

PERANCANGAN KOMIK DARING MEDIA PENGENALAN PARIWISATA TROWULAN KABUPATEN MOJOKERTO

Intan Ramadhani Ivony Maden, Syarip Hidayat, M.Sn.

Universitas Telkom, prodi Desain Komunikasi Visual

Jl. Telekomunikasi No. 1, Dayeuhkolot, Bandung

Email: intan.maden@gmail.com, syarip@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Mojokerto merupakan sebuah kota dan Kabupaten yang terletak di Jawa Timur. Mojokerto sering dijadikan tempat singgah jika hendak menuju ke Kota Surabaya menggunakan jalur darat, terlebih sekarang terdapat tol yang menghubungkan Surabaya dan Mojokerto. Sebagai daerah terkecil ke dua di Indonesia dan kurang dikenal oleh masyarakat, minat wisatawan untuk berkunjung berlibur ke Mojokerto masih kurang, padahal Mojokerto memiliki destinasi-destinasi wisata yang menarik. Salah satu destinasi wisata menarik yang kurang di kenal di Mojokerto adalah Trowulan. Maka dari itu, diperlukan sebuah cara untuk mengenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto kepada masyarakat luas. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Studi Pustaka, Observasi, dan Wawancara untuk mengumpulkan data secara kualitatif, serta analisis SWOT untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan. Media pengenalan yang dirancang merupakan komik daring (dalam jaringan) yang bercerita tentang seorang turis yang mengeksplor berbagai pariwisata Kabupaten Mojokerto yang menarik, sehingga pembaca dapat mengenal Pariwisata Mojokerto berdasarkan cerita tersebut.

Kata Kunci: Pariwisata, Mojokerto, Trowulan, Komik Daring

ABSTRACT

Mojokerto is a city and region located in East Java. This city was often used by the tourists as a place to stop by for a moment before they went to Surabaya using the landline, especially now when there is a highway that connects Surabaya and Mojokerto. As the second smallest city in Indonesia and less known by society, the tourist's interest to visit and go on vacation to Mojokerto is still not enough, even though Mojokerto has so much interesting tourist destinations. One of the less known interesting tourist destination in Mojokerto is Trowulan. Therefore, a way of introducing Mojokerto's Tourism to the society is required. In this study, the author used literature review method, observation, and interview to collect

data qualitatively, and SWOT analysis to analyse collected data. Introduction media that have been designed is an online comic that tells stories about a tourist that explore many interesting Mojokerto's Tourism, so the reader can get to know Mojokerto's Tourism based on that stories.

Keywords: Tourism, Mojokerto, Trowulan, Online Comic

PENDAHULUAN

Pariwisata adalah kegiatan diluar kegiatan sehari-hari yang dilakukan orang di waktu luang. Pariwisata menurut Koen Meyers adalah sebuah aktivitas perjalanan yang dilakukan sementara waktu atau tidak selamanya dari tempat tinggal asal ke daerah tujuan lain dengan alasan selain untuk mencari nafkah atau menetap, tetapi hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu seseorang, menghabiskan waktu luang, ataupun liburan. Wisata dapat menjadi sebuah alternatif untuk mengurangi stres dalam belajar atau bekerja, menjadi sarana pembelajaran, sebuah metode untuk mempererat hubungan, mencoba pengalaman baru, atau bahkan orang berwisata hanya karena penasaran dengan tempat wisata yang dituju. Saat ini wisata adalah sesuatu yang cenderung semua orang perlukan.

Perkembangan pariwisata berpengaruh meningkatkan pendapatan daerah setempat. Salah satu pengaruh tersebut antara lain munculnya komunitas pedagang di sekitar lokasi wisata sehingga pendapatan masyarakat setempat meningkat. Sebuah daerah dengan minat wisata yang tinggi cenderung berkembang lebih cepat

dibanding dengan daerah dengan minat wisata yang rendah. Hal ini disebabkan selain dari ekspornya, pendapatan dari tempat-tempat wisata juga berperan penting bagi pendapatan suatu daerah. Karena itulah kini banyak daerah yang meningkatkan kualitas dari tempat wisata dan bahkan menambahkan tempat wisata di berbagai titik strategis daerah masing-masing. Di daerah Kota Batu contohnya, yang mengalami peningkatan sejak 2006-2007 dalam hal pariwisata dikarenakan peningkatan infrastruktur pendukung pariwisata yang cukup pesat sehingga hal ini menjadi peluang besar untuk mendirikan tempat wisata baru dengan konsep yang lebih menarik serta menjadi peluang besar juga untuk pengusaha yang bergerak di bidang penginapan. Karena semua perkembangan tersebut Kota Batu sekarang menjadi tujuan wisata yang cukup banyak diminati. Oleh karena itu, pariwisata merupakan salah satu hal yang mempengaruhi perkembangan suatu daerah.

Pariwisata Indonesia memiliki beberapa keunggulan. Menteri Pariwisata Arief Yahya pada tahun 2015 berpendapat bahwa pariwisata Indonesia mempunyai keunggulan, baik dari sisi destinasi maupun harga. Bahkan pemerintah

menargetkan kunjungan dari wisatawan asing sebanyak dua puluh juta, serta menargetkan pemasukan devisa sebanyak dua ratus enam puluh triliun rupiah dalam lima tahun ke depan terhitung dari tahun 2015. Menurut Arief Yahya, angka tersebut dinilai wajar, karena pada tahun 2014 sektor pariwisata di Indonesia memberikan sumbangan devisa sebanyak 10,69 miliar USD atau setara dengan 136 triliun rupiah. Oleh karena itu, melihat tingginya minat pariwisata di Indonesia, maka salah satu cara agar suatu daerah dapat lebih berkembang adalah dengan meningkatkan jumlah pengunjung pada tempat-tempat wisatanya.

Mojokerto adalah kota dengan luas tanah kota 16,56 km² dan kabupaten 692,5 km² yang terletak di Jawa Timur berbatasan dengan Kabupaten Jombang di sebelah barat, Kabupaten Lamongan di sebelah utara, Kota Batu dan Kabupaten Malang di sebelah selatan, serta Kabupaten Sidoarjo, Pasuruan, dan Gresik di sebelah timur. Mojokerto merupakan bagian dari Gerbangkertosusila, yakni wilayah yang termasuk ke dalam kawasan metropolitan Surabaya. Mojokerto memiliki beragam tempat wisata yang menarik seperti di sekitar kawasan pegunungan

1. Identifikasi Masalah

Dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat dijadikan landasan dalam penelitian ini:

- a) Kurang dikenalnya Kabupaten Mojokerto sebagai tujuan wisata.

Pacet dan Trawas, wisata religi di klinteng, gereja, atau masjid, wisata kuliner, kawasan Trowulan yang kaya akan wisata sejarah dan budaya, serta berbagai macam tempat wisata lainnya yang tersebar di seluruh Kabupaten Mojokerto. Meskipun luas Kota Mojokerto tidak begitu besar, tetapi jumlah kepadatan penduduknya cukup tinggi mencapai 8.511 penduduk per km² dan mayoritas penduduk berada di usia produktif. Selain itu terdapat juga jalan tol penghubung Surabaya dan Mojokerto yang memudahkan transportasi menuju Mojokerto.

Dengan banyaknya sumber daya manusia, kemudahan transportasi, dan potensi pariwisata yang tak kalah menarik, Mojokerto memiliki peluang untuk dapat lebih berkembang. Meskipun Mojokerto memiliki banyak potensi pariwisata yang bagus, tetapi tidak banyak yang tahu sarana pariwisata apa saja yang ada di Mojokerto, bahkan masyarakat Kabupaten Mojokerto itu sendiri masih ada yang belum mengenal pariwisata di daerahnya sendiri sehingga tidak banyak yang berlibur ke Mojokerto sekedar menikmati tempat wisatanya. Karena itulah diperlukan sebuah media untuk mengenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Mojokerto.

- b) Belum banyak media untuk mengenalkan tempat wisata dan keindahan Kabupaten Mojokerto.
- c) Masyarakat Mojokerto masih ada yang belum mengenal wisata sejarah dan budayanya.

2. Rumusan Masalah

Setelah diketahui identifikasi masalahnya, maka dirumuskan permasalahannya berikut ini:

- a) Bagaimana merancang media pengenalan pariwisata Trowulan Kabupaten Mojokerto sesuai dengan keilmuan desain komunikasi visual?

3. Ruang Lingkup

Batasan ruang lingkup mengenai permasalahan dalam penelitian yang dilakukan adalah:

- a) Apa?
Penelitian dan perancangan ini membahas tentang wisata sejarah dan budaya yang ada di Kabupaten Mojokerto, tepatnya di Trowulan.
- b) Bagian mana?
Meliputi pembuatan komik daring untuk mengenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto dan apa saja yang menarik dari Kabupaten Mojokerto.
- c) Tempat?
Penelitian dan perancangan dilakukan di Kabupaten Mojokerto.
- d) Waktu?
Penelitian dan perancangan dilakukan pada bulan Februari hingga Agustus tahun 2018.
- e) Mengapa?

Perancangan komik daring ini dilakukan karena Mojokerto memiliki.

f) Siapa?

Perancangan media pengenalan pariwisata Kabupaten Mojokerto ini ditujukan untuk masyarakat Mojokerto berumur 20 sampai dengan 25 tahun.

4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a) Memberikan informasi kepada calon wisatawan hal apa saja yang menarik di Kabupaten Mojokerto.
- b) Mengajak khalayak sasaran untuk berwisata ke Kabupaten Mojokerto.

5. Cara Pengumpulan Data

Metode atau cara yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah:

1. Studi Pustaka mengenai teori perancangan, teori desain komunikasi visual, teori media, teori komik, serta teori fotografi yang didapat dari berbagai macam buku, jurnal, dan internet.
2. Observasi yang dilakukan di beberapa tempat wisata di Mojokerto seperti di Trowulan, Padusan Pacet, serta di alun-alun Kota Mojokerto selama satu bulan pada tanggal 23 April 2018 sampai dengan 23 Mei 2018.
3. Wawancara kepada Bapak Nano Purwana selaku Kabid Dinas Pariwisata untuk

mengetahui keadaan pariwisata dan karakteristik wisatawan di Kabupaten Mojokerto saat ini.

6. Cara Analisis

Metode atau cara menganalisis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode SWOT dan analisis perbandingan. Langkah yang dilakukan dalam analisis SWOT adalah dengan cara memilah dan menjaga seoptimal mungkin hal-hal yang menjadi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) dengan mengkaji hal atau gagasan tersebut. (Sarwono dan Lubis, 2007:18).

DASAR PEMIKIRAN

Kata perancangan berasal dari kata rancang yang diberi imbuhan per- dan -an. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rancang atau merancang berarti mengatur dan mempersiapkan segala sesuatu. Menurut Hary Lubis dan Sarwono dalam perancangan adalah proses membuat sebuah karya dengan landasan data dan konsep yang telah dikumpulkan kemudian menjadi sebuah kesatuan yang memiliki fungsi dan tujuan (2007:6).

Menurut Sumbo Tinarbuko (2015:5) desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dalam mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan layout.

Menurut Rosady Ruslan dalam Arlin Marsya (2014:8) media adalah sarana atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau sebagai perantara antara komunikator dengan komunikannya. Sedangkan menurut KBBI media dapat berarti sebuah alat atau sarana komunikasi seperti majalah, radio, televisi, film, poster, dan game.

Komik adalah tatanan gambar dan kumpulan kata yang berurutan bertujuan untuk menyampaikan informasi. Komik adalah bahasa rahasia tersendiri, dan untuk menguasainya menimbulkan tantangan yang berbeda dengan yang dihadapi oleh penulis prosa, ilustrator, atau profesional kreatif lainnya. (McCloud, 2006:2)

Menurut Sudarma (2014:2) media foto bisa digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang lain sebagai salah satu media komunikasi. Istilah fotografi sudah mulai dikenal sejak abad ke-19. Fotografi menjadi hal yang cukup istimewa karena foto dapat menampilkan gambar sesuai dengan keadaan aslinya serta detail yang lengkap, berbeda dengan lukisan atau gambar. (Enche Tjin dan Erwin Mulyadi dalam Muhammad Farhan, 2017:28)

Kata *landscape* adalah kata yang berasal dari Bahasa Inggris yang jika diartikan ke dalam Bahasa Indonesia adalah pemandangan. Fotografi *landscape* adalah jenis fotografi yang obyek fotonya berupa alam, pemandangan, atau lingkungan (Abdi dalam Raharjo, 2014:6). Michael Langford menjelaskan bahwa fotografi arsitektur merupakan cabang fotografi yang

dikhususkan untuk objek-objek arsitektur. Fotografi arsitektur sangat berhubungan kuat dengan objek arsitektur itu sendiri.

- h) Candi Bajang Ratu
 - i) Candi Tikus
3. Matriks SWOT

Berikut adalah matriks SWOT dari data-data yang sudah dikumpulkan

DATA DAN ANALISIS

1. Data Pemberi Proyek
 Dinas Pariwisata, Kepemudaan, dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Mojokerto termasuk dalam unsur pelaksana urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah di bidang pariwisata, bidang kepemudaan, dan olahraga serta bidang kebudayaan. Bidang pariwisata memiliki tugas membantu Kepala Dinas dalam melaksanakan sebagian tugas Disparpora Kabupaten Mojokerto meliputi daya tarik wisata, promosi wisata, serta jasa usaha pariwisata dan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, bidang pariwisata dibagi menjadi 3 seksi, yaitu seksi daya tarik wisata, seksi promosi wisata, dan seksi jasa usaha pariwisata dan ekonomi kreatif, dan masing-masing seksi memiliki tugasnya sendiri.

2. Pariwisata Trowulan Kabupaten Mojokerto
 Trowulan memiliki beberapa destinasi wisata, diantaranya:

- a) Museum Trowulan
- b) Makam Religius Troloyo
- c) Siti Inggil
- d) Kampung Majapahit
- e) Gapura Wringin Lawang
- f) Candi Brahu
- g) Maha Vihara Majapahit

	Strength (S)	Weakness (W)
Faktor Internal	<ul style="list-style-type: none"> - Memiliki beragam macam destinasi wisata menarik yang menawarkan keindahan dan fasilitas yang menghibur. - Banyak destinasi wisata bertema sejarah dan budaya yang menarik untuk dikunjungi di Kabupaten Mojokerto. - Pemerintah setempat mendukung dan terus mengembangkan pariwisata Kabupaten Mojokerto. - Media <i>online</i> lebih diminati masyarakat kisaran umur 20-30 tahun dibanding media <i>offline</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Media yang sudah ada masih kurang untuk memperkenalkan destinasi wisata yang ada di Kabupaten Mojokerto. - Beberapa destinasi wisata masih belum dikelola dengan baik. - Beberapa destinasi wisata masih sulit dituju dikarenakan jalanan yang belum baik.
Faktor Eksternal	<p>Opportunity (O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Media lain untuk memperkenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto masih dibutuhkan disamping yang sudah ada. - Banyak sarana dan lahan di Kabupaten Mojokerto yang memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pariwisata. 	<p>Strategi S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang media <i>online</i> guna memperkenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto dengan keunggulan wisata sejarah dan budayanya. - Mendukung rencana pemerintah dalam mengembangkan sarana dan prasarana pariwisata Kabupaten <p>Strategi W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memperbaiki dan memperbarui fasilitas destinasi wisata yang sudah ada. - Menyediakan media yang lebih menarik untuk memperkenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto.

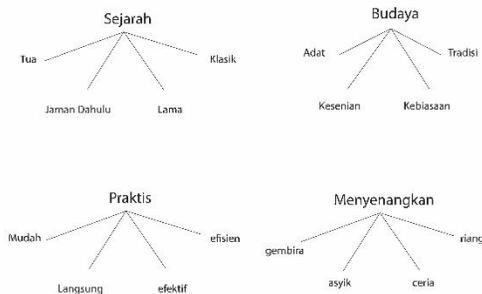
	Mojokerto.		yang ada.	memperbaiki dan menambah fasilitas yang ada.	
Threat (T)	Strategi S-T	Strategi W-T			
<ul style="list-style-type: none"> - Promosi dan informasi pariwisata dari kota dan kabupaten lain yang lebih menarik dan lengkap. - Musim masih mempengaruhi beberapa destinasi wisata. - Kurangnya dana untuk memperbaiki sarana dan prasarana wisata 	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang media <i>online</i> pariwisata Kabupaten Mojokerto dengan lebih menarik dan lengkap. - Membuat sarana lain yang dapat dinikmati setiap musim disamping sarana yang masih dipengaruhi musim. - Mengefektifkan dana yang masuk untuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyediakan media informasi dan promosi yang lebih lengkap. - Memperbaiki destinasi wisata yang belum dikelola dengan baik. - Merancang rencana pengumpulan dana sehingga dapat memperbaiki jalanan maupun sarana yang lain. 			

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah budaya dan sejarah Trowulan dapat dipelajari secara praktis dan menyenangkan, yakni dari komik daring yang dapat diakses melalui gawai.

Kata kunci: sejarah, budaya, praktis, menyenangkan



Gambar 1. Mindmap Kata Kunci

Sumber: Intan Ramadhani, 2018

2. Konsep Kreatif

Konsep Kreatif dari perancangan ini adalah komik daring yang menceritakan daya tarik pariwisata Kabupaten Mojokerto berupa situs-situs peninggalan sejarah Kerajaan Majapahit yang mayoritas berada di Trowulan. Komik ini mengajak pembaca mengelilingi Trowulan, ke tempat-tempat menarik disana sambil berfoto di masing-masing tempat bersama dengan karakter bernama Virya, Manda, dan Gandhi. Tempat-tempat yang dimaksud disajikan dengan menggunakan fotografi agar pembaca dapat melihat suasana asli yang ada di sana. Pemilihan tempat yang dibahas dalam komik *online* ini

berdasarkan kebiasaan masyarakat berumur 20 hingga 25 tahun yang senang mengabadikan momen saat berlibur, karena itu tempat yang dipilih adalah tempat yang tak hanya menarik latar belakangnya tapi juga menarik untuk dijadikan latar saat berfoto. Tempat-tempat itu adalah Gapura Wringin Lawang, Candi Brahu, Kampung Majapahit, Maha Vihara Majapahit, Candi Bajang Ratu, dan Candi Tikus.

Masyarakat berumur 20-25 tahun adalah generasi yang banyak menggunakan media *online* untuk berkomunikasi, mencari informasi, mencari hiburan, dan masih banyak lagi. Karena itulah, metode AISAS adalah metode yang efektif sebagai pendekatan pada khalayak sasaran.

3. Konsep Media

Media utama yang digunakan dalam mengenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto adalah media visual berupa komik daring yang dibagikan di *platform* Line Webtoon berjudul “Mbolang Nang Mojokerto”. *Platform* tersebut dipilih karena Line Webtoon memiliki banyak pembaca tetap dibanding *platform* serupa lainnya di Indonesia. Selain media utama tersebut, dibutuhkan juga media lain sebagai alat promosi agar timbul ketertarikan untuk membaca komik daring “Mbolang Nang Mojokerto”. Media tersebut antara lain:

- a) Media Sosial
- b) Web Banner
- c) X Banner
- d) Poster

- e) Merchandise
4. Konsep Visual

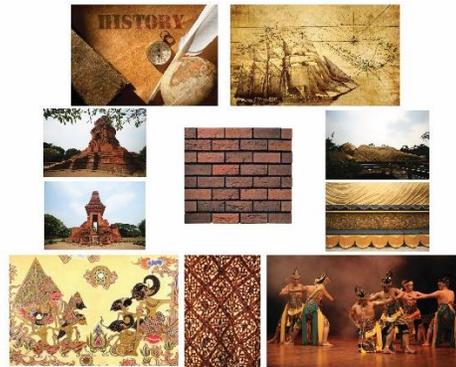
Konsep visual untuk rancangan buku destinasi pariwisata Kabupaten Mojokerto adalah sebagai berikut:

a) Jenis Huruf

Huruf yang akan dipakai pada rancangan komik daring “Mbolang Nang Mojokerto” berupa huruf sans-serif dengan judul Anime Ace 2.0 BB berukuran 10 pt – 18 pt.

b) Warna

Warna yang dipakai pada rancangan komik daring ini diambil dari moodboard yang sudah dibuat, yakni warna warna berikut:



Gambar 2. Moodboard Warna
Sumber: Intan Ramadhani, 2018

No	Warna	Keterangan
1		C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%

2		C: 26% M: 88% Y: 100% K: 24%
3		C: 40% M: 70% Y: 99% K: 45%
4		C: 12% M: 32% Y: 92% K: 0%



Gambar 3. Hasil Perancangan Logo
Sumber: Intan Ramadhani, 2018

b) Karakter



Gambar 4. Hasil Perancangan Karakter
Sumber: Intan Ramadhani, 2018

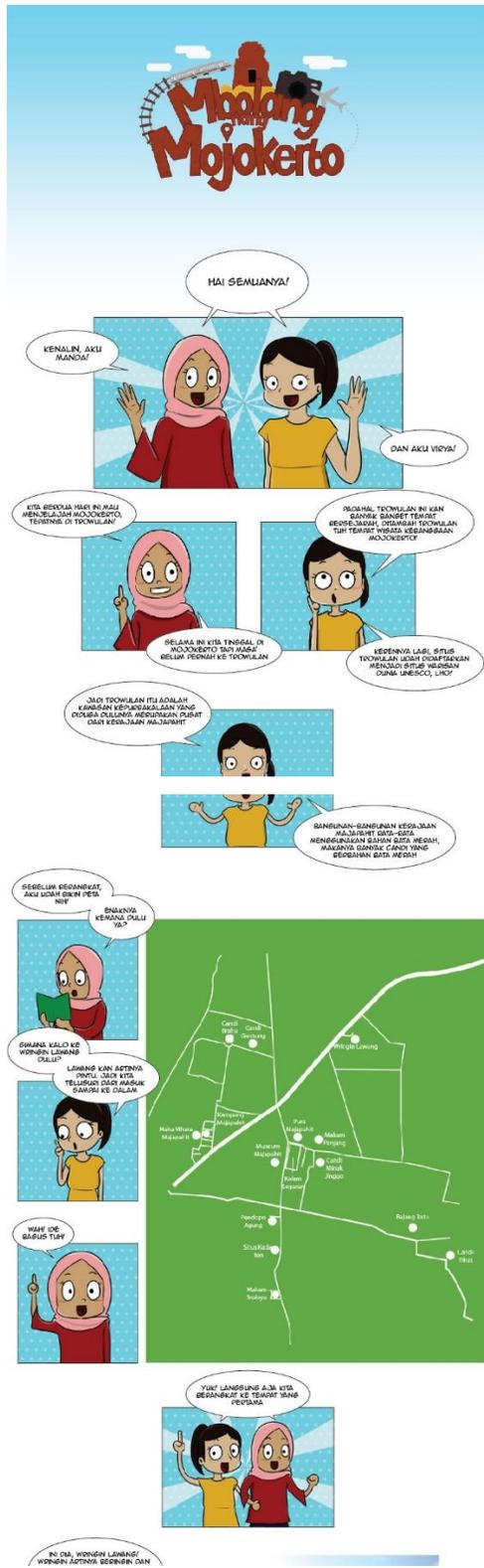
c) Gaya Visual

Gaya visual yang akan diterapkan pada rancangan komik daring “Mbolang Nang Mojokerto” adalah konsep *fun* atau menyenangkan karena berwisata adalah kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal. Ilustrasi dalam komik tersebut berperan besar dalam memberikan kesan yang menyenangkan, karena itu ilustrasi yang akan ditampilkan adalah ilustrasi yang *colourful*, dan pengayaan yang tidak kaku serta terkesan santai.

5. Hasil Perancangan

a) Logo

c) Komik Daring





PENUTUP

1. Kesimpulan

Mojokerto adalah sebuah kota dan kabupaten yang terletak di Jawa Timur. Pariwisata Mojokerto kurang dikenal oleh masyarakat, sehingga minat wisatawan untuk berkunjung berlibur ke Mojokerto masih kurang. Padahal Mojokerto memiliki berbagai destinasi wisata yang menarik, bahkan Mojokerto termasuk kedalam 4 KSPN Jawa Timur bersama dengan KSPN Bromo Tengger Semeru, KSPN Ijen Baluran, dan KSPN Pacitan. Trowulan adalah sebuah kawasan kepurbakalaan yang kebanyakan adalah peninggalan-peninggalan dari masa Kerajaan Majapahit. Dari temuan-temuan yang ada di Trowulan ini, citra Mojokerto jadi sangat melekat pada Majapahit dari ciri khas bata merah, simbol surya majapahit, dan hal-hal lain. Maka dari itu, diperlukan media pengenalan pariwisata Kabupaten Mojokerto agar masyarakat khususnya di daerah Mojokerto dan Jawa Timur tahu bahwa Kabupaten Mojokerto memiliki destinasi wisata yang menarik dan unggul dalam wisata sejarah dan budayanya.

Target khalayak sasaran untuk media pengenalan pariwisata Kabupaten Mojokerto adalah umur 20-25 tahun yang merupakan generasi yang cenderung sering menggunakan gawai seperti *smartphone*, laptop, dan gawai lainnya. Karena itu, perlu dirancang sebuah media yang dapat diterima dengan efektif oleh khalayak sasaran untuk mengenalkan pariwisata Kabupaten Mojokerto. Media tersebut adalah komik daring. Komik daring ini berjudul "Mbolang Nang Mojokerto"

yang berarti menjelajah di Mojokerto. Komik ini bercerita tentang dua remaja bernama Virya dan Manda, serta Gandhi menjelajahi Trowulan. Alasan mengapa tempat-tempat di Trowulan yang dibahas dalam komik adalah agar khalayak dapat mengenal pariwisata Mojokerto, dan bagi masyarakat Mojokerto itu sendiri agar tahu bahwa Trowulan adalah destinasi wisata yang menarik untuk dikunjungi selain wisata-wisata lain yang mungkin sudah sering dikunjungi.

2. Saran

Saran agar perancangan tugas akhir menjadi lebih baik adalah melengkapi data untuk menunjang pernyataan-pernyataan yang dibuat, memperdalam lagi fenomena yang diangkat kemudian menentukan solusi terbaik yang sesuai dengan khalayak sasaran dan permasalahannya, memahami teori yang digunakan, menyesuaikan konsep, serta memaksimalkan pengerjaan karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amien, Muhammad Farhan Fachriansyah. 2017. *Perancangan Buku Fotografi Wisata Karst di Kabupaten Maros Sulawesi Selatan*. Bandung: Universitas Telkom Bandung
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fauzia, Syifa. 2014. *Perancangan Media Informasi Museum Sejarah Jakarta untuk Pengunjung Anak-anak*. Bandung: Universitas Telkom Bandung
- Kotler, Philip dan Gary Armstrong. 2001. *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Marsya, Arlin. 2014. *Perancangan Game Sebagai Media Kampanye Anti Korupsi Untuk Remaja*. Bandung: Universitas Telkom Bandung
- McCloud, Scott. 2006. *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga, and Graphic Novels*. USA: William Morrow Paperbacks
- Moekijat. 2000. *Kamus Manajemen*. Bandung: CV. Mandar Maju
- Raharjo, Agung Dwi. 2014. *Komposisi Karya Fotografi Landscape Tunggal Setiawan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rangkuti, Freddy. 2009. *Strategi Promosi yang Kreatif dan Analisis Kasus Integrated Marketing Communication*. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sarwono, Jonathan, dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sudarma, I Komang. 2014. *Fotografi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tinarbuko, Sumbo. 2005. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service)