

PERANCANGAN WEBTOON ADAPTASI LEGENDA RATU AJI BIDARA PUTIH SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN DARI KALIMANTAN TIMUR

Irza Budiman¹, Olivine Alifaprilina Supriadi² dan Idhar Resmadi³

^{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

irzabudiman@student.telkomuniversity.ac.id, olivineq@telkomuniversity.ac.id,
idharresmadi@telkomuniversity.ac.id.

Abstrak : Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. karena memiliki banyak manfaat seperti memperkenalkan budaya dan tradisi, mengajarkan nilai-nilai moral, serta menghibur. Namun, seringkali cerita rakyat tidak dapat dijangkau oleh masyarakat luas karena kurangnya efektifnya media yang digunakan untuk menyebarkan cerita tersebut. yang dimana Dalam upaya pelestarian cerita rakyat di Kalimantan Timur hanya memanfaatkan media konvensional saja. penulis Memberikan cara yang efektif dalam penggunaan media pengenalan yang tepat dan relevan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat, dengan format yang menarik dan kemudahan dalam mengakses dengan isi yang mendalam pada pelestarian cerita rakyat. Penelitian ini menggunakan Metode kualitatif, Data diperoleh melalui riset kepustakaan, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan metode perbandingan matriks. Temuan penelitian menunjukkan bahwa rancangan webtoon dapat berkontribusi pada pelestarian elemen dan nilai budaya tradisional Indonesia, terutama dalam konteks Legenda Ratu Aji Bidara Putih.

Kata kunci: ratu aji bidara putih, webtoon, komik digital, cerita rakyat

Abstract : Folklore is one of the cultural heritages that needs to be preserved, as it has many benefits such as introducing culture and traditions, teaching moral values, and providing entertainment. However, folklore often cannot reach a wide audience due to the lack of effective media for spreading these stories. In the efforts to preserve folklore in East Kalimantan, conventional media has been utilized, but the writer proposes an effective way of using suitable and relevant introduction media as an attempt to preserve folklore. This involves presenting the stories in an attractive format and making them easily accessible while maintaining the depth of the folklore preservation. This research adopts a qualitative method, Data is obtained through literature research, interviews, and observations, and then analyzed using the matrix comparison method. Research findings indicate that the webtoon design can contribute to the preservation of traditional Indonesian cultural elements and values, particularly in the context of the Legend of Queen Aji Bidara Putih.

Keywords: queen aji bidara putih, webtoon, digital comics, folktales

PENDAHULUAN

Cerita rakyat adalah salah satu warisan budaya yang perlu dilestarikan. Cerita rakyat memiliki banyak manfaat seperti memperkenalkan budaya dan tradisi, mengajarkan nilai-nilai moral, serta menghibur. Namun, seringkali cerita rakyat tidak dapat dijangkau oleh masyarakat luas karena kurangnya efektifnya media yang digunakan untuk menyebarkan cerita tersebut.

Namun dalam upaya pelestariannya masih sangat kurang efektif, yang dimana Dalam upaya pelestarian cerita rakyat di Kalimantan Timur hanya memanfaatkan media konvensional seperti media cetak yaitu buku cerita, Kantor Bahasa Provinsi Kalimantan Timur melakukan berbagai usaha dalam rangka melestarikan bahasa daerah, salah satunya adalah dengan menghidupkan kembali tradisi sastra menggunakan bahasa daerah melalui materi bacaan yang mencerminkan kekayaan budaya dan adat istiadat suku-suku di Kalimantan Timur, serta menghadirkan buku cerita dwibahasa untuk anak-anak. (Pramudita, 2021).

Penting bagi pemerintah atau institusi untuk memastikan bahwa informasi yang disebarkan dapat mencapai target audiens dengan efektif. Namun, dengan perubahan perilaku konsumen, metode-metode tradisional seperti siaran radio, televisi, dan iklan cetak menjadi tidak relevan lagi dan terlalu mahal. Tidak dapat disangkal bahwa adopsi internet di Indonesia telah berdampak pada peningkatan konsumsi musik di kalangan masyarakat, terutama generasi muda. Bukti statistik Data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2020 mengindikasikan bahwa jumlah individu yang menggunakan internet di Indonesia mencapai 196,7 juta orang, yang setara dengan 73,7% dari total populasi Indonesia. (Resmadi & Bastari, 2022).

Selain itu, Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi juga berdampak dan mengarahkan perubahan baru pada perkembangan masyarakat dan struktur sosial. Pengaruh ini terutama terasa sejak munculnya internet. Yang dimana internet merupakan tonggak dari Pada akhir abad ke-20, terjadi kemajuan

global dalam teknologi interaksi. Perubahan ini sering disebut sebagai "*second media age*," yang menyebabkan penurunan minat masyarakat terhadap media konvensional seperti radio, televisi, dan surat kabar, sambil seiringnya munculnya media baru. (Nasrullah, 2012).

Dengan tujuan Memberikan cara yang efektif dalam penggunaan media pengenalan yang tepat dan relevan sebagai upaya pelestarian cerita rakyat, untuk Meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan dan pentingnya untuk melestarikan cerita rakyat dengan format yang menarik dan kemudahan dalam mengakses dengan isi yang mendalam pada pelestarian cerita rakyat.

KAJIAN TEORI

Secara umum, komik digital adalah versi komik yang dapat diakses melalui media elektronik. Ini adalah format sederhana dari sebuah cerita bergambar yang menggunakan karakter-karakter yang telah ditentukan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media elektronik. Dengan kata lain, komik digital adalah bentuk kreatif yang menggabungkan gambar dan teks dalam bentuk yang dapat diakses secara digital (Maulana dkk., 2021).

Menurut Wignjosoebroto, perancangan adalah proses yang memiliki tujuan untuk menganalisa, memperbaiki, dan menyusun suatu sistem yang optimal untuk masa depan dengan memanfaatkan informasi yang tersedia. Sistem yang dimaksud dapat berbentuk sistem fisik maupun non-fisik. Dengan demikian, perancangan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam menghasilkan solusi inovatif dan efektif dalam menyelesaikan permasalahan (Reynaldi, 2019: 31).

ilustrasi memiliki kemampuan untuk menciptakan gaya, mengubah bentuk, dan mengekspresikan objek dari sudut pandang emosional dan fisik. Hal

yang lebih penting, ilustrasi mampu mempengaruhi bahkan memprovokasi penontonnya (Maharsi, 2016: 2–3).

Dalam komik *webtoon* juga menggunakan layout atau panel yaitu pengaturan posisi dan tata letak elemen desain, Rustan menjelaskan bahwa prinsip dasar desain grafis terdiri dari beberapa hal, termasuk Prinsip pokok tata letak meliputi rangkaian (Sequence), pemberian penekanan (Emphasis), keseimbangan (Balance), juga kesatuan (Unity). Menurut Rustan, layout memiliki banyak elemen yang memainkan peran penting dalam membentuk keseluruhan layout. Elemen-elemen tersebut dibagi menjadi dua kategori, yaitu elemen teks dan elemen visual (Kembaren dkk., 2020: 123).

dinyatakan oleh Nugroho dalam bukunya Manajemen Warna dan Desain tahun 2015, bahwa warna adalah fenomena getaran/gelombang yang diterima oleh indera penglihatan. sedangkan dari perspektif hubungan antar warna, Swasty dalam bukunya A-Z Warna Interior : Rumah Tinggal tahun 2010, membaginya menjadi warna komplementer, split komplementer, triad komplementer, tetrad komplementer, monokromatik dan polikromatik, dan analogus (Kembaren dkk., 2020).

Anggraini mengatakan Sebagai elemen desain, Tipografi dapat mempengaruhi keseluruhan karya desain dan saling berinteraksi dengan elemen desain lainnya. Legibility dan Readability adalah elemen-elemen tipografi yang berperan penting dalam mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan (Kembaren dkk., 2020).

Pendapat yang serupa juga dinyatakan oleh Robert B. Ray, yang mengemukakan bahwa adaptasi bisa dipandang sebagai bentuk 'mengutip' dari karya yang telah ada, dan membangun konteks baru sehingga hasilnya tak hanya sekadar 'versi sampul' namun menjadi sebuah karya yang benar-benar orisinal. (Ardianto, 2014: 21).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis yaitu dilakukan secara kualitatif dengan memperoleh beberapa data yang kemudian dianalisis secara deskriptif hingga mencapai suatu hasil analisis yang mendukung penelitian. Metode pertama menggunakan Observasi, yaitu dilakukan observasi atau pengamatan terhadap karya-karya atau proyek sejenis yang telah ada, hingga mendapatkan referensi dan ilmu yang bermanfaat untuk perancangan. Kemudian metode Studi Pustaka, dilakukan terhadap literatur, buku-buku, jurnal dan media masa mengenai Legenda Ratu Aji bidara putih, dan teori yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian. Selanjutnya metode Wawancara, penulis akan melakukan wawancara dengan narasumber yang ahli dalam bidang kebudayaan Kalimantan timur dan ahli dalam bidang desain komunikasi visual agar memperoleh pandangan dan ilmu terkait perancangan media informasi adaptasi cerita rakyat. Dan yang terakhir metode Kuesioner, penulis membagikan kuesioner kepada remaja dengan skala umur dari 15 – 18 tahun di daerah kecamatan Dayeuhkolot, Bandung, Jawa Barat.

HASIL DAN DISKUSI

Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai dua orang narasumber yaitu Budayawan tutur lisan atau pendongeng Ibu Yovanda Noni serta seorang author Webtoon bernama Devi Ratna. Setelah mengumpulkan data dari hasil wawancara tersebut, penulis melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dan mendapatkan hasil yaitu, Cerita rakyat Ratu Aji Bidara Putih adalah legenda yang berasal dari Kalimantan Timur sebagai asal muasal dari peninggalan barang cina di muara kaman. Cerita rakyat Ratu Aji Bidara Putih adalah legenda yang membawa nilai-nilai dan pesan moral dalam keberanian, tata krama dan pengambilan keputusan yang penting disampaikan pada generasi muda. Tidak adanya lagi

eksistensi cerita rakyat di lingkungan masyarakat muara kaman sendiri, Komik digital merupakan media yang tepat dalam upaya pelestarian cerita rakyat, karena kemudahannya dalam mengakses maupun perancangannya. Pelestarian melalui komik digital sangat relevan karena di era digital saat ini generasi muda lebih sering menggunakan media digital daripada media konvensional. Komik digital memiliki pengaruh yang sangat besar dalam penyampaian sebuah pesan dan emosional yang dikemas lebih menarik dan efisien. Pemilihan media konvensional sebagai pelestarian cerita rakyat kurang efektif, karena kurang menarik bagi generasi muda dan sudah tidak relevan.

Penulis menyebarkan kuesioner pada tanggal 14 April 2023. Kuesioner tersebut disebarluaskan kepada remaja SMA di Bandung dan media sosial. Kuesioner tersebut bertujuan untuk mengetahui pengetahuan dan ketertarikan generasi muda terhadap cerita rakyat dan media digital. Dari hasil kuesioner, didapatkan data dengan hasil yaitu, Sebanyak 100% dari responden memilih media digital sebagai sarana yang digunakan untuk mendapat informasi dan hiburan dari pada media konvensional. Pada era digital saat ini mayoritas responden sudah jarang menggunakan media konvensional dan bahkan ada yang sudah tidak pernah menggunakannya. Mayoritas responden sangat jarang mendengarkan atau menyaksikan cerita rakyat, namun tidak sampai belum pernah menyaksikannya. Sebanyak 93,2% dari total responden, belum pernah mendengarkan atau menyaksikan cerita rakyat Ratu Aji Bidara Putih. Mayoritas responden menyaksikan cerita rakyat dari buku cerita, kemudian dari berdongeng, lalu buku pelajaran, dan internet, Sebanyak 81,8% dari total responden telah menggunakan komik digital webtoon. Sebanyak 81,8 dari total responden lebih setuju jika dapat menyaksikan cerita rakyat dari media digital komik webtoon, karena lebih mudah dan menarik.

Tabel 1 Proyek Sejenis

Judul Buku	Death Game	7 Wonders	Sri Asih
Sampul			

Sumber: dokumentasi pribadi

Dalam data yang didapatkan, penulis telah menganalisis tiga proyek sejenis dengan menggunakan metode perbandingan matriks. Analisis dilakukan dengan mempertimbangkan elemen-elemen desain yang terdapat pada ketiga proyek tersebut, meskipun ketiga proyek tersebut memiliki latar belakang dan kebudayaan yang berbeda serta gaya visual yang beragam. Dan mendapatkan hasil observasi yaitu, terdapat 3 karya komik webtoon yang membawa unsur legenda atau cerita rakyat nusantara, semua memiliki ciri dan khasnya masing-masing, didapati bahwa webtoon memiliki cara penyajian yang berbeda yaitu dari atas kebawah, memiliki 1 panel dalam 1 satu baris halaman, dan panelnya yang memiliki jarak yang berjauhan, webtoon umumnya menggunakan gaya ilustrasi manhwa dengan penggambaran semi realis, dengan ciri dagu lancip, mata besar, dan rambut lurus Panjang, penggunaan tipografi sans serif seperti komik pada umumnya dengan balon kata dapat bervariasi sesuai kondisi dan suasana, onomatopoeia yang sederhana dengan huruf kapital dan efek getaran, komik webtoon sudah menggunakan warna dan dapat beragam.

KONSEP DAN PERANCANGAN

Konsep pesan pada Perancangan komik digital berdasarkan adaptasi legenda Ratu Aji Bidara Putih bertujuan untuk memberikan informasi kepada generasi muda tentang kekayaan cerita rakyat Kalimantan Timur,

memperkenalkan serta melestarikan nilai-nilai moral dalam cerita tersebut melalui media modern yang lebih relevan, yaitu komik digital. Dengan menggantikan tradisi berdongeng lisan, komik digital ini akan mengikuti perkembangan zaman, sementara cerita rakyat ini memiliki pesan moral yang penting bagi generasi muda, mendorong mereka untuk membuat keputusan bijak dan menghindari pengaruh ego dan kepentingan pribadi. Pengadaptasian Legenda Ratu Aji Bidara Putih dalam komik digital juga diharapkan dapat memberikan hiburan melalui visualisasi adegan seperti pertarungan, sambil tetap menjaga daya tarik cerita rakyat yang menarik.

Konsep kreatif Komik ini akan menghadirkan sebuah cerita rakyat dengan memperlihatkan kehidupan dan lingkungan pada zaman tersebut yang kaya akan kekuatan mistis. Konsepnya berfokus pada fantasi dengan tempat dan adegan yang menarik, khususnya untuk pembaca remaja. Dengan genre thriller, komik ini menampilkan adegan menegangkan, termasuk suasana lingkungan pada masa lalu dan pertarungan yang seru, dengan gaya gambar dan pewarnaan yang mendukung konsep tersebut.

Konsep media pada Komik digital *webtoon* ini akan berisi 3 episode yang pada tiap episodenya mengandung sejumlah 40 panel gambar dengan layout panel disusun satu per satu dari atas kebawah dengan jarak dan bentuk beragam dan menyesuaikan. Juga menggunakan media pendukung sebagai promosi dari karya utama seperti, *artbook*, *poster*, *banner*, media sosial, dan berbagai macam merchandise seperti, *T-shirt*, *paperbag*, gantungan kunci, dan stiker.

Konsep visual yang digunakan yaitu menggunakan Gaya ilustrasi yang terinspirasi dari gaya gambar manga dan manhwa yang pada umumnya menganut gaya ilustrasi semi realis dengan penuh warna, Konsep ini dipilih untuk memberikan kesan yang unik dan lebih menarik.

font yang akan digunakan untuk dialog pada komik yaitu font *Wild Words*, font ini sangat cocok digunakan dalam perancangan komik karena bentuknya yang tegas dan mudah untuk dibaca.



Gambar 1 font *wild words*

Sumber: font2s.com

Line webtoon sendiri tidak memiliki ketentuan khusus dalam perancangan layout, namun webtoon disajikan dengan cara dibaca dari atas kebawah memanjang, sehingga pada umumnya panel disusun satu per satu dari atas kebawah dengan bentuk panel dan jarak yang menyesuaikan.

ada zaman dahulu, Ratu Aji Bidara Putih yang memerintah daerah Muara Kaman, seorang ratu yang terkenal dengan kecantikan, kepribadian yang anggun, dan kebijaksanaannya. Meskipun banyak raja dan bangsawan berusaha meminangnya, Ratu Aji Bidara Putih menolak karena masih fokus pada kemajuan negerinya. Suatu hari, seorang pangeran kaya dari Cina datang dengan kapal besar untuk meminang sang Ratu. Namun, sang Ratu curiga terhadap pangeran tersebut dan memerintahkan seorang punggawa untuk menyelidikinya. Punggawa tersebut menyimpulkan bahwa pangeran itu adalah siluman yang hanya dapat berubah

menjadi manusia pada siang hari. Ratu memutuskan untuk menolak pinangan sang pangeran. Akibatnya, pangeran marah dan menyerang Muara Kaman dengan pasukannya. Di saat genting, Ratu mengeluarkan kekuatan magis dengan melemparkan sepah sirih yang berubah menjadi lipan raksasa. Lipan-lipan tersebut mengalahkan pasukan pangeran dan menenggelamkan kapal mereka. Tempat pertempuran tersebut kemudian dikenal sebagai Danau Lipan.

Webtoon ini memiliki 2 karakter utama yaitu Ratu Aji Bidara Putih dan Pangeran Li Shimin, dan dua karakter pendukung, punggawa dan panglima.



Gambar 2 Karakter *webtoon queen centipede*
Sumber: dokumentasi pribadi

Karakter pertama Bernama Ratu Aji Bidara Putih merupakan Ratu dari kerajaan Kutai, dengan kecantikan, kepribadian yang anggun, penampilan yang menawan, dan kebijaksanaannya, ia terkenal dan dipuja banyak bangsawan. Yang kedua adalah Pangeran Li Shi Man yang berasal dari kekaisaran cina pada masa dinasti tang, memiliki kekuatan mistis untuk berubah menjadi seorang siluman

dan memiliki pasukan siluman Binatang. Kemudian punggawa merupakan orang kepercayaan ratu untuk menjalankan semua perintah dari ratu. Yang terakhir panglima, merupakan prajurit dengan pangkat tertinggi dari pasukan kapal pangeran Li Shimin.



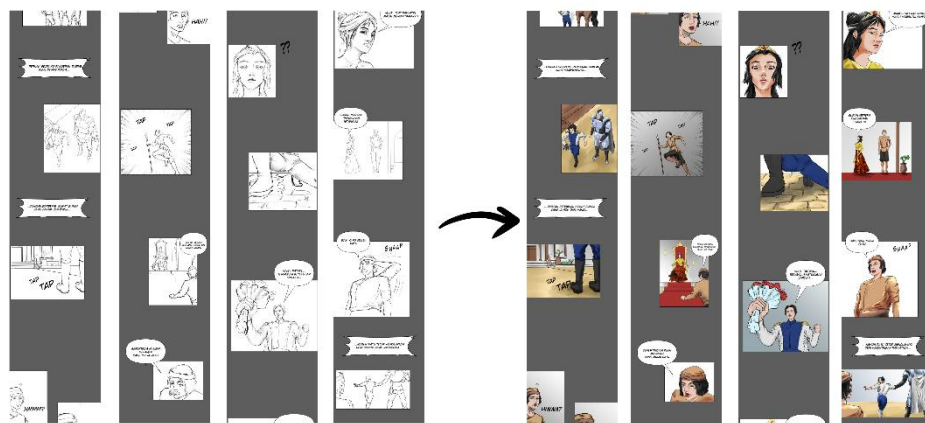
Gambar 3 Judul dan logo *webtoon queen centipede*
Sumber: dokumentasi pribadi

Menggunakan font *piece of lights* untuk menampilkan kesan komik digital yang membawa genre Kerajaan dan fantasi, dengan penambahan elemen seperti bias Cahaya dan highlight pada tulisan judul, memberikan kesan yang mewah dan megah.

Proses perancangan diawali dengan tiga *storyline*, episode pertama Perkenalan pada masing-masing karakter yang dimulai dari sang Ratu Aji Bidara Putih yang memiliki paras cantik jelita, anggun pribadi, harum mewangi, dan diidamkan oleh banyak bangsawan, yang dilanjutkan dengan perkenalan karakter pangeran Li Shi Man yang diketahui seorang siluman dengan pasukan silumannya. Pada episode dua menceritakan Bagaimana cara dan Upaya pangeran untuk menaklukkan hati ratu aji bidara putih, dengan memberikan hadiah harta berupa setumpuk barang dan perhiasan yang terbuat dari dan berlian emas, dan episode yang terakhir Menampilkan bagaimana pangeran mengutus bawahannya

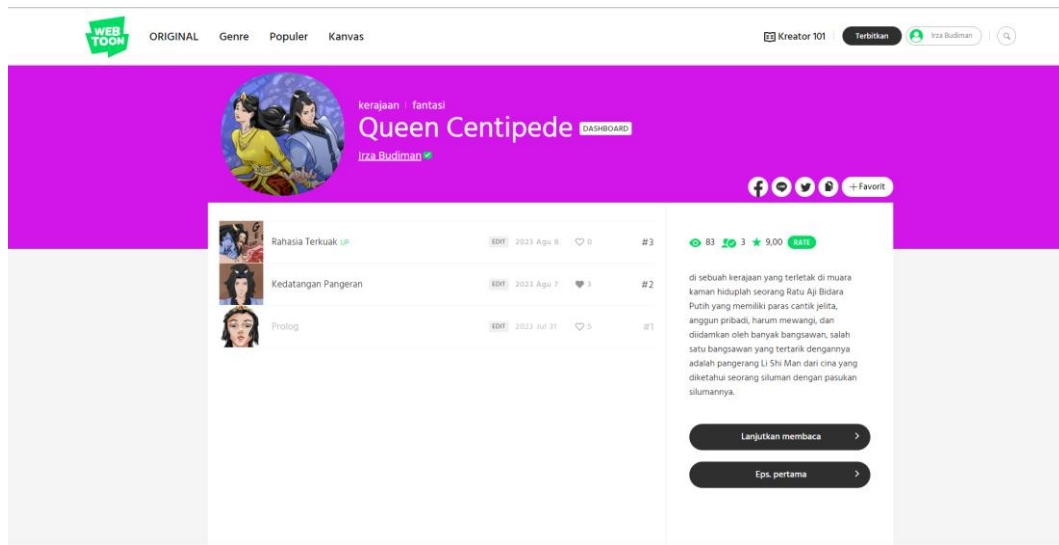
untuk menyampaikan tujuannya untuk meminang ratu, dan bagaimana tanggapan ratu terhadap pinangan tersebut, dan munculnya kecurigaan sehingga mendapatkan sebuah kabar yang tak diduga.

Kemudian perancangan berlanjut pada proses sketsa kasar pada kanvas, *paneling*, *lineart*, dan *coloring*.



Gambar 4 Judul dan logo *webtoon queen centipede*
Sumber: dokumentasi pribadi

Akhir dari proses perancangan webtoon ini akan diunggah ke platform LINE Webtoon sebagai webtoon kanvas yang memiliki jadwal penayangan episode tertentu. Hal ini memungkinkan khalayak target yang dituju dapat secara berkala mengikuti dan menikmati setiap episode.



Gambar 4 Webtoon kanvas queen centipede

Sumber: dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Pelestarian budaya merupakan hal yang sangat penting, khususnya pada cerita rakyat dari Kalimantan timur yaitu Legenda Ratu Aji Bidara Putih, selain karena diwarisi turun temurun dari generasi ke generasi, cerita rakyat juga memiliki inti pesan moral yang dapat diambil dan bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat, namun juga harus melalui cara yang efektif dan relevan mengikuti perubahan zaman, agar sampai kepada generasi muda saat ini, dengan cara yang salah dapat berdampak kurangnya minat generasi muda terhadap kebudayaan nusantara, sehingga perlu adanya proses perancangan yang dapat mengemas cerita rakyat yang rumit dan kaya akan nilai-nilai budaya menjadi format yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami generasi muda pada era digital saat ini.

Penulis menyarankan untuk para penggiat desain untuk dapat lebih peka lagi pada lingkungan sekitarnya, untuk ikut dalam pelestarian budaya nusantara, yang dimana desain merupakan salah satu kekuatan dengan pengaruh yang sangat besar di kehidupan masyarakat, yang dapat mengembangkan suatu budaya

dengan metode yang efektif dan relevan. Dan dunia akademisi untuk lebih terbuka yang dapat menyatukan desainer dan budayawan untuk berkolaborasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ardianto, D. T. (2014). Dari Novel ke Film: Kajian Teori Adaptasi sebagai Pendekatan dalam Penciptaan Film. Panggung.

Ariani, A., & Banjarnahor, D. N. (2018). Pengaruh tampilan dan konten terhadap efektivitas promosi melalui website pada PT. Elegant tour and travel medan. Media Wisata.

Aulia, M., Suwatno, & Santoso, B. (2018). MENINGKATKAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI LISAN MELALUI METODE STORYTELLING. Manajerial, 3.

BPCBkaltim. (2016, Juni 17). Istana Kutai Kartanegara. kebudayaan.kemdikbud.go.id.

GM, F. (2019, Februari 5). Ketika Kapal-Kapal Cina Tiba di Kerajaan Mulawarman. kaltimkece.id.

Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2008). Theories of learning = (Teori belajar). Kencana Prenada Media Group.

Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra. (2020). ANALISIS KARYA POSTER BERDASARKAN UNITY, LAYOUT, TIPOGRAFI, DAN WARNA. Jurnal Seni Rupa.

Kominfo. (2014, Februari 18). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Kominfo.go.id.

Lupita. (2021, November 2). 5 Rekomendasi Drama China Kolosal yang Bikin Tegang, Wajin Nonton! bolong.id.

Maharsi, I. (2016). Ilustrasi (1 ed.). Badan penerbit ISI.

Maulana, N., Aditya, D. K., & Supriadi, O. A. (2021). PERANCANGAN KOMIK EDUKATIF TINDAKAN PREVENTIF COVID 19 UNTUK PELAJAR BERSEKOLAH TATAP MUKA. e-Proceeding of Art & Design.

Nasrullah, R. (2012). Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber. Kencana Prenada Group.

Noviandy. (2022, Agustus 11). Lomba Penulisn Cerita Rakyat. disdikbud.kaltimprov.

Pramudita, P. (2021, Oktober 30). Menjaga Tradisi Sastra Berbahasa Daerah Kalimantan Timur. kemdikbud.go.id.

pusparisa, y. (2021, Februari 1). Media Konvensional di Indonesia Menuju Senjakala. databoks.

Putra, R. W. (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan (1 ed.). ANDI.

Resmadi, I., & Bastari, R. P. (2022). Perancangan Media Informasi Berbasis Website Dengan Pendekatan Design thinking Untuk Penyebaran Konten Informasi dan Promosi Label Rekaman Musik Independen Warkop Musik. Visualita, 10.

Resmadi, I., Febriani, I. N., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Pentingnya Literasi Digital Pada Anak. eProceedings of Art & Design.

Reynaldi, A. (2019). Perancangan Desain User Interface (UI) Aplikasi Pencari Kost (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar). [DESAIN KOMUNIKASI VISUAL]. Universitas Negeri Makassar.

Riandana, A. (2013, Mei 12). Baju Antakusuma. budaya-indonesia.org.

Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2018). Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya (18 ed.). PT Rajagrafindo Persada.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). Instructional technology and media for learning = Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar (9 ed.). Kencana.

Syabriya, N. (2022, Februari 9). Rekomendasi Webtoon Indonesia dari Cerita Rakyat, dari Nyi Blorong hingga Roro Kidul. gensindo.sindonews.com/.

Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE : desain komunikasi visual : penanda zaman masyarakat global. CAPS.

