

PERANCANGAN VISUAL MEDIA ONLINE UNTUK KESENIAN RENGKONG HATONG

Puspa Allamanda¹, Donny Trihanondo S.ds², M.ds ; Siska Noviaristanti S.si³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom



Abstrak

PERANCANGAN VISUAL MEDIA ONLINE UNTUK KESENIAN RENGKONG HATONG Puspita Allamanda¹; Donny Trihanondo²; Siska Noviarstanti³
ABSTRACT VISUAL DESIGN OF ONLINE MEDIA FOR RENGKONG HATONG ART By: PuspitaAllamanda 109300084 RengkongHatong is a Sundanese noble art that become more forgotten by the local community. RengkongHatong is one of endangered 13 arts in Bogor city. Art is important to be preserved because it contains a good philosophy that is always surrender to the Almighty. This final research objective is to design a website and social media about RengkongHatong art, as a form of preservation and acculturation of this endangered noble art. Moreover, this design purpose is to promote the RengkongHatong arts, make people who do not know about it to become interested to this art. The research method used is analysis of similar project as a reference and comparison for designing this website, and interviews with informant and collection of data through questionnaires and relevant books. Results to be achieved are the creation of a HatongRengkonglover's community that can have a role in the preservation of this art. The author hopes that with the website and social media that promote content of RengkongHatongart, the Indonesian people can appreciate more to the Indonesian noble arts and culture, and be able to participate in its preservation. Keywords: visual design of online media, RengkongHatong, Sundanese arts. Pendahuluan Rengkong Hatong merupakan sebuah kesenian tradisi masyarakat agraris yang berasal dari daerah Bogor, Cianjur, dan Sukabumi pada awal 1900-an. Seni Rengkong Hatong adalah kesenian Sunda yang dimaknai sebagai permohonan doa terhadap Yang Maha Kuasa. Tujuannya adalah agar dihindarkan dari segala bentuk bencana pasca panen padi. (Referensi: kotabogor.go.id) Menurut kepala Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bogor, Yanyan Rusmana, Rengkong Hatong termasuk dari 13 budaya kota Bogor yang merupakan punah. Saat ini hampir tidak ada masyarakat kota Bogor yang mengetahui tentang kesenian Rengkong Hatong. Yanyan Rusmana berpendapat, kesenian Rengkong Hatong merupakan salah satu kesenian yang sangat penting untuk dilestarikan karena mengajarkan nilai-nilai luhur untuk bersyukur kepada Yang Maha Kuasa. Apabila kesenian ini punah, maka nilai-nilai luhur yang ditanamkannya pun akan ikut hilang. Masyarakat kurang mengenal kesenian ini dikarenakan sumber informasi tentang kesenian Rengkong Hatong hanyalah berasal dari cerita turun temurun atau keluarga sehingga hanya kalangan tertentu yang mengetahuinya. Padahal, apabila kesenian Rengkong Hatong tersebut lebih dikenal, maka masyarakat akan lebih menghargai kebudayaan negara sendiri. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini yang dibuktikan dengan jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai 63 juta orang menurut Antara News pada Desember 2012, maka media online cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia terutama masyarakat kota. Oleh karena itu, perancangan visual media online untuk kesenian Rengkong Hatong diperlukan sebagai media informasi serta promosi dan wadah untuk menarik minat masyarakat terhadap kesenian Rengkong Hatong. Terdapat beragam media online seperti website, sosial media, dan lainnya. Website memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media online lainnya seperti sosial media yaitu website dapat memuat konten yang banyak dan beragam, selain itu, website dapat diakses tanpa harus mendaftar terlebih dahulu. Oleh karena itu tentunya akan lebih mudah untuk mempromosikan dan mempublikasikan kesenian Rengkong Hatong. Melalui sosial media, masyarakat juga akan lebih mudah untuk mengenal kesenian Rengkong Hatong. Untuk menarik minat masyarakat tentunya diperlukan desain media sosial yang unik dan berbeda dengan yang lainnya. Dengan adanya perancangan visual media online ini, maka diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap pertunjukan kesenian Rengkong Hatong. Permasalahan a. Banyak masyarakat di kota Bogor yang tidak mengenal kesenian Rengkong Hatong. b. Perlu upaya untuk pelestarian kesenian Rengkong Hatong. c. Perlu perancangan visual media online untuk pelestarian dan sarana informasi kesenian Rengkong Hatong. Rumusan Masalah "Bagaimana merancang visual media online Rengkong Hatong yang dapat membuat masyarakat mengenal kesenian ini?" Pengumpulan Data a. Observasi dilakukan langsung ke lokasi pertunjukan kesenian Rengkong Hatong di Kampung Budaya Sindang Barang, desa Pasir Eurih, Kabupaten Bogor. b. Studi Pustaka dilakukan terhadap buku-buku yang berkaitan dengan perancangan website, perancangan sosial media, dan teori-teori berkaitan dengan desain komunikasi visual. c. Wawancara Hasil wawancara dengan Bapak Ukad Cahyadi selaku kepala adat kampung Budaya Sindang Barang dan penggagas revitalisasi kesenian Rengkong Hatong, diketahui bahwa sarana promosi untuk kesenian Rengkong Hatong ini masih sangat kurang. Promosi yang dilakukan selama ini diakui kurang efektif, karena hanya dilakukan dengan menyelenggarakan seminar yang tentunya memakan biaya yang cukup tinggi. d. Kuesioner Hasil kuesioner dibagikan kepada 100 orang yang terdiri dari 50 orang pengunjung kampung Budaya Sindang Barang dan 50 orang yang dibagikan secara acak, didapatkan data bahwa kalangan penikmat budaya adalah kalangan menengah ke atas. Data Penyelenggara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lembaga terkait yang dijadikan penulis sebagai referensi dan sumber data dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor, yang beralamat di Jl. Pandu Raya No. 45 Kelurahan Tegal Gundil 16152, Bogor Utara, dan dipimpin oleh Bapak Yanyan Rusmana selaku kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor. Adapun Visi dan Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bogor: Visi : "Menjadi pusat informasi dengan fasilitas pengembangan wisata dan budaya berbasis teknologi" Misi : - Peningkatan kemampuan sumber daya manusia dengan mengembangkan kompetensi serta peningkatan peran dan fasilitas ketatausahaan - Peningkatan layanan informasi kepada masyarakat yang bekerja sama dengan media informasi baik cetak maupun elektronika. - Peningkatan pelestarian dan pengembangan Kepariwisata dan Kebudayaan - Pemeliharaan dan pengembangan system informasi dan jaringan perangkat daerah serta kerjasama dengan pihak lain yang peduli terhadap teknologi informasi - Pengembangan dan peningkatan layanan internet. Khalayak Sasaran Demografi. Jenis kelamin : pria, Usia : 25 tahun ke atas; Kelas sosial menengah keatas, Kebangsaan :WNI; Pekerjaan : mahasiswa, karyawan, dan wiraswasta. Geografi. Wisatawan Nusantara dari kota-kota besar di Indonesia, wisatawan dari luar negeri. Psikografi. Menikmati kesenian/kebudayaan Indonesia. Senang travelling dan berwisata. Analisis Analisis yang dilakukan adalah analisis proyek sejenis, yaitu Melayuonline.com, Tembi.Net, budaya-tionghoa.net, dan komunitasbambu.com. Dari hasil analisis proyek sejenis yang disajikan dalam matriks perbandingan, didapatkan kesimpulan bahwa untuk merancang sebuah website dengan tema kesenian Indonesia, diperlukan konten dan visualisasi yang matang agar website menjadi menarik dan tidak monoton seperti website kesenian pada umumnya. Konsep Perancangan Konsep Komunikasi, Dalam konsep komunikasi website kesenian Rengkong Hatong ini, penulis ingin menyampaikan bahwa kesenian Rengkong Hatong adalah kesenian luhur yang patut untuk dibudayakan karena kesenian ini mengandung nilai-nilai kearifan dan mengandung filosofi yang bagus, yaitu kembali suci, setelah berserah kepada Yang Maha Kuasa. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan bahwa kesenian Rengkong Hatong ini sangat menyenangkan untuk dinikmati saat menontonnya. Konsep Kreatif, untuk menarik minat para pengunjung dalam mengakses website ini, maka dalam website ini terdapat maskot yang diberi nama "Mang Rohang." Nama "Mang Rohang" sendiri diambil dari singkatan "Rengkong Hatong." Maskot ini dibuat dengan menggunakan visual seorang kakek untuk melambangkan bahwa kesenian Rengkong Hatong ini adalah sebuah kesenian luhur yang telah ada sejak jaman dahulu, serta untuk melambangkan bahwa peran kokolot (sesepuh) merupakan peran yang sangat penting dalam kesenian ini, karena kokolot biasanya bertugas sebagai pembuka dalam pertunjukan Rengkong Hatong. Gambar I.1 Foto referensi untuk maskot Mang Rohang Sumber: Dokumentasi Pribadi Konsep Visual Warna, Menggunakan warna-warna yang mencerminkan kesenian Rengkong Hatong itu sendiri, yaitu coklat dan hijau tua. Coklat digunakan untuk melambangkan pakaian yang biasa dipakai dalam pertunjukan Rengkong Hatong, sedangkan hijau tua digunakan untuk melambangkan pakaian yang digunakan oleh pemain wanita dalam pertunjukan kesenian Rengkong Hatong. Verbal, Menggunakan tiga bahasa: yaitu Indonesia, Inggris, dan Sunda. Dengan menggunakan bahasa Sunda, diharapkan dapat membuat audiens lebih tertarik lagi dalam mempelajari kebudayaan dan kesenian Sunda. Sedangkan dengan menggunakan bahasa Inggris, diharapkan dapat menarik audiens dari luar negeri. Layout, Tipe layout yang akan digunakan dalam visualisasi website ini adalah layout dengan ukuran panjang yang berdimensi 1243 x 2241 pixel sehingga pengunjung harus melakukan scroll sampai ke bawah untuk mengakses seluruh kontennya. Tipografi, Jenis huruf yang digunakan pada perancangan ini adalah Awesome Java, Century Gothic, dan Bauhaus 93. Font Awesome Java digunakan untuk title website. Jenis font ini digunakan karena memiliki tipe dekoratif dan kesan Sunda yang cukup kuat. Century Gothic, digunakan untuk konten website karena memiliki tingkat keterbacaan yang mudah. Bauhaus 93, digunakan untuk menu konten, sama seperti Century Gothic, digunakan karena mudah untuk dibaca. Hasil Perancangan Berdasarkan rumusan masalah, data yang diperoleh dengan landasan teori dianalisis menjadi konsep perancangan, yaitu konsep komunikasi, konsep kreatif dan konsep visual, maka visualisasi rancangan adalah sebagai berikut : a. Maskot Website (Mang Rohang) Gambar I.2 Maskot Mang Rohang b. Layout intropage Gambar I.3 Layout intropage c. Layout Home Gambar I.4 Layout Home Page d. Layout Galeri Gambar 1.6 Layout Galeri e. Layout Aturan Barisan Gambar 1.5 Layout Aturan Barisan f. Layout "Profil Abah Ukad" Gambar 1.7 Layout Profil Abah Ukad g. Layout Tentang Rengkong Hatong Gambar 1.8 Layout Tentang Rengkong Hatong h. Tampilan Twitter Gambar I.9 Tampilan Twitter i. Tampilan Facebook Gambar I.10 Tampilan Facebook Penutup Perancangan tugas akhir ini dibuat untuk membuat sarana promosi dan informasi atas kesenian Rengkong Hatong yang nyaris punah, dikarenakan kurangnya sarana promosi akan kesenian ini. Diharapkan, dengan adanya perancangan visual media online ini, dapat menjadi wadah pengenalan untuk masyarakat atas kesenian Rengkong Hatong dan dapat mengajak masyarakat untuk berpartisipasi dalam pelestariannya. DAFTAR PUSTAKA Gordon, Bob & Maggie, (2006), *The Complete Guide to Digital Graphic Design*, London, Glantunbury. Hariwijaya, (2004), *Teknik Menulis Skripsi & Thesis Disertai Contoh Proposal Skripsi*, Yogyakarta, Hanggar Kreator. Koespradono, Gantyo, (2008), *Kreatif Menulis Efektif pada New Media*, Jakarta: Gramedia. Lynch, Scott, (2006), *Web Style Guide Book*, London: Glantunbury. Prasetyo, Adhi, (2009), *Buku Pintar Pemrograman Web*, Jakarta: Trans Media Pustaka. Safanayong, Yongky, (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: ARTE INTERMEDIA. Sanusi, Anwar, (2011), *Metode Penelitian Bisnis*, Jakarta: Salemba Empat. Sayder, Cynthia & Wallschlaeger, Charles, (2007), *Basic Visual Concepts and Principles*, London: Glantunbury. Supriyono, Rakhmat, (2009), *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi Offset. Suyanto, Asep Herman, (2006), *Step by Step Desain Web*, Yogyakarta: Andi. Williams, Becker & Ryan, (2006), *Social Media for Internet Marketing Dummies*, New York: CA. Sumber lain : www.tembi.net www.melayuonline.com www.helarfest.com www.budaya-tionghoa.net

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki 33 propinsi di dalamnya. Tiap propinsi tentunya memiliki kebudayaan masing-masing. Salah satu kebudayaan yang ada di Indonesia adalah budaya Sunda. Budaya Sunda yang cukup terkenal di antaranya adalah tari jaipong, wayang golek, pencak sialat cikalong, dan lain-lain. Di antara sekian banyak kebudayaan Sunda, salah satu kebudayaan yang dilupakan adalah kesenian Rengkong Hatong.

Rengkong Hatong merupakan sebuah kesenian tradisi masyarakat agraris yang berasal dari daerah Bogor, Cianjur, dan Sukabumi pada awal 1900-an. Seni Rengkong Hatong adalah kesenian Sunda yang dimaknai sebagai permohonan doa terhadap Yang Maha Kuasa. Tujuannya adalah agar dihindarkan dari segala bentuk bencana pasca panen padi. (Referensi: kotabogor.go.id)

Menurut kepala Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bogor, Yanyan Rusmana, Rengkong Hatong termasuk dari 13 budaya kota Bogor yang terancam punah. Saat ini hampir tidak ada masyarakat kota Bogor yang mengetahui tentang kesenian Rengkong Hatong. Yanyan Rusmana berpendapat, kesenian Rengkong Hatong merupakan salah satu kesenian yang sangat penting untuk dilestarikan karena mengajarkan nilai-nilai luhur untuk bersyukur kepada Yang Maha Kuasa. Apabila kesenian ini punah, maka nilai-nilai luhur yang ditanamkannya pun akan ikut hilang.

Masyarakat kurang mengenal kesenian ini dikarenakan sumber informasi tentang kesenian Rengkong hanyalah berasal dari cerita turun temurun atau keluarga sehingga hanya kalangan tertentu yang mengetahuinya. Padahal, apabila kesenian Rengkong Hatong tersebut lebih dikenal, maka masyarakat akan lebih menghargai kebudayaan negara sendiri.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini yang dibuktikan dengan jumlah pengguna internet di Indonesia yang

mencapai 63 juta orang menurut Antara News pada Desember 2012, maka media *online* cukup dikenal oleh masyarakat Indonesia terutama masyarakat kota. Oleh karena itu, perancangan visual media *online* untuk kesenian Rengkong Hatong diperlukan sebagai media informasi serta promosi dan wadah untuk menarik minat masyarakat terhadap kesenian Rengkong Hatong.

Terdapat beragam media *online* seperti *website*, sosial media, dan lainnya. *Website* memiliki keunggulan jika dibandingkan dengan media *online* lainnya seperti sosial media yaitu *website* dapat memuat konten yang banyak dan beragam, selain itu, *website* dapat diakses tanpa harus mendaftar terlebih dahulu.

Oleh karena itu tentunya akan lebih mudah untuk mempromosikan dan mempublikasikan kesenian Rengkong Hatong. Melalui sosial media, masyarakat juga akan lebih mudah untuk mengenal kesenian Rengkong Hatong. Untuk menarik minat masyarakat tentunya diperlukan desain media sosial yang unik dan berbeda dengan yang lainnya. Dengan adanya perancangan visual media online ini, maka diharapkan dapat menarik minat masyarakat terhadap pertunjukan kesenian Rengkong Hatong.

I.2 Identifikasi Masalah

1. Banyak masyarakat di Kota Bogor tidak mengenal kesenian Rengkong Hatong
2. Kesenian Rengkong Hatong hampir punah
3. Pertunjukan kesenian Rengkong Hatong kurang diminati
4. Perlunya upaya pelestarian budaya Rengkong Hatong
5. Perlunya perancangan visual media online untuk pelestarian dan sarana informasi kesenian Rengkong Hatong

I.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang visual media online Rengkong Hatong yang dapat membuat masyarakat mengenalkan kesenian ini?

I.4 Fokus

Untuk memfokuskan bahasan, penulis memberi fokus permasalahan sebagai berikut:

1. Target utama perancangan visual media *online* ini adalah kalangan penikmat budaya Indonesia yang berkisar usia sekitar 25-35 tahun.
2. Materi mengenai kesenian Rengkong Hatong akan diambil dari pertunjukan pergelaran Taman budaya yang diselenggarakan oleh Dinas Pariwisata dan Budaya Kota Bogor dan upacara Seren Taun yang dilaksanakan oleh kampung budaya Sindang Barang kota Bogor.
3. Cakupan media sosial yang akan menjadi wadah promosi bagi kesenian Rengkong Hatong adalah *Facebook*, *Twitter*, dan *website*.

I.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang visual media *online* sebagai media promosi dan informasi untuk membuat masyarakat mengenal kesenian Rengkong Hatong.

I.6 Cara Pengumpulan Data

1. Pengamatan/ Observasi
“Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara” (Rohidi, 2011 : 182). Pengamatan dilakukan secara langsung kepada Kampung Budaya Sindang Barang, Bogor untuk mengetahui lebih dalam seperti apa pertunjukan Rengkong Hatong digelar.
2. Wawancara
“Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dapat digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan pewawancara dengan yang diwawancarai dengan tujuan mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya” (Sanusi, 2011 : 108).

Wawancara dilakukan kepada kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor, Yanyan Rusmana, kepala bagian kesenian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bogor, Sanusi, kepala adat kampung budaya Sindang Barang, Ukad Cahyadi untuk mendapatkan data-data akurat mengenai sejarah dan pergelaran Rengkong Hatong.

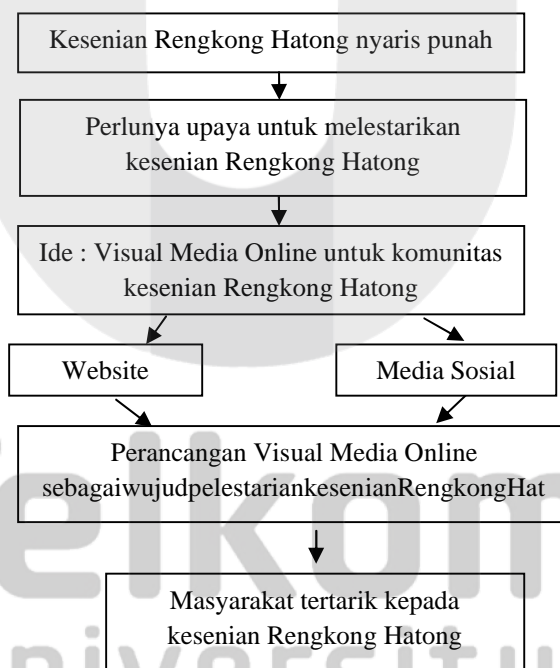
3. Kuesioner

Untuk mengetahui audiens penikmat budaya seberapa sering mereka mengakses internet

4. Studi Pustaka

Metode pustaka menurut Hariwijaya: “memanfaatkan berbagai macam pustaka yang relevan dengan fenomena sosial yang tengah dicermati” (Hariwijaya, 2004 : 44). Membaca buku, artikel, serta hasil penelitian yang relevan dengan topik yang diangkat.

I.7 Kerangka Perancangan



Gambar I.1
Skema Perancangan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.8 Pembabakan

Bab I Pendahuluan

Merupakan penjelasan secara umum tentang penulisan yang menyangkut latar belakang, permasalahan, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, dan kerangka penelitian serta pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan beberapa landasan teori yang digunakan dalam proses perancangan visual media online ini

Bab III Data dan Analisis

Data

- Data institusi pemberi proyek (Dinas budaya & Pariwisata)
- Data produk : ide yang akan digarap
- Data khalayak sasaran : Demografis, Psikografis, Perilaku konsumen
- Data proyek sejenis yang pernah dilakukan dan penilaiannya

Analisis

Menjelaskan berbagai analisis berdasarkan data yang telah didapatkan kemudian menguraikannya berdasarkan landasan teori dan dasar pemikiran untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan. Hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media

Bab V Penutup

Masukan dan saran pada waktu sidang



Telkom
University

BAB V PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil sidang Tugas Akhir yang dilaksanakan pada tanggal 4 Juli 2013 diperoleh kesimpulan bahwa dalam merancang sebuah *website* dan sosial media untuk kesenian Rengkong Hatong, diperlukan segmentasi yang jelas dan benar-benar tepat agar perancangan visual media *online* ini bisa tepat sasaran.

V.2 Saran

- 1) Pada pengerjaan laporan Tugas Akhir harus diperhatikan carapenulisan kalimat yang baik dan terjemahan yang benar agar dapat memberikan kenyamanan bagi yang membacanya.
- 2) Dalam pembuatan karya *website*, perlu diperhatikan susunan *layout* agar lebih rapi dan tidak berat saat *loading* sehingga memberikan kenyamanan bagi pengunjung.
- 3) Dalam konten, harus diperhatikan bagaimana menyajikan konten dengan tatanan bahasa yang baik, terutama di konten bahasa Sunda.
- 4) Sebaiknya, dalam perancangan *website*, untuk *icon Twitter, Facebook, dan Email*, menggunakan warna yang menyatu dengan warna utama keseluruhan *layout website* agar tampak seperti satu kesatuan (tidak terpisah-pisah).
- 5) Dalam menyebarkan kuisisioner, akan lebih baik apabila disebarluaskan di tempat-tempat yang lebih luas, misalnya kalangan yang tidak mengenal budaya sama sekali agar tujuan dari penelitian ini bisa lebih tepat tercapainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Berita Budaya Indonesia. 2004. <http://www.tembi.net>
- Effendy, Tunas. 2007. Tak (Melayu) Online (Hilang) Di Dunia Virtual. <http://www.melayuonline.com>
- Gordon, Bob & Maggie. 2006. The Complete Guide to Digital Graphic Design. London: Glantunbury.
- Hariwijaya. 2004. Teknik Menulis Skripsi & Thesis Disertai Contoh Proposal Skripsi. Yogyakarta. Hanggar Kreator.
- Koespradono, Gantyo. 2008. Kreatif menulis efektif pada new media. Jakarta: Gramedia.
- Lynch, Scott. 2006. Web Style Guide Book. London : Glantunbury.
- Persatuan Tionghoa Indonesia. 2005. <http://www.budaya-tionghoa.net>
- Prasetio, Adhi. 2009. Buku Pintar Pemrograman Web. Jakarta : Trans Media Pustaka.
- Safanayong, Yongky. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta : ARTE INTERMEDIA.
- Sanusi, Anwar. 2011. Metode Penelitian Bisnis. Jakarta: Salemba Empat.
- Sayder, Cynthia & Wallschlaeger, Charles. 2007. Basic Visual concepts and Principles. London: Glantunbury.

Supriyono, Rakhmat. 2009. Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Suyanto, Asep Herman. 2006. Step by Step Desain Web. Yogyakarta: Andi.

Williams, Becker & Ryan. 2006. Social Media for Internet Marketing Dummies. New York: CA.

