

Analisis Semiotika Pada Logo Batman 1966

Tiara Zarismartha

Universitas Negeri Padang

San Ahdi

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis: tiarazarismartha@gmail.com

Abstract: *Batman is a well-known superhero and is loved by many people from all walks of life, an interesting Batman character for not having superpowers like other superheroes. In addition to the character Batman has a striking logo and is an identity for Batman. In 1966 Batman released a series of films with decorative designated logos in which Pop Art's chests developed rapidly. Each logo is a visualized identity that has a meaning, using a qualitative method with Roland Barthes' semiotic analysis approach. The purpose of the study was to find out what values and meanings were cooped up in the 1966 Batman logo, which was influenced by the then-developed Pop Art style trend. Based on research results, it can be inferred that the use of the 1966 Batman logo influenced by Pop Art style and the visual elements of the logo suggests that the brief logo is an image and that Batman superhero has an intelligent, intellectual, optimistic nature of rooting out crime.*

Keywords: *Batman, Logo, Pop Art, Roland Barthes, Semiotika.*

Abstrak: Batman merupakan tokoh superhero yang terkenal dan digemari oleh banyak orang dari berbagai kalangan, karakter Batman yang menarik karena tidak memiliki kekuatan super seperti superhero lainnya. Selain karakter tokoh Batman memiliki logo yang mencolok dan menjadi identitas bagi Batman. Pada tahun 1966 Batman mengeluarkan series film dengan logo yang terkesan dekoratif dimana pada tahun itu gaya *Pop Art* berkembang dengan pesat. Setiap logo merupakan identitas yang divisualisasikan yang tentu memiliki sebuah makna, menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika dari Roland Barthes. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui nilai dan makna apa yang terkandung pada logo Batman 1966 yang dipengaruhi oleh trend gaya *Pop Art* yang berkembang saat itu. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemaknaan logo Batman 1966 yang dipengaruhi gaya *Pop Art* dan elemen elemen visual pada logo menunjukkan bahwa logo tersebut merupakan gambaran dari tokoh superhero Batman yang memiliki sifat kebijaksanaan, intelektual, optimis dalam membasmi kejahatan.

Kata kunci: Batman, Logo, Pop Art, Roland Barthes, Semiotika.

LATAR BELAKANG

Tokoh superhero Batman merupakan karakter terbitan oleh DC Comic #27 pada tahun 1939. Batman sendiri bernama asli Bruce Wayne yang menjadi superhero dengan kekuatan nya sendiri dan bersumpah melawan semua kejahatan dengan pengembangan diri serta teknologi yang dimiliki oleh nya. Batman sendiri digambarkan sebagai detektif sehingga tidak memiliki kemampuan super seperti tokoh superhero lainnya. Dalam melawan musuh atau menyelesaikan kasusnya Batman menggunakan kemampuan intelegensi, penggunaan teknologi canggih, kemampuan deduktif dan intimidasi serta dengan kekayaan. Menarik nya pada series televisi Batman tahun 1966, logo Batman pada series ini memiliki visualisasi yang berbeda dengan logo Batman yang kita tau saat ini. Sekitar tahun 1960 hingga 1970 Era ini sangat dipengaruhi oleh gaya *Pop Art* yang populer di Eropa hingga Amerika.

Sehingga makna logo Batman pada tahun 1966 juga berbeda dari logo Batman saat ini selain bentuk logo yang dekoratif, gaya *Pop Art* pada tahun itu juga berdampak untuk makna logo Batman 1966.

KAJIAN TEORITIS

Logo merupakan identitas atau tanda pengenal visual untuk sebuah produk yang menjadi sebuah merek. Dimana logo mewaliki sebuah barang, jasa dan lainnya. Logo bisa menggunakan berbagai elemen, seperti gambar, ilustrasi, tulisan, warna, dan lainnya. Selain itu logo juga dapat dikatakan sebagai gambar atau simbol untuk identitas visual (Rustan, 2009: h 13). Sehingga logo harus tampil menonjol, mempunyai ciri khas dan karakteristik tersendiri dimana hal ini merupakan hal wajib dimiliki oleh sebuah logo. Dalam logo terdapat elemen elemen yang menjadi komponen dari sebuah logo yaitu pertama tipografi yang merupakan *visual language* yang berarti bahasa yang dilihat. Dalam ilmiah merupakan teknik merancang dan menyusun aksara untuk membuat sebuah visual dalam bentuk cetak dan non cetak (Kusrianto, 2013: h 2). Tipografi berguna sebagai media komunikasi informasi dan juga sangat berpengaruh besar dalam sebuah desain termasuk logo hal ini membuat makna logo lebih tersampaikan kepada konsumen atau publik. Selanjutnya ilustrasi menurut Clarence L. Banhart dan Robert K. Banhart (dalam Maharsi 2016: h 2) menjelaskan menurut kamus ilustrasi adalah bentuk gambar yang digunakan untuk memperjelas dan menghias sesuatu dalam sebuah karya. Sehingga ilustrasi berfungsi sebagai penjelas atau menjelaskan sesuatu dan ilustrasi merupakan tindakan serta proses untuk menggambarkan sesuatu.

Ketiga adalah warna, merupakan salah satu elemen visual yang memposisikan dirinya sebagai *The Hidden Language* atau memiliki arti bahasa yang tersembunyi. secara tidak langsung sebuah warna memiliki pesan atau makna tersendiri dalam sebuah karya yang mempunyai pengaruh yang sangat besar. Warna sering digunakan untuk menggambarkan suatu arti yang tersirat dan menyampaikan pesan yang ada di dalam arti sebuah warna. Menurut Mita Purbasari (dalam Kusnadi, 2018: h 45) warna merupakan alat komunikasi yang efektif untuk menyampaikan pesan, ide dan gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa.

Dalam hal ini tokoh superhero Batman yang merupakan karakter di terbitkan oleh DC Comic #27 pada tahun 1939 memiliki identitas atau tanda pengenal yang membuat karakter Batman dapat terwakilkan dengan logo tersebut. Batman sendiri bernama asli Bruce Wayne yang menjadi superhero dengan kekuatannya sendiri dan bersumpah melawan semua kejahatan dengan pengembangan diri serta teknologi yang dimiliki olehnya. Batman sendiri digambarkan sebagai detektif sehingga tidak memiliki kemampuan super seperti tokoh superhero lainnya. Dalam melawan musuh atau menyelesaikan kasusnya Batman

menggunakan kemampuan intelegensi, penggunaan teknologi canggih, kemampuan deduktif dan intimidasi serta dengan kekayaan yang melimpah. Logo Batman sendiri memiliki elemen seperti siluet kelelawar dengan topeng kostum Batman sebagai kepalanya, yang secara tidak langsung kelelawar pada logo tersebut menggambarkan identitas Batman. Menarik nya pada series televisi Batman tahun 1966, logo Batman pada series ini memiliki visualisasi yang berbeda dengan logo Batman yang kita tau saat ini. Sekitar tahun 1960 hingga 1970 Era ini sangat dipengaruhi oleh gaya *Pop Art* yang populer di Eropa hingga Amerika.



Gambar 1. Logo Batman pada series tahun 1966

Gaya *Pop Art* mulai berkembang pada tahun 1960 di wilayah Amerika Serikat dan Inggris, dimana tahun itu terjadinya ledakan pertumbuhan penduduk untuk usia muda. Saat itu, populasi penduduk yang berada pada usia remaja dan dewasa awal mencapai populasi pertumbuhan terbanyak. Gaya *Popular Art* juga di sebut sebagai gerakan seni yang ada dan banyak dipengaruhi oleh budaya populer yang berkembang di dalam masyarakat. Gaya *Pop Art* lebih bersifat sebagai budaya komersial yang berperan menjadi bahan mentah untuk sumber ide menciptakan karya. Menurut Susanto dalam (Wardana, 2012: h 18) Dalam karya gaya *Pop Art* banyak menggunakan karya yang muncul di masyarakat atau media massa, seperti komik, iklan, majalah, dan lainnya.

Logo Batman 1966 diteliti menggunakan pendekatan semiotika oleh Roland Barthes. Penelitian Semiotika Roland Barthes mengembangkan analisis yang menggunakan makna konotasi, denotasi dan mitos sebagai hal utama dalam analisis nya. Semiotika oleh Roland Barthes merupakan turunan dari Saussure dengan meneliti hubungan penanda dan petanda ini bukanlah kesamaan atau *equality*, tetapi kesetaraan yang menyatakan dua atau lebih elemen dengan nilai yang sama. Menurut Barthes (dalam Sobur,2013: h 15), semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mengkaji sebuah tanda. Semiotika pada dasarnya digunakan untuk mempelajari bagaimana cara memaknai sesuatu. Memaknai disini berarti tanda tidak hanya menyampaikan informasi, namun tanda tersebut juga bisa berkomunikasi, dan juga menjelaskan makna terstruktur dalam tanda. Dalam semiotika Roland Barthes menjelaskan cara kerja tanda sebagai berikut.

Tabel 1. Semiotika tanda Roland Barthes

<i>Signifier</i> (penanda)	<i>Signified</i> (petanda)
<i>Denotative sign</i> (tanda denotatif)	
<i>Connotative signifier</i> (penanda konotatif)	<i>Connotative signified</i> (petanda konotatif)
<i>Connotative sign</i> (tanda konotatif)	

Penelitian ini berfokus untuk meneliti makna visual yang ada pada logo Batman 1966, dengan mengetahui keterkaitan elemen-elemen pada logo dengan Batman menggunakan semiotika yang nantinya terbagi dalam makna denotasi, konotasi dan mitos.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2012: h 21) metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian dan tidak digunakan untuk mendapatkan kesimpulan hasil yang lebih luas. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat yang berhubungan antara fenomena yang diteliti. Sumber data terkait penelitian ini berasal dari Logo serta series TV Batman tahun 1966 dan website resmi milik DC Comic sebagai data primer sedangkan data sekunder untuk mendukung data primer berasal dari analisis visual dan studi kepustakaan dari buku-buku, jurnal, situs berita, media cetak dan internet yang berkaitan dengan logo Batman tahun 1966.

Untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kualitatif visual yang menghubungkan data dengan teori analisis semiotika oleh Roland Barthes, sehingga dapat dilihat fungsi denotasi, konotasi dan mitos untuk mempermudah pemaknaan pada logo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada logo Batman 1966 memiliki beberapa elemen-elemen yang mana saling terhubung satu sama lainnya.

Tabel 2. Analisis elemen pada logo Batman 1966

No.	Deskripsi	Unit Analisis
1.	Berdasarkan pengamatan dapat diketahui ilustrasi pada logo Batman 1966 terlihat seperti siluet sayap sebuah kelelawar berwarna hitam karena bentuk sayap runcing dalam logo tersebut sangat mirip dengan sayap yang dimiliki oleh kelelawar, dengan bentuk topeng Batman sebagai kepalanya. Ilustrasi atau gambar kelelawar ini sendiri menjadi latar untuk logo Batman pada series tahun 1966.	
2.	Berdasarkan pengamatan dapat diketahui font pada logo Batman sendiri menggunakan huruf Serif dengan menggunakan ekor pada ujung tulisan Batman. Yang terlihat menarik dan mirip dengan topeng yang dipakai oleh karakter Batman.	
3.	Berdasarkan pengamatan dapat diketahui bahwa warna hitam yang merupakan warna dominan pada logo Batman dan juga menjadi warna latar belakang dari font pada logo Batman.	
4.	Berdasarkan pengamatan dapat diketahui warna kuning yang terdapat pada tulisan Batman yang ada di logo.	

Dalam unit analisis elemen terdapat data sekunder yang terkait dengan elemen pada logo Batman 1966 yaitu pertama kelelawar, menurut Suyanto 2001 (dalam Wiyatna, 2003) Kelelawar adalah hewan mamalia yang masuk dalam ordo *Chiroptera* yang mempunyai sayap tangan, karena kaki depannya bermodifikasi menjadi sayap. Kelelawar memiliki telinga yang besar, tegak bersambung kanan dan kirinya pada bagian pangkal. Kelelawar juga aktif dan bergerak pada malam hari. Kedua adalah font atau huruf *Serif*, *Serif* sendiri dapat di deskripsikan sebagai ciri khas, tonjolan, atau bentuk akhir yang lebih panjang dari ujung karakter (Valentino, 2019: h 162). Meskipun terlihat dekoratif dan bergaya, *Serif* digunakan untuk meningkatkan keterbacaan dengan mengarah dari satu karakter ke karakter berikutnya sehingga dapat dibedakan satu sama lain. Ketiga warna hitam, Menurut Laura Christina Luzar (2011, h 1091) Hitam sering di artikan sebagai malam dan kematian. Secara positif hitam adalah kekuatan, kekuasaan, berat, kemewahan, elegan, formal, serius, bergengsi, kesunyian, dan misteri. Warna hitam juga melambangkan kegelapan dan tidak adanya cahaya. Keempat warna kuning. Menurut Laura Christina

Luzar (2011, h 1089) Kuning dapat di artikan sebagai sinar matahari. Secara positif berarti intelektual, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, idealisme. Sementara, negatifnya berarti kecemburuan, pengecut, ketidakjujuran, dan waspada.

B. Pembahasan

Dalam keseluruhan logo Batman 1966 elemen-elemen didalamnya menggunakan warna hitam yang dominan, dan dalam tataan logo tersebut terdapat elemen yang berbentuk seperti sayap kelelawar yang menjadi dasar pada logo Batman 1966, diatas sayap kelelawar yang tersambung terdapat elemen bentuk kepala dari topeng yang digunakan Batman dan kedua elemen tersebut didominasi dengan warna hitam. Selain itu didalam logo Batman tersebut juga terdapat elemen dengan tulisan BATMAN yang berukuran besar. Tulisan tersebut berwarna kuning dengan menggunakan gaya *serif* karena memiliki kait di setiap ujung tulisan. Selain itu pada tahun tersebut gaya *Pop Art* berkembang dengan pesat gaya ini sendiri sering disebut sebagai gaya kaum muda yang pada tahun itu sulit nya kebebasan dalam seni, yang tentu saja sedikit banyaknya gaya ini mempengaruhi logo Batman yang ada pada tahun 1966. Berikut adalah penguraian analisis makna logo Batman 1966 menggunakan semiotika Roland Barthes.

1. Unit Analisis Elemen Pertama

Secara penanda denotatif elemen pertama pada logo Batman merupakan gambar dari topeng Batman dan sayap yang menyerupai kelelawar yang sudah menjadi cirikhas dari Batman sendiri. Dalam petanda denotatif merupakan tanda bahwa gambar itu adalah tanda dari Batman sedangkan dalam makna denotatif adalah gambaran dari Batman itu sendiri secara sederhana bentuk topeng hingga sayap yang menyerupai kelelawar dan kostum Batman yang mirip dengan gambar tersebut. Penanda konotatif dalam unit elemen pertama adalah penanda dari atribut pada Batman karena sangat menggambarkan bagaimana kostum yang dipakai oleh Batman secara sederhana dari Batman yang sangat identik dengan kostum nya yang menyerupai kelelawar. Dalam petanda konotatif Merupakan representasi dari Batman dan sifat serta kostum heronya yang mirip dengan kelelawar dan membuatnya sangat identik, dan makna konotatif merupakan gambar yang bermakna bahwa Batman sendiri memiliki sifat yang menyerupai kelelawar dengan Batman yang selalu beraktivitas atau keluar dimalam hari untuk membasmi kejahatan.

Dalam pemaknaan mitos kelelawar sendiri memiliki gambaran hewan yang cukup mengerikan dan ditakuti dari bentuk hingga karena ia beraktivitas dimalam hari dan menyukai kegelapan.

2. Unit Analisis Elemen Kedua

Penanda denotatif pada elemen kedua adalah Teks atau tulisan dari tokoh superhero Batman. Petanda denotatif sebagai penjelas dari gambar sehingga bisa langsung dikenali bahwa logo tersebut adalah milik Batman. Makna denotatif nya adalah tulisan atau teks dari Batman sendiri yang mana disini memberitahu bahwa logo ini adalah Batman. Sebagai penanda konotatif merupakan atribut karena tulisan Batman sendiri disini digunakan untuk menjelaskan maksud dari logo dengan bentuk yang membawa cirikhas dari Batman sendiri. Petanda konotatif elemen kedua tulisan yang bergaya *Serif* dengan kait diujung tulisan yang menyerupai topeng serta tulisan yang terlihat tegas digunakan oleh Batman, menggambarkan bahwa karakter Batman menarik dan berbeda dengan superhero lain nya karena ada nya tulisan BATMAN yang terlihat tegas dan dekoratif. Makna konotatif nya adalah tulisan yang dimana memperjelas makna dan identitas bahwa ini adalah Batman. Dengan penggunaan huruf *Serif* yang tegas dan dekoratif dimana setiap huruf memiliki kait seperti telinga yang ada di topeng Batman sehingga dapat dikenali dengan mudah.

Sedangkan dalam pemaknaan mitos Tulisan pada logo biasa nya digunakan untuk mewakili sesuatu tempat atau perusahaan sehingga mempermudah promosi.

3. Unit Analisis Elemen Ketiga

Dalam elemen ketiga penanda denotatif merupakan citra dari warna hitam itu sendiri. Untuk petanda denotatif Merupakan tanda denotatif yang memiliki makna representasi dari palet warna #000000 atau R:0 G:0 B:0 dan makna denotatif hitam adalah tidak adanya cahaya dalam suatu objek. Sebagai penanda konotatif merupakan penanda berupa atribut objek yang ada pada kostum tokoh Batman yang mana kostum yang digunakan oleh Batman sangat identik dengan malam hari yang gelap. Untuk petanda konotatif hitam menjadi representasi dari Batman yang muncul atau keluar membasmi kejahatan pada saat malam hari yang gelap. Makna konotatif pada elemen ketiga warna hitam yang meiliki arti misterius, tegas, kekuatan, kesunyian, dan kegelapan.

Sebagai mitos elemen ketiga warna hitam dikenal menakutkan, membawa sial dan kesedihan.

4. Unit Analisis Elemen Keempat

Penanda denotatif pada elemen keempat merupakan citra dari warna kuning itu sendiri, sedangkan petanda denotatif merupakan tanda denotatif yang memiliki makna representasi dari palet warna #FFFF00 atau R:255 G:255 B:0 dan untuk

makna denotatif Warna kuning sendiri merupakan bagian dari warna 3 warna primer. Sebagai petanda konotatif warna kuning merupakan penanda berupa atribut pada tulisan Batman yang menggambarkan sifat kebijaksanaan, optimisme, cahaya, idealisme. Dimana karakter Batman sendiri berjuang untuk membasmi kejahatan. Petanda konotatif elemen keempat kuning merupakan representasi dari Batman yang bijak dan cakap dalam mengambil keputusan dalam menghadapi musuh atau lawan. Selain itu warna kuning juga menggambarkan bahwa Batman sendiri bukan tokoh superhero yang menakutkan karena hanya keluar di malam hari serta didominasi dengan kostum warna hitam. Untuk makna konotatif warna kuning memiliki makna intelek, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, kegembiraan, idealisme.

Dalam mitos warna kuning dipercaya sebagai kecemburuan, pengecut, ketidakjujuran, dan waspada.

Secara keseluruhan logo Batman 1966 mencerminkan bagaimana tokoh Batman itu sendiri dengan bentuk kostum, karakter hingga aktivitas Batman yang dilakukan selalu pada malam hari. Logo Batman 1966 juga memiliki aspek-aspek visual tanda sehingga makna dalam logo Batman dapat dipahami yaitu dengan penggunaan warna memiliki perbedaan emosi dan makna yang sangat kontras sehingga dapat memperjelas makna dari logo dengan penggunaan warna hitam dan kuning, bukan hanya dari itu bentuk dan ukuran serta detail pada logo Batman juga menjelaskan arti dari logo tersebut, ruang lingkup juga memberikan pengaruh cukup besar dalam memahami makna logo Batman 1966 dimana logo ini ada pada zaman gaya *Pop Art* sedang berkembang dengan pesat. Bentuk, warna, dan tulisan memiliki makna tersendiri yang berkaitan dengan tokoh Batman yaitu tokoh superhero yang tegas dan bijaksana serta siap membasmi semua kejahatan. Desain logo yang terlihat dekoratif dan mencolok juga bisa dikatakan dipengaruhi oleh gaya *Pop Art* yang saat itu sedang berkembang. Dengan penggunaan warna primer pada logo Batman sehingga membuat kesan Batman lebih ceria dan terang serta jalan film series tahun 1966 yang tersirat menggambarkan tokoh Batman yang lebih ceria dan sedikit lucu. Hal ini membuat logo Batman tahun 1966 memenuhi syarat gaya *Pop Art* oleh Ricard Hamilton 1957 (dalam Dawami, 2017: h 144) dimana syarat gaya *Pop Art* itu adalah dimana logo Batman tersebut populer, di produksi secara massal, menggambarkan sifat anak muda, jenaka, memiliki daya tarik dan termasuk bisnis yang besar. Hingga saat ini Batman digemari oleh banyak orang sebagai salah satu tokoh superhero.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari pemaknaan logo Batman 1966 menggunakan analisis tanda Roland Barthes menunjukkan bahwa logo tidak dapat dimaknai tanpa dikaitkan dengan aspek lain di luar saja dan memiliki sebuah kesatuan dari masing masing unsur visual yang ada. Dimana makna logo tersebut saling melengkapi dan memperjelas makna logo itu sendiri. Dalam analisis semiotika Roland Barthes ada 3 jenis tingkatan makna yang saling terhubung satu sama lainnya.

Pertama makna denotasi pada logo Batman 1966 dimana makna denotasi di artikan sebagai sesungguhnya dari budaya atau ras dimana bentuk logo Batman dengan ilustrasi kelelawar dan Batman itu sendiri, tulisan dengan huruf Batman serta warna hitam dan kuning yang didominasi dari logo tersebut yang menjadi sebuah kesatuan. Kedua adalah pemaknaan konotasi dari logo Batman 1966 terdapat pada berbagai elemen visual dari logo dari siluet kelelawar dan Batman yang secara konotasi kelelawar ini identik dengan malam hari, warna hitam yang menunjukkan ketegasan, kesunyian dan misterius, warna kuning pada logo yang menunjukkan intelek, kebijaksanaan, dan kegembiraan, tulisan dengan kata Batman sendiri juga dengan memiliki desain huruf yang mirip dengan topeng Batman dan juga memberikan kesan tegas dan kuat. Keseluruhan elemen pada logo Batman 1966 merujuk kepada tokoh Superhero Batman. Ketiga pemaknaan mitos pada elemen logo Batman 1966 menunjukkan nilai perbedaan nilai dalam tatanan masyarakat dengan logo Batman sebagai superhero. Kesatuan dalam elemen pada logo Batman 1966 mempunyai makna yang saling memperkuat satu sama lainnya.

Gaya *Pop Art* yang berkembang saat itu juga berpengaruh dan memenuhi syarat gaya *Pop Art* oleh Ricard Hamilton 1957 (dalam Dawami, 2017: h 144) dimana syarat gaya *Pop Art* itu adalah dimana logo Batman tersebut populer, diproduksi secara massal, cocok untuk anak muda, ceria dan jenaka, memiliki daya tarik dan termasuk dalam bisnis yang besar. Hingga saat ini Batman digemari oleh banyak orang sebagai salah satu tokoh superhero.

SARAN

Adapun saran pada penelitian ini adalah. Pertama, memahami metode yang digunakan untuk penelitian sehingga memudahkan peneliti dan mendapatkan hasil yang lebih akurat. Kedua, memudahkan peneliti lain yang ingin meneliti penelitian ini dengan topik yang sama.

DAFTAR REFERENSI

- DC Official Website. (2022, Oktober 19). *Characters Batman*. Didapat dari <https://www.dc.com/characters/batman>.
- Kusnadi. (2018). *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: EDU Publisher.
- Kusrianto, Aldi. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan penerbit ISI.

- Rustan, S.Sn., SURIANTO. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono, (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfa beta.
- Sobur, D. A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Luzar, Laura Christina. Monica. (2011). Efek Warna dalam Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2). 1084-1096.
- Valentino, Dion Eko. (2019). Pengantar Tipografi. Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi*, 6(2). 152-173.
- Wardana, Ketut Nala Hari. (2012). Gaya Pop Art pada Desain Grafis Indonesia. *PRASI*, 7(14), 17-22.
- Wiyatna, M. F. 2003. Potensi Indonesia Sebagai Penghasil Posfat Guano Kelelawar. *Makalah Falsafah Sains Program Pascasarjana/ S3*. Institute Pertanian Bogor.