

DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief, Tim Litbang Concept, *Tinjauan Desain Grafis (Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini)*, Penerbit PT. Concept Media, Jakarta Selatan, 2010.
- Cangara, Hafied, *Komunikasi Politik (Konsep, Teori, dan Strategi)*, Penerbit PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2009.
- Dameraia, Anne, *Digital Printing (Handbook)*, Penerbit Link & Match Graphic, Jakarta, 2009.
- Kartika, Dharsono Sony, Nanang Ganda Perwira, *Pengantar Estetika*, Penerbit Rekayasa Sains, Bandung, 2004.
- Kusrianto, Adi, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.
- Masri, Andry, *Strategi Visual (Bermain dengan Formalistik dan Semiotik untuk Menghasilkan Kualitas Visual dalam Desain)*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2010.
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian, Edisi Revisi*, Penerbit Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007.
- Nimmo, Dan, *Komunikasi Politik (Komunikator, Pesan, dan Media)*, Penerbit PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005.
- Nugroho, Eko, *Pengenalan Teori Warna*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2008.
- Priyarosa, Septian Adhi, Skripsi, Unsur Rupa pada Poster Film Thriller di Indonesia periode 2009-2013, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sahid, Surakarta, 2013.
- Purnomo, Endi Tri, Skripsi, Studi Unsur Estetis pada Sampul Komik Baratayuda Terbitan Unima, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sahid, Surakarta, 2014.
- Sanyoto, Ebdy Sadjiman, *Nirmana (Elemen-elemen Seni dan Desain)*, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta, 2009.

Sarwono, Jonathan, Hari Lubis, *Metode riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007.

Supriyono, Rakhmat, *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Aplikasi)*, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2010.

Sumber Lain:

- Internet

<http://www.tempo.co/read/news/2014/10/16/118614699/Jokowi-Jadi-Cover-Majalah-Time>, diakses 16 April 2015.

<http://dgi-indonesia.com/desain-poster-sosial-membangun-kesadaran-baru-nurani-individual/>, diakses 16 April 2015.

<http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://staff.blog.ui.ac.id/brian.amy/files/2009/04/rambuhukum.jpg&imgrefurl=http://wy2sta.blogspot.com/&h=921&w=700&tbnid=MTejYJh9cq15hM:&zoom=1&docid=MPPWVN3gJaAf5M&ei=Y8IxVcGjKYeGuATntIHgCg&tbnid=isch&ved=0CCsQMygRMBE&biw=1024&bih=646>, diakses 18 April 2015.

<http://images.joglosemar.co/2014/01/300114-bud-harian-solo4-panwaslu-diSOMASI-PECINTA-LINGKUNGAN-2.jpg>, diakses 18 April 2015.

http://images.solopos.com/2014/04/010414_SOLO_KAMPANYE-BERADAB_03.jpg, diakses 21 April 2015

<httpsp.beritasatu.commediaimagesoriginal20140612195545723.jpg>, diakses 16 April 2015.

<http://www.suaramerdeka.com/v1/index.php/read/news/2014/06/29/207609/Ngarsopuro-Gelar-Aksi-TPS-Ramah-Difabel>, diakses 15 April 2015.

http://static.republika.co.id/uploads/images/inpicture_slide/warga-mengenakan-topeng-bergambar-presiden-joko-widodo-dan-_141021220646-215.jpg, diakses 21 April 2015.

- Narasumber:

1. Mayor Haristanto (Presiden Republik *Aeng-aeng* Surakarta)
Usia : 56 tahun
Alamat : Jalan Kolonel Sugiyono 37, Banjarsari, Surakarta

2. Hermansyah Muttaqien S.Sn., M.Sn (Akademisi Desain Komunikasi Visual)
Usia : 44 tahun
Alamat : Jalan Kutai Barat IV no. 8, RT 03/16 Sumber, Banjarsari, Surakarta

3. Yayok Aryoseno (Praktisi periklanan, seniman, pengelola Gedung Kesenian Solo, pemilik Sentra *Advertising* dan Gapura Seni Surakarta)
Usia : 48 tahun
Alamat : Jalan Kutai VII no. 64, RT 03/03 Sumber, Banjarsari, Surakarta

- Dokumen

1. Kliping Koleksi Republik *Aeng-aeng* Surakarta.
2. Deras *Advertising* Surakarta

DAFTAR ISTILAH

A

Aeng-aeng : Aneh, tidak umum

B

Brand image : Merek, citra

Body copy/body text : Bagian inti iklan

Balance : Keseimbangan

Booming : Terkenal

Budget : Dana, keuangan

Banner : Salah satu media promosi yang dicetak dengan print digital yang umumnya berbentuk potrait atau vertikal. Banner merupakan bentuk penyederhanaan dari baliho

Blog : Singkatan dari *web log*, adalah bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan pada sebuah halaman *web* umum

Background : Latar belakang

Brainstorming : Pengumpulan ide-ide kreatif

C

Car Free Day : Hari bebas kendaraan

Commercial art : Seni komersial

Coding : Pemrograman, persandian

Center of interest : Pusat perhatian

City walk : Tempat pejalan kaki pada sebuah kota

Cuek : Acuh

Creative brief : Rangkuman kreatif

Cover : Wajah

Center : Tengah, pusat

D

Difabel : Orang penyandang cacat

Digital printing : Teknologi cetak tanpa melalui proses pembuatan form cetak, seperti plat cetak atau silinder cetak

E

<i>Easybanner</i>	: Bahan untuk media pencetakan format besar
<i>Emphasis</i>	: Penekanan
<i>Eye catcher</i>	: Penangkap mata (menarik)
<i>Eye catching</i>	: Enak atau nyaman dilihat
<i>Entertainment</i>	: Hiburan, tontonan
<i>Euforia</i>	: Perayaan kemenangan

F

<i>Font</i>	: Huruf
<i>Font Decorative</i>	: Huruf dekorasi, huruf hiasan
<i>Fair play</i>	: Semangat Kebenaran dan Kejujuran dengan tunduk kepada Peraturan-Peraturan, Baik Peraturan yang tersurat maupun yang tersirat.
<i>Facebook</i>	: <i>Website</i> jaringan sosial dimana para pengguna dapat bergabung dalam komunitas
<i>Fair</i>	: Bermain jujur
<i>Frame</i>	: Jendela
<i>Focal point</i>	: Titik tengah, titik fokus
<i>Frontlite</i>	: Bahan untuk media pencetakan format besar, masyarakat biasa menyebutnya dengan nama MMT

G

<i>Gambar Vector</i>	: Gambar yang terbentuk dari sejumlah garis dan kurva
<i>Generic brand</i>	: Merek yang telah menjadi nama kategori
<i>Gift</i>	: Produk

H

<i>Headline</i>	: Judul, berita utama
<i>Home base</i>	: Markas
<i>Heading</i>	: Kepala

I

<i>Image</i>	: Citra
--------------	---------

L

<i>Layout</i>	: Perencanaan, rancangan, susunan, letak/tata letak
<i>Leadership</i>	: Kepemimpinan
<i>Low angle</i>	: Sudut bawah

M

<i>Mood</i>	: Suasana hati
<i>Monochrome</i>	: Satu warna. monokrom
<i>Margin</i>	: Tepi, batas
<i>(Anti) Mainstream</i>	: Sesuatu hal yang tidak biasa, perilaku yang tidak umum, sifat yang tidak biasa. Atau hal-hal lainnya yang kadang tidak wajar. Anti <i>mainstream</i> ini sering mengarah pada pengertian sesuatu yang unik, kreatif, dan beda.
<i>Menyentil</i>	: Menyindir

N

<i>Nyleneh</i>	: Unik, aneh, tidak sewajarnya
<i>Nganeh-nganehi</i>	: Mengada-ada, sesuatu yang tidak lazim

O

<i>Opportunity</i>	: Kesempatan, peluang, sempat
<i>One-man show</i>	: Semua suka dikerjakan sendiri
<i>Official</i>	: Dinas, pejabat, pengabdian, resmi
<i>Online</i>	: Istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya
<i>Outline</i>	: Kerangka, regangan, garis besar, atau guratan

P

<i>Formatted text</i>	: Teks terformat
<i>Pakem</i>	: Aturan yang berlaku
<i>Pakempalan</i>	: Perkumpulan
<i>Playgroup</i>	: Pendidikan pra Taman Kanak-kanak
<i>Point of interest</i>	: Pusat perhatian

S

<i>Skill</i>	: Ketangkasan, keahlian, keterampilan
<i>Shopistication</i>	: Pengalaman hal duniawi, penerapan teknik mutakhir
<i>Sequence</i>	: Urutan dari sebuah <i>layout</i> , prioritas baca, alur baca
<i>Sheriff</i>	: Kepala Keamanan
<i>Sales promotion</i>	: Promosi Penjualan
<i>Single fighter</i>	: Berjuang sendiri
<i>Shadow</i>	: Bayangan
<i>Solvent</i>	: Tinta cetak yang menggunakan minyak sebagai media pelarut

T

- Tape recorder* : Alat perekam
Target audience : Target konsumen, target pendengar
Trademark : Kekhasan, merek dagang
Twitter : Sebuah jaringan informasi yang terdiri dari pesan 140 karakter yang disebut *Tweet*
Trap-trapan : Papan bertingkat-tingkat

V

- Value* : Nilai, suatu konsep pengertian yang abstrak yang mengandung arti dan memiliki makna

W

- Wild West* : Kehidupan liar/keras di barat (Amerika) tahun 1800-an