

## PERANCANGAN STICKER CATFIZ MESSENGER DI SURABAYA

**Dicky Dwi Yulio**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya.  
Lioyulio001@gmail.com

**Nova Kristiana**

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
novaunesa@gmail.com

### Abstrak

*Catfiz* adalah aplikasi *messenger* karya anak bangsa yang berlokasi di kota surabaya. Aplikasi ini memiliki fitur *sticker chatting* yang digunakan untuk menyampaikan emosi saat melakukan *chatting*. Desain *sticker chatting* yang terdapat pada aplikasi *messenger* biasanya bergambar tokoh kartun terkenal dan terkesan monoton, oleh karena itu perancang ingin membuat suatu inovasi baru dengan membuat *sticker chatting* yang tidak biasa, karena *sticker chatting* yang dibuat terinspirasi oleh fenomena cabe – cabean yang berkembang di masyarakat indonesia. Rumusan masalah dalam perancangan ini adalah (1) Bagaimana menyusun konsep desain *sticker catfiz* cabe – cabean (2) Bagaimana proses penciptaan desain *sticker catfiz* cabe – cabean (3) Bagaimana wujud desain *sticker catfiz* cabe – cabean. Tujuan dalam perancangan ini adalah untuk merubah sudut pandang masyarakat indonesia yang memandang negatif fenomena cabe – cabean menjadi hal yang positif dengan menciptakan karakter *Hot Chili* yang menggambarkan sosok gadis remaja yang centil, ceria, dan penuh semangat.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode 5W1H yang berisi *What*, desain *sticker* yang akan dibuat adalah desain berbentuk cabe merah, *Why*, karena sesuai dengan fenomena cabe – cabean yang terjadi di masyarakat indonesia, *Who*, target pengguna *sticker* cabe – cabean adalah kalangan anak muda, *When*, *sticker* cabe – cabean ini akan digunakan 2 – 5 tahun, *Where*, *sticker* cabe – cabean ini hanya bisa digunakan melalui aplikasi *catfiz messenger*, *How*, tahapannya adalah pembuatan *tumbnail sketch*, *rough layout*, *alternative*, kemudian *final*.

Emosi *Hot Chili* berisi Teriak memanggil, *Make up*, Berbisik, Mengantuk, Terpesona, *Selfie*, Lelah, Karaoke, Terkejut, *Angel*, Kabur, *Devil*, Menyerah, Tidur, Tak dihiraukan, OTW, Tersenyum dalam tangis, Menangis, Mendengarkan musik, Jatuh cinta, Senyum simpul, Terbakar amarah, and Bete.

Kata Kunci: Perancangan, *sticker chatting*, *catfiz messenger*

*Catfiz* is messenger application of indonesian artwork located in surabaya. This application has a sticker chat feature that is use to send emotion while chatting. Stickers design contained in the application chat messenger usually famous cartoon and look monotonous, because the author want to creat a new idea by creating a sticker chat unusual, because author creating a sticker chatting that inspiring by cabe – cabean phenomenon in indonesian.

The problem of this creation is (1) How to prepare a concept cabe – cabean *catfiz* sticker design. (2) How to creat cabe – cabean *catfiz* sticker design. (3) How to shape cabe – cabean *catfiz* sticker design.

The purpose of this design is to change the point of view indonesian people that sees the cabe – cabean negative phenomenon into positive with create *Hot Chili* characters that can draw a sassy teenager girl, cheerful and full of passio.

Design method used 5W1H that contain *What*, what will design for sticker. *Why*, why do chili shape selected. *Who*, who is the target of cabe –cabeaan sticker user. *When*, when will cabe – cabean sticker design be used. *Where*, where is cabe –cabeaan sticker will used. *How*, how to create cabe –cabeaan sticker.

*Hot Chili* emoticon containe shouted call, *Make up*, whisper, sleeping, spellbound, selfie, tired, karaoke, shocked, angel, blurred, devil, give up, sleep, ignored, OTW, smile in the tears, crying, listening music, falling in love, smile, angry, and boring.

Keyword : Design, sticker chatting, *catfiz messenger*

## PENDAHULUAN

Dahulu *chatting* hanya bisa digunakan melalui PC saja, dikarenakan HP pada saat itu belum menyediakan fitur *internet*. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi, kini HP dapat digunakan untuk melakukan *chatting*. Salah satunya OS (*Operational System*) *Android* yang berjalan pada HP atau lebih dikenal dengan sebutan *Smartphone* (telepon cerdas) di masa kini. "*Smartphone* sendiri adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer (Wibowo:2013:17)".

"*Chatting* adalah percakapan langsung melalui *internet* (Safaat, 2012:73)". *Chatting* tidak hanya digunakan oleh anak muda saja, kini para orang tua juga menggunakan *chatting* sebagai alat komunikasi. *Chatting* dapat digunakan melalui media PC (*Personal Computer*) dan HP (*Handphone*). *Chatting* menggunakan PC dapat digunakan melalui aplikasi *chatting* khusus untuk PC, diantaranya yaitu *Yahoo Messenger*, *Windows Live Messenger*, *Google Talk*, *Pidgin*, dan lain-lain. Sedangkan *chatting* menggunakan HP dapat digunakan melalui aplikasi *chatting* khusus untuk HP diantaranya yaitu *LINE*, *WhatsApp*, *WeChat*, *Kakao Talk*, *Nimbuzz*, *BBM*, dan lain-lain.

Pengembang aplikasi *chatting* PC maupun HP semuanya berasal dari luar negeri. Namun tidak banyak yang mengetahui bahwa aplikasi *chatting* HP ada yang pengembangannya berasal dari dalam negeri, aplikasi tersebut bernama *Catfiz*.

*Catfiz* adalah aplikasi *chatting* karya anak bangsa berlokasi di Surabaya. Aplikasi ini berjalan pada OS *Android*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna *Android* melakukan pengiriman pesan (*chat*) dengan para pengguna *Android* seluruh Indonesia, dan saat ini aplikasi *Catfiz* sudah tersebar luas ke negara lain, lebih dari 151 negara dan pengguna aktif di 73 negara ([www.blog.catfiz.com](http://www.blog.catfiz.com), diakses 10 Agustus 2015).

Seperti *messenger* pada umumnya, aplikasi *Catfiz* juga menambahkan fitur *emoticon* untuk kelengkapan melakukan *chatting*. Fitur *emoticon* dalam *chatting* adalah sebagai penyampai perasaan di saat melakukan *chatting*, agar lawan *chatting* bisa mengetahui apakah seseorang itu sedang senang, sedih, atau marah.

Pengagasan *sticker virtual chatting* untuk pertama kali adalah aplikasi *chatting* HP yaitu aplikasi *LINE*. Dari sinilah akhirnya semua aplikasi *chatting* baik PC maupun HP, berlomba-lomba menggunakan dan menawarkan *sticker* dengan desain-desain yang unik dan menarik.

Begitu pula dengan aplikasi *Catfiz*, aplikasi ini juga menggunakan *sticker*, hanya saja *sticker* yang digunakan adalah versi beta atau masa percobaan. Dalam versi beta atau masa percobaan ini segala masukan dan kritik dari konsumen sangat diperlukan untuk menyempurnakan *sticker* baru tersebut, hingga akhirnya akan dirilis versi sebenarnya atau *full version*. *Sticker* yang dimiliki oleh aplikasi *catfiz* memiliki ciri khas atau mengangkat fenomena Indonesia.

Baru-baru ini tersebar istilah cabe-cabean yang berkembang melalui media *online*. Fenomena cabe-cabean ini berawal dari penggambaran tingkah laku

remaja yang tergabung dari kelompok balap liar, pemenang balapan motor bisa mengencani gadis cabe-cabean tersebut.

Istilah cabe- cabean inipun menyebar dan berkembang melalui media aplikasi *chatting* baik itu aplikasi *chatting* PC ataupun HP, dan tak jarang banyak para remaja menggunakan kata cabe – cabean untuk mengolok - olok teman mereka di saat menggunakan *chatting*.

Perancang ingin menggunakan fenomena cabe-cabean ini menjadi sebuah karya desain *sticker chatting* yang dapat digunakan melalui aplikasi *Catfiz*. Perancangan untuk merubah sudut pandang masyarakat Indonesia yang memandang negatif fenomena cabe – cabean menjadi hal yang positif setelah terciptanya *sticker catfiz* cabe – cabean yang menggambarkan sosok gadis belia yang centil, ceria dan penuh semangat.

### Rumusan Masalah Penciptaan

Berdasarkan dari Latar Belakang yang telah diuraikan di atas, maka yang akan dikaji perancangan karya desain dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun konsep desain *sticker catfiz* cabe-cabean?
2. Bagaimana proses penciptaan desain *sticker catfiz* cabe-cabean?
3. Bagaimana wujud desain *sticker catfiz* cabe-cabean?

### Tujuan Penciptaan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai berdasarkan perumusan masalah adalah:

1. Mendeskripsikan konsep perancangan *sticker* cabe-cabean *catfiz*
2. Membuat *sticker* aplikasi *catfiz* berbentuk cabe yang terinspirasi dari fenomena cabe-cabean yang menjadi topik pembicaraan di kalangan masyarakat Indonesia saat ini.
3. Mengekspresikan dan mengapresiasi suatu fenomena yang sedang terjadi di masyarakat ke dalam sebuah bentuk karya, yang pada akhirnya bisa dinikmati oleh masyarakat

### Manfaat Penciptaan

Manfaat yang bisa diambil dari perancang dan penyusunan skripsi ini adalah :

1. Aspek Pengembangan Ilmu  
Perancangan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa terhadap desain komunikasi visual khususnya menyangkut perancangan desain *sticker*.
2. Aspek Praktis

Bagi perancang , perancangan ini dapat menambah pengetahuan tentang desain *sticker*. Bagi kalangan akademis, perancangan ini dapat membantu dalam membuat karya desain dengan memanfaatkan topik disekitarnya. Bagi pengguna aplikasi *catfiz*, dapat menggunakan *sticker* cabe-cabean. Bagi pihak pengembang aplikasi *catfiz*, hasil perancangan ini dapat digunakan untuk menyempurnakan variasi *sticker chattingnya*.

Kegiatan perancangan karya desain grafis pada dasarnya memerlukan data yang akurat untuk dianalisis dalam mendukung konsep yang melandasi pembuatan karya desain sticker. Pada bab ini perancang menguraikan metode penggalian dan analisis data yang akan digunakan dalam mendukung proses perancangan karya desain *sticker* untuk PT. Dunia *Catfiz* Kreatif Media .

**Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan Data Dalam perancangan ini, data yang dikumpulkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Teknik Wawancara atau *Interview Guide*

Menurut Sugiono (2009:45), wawancara adalah suatu percakapan dengan maksud dan tujuan untuk memperoleh informasi dari responden, wawancara juga dapat digunakan untuk memverifikasi data. Wawancara dilakukan bersama Bapak Surya yang menjabat sebagai *Technical Support Dev Team* PT. Dunia *Catfiz* Kreatif Media, menurut bapak Surya aplikasi ini bernama *Catfiz* terinspirasi dari ikan lele yang dalam bahasa inggis (*catfish*) dan dirubah namanya menjadi *Catfiz* agar mudah ditemukan di pencarian *google play store*. Menurut beliau pembuatan *sticker* yang sudah tersedia di aplikasi *catfiz* sebagian adalah buatan tim *catfiz* sendiri dan sebagian lagi memesan pada desainer grafis, dan beliau menyetujui pembuatan *sticker hot chili* yang perancang buat. Wawancara dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2014 di Kantor PT. Dunia *Catfiz* Kreatif Media yang berada di gedung Intiland lantai 6 suite 2B Jl. panglima Sudirman Surabaya.

2. Teknik Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti sebagai pelengkap data atau dokumen yang diperoleh dari PT. Dunia *Catfiz* Kreatif Media sehingga dapat diperoleh manfaat sebagai referensi dan juga sebagai dasar dalam perancangan desain *sticker Catfiz*. Dokumentasi yang didapat sebagai berikut

Desain *sticker Catfiz* yang sudah ada

Nama	Deskripsi
Baloon	
	Terinspirasi dari <i>baloon chat</i> yang ada di setiap aplikasi <i>chatting</i> .
Takris Tahu Krispi	
	Terinspirasi dari jajanan yang ada di Indonesia yaitu tahu krispi.

Jiniboo	
	Terinspirasi dari sinetron jin dan jun yang ada di Indonesia.
Penta	
	Terinspirasi dari gadis remaja yang centil dan ceria.
Heksa	
	Terinspirasi dari remaja laki – laki yang cool dan penuh semangat.
Kapten Breng	
	Terinspirasi dari polisi lalu lintas yang ada di Indonesia.

Desain *sticker catfiz*

Sumber : Data Dunia *Catfiz* Creatif Media, 2014

Gambaran Umum PT. Dunia *Catfiz* Kreatif Media

1 Sejarah *Catfiz*

*Catfiz* diawali dari diskusi para *founder* yang berfikir untuk turut berkiprah di era android. Para *founder* sebagian besar adalah para pelaku bidang *open source* baik untuk sektor swasta maupun sektor publik atau pemerintahan.

*Android* yang juga *open source* menarik perhatian para *founder* dan berfikir untuk membuat suatu aplikasi di *android*. Beberapa riset kecilpun dilakukan mengenai perilaku dan kebiasaan para pengguna ponsel yang ada di masyarakat indonesia beserta kebudayaan indonesia sendiri.

Kemudian muncullah ide untuk menciptakan aplikasi penyampaian pesan atau *messenger* bernama *Catfiz*. Nama *Catfiz* sendiri terinspirasi dari ikan lele, saat para *founder* berkumpul dan berdiskusi di sebuah tempat yang biasanya di sebut sebagai posko, mereka tidak sengaja melihat kolam lele dan terinspirasi pola hidup ikan lele yang mudah beradaptasi, mudah berkembang biak dan disukai oleh banyak kalangan masyarakat. Pada 10 November 2012 aplikasi *catfiz* resmi diluncurkan.

2 *Catfiz messenger*

Menurut, ([m.kompasiana.com](http://m.kompasiana.com), diakses 15 November 2014) *Catfiz* adalah aplikasi yang berjalan pada sistem berbasis *android*. Aplikasi ini memungkinkan *device android* melakukan pengiriman pesan/*chat* dengan para pengguna *Android* seluruh Indonesia dan dunia, dan saat ini sudah tersebar luas ke negara lain. Bahkan, pengguna *Catfiz* lebih dari 151 negara & pengguna aktif di 73 negara.

**Analisis Data**

1 5W1H

Identifikasi Masalah menggunakan metode 5W1H dikarenakan perancang hanya membuat desain *sticker hot chili* untuk aplikasi *catfiz*, bukan terfokus pada aplikasinya. Desain *sticker* yang dipilih adalah desain berbentuk cabe merah. Bentuk cabe merah yang dipilih karena sesuai dengan fenomena yang sedang terjadi di masyarakat yaitu fenomena cabe-cabean yang menggambarkan kenakalan gadis remaja. Target pengguna *sticker* cabe – cabean adalah kalangan anak muda baik itu di daerah urban, suburban dan pedesaan. Kalangan anak muda ini berumur antar 15 – 20 tahun. *Sticker* cabe-cabean ini akan digunakan kurang lebih 2-5 tahun, karena kemungkinan besar di tahun yang akan datang akan muncul fitur-fitur penyampaian emosi *chatting* yang lebih menarik sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi. *Sticker* cabe-cabean ini hanya bisa digunakan melalui aplikasi *catfiz messenger* yang dapat di *download* di *play store*. Tahapan pertama adalah pembuatan *tumbnail sketch*, *rough layout*, *alternative*, kemudian *final*.

2 USP

*Unique Selling Proposition* (USP) adalah “dalam proses pemasaran harus mempunyai perbedaan dari yang lain (Waringin, 2010:16)”.

Desain unik terinspirasi dari fenomena masyarakat tentang cabe – cabean, fenomena cabe – cabean ini hanya terjadi di Indonesia dan sempat menjadi topik utama perbincangan di internet. Dari keunikan fenomena ini akan banyak mengambil perhatian para pengguna internet khususnya pengguna *chatting* menggunakan *sticker hot chili* sebagai penyampai perasaan dalam melakukan *chatting* bersama temannya.

3 Positioning

Menurut Kertajaya (2004:27), *Positioning* merupakan proses menempatkan keberadaan perusahaan di benak pelanggan dengan membangun kepercayaan, keyakinan dan *trust* pada pelanggan.

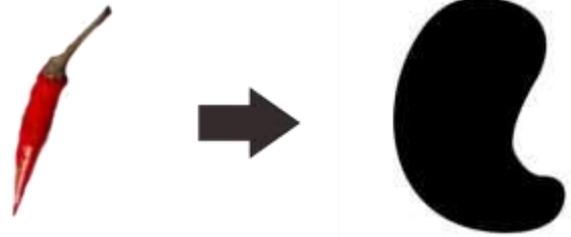
**Konsep Perancangan Desain**

Dalam perancangan *sticker catfiz messenger*, konsep yang diangkat adalah fenomena cabe-cabean yang terjadi di masyarakat Indonesia. Konsep tersebut disesuaikan dengan tujuan perancangan *sticker catfiz messenger*. Sehingga perancang menyimpulkan sebagai berikut :

1 Bentuk

Konsep bentuk yang dipilih adalah bentuk cabe merah, cabe merah ada berbagai jenis dan ukuran, dari yang berukuran besar berwarna merah cerah yang biasa disebut cabe merah, berukuran ramping, panjang yang disebut cabe keriting, dan berukuran kecil berwarna oranye di sebut cabe rawit. Bentuk cabe yang dipilih adalah cabe merah dikarenakan warna dan bentuknya lebih besar dan sesuai dengan tema desain yang diangkat dari fenomena cabe – cabean yang berkembang di masyarakat Indonesia.

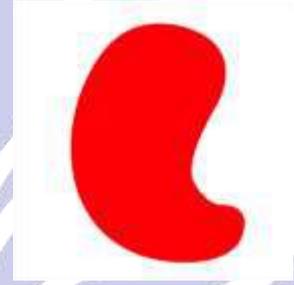
*Hot Chili* adalah nama konsep karakter cabe – cabean yang akan dibuat. Karakter ini berbentuk cabe merah cerah dengan mata yang menarik dan memiliki senyum ceria yang menggambarkan anak remaja berusia belasan tahun yang penuh kebahagiaan, energik, centil dan penuh semangat.



Konsep Bentuk

2 Warna

Konsep pemilihan warna yang digunakan untuk konsep karakter cabe-cabean adalah warna merah (R:252, G:0, B:8). Pemilihan warna tersebut didasarkan pada warna asli cabe yang mayoritas berwarna merah. Warna merah umumnya memberikan kegairahan dan dapat merangsang otak. Penggunaan warna merah mengindikasikan kesehatan dan vitalitas, merah terang sering mempunyai arti tambahan menunjukkan kasih sayang. Warna merah menggambarkan karakter remaja yang penuh semangat, kehangatan, kegembiraan dan kekuatan.



Konsep Warna

3 Garis

Garis pada desain digunakan untuk mempertegas gambar, garis yang dipilih berwarna merah maroon (R:100, G:0, B:0), garis menggambarkan remaja yang selalu melindungi dan memberi rasa nyaman kepada teman – temannya.



Konsep Garis

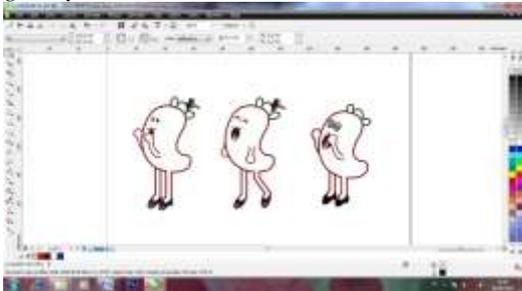
**Tahap Perancangan Master**

1 *Thumbnail Sketch*



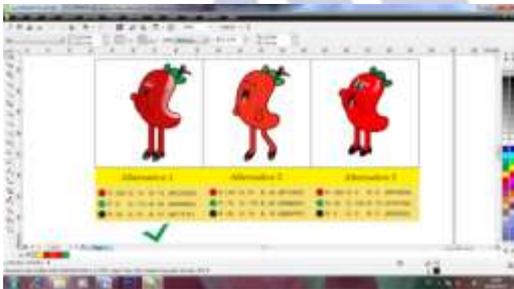
*Thumbnail Sketch Master*

2 *Rough Layout*



*Rough Layout Master*

3 *Alternative*



*Alternative Master*

4 *Final*



*Final Master*

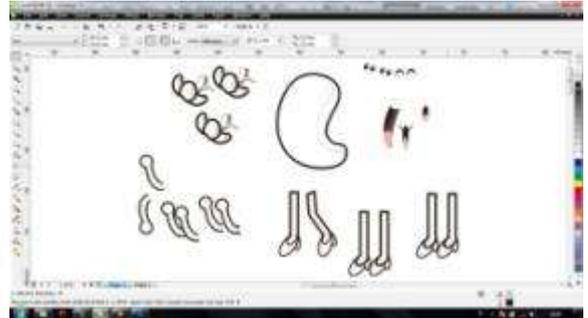


- R:252, G:0, B:8, (#FC0008)
- R:100, G:0, B:0, (#640000)
- R:20, G:125, B:72, (#147D48)
- R:14, G:51, B:33, (#0E3321)
- R:255, G:255, B:255, (#FFFFFF)
- R:0, G:0, B:0, (#000000)
- R:244, G:179, B:179, (#F4B3B3)
- R:244, G:179, B:179, (#F4B3B3)

Penggunaan Warna RGB

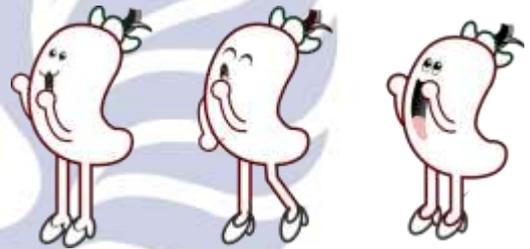
**Perancangan Ekspresi Tokoh**

1 *Thumbnail Sketch*



*Thumbnail Sketch*  
Ekspresi Teriak Memanggil

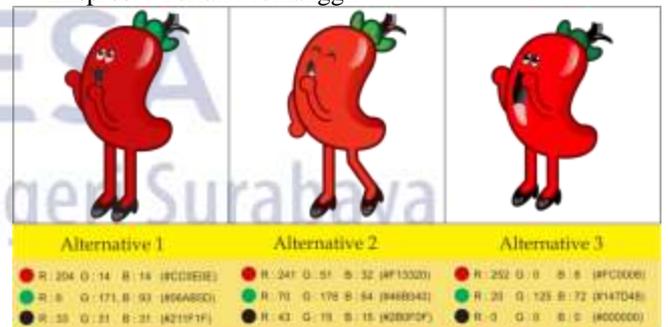
2 *Rough Layout*



*Rough Layout*  
Ekspresi Teriak Memanggil

3 *Alternative*

Ekspresi : Teriak Memanggil



*Alternative Ekspresi*  
Teriak Memanggil



4 Final



Teriak memanggil      Make Up      Karaoke



Tersenyum Dalam Tangis



Menangis



Tak Dihiraukan

Final Desain Ekspresi Sedih



Mendengarkan Musik



Angel



OTW

Final Desain Ekspresi Bahagia



Terkejut



Kabur

Final Desain Ekspresi Terkejut



Jatuh Cinta



Senyum Simpul

**PENUTUP**  
**Kesimpulan**

Perancangan *sticker catfiz* messenger di surabaya menciptakan karakter *sticker* yang berbeda dari *sticker chatting* pada umumnya dikarenakan karakter ini memiliki keunikan tersendiri dalam pembuatannya, karakter cabe – cabean ini diberi nama *Hot Chili*.

Karakter *Hot Chili* terinspirasi dari fenomena yang berkembang di masyarakat indonesia. Fenomena ini terjadi berawal dari kalangan geng motor anak-anak remaja, pemenang balap liar dapat mengencani gadis remaja yang menjadi taruhan, dan sebutan untuk anak gadis remaja tersebut ialah cabe-cabean. Istilah cabe-cabean ini berkembang melalui media *online* di kalangan anak-anak remaja indonesia dan menjadi sebuah topik utama pembicaraan.

Fenomena cabe – cabean ini dipandang negatif oleh kalangan masyarakat indonesia karena termasuk dalam kenakalan remaja. Walaupun fenomena tersebut dipandang negatif oleh masyarakat, tapi dengan pengolahan ide kreatif maka terciptalah sebuah karya yang dapat merubah sudut pandang negatif masyarakat mengenai fenomena cabe – cabean yang terkesan liar, nakal, dan tidak sopan menjadi sudut pandang yang positif, yaitu berkarakter penuh keceriaan, imut, centil, polos, ekspresif dan feminim.

Tujuan lainnya diciptakannya desain *sticker* cabe-cabean ini adalah, agar masyarakat indonesia dapat mengaplikasikan suatu fenomena masyarakat yang terjadi di indonesia menjadi sebuah karya berupa *sticker chatting* yang bisa dinikmati dan memiliki nilai kebudayaan serta mengenang fenomena masyarakat yang pernah terjadi di indonesia.



Selfie



Terpesona



Berbisik

Final Desain Ekspresi Centi



Devil



Terbakar Amarah

Final Desain Ekspresi Marah

## Saran

Perancangan *sticker catfiz messenger* dapat dikembangkan dan diolah lagi sekreatif mungkin sehingga mendapatkan hasil yang lebih mendekati sempurna, dan diharapkan perancangan *sticker* cabe – cabeain ini dapat menginspirasi para desainer dan mengembangkannya lagi sesuai dengan perkembangan jaman dan teknologi dengan inovasi yang baru dan bisa pula dengan menciptakan karakter *sticker* yang baru.

Jangan pernah takut untuk mengangkat suatu fenomena masyarakat yang pernah terjadi, menjadi sebuah karya kreatif. Karena sejatinya ide kreatif tidaklah terbatas. Perancangan ini dapat menjadi referensi dan menginspirasi ide kreatif dalam membuat karya desain, khususnya mengenai perancangan *sticker chatting*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adityawan, Arief, dan Tim Litbang. 2010. *Tinjauan Desain Grafis Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. PT.Concept Media.
- Ali, Mohammad, dan Mohammad Asrori. 2004. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Anggraini, lia, dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar – dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Bayer, Herbert, Karl Getster, Keya Hara. 2010. *Graphic Design Theory – Readings from The Field*. Yogyakarta: Andi.
- Kertajaya, Hermawan. 2004. *Memenangkan Persaingan Dengan Segitiga Positioning Diferensiasi Brand*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Safaat, Nazruddin. 2012. *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Bagus Prasetyo. 2002. *Manajemen desain*. Bandung: Yayasan Delapan - Sepuluh.
- Rahmad, A. 2013. Kompasiana: Catfiz android messenger ala Indonesia, (Online), (<http://m.kompasiana.com/post/read/565900/3/catfiz-android-messenger-ala-indonesia.html>, diakses 15 November 2014).
- Sukaryo, H. 2012. Catfiz Blogspot: Sejarah Catfiz, (Online), (<http://catfiz.blogspot.com/?m=1>, Diakses 15 November 2014, diakses 15 November 2014).

