

Laporan Riset

Literasi Visual Tokoh Hanoman Bali dengan Pendekatan *Augmented Reality*

I Made Marthana Yusa*, I Nyoman Agus Suarya Putra

STMIK STIKOM Indonesia

Info Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim 24 November 2016

Direvisi 28 November 2016

Diterima 27 Desember 2016

Kata Kunci:

Literasi visual

Desain komunikasi visual

Entitas virtual

Hanoman Bali

Augmented reality

Abstrak

Artikel ilmiah ini merupakan bagian dari penelitian tim penulis pada skema Penelitian Dosen Pemula Ristek Dikti dengan judul 'Imagologi Hanoman Melalui Literasi Media Dengan Pendekatan *Augmented Reality*'. Penelitian ini mengungkap *imagologi* Hanoman kemudian menyampaikannya sebagai representasi kesetiaan, pengabdian dan patriotisme melalui literasi media cerita bergambar yang disajikan menggunakan pendekatan *augmented reality* kepada anak-anak usia 5-11 tahun, sesuai segmentasi Masa Kanak-kanak menurut Profil Kesehatan Indonesia (Depkes RI, 2009). Langkah-langkah metodologis yang dijalani dimulai dari pengumpulan data mengenai *Imagologi* Hanoman, literasi media dan *augmented reality*.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode studi literatur, wawancara, dokumentasi dan observasi. Wawancara dilakukan dengan narasumber terkait yang banyak mengkaji karakter Hanoman. Pada progres penelitian, tim peneliti telah melakukan wawancara dengan I Nyoman Arcana, Pelukis Tradisional Bali bergaya Kamasan, Klungkung. Pada proses wawancara berkembang menjadi *partisipatory*, dengan melibatkan penulis dalam proses penghayatan karakter Hanoman melalui kegiatan melukis, yang dibimbing langsung oleh narasumber (I Nyoman Arcana). Dokumentasi dilakukan pada proses observasi, melihat dan merekam sosok Hanoman dalam Seni Tari dan Seni Rupa. Data yang terkumpul dianalisa dengan pendekatan kualitatif.

Selanjutnya dilakukan perancangan buku pendek tentang literasi visual Hanoman. Selanjutnya sistem *augmented reality* diimplementasikan pada gambar yang ditampilkan di buku. Pada proses perancangan tersebut juga ditampilkan aset virtual Hanoman untuk ditampilkan ketika layar *smartphone* diarahkan ke halaman buku. Pendekatan *augmented reality* memungkinkan menampilkan sosok virtual Hanoman pada layar perangkat *smartphone*, ketika diarahkan ke bidang gambar cerita bergambar. Wujud virtual Hanoman akan ditampilkan dengan tanda-tanda visual dan berbagai variasi pengembangan visualisasi dari asalnya di India. Media yang diwujudkan dalam penelitian ini bertujuan untuk membantu anak-anak mengenali tanda-tanda visual Hanoman. Anak-anak juga bisa memahami dan meresapi sikap kesetiaan, pengabdian dan patriotisme Hanoman melalui literasi media, membaca dan mengkaji cerita kepahlawanannya.

© 2017 Komunitas Studi Kultural Indonesia. Diterbitkan oleh An1mage. All rights reserved.

1. Pendahuluan

Imagologi patriotisme dan pengabdian Hanoman akan menjadi pesan utama yang disampaikan melalui media yang diwujudkan pada penelitian ini. Media yang berkembang sejalan dengan budaya populer menyampaikan banyak hal, baik yang disampaikan dengan banal, maupun ditutupi dengan kiasan. Format media pun mulai beragam dan berkembang dengan cepat.

Kenyataan bahwa isi pesan media massa sering begitu halus sehingga tidak disadari, khususnya oleh generasi muda, mendorong munculnya kebutuhan akan literasi media sebagai metode atau langkah-langkah dalam menyaring dan menyerap informasi (isi pesan).

Literasi media, dengan strategi literasi visual akan digunakan pada penelitian ini untuk mendekatkan pengguna pada media dalam perannya sebagai penyampai pesan.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *augmented reality*. Pada penelitian ini, *augmented reality* dimaknai tidak hanya sebagai teknologi yang membawa realitas virtual ke dalam dunia nyata, namun sebagai suatu pendekatan dalam transfer informasi (pesan).

Wujud virtual Hanoman beserta karakteristik dan tanda-tanda visual pembentuknya "disembunyikan" dalam gambar pada media cetak. Wujud virtual tersebut akan muncul ketika perangkat dengan kamera dan ter-*install* aplikasi *augmented reality* memindai area gambar.

* Peneliti koresponden: Kampus STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Indonesia), Jl. Tukad Pakerisan no.97 Denpasar, BALI 80225. Mobile: +628157100816 | E-mail: made.marthana@gmail.com. | Website : angelmarty.com | angelmarty.deviantart.com

Pendekatan ini membawa pengguna untuk mengalami proses pengidentifikasian dan penerimaan pesan dengan cara yang cenderung baru. Pendekatan *augmented reality* ini merupakan pendekatan baru dan pengembangan dari cara-cara lama yang digunakan seperti melalui tutur (*verbal*), mendongeng (*storytelling*), seni pertunjukan (tari, wayang) dan mengilustrasikannya pada cerita bergambar (komik, cergam) hingga pada media audio-visual (video, animasi).

Permasalahan yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana mengungkap *imagologi* Hanoman dengan memanfaatkan tanda-tanda visual. Permasalahan selanjutnya adalah bagaimana menyampaikan *imagologi* tersebut sebagai representasi kesetiaan, pengabdian dan patriotisme melalui literasi media cerita bergambar yang disajikan menggunakan pendekatan *augmented reality* kepada anak-anak usia 5-11 tahun.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan literasi visual sebagai pendekatan alternatif dalam Desain Komunikasi Visual. Pendekatan itu kemudian dikolaborasi dengan pendekatan Teknologi Informatika dalam wujud teknologi *augmented reality*.

2. Telaah Pustaka

2.1 Entitas dan Citra

Media memiliki kemampuan untuk membangun pencitraan dalam benak generasi muda serta membentuk pendapat mereka. Pemahaman masyarakat kontemporer tentang realitas dicapai terutama melalui media (cetak, elektronik, dan media *online* (internet)), termasuk informasi atau pemahaman tentang identitas atau karakter suatu profil atau tokoh.

Identitas suatu profil atau tokoh ini pun bahkan mencakup tokoh yang dikategorikan sebagai tokoh "imajiner", legenda atau mitos. Pemahaman ini dialami pada masa kini, di mana produk dunia informasi teknologi sangat dominan.

Citra suatu profil secara umum pada awalnya diidentifikasi dari unsur visualnya. Karakteristik ekspresi *facial* atau *gesture* dari suatu profil memiliki makna yang terkonstruksi berdasar budaya visual masyarakat pemirsa atau komunikatif yang berinteraksi dengan profil tokoh tersebut.

Dalam sejarah, banyak propaganda atau tindakan-tindakan politis yang memungkirkan atau menyembunyikan karakteristik suatu profil tokoh. Bahkan hingga membentuknya menjadi profil tokoh baru yang karakteristiknya benar-benar berbeda dari aslinya.

Dinamika pencitraan ini, yang disebut juga sebagai *imagologi*, perlu dipahami, khususnya dengan

mengambil satu karakter sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah profil Hanoman.

Memahami identitas suatu profil, beserta nilai-nilai teladan yang ingin disampaikan oleh suatu profil tersebut bisa dilakukan dengan berbagai strategi. Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah literasi visual, sebagai bagian dari literasi media, dalam ontologi Desain Komunikasi Visual.

2.2 Literasi Media

Literasi media yang dimaksud adalah *media awareness*, fasih dan tanggap terhadap penggunaan media dalam proses mengidentifikasi informasi (pesan). W. James Potter [1] memaparkan secara runut mengenai terminologi literasi media ini. Literasi media adalah satu set perspektif yang aktif kita gunakan untuk membuka diri kepada media untuk menafsirkan makna pesan yang dihadapi.

Seseorang membangun perspektifnya dari struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan tersebut, diperlukan alat dan bahan baku. Alat-alat adalah keterampilan.

Bahan baku adalah informasi dari media dan dari dunia nyata. Aktif menggunakan berarti seseorang sadar akan pesan dan berinteraksi dengan mereka (media) secara sadar.

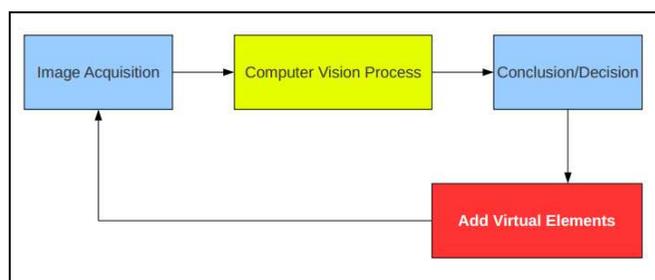
2.3 Literasi Visual

Literasi visual merupakan kemampuan di mana individu memiliki kemampuan mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami pesan lambang [2]. Heinich [3] juga menyampaikan bahwa literasi visual adalah kemampuan dalam menginterpretasikan pesan visual secara akurat dan untuk menciptakan pesan.

Literasi visual berhubungan dengan 3 kategori utama dan berbeda: kemampuan manusia, strategi menyampaikan pesan dalam proses edukatif dan pengembangan gagasan-gagasan. Istilah literasi visual (*visual literacy*), pertama sekali digunakan oleh seorang penulis, John Debes dalam tahun 1968.

Literasi visual dilakukan dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang fungsi media visual dan digabungkan dengan tingginya kesadaran tentang fungsi-fungsi tersebut. Literasi visual mengandung kumpulan cara-cara yang membolehkan seseorang untuk memahami dan menggunakan aspek visual dalam menekankan komunikasi dengan orang lain.

2.4 Augmented Reality



Citra 1. Proses *Augmented Reality*

Pembangunan media informasi dengan teknik *augmented reality* menggunakan bantuan *software* Vuforia SDK. Penambahan elemen virtual yang dilakukan adalah menambahkan aset-aset virtual dua dan tiga dimensi karakter Hanuman.

Kemudian dijalankan proses *image acquisition* yang mengekstrak *image virtual* menjadi kode digital. Selanjutnya dijalankan proses *computer vision* yang memungkinkan pemunculan *image virtual* 2 dan 3 dimensi ketika kamera digital diarahkan pada posisi media cetak yang sudah ditandai dengan marker sebagai penanda/*trigger* pemunculan *image*.

Perlu diperhatikan bahwa *image virtual* baru bisa tampil jika dilihat melalui kamera digital pada perangkat yang sudah terinstal aplikasi yang berfungsi sebagai visualisasi *Preview* dari suatu model implementasi *augmented reality* pada media cetak.

3. Mengenal Hanoman

A. Masa kecil

Pada saat Hanoman masih kecil, ia mengira Matahari adalah buah yang bisa dimakan, kemudian terbang ke arahnya dan hendak memakannya. Dewa Indra melihat hal itu dan menjadi cemas dengan keselamatan Matahari.

Untuk mengantisipasinya, ia melemparkan petirnya ke arah Hanoman sehingga kera kecil itu jatuh dan menabrak gunung. Melihat hal itu, Dewa Bayu menjadi marah dan berdiam diri. Akibat tindakannya, semua makhluk di bumi menjadi lemas.

Para Dewa pun memohon kepada Bayu agar menyingkirkan kemarahannya. Dewa Bayu menghentikan kemarahannya dan Hanoman diberi hadiah melimpah ruah.

Dewa Brahma dan Dewa Indra memberi anugerah bahwa Hanoman akan kebal dari segala senjata, serta kematian akan datang hanya dengan kehendaknya sendiri. Maka dari itu, Hanoman menjadi makhluk yang abadi atau *Ciranjivin*.

B. Pertemuan dengan Rama

Pada saat melihat Rama dan Laksmana datang ke Kiskenda, Sugriwa merasa cemas. Ia berpikir bahwa mereka adalah utusan Subali yang dikirim untuk membunuh Sugriwa. Kemudian Sugriwa memanggil prajurit andalannya, Hanoman, untuk menyelidiki maksud kedatangan dua orang tersebut. Hanoman menerima tugas tersebut kemudian ia menyamar menjadi brahmana dan mendekati Rama dan Laksmana.

Saat bertemu dengan Rama dan Laksmana, Hanoman merasakan ketenangan. Ia tidak melihat adanya tanda-tanda permusuhan dari kedua pemuda itu. Rama dan Laksmana juga terkesan dengan etika Hanoman. Kemudian mereka bercakap-cakap dengan bebas.

Mereka menceritakan riwayat hidupnya masing-masing. Rama juga menceritakan keinginannya untuk menemui Sugriwa. Karena tidak curiga lagi kepada Rama dan Laksmana, Hanoman kembali ke wujud asalnya dan mengantar Rama dan Laksmana menemui Sugriwa.

C. Petualangan mencari Sita

Dalam misi membantu Rama mencari Sita, Sugriwa mengutus pasukan wanaranya agar pergi ke seluruh pelosok bumi untuk mencari tanda-tanda keberadaan Sita, dan membawanya ke hadapan Rama kalau mampu. Pasukan wanara yang dikerahkan Sugriwa dipimpin oleh Hanoman, Anggada, Nila, Jembawan, dan lain-lain.

Mereka menempuh perjalanan sehari-hari dan menelusuri suatu gua, kemudian tersesat dan menemukan kota yang berdiri megah di dalamnya. Atas keterangan Swayampraba yang tinggal di sana, kota tersebut dibangun oleh arsitek Mayasura dan sekarang sepi karena Maya pergi ke alam para dewa.

Lalu Hanoman menceritakan maksud perjalanannya dengan panjang lebar kepada Swayampraba. Atas bantuan Swayampraba yang sakti, Hanoman dan wanara lainnya lenyap dari gua dan berada di tepi pantai dalam sekejap.

Di pantai tersebut, Hanoman dan wanara lainnya bertemu dengan Sempati, burung raksasa yang tidak bersayap. Ia duduk sendirian di pantai tersebut sambil menunggu bangkai hewan untuk dimakan. Karena ia mendengar percakapan para wanara mengenai Sita dan kematian Jatayu, Sempati menjadi sedih dan meminta agar para wanara menceritakan kejadian yang sebenarnya terjadi.

Anggada menceritakan dengan panjang lebar kemudian meminta bantuan Sempati. Atas keterangan Sempati, para wanara tahu bahwa Sita ditawan di sebidang istana yang terletak di Kerajaan Alengka.

Kerajaan tersebut diperintah oleh raja raksasa bernama Rahwana. Para wanara berterima kasih setelah menerima keterangan Sempati, kemudian mereka memikirkan cara agar sampai di Alengka.

D. Pergi ke Alengka

Karena bujukan para wanara, Hanoman teringat akan kekuatannya dan terbang menyeberangi lautan agar sampai di Alengka. Setelah ia menginjakkan kakinya di sana, ia menyamar menjadi monyet kecil dan mencari-cari Sita. Ia melihat Alengka sebagai benteng pertahanan yang kuat sekaligus kota yang dijaga dengan ketat.

Ia melihat penduduknya menyanyikan mantra-mantra Weda dan lagu pujian kemenangan kepada Rahwana. Namun tak jarang ada orang-orang bermuka kejam dan buruk dengan senjata lengkap. Kemudian ia datang ke Istana Rahwana dan mengamati wanita-wanita cantik yang tak terhitung jumlahnya, namun ia tidak melihat Sita yang sedang merana.

Setelah mengamati ke sana-kemari, ia memasuki sepetak taman yang belum pernah diselidikinya. Di sana ia melihat wanita yang tampak sedih dan murung yang diyakininya sebagai Sita.

Kemudian Hanoman melihat Rahwana merayu Sita. Setelah Rahwana gagal dengan rayuannya dan pergi meninggalkan Sita, Hanoman menghampiri Sita dan menceritakan maksud kedatangannya.

Mulanya Sita curiga, namun kecurigaan Sita hilang saat Hanoman menyerahkan cincin milik Rama. Hanoman juga menjanjikan bantuan akan segera tiba. Hanoman menyarankan agar Sita terbang bersamanya ke hadapan Rama, namun Sita menolak.

Ia mengharapkan Rama datang sebagai ksatria sejati dan datang ke Alengka untuk menyelamatkan dirinya. Kemudian Hanoman mohon restu dan pamit dari hadapan Sita. Sebelum pulang ia memporak-porandakan taman Asoka di Istana Rahwana. Ia membunuh ribuan tentara termasuk prajurit pilihan Rahwana seperti Jambumali dan Aksha.

Akhirnya ia dapat ditangkap Indrajit Putra Sulung Rahwana sekaligus putra mahkota Kerajaan Alengka dengan senjata Brahma Astra. Senjata itu *memilit* tubuh Hanoman. Namun kesaktian Brahma Astra lenyap saat tentara raksasa menambahkan tali jerami.

Indrajit marah bercampur kecewa karena Brahma Astra bisa dilepaskan Hanoman kapan saja, namun Hanoman belum bereaksi karena menunggu saat yang tepat.

E. Terbakarnya Alengka

Ketika Rahwana hendak memberikan hukuman mati kepada Hanoman, Wibisana adik kandung Rahwana membela Hanoman agar hukumannya diringankan, mengingat Hanoman adalah seorang utusan. Kemudian Rahwana menjatuhkan hukuman agar ekor Hanoman dibakar.

Melihat hal itu, Sita berdoa agar api yang membakar ekor Hanoman menjadi sejuk. Karena doa Sita kepada Dewa Agni terkabul, api yang membakar ekor Hanoman menjadi sejuk. Lalu ia memberontak dan melepaskan Brahma Astra yang mengikat dirinya. Dengan ekor menyala-nyala seperti obor, ia membakar kota Alengka.

Kota Alengka pun menjadi lautan api. Setelah menimbulkan kebakaran besar, ia menceburkan diri ke laut agar api di ekornya padam. Penghuni surga memuji keberanian Hanoman dan berkata bahwa selain kediaman Sita, kota Alengka dilalap api.

Dengan membawa kabar gembira, Hanoman menghadap Rama dan menceritakan keadaan Sita. Setelah itu, Rama menyiapkan pasukan wanara untuk menggempur Alengka.

F. Pertempuran besar

Dalam pertempuran besar antara Rama dan Rahwana, Hanoman membasmi banyak tentara *rakshasa*. Saat Rama, Laksmna, dan bala tentaranya yang lain terjerat oleh senjata Nagapasa yang sakti, Hanoman pergi ke Himalaya atas saran Jembawan untuk menemukan tanaman obat.

Karena tidak tahu persis bagaimana ciri-ciri pohon yang dimaksud, Hanoman memotong gunung tersebut dan membawa potongannya ke hadapan Rama. Setelah Rama dan prajuritnya pulih kembali, Hanoman melanjutkan pertarungan dan membasmi banyak pasukan rakshasa.

G. Kehidupan selanjutnya

Setelah pertempuran besar melawan Rahwana berakhir, Rama hendak memberikan hadiah untuk Hanoman. Namun Hanoman menolak karena ia hanya ingin agar Sri Rama bersemayam di dalam hatinya.

Rama mengerti maksud Hanoman dan bersemayam secara rohani dalam jasmaninya. Akhirnya Hanoman pergi bermeditasi di puncak gunung mendoakan keselamatan dunia.

Pada zaman Dwapara Yuga, Hanoman bertemu dengan Bima dan Arjuna dari lingkungan keraton Hastinapura. Dari pertemuannya dengan Hanoman, Arjuna menggunakan lambang Hanoman sebagai panji keretanya pada saat Bharatayuddha.

H. Tradisi dan pemujaan

Di Negara India yang didominasi oleh Agama Hindu, terdapat banyak kuil untuk memuja Hanoman, dan di mana pun ada gambar Awatara Wisnu, selalu ada gambar Hanoman. Kuil Hanoman bisa ditemukan di banyak tempat di India dan konon daerah di sekeliling kuil itu terbebas dari raksasa atau kejahatan.

4. Metode

Penelitian ini akan dilakukan dengan langkah-langkah metodologis yang dimulai dari pengumpulan data, perancangan, pembangunan aplikasi media informasi dan pengujian.

4.1 Pengumpulan Data

a. Observasi dilakukan untuk melihat dinamika *imagologi* Hanoman dalam ruang lingkup visualisasi di wilayah Asia Tenggara melalui *web browsing* dan melihat secara langsung tanda-tanda visual penyusun diversitas *imagologi* sosok Hanoman di Bali.

b. Dokumentasi yang dilakukan adalah merekam tarian Hanoman yang ditarikan pada *event-event* seni pertunjukan, sendratari atau seni pertunjukan lain yang menampilkan Sosok Hanoman seperti pada pertunjukan Tari Kecak.

Dokumentasi juga dilakukan untuk mengumpulkan gambar-gambar Hanoman yang diaplikasikan sebagai ilustrasi, wayang, *costume player*, seni tari dan yang diwujudkan menjadi bentuk animasi dan game.

c. Wawancara dilakukan dengan narasumber yang mengetahui karakteristik Hanoman. Narasumber yang dimaksud bisa budayawan, pelaku seni, hingga pendidik/pengajar. Narasumber pada penelitian ini adalah I Nyoman Arcana, Pelukis Wayang Kamasan yang banyak melukis Tokoh Wayang Hanoman.

d. Studi Literatur dilakukan dalam meneliti lebih jauh mengenai *augmented reality*, *imagologi*, Hanoman, literasi media dan desain komunikasi visual, khususnya mengenai teori, teknik dan berbagai kemungkinan penerapan dan pengembangannya.

4.2 Analisa Data

Data-data yang terkumpul akan diungkap dengan pendekatan kualitatif. Data audio-visual Hanoman akan dianalisis dengan model kajian semiotika desain dengan pendekatan kajian budaya (*cultural studies*).

4.3 Perancangan

Ada tiga model perancangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Perancangan model pertama adalah perancangan sistem *augmented reality*. Perancangan model kedua adalah perancangan media cetak cerita

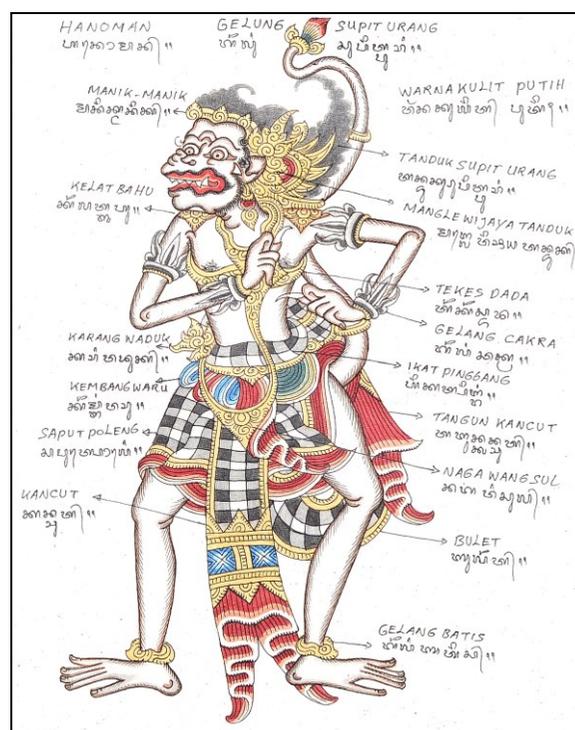
bergambar (cergam). Perancangan model ketiga adalah persiapan aset media audio-visual berbasis dua dan tiga dimensi dari karakter Hanoman. Media ini, diwujudkan dalam wujud video *live action* dan video animasi.

Pada perancangan juga menghasilkan aset media cetak sebagai *marker*, penanda posisi akuisisi gambar melalui proses *computer vision*. Setelah aset selesai diwujudkan, maka dilanjutkan dengan pengaplikasian aset virtual pada media cetak melalui proses pembangunan aplikasi media informasi.

5. Diskusi

Salah satu strategi literasi visual adalah mengidentifikasi struktur tanda yang membentuk profil Hanoman. Dari penelitian yang sudah dilakukan, dengan memilih objek penelitian Hanoman Bali dengan visualisasi dari Gaya Kamasan, didapatkan Profil Hanoman dengan tanda-tanda visual pembentuk profilnya (Citra 2).

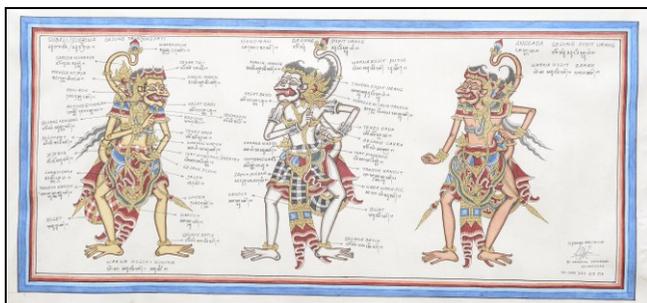
Untuk mengukuhkan identitas profil, sebagai upaya melihat karakteristik visual khusus, dilakukan komparasi terhadap entitas serupa dengan visualisasi serupa (dalam satu kategori/ langgam gaya visual) (Citra 3).



Citra 2. Hanoman Gaya Kamasan dengan atribut pembentuk karakter profil
Sumber: dokumentasi penulis

Didapatkan bahwa unsur visual utama yang khas dari Hanoman yang membedakannya dengan Wanara lain adalah memiliki warna bulu putih, dan mengenakan kain bercorak kotak-kotak berwarna hitam- abu-abu-putih, atau yang di Bali dikenal sebagai *mesaput poleng*.

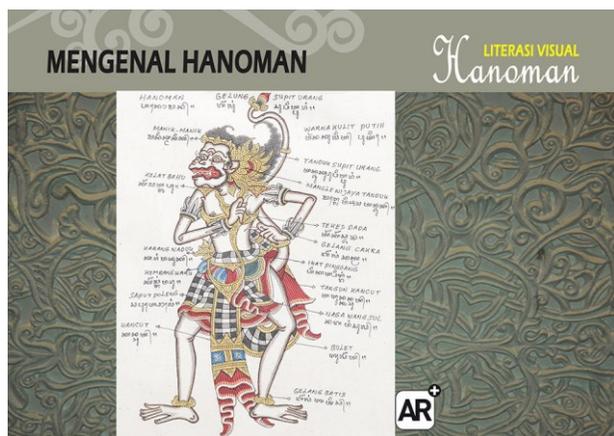
Cara seniman dari Kamasan membentuk karakter wayang dan mengidentifikasikannya dengan tanda-tanda khusus pada pakaian, seperti pada Hanoman, sesungguhnya adalah praktik literasi visual.



Citra 3. Komparasi Wanara Dari Kiri ke Kanan (Sudut Pandang Pengamat) :
Subali/Sugriwa, Hanuman, Anggada
sumber : dokumentasi penulis

5.1 Rancangan Buku Cergam

Dari perancangan yang dilakukan, buku cergam yang dihasilkan menampilkan halaman yang menyimpan aset *augmented reality* (AR) ditandai dengan tampilan logo AR.



Citra 4. Bagian halaman dari buku cerita bergambar Hanoman berisi logo AR
sumber : dokumentasi penulis

6. Konklusi

Literasi visual dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu strategi dan bagian dari proses penyampaian pesan sangatlah penting. Literasi visual dapat tersampaikan dengan baik apabila desain dari suatu pesan masuk dalam kategori menarik perhatian.

Syarat selanjutnya adalah aspek-aspek yang terdapat dalam suatu pesan mendukung untuk dipahami oleh banyak orang. Komunikator mendorong *audien/khalayak* untuk berpikir visual dan memfokuskan perhatian khalayak pada aspek visual. Aspek visual sangat penting sehingga membantu komunikasi untuk membaca, memahami, membuat, dan menganalisis hal yang meyakinkan.

Referensi

- [1] Potter, W. J. 2015. *Media Literacy, 8th edition*. SAGE Publication
- [2] Kaplan, E., dan Mifflin, J. 2007. *Mind and Sight: Visual Literacy and the Archivist*. Archives & Social Studies : A Journal of Interdisciplinary Research Vol. 1, No. 0 (March 2007)
- [3] Heinich, dkk. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey : Prentice-Hall