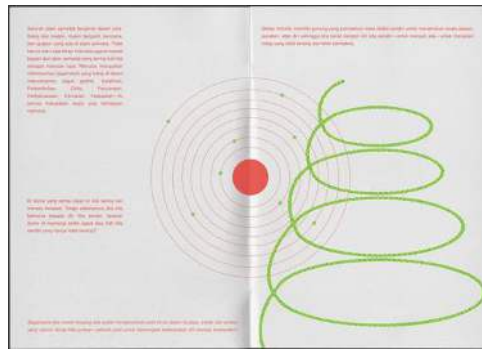
Gambar 13 Media Pendukung Sticker Pack
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 14 Media Pendukung Mini Calendar
Sumber: Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



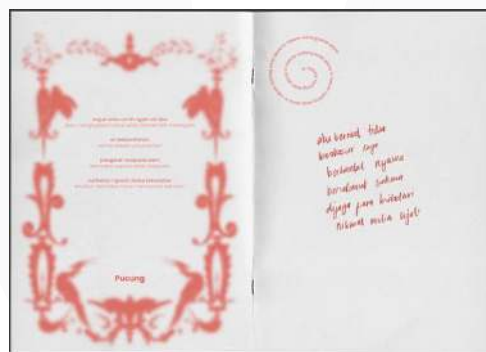
Gambar 15 Media Pendukung Poster Promosi
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 16 Mockup Isi Zine
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 17 Mockup Isi Zine
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 18 Mockup Isi Zine
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

KESIMPULAN

Kurangnya internalisasi budaya Jawa di kalangan generasi muda berakar pada minimnya media yang relevan dan menarik, bukan pada penolakan terhadap nilai-nilai budaya itu sendiri. Zine yang dirancang dengan pendekatan visual kontemporer, narasi yang komunikatif, dan konten yang menghubungkan kearifan lokal dengan isu-isu kehidupan modern, terbukti mampu menarik minat audiens sasaran. perancangan zine ini menyajikan Tembang Macapat sebagai warisan budaya yang hidup dan relevan untuk generasi Z. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya peran desainer komunikasi visual dalam menjembatani warisan budaya dengan generasi penerus melalui inovasi media. Keterbatasan penelitian ini adalah belum menguji efektivitas zine secara langsung kepada audiens dalam skala besar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk fokus pada analisis dampak dan resepsi audiens terhadap media zine yang telah dirancang, serta mengeksplorasi potensi adaptasi budaya lokal lainnya ke dalam format media kreatif serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito Damayanti Nuning. (2008). Karakter Visual dan Gaya Ilustrasi Naskah Lama di Jawa Periode 1800-1920. In *Art & Des* (Vol. 2, Issue 1).
- Alyu RAJ, A., & Prihartanti, N. (n.d.). *International Summit on Science Technology and Humanity (ISETH) 2022 Academic Improvement for Recovery Acceleration The Meaning of Life in Tembang Macapat*.
- Ambrose, Gavin., & Harris, Paul. (2005). *Basics Design 03: Typography* (English). AVA Publishing.
- Ambrose, Gavin., & Harris, Paul. (2011). *Basic Design 02: Layout*. Ava Pub. SA.
- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang Macapat sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *DEIKSIS*, 11(01), 77.
<https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3221>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Atton, C. (2002). *Alternative Media*. SAGE Publication.

- Duncombe, S. (2008). *Notes From Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture* (2nd ed.). Microcosm Publishing.
- Fadila, N. R., Rahma, A. M., Trisnawati, T., Astuti, W. F. H., Ahmad, H. R., Fuadin, F. R., Barokah, R. P., & Fisya'bani, F. (2024). *Media, Komunikasi, dan Jurnalistik di Era Digital*.
- Gumicio Dagron, Alfonso. (2001). *Making waves : solving the Iraq problem- once and for all*. Rockefeller Foundation.
- Haidar Zahra. (2018). *Macapat: Tembang Jawa Indah dan Kaya Makna*.
https://repositori.kemdikbud.go.id/10967/1/Macapat%20-Zahra_0.pdf
- Harris M. (n.d.). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Gramedia.Com. Retrieved May 31, 2025, from
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>
- Kistanto, N. H. (n.d.). *KONSEP KEBUDAYAAN*.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2008). *Marketing Management*.
- Littlejohn, S. W. ., & Foss, K. A. . (2008). *Theories of human communication*. Thomson/Wadsworth.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- McQuail, Denis. (2010). *McQuail's mass communication theory*. Sage Publications, Sage Publications.
- Monica, M., & Luzar, C. (2011). *EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN*. 2(2), 1084–1096.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Nabil, M., Alfarizy, Z., & Kadarisman, A. (2021). PERANCANGAN GRAPHIC ZINE EKSPERIMENTAL MENGENAI WARNA ORANG JAWA DALAM DESAIN GRAFIS INDONESIA. *E-Proceeding of Art & Design*, 2, 18–37.
- Noviati Elis. (2018). Eksistensi Nilai-Nilai Tembang Macapat di Kalangan Anak Muda Sebagai Filter Pengaruh Alkutturasi. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33153/dewaruci.v13i1.2505>

- Pramuji, E. (2019). *MEDIA CETAK vs MEDIA ONLINE (Perspektif Manajemen dan Bisnis Media Massa)*.
- Qothrunnada, K. (2021, December 3). *7 Prinsip Dasar Desain Grafis Lengkap dengan Unsur-Unsurnya*. DetikEdu.
<https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5838921/7-prinsip-dasar-desain-grafis-lengkap-dengan-unsur-unsurnya>
- Resmadi, I. (2021). *ANALYSIS OF ZINETFLIX CYBER MEDIA AS A MEDIA IN THE DIGITAL ERA ANALISIS MEDIA SIBER ZINETFLIX SEBAGAI MEDIA DI ERA DIGITAL*.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Sasmita, G. Gusli. (2015). *Rancang Bangun Media Informasi Bus di Purwokerto Berbasis Android*.
- Smaldino, S. E., Russel, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2004). *Instructional Technology and Media for Learning* (8th ed.). Merril Prentice Hall.
- Sudiana, D. (2001). *Tipografi: Sebuah Pengantar*. *MEDIATOR Jurnal Komunikasi*. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mediator.v2i2.740>
- Supadma. (2011). *Langendriya dan Serat Damarwulan: Suatu Kajian Pendekatan Intertekstual*. 25–35.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31091/mudra.v26i1.1586>
- Supatmo. (2015). *SCREEN PRINTING DALAM INDUSTRI GRAFIKA PADA ERA DIGITAL*. *Imajinasi: Jurnal Seni*, IX(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v9i2.8827>
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Jalsutra.
- Yurisma, D. Y., & Prasetya, A. J. (2021). *Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas*. *TEKMULOGI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 37–46.
<https://doi.org/10.17509/tmg.v1i1.34297>
- Zainudin, A. (n.d.). *Teknologi Digital dalam Revolusi Produksi Grafika* (A. Priyadi, Ed.). KOLEKSI DIGITAL - UNIVERSITAS PRIMA NUSANTARA BUKITTINGGI.
<https://doi.org/http://digilib.upnb.ac.id/items/show/934>.