

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI
INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE
PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI
GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN
BANYUMAS**



KARYA DESAIN

**Oleh:
ERIN DWI AZMI
NIM: 1512344024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2020**

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK
BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI
KARESIDENAN BANYUMAS



KARYA DESAIN

Oleh:
ERIN DWI AZMI
NIM: 1512344024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa Institut Seni
Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang Desain Komunikasi Visual

2020

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KARESIDENAN BANYUMAS dilakukan oleh ERIN DWI AZMI, 1512344024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241) telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



Mengetahui

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP 19720909 200812 1 001 / NIDN 0009097204

ABSTRAK

Erin Dwi Azmi

1512344024

PERANCANGAN BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PELESTARIAN DIALEK BANYUMASAN BAGI GENERASI MUDA ASLI KERASIDENAN BANYUMASAN

Indonesia mempunyai bahasa Nasional yaitu Bahasa Indonesia. Selain bahasa Nasional, Indonesia memiliki ragam bahasa daerah disetiap daerah yang ada di Indonesia. Salah satunya bahasa Jawa yang memiliki beberapa dialek didalamnya seperti dialek Banyumasan. Dialek Banyumasan dituturkan oleh masyarakat asli Karesidenan Banyumas. Dialek Banyumasan mempunyai ciri khas penekanan dalam pengucapannya sehingga menimbulkan suara yang nyaring. Karena itulah banyak generasi muda asli kerasidenan Banyumas tidak percaya diri dan bangga ketika menggunakannya diluar daerah. Padahal, bahasa jika tidak di lestarikan akan mengalami kepunahan.

Dalam permasalahan yang terjadi pada generasi muda asli Banyumasan dalam menggunakan Dialek Banyumasan diperlukan metode yang sesuai dengan zaman sekarang ini yaitu pendekatan teknologi yang dikemas dengan gaya visual yang menyenangkan untuk dibaca. Metode perancangan yang sesuai untuk generasi muda asli Banyumas yaitu menggunakan buku digital ilustrasi interaktif yang berisi audio dan visual untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Perancangan tersebut menghasilkan gaya visual yang sesuai dengan generasi muda saat ini. Dalam perancangan buku digital ilustrasi interaktif yaitu terdapat 40 ilustrasi dan animasi beserta audio yang bisa dibaca sekaligus dapat didengar pengucapan dari Dialek Banyumasan melalui *website*.

Kata kunci: Buku Digital, Ilustrasi, Dialek Banyumasan, Generasi muda

ABSTRACT

Erin Dwi Azmi

1512344024

INTERACTIVE ILLUSTRATION EBOOK DESIGN AS A CAMPAIGN MEDIA TO PRESERVATE BANYUMASAN DIALECT FOR YOUNG GENERATION FROM BANYUMAS

Indonesia has a national language named Bahasa Indonesia. Beside the national language, Indonesia has many local languages at each region in Indonesia. Javanese language as a Java local language has some dialects by its own, one of them is a Banyumasan dialect. Banyumasan dialect natively spoken by Banyumas native residents. Banyumasan dialect characteristic shown by emphasisment of the sentence when it spoken and it caused a louder voice. That's why some of young generations from Banyumas don't feel confident to show their dialect to the outside area. Eventhough, if local language not being preserved, it will lost and extinct.

Based on the problem that occurred by some of young generations from Banyumas to use the dialect, it requires a method that is suitable for nowadays technological age with vibrant visual to show. Design method that is suitable for young generations nowadays is an interactive illustration ebook design which contains audio and visual that can be used to deliver informations about Banyumasan dialect.

The design produces suitable design for young generations from Banyumas. The design from interactive illustration ebook contained 40 animation pictures that attached audio which the dialect can be read and heard clearly at once through a website.

Keywords: *Ebook, Illustration, Banyumasan Dialect, Young Generations*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Bahasa merupakan salah satu perantara komunikasi yang digunakan oleh manusia dalam berkomunikasi sebagai makhluk sosial. Setiap negara, daerah dan kelompok mempunyai bahasa masing-masing. Indonesia memiliki satu bahasa nasional dan memiliki banyak bahasa daerah. Bahasa Nasional sudah menjadi Identitas suatu bangsa. Dalam diri masyarakat bahasa memiliki fungsi sosial dan identitas dalam diri. Selain memiliki bahasa nasional, Indonesia memiliki ragam bahasa daerah. Salah satunya yaitu bahasa Jawa.

Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan oleh masyarakat bersuku Jawa yang terdapat di Jawa Tengah, Jawa Timur, Yogyakarta dan beberapa daerah di Jawa Barat. Dalam Bahasa Jawa penuturan dilakukan dengan lawan bicara dengan menggunakan Bahasa Jawa Ngoko atau Bahasa Jawa Kromo. Dari ragam Bahasa Jawa yang digunakan oleh masyarakat di Jawa seperti Solo, Yogyakarta dan sekitarnya terdapat dialek bahasa Jawa yang memiliki ciri khas yang terdengar lucu dan menggelitik jika didengar yaitu dialek Banyumasan atau Bahasa Jawa *Ngapak*. *Ngapak* sendiri adalah sebutan dari orang-orang yang berada di daerah luar Banyumasan yang memberi julukan kepada dialek Banyumasan dengan sebutan *Ngapak*.

Dialek Banyumasan dituturkan oleh masyarakat Jawa dari Jawa Tengah bagian barat yaitu Keresidenan Banyumas dan Karesidenan Kedu di luar Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta. Dialek Banyumasan terkesan menarik dan memiliki ciri khas yaitu logat atau aksen pengucapan yang terdengar menekan. Dialek Banyumasan memiliki keunikan tersendiri dalam penuturannya sehingga dialek Banyumasan sudah merambah di berbagai kalangan dari penutur asli daerah sampai ke panggung hiburan.

Media-media yang sudah digunakan dimana-mana baik televisi maupun media sosial semakin memperluas informasi mengenai fenomena dialek Banyumasan sehingga banyak respon yang muncul dari masyarakat di berbagai daerah. Seperti pada animasi Karto Tuying, Kaki Samidi, Polapike dari Kebumen dan humor radio Purwokerto dan Cilacap yang berjudul *curanmor* atau curahan perasaan dan humor.

Dialek Banyumasan memiliki nilai-nilai yang luhur termasuk nilai sejarah yang berada di dalamnya. Dalam aspek nilai sejarahnya pertama kali menurut Budiono (2008:6-7) dialek Banyumasan merupakan bahasa Jawa yang murni atau bahasa Jawa yang paling tua. Sehingga, nilai sejarah tersebut sangat penting untuk diketahui. Sehingga dialek Banyumasan dapat dilestarikan dan tidak mengalami kepunahan.

Generasi muda sekarang ini harus mengetahui pentingnya melestarikan bahasa agar tidak mengalami kepunahan. Karena generasi muda saat ini pasti memiliki gejolak untuk mencari jati diri dalam pergaulan terhadap lingkungan yang dialaminya. Melalui perkembangan teknologi dan merembaknya media sosial akan terjadi pergeseran kebudayaan pada generasi muda. Seperti dalam penggunaan bahasa daerah Generasi muda sebagai identitas diri telah mengalami banyak pergeseran. Dalam berkomunikasi, generasi muda lebih menyukai menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing seiring pergerakan zaman dan menyesuaikan kebutuhan.

Saat menempuh pendidikan atau pekerjaan generasi muda yang merantau ke daerah lain akan merasakan kebudayaan yang berbeda, termasuk penggunaan bahasa daerah setempat. Seiring berjalannya waktu sangat disayangkan jika remaja dan generasi muda yang berada di daerah Banyumasan saat ini enggan mengakui dan menggunakan dialek Banyumasan karena malu dengan aksen yang terkesan *ndeso* saat berada di luar daerahnya sendiri. Serta minimnya pengetahuan pentingnya mempertahankan keluhuran budaya sehingga mereka jarang untuk mau mengakui bahasanya sendiri.

Di samping berbeda dengan Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta yang terdengar halus, dialek Banyumasan lebih terasa keras pengucapannya. Dialek Banyumasan terkesan kurang *gaul* di kalangan generasi muda saat ini karena berbeda dengan Bahasa Jawa Solo dan Yogyakarta. Padahal setiap daerah memiliki keunikan bahasa sendiri termasuk dialek Banyumasan. Bukan hanya sekedar bahasa yang terdengar lucu saja tetapi memiliki nilai dan sejarah yang harus kita lestarikan sehingga kita dapat percaya diri untuk mengakui kepada masyarakat diluar daerah.

Perilaku tersebut menurut budayawan Ahmad Tohari (Kompasiana 2015) sudah merambah pada keluarga muda yang berada di Puwokerto yang mengajarkan bahasa Indonesia sebagai bahasa Ibu sehingga anak-anak tidak lagi mengenal bahasa daerah terlebih dialek Banyumasan. Hal itu terjadi karena anggapan dialek Banyumasan merupakan bahasa *babu*. Generasi muda yang merantau mengejar pendidikan diluar kota seperti di Yogyakarta juga mengalami hal tersebut sehingga mereka lebih suka menggunakan campuran bahasa Jawa yang *mbandhek*.

Namun jika generasi muda tidak mengetahui pentingnya suatu nilai luhur dari bahasa, generasi muda dan masyarakat akan meninggalkan bahasa tersebut sehingga menyebabkan bahasa yang tidak digunakan lambat laun akan punah. Terlebih jika kurangnya pengetahuan dan keasadaran akan nilai yang terkandung dalam bahasa daerah mulai dari generasi muda pada era digital ini dialek Banyumasan tidak akan lestari dan terancam mengalami kepunahan seperti bahasa daerah lain yang mengalami kepunahan. Kalengsungan bahasa yang lestari adalah bahasa yang tetap digunakan sedangkan bahasa yang sudah tidak lestari adalah bahasa yang sudah hilang dan tidak digunakan lagi.

Generasi muda saat ini tengah hidup pada era digital yang maju dan diiringi oleh perkembangan teknologi yang pesat. Media sosial sudah menjadi konsumsi sehari-hari generasi muda sekarang. Sehingga generasi muda menginginkan suatu kebaruan yang dekat dengan era mereka yaitu era digital. Pendekatan pada generasi muda untuk mengetahui pentingnya nilai dan sejarah bahasa daerah serta melestarikannya termasuk dialek Banyumasan yaitu dengan melestarikan kata dalam Dialek Banyumasan dalam kehidupan sehari-hari yang masih

digunakan oleh generasi muda sekarang ini serta beberapa kata yang sudah sangat jarang digunakan melalui konsep yang sesuai dengan zaman sekarang ini yaitu menggunakan media digital.

Sehingga perancangan ini dibuat dengan media buku digital (*e-book*) ilustrasi interaktif sebagai kampanye agar dapat melestarikan dialek Banyumasan. Buku digital (*E-book*) ini dibuat interaktif yang terdapat ilustrasi beserta audio untuk mengakomodasi aksent dialek Banyumasan tersebut.

Perancangan buku digital (*e-book*) ini berupa buku digital berisi pengetahuan tentang dialek Banyumasan dalam menyampaikan asal-usulnya, dan segala tentang dialek Banyumasan yang dikemas dengan menarik dengan harapan mengajak masyarakat terutama remaja dan generasi muda dapat percaya diri untuk menggunakan kembali dialek Banyumasan sehingga dapat memahami dan memiliki pengetahuan dengan bahasa daerah yang ada di Indonesia terutama dialek Banyumasan yang memiliki keunikan sehingga tidak mengalami kepunahan.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Buku Digital (*E-book*) Ilustrasi Interaktif sebagai media kampanye pelestarian Dialek Banyumasan bagi Generasi Muda Asli Banyumasan sehingga memiliki pengetahuan untuk melestarikan dialek Banyumasan?

3. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini untuk merancang buku digital (*e-book*) yang berisi ilustrasi interaktif sebagai media edukasi yang dapat memberikan pengetahuan dan mempersuasi kepada masyarakat untuk lebih percaya diri melestarikan bahasa daerah agar tidak mengalami kepunahan termasuk dialek Banyumasan.

4. Batasan Lingkup perancangan

Membuat buku digital (*e-book*) ilustrasi interaktif dalam buku digital yang berisi ilustrasi, cerita, dan audio seputar dialek Banyumasan seperti percakapan umum dialek Banyumasan. Khususnya dialek Banyumasan yang secara umum digunakan oleh masyarakat kerasidenan Banyumas. Pengetahuan bahasa yang meliputi gambar ilustrasi digital dan audio. Serta media pendukung buku digital (*e-book*) meliputi media cetak yaitu poster, dan *merchandise*.

5. Teori Penciptaan

1. Tinjauan Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya yang kreatif, sehingga dapat diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen grafis yang terdiri dari gambar, huruf, warna komposisi dan layout guna untuk menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang akan dituju (Sumbo Tinarbuko, 5:2015)

a. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar untuk memperjelas isi buku dan suatu peristiwa. Secara terminologi ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare* yang berarti pembuatan sesuatu yang jelas. Menurut Rohidi (1984:87) ilustrasi merupakan sebuah gambar dan teks yang menerangkan dan menjelaskan suatu peristiwa sehingga pembaca dapat merasakan secara langsung pesan yang disampaikan. Sedangkan menurut Soedarso (1990:11) ilustrasi merupakan gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk memberikan penjelasan suatu cerita peristiwa cerita.

b. Warna

Warna merupakan sesuatu yang penting dalam hidup manusia di

dunia. Menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto (2009) menjelaskan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik merupakan warna yang berasal dari sifat cahaya yang dipancarkan. Sedangkan warna secara psikologis warna dapat menjelaskan bagian dari pengalaman indra penglihatan.

c. *Motion Graphic*

Motion Graphic merupakan gabungan dari kata *Motion* yang berarti gerak dan *Graphic* atau grafis yang berarti gambar. *Motion Graphic* merupakan gambar yang bisa bergerak dengan dinamis yang memiliki pesan dan informasi didalamnya berupa verbal maupun visual. Desain-desain berupa visual dan verbal tersebut dapat digerakkan dalam software keluaran Adobe. *Motion Graphic* diperkenalkan pertama kali oleh Trish yang menulis buku Chris Meyer yang berjudul menciptakan motion graphic.

2. Media

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata *medium*. Menurut EACT (1997:2) media merupakan segala bentuk penyampaian informasi yang berisi pesan. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995:135) media adalah alat bantu sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dengan tujuan untuk pembelajaran.

1. Media Konvensional

2. Media Non Konvensional

Media Interaktif menurut Seels dan Glasgow (2006:36) media interaktif merupakan media yang menyalurkan pesannya melalui video atau rekaman yang dibuat dengan perangkat komputer kepada masyarakat. Dalam media interaktif masyarakat dapat merespon dengan aktif media tersebut. Terdapat beberapa jenis media seperti media audio, media visual dan media *audio visual*.

Media audio merupakan media yang hanya menggunakan pesan suara. Berdasarkan pesan yang diterimanya. Media audio ini diantaranya menerimanya pesan verbal dan non verbal. Pesan audio, yaitu berupa kata-kata dan lisan. Sedangkan pesan non verbal audio berisi tentang

musik, vokalisasi dan bunyi-bunyian.

Media visual merupakan media yang hanya menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan atau informasi jenis media visual seperti media cetak verbal, media cetak grafis dan visual non cetak. Media cetak verbal merupakan media yang berisi pesan-pesan tulisan. Media visual non cetak merupakan media yang dalam penyampaian berupa pesan berisi simbol, gambar dan elemen visual lainnya. Sedangkan visual non verbal merupakan media yang berupa bentuk 3 dimensi seperti *mockup*, miniatur, dan model.

Media audio visual merupakan media yang menggunakan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi. Pesan visual yang disampaikan dapat didengar dan dilihat seperti film, drama, iklan, televisi.

3. Buku Digital Interaktif

Buku digital (*e-book*) menurut Widodo (2016) merupakan buku elektronik yang berisi teks, cerita atau gambar ilustrasi hingga audio yang memuat informasi digital. Namun seiring berkembangnya era teknologi masyarakat kini menggunakan untuk gaya hidup. Di samping menyelamatkan buku-buku cetak yang rusak buku digital (*e-book*) mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia salah satunya untuk media pembelajaran.

6. Metode Perancangan

1. Data Primer dan Data Sekunder

a) Data Primer

Data yang diperoleh dari perancangan ini melalui studi literatur dan media-media yang bersangkutan dan relevan dengan perancangan ini agar perancangan ini dapat dipertanggungjawabkan sumber datanya.

b) Data Sekunder

Data yang diperoleh dari perancangan ini selain melalui studi literatur yaitu melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan perancangan ini. Data-data yang digunakan melalui kamus dialek Banyumasan dari Ahmad Tohari yang masih terus mengalami pembenahan sehingga data dari perancangan ini menggunakan metode perancangan data sekunder.

7. Metode Analisis Data

Data-data tersebut kemudian dianalisis menggunakan analisis 5W+1H yang meliputi:

1. *What*: Apa yang menjadi masalah sehingga akan dijadikan perancangan untuk membuat Buku Digital (*e-book*) ?
2. *Who*: Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai pentingnya melestarikan Dialek Banyumasan?
3. *Why*: Mengapa generasi muda saat ini malu menggunakan Dialek Banyumasan untuk bahasa pergaulan sehari-hari?
4. *When*: Kapan permasalahan rasa malu penggunaan Dialek Banyumasan itu asering terjadi?
5. *Where*: Dimana permasalahan tersebut terjadi?
6. *How*: Bagaimana solusi pada masalah tersebut untuk generasi muda yang kurang memahami pentingnya melestarikan Dialek Banyumasan agar tidak punah.

B. Hasil dan Pembahasan

Buku digital ilustrasi interaktif dipilih menjadi media utama bertujuan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang sesuai dengan masyarakat

terutama generasi muda pada zaman sekarang yang dekat dengan teknologi serta membutuhkan suatu hiburan dan visual yang menarik dalam kesibukan sehari-hari. Generasi muda sekarang ini cenderung menyukai konten-konten menarik yang ada di internet oelh karena itu, media utama dibuat dengan menarik agar dapat menarik minat generasi muda untuk menyerap pesan dan informasi dari buku digital interaktif.

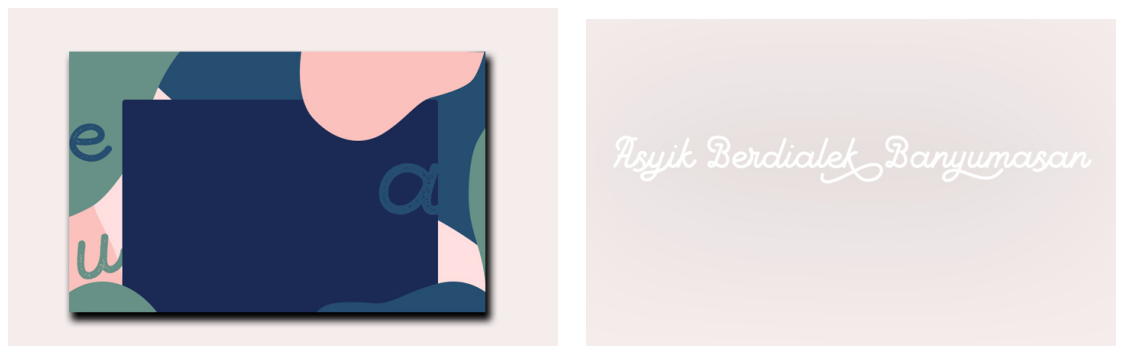
Tujuan Kreatif dari perancangan ini sehingga memilih Buku Ilustrasi digital Interaktif sebagai media utama adalah karena fungsi buku sendiri sebagai penyampaian pesan dan pengetahuan yang penting dilengkapi dengan platform yang mendukung perkembangan teknologi sekarang ini yaitu desain multimedia dalam bentuk audio dan visual sehingga tidak hanya pesan verbal saja melainkan dilengkapi dengan motion sederhana dan audio didalamnya guna memenuhi kebutuhan perancangan yaitu penyampaian bahasa. Sehingga buku digital ilustrasi interaktif ini dapat menarik bagi pengguna media sosial sekarang ini yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran.

Selain media utama yaitu buku digital ilustrasi interaktif terdapat media pendukung yang berfungsi sebagai sarana media promosi dari media utama sehingga semakin luas perancangan buku digital ilustrasi dialek Banyumas.

1. *LAYOUT WEBSITE* BUKU DIGITAL ILUSTRASI INTERAKTIF



Gambar 10. Laman website



Gambar 10.1 Bckground dan teks

SOGI
(Diberi)

*Kuwé teh'é di sogi gula ben legi ya?
(Itu tehnya diberi gula biar manis ya?)*



TÉYÉNG
(Bisa)

*Nyong ora téyéng numpak motor
(Aku tidak bisa naik motor)*



TIDOKNA
(Tunjukkan)

*Hé nyong ngesuk
tidokna catetané ko ya?
(Eh aku besok tunjokin catetanmu ya?)*



UMEB
(Tunjukkan)

*Kaé banyuné wes umeb dipaténi
komporé ya?
(Itu airnya sudah mendidih dimatikan
kompornya ya?)*



2. POSTER KAMPANYE



C. Kesimpulan

Bahasa daerah sangat penting untuk dilestarikan agar tidak mengalami kepunahan. Seperti Bahasa Jawa yang memiliki dialek berbeda-beda seperti dialek Banyumasan. Dialek Banyumasan yang sudah diketahui oleh banyak orang dari berbagai daerah memiliki andil untuk terus dilestarikan. Hal yang utama pada zaman sekarang ini sudah akan dipegang kendali oleh generasi muda. Karena dialek Banyumasan memiliki peran penting nilai dan sejarah dalam kelestarian bahasa daerah yang harus dilestarikan di Indonesia maka penting untuk mengenal dan belajar kembali tentang dialek Banyumasan dengan media interaktif (*e-book*) dalam bentuk website mengingat generasi muda perlu diingatkan kembali oleh pelestarian bahasa agar bangga dan percaya diri untuk menggunakannya.

Untuk membuat sebuah perancangan media interaktif (*e-book*) yang menarik dan sesuai dengan generasi muda sekarang ini maka diperlukan penyampaian dengan media yang sesuai. Sehingga dipilihlah (*e-book*) atau buku digital ilustrasi Interaktif yang dapat mengenalkan dan mempelajari kembali dialek Banyumasan. Terdapat 40 gambar dan animasi berisi audio dan 3 intro didalamnya. Tahap dalam pembuatan perancangan ini dari sketsa sampai dengan pembuatan *website*. Materi yang dibahas dalam buku digital ilustrasi ini berupa gambar ilustrasi, animasi dan audio. Sehingga melalui buku digital ilustrasi ini, pembaca dapat membaca, melihat ilustrasi bergerak dengan teknik *vector* dan *painting* untuk pattern baju dan rekaman audio dari orang yang berdialek Banyumasan melalui laman *website* yang telah disediakan.

Penggunaan ilustrasi bergerak akan memudahkan penyampaian dari isi teks dan penggunaan audio untuk memudahkan penyampaian dari aksen dialek Banyumasan. Dalam buku digital ilustrasi interaktif ini terdapat percakapan umum sehari-hari dari dialek Banyumasan bagian Kabupaten Banjarnegara dan sekitarnya yang dapat di akses untuk daerah Banyumas dan diluar daerah Banyumas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abdullah, Irwan. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*.
Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amborse, Gavin. Harris, Paul. 2005. *Basic Design 02: Layout*.
AVA Publishing
- Anwar, Khaidir. 1990. *Fungsi dan Peranan Bahasa: Sebuah Pengantar*.
Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Adler, R.B. Rodman, George. 1997. *Understanding Human Communication*.
Harcourt Brace College Publishers
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiono, Herusanto. 2008. *Banyumas (Sejarah, Budaya, Bahasa dan Watak)*.
Yogyakarta: LKIS
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyumas. 2002. *Banyumas Dalam Angka*.
Purwoketo: Anyar Offset
- Chaer, Abdul. 2003. *Lingustik Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*.
Jakarta: PT Rineka Cipta
- Kertamukti, Rama. 2011. *Strategi Kreatif dalam Periklanan*. Jakarta: Raja
- Keraf, Gorys. 2004. *Komposisi: Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa*.
Nusa.Indah.
- Kodari, M. 1991. *Banyumas Wisata dan Budaya*. Purwokerto: Metro Jaya.
- Margana, Sri (Penyunting). 2010. *Kota-Kota Di Jawa: Identitas, Gaya Hidup
dan Permasalahan Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Mulyana (Penyunting). 2008. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Daerah dalam
Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Nugroho, Ali. 2008. *Warna Primer*. Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan
Luar Sekolah dan Pemuda. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
- Priyadi, Sugeng. 2002. *Banyumas antara Jawa dan Sunda*.

Semarang: Mimbar

Purwoko, Herudjati. 2004. *Rekayasa Bahasa dan Sastra Nasional*.

Semarang: Masscom Media

Rogers, Carl. 1987. *The Underlying Theory: Drawn from Experience with Individuals and Groups*. American Counseling Assosiation.

Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*.

Jakarta: PT Rineka Cipta.

Rohidi. Tjetjep Rohendi. 1994. *Pendekatan Sistem Sosial Budaya dalam Pendidikan*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Rokhman, Fathur. 2001. *Sosiolingusitik: Suatu pendekatan pembelajaran bahasa dalam masyarakat multikultural*. Graha Ilmu.

Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapanny*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*.

Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia

Snyder, B Leslie. 2007. *The SAGE Sourcebook of Advanced Data Analysis Methods for Communication Research*. SAGE College Publishing.

Soedarso, SP. 1990. *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Suku Dayar Sana.

Sudiana, Dendi. 2001. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Erlangga.

Yakin, Ainul M. 2005. *Pendidikan Multikultural*. Yogyakarta: Pilar Media.

Webtografi

www.Audiobuku.com (2017 Diakses pada tahun 2019)

<https://kbbi.web.id/bahasa> (Diakses pada tahun 2019)

<https://tirto.id/bahasa-bahasa-daerah-yang-hampir-musnah-bu9C> (2016

Diakses pada tahun 2019)

<https://www.kompasiana.com/urel/55005dbca333115b73510a3d/bahasa-ngapak-dan-fenomenanya> (2015 Diakses pada tahun 2019)

[https://www.academia.edu/34174842/Pengertian Buku Digital dan Fungsinya.pdf](https://www.academia.edu/34174842/Pengertian_Buku_Digital_dan_Fungsinya.pdf) (Diakses pada tahun 2019)

[https://www.academia.edu/35321284/Unsur Design Warna](https://www.academia.edu/35321284/Unsur_Design_Warna) (Diakses pada tahun 2019)

<https://www.maxmanroe.com/vid/sosial/pengertian-kampanye.html>

(Diakses pada tahun 2019)