

PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI SARANA MEMPROMOSIKAN *PERSONAL BRANDING* CV PUSTAKA CEMERLANG

Zahra Rizky Nabilla¹, Aninditya Daniar², Bayu Setiawan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl. Rungkut Madya No.1, GN. Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
¹21052010184@student.upnjatim.ac.id; ²aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id;
³bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This research describes the profile of Pustaka Cemerlang, which focuses on publishing, distribution, and printing services for educational institutions. There is a deficiency in developing personal branding within the Pustaka Cemerlang environment, emphasizing consistent image and highlighting achievements. The discussion also covers the benefits of personal branding and the role of social media. Furthermore, the research employs a research and development method, concentrating on developing illustrations to support personal branding. The illustration design process involves concept analysis, style research, sketching, and detailed execution steps. Evaluation and revision stages are conducted to ensure the quality of illustrations meets Pustaka Cemerlang standards. This research results in a new generation of illustrations.

Keywords: *Illustration, Personal Branding, Research and Development*

ABSTRAK

Penelitian ini menggambarkan profil Pustaka Cemerlang yang fokus pada pelayanan jasa penerbitan, distribusi dan percetakan untuk lembaga pendidikan. Terdapat kekurangan dalam pengembangan *personal branding* di lingkungan Pustaka Cemerlang, dengan penekanan pada citra konsisten dan penonjolan prestasi. Pembahasan juga mencakup manfaat *personal branding* dan peran media sosial. Selanjutnya, penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan yang fokus pada pengembangan ilustrasi untuk mendukung *personal branding*. Proses perancangan ilustrasi melibatkan analisis konsep, riset *style*, sketsa, dan proses pengerjaan dengan langkah-langkah detail. Tahap evaluasi dan revisi dilakukan untuk memastikan kualitas ilustrasi memenuhi standar Pustaka Cemerlang. Penelitian ini menghasilkan sebuah ilustrasi dengan generasi baru.

Kata Kunci: *Ilustrasi, Personal Branding, Penelitian dan Pengembangan*

PENDAHULUAN

Pustaka Cemerlang berdiri pada tahun 2014 dan telah tercatat resmi sebagai badan usaha Perseroan Komanditer (CV) di tahun 2018. Dibidang pelayanan jasa penerbitan, distributor, dan percetakan, kami fokus melayani kebutuhan Lembaga serta organisasi pendidikan di dalam pengadaan segala jenis cetakan, mulai dari buku penunjang, majalah berkala serta kebutuhan cetak lainnya. Selain buku, kami juga melayani pengadaan alat peraga Pendidikan. Pustaka Cemerlang telah berhasil bekerja sama dengan sejumlah lembaga mitra yang berperan penting dalam mendukung misinya, termasuk IGABA Jawa Timur, IGRA Gresik, IGRA Surabaya, IGRA Mojokerto, IGTKI Surabaya, IGTKI Kabupaten Pasuruan, PGRI Sidoarjo, dan SDN Sedati Agung-Sidoarjo. Kerja sama ini mencerminkan komitmen Pustaka Cemerlang untuk memperluas dampak

positif melalui keterlibatan aktif dengan berbagai pihak, memperkuat jaringan, dan meningkatkan akses serta kualitas layanan yang disediakan.

Pada lingkungan Pustaka Cemerlang, tampaknya terdapat kekurangan yang patut diperhatikan terkait dengan pembangunan *personal branding* yang kuat. Dalam memperkuat *personal branding*, perlu ditekankan aspek-aspek seperti citra yang konsisten, penonjolan keahlian, dan pencapaian yang signifikan, serta aktif. Dengan demikian, masing-masing anggota Pustaka Cemerlang dapat lebih efektif menunjukkan nilai-nilai unik dan kemampuan yang dimiliki, sehingga menciptakan lingkungan dimana setiap kontributor dapat dikenal, dihargai, dan diakui atas kontribusinya dalam mencapai keunggulan Pustaka Cemerlang tersebut.

Personal branding adalah upaya membentuk persepsi positif terhadap individu melalui peningkatan kemampuan, kepribadian, dan nilai-nilai. Secara sederhana, *personal branding* merupakan sarana bagi seseorang untuk mengembangkan citra diri yang baik dan menarik perhatian orang lain. Sebuah *personal branding* akan berhasil jika seseorang mampu mengombinasikannya dengan media dan strategi penyampaian pesan yang tepat untuk menggambarkan kemampuan, kredibilitas dan karisma (Widyastuti et al., 2017). Identitas diri ini dapat diekspresikan melalui berbagai cara seperti bakat, penampilan, dan kepribadian. Manfaat dari *personal branding* meliputi kesuksesan dalam karier, peningkatan kepercayaan diri, kemudahan bergaul dalam situasi baru, serta memberikan keuntungan profesional seperti promosi, membangun jaringan bisnis, dan memudahkan perolehan pekerjaan (Khodijah et al., 2023). Bukan hanya Perusahaan besar saja, individu juga terlibat dalam *personal branding*, salah satunya media sosial. Masing-masing orang bisa berekspresi dan menyalurkan ide-idenya dengan cara masing-masing. Di media sosial dapat berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Ruang yang diciptakan dengan melakukan *personal branding* memungkinkan mereka untuk menampilkan citra diri dan kemampuan yang mereka miliki (Widyastuti et al., 2017). *Personal branding* dapat diperkuat tidak hanya melalui media sosial, tetapi juga bisa melalui media yang lainnya, contohnya melalui ilustrasi yang menarik.

Menurut Dwiputra & Aryani (2021) penggunaan visual gambar yang terdapat pada kemasan akan lebih efektif dibandingkan hanya sekedar kata-kata, karena konsumen memiliki kecenderungan lebih cepat untuk mengolah informasi yang berupa visual gambar dibandingkan sebuah informasi yang berupa kata-kata. Buku anak-anak yang menyajikan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai dapat mengoptimalkan kesenangan anak menggunakan buku itu (Gilang et al., 2013). Ilustrasi yang menarik memegang peran penting dalam membangun *personal branding*, terutama ketika diterapkan seperti *feeds Instagram* atau sebagai elemen kuat pada *cover* buku. Keindahan dan daya tarik ilustrasi tidak hanya menciptakan kesan pertama yang positif, seperti ketertarikan membuka buku, sehingga memberikan kesempatan yang lebih besar untuk menyampaikan pesan atau cerita yang akan disampaikan.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan merupakan penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang diterapkan dengan tujuan menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Sebagai contoh, penelitian ini secara khusus memfokuskan diri pada pengembangan dan evaluasi ilustrasi, dengan tujuan

menciptakan pendekatan visual yang efektif dalam konteks memperkenalkan lingkungan sosial terutama sekitar lingkungan sekolah dan keluarga terhadap perkembangan anak-anak.

Pelaksanaan eksperimen bertujuan membandingkan besarnya pengaruh antara Buku Pendidikan Karakter jenis buku cerita, buku aktivitas, dan buku aktivitas-komparasi (Gilang et al., 2018). Pelaksanaan ini secara khusus bertujuan untuk melakukan perbandingan yang cermat terhadap dampak yang dihasilkan oleh berbagai macam. Selain itu, proses pengembangan ini dilaksanakan sebagai tanggapan yang responsif terhadap pemahaman bahwa pada tahap awal pembentukan Instagram Pustaka Cemerlang, penonjolan *personal branding* yang diinginkan masih kurang dalam kejelasannya. Oleh karena itu, tindakan awal dalam upaya peningkatan kualitas mencakup aspek-aspek yang sangat luas, melibatkan pengembangan menyeluruh mulai dari ilustrasi *feeds Instagram* dan *cover* buku, hingga unsur-unsur lainnya yang turut berperan dalam membentuk identitas visual yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap perancangan ilustrasi, langkah awalnya melibatkan sesi *brainstorming* untuk menghasilkan ide-ide kreatif, yang didasarkan pada analisis yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan tujuan dan konteks ilustrasi tersebut. Setelah terkumpul sejumlah ide, proses dilanjutkan dengan merinci konsep-konsep tersebut, menghasilkan kerangka dasar yang akan menjadi paduan selama pembuatan ilustrasi. Tahap berikutnya melibatkan pembuatan sketsa awal, dimana ide-ide mulai mengambil bentuk visual secara kasar.

Setelah sketsa, langkah berikutnya adalah mengembangkan *lineart* yang akan memberikan bentuk dan detail lebih lanjut pada ilustrasi. Proses ini mencakup pematangan garis dan bentuk untuk mencapai tingkat kejelasan yang diinginkan. Kemudian, ilustrasi itu sendiri dihadirkan dengan pewarnaan, dimana palet warna yang dipilih secara hati-hati diaplikasikan untuk memberikan nuansa dan suasana yang diinginkan. Proses terakhir adalah *finishing*, dimana detail terakhir diperhatikan dan elemen-elemen kecil yang mungkin terlewatkan sebelumnya diperbaiki. Ini mencakup penyempurnaan keseluruhan komposisi, kontras, dan elemen estetika lainnya untuk memastikan bahwa ilustrasi mencapai kualitas terbaiknya. Dengan demikian, dari *brainstorming* hingga tahap *finishing*, setiap langkah dalam perancangan ilustrasi menjadi esensial untuk menciptakan karya visual yang bermakna dan memukau.

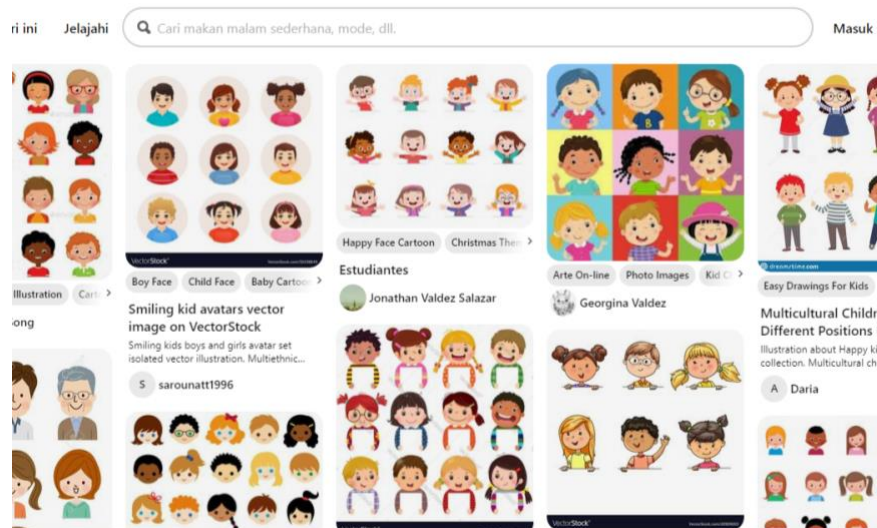
1. Analisis Konsep

Sebelum memasuki tahap perancangan ilustrasi, penting untuk melakukan pertimbangan yang mendalam terhadap aspek-aspek krusial yang akan membentuk keseluruhan konsep visual. Pertama-tama, keselarasan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada target. Khususnya anak-anak, menjadi esensial agar ilustrasi dapat dengan mudah dipahami dan meresap dalam pemahaman mereka. Selanjutnya, pemilihan jenis ilustrasi harus dilakukan dengan cermat, tidak hanya fokus pada pemahaman, melainkan juga memastikan daya tarik visual yang memukau untuk menangkap perhatian mereka. Dengan demikian, harmonisasi elemen-elemen ilustrasi menjadi unsur yang tak kalah penting, menciptakan visual yang menarik dan menyenangkan, sehingga ilustrasi tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga pengalaman visual yang memuaskan bagi anak-anak. Menurut Sri Wahyuningsih (2013: 2-3), DKV terdiri atas tiga kata penyusun, yakni: (1) desain, sesuatu yang berhubungan dengan cita rasa dan kreativitas seseorang; (2) komunikasi, suatu proses

pengiriman dan penerimaan pesan antara dua pihak atau lebih; dan (3) visual, sesuatu yang dapat terlihat melalui tahapan merasakan, menyeleksi dan memahami (Cahyari et al., 2022).

2. Riset *style*

Setelah melakukan penelitian yang cermat terhadap tema yang diusung dan merumuskan konsep yang diinginkan, langkah selanjutnya yang perlu diambil adalah melibatkan diri dalam tahap riset *art style* yang senada dengan tema yang telah dipilih sebelumnya. Dalam proses ini, terlibatlah pencarian aktif melalui internet, dimana tujuan utamanya adalah untuk menemukan ilustrasi yang tidak hanya *art style* diinginkan, tetapi juga mampu memberikan inspirasi dan pelajaran. Keberhasilan tahap riset ini dapat diukur melalui kemampuannya untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait dengan beragam *art style* yang nantinya dapat menjadi dasar yang kokoh bagi pelaksanaan proyek yang sedang dikerjakan. Menurut Janottama & Putra (2017) menggambarkan sebuah karakter tentunya dipengaruhi oleh pencipta atau desainer karakter itu sendiri secara umum empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama didalam menciptakan sebuah gambar karakter baik itu untuk keperluan cerita bergambar, komik maupun karakter animasi.



Sumber: Pinterest

Gambar 1. Contoh Riset *Art Style*

3. Sketsa

Setelah merujuk pada referensi dan konsep dari internet, langkah berikutnya adalah mewujudkan ide-ide tersebut melalui sketsa digital menggunakan aplikasi Procreate. Sketsa awal bisa berupa garis-garis atau gambaran umum yang melibatkan komposisi, posisi elemen, dan struktur secara keseluruhan, bertujuan untuk menangkap esensi ide-ide awal dengan cepat. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi variasi konsep untuk memilih desain atau komposisi yang paling sesuai. Setelah menemukan komposisi yang dianggap tepat, sketsa kasar tersebut diperinci dengan penambahan detail, membantu memvisualisasikan bagaimana ilustrasi akan berkembang pada tahap selanjutnya. Menurut Dodsworth, 2011 (dalam Nurcahyo, 2022) visualisasi gambar yang

PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI SARANA MEMPROMOSIKAN
PERSONAL BRANDING CV PUSTAKA CEMERLANG

Zahra Rizky Nabilla¹, Aninditya Daniar², Bayu Setiawan³

spontan muncul dari tindakan sketsa dimana mampu membawa kontinuitas, tetapi itu tidak permanen, tentu solusinya muncul saat gambar kemudian diproses menjadi lebih jelas.



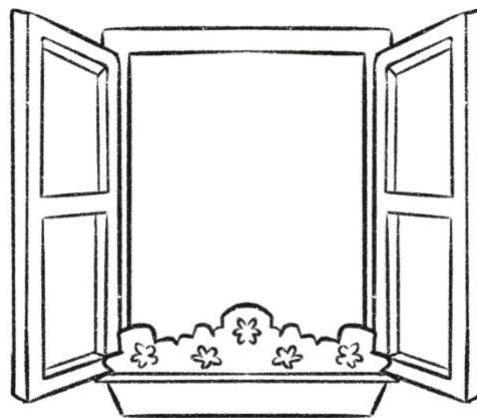
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 2. Contoh Sketsa Ilustrasi

4. Proses pengerjaan

Sebelum memulai langkah selanjutnya, biasanya mencari posisi yang tepat untuk judul serta menambahkan beberapa elemen tambahan yang masih berkaitan dengan ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, memilih tipografi memerlukan ketelitian, karena memiliki daya tarik yang mampu menarik perhatian seseorang pada karya keseluruhan. Menurut Pangestu & Islam (2020) dalam tipografi terdapat peranan penting seperti kenyamanan huruf saat dibaca dan tingkat keterbacaan huruf dalam berbagai kondisi. Setelah menyelesaikan tahap sketsa kasar, langkah berikutnya dalam proses pengerjaan melibatkan penggunaan aplikasi Procreate untuk mendetailkan sketsa ilustrasi tersebut. Pada tahap ini, *lineart* dibuat secara cermat dengan menerapkan teknik

tracing. Lalu, pastikan bahwa setiap garisnya terlihat rapi dan mengikuti bentuk objek dengan akurasi yang tinggi.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)
Gambar 3. Contoh *Lineart* Ilustrasi

Setelah menyelesaikan proses *lineart*, langkah berikutnya adalah proses *coloring*. Warna adalah sensasi yang diproduksi oleh energi cahaya pada sebuah objek (Pangestu & Islam, 2020). Pada awalnya, pemilihan warna menjadi langkah yang krusial, dengan focus pada warna yang menyelaras dan ceria sesuai preferensi anak-anak. Tahap selanjutnya melibatkan pemberian warna dasar, diikuti dengan mewarnai gradasi jika diinginkan untuk ilustrasi tersebut. Biasanya melakukan teknik *blending* atau tanpa *blending*. Setelah itu, dilakukan pemberian bayangan sesuai dengan arah titik cahaya, dengan urutan biasanya dimulai dari bayangan gelap sebelum menuju ke

PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI SARANA MEMPROMOSIKAN PERSONAL BRANDING CV PUSTAKA CEMERLANG

Zahra Rizky Nabilla¹, Aninditya Daniar², Bayu Setiawan³

bayangan yang terang. Langkah terakhir melakukan proses *finishing*, dimana diperhatikan khusus diberikan pada detail-detail yang perlu ditambahkan.



Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Gambar 3. Contoh Hasil *Coloringt* Ilustrasi

Proses keduanya dalam ilustrasi membutuhkan tingkat ketelitian yang sangat tinggi, dimana setiap detail harus diperhatikan dengan seksama untuk memastikan bahwa hasil akhir mencerminkan gambaran yang diinginkan. Setelah melewati semua tahap, ilustrasi akan berkembang menjadi representasi yang akurat dan sesuai dengan realitas yang diharapkan.

5. *Review* dan Evaluasi

Setelah tahap pengumpulan tugas di kantor CV Pustaka Cemerlang, kami menjalankan proses evaluasi yang mendalam secara offline untuk memastikan bahwa setiap tugas dianalisis dengan seksama. Menurut Magdalena et al. (2020) kegiatan evaluasi dilakukan oleh pimpinan dengan tujuan untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan memberikan masukan mengenai apa yang dia lakukan dalam kegiatan pengajaran. Evaluasi ini merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa tugas mencapai standar yang diinginkan. Setelah gambar

ilustrasi selesai, akan dikirim ke pihak Pustaka Cemerlang untuk di-*review*. Pada proses ini, umumnya terdapat beberapa evaluasi dari Pustaka Cemerlang, yaitu:

- Pertimbangan terhadap warna, di mana penggunaan warna yang kurang cocok atau kurang mencolok mungkin disoroti.
- Selain itu, aspek postur tubuh menjadi fokus evaluasi, dengan perhatian khusus pada kesinkronan antara kepala dan badan. Ukuran badan pada ilustrasi juga menjadi perhatian, di mana perbedaan umur dapat tercermin melalui proporsi tubuh yang besar atau kecil.
- Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap penggunaan *line art* dalam ilustrasi. Pada contoh tertentu, ilustrasi tanpa *line art* dapat membuat gambar terlihat kurang menonjol karena kurangnya *highlight*.
- Terakhir, pengaturan bayangan menjadi aspek penting dalam *review*, dan sedikit ketidakteraturan dalam pengaturan bayangan dapat menjadi poin yang perlu diperbaiki.

Tahap evaluasi merupakan tahap yang sangat penting dalam mencapai hasil ilustrasi yang diinginkan, dilakukan *review* menyeluruh terkait format yang digunakan dan keseimbangan elemen-elemen yang terkandung dalam suatu konteks. Selama proses *review* ini, seringkali juga terdapat kegiatan evaluasi tambahan yang mencakup aspek-aspek tertentu. Terkadang juga diselipkan dengan beberapa sesi edukasi untuk memastikan pemahaman yang lebih terhadap konsep-konsep yang mungkin belum sepenuhnya dimengerti.

6. Revisi

Setelah pihak pustaka cemerlang melakukan pemeriksaan atau evaluasi terhadap tugas dan apabila mereka menemukan kebutuhan perbaikan, kami akan melaksanakan revisi sesuai dengan masukan serta saran yang diberikan oleh pihak Pustaka Cemerlang tersebut. Hal ini dilakukan dengan tujuan utama untuk memastikan bahwa hasil akhir dari tugas tersebut tidak hanya memenuhi, melainkan juga melampaui standar yang diharapkan, sehingga dapat meraih persetujuan serta pengakuan yang optimal dari pihak Pustaka Cemerlang.

7. Pengumpulan

Setelah ilustrasi *cover* selesai direvisi, langkah berikutnya adalah mengirimkannya kembali kepada pihak Pustaka Cemerlang untuk memastikan kesesuaian dan kepuasan terhadap hasil revisi tersebut. Proses ini dirancang untuk memastikan bahwa revisi memenuhi harapan dan persyaratan yang telah ditetapkan. Tim Pustaka Cemerlang kemudian akan memproses hasil ilustrasi *cover* melalui tahap finalisasi, di mana ilustrasi akan diberikan *layout* sesuai dengan desain akhir yang diinginkan. Setelahnya, ilustrasi *cover* akan digabungkan dengan *layout* isi majalah untuk menyusun keseluruhan tata letak secara kohesif sebelum masuk ke tahap proses cetak. Penelitian ini berhasil menciptakan sebuah ilustrasi yang memukau menggunakan teknologi generasi baru yang menunjukkan kemajuan signifikan dalam bidang visualisasi dan merangsang perkembangan lebih lanjut dalam dunia seni dan teknologi.

PENUTUP

Pustaka Cemerlang sebagai perusahaan penerbitan, distributor, dan percetakan yang berdiri sejak 2014, telah focus melayani kebutuhan lembaga pendidikan dan organisasi. Meskipun berhasil menjalin kerja sama dengan berbagai mitra, terdapat kekurangan terkait pembangunan *personal branding* yang perlu diperhatikan. Upaya memperkuat mencakup citra konsisten, penonjolan keahlian, dan pencapaian yang signifikan untuk setiap anggota. Pustaka Cemerlang terlibat dalam

PERANCANGAN ILUSTRASI SEBAGAI SARANA MEMPROMOSIKAN PERSONAL BRANDING CV PUSTAKA CEMERLANG

Zahra Rizky Nabilla¹, Aninditya Daniar², Bayu Setiawan³

pengembangan *personal branding* melalui media sosial dan ilustrasi yang menarik. Ilustrasi buku, khususnya buku anak-anak, memainkan peran penting dalam membentuk *personal branding*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan, dengan fokus pada pengembangan ilustrasi untuk memperkenalkan lingkungan sosial kepada anak-anak. Menurut Gilang et al. (2018) siswa yang secara visual belajar dibantu dengan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini yang penuh ilustrasi menunjukkan perkembangan signifikan dalam memahami cerita.

Tahapan perancangan ilustrasi melibatkan analisis konsep, riset *art style*, sketsa, proses pengerjaan, *review* dan evaluasi, serta pengumpulan. Penggunaan aplikasi Procreate membantu detail ilustrasi, mulai dari sketsa awal hingga *finishing*. Evaluasi melibatkan pertimbangan warna, postur tubuh, penggunaan *lineart*, dan pengaturan bayangan. Revisi dilakukan sesuai saran dari Pustaka Cemerlang untuk memastikan kualitas. Proses pengumpulan melibatkan pengiriman hasil revisi kepada Pustaka Cemerlang dan tahap finalisasi sebelum memasuki proses cetak. Dengan demikian, Pustaka Cemerlang mengambil langkah responsif dan holistik dalam meningkatkan kualitas *personal branding* melalui ilustrasi buku anak-anak.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih yang tulus kepada berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan bimbingan berharga selama proses penyusunan jurnal “Perancangan Ilustrasi Sebagai Sarana Mempromosikan *Personal Branding* CV Pustaka Cemerlang” ini. Terima kasih atas dukungan, pengetahuan, dan waktunya yang telah Anda berikan. Terima kasih kepada pihak CV Pustaka Cemerlang serta bu Nindi dan pak Bayu yang telah menjadi dosen pembimbing selama pengerjaan jurnal berlangsung. Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah berjuang sampai detik ini.

Tanpa adanya dukungan dan bimbingan, penyusunan laporan ini tidak akan menjadi kenyataan. Semoga laporan ini dapat memenuhi ekspektasi dan memberikan kontribusi positif dalam pemahaman mengenai “Perancangan Ilustrasi Sebagai Sarana Mempromosikan *Personal Branding* CV Pustaka Cemerlang”. Penulisan jurnal ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, saran dan kritik yang bersifat membangun akan penulis terima guna menyempurnakan penulisan selanjutnya. Semoga laporan akhir magang ini dapat memberikan manfaat bagi pihak yang berkepentingan dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyari, R., Bagja, B. R., & Sari, E. C. (2022). Ilustrasi Desain Dalam Media Interaktif Cerita Rakyat Sukabumi Berbasis Aplikasi Untuk Anak Sekolah Dasar Di Sd Islam Attarbiyah. *Jurnal Dasarupa: Desain Dan Seni Rupa*, 4(1), 16–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/dasarupa.v4i1.79>
- Dwiputra, Y. K., & Aryani, T. N. (2021). Analisis Pengaruh Ilustrasi Pada Kemasan “Kemripik” Terhadap Minat Beli Alumni Sma Pi Servasius Bekasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Media Baru*, 3(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.24167/tr.v3i2.3114>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2013). *Context and illustration compatibility in booked books to educate early child characters*. 158–169.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i1.p41-50>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5, 25–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Khodijah, S., Jahira, N., Karima, U., & Zahroh, W. (2023). Sosialisasi Personal Branding dan Desain Grafis oleh Mahasiswa KKN Uniwara dalam Meningkatkan Potensi UMKM Masyarakat Di Kelurahan Tapaan Kota Pasuruan. *Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(4), 111–119. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i4.1314>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang*, 2(2), 244–257. <https://doi.org/https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/986>
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian Peran Sketsa dalam Proses Kreatif dan Pendidikan Desain (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital). *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86–97. <https://doi.org/10.24821/lintas.v10i2.7199>
- Pangestu, I. A., & Islam, M. A. (2020). Inspirasi Pop Art Style Pada Perancangan Komunikasi Visual Album Kanan Dan Kiri Band Dandelions. *Barik - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(3), 226–237. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/36244>
- Widyastuti, D. A., Wiloso, P. G., & Herwandito, S. (2017). ANALISIS PERSONAL BRANDING DI MEDIA SOSIAL (Studi Kasus Personal Branding Sha’an d’Anthes di Instagram). *Jurnal Inovasi*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalinovasi/article/view/649>