

Analisis Komunikasi Visual Mural Karya Studio Imaginer House Di Café Wow Ponorogo

Sean Elbert Jeremiah¹

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Institut Teknologi dan Bisnis Asia Malang
Jl. Soekarno Hatta Jl. Rembeksari No.1 A, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65113, no
telpon (0341) 478877
e-mail :sean.elbert.jeremiah@asia.ac.id¹

Abstraksi

Pada era digital ini, komunikasi visual menjadi unsur yang tak terpisahkan dalam menyampaikan pesan dan ekspresi seni. Salah satu bentuk ekspresi tersebut dapat ditemui dalam seni mural. Di Indonesia sendiri mural sudah berkembang sangat pesat, sehingga banyak sekali studio-studio mural bermunculan untuk menawarkan jasa pembuatan mural, salah satunya ada studio mural Imaginer House yang terdapat di Kota Malang. Mural yang berada di café Wow Ponorogo karya Studio Imaginer House tersebut tidak hanya menjadi dekorasi visual, tetapi juga menciptakan atmosfer unik dan menggambarkan nilai-nilai serta konsep yang ingin disampaikan, maka dilakukan penelitian untuk menganalisa komunikasi visual. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Untuk mengetahui makna menggunakan teori semiotika Barthes. Analisa ini dilakukan agar mengetahui tentang komunikasi visual seperti unsur desain dari ilustrasi kartun dan warna golongan hangat yang digunakan pada mural, prinsip desain yang digunakan pada mural seperti kesatuan *proximity*, proporsi objek, dan keseimbangan asimetris. Terdapat makna secara denotatif sebenarnya, konotatif secara khusus, dan mitos yang ingin disampaikan pada mural café Wow Ponorogo karya studio Imaginer House.

Kata Kunci : Komunikasi Visual, Mural, Studio Imaginer House, café Wow Ponorogo, Makna

Abstract

In this digital era, visual communication has become an inseparable element in conveying messages and artistic expression. One of the forms of expression can be found in mural art. In Indonesia, mural art has developed very rapidly, so many mural studios have sprung up to offer mural-making services, one of which is Imaginer House mural studio in Malang City. The mural in Wow Ponorogo café by Imaginer House Studio is not only a visual decoration, but also creates a unique atmosphere and illustrates the values and concepts that want to be conveyed, so a research is conducted to analyze the visual communication. The method used is qualitative method with descriptive research. To find out the meaning using Barthes' semiotics theory. This analysis is done in order to know about visual communication such as design elements of cartoon illustrations and warm group colors used in murals, design principles used in murals such as proximity unity, object proportions, and asymmetrical balance. There are actual denotative, specific connotative, and mythical meanings that want to be conveyed in the Wow Ponorogo café mural by Imaginer House studio.

Keywords: Visual Communication, Mural, Studio Imaginer House, café Wow Ponorogo, Meaning

1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini, komunikasi visual menjadi unsur yang tak terpisahkan dalam menyampaikan pesan dan ekspresi seni. Salah satu bentuk ekspresi tersebut dapat ditemui

dalam seni mural, yang menjadi wadah kreativitas bagi para seniman untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan warna. Mural adalah salah satu bentuk seni lukis yang memanfaatkan media seperti dinding, tembok, atau juga media besar dan datar lainnya. Mural memiliki perbedaan dengan lukisan karena mural berkaitan dengan arsitektur atau bangunan, baik itu dari segi desain yang memenuhi unsur estetika, maupun perawatan dan kenyamanan dalam ruangan. (Nababan, 2019)

Di Indonesia sendiri mural sudah berkembang sangat pesat, sehingga banyak sekali studio-studio mural bermunculan untuk menawarkan jasa pembuatan mural, salah satunya ada studio mural Imaginer House yang terdapat di Kota Malang (Jeremiah dkk., 2022). Studio Imaginer House sendiri awalnya adalah kumpulan mahasiswa-mahasiswa dari Fakultas Sastra Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang, pada akhirnya resmi menjadi studio pembuatan jasa mural pada tahun 2014 yang berlokasi di Perumahan Griya Asri blok R.15 Kecamatan Belimbing, Kelurahan Pandanwangi, Kota Malang.

Salah satu karya mural yang menarik untuk dianalisis karya milik Studio Imaginer House adalah mural yang terdapat di Café Wow Ponorogo. Mural yang berada di café Wow Ponorogo karya Studio Imaginer House tersebut tidak hanya menjadi dekorasi visual di tempat tersebut, tetapi juga menciptakan atmosfer unik dan menggambarkan nilai-nilai serta konsep yang ingin disampaikan oleh Imaginer House. Dalam artikel ini, kita akan melakukan analisis mendalam terhadap komunikasi visual, yaitu unsur desain seperti ilustrasi (titik dan garis), bidang, warna dan prinsip desain seperti kesatuan, proporsi, keseimbangan, serta tema dan makna secara denotatif dan konotatif dari mural tersebut, agar mural karya Imaginer House ini bukan hanya sekedar pemanis ruangan atau hanya sekedar karya estetis tetapi juga mengandung unsur komunikasi visual yang ingin disampaikan kepada target *audience*, yaitu para pengunjung café Wow yang ada di kota Ponorogo agar bisa menghargai seniman lokal, menghargai sebuah kreativitas, mengajarkan tentang ilmu desain komunikasi visual, dan menyediakan catatan budaya dan sejarah.

Melalui penelusuran analisis komunikasi visual mural karya studio Imaginer House, kita dapat memahami lebih dalam tentang bagaimana seni mural dapat menjadi medium yang efektif untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat (Andhita, 2021). Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk mengapresiasi seni lokal, serta memberikan wawasan lebih lanjut mengenai bagaimana seni visual mampu meresapi dan menciptakan nuansa yang mendalam di lingkungan sekitar.

2. METODE

2.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian secara kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan secara menyeluruh terhadap suatu objek dalam kasus ini adalah mural yang ada di café Wow Ponorogo. Hasil penelitian dijelaskan dalam bentuk kata-kata yang diperoleh melalui data valid, karena penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi dan datanya tidak dapat diselesaikan dengan perhitungan yang statistik (Jaya, 2020).

Pendekatan kualitatif sendiri digunakan karena data yang dihasilkan berwujud kata-kata atau kalimat serta sifatnya alami tanpa adanya manipulasi dalam pembuatannya. Penelitian kualitatif sangat tergantung dengan data, teks, dan gambar. Metode ini menggunakan langkah-langkah penganalisaan data secara unik dan mengambil kesimpulan dari hasil yang sudah di analisa secara berbeda-beda (Creswell, 2009).

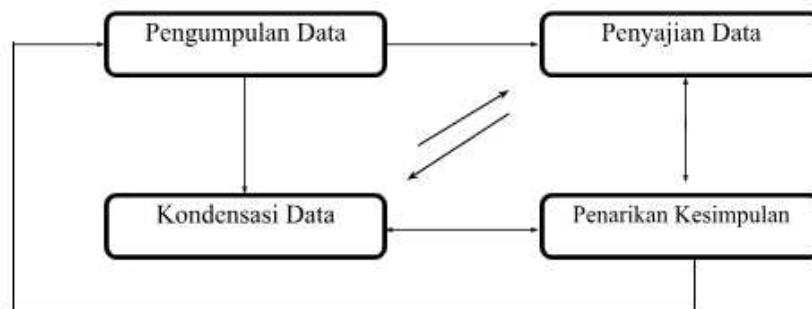
Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif ini digunakan untuk mengetahui masing-masing aspek yang diteliti. Penelitian ini bersifat independen dengan membuat sebuah hubungan dan perbandingan dengan aspek yang lain. Aspek ini menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai bidang tertentu yang diteliti (Jaya, 2020).

2.2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti ada 2 (dua), yaitu Teknik analisis (*Interactive model of analysis*) untuk mengetahui prinsip komunikasi visual dan Teori Semiotika Barthes untuk menganalisis makna yang terkandung didalam mural café Wow Ponorogo karya Studio Imaginer House.

2.2.1 Teknik Analisis (*Interactive Model of Analysis*)

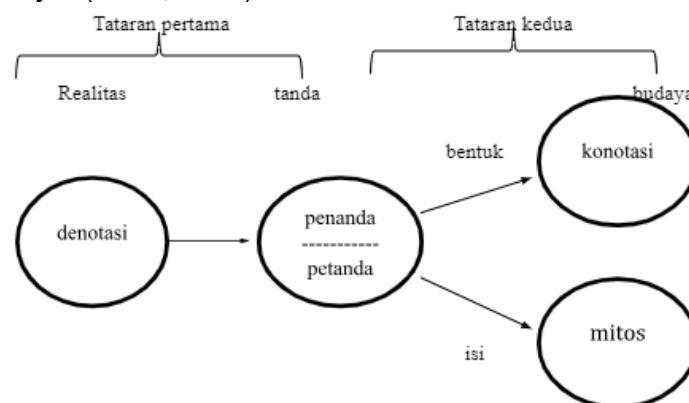
Analisis data sangat berguna bagi peneliti untuk mencari dan menyusun data yang diperoleh secara sistematis dari hasil catatan lapangan/observasi, wawancara, ataupun lewat studi pustaka agar mudah dimengerti saat diinformasikan kepada orang lain. (Rukajat, 2018). Teknik analisa data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis (*Interactive model of analysis*) Saldana (2011) yaitu, Pengumpulan Data, Kondensasi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan.



Gambar 1. Analisis (*Interactive model of analysis*)
(Sumber : Saldana, 2011)

2.2.2 Teori Semiotika Barthes

Peneliti menggunakan teori semiotika Barthes untuk menganalisis makna yang terdapat pada mural café Wow Ponorogo karya studio Imaginer House. Teori semiotika Barthes memiliki beberapa konsep inti, yaitu *signification*, *denotation* dan *connotation*, dan *metalanguage* atau *myth* (Fiske, 2012).



Gambar 2. Teori Semiotika Barthes
(Sumber : Fiske, 2012)

3. PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

3.1 Pengumpulan Data

3.1.1 Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam studi kepustakaan, penelitian dilakukan dengan cara menelaah dan mempelajari berbagai literatur (buku-buku, jurnal, dan lain-lain) yang digunakan sebagai acuan berdasarkan pokok permasalahan yang diteliti. Dalam Pengumpulan data untuk meneliti mural café Wow Ponorogo harus dari aspek komunikasi visual, seperti prinsip

desain dan unsur desain yang terdapat pada mural karya Imaginer House, maka diperlukan metode riset untuk desain komunikasi visual (Sarwono & Lubis, 2007).

Pengumpulan data dimulai dari elemen dan prinsip dalam desain mural café Wow Ponorogo seperti titik, garis, bidang, tekstur, ruang, dan warna. Sedangkan untuk prinsip desain seperti kesatuan (*unity*), proporsi, dan keseimbangan (*balance*) yang terdapat pada mural café Wow Ponorogo karya studio Imaginer House.

3.1.2 Data Hasil Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati objek yang akan diteliti, menganalisis, serta mencatat hasil temuan di tempat penelitian (Sugiyono, 2011). Dalam kasus ini observasi langsung ke Café Wow yang berada di Jln. Jenderal Sudirman No.75, Krajan, Kepatihan, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. *Owner* café Wow Ponorogo bernama Albert. Media yang digunakan adalah dinding café dengan luas 3x4 meter. Mural pada café Wow sendiri diletakkan tepat bagian dinding timur café yang behadapan langsung dengan tempat para pengunjung duduk. Diletakkannya mural ini diharapkan dapat langsung menarik perhatian dari para pengunjung yang datang ke café Wow Ponorogo. Tema yang diminta oleh *owner* kepada studio Imaginer House adalah Reog Ponorogo. Dipilihnya tema Reog Ponorogo sendiri karena Reog adalah salah satu kesenian budaya yang berasal dari Jawa Timur bagian barat-laut dan Ponorogo dianggap sebagai kota asal Reog.

Dari sudut pandang komunikasi visual, mural café Wow Ponorogo sendiri sudah memiliki beberapa prinsip komunikasi visual seperti kesatuan, proporsi, dan keseimbangan. Prinsip kesatuan didalam mural café Wow Ponorogo yang dimana kesatuan atau *Unity* adalah bersatunya elemen-elemen desain sehingga menimbulkan kesan harmonis. Prinsip proporsi juga diberikan pada desain mural ini, dengan hanya memberikan 2 (dua) objek, yaitu Warok beserta Reog saja. Terakhir mural WOW Ponorogo memiliki Prinsip keseimbangan. Keseimbangan sendiri mengacu pada keseimbangan visual yang mengacu pada ukuran, berat visual, dan gaya.


3.2 Analisis Komunikasi Visual

3.2.1 Tema

Tema mural yang ada di café WOW Ponorogo adalah tari Reog Ponorogo sehingga fungsi komunikasi visual dari mural café Wow Ponorogo adalah sosial budaya. Reog sendiri adalah salah satu kesenian yang berada di Jawa Timur Kabupaten Ponorogo, oleh karena itu lebih dikenal sebagai Reog Ponorogo. Ilustrasi yang digunakan dalam mengangkat tema Reog Ponorogo sendiri ada 2 (dua), yaitu Reog sendiri dan Warok.

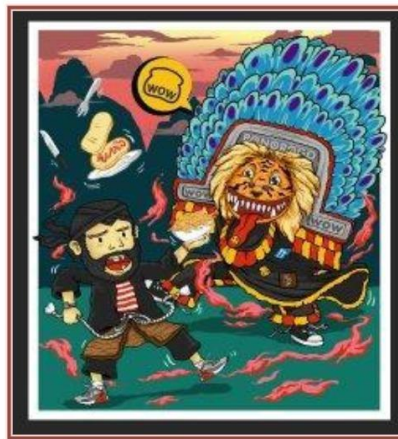
Tabel 1. Objek tema yang ada di mural café Wow ponorogo
(Sumber : Data pribadi)

No.	Objek	Deskripsi
1.		Objek yang ada pada tema adalah objek Reog. Reog sendiri adalah tarian yang digunakan untuk menyindir seorang raja yang selalu berada dibawah hasutan sang istri.

2.		Objek kedua adalah seorang Warok. Tokoh Warok sendiri adalah seorang yang memberikan tuntunan dan juga perlindungan tanpa pamrih serta memiliki tekad diri yang kuat.
----	---	---

3.2.2 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan mural café Wow Ponorogo adalah kartun. Kartun editorial, karena gambar ini tidak hanya bertujuan sebagai penghibur bagi pengunjung atau hanya sekedar hiasan estetik belaka tetapi juga sebagai kritik bagi kaum muda mudi yang ada di kota Ponorogo agar tetap mengingat kesenian yang ada di kota mereka, yaitu salah satu adalah kesenian Reog Ponorogo (Tinarbuko, 2015).

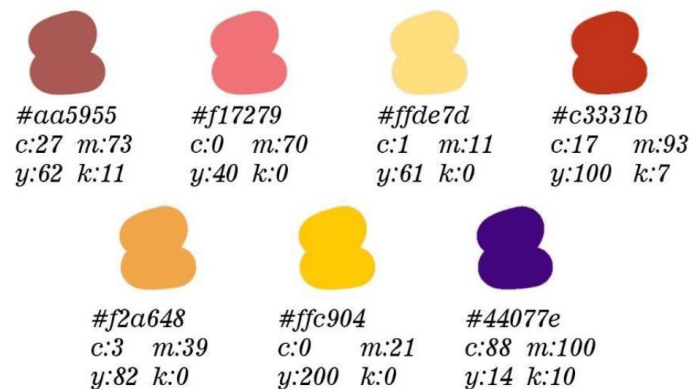


Gambar 3. Ilustrasi mural café Wow Ponorogo
(Sumber : Dokumen Studio Imaginer House)

3.2.3 Warna

Warna sangat penting dalam unsur seni dan desain. Penggunaan warna yang tepat memungkinkan pesan dapat tersampaikan, lalu dapat mempengaruhi emosi dan psikologi bagi yang melihat pesan visual yang ada pada mural café Wow Ponorogo. Warna sendiri berpengaruh bagi emosi orang dan memiliki karakternya masing-masing. (Feisner & Reed, 2013). Pemilihan atau menentukan warna harus diperhatikan, contohnya seperti warna hangat yang diterapkan dalam mural café Wow Ponorogo.

Golongan yang termasuk warna-warna hangat adalah merah, kuning, coklat, jingga, dan dalam lingkaran warna yang berada dari merah ke kuning. Warna hangat memiliki sifat positif, agresif, aktif, dan merangsang. (Putra, 2021). Warna hangat dari mural yang ada pada café Wow Ponorogo sendiri dirancang untuk menunjukkan hal yang positif dan dapat merangsang untuk para pengunjung untuk merasa *fun*, sebab sesuai dengan tema yang ingin disampaikan pada seni mural ini. Berikut color identity yang sudah dirangkum penulis untuk warna yang digunakan studio Imaginer House dalam mural yang ada di café Wow Ponorogo. (Rustan, 2019)



Gambar 4. *Color identity* mural café Wow Ponorogo
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2.4 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah bersatunya elemen-elemen desain sehingga menimbulkan kesan yang harmonis (Zulkifli, 2018). Desain mural yang menyatu pada café Wow Ponorogo adalah kesatuan yang menggunakan pendekatan Proximity. Pada mural café Wow Ponorogo penerapan kesatuan Proximity terdapat pada objek Warok yang memegang mie yang dalam salah satu yang ditawarkan oleh café Wow Ponorogo dan dilanjutkan dengan menu-menu lain yang melayang diatas Warok, menunjukkan menu lain yang ditawarkan. Lalu Reog yang ingin menginformasikan brand café Wow Ponorogo lewat gelembung bicara sebagai elemen yang menyatukan. (Wardaya, 2023)

Tabel 2. Kesatuan (*Unity*) yang ada di mural café Wow ponorogo
(Sumber : Data pribadi)

No.	Objek	Deskripsi
1.		Objek Warok yang memegang beberapa menu yang ditawarkan café Wow Ponorogo
2.		Objek Reog yang seperti berbicara karena memiliki elemen visual berupa gelembung bicara yang berisikan logo café Wow Ponorogo.

3.2.5 Proporsi

Proporsi adalah hubungan perbandingan antara bagian lainnya, tetapi juga bagian dengan keseluruhan (Kusnadi, 2018). Mural pada café Wow Ponorogo memiliki bidang 3x4 meter. Proporsi ukuran antar objek, yaitu Reog beserta Warok terlihat memiliki ukuran yang cukup besar karena berada dibagian depan dibandingkan pegunungan yang menjadi latar belakang. Proporsi bagian objek Reog dan Warok yang memiliki proporsi yang mengikuti konsep karikatur dimana kepala lebih besar daripada ukuran aslinya.

Tabel 3. Proporsi yang ada di mural café Wow ponorogo
(Sumber : Data pribadi)

No	Objek	Deskripsi
1.		Mural café Wow Ponorogo memiliki bidang 3x4 meter dengan proporsi atau ukuran antar objek Reog dan Warok terlihat memiliki ukuran yang cukup besar karena berada di depan, berbeda dengan pegunungan yg terlihat kecil karena menajdi latar mural.
2.		Proporsi bagian objek Reog dan Warok yang memiliki proporsi yang mengikuti konsep karikatur dimana kepala lebih besar daripada ukuran aslinya.

3.2.6 Keseimbangan (*Balance*)

Balance/keseimbangan berarti keseluruhan komponen-komponen desain yang harus tampil seimbang atau tidak berat sebelah (Stewart, 2011). Mural café Wow Ponorogo menerapkan keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris sendiri jika objek-objek berlawanan, tidak sama, atau tidak seimbang. (M.Si, 2020). Pada mural café Wow Ponorogo, objek Warok terlihat lebih kecil daripada objek Reog, tetapi dengan adanya objek-objek kecil lain yang ada pada sisi Reog maka tetap terlihat seimbang walaupun berbeda ukuran antar 2 objek.



Gambar 5. Keseimbangan mural café Wow Ponorogo
(Sumber : Dokumen Pribadi)

3.2.7 Makna

Makna pada karya seni mural tidak lepas dari pemahaman ilmu semiotika, dimana mencari arti mendalam dari sebuah karya seni. (Khairussibyan, 2017). Makna yang berada pada mural café Wow Ponorogo menggunakan teori dari Roland Barthes. Semiotologi Barthes sendiri merupakan pengembangan dari semiology Ferdinand De Saussure. Teori Barthes mengembangkan semiotika menjadi dua tingkat tanda, yaitu denotasi dan konotasi, tetapi terdapat juga mitos sebagai sistem pemaknaan tingkat kedua. (Kurniawan, 2001). Berikut makna secara denotatif, konotatif, dan mitos yang ada pada mural café Wow Ponorogo.

Tabel 4. Makna mural café Wow Ponorogo
(Sumber : data pribadi)

Gambar	Denotatif	Konotatif	Mitos
	Ilustrasi kartun Warok dan Reog Ponorogo.	Penggambaran budaya yang terdapat pada kota Ponorogo dengan penggambaran dari seorang Warok dan tarian Reog Ponorogo.	Ilustrasi Warok menunjuk anak muda asli Ponorogo yang adalah target <i>audients</i> dari café Wow Ponorogo. Ilustrasi tarian Reog Ponorogo yang terlihat senang menunjukkan suasana orang yang akan senang saat menikmati makanan dan minuman yang disediakan café Wow.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian diatas maka dapat disimpulkan Analisis Komunikasi Visual Mural Karya Studio Imaginer House di Café Wow Ponorogo adalah memiliki beberapa komunikasi

visual unsur dan prinsip desain yang terdapat dalam muralnya, seperti tema, ilustrasi yang digunakan, warna, kesatuan, proporsi, keseimbangan, dan makna yang terkandung didalamnya.

Pertama dari tema mural ini memiliki tema tari Reog Ponorogo sehingga fungsi komunikasi visual dari mural café Wow Ponorogo adalah sosial budaya. Dari ilustrasi yang digunakan menggunakan gaya kartun editorial, karena gambar ini tidak hanya bertujuan sebagai penghibur bagi pengunjung atau hanya sekedar hiasan estetik belaka tetapi juga sebagai kritik bagi kaum muda mudi yang ada di kota Ponorogo agar tetap mengingat kesenian yang ada di kota mereka. Terakhir dari unsur desain warna, mural café Wow Ponorogo menggunakan warna hangat untuk menunjukkan hal yang positif dan dapat merangsang untuk para pengunjung untuk merasa *fun*, sebab sesuai dengan tema yang ingin disampaikan pada seni mural ini.

Kedua dari komunikasi visual prinsip desain ada prinsip kesatuan. kesatuan mural café Wow Ponorogo menggunakan pendekatan Proximity. Penerapan kesatuan Proximity terdapat pada objek Warok yang memegang mie salah satu yang ditawarkan oleh café Wow Ponorogo dan dilanjutkan dengan menu-menu lain yang melayang diatas Warok, menunjukkan menu lain yang ditawarkan. Lalu Reog yang ingin menginformasikan brand café Wow Ponorogo lewat gelembung bicara sebagai elemen yang menyatukan. Proporsi mural juga bukan hanya dari objek dan bidang yang digunakan tetapi juga pada objek ilustrasi yang ada didalam mural. Terakhir mural café Wow Ponorogo menerapkan keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris sendiri jika objek-objek berlawanan, tidak sama, atau tidak seimbang.

Penulis juga berhasil menganalisa bukan hanya dari segi prinsip desain saja tetapi makna secara denotatif, konotatif, bahkan mitos yang terkandung di dalam mural café Wow Ponorogo karya studio Imaginer House. Secara denotatif mural café Wow Ponorogo memiliki ilustrasi kartun Warok dan Reog Ponorogo, sedangkan dari konotatif Penggambaran budaya yang terdapat pada kota Ponorogo dengan penggambaran dari seorang Warok dan tarian Reog Ponorogo dan pengembagannya mitosnya adalah ilustrasi Warok menunjuk anak muda asli Ponorogo yang adalah targer *audients* dari café Wow Ponorogo. Ilustrasi tarian Reog Ponorogo yang terlihat senang menunjukkan suasana orang yang akan senang saat menikmati makanan dan minuman yang disediakan café Wow.

Saran untuk penelitian selanjutnya untuk menganalisa sebuah karya seni termasuk salah satunya adalah seni mural bukan hanya dari prinsip desain saja tetapi juga makna yang terkandung didalamnya, sehingga seluruh komunikasi visual dapat dianalisa lebih dalam dan lebih baik lagi. Sebuah karya seni patut dianalisa dengan dari segi komunikasi visual agar dapat tersampaikan dengan jelas sebuah karya itu terbentuk.

Menganalisis sebuah karya seni mural memiliki banyak manfaat dan pentingnya tidak hanya terbatas pada pemahaman estetika visual. Dari menganalisa inilah kita bisa menghargai seniman lokal, menghargai sebuah kreativitas, mengajarkan tentang ilmu desain komunikasi visual, dan menyediakan catatan budaya dan sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andhita, P. R. (2021). *Komunikasi Visual: Vol. Vol. 1*. Zahira Media Publisher.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Designs. Qualitative ,Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. <http://83.136.219.140:8080/handle/123456789/1256>
- Feisner, E. A., & Reed, R. (2013). *Color Studies*. A&C Black.
- Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi 3*. Raja Grafindo Persada.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. QUADRANT.

- Jeremiah, S. E., Haryanto, H., & Wida, W. (2022). Analisis Seni Mural Café Wow Madiun Dari Point Of View Komunikasi Visual Karya Studio Imaginer House. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.37304/jikt.v13i1.152>
- Khairussibyan, J. L., Nila Mega Marahayu, Muh. (2017). *Semiotika: Teori, Metode, dan Penerapannya dalam Penelitian Sastra*. Deepublish.
- Kurniawan. (2001). *Semiologi Roland Barthes*. IndonesiaTera.
- Kusnadi. (2018). *DASAR DESAIN GRAFIS*. EDU PUBLISHER.
- M.Si, E. Y., S. Ds. (2020). *Suatu Pengantar: Metode Dan Riset Desain Komunikasi Visual DKV*. Deepublish.
- Nababan, R. S. (2019). *Karya Mural Sebagai Medium Mengkritisi Perkembangan Jaman (Studi Kasus Seni Mural Karya Young Surakarta)*.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. ANDI.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach)*. DEEPUBLISH.
- Rustan;, S. (2019). *Warna, Buku 1* (Jakarta). PT Lintas Kreasi Imaji.
- Saldana, J. (2011). *Fundamentals of Qualitative Research*. Oxford University Press.
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. CV Andi Offset.
- Stewart;, M. (2011). *Launching the Imagination: A Comprehensive Guide to Basic Design* (New York). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D / Sugiyono*. Alfabeta.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Wardaya, M. (2023). *Buku Ajar Mengenal Dasar Desain*. Penerbit Universitas Ciputra.
- Zulkifli. (2018). *Nirmana Dwimatra: Elemen, prinsip dan aspek aplikasi teknis seni rupa dan desain* (Medan). fbs unimed press.