

PERANCANGAN BUKU AUGMENTED REALITY UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGGUNAAN BAHASA BALI DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI BALI

I Dewa Gede Ari Pradnyana¹, I Nengah Sudika Negara², Ida Ayu Dwita KrisnaAri³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jln. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

Email : aripradnyana4@gmail.com

Abstrak

Bahasa adalah sebuah kemampuan yang dimiliki setiap manusia dalam berkomunikasi, Bahasa juga dapat menjadi sebuah identitas kebudayaan dari sebuah daerah. Seperti salah satunya adalah Bahasa Bali. Tidak hanya sebagai alat berkomunikasi, Bahasa bali juga merupakan salah satu identitas dan salah satu budaya Bali. Namun sayangnya, seiring perkembangan jaman di era globalisasi ini, makin banyak masyarakat bali sendiri yang enggan dalam menggunakan Bahasa bali dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada anak-anak di Bali yang cenderung lebih memilih belajar Bahasa asing dibandingkan dengan Bahasa bali itu sendiri. Apabila ini terus berlanjut, maka dikhawatirkan Bahasa Bali tersebut cepat atau lambat menjadi pudar. Oleh karena itu penulis menyusun sebuah buku kamus Bahasa Bali dengan fitur *augmented reality*, dimana diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang menarik dalam belajar Bahasa Bali. Buku dengan fitur *augmented reality* sangat cocok digunakan karena mampu memberikan media yang unik dengan memadukan audio visual yang menarik bagi anak-anak, dan buku dengan fitur *augmented reality* ini sangat jarang ditemukan dipasaran, Dalam mensosialisasikan buku ini, penulis juga menyusun beberapa media pendukung lainnya seperti x-banner, Instagram, *tote bag*, aplikasi *mobile* guna memperkenalkan buku ini kepada masyarakat. Dengan adanya buku ini, diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media belajar Bahasa Bali yang unik dan menarik bagi anak-anak, sehingga dapat membantu anak-anak dalam menggunakan Bahasa Bali yang dalam kehidupan sehari-hari anak.

Kata Kunci : Bahasa Bali, Buku, Augmented Reality, Budaya

Abstract

Language is an ability that every human has in communicating, language can also be a cultural identity of an area. One of them is Balinese. Not only as a means of communication, Balinese language is also one of the identities and one of Balinese culture. But unfortunately, along with the development of the era in this globalization era, more and more Balinese people themselves are reluctant to use Balinese in everyday life, especially for children in Bali who tend to prefer to learn foreign languages compared to Balinese language itself. If this continues, it is feared that the Balinese language will sooner or later fade away. Therefore, the author compiled a Balinese language dictionary with augmented reality features, which is expected to be an interesting learning medium in learning Balinese. Books with augmented reality features are very suitable to be used because they are able to provide unique media by combining interesting audio visuals for children, and books with augmented reality features are very rarely found in the market. In disseminating this book, the author also compiled several other supporting media such as x-banner, Instagram, tote bag, mobile application to introduce this book to the public. With this book, it is hoped that it will become an alternative medium for learning Balinese language that is unique and interesting for children, so that it can help children use Balinese in their daily lives.

Keywords : Balinese Language, Books, Augmented Reality, Culture

PENDAHULUAN

Bahasa memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, melalui Bahasa manusia dapat mengenal, mengungkapkan pikiran, perasaan dan sebagainya. Bahasa dapat menjadi salah satu unsur budaya penting selain sistem religi dan upacara keagamaan, sistem dan organisasi kemasyarakatan, sistem pengetahuan, kesenian, sistem mata pencaharian, dan sistem teknologi dan peralatan. Bahasa

terbentuk akibat keperluan manusia untuk berinteraksi dengan sesamanya dan untuk melambangkan segala sesuatu baik yang ada di dalam realita maupun dunia konseptual agar dapat disebutnya dalam interaksi. Di Indonesia sendiri terdapat ribuan Bahasa, dan salah satunya adalah Bahasa Bali.

Bahasa Bali adalah sebuah bahasa Austronesia dari cabang Sundik dan lebih spesifik dari anak cabang Bali-Sasak. Bahasa ini terutama dipertuturkan di pulau Bali, pulau Lombok bagian barat, dan sedikit di ujung timur pulau

Jawa(https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Bali Diakses pada tanggal 19 April 2021). Bahasa Bali memegang peranan penting sebagai identitas, ciri khas, alat komunikasi, dan instrument selama berabad-abad hingga ribuan tahun, selain sebagai instrument komunikasi, menurut Koentjaraningrat (1992), bahasa juga merupakan bagian dari kebudayaan, atau dengan kata lain bahasa itu di bawah lingkup kebudayaan. Namun sayangnya seiring berkembangnya jaman, kemampuan dan minat masyarakat Bali untuk berbahasa Bali semakin memudar. Menueur Josuhua Fishman (1991), pakar sosilinguistik terkemuka, membuat skala yang berguna mendiagnosis tingkatan dan sebab punahnya suatu Bahasa. Fishman membuat skala 1 sampai 10, semakin besar angkanya, semakin besar juga peluang suatu bahasa mengalami degradasi atau punah. Dari hasil penelitiannya, menyebutkan bahwa Bahasa Bali berada di angka 5 sampai 6 sehingga sangat rawan untuk mengalami degradasi. Menurut Ni Made Sitihari selaku Kepala Seksi Pengkajian dan Penyambungan Kebudayaan Dinas Kebudayaan Kabupaten Gianyar Mulai pudarnya budaya berbahasa Bali pada

anak juga dapat dilihat dari kegiatan dan lomba yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pemerintah semakin lama peminatnya semakin menurun.

Ni Made Sitihari selaku Kepala Seksi Pengkajian dan Penyambungan Kebudayaan Dinas Kebudayaan Kabupaten Gianyar, mengindikasikan modernisasi menjadi salah satu penyebabnya, dimana muncul stigma atau anggapan dari masyarakat dimana menguasai Bahasa asing seperti Bahasa Inggris dianggap menjadi lebih *keren* dibandingkan Bahasa Bali, sehingga tak sedikit anak-anak yang kurang berminat dalam menggunakan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari, selain itu kurangnya sebuah media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak dalam belajar Bahasa Bali. Padahal anak-anak merupakan generasi penerus yang mempunyai andil besar dalam mewarisi dan mempertahankan budaya berbahasa Bali.

Untuk menanggulangi hal tersebut, diperlukan sebuah upaya dalam melestarikan Bahasa Bali melalui sebuah media yang dapat menarik minat audien khususnya anak-anak dalam belajar Bahasa Bali, salah satunya seperti media Buku *Augmented Reality. Augmented*

reality adalah penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. (Ronald T. Azuma 2008:2). Buku *Augmented Reality* ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran atau edukasi yang menarik melalui audio dan animasi yang dikemas melalui sebuah buku yang jarang ditemui. Media ini diharapkan mampu menambah minat anak-anak dalam belajar Bahasa Bali dan dapat menjadi upaya dalam pelestarian Bahasa Bali.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan ke dalam pokok-pokok permasalahan utama sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang buku *augmented reality* untuk anak-anak sebagai media edukasi penggunaan Bahasa Bali.
- b. Media apa saja yang sesuai untuk menunjang sosialisasi *augmented reality* untuk anak-anak sebagai media edukasi penggunaan Bahasa Bali

DEFINISI JUDUL

Adapun Judul yang diangkat yaitu :
“Perancangan Buku *Augmented Reality* Untuk Anak-Anak Sebagai Media Edukasi Penggunaan Bahasa Bali Dalam Kehidupan Sehari-Hari Di Bali” yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Buku

Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain (Sitepu 2012 :8).

Augmented Reality

Augmented reality adalah penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. (Ronald T. Azuma 2008:2)

Anak

Menurut WHO definisi anak adalah dihitung sejak seseorang di dalam kandungan sampai dengan usia 19 tahun. Menurut Undang - Undang Republik Indonesia nomor 23 tahun 2002 pasal 1 ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang

yang belum berusia 18 tahun, termasuk juga yang masih di dalam kandungan.

Media

Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad (2002: 4).

Edukasi

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).

Bahasa Bali

Bahasa Bali adalah sebuah bahasa Austronesia dari cabang Sundik dan lebih spesifik dari anak cabang Bali-Sasak. Bahasa ini terutama dipertuturkan di pulau Bali, pulau Lombok bagian barat, dan sedikit di ujung timur pulau Jawa

Kehidupan Sehari-hari

Kehidupan sehari-hari, kehidupan sehari-hari atau kehidupan rutin terdiri dari cara-cara di mana orang biasanya bertindak, berpikir, dan merasakan setiap hari. Kehidupan sehari-hari dapat digambarkan sebagai duniawi, atau kegiatan yang rutin. (https://en.wikipedia.org/wiki/Everyday_life Diakses pada tanggal 19 April 2021)

Bali

Bali adalah sebuah provinsi di Indonesia yang ibu kota provinsinya bernama Denpasar. Bali juga merupakan salah satu pulau di Kepulauan Nusa Tenggara. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Bali> diakses pada tanggal 23 April 2021)

Berdasarkan judul yang diangkat yaitu “Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Edukasi Bahasa Bali Dalam Kehidupan Sehari-Hari Untuk Anak” merupakan perancangan media Desain Komunikasi Visual yang dapat menjadi media pembelajaran atau pengetahuan tentang Bahasa Bali dalam kehidupan rutin atau sehari-hari pada anak.

METODE PERANCANGAN

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang akan diteliti (Suyanto, 2004: 55). Penulis menggunakan dua metode pengumpulan data primer, yaitu wawancara dan kepustakaan.

Data Skunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer (Sugiyono 2016: 225). Dalam hal ini, penulis menggunakan metode dokumentasi guna memperoleh data skunder.

LANDASAN TEORI

Pengertian Buku

Menurut Sitepu (2012 :8) Buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain. Buku adalah kumpulan/himpunan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan

berisi tulisan, gambar atau tempelan. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman (<https://id.wikipedia.org/wiki/Buku> Diakses pada tanggal 01 Mei 2021)

Bentuk dan Jenis-Jenis Buku

1. Kamus

Secara sederhana, Kamus bisa diartikan dengan : buku rujukan menerangkan makna dari suatu kata. Ada beberapa pendapat mengenai pengertian kamus ini, salah satunya yang pernah diungkapkan oleh Hoetomo M.A (2005 : 10)

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Kamus berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga ilustrasi di dalam kamus (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kamus> Diakses pada tanggal 01 Mei 2021).

2. Dongeng

Dongeng ialah suatu cerita yang dituturkan atau dituliskan yang sifatnya hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam suatu kehidupan. Dongeng adalah suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/ fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut (Kamisa 1997: 144)

3. Cergam

Cerita bergambar atau cergam adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya cergam dicetak di atas kertas yang dilengkapi teks (Ardianto 2007 : 6).

4. Komik

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual seperti balon ucapan, keterangan, dan onomatope menunjukkan dialog,

narasi, efek suara, atau informasi lainnya. Ukuran dan pengaturan panel berkontribusi pada kecepatan narasi. Kartun dan bentuk-bentuk ilustrasi serupa adalah cara pembuatan gambar yang paling umum dalam komik; *fumetti* adalah bentuk yang menggunakan gambar fotografi. Bentuk umum komik termasuk strip komik, editorial dan lelucon, dan buku komik

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik>
Diakses pada tanggal 01 Mei 2021)

5. Esiklopedi

Kata "ensiklopedia" diambil dari bahasa Yunani, *enkyklios paideia* yang berarti sebuah lingkaran atau pengajaran yang lengkap. Maksudnya ensiklopedia itu sebuah pendidikan paripurna yang mencakup semua lingkaran ilmu pengetahuan (Recha, 2014). Berdasarkan penjelasan tersebut, ensiklopedia merupakan kumpulan tulisan-tulisan yang berisi informasi. Tulisan tersebut menggunakan kalimatkalimat yang lebih komunikatif, sehingga pembaca mudah untuk memahami informasi yang hendak disampaikan. Ensiklopedia bukan hanya sekedar tulisan tetapi dilengkapi dengan

gambar-gambar yang mampu menjelaskan tulisan tersebut.

6. Antologi

Antologi, secara harfiah diturunkan dari kata bahasa Yunani yang berarti "karangan bunga" atau "kumpulan bunga", adalah sebuah kumpulan dari karya-karya sastra. Istilah populernya adalah "bunga rampai". Awalnya, definisi ini hanya mencakup kumpulan puisi (termasuk syair dan pantun) yang dicetak dalam satu *volume*. Namun, antologi juga dapat berarti kumpulan karya sastra lain seperti cerita pendek, novel pendek, prosa, dan lain-lain.

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Antologi>
Diakses pada tanggal 01 Mei 2021)

7. Biografi

Biografi merupakan jenis buku yang menceritakan tentang kisah atau keterangan kehidupan seseorang. Sebuah biografi lebih kompleks daripada sekadar daftar tanggal lahir atau mati dan data-data pekerjaan seseorang. Biografi juga bisa bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian

8. Novel

Novel merupakan karya fiksi yang dibangun oleh unsur-unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Novel juga diartikan sebagai suatu karangan berbentuk prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang lain di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat pelaku. Novel merupakan jenis karya sastra yang ditulis dalam bentuk naratif yang mengandung konflik tertentu dalam kisah kehidupan tokoh-tokoh dalam ceritanya. Biasanya novel kerap disebut sebagai suatu karya yang hanya menceritakan bagian kehidupan seseorang (Nurgiyantoro (2010: 10)).

Pengertian *Augmented Reality*

Augmented reality adalah penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam waktu nyata, dan terdapat integrasi antar benda, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata. (Ronald T. Azuma 2008:2)

Augmented Reality atau AR adalah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *real-time* terhadap digital konten yang dibuat oleh komputer dengan dunia

nyata. *Augmented Reality* memperbolehkan pengguna melihat objek maya 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata.

1. Lebih interaktif
2. Efektif dalam penggunaan
3. Dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media
4. Modeling obyek yang sederhana, karena hanya menampilkan beberapa obyek
5. Pembuatan yang tidak memakan terlalu banyak biaya.
6. Mudah untuk dioperasikan (<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-augmented-reality-dan-contohnya/> diakses pada tanggal 1 Mei 2021)

KONSEP KARYA

Daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Dalam hal ini, kreativitas akan dibawa penulis adalah membuat buku *augmented reality* tentang edukasi penggunaan Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari. Guna

meningkatkan minat baca anak melalui audio visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga diharapkan mampu menambah minat anak-anak dalam Berbahasa Bali.

Target Audien

- **Demografi**

Demografi atau ilmu kependudukan adalah ilmu yang mempelajari dinamika kependudukan manusia. Demografi meliputi ukuran, struktur, dan distribusi penduduk, serta bagaimana jumlah penduduk berubah setiap waktu akibat kelahiran, kematian, migrasi, serta penuaan. Analisis kependudukan dapat merujuk masyarakat secara keseluruhan atau kelompok tertentu yang didasarkan kriteria seperti pendidikan, kewarganegaraan, agama, atau etnisitas tertentu. (<https://id.wikipedia.org>, 18/05/2021, 17.30). Berikut adalah khalayak sasaran dari media yang dibuat dari sisi demografinya:

Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan.

Usia : Anak-anak (6 – 12 Tahun)

Status Ekonomi : lemah, menengah, sampai dengan menengah keatas

Pekerjaan : Pelajar

Agama : Semua Agama

- **Psikografi**

Psikografi merupakan pendekatan dari sudut pandang gaya hidup yang pada dasarnya berkaitan dengan faktor kebiasaan atau kesenangan konsumen (Nitisusastro, 2010: 145). Maka, secara psikografi, adalah anak-anak dari segala golongan dan modern.

- **Geografis**

Ditinjau dari faktor geografi, yang dimaksud disini yaitu daerah mana yang akan dijadikan sebagai tempat penyampaian pesan kepada masyarakat. Faktor geografi meliputi wilayah, ukuran kota, densitas/kepadatan dan iklim (dinus.ac.id, 18/05/2021, 17.30, 12.40).

Wilayah : Daerah Bali.

Ukuran Kota : Kota-kota kecil,
menengah, dan besar

Kepadatan : Sedang-padat

Iklim : Tropis

- **Behaviora**

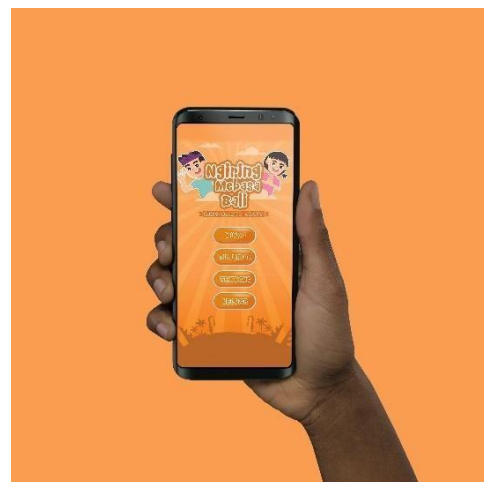
Behaviora merupakan suatu teori tentang cara pandang terhadap tingkah laku manusia. Jika ditinjau dari sudut pandang behaviora maka buku ini ditujukan untuk anak-anak yang gemar

belajar melalui media-media baru dan bisa mengoperasikan *gadget*.

PEMILIHAN MEDIA PENDUKUNG

Aplikasi *Mobile*

Aplikasi *mobile* atau sering juga disingkat dengan istilah *Mobile Apps* adalah aplikasi dari sebuah perangkat lunak yang dalam pengoperasiannya dapat berjalan diperangkat *mobile* (Smartphone, Tablet, iPod, dll), dan memiliki sistem operasi yang mendukung perangkat lunak secara standalone. Platform pendistribusian aplikasi *mobile* yang tersedia, biasanya dikelola oleh owner dari *mobile operating system*, seperti store (Apple App), store (Google Play), Store (Windows Phone) dan world (BlackBerry App) (Siegler, 2008).



Gambar 1. Aplikasi Mobile
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tote Bag

Tote bag pada dasarnya merupakan tas klasik Amerika yang penggunaannya lebih nyaman untuk membawa apa saja. Kini kebanyakan orang menggunakan tas jenis ini, yang jadi pilihan tepat untuk tampil kasual bagi perempuan maupun laki-laki. Tote bag saat ini mengalami perkembangan dari semula berfungsi untuk kepraktisan, menjadi salah satu item paling digemari di industri fashion. Istilah “tote” berarti membawa.



Gambar 2. Tote Bag
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Jenis tas ini telah digunakan selama berabad-abad. Awalnya istilah itu sendiri belum digunakan untuk menyebut tas model “totebag” hingga tahun 1900an. Tote bag sederhananya adalah tas besar dan terbuka sederhana dengan pegangan ditempatkan di

bagian tengah masing-masing sisi. Tote bag klasik menggunakan tali melengkung tapi sekarang variasi dapat ditemukan. (https://www.eannovate.com/blog/1278_mengenal-sejarah-tote-bag.html diakses pada tanggal 21 Juni 2021)

Instagram

Instagram (disingkat IG atau Insta) adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses pada tanggal 27 Juni 2021)

X-banner

X-banner merupakan media promosi yang menggunakan banner dengan tiang penyangga di bagian belakang yang menjadi ciri khas dari x banner.

Katalog Karya

Perancangan katalog ini ialah untuk memperlihatkan karya-karya yang dipamerkan.

USULAN PEMECAHAN MASALAH

Berdasarkan Analisa yang dilakukan secara teori dari data-data yang didapat, maka

diketahui bahwa media buku augmented reality dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi atau belajar Bahasa Bali yang unik dan menarik bagi anak-anak karena

SIMPULAN

Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Bali merupakan salah satu budaya yang dan identitas diri yang harus kita jaga dan lestarikan. Itulah yang menjadi landasan dalam menciptakan buku *Augmented Reality* ini. Dengan fitur ini, diharapkan menjadi sebuah media yang baru dan menarik bagi-anak-anak dalam belajar Bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari. Adapun media-media pendukung dari buku ini ialah aplikasi mobile, Tote Bag, Instagram, x-banner dan Katalog Karya.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2002. Media Pembelajaran, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Anonim. 2020. "Augmented Reality. <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu->

augmented-reality-dan-contohnya/ diakses pada tanggal 1 Mei 2021

Ardianto, Elvinaro. (2007). Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung : Simbosa Rekatama Media

Ronald T., Azuma. 1997. "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.

Kamisa.1997. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Kartika.

Anonim. Wikipedia "Instagram" (<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses pada tanggal 27 Juni 2021)

Anonim.Wikipedia "Everyday Life" (https://en.wikipedia.org/wiki/Everyday_life Diakses pada tanggal 19 April 2021)

Anonim.Wikipedia "Komik" (<https://id.wikipedia.org/wiki/Komik> Diakses pada tanggal 01 Mei 2021)