

p-ISSN 2745-5807
e-ISSN 2747-0288

WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design

WARNARUPA | Vol. 5 | No. 1 | Page 1 - 92 | Oktober 2024



Published By
PARINKRAF

Universitas Muhammadiyah Tangerang

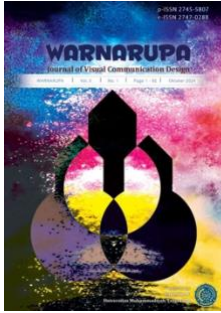


WARNARUPA

(Journal of Visual Communication Design)

Daftar Isi (Table Of Content)

Demo Penggunaan Fitur Artificial Intelliegence (AI) Dalam Teknik Produksi Visual Effect Pada Film Pendek “Getaway” Moh.Ali Wisudawan, Sya’ban Dwicahyo	1 - 20
Perancangan Film Pendek “Kembali” Mengenai Pentingnya Komunikasi Interpersonal Seorang Anak Dan Ayahnya Heri Wijayanto, Adham Ajie Pangestu	21 - 33
Perancangan Buku Teknik Ilustrasi “Dark Art” Sebagai Media Edukasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Widya Oktary Setiawardhani, Ikhwanul Zuhri	34 - 54
Perancangan Prototipe UI/UX Pada Pemesanan Menu Di Kedai Kopi Rumiko Berbasis Mobile Microsite Dewi Intan Kurnia, Muhamad Santoso	34 - 74



WARNARUPA

Journal of Visual Communication Design
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif

<https://jurnal.umt.ac.id/index.php/WARNARUPA>

PERANCANGAN BUKU TEKNIK ILUSTRASI “DARK ART” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Widya Oktary Setiawardhani¹, Ikhwanul Zuhri²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Pariwisata dan Industri Kreatif
Universitas Muhammadiyah Tangerang

widyaoktarys@gmail.com, zuhriikhwanul@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan Buku Teknik Ilustrasi *Dark Art* sebagai Media Edukasi Program Studi Desain Komunikasi Visual disusun untuk menyediakan panduan komprehensif mengenai teknik ilustrasi *Dark Art*, khususnya bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Buku ini menjembatani antara teori dan praktik dengan menyajikan langkah-langkah teknis serta contoh ilustrasi yang menggabungkan elemen gelap dengan budaya Indonesia. Penulisan menekankan pentingnya integrasi materi pendidikan dan aplikasi praktis, dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam menciptakan karya yang orisinal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ini efektif sebagai media edukasi, membantu mahasiswa memahami dan menguasai teknik-teknik ilustrasi *Dark Art*, serta mendorong kreativitas dan pemikiran kritis. Proyek ini berkontribusi pada pengembangan materi edukasi dalam Desain Komunikasi Visual dan menawarkan perspektif baru bagi seniman dan desainer muda. Buku ini diharapkan menjadi referensi utama yang bermanfaat bagi mahasiswa dan praktisi dalam mengeksplorasi potensi kreatif.

Kata Kunci: Teknik Ilustrasi, *Dark Art*, Media Edukasi, Desain Komunikasi Visual, Budaya Indonesia.

ABSTRACT

Designing a Book on "Dark Art" Illustration Techniques as an Educational Media. The Visual Communication Design Study Program is designed to provide comprehensive guidance regarding Dark Arts illustration techniques, especially for Visual Communication Design students. This book bridges theory and practice by presenting technical steps and illustrative examples that combine dark elements with Indonesian culture. Writing this thesis emphasizes the importance of combining educational material and practical application, with the aim of increasing students' understanding and skills in creating original work. The research results show that this book is effective as an educational medium, helping students understand and master Black Arts

illustration techniques, as well as encouraging creativity and critical thinking. This project contributes to the development of Visual Communication Design educational materials and offers new perspectives for young artists and designers. It is hoped that this book will become the main reference that is useful for students and practitioners in exploring creative potential.

Keywords: *Illustration Techniques, Dark Art, Educational Media, Visual Communication Design, Indonesian Culture.*

PENDAHULUAN

Seni Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang dibuat untuk menjelaskan pesan atau memperkuat tulisan. Ilustrasi dapat berupa gambar, foto, atau lukisan yang digunakan untuk memperkaya dan memperjelas suatu cerita, berita, atau informasi. Salah satu jenis Seni Ilustrasi adalah gambar dan gambar memiliki salah satu aliran yaitu *Dark Art*. *Dark Art* merupakan salah satu jenis aliran Seni Ilustrasi yang mempunyai gambar yang memiliki kesan menjijikan, menyeramkan dan misterius, *Dark Art* juga merupakan Seni Ilustrasi yang seniman nya sangat bebas dan leluasa mengubah imajinasinya dengan cara nya sendiri sehingga Seni Ilustrasi *Dark Art* ini dianggap tidak sesuai dengan konsep keindahan.

Seni Ilustrasi *Dark Art* diakui sebagai aliran seni yang sah dan memiliki peminat tersendiri. Kurangnya minat mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap Perancangan buku tentang Seni Ilustrasi *Dark Art* dapat membantu memperluas pemahaman dan apresiasi terhadap salah satu aliran Seni Ilustrasi ini. Melalui diskusi, analisis, dan pertukaran ide, orang-orang dapat mulai melihat *Dark Art* sebagai bentuk seni yang bernilai dan mendalam. Menerbitkan dan menyusun buku Ilustrasi yang berisi kumpulan karya *Dark Art* beserta cerita di baliknya, teknik yang digunakan, dan inspirasi dari para seniman menjadi tujuan utama penulis untuk membuat minat Seni Ilustrasi *Dark Art* dapat diminati banyak para kalangan mahasiswa. Dalam pengembangan Seni Ilustrasi yang berada di lingkup mahasiswa Desain Komunikasi Visual lebih condong pada Seni Ilustrasi yang biasa digunakan pada umumnya pada matakuliah Seni Ilustrasi.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Desain

Desain adalah kegiatan kreatif merencanakan dan merancang sesuatu yang umumnya berfungsi dan belum ada sebelumnya untuk memecahkan suatu masalah tertentu, sehingga lebih berharga dan berguna bagi penggunanya. “Pekerjaan desain bermanfaat bagi banyak orang, karena meningkatkan pengetahuan manusia dan memungkinkan kita untuk lebih memahami bentuk, ruang, komposisi, komposisi, dan susunan gambar datar.” (Simbolon et al., 2022).

Pengertian Komunikasi

Gaya komunikasi sangat penting dan bermanfaat karena memperlancar proses komunikasi dan menciptakan hubungan yang harmonis. Setiap gaya komunikasi adalah serangkaian perilaku komunikasi yang digunakan untuk mencapai reaksi atau tanggapan tertentu dalam situasi tertentu (Zamzami, 2021).

Pengertian Ilustrasi

Ilustrasi adalah hasil karya tulis visual yang menggunakan gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang menekankan pada hubungan antara pokok bahasan dengan teks yang bersangkutan, bukan pada bentuknya. “Mereka dapat mengilustrasikan cerita, teks, dan informasi lain yang ditangkap secara visual. Orang yang bekerja di bidang seni rupa, terutama yang membuat ilustrasi, disebut ilustrator.” (Hutasuhut et al., 2021).

Pengertian *Dark Art*

Menurut Aquil Akhter Seni gelap sangat berbeda dari seni biasa dan bukan seni tradisional. Dalam seni gelap, seniman memiliki kebebasan yang besar dan dapat mengubah imajinasinya dengan cara yang sangat mistis, namun sebagian besar karya seni gelap menggunakan tema-tema yang menakutkan bahkan menakutkan dalam lukisannya untuk menciptakan karya seni yang benar-benar menakutkan. Seni rupa yang tidak lepas dari aliran seni lukis surealis. “Seni ini merupakan produk abad ke-20. Tema seni gelap adalah gaya seni yang menciptakan suasana ‘gelap’ atau mengganggu. (Wibowo, 2020).

Pengertian Buku

Buku adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, cerita, atau pengetahuan dalam bentuk tertulis dan tercetak. “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).

Teori Layout

Layout dapat memberi kesan atau pesan yang akan disampaikan kepada audiens. Layout dapat mempengaruhi isi konteks dan informasi yang ingin disebarluaskan, serta ide dan tema desain. Rustan (2008) menjabarkan “Adanya empat prinsip teori layout yang perlu diperhatikan dalam membuat desain layout yaitu, balance, unity, emphasis, dan sequence” (Angela & Suhartono, 2022).

Teori Warna

Warna menjadi karakter yang menandai identitas jenis atau genre sebagai pembeda keterangan karakterisasi waktu atau masa. Warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan penafsiran makna dengan warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna.. “Kekuatan warna dapat mencitrakan situasi dan kondisi sebagai upaya terbentuknya persepsi yang melahirkan ungkapan pikiran secara spontan” (Fajar Paksi, 2021).

Teori Tipografi

Secara umum tipografi dapat juga dianggap sebagai Ilmu yang membahas Teknik dalam pemilihan dan penataan huruf serta pengaturan distribusi huruf atau teks pada ruang atau media yang tersedia agar dapat menyampaikan makna dari teks tersebut dan juga untuk menciptakan suatu kesan tertentu yang membantu pembaca agar dapat membaca teks tersebut dengan nyaman (Iswanto, 2023).

Pengertian Aplikasi Digital

Aplikasi digital adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu. “Aplikasi digital merupakan sebuah peranti lunak atau software yang diciptakan untuk perangkat portable smartphone yang mewajibkan penggunanya untuk mengunduh piranti lunak atau software aplikasi disuatu media yang disediakan agar aplikasi dapat digunakan” (Saputra & Kania, 2022).

Pengertian Gambar Manual

Menggambar manual atau *hand drawing* adalah teknik menggambar yang dilakukan dengan tangan menggunakan berbagai macam alat gambar. “Menggambar manual adalah praktik membuat gambar menggunakan peralatan menggambar tangan secara manual untuk keperluan teknik mengikuti aturan dan standar yang telah disepakati karena gambar yang dihasilkan akan dijadikan bahasa komunikasi antara pembuat gambar” (Julianto, 2015).

METODE

Mixed method meningkatkan kualitas penelitian dengan menggabungkan kekuatan masing-masing pendekatan, mengatasi kelemahan mereka, dan memberikan pemahaman yang lebih kaya dan komprehensif tentang masalah yang diteliti. Metode ini bertujuan mendapatkan data yang akurat dan lengkap serta dapat memungkinkan penulis untuk memahami pengalaman individu terkait perancangan buku Seni Ilustrasi *Dark Art*.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Studi Literatur

Studi literatur adalah tentang belajar dan memahami suatu topik atau permasalahan dengan cara membaca dan menganalisis sumber-sumber tertulis yang relevan. “Studi literatur merupakan suatu penelitian menggunakan desain dengan menghimpun serta mengolah sumber informasi dan data tentang suatu topik tertentu” (Meningkatkan et al., 2023).

Observasi

Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. “Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki” (Hasibuan et al., 2023).

Wawancara

Wawancara adalah alat yang sangat efektif untuk mendapatkan wawasan mendalam dan memahami perspektif individu. “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data” (Riskiono et al., 2020).

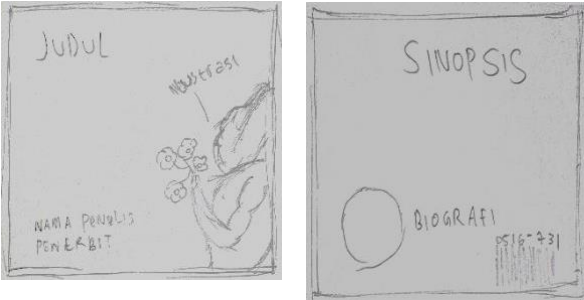
Kuesioner

Kuesioner merupakan alat yang efisien dan efektif untuk mengumpulkan data kuantitatif yang tersrandarisasi dari banyak responden. “kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis oleh reponden” (Rahman, 2019).

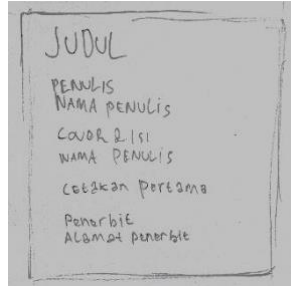
PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Alur Proses Kreatif

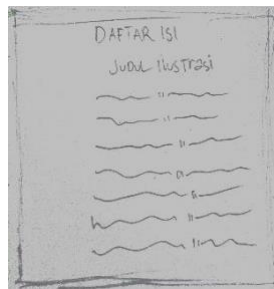
Penulis memvisualisasikan *Brain Stroming* yang sudah ditentukan agar bisa menentukan gambaran untuk hasil buku yang akan dibuat.

KETERANGAN	SKETSA
<p>Cover Depan berisikan judul buku serta ada ilustrasi hanoman dari bali yang sedang memegang bunga melati dan dibawah nya ada nama penulis dan penerbit. Dan <i>cover</i> belakang berisikan sinopsis dari buku nya dan dibagian bawah ada foto dan biografi penulis serta <i>barcode</i> isbn.</p>	

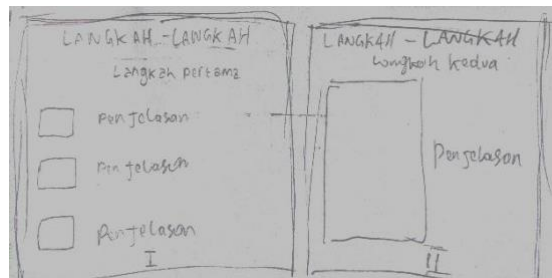
Halaman judul berisikan judul buku dibawah nya ada nama penulis, cover & isi, cetakan pertama, dan penerbit serta alamat nya.



Daftar isi berisikan judul ilustrasi dan nomor halaman dari setiap ilustrasi.




Langkah – langkah terbagi menjadi dua bagian yang pertama langkah – langkah untuk menyiapkan alat dan media, seperti pensil mekanik dan yang lain nya serta penjelasan dari setiap alat.



Isi buku untuk disebelah kiri dibagian atas ada nomor halaman dibawah nya ada ilustrasi dan nama ilustrasi dari tiap daerah di Indonesia serta penjelasan singkat nya. Disebelah kanan ada tutorial ilustrasi tertentu dibawah nya ada

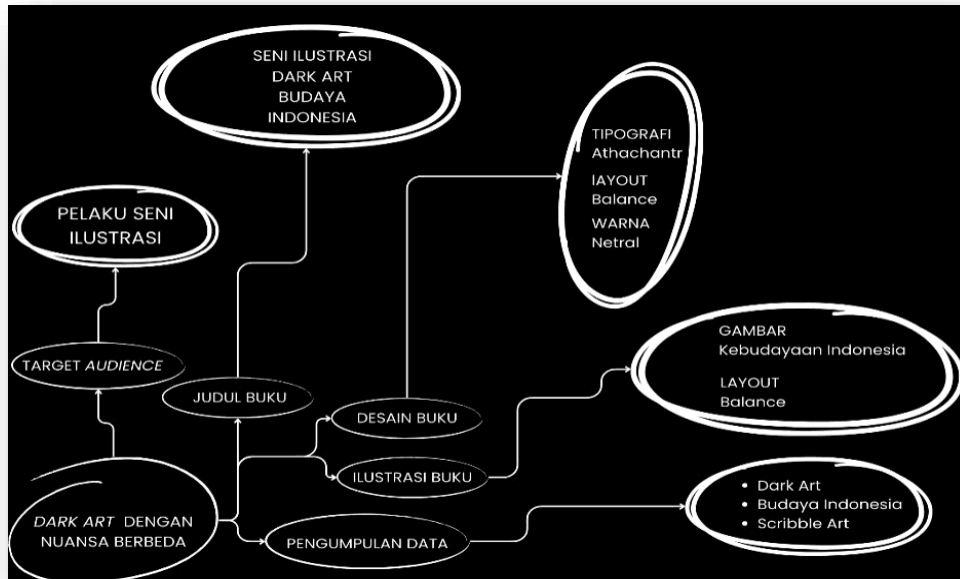


<p>alat dan penjelasan alat apa saja yang dibutuhkan dan cara membuatnya secara singkat dan dipaling bawah ada <i>barcode</i> serta perintah untuk <i>scan barcode</i> tersebut.</p>	
<p>Daftar Pustaka berisikan akun sosial media yang menjadi referensi dan bukti jika ilustrasi dalam buku ini adalah <i>Dark Art</i> ada <i>barcode</i> dan nama sosial media nya.</p>	
<p>Penutup berisikan ucapan terimakasih yang menjadi bagian akhir buku.</p>	

Tabel Visualisasi Buku
Sumber: Data Pribadi

Mind Mapping

Konsep komunikasi dalam perancangan ini adalah cara untuk menunjukkan bagaimana buku panduan *Dark Art* bisa menambah pengetahuan dan memberikan edukasi bagi seniman. Ini melibatkan berbagai elemen komunikasi untuk memastikan bahwa informasi tentang *Dark Art* dan setiap elemen ilustrasi memiliki koneksi dan makna yang jelas dalam konteks budaya Indonesia yang digambarkan melalui aliran *Dark Art*.



Mindmapping
Sumber: Data Pribadi

Setelah mengumpulkan referensi yang cukup Sketsa-sketsa awal dimasukan kedalam *Moodboard* untuk melihat bagaimana elemen budaya Indonesia bisa digabungkan dengan aliran *Dark Art*.



Konsep Komunikasi

Strategi Kreatif

Buku ini menyampaikan informasi tentang ilustrasi *Dark Art* dengan jelas dan efektif, memperkenalkan budaya Indonesia, serta mengedukasi dan menginspirasi pembaca dengan bahasa yang mudah dipahami namun profesional.

Konsep

Buku ini menggabungkan kekayaan budaya Indonesia dengan aliran *Dark Art*, menghadirkan visual yang kuat namun sederhana. dimana setiap halaman mengajak pembaca nya untuk menjelajahi sisi gelap dan misterius dari tradisi budaya Indonesia

Target Audiens

- Geografis: Universitas Muhammadiyah Tangerang
- Demografis: Buku ini ditujukan untuk pembaca berusia 17 hingga 30 tahun, tanpa memandang jenis kelamin, dengan latar belakang sebagai mahasiswa, pelajar, atau desainer, serta berasal dari berbagai jenjang pendidikan.
- Psikografis: Buku ini ditujukan untuk pembaca dengan kepribadian rendahhati, penolong, dan ambisius, serta memiliki gaya hidup yang setia kawan, pekerja keras, dan suka bergaul.

Warna

Buku ilustrasi ini didominasi dengan warna hitam dan putih, Kombinasi keduanya menciptakan keseimbangan antara terang dan gelap, yang dapat memengaruhi suasana hati dan cara pandang manusia terhadap sesuatu.

Tipografi

Font *Athachantr* dipilih karena desainnya yang simpel dan termasuk tipe serif, yang memberikan kesan elegan dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678910
!@#\$%^&*()-+{}|:;"/.<>?

Typeface Athachantr
Sumber: Data Pribadi

Layout

Layout buku ilustrasi ini dirancang dengan pendekatan yang sederhana namun tetap menarik, menggunakan ruang kosong yang efektif untuk menciptakan keseimbangan.

Buku

Buku ini berukuran 25 x 23 cm, Buku ini memiliki 41 halaman, namun saat dicetak menjadi 20 lembar dan memberikan keseimbangan antara isi yang padat dengan ketebalanyang pas.

Konsep Media Originalitas

Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan riset judul dan pencarian data informasi yang relevan untuk memastikan topik yang dipilih sesuai dengan kebutuhan danminat target pembaca, serta mendukung keakuratan dan kualitas konten buku yang akan disusun.

Produksi

Pada tahap produksi, dilakukan proses pembuatan media utama, yaitu buku, serta pengembangan ilustrasi, desain visual, dan elemen grafis lainnya untuk memperkuat penyampaian informasi dan mendukung pengalaman membaca secara keseluruhan.

Pasca Produksi

Setelah tahap produksi selesai, langkah selanjutnya adalah pasca produksi, dimana buku akan dicetak menggunakan desain yang telah disiapkan sebelumnya.

- **Pencetakan:** Proses pencetakan buku ini menggunakan bahan art paper jadi menghasilkan lembar buku yang berkualitas.
- **Pemotongan:** Proses buku dilakukan setelah pencetakan, di mana setiap lembaran dipotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan untuk memastikan hasil akhir buku yang rapi dan presisi.
- **Finishing:** Proses penjilidan yaitu menggabungkan semua nya dengan lem serta untuk bagian cover menggunakan hardcover yang terbuat dari karton board itu berfungsi untuk melindungi bagian dalam buku.

Hasil Karya Media Utama



Buku Ilustrasi Sumber: Data Pribadi

Buku Ilustrasi “Teknik Ilustrasi *Dark Art* Budaya Indonesia” berukuran 25 x23 cm dan halaman berjumlah 41.

Media Pendukung

- **Poster Perancangan**



Poster Perancangan Sumber: Data Pribadi

Poster perancangan sebagai media pendukung dalam buku ilustrasi adalah untuk memperkuat pesan visual yang disampaikan, menarik perhatian pembaca, serta memberikan gambaran singkat dan padat tentang konsep atau tema utamabuku.

- **Stiker**



Stiker
Sumber: Data Pribadi

Stiker sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk memberikan elemen tambahan yang menarik secara visual, menonjolkan elemen penting dari buku, dan menambah daya tarik bagi pembaca.

- **Kaos**



Kaos
Sumber: Data Pribadi

Kaos sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk memperluas jangkauan promosi buku dengan menyediakan *merchandise* yang dapat dikenakan.

- **Tote Bag**



Tote Bag Sumber: Data Pribadi

Tote bag sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk menyediakan sarana praktis dan *stylish* yang menampilkan desain atau ilustrasi dari buku.

- **Pembatas Buku**



Pembatas Buku Sumber: Data Pribadi

Pembatas buku sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk menyediakan alat praktis yang membantu pembaca menandai halaman mereka dengan mudah.

- **Taplak Meja**



Taplak Meja Sumber: Data Pribadi

Taplak meja sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk menyediakan elemen dekoratif yang menampilkan desain atau ilustrasi dari buku.

- **Podium**



Podium Sumber: Data Pribadi

Podium sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk menyediakan tempat yang strategis dan menarik bagi buku selama acarapromosi.

- **X Banner**



X Banner Sumber: Data Pribadi

X banner sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk menampilkan informasi penting, desain, atau ilustrasi dari buku dengan cara yang mencolok dan mudah dilihat.

- **Video Tutorial**



Video Tutorial Sumber: Data Pribadi

Video tutorial sebagai media pendukung buku ilustrasi adalah untuk memberikan panduan visual yang mendetail dan mudah diikuti tentang teknik atau konsep yang dibahas dalam buku.

PENUTUP

Kesimpulan

Buku ini merupakan upaya strategis dalam menyediakan referensi yang komprehensif bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam mempelajari dan memahami teknik ilustrasi *Dark Art*. *Dark Art*, sebagai genre senivisual, seringkali dianggap penuh dengan unsur kegelapan dan dikaitkan dengan hal-hal negatif. Namun, melalui buku ini, penulis berusaha mengubah pandangan tersebut dengan menghadirkan *Dark Art* sebagai bentuk ekspresi seni yang kreatif, unik, dan penuh makna.

DAFTAR PUSTAKA

- AlFajri, S., & Nasution, I. N. (2016). Aplikasi Menggambar Teknik Bangunan Dengan Menggunakan Metode Manual Dan Digital. *Educational Building*, 2(1).
<https://doi.org/10.24114/eb.v2i1.3744>
- Ammaria, H. (2017). Komunikasi dan Budaya. *Jurnal Peurawi*, 1(1), 1–19. Angela, C. V., & Suhartono, A. W. (2022). Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. *JurnalDKV Adiwarna*, 2022, 1–11. <https://datareportal.com/reports/digital-2022->
- Beskin, R., & Koesoemadinata, M. I. P. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluks-makhluks Mitologis Nusantara ‘Tambo Maru.’ *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(2), 167–173. <https://doi.org/10.36806/jsrw.v5i2.18>
- Damayantie, I., Pertiwi, R., & Nugroho Fajar, O. (2021). Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Pemilihan Warna Pada Pendekatan Steam Ditinjau Dari Psikologi Desain. ... *Nasional & Call ...*, 58–63.
<https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/SEMNASLPPM/article/view/86>
- Dewanto, A. M. R. (2017). Perasaan Takut Sebagai Inspirasi Penciptaan Lukisan Pop-Dark Art. *Journal Student UNY*, 530–539.
- Dimas, V. (2023). *Mengenal Peran Tipografi Huruf dalam Desain Grafis*. Gambelab. <https://www.gamelab.id/news/3180-mengenal-peran-tipografi-huruf-dalam-desain-grafis>
- Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Fauziah, S., Takdare, A. B. N., Rahmawaty, D., & Widyasa, M. G. (2023). *PENERAPAN MOTIF BERILUSI OPTIS DENGAN INSPIRASI POLAGARIS ALAM*. 516–525.
- Febriani, R., Asbari, M., Yani, A., Insan, U., & Indonesia, P. (2023). Resensi Buku : Berani Berubah untuk Hidup Lebih Baik. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 01(01), 1–6.
- Hasanah, A., & Al-Rasyid, H. (2023). Analisis Isi Buku Nahwu Titik Nol terhadap Peningkatan Minat Belajar Santri Manhalun Nabighin Medan. *Journal of Education Research*, 4(3), 1272–1279. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/385>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *Gabdimas*, 1(1), 8–15.
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Husanty, G. S. (2020). Pembuatan Motion Graphic Our Story Pada Undangan Pernikahan Online. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 3(2), 19–26.
- Hutasuhut, D. I. G., Ambiyar, A., Verawardina, U., Alfina, O., Ginting, E., & ... (2021). E-Learning Pembelajaran Ilustrasi Menggunakan Metode Iconix Process. *J-SHAKTI (Jurnal*

Sains Komputer Dan Informatika), 5(1), 29–38.

- Iliyas, R. S., & Handriyantini, E. (2021). Perancangan Media Interaktif Buku Ilustrasi Menggunakan Augmented Reality. *Teknika*, 10(3), 206–213.
<https://doi.org/10.34148/teknika.v10i3.389>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Julianto, E. (2015). Hubungan Prestasi Membaca Gambar Dan Praktik Menggambar Manual Terhadap Prestasi Mata Pelajaran Cad. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3, 31–36.
- Lestari, N. P. E. B., Santosa, N. A., & Andiyani, N. K. N. (2021). MEMBANGUN DIGITAL MARKETING YANG EFEKTIF PADA PRODUK LOKAL (su-re. co). *Jurnal Nawala Visual*, 3(1), 33–39.
<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/186>
- Meningkatkan, U., Kritis, K. B., Smp, S., Dwi Aulia, A., Nur Addina, H., Alamanda, F., Wahyuni, S., Pendidikan Ipa, M., & Abstract, U. J. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2023(16), 22–32. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8224984>
- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103.
<https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>
- Patria, A. S., & Kristiana, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn. *Seminar Nasional Seni Dan ...*, 2(2008), 2–7.
<https://proceedings.sendesunesa.net/publications/266850/pengembangan-bahan-ajar-matakuliah-tipografi-aplikatif-berbasis-vi-learn>
- Pranoto, R., & Romadhona, M. (2023). Perancangan Konten Ilustrasi Instagram Rumah Generasi Pemenang Sebagai Upaya Membangun Kesadaran Keagamaan (wecompress.com). *Journal of Creative Student Research (JSCR)*, 1(6), 147–159. Pratiwi, W., Sn, S., & Sn, M. (2024). ANALISA BAHASA BENTUK PADA DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI “SPIRITED AWAY .” 08(01), 1–10.
- Rabbani, R. F. (2023). *Penilaian Modul Aplikasi Adobe Illustrator Komputer Desain Materi Rok Dan Celana*. 4(1), 9–17.
<http://repository.unj.ac.id/id/eprint/37598%0Ahttp://repository.unj.ac.id/37598/1/COVER.pdf>
- Rahman, M. S. (2019). Aplikasi Rekapitulasi Kuesioner Hasil Proses Belajar Mengajar Pada Stmik Indonesia Banjarmasin Menggunakan Java. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 165.
<https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2231>

- Reza, I. (2014). *Karya Seni Titik (Dot Art) Yang Inspiratif*. DUMETSschool.
<https://www.dumetschool.com/blog/Karya-Seni-Titik-Dot-Art-Yang-Inspiratif>
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.670>
- Safitri, R., & Mashudi, M. (2017). Gambar Bentuk. *Department of Architecture Universitas Pembangunan Jaya*.
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *Relawan Jurnal Indonesia*, 13(01), 174–178.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Suhada, S., Hadjaratie, L., Ningrayati Amali, L., Yusuf, R., Ahaliki, B., Polin, M., Taufik Bau, R., Nilawaty Lahay, S., Luh Juniari, N., & ADanial, S. (2023). Pelatihan Photoshop Bagi Siswa-Siswi Smkn 1 Boalemo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 54–57.
- Tarigan, D. ., Manis, S., & Perdinan, S. (2013). Pembuatan dan Karakteristik Kertas dengan Bahan Baku Tandan Kosong Kelapa Sawit. *Saintia Fisika*, 5(1), 1–4.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pembuatan+Dandan+Karakterisasi+Kertas+Dengan+Bahan+++Baku+Tandan+Kosong+Kelapa+Sawit&btnG=
- Taufik. (2024). *Pengertian Tekstur Dalam Seni Rupa*. Geograf.Id.
<https://geograf.id/jelaskan/pengertian-tekstur-dalam-seni-rupa/>
- Wibowo, Y. (2020). *Seni yang berbeda dan misterius Dark Art*. Quora.
<https://senirupadandisain.quora.com/Seni-yang-berbeda-dan-misterius-Dark-Art-Saya-tertarik-mengulas-sedikit-Seni-Dark-Art-Menurut-Aquil-Akhter-seni-Dark-A>
- William, J., Rijke, P., Luh, N., In, D., Sari, D., Sn, S., Sn, M., & Janottama, I. P. A. (2024). *Media Promosi Online Midtown Di Janji Design Lab*. 1–6.
- Yunus, M., & Zaini, I. (2021). Sribble Art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di Smp Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur. *Jurnal Seni Rupa*, 9(3), 220–233.
<http://e/journal.unesa.ac.id/index.php/va>
- Zamzami, W. S. (2021). Strategi Komunikasi Organisasi. *Journal Educational Research and Social Studies, Volume 2 N*, 25–37.