

PERANCANGAN BUKU *COFFEE TABLE BOOK PHOTOGRAPHY* MAINAN TEMPO DULU ERA 70-AN

Christy Violita Handoyo¹, Hartono Karnadi², Luri Renaningtyas³

1,2,3 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,, Universitas Kristen Petra Surabaya,

Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236

Email: livia_nathalia@gmail.com

ABSTRAK

Bertambahnya zaman membuat sebagian dari mainan-mainan tempo dulu asli buatan Indonesia era 70-an semakin punah atau sudah hilang. Para generasi muda pada masa sekarang tentu tidak semuanya mengenal mainan tempo dulu termasuk yang ada pada era 70-an bahkan mereka tidak pernah menyentuh bahkan memainkannya. Pada masa sekarang sudah ada beberapa barang atau produk yang menggunakan unsur tempo dulu entah dari bentuk, fungsi ataupun penggunaannya. Dengan adanya buku *coffee table book photography* ini, akan membantu para generasi muda untuk mengenal dan menambah informasi mereka serta memberikan inspirasi bagi para generasi muda untuk nantinya bisa mendukung pula industri kreatif masa kini.

Kata Kunci : Fotografi, Buku *Coffee Table Book*, mainan tempo dulu, inspirasi, generasi muda

ABSTRACT

Increasing age makes toys in part of the original made in Indonesia past the 70s further extinction or already gone. The younger generation today is certainly not all of them know the toys of the past, including that of the '70s even they never touched even play it. At the present time there are already some goods or products using elements of the past either of form, function or use. With the book 's coffee table book of photography, will help the younger generation to know and add their information as well as provide inspiration for the younger generation to eventually be able to support the creative industries are also present.

Keywords : Photography, Coffee Table Book, toys of the past, inspiration, younger generation

PENDAHULUAN

Sekitar 40 hingga 60 tahun yang lalu, mainan tidak sepraktis sekarang. Dulu mainan masih

dilakukan secara manual tanpa ada bantuan atau campur tangan teknologi..

Beberapa mainan yang terkenal pada tahun 1950-1970-an diantaranya adalah kekereng, lempar bola ke botol, bus tingkat antik, gambang bahan kaleng, ular tangga, mainan kayu dan masih banyak lagi. Para generasi muda pada zaman sekarang tentu saja belum pernah merasakan dampak dari mainan tempo dulu yang ada pada tahun 1970-an secara langsung, bahkan tidak dapat memegang, menyentuh, atau merasakan karakter mainan tersebut.

Bersamaan dengan bertambahnya zaman, industri kreatif pun semakin maju. Saat ini sudah ada banyak bermunculan barang-barang modern yang terkesan tempo dulu contohnya radio kayu magno milik Singgih yang merupakan produk hasil dari tugas akhirnya sebagai mahasiswa di ITB dan sampai pada akhirnya produknya ini sudah diakui oleh dunia. Selain itu juga ada satu komunitas bernama Agate Jogja yang merupakan cabang dari Agate Studio Bandung ini menciptakan beberapa mainan yang bisa di *download* di *android*, dimana salah satu mainannya juga diambil dari mainan tempo dulu yaitu balap karung. Ide penciptaan mainan ini dilakukan dalam peringatan kemerdekaan Republik Indonesia. Ini membuktikan bahwa generasi muda saat ini sudah dilengkapi oleh sarana teknologi yang sangat memadai dibandingkan saat era 70-an. Ini bisa menjadikan dorongan bagi generasi muda untuk memajukan industri kreatif.

Desain mainan era 70-an dulu menyesuaikan *trend* yang berkembang saat itu, biasanya mengikuti perkembangan teknologi, *fashion*, film, dan lain sebagainya di dalam negeri maupun di luar negeri. Gagasan untuk merancang *coffee table book photography* tentang mainan era 70-an dulu, ini untuk memperkenalkan, menginformasikan mainan era 70-an dan memberikan inspirasi kepada generasi muda agar dapat mendorong industri kreatif saat ini.

Metode Perancangan

Analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan metode 5W 1H yaitu:

1. What, Apa saja mainan tempo dulu asli buatan Indonesia yang ada pada era 70-an.
2. Why, Penelitian ini dilakukan guna untuk melengkapi buku *coffee table book photography* mainan tempo dulu era 70-an sehingga para generasi muda dapat mengetahui dan mengenal mainan-mainan tersebut dan memberikan inspirasi kepada mereka untuk kemajuan industri kreatif masa kini,
3. Where, Penelitian dilakukan melalui beberapa sumber salah satunya yaitu bapak Yanto sebagai kolektor mainan-mainan tempo dulu di Donomulyo, Malang. Sumber pendukung lainnya didapat dari Toko Mbok Jajan Yogyakarta, Museum Anak Kalong Yogyakarta, Mirota Yogyakarta, dan beberapa individu-individu perseorangan.
4. When, Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret, April, dan Mei tahun 2016
5. Whom, Penelitian ini dilakukan bersama dengan beberapa rekan untuk membantu pengambilan gambar mainan-mainan tersebut.
6. How, Penelitian ini dilakukan dilakukan

Berdasarkan hal-hal tersebut maka data yang digunakan adalah data kualitatif

Data Primer

Data ini didapatkan melalui tahap wawancara terbuka kepada komunitas “Tempoe Doeloe” sebagai komunitas pengumpul mainan-mainan tradisional di Malang dan beberapa kolektor lainnya. Wawancara dilakukan di rumah responden. Wawancara dilakukan 1-2 kali dengan lamanya waktu bervariasi sesuai dengan situasi dan kondisi.

Data Sekunder

Data ini didapatkan melalui studi kepustakaan dengan mencari literatur tentang mainan tempo dulu.

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

Mainan berasal dari suku kata “main” yang artinya melakukan permainan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak), sedangkan arti dari mainan itu sendiri adalah alat untuk bermain atau dengan kata lain barang yang dipergunakan (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Mainan buatan asli Indonesia sangat *natural* karena pada saat itu masyarakat masih sangat sederhana. Membuat segala sesuatu secara praktis dari bahan-bahan seadanya. Tidak diragukan lagi Indonesia memiliki beragam kebudayaan, adat, agama, flora fauna, bahkan mainan. Sebelum manusia dimanjakan oleh teknologi, mainan-mainan dibuat dengan bahan-bahan seadanya yang ada di sekitar lingkungan. Mainan-mainan ini dapat dibuat dari kayu, pelepah pisang, bambu, rumput, kaleng bekas, dan masih banyak lainnya. Secara tidak langsung, Indonesia menyediakan banyak sekali barang-barang yang dapat dimanfaatkan untuk dijadikan mainan dan tentu saja barang-barang ini sangat mudah untuk ditemukan.

Jenis Mainan

Mainan asli buatan Indonesia sangat beragam. Mainan-mainan tersebut sebagian besar dijalankan secara manual karena mainan tersebut dibuat dengan bahan-bahan seadanya yang ada di lingkungan sekitar. Beberapa jenis mainan tersebut diantaranya yaitu Mobil-mobilan, tembak-tembakan, gasing kayu, monopoli, ketapel, yoyo, motor-motoran, dan beberapa mainan dari pelepah pisang.

Kategori Mainan

1. Patil Lele



Gambar 1. Mainan Patil lele
Sumber : www.kebudayaanjawatengah.blogspot.com

Patil lele adalah permainan anak-anak dengan menggunakan tongkat kayu. Dalam permainan ini, terdapat 2 buah tongkat. Tongkat yang pertama sebagai tongkat pemukul dan tongkat kedua sebagai tongkat yang dipukul. Cara bermainnya, setelah siswa membentuk kelompok siswa menentukan kelompok mana yang lebih dahulu memukul tongkat. Satu orang dari

kelompok yang lebih dulu berhak memukul tongkat setelah pengundian meletakkan tongkat yang akan dipukul diatas 5 bata yang sudah disusun. Kemudian tongkat yang berada di atas bata salah satu bagian ujungnya dipukul, sehingga tongkat terlempar. Beri tanda dan ukur jarak dari bata ke tanda tempat tongkat terlempar. Kelompok yang lemparannya paling jauh dinyatakan sebagai pemenang.

2. Bus Antik



Gambar 2. Mainan Bus Antik
Sumber: www.serbavintage.blogspot.com

Mainan ini dibuat dari kaleng bekas. Karena pada saat itu mainan-mainan kebanyakan terbuat dari bahan-bahan seadanya yang ada di lingkungan sekitar. Mainan ini sangat digemari pada era 70-an. Cara memainkannya sangat sederhana karena mainan ini dijalankan secara manual.

3. Mobil Kerdus



Gambar 3. Mainan Mobil-mobilan kardus
Sumber : www.abiummi.com

Mainan dari kerdus ini lebih kepada mainan yang memanfaatkan sampah seperti karton bekas yang dibentuk menjadi tubuh dari mobil dan tutup botol aqua yang digunakan menjadi roda dari mobil-mobilan tersebut. Cara memainkannya dilakukan secara manual

4. Mobil Kulit Jeruk



Gambar 4. Mainan mobil-mobilan kulit jeruk
Sumber : www.mantraitemdoeloe.blogspot.com

Pada era 70-an mobil-mobilan ini sangat digemari oleh anak-anak. Kulit jeruk ini bisa

dijadikan sebagai mobil-mobilan maupun perahu. Masing-masing sesuai dengan selera dan kreativitas anak. Tentu saja mainan ini dilakukan secara manual.

Manfaat Mainan

Beberapa manfaat yang didapatkan dari mainan diantaranya yaitu,

1. Berperilaku lebih baik
2. Bekerja dalam tim
3. Banyak bergerak
4. Meningkatkan
5. Membuat gembira

Coffee Table Book Photography

Coffee Table book merupakan buku *hardcover* yang biasanya ditempatkan di meja yang digunakan untuk bersantai dan minum kopo atau di tempat-tempat untuk tamu duduk yang akan bisa menjadi inspirasi percakapan, hiburan atau mengurangi kebosanan.

Karakteristik Coffee Table Book Photography

Coffee table book biasanya cenderung berukuran besar dan berat, karena tidak menekankan pada sisi kemudan untuk dibawanya. Muatan yang terkandung di dalamnya umumnya non-fiksi, dan biasanya lebih berorientasi pada visual. Karena pembacanya sangat umum, maka analisa yang disajikan lebih mendasar dan hanya menggunakan sedikit kata kata asing. Buku jenis ini akan lebih menarik jika disertai keterangan mengenai obyeknya.

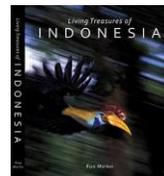
Contoh Coffee Table Book Photography



Gambar 5. Buku *coffee table book photography* “LAUT”
Sumber :<http://www.afterhoursbooks.com/chronicles/laut>

Buku *Coffee Table Book Photography* ini dirilis pada tanggal 30 Juni 2014. Buku ini merupakan

sebuah buku *coffee-table* premim yang berisi perjalanan sebuah keindahan bawah laut nusantara yang akan disusun secara pictorial.



Gambar 6. Buku *coffee table book photography* “LIVING TREASURE of INDONESIA”
Sumber : <http://old.hifatlobrain.net/2011/03/next-review.html>

Buku ini disusun oleh Riza Marlon dan diterbitkan oleh Indonesia Nature and Wildlife Publishing. *Compost* ingin menunjukkan bahwa Indonesia ini sangat kaya, khususnya kekayaan hayati berupa flora fauna yang tak terhitung banyaknya.

Fotografi

Kata Fotografi diadopsi dari bahasa inggris yaitu *photography* yang juga berasal dari kata Yunani yaitu “photos”: Cahaya dan “Grafo”: Melukis/menulis. Jadi menurut bahasa fotografi adalah proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya.

Jenis Fotografi

Jenis fotografi yang digunakan adalah foto *still life*. Fotografi *still life* adalah fotografi yang objeknya benda mati, tidak bergerak. Di jenis fotografi ini, fotografer dapat mengatur posisi objek atau sekelompok objek, latar belakangnya dan mengatur pencahayaannya dengan bebas.

Kelebihan Peranan Fungsi Fotografi

Fotografi membawa pengaruh yang baik kepada masyarakat. Efektifitas hasil fotografi mempengaruhi dan membawa pesan bagi orang lain/ khalayak. Sebagai hasil sebuah karya, foto juga dapat membantu para pengiklan untuk mempromosikan produknya, baik itu barang harian maupun barang barang konsumtif lainnya. Iklan rokok, iklan produk mie, dan lain sebagainya

KONSEP MEDIA PERANCANGAN

Perancangan *coffee table book* yang dikemas secara sederhana ini, para generasi muda dan generasi tua dapat membaca buku ini dengan bersantai.

Tujuan Kreatif

Pemilihan *coffee table book* ini dilakukan karena dapat memberikan informasi secara lengkap namun ringan dan menyenangkan sehingga dapat menjangkau semua kalangan pembaca. Kumpulan foto-foto dalam *coffee table book* dapat memberikan informasi secara konkrit dan realistis, dan memberi wawasan baru kepada pembacanya.

Sasaran Perancangan

Target *audience* berarti target sasaran yang akan kita bidik sebagai bagian dari sekelompok masyarakat yang memungkinkan dapat menerima rancangan yang kita buat. Setelah menganalisa pada bab-ab sebelumnya, target *audience* yang dimaksud dalam perancangan ini dapat dikategorikan sebagai berikut:

- Berdasarkan hasil survey yang dilakukan, demografis generasi muda usia 16 – 25 tahun, usia para remaja hingga menjadi dewasa, laki-laki dan perempuan, dengan status sosial menengah keatas
- Psikografis generasi muda yang aktif, kreatif, cerdas
- Geografis khalayak sasaran bertempat tinggal di daerah perkotaan maupun tidak menutup kemungkinan bagi yang bertempat tinggal di pedesaan

Judul Rancangan

Judul atau *headline* merupakan bagian penting dari suatu barang. Penyusunan sebuah judul yang menarik akan sangat krusial menarik perhatian pembacanya . Ketika orang melihat sebuah buku, maka yang dilihat pertama kali ada judul. Oleh karena itu, judul berfungsi sebagai penangkap perhatian utama. Judul yang digunakan dalam perancangan buku *coffee table photography* ini adalah adalah “Mainan Asli Buatan Indonesia” dengan bantuan *subtitle* yaitu “Kembali ke masa lampau dan menjadi inspirasi di masa kini”

Ukuran dan Jumlah Halaman

Buku *coffee table book photography* mainan tempo dulu era 70-an ini akan dibuat dengan bentuk persegi dan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Cover : 25 x 25 cm

Isi : 24 x 24 cm

Jumlah halaman : 58 halaman

Pemilihan ukuran ini ditujukan untuk menunjukkan bidang buku secara maksimal untuk foto yang nantinya akan menjadi elemen utama.

Gaya Desain

Gaya desain yang dipakai sama dengan gaya desain sampul, yaitu simple minimalis sehingga perhatian pembaca dapat fokus pada *visual* (foto) yang ditampilkan.

Layout

Layout coffee table book photography didesain dengan *grid layout* . Pada *cover* akan digunakan gambar mainan tahun 70-an yang akan menjadi *focal point* lalu disusun bersamaan dengan judul buku tersebut.

Tipografi

Pada *headline* cover digunakan huruf serif yaitu Modern No. 20. *Subtitle* ini menggunakan huruf Bodoni MT Condensed. Pada halaman isi juga digunakan 2 huruf sanserif yaitu Adobe Gothic STD B sebagai Subheadline pada *bodyteks*

Properti

Dalam pemotretan, tentu dibutuhkan beberapa properti yang menunjang agar foto terlihat sempurna, mengingat foto tersebut dilakukan di dalam ruangan. Beberapa properti yang digunakan antara lain kain putih dan beberapa kain lainnya agar mendapatkan *background* yang bagus. Selain itu dibutuhkan beberapa lampu untuk mendapatkan cahaya yang tepat sehingga menghasilkan foto yang sempurna. Beberapa property bantuan seperti meja dan kursi dan kertas karton untuk membuat *table top* seadanya.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang akan digunakan adalah teknik fotografi *still life*. Foto yang telah diambil akan *diedit* sehingga dapat tampil jelas dan estetik tanpa melakukan perubahan komposisi.

Teknik Pemotretan

- *Angel* yang digunakan adalah *eyelevel* dan *Highangel*. Untuk mendapatkan hasil yang unik, *angle* yang digunakan adalah *Canted Angle*, yaitu pemilihan sudut pandang yang sengaja dimiringkan.
- *Lighting*, pencahayaan didapat dari *flash*.

Teknik Editing

Proses editing yaitu dengan mengatur *brighthness* dan *contrast* pada *photoshop* untuk mengatur banyaknya cahaya dan ketajaman foto. Selain itu pengaturan *level* dan *curves* untuk mengatur intensitas cahaya. Sentuhan terakhir dengan mengatur *color balance* untuk mendapatkan foto yang elegan. Editing foto ini nantinya akan menghasilkan foto yang jelas, tajam, dan elegan.

PENYAJIAN HASIL PEMOTRETAN

Penyajian Final



Gambar 7. Buku Final



Gambar 8. Halaman Trotokan



Gambar 8. Halaman burungan dan Kapal othok-othok



Gambar 9. Halaman Patukan dan Keong



Gambar 10. Halaman Suara burung dan seruling

Penyajian Layout Isi Buku



"GAMBANG"

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

36

Gambar 11. Halaman Gambang

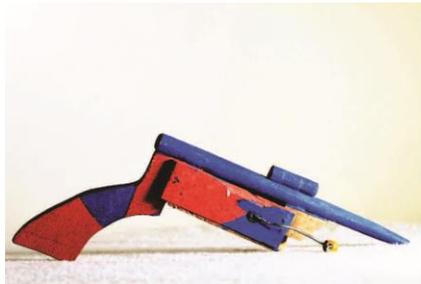


" OTHOK LONCENG "

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

31

Gambar 15. Halama Othok Lonceng



"PISTOL KAYU"

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

44

Gambar 12. Halaman Pistol Kayu



" EGRANG BATOK "

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

34

Gambar 16. Halaman Egrang batok



"YOYO KAYU"

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

47



"KLOTHOKAN"

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

48

Gambar 13. Halaman Yoyo kayu dan Klothokan



"MOBIL KULIT JERUK"

Musik ini terbuat dari logam yang dipukul dengan menggunakan alat musik yang terbuat dari kayu.

45

Gambar 14. Halaman Mobil Kulit Jeruk

Penyajian Media Final Pendukung



Gambar 17. Poster



Gambar 18. X-Banner



Gambar 19. Totebag, postcard, katalog, pembatas buku, kaos, note



Gambar 20. Backboard dan Billboard

PENUTUP

Kesimpulan

Melalui perancangan Buku *Coffee Table Book Photography* Mainan Tempo Dulu era 70-an ini ada banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang didapat oleh penulis, diantaranya dalam mencari dan mengumpulkan data, melakukan wawancara dengan narasumber dan orang-orang yang terkait, perencanaan sebuah buku yang kreatif, serta

pengetahuan dari berbagai referensi mengenai mainan tempo dulu mainan asli buatan Indonesia

Pada masa sekarang teknologi yang berkembang sangat pesat sehingga mainan-mainan tempo dulu sudah mulai tersingkir atau mungkin sudah hilang. Mulai bermunculan mainan-mainan dari luar negeri dan serba berteknologi. Para generasi muda banyak yang belum mengenal dan belum mengetahui mainan-mainan tempo dulu pada masa itu. Namun beberapa orang ada yang memanfaatkan bentuk dan tampilan dari mainan-mainan tempo dulu untuk dibawa ke produk masa kini sehingga produk tersebut memiliki kesan unik karena bentuk yang berbeda itu.

Maka dari itu dibuat suatu perancangan buku *coffee table book photography* yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat secara visual mengenai mainan-mainan tempo dulu asli buatan Indonesia. Pengerjaan buku ini dilakukan berdasarkan beberapa sumber yaitu dari Bapak Yanto sebagai pemilik kolektor mainan-mainan tempo dulu dan juga ada beberapa sumber pendukung lainnya yaitu di Toko Mbok Jajan Yogyakarta. Di sana kami melakukan pemotretan secara *on the spot* karena keterbatasan mainan yang mereka punya sehingga mainan-mainan tersebut tidak dapat dibawa maupun dibeli. Selain itu pencarian sumber dilakukan di Museum Anak Kolong di Yogyakarta dimana disana dipamerkan beberapa mainan-mainan tempo dulu. Untuk melengkapi mainan-mainan ini dilakukan penelusuran ke “Kampung Dolanan” Desa Pandes, Bantul Yogyakarta, dimana disini semua penduduknya masih melestarikan mainan-mainan tempo dulu dan sudah menjadi kampung wisata. Sumber lainnya datang dari para individu-individu perseorangan yang masih menyimpan atau memiliki mainan-mainan tersebut.

Dalam proses pengerjaannya selama bulan Februari hingga Mei ini akhirnya dapat terselesaikan dengan cukup baik dan sesuai dengan tujuan perancangan. Buku ini masih belum sempurna karena keterbatasan waktu yang ada sedangkan mainan-mainan itu sangat banyak dan sangat beragam. Tetapi dari segi lain sudah cukup memuaskan, seperti dalam hal teknis *fotografi, layout, dan finishing*. Jadi kesimpulan dalam perancangan ini salah sulitnya mewujudkan sebuah buku *coffee table book photography* mainan tempo dulu era 70-an yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan serta inspirasi dalam dunia kreatif mengenai mainan tempo dulu asli buatan Indonesia yang menarik dari segi visual, tetapi dapat terwujud dalam karya desain yang sekitarnya dapat menjawab kebutuhan para pecinta mainan yang menjadi sasaran dari perancangan ini.

Hadirnya buku ini adalah wacana baru untuk mengenalkan fotografi mainan tempo dulu asli buatan Indonesia kepada masyarakat secara luas khususnya para pecinta mainan. Buku ini tidak akan berdampak secara langsung kepada masyarakat terutama generasi muda tetapi setidaknya buku ini dapat memberikan bantuan kepada mereka para generasi muda untuk mulai berkreasi sehingga nantinya akan mempengaruhi pula industry kreatif masa kini dan akan semakin berkembang. Dengan adanya buku ini diharapkan mampu menarik perhatian sasaran perancangan sehingga mereka dapat mengenal, mengetahui dan menjadi inspirasi dalam dunia kreatif masa kini.

Saran

Indonesia memiliki berbagai keanekaragaman mainan-mainan buatan asli Indonesia yang patut dilestarikan diantaranya mainan asli buatan Indonesia. Mainan ini memiliki banyak manfaat diantara kreativitas, kerja sama, rasa sosial, dan masih banyak lagi. Apalagi dengan pengaruh zaman, teknologi sudah semakin menguasai dunia dan mainan-mainan ini mulai tersingkir. Oleh karena itu, sebagai warga Negara Indonesia kita harus menjaga mainan-mainan ini agar tidak hilang sehingga generasi muda dapat terus mengetahui dan mengenalinya serta dapat menjadi inspirasi dalam bidang kreatif di masa kini.

Ada beberapa buku yang hamper sama yaitu dengan membahas mainan-mainan tempo dulu. Perbedaan dalam buku ini adalah penambahan unsur fotografi yang indah sehingga dapat menarik perhatian para pembaca. Saran untuk pembuatan buku ini kemungkinan perancangan lebih lanjut atau ke depannya adalah sumber informasi yang diperoleh dapat lebih lengkap sehingga mainan-mainan yang memang begitu banyak itu dapat terangkum semua dalam satu buku. Kemudian untuk mainan itu sendiri memang perlu media pendukung agar mampu menarik perhatian para generasi muda. Sehingga nantinya buku ini dapat semakin lengkap dan lebih memberikan inspirasi kepada mereka para generasi muda dan akhirnya dapat memberikan pengaruh yang baik dalam bidang industry kreatif masa kini.

Daftar Refrensi

Familia, Pusaka. 2006. "Menepis Hambatan Tumbuh Kembang Anak". Yogyakarta: Kanisius

Frost, Jo. 2007. "Supernanny in Baby Care". Jakarta: PT Mizan Publik

Kusrianto, Adi. 2006. "Mendesain Publikasi Cetak dengan *Microsoft Word*". Jakarta: PT Elex Media Gramedia

Larasati, Theresiana Ani. 2011. "KEKEHAN : Permainan Gasing Daerah Lamongan". Jakarta: Direktorat Jendral Kebudayaan

Matamedia. "Mainan Anak Anak Era 70 an". 26 Maret 2015

Milmar. Howard. 2010. "Poetry in Motion : THE COFFEE TABLE BOOK". Penerbit: Xlibris

Nusantara, Guntur. 2003. "Panduan praktis cetak sablon". Jakarta: PT Kawan Pustaka

onthespot.ga/video/mainan-anak-anak-era-70-an.htm
Sindo. "Mimpi Pejuang Mainan Tradisional". 23 Desember 2015
<http://www.sindoweekly.com/highlight/magz/no-43-tahun-iv/mimpi-pejuang-mainan-tradisional>
Mandala, Nity. "Coffee Table Book". 2014
Nitimandala.com/service/coffeetable-book/

Santoso, Budhi. 2010. "Bekerja sebagai Fotografer". Jakarta: Esensi

Setiawan, Iwan. 2012. "AGRI BISNIS KREATIF". Jakarta: Swadayagrup

Sudjojo, Marcus. 2010. "Tak Tik Fotografi". Jakarta: Bukune

Tjin, Enche. 2012. "Fotografi itu Mudah!". Yogyakarta: Bukune

Tjin, Enche. 2013. "Kamera DSLR itu Mudah! V.2". Jakarta: Bukune

