

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI SMK TI BALI GLOBAL DENPASAR

I Kadek Surya Wijaya Putra<sup>1</sup>, I Putu Arya Janottama<sup>2</sup>, Gede Bayu Segara Putra<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah, Sumerta, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail : [suryawijaya11545@gmail.com](mailto:suryawijaya11545@gmail.com)

## Abstrak

Dalam pelaksanaan Program Asistensi Mengajar, Desain Komunikasi Visual atau DKV memiliki peranan penting dalam proses mengajar dengan penggunaan media pembelajaran yang memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif. Dalam dunia pendidikan modern, DKV dapat menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. SMK TI Bali Global Denpasar merupakan salah satu sekolah di Bali yang memiliki jurusan DKV. Meskipun memiliki prospek kerja yang menjanjikan, jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar memiliki beberapa permasalahan baik dari penyampaian materi, seperti siswa kurang diberi pemahaman berupa konsep atau tahap perencanaan sebuah karya yang menjawab permasalahan di masyarakat karena DKV merupakan seorang yang nantinya menjadi *problem solving*. Maka, diperlukannya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran dan juga dapat memotivasi siswa jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang dibuat nantinya adalah buku panduan atau pedoman untuk siswa khususnya jurusan DKV. Proses produksi media pembelajaran menggunakan identifikasi dan pengumpulan data primer dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi. Pada buku tersebut akan memuat materi pembelajaran hingga praktik – praktik yang dapat melatih kemampuan dasar siswa dalam bidang DKV. Manfaat buku ini adalah sebagai pedoman pasti dalam proses pembelajaran di jurusan DKV SMK TI Bali Global Denpasar yang bukan saja untuk siswa, namun juga untuk para guru.

Kata Kunci : *Desain Komunikasi Visual, Media Pembelajaran*

## Abstract

*In the implementation of the Teaching Assistance Program, Visual Communication Design or Visual Communication Design has an important role in the teaching process with the use of learning media that facilitates the learning process effectively. In the modern world of education, Visual Communication Design can be an important element in creating an interesting learning experience and thus helping students understand the material better. SMK TI Bali Global Denpasar is one of the schools in Bali that has a DKV major. Although it has promising job prospects, the DKV department at SMK TI Bali Global Denpasar has several problems both from the delivery of material, such as students are not given an understanding in the form of concepts or planning stages of a work that answers problems in society because DKV is a person who will later become a problem solver. So, there is a need for interactive and innovative learning media to support the learning process and also motivate students majoring in DKV at SMK TI Bali Global Denpasar. Learning media is anything that can be used to convey information in the teaching and learning process so that it can stimulate students' attention and interest in learning. The learning media made later is a guidebook or guideline for students, especially DKV majors. The learning media production process uses identification and primary data collection with interview, observation, literature and documentation methods. The book will contain learning materials to practices that can train students' basic skills in the field of DKV. The benefit of this book is as a definite guideline in the learning process in the DKV department of SMK TI Bali Global Denpasar which is not only for students, but also for teachers.*

Keywords : *Visual Communication Design, Learning Media*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Meskipun demikian, hingga saat ini masih terdapat guru yang menggunakan buku sebagai bentuk penyampaian pelajaran kepada siswa sekolah dasar. Namun, informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku kadang membuat minat siswa menurun, karena media pembelajaran yang terbatas pada teks dan tampilan buku yang tidak dapat divisualisasikan secara menarik, sering kali monoton, dengan warna hitam putih dan tanpa animasi. Hal ini dapat menyebabkan siswa cepat merasa jenuh dan berkurangnya minat belajar.

Buku sebagai sarana penunjang pengembangan diri anak. Lewat buku anak akan banyak belajar bagaimana berkonsentrasi dan berimajinasi dalam memaknai alur cerita serta membantu meningkatkan minat baca anak. Dengan buku interaktif anak dapat ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan disediakan sarana interaktif seperti *pop-up*, *lift the flap*, *touch and feel book* atau bisa juga *pull tab books* agar anak lebih fun dalam membaca sehingga materi yang diberikan dapat diterima secara efektif. Hal ini memungkinkan materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif. Melalui adanya buku yang interaktif diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan lebih cepat dalam menyerap materi, terutama untuk kalangan siswa SMK.

SMK TI Bali Global merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan dalam bidang keahlian teknologi informasi. Sekolah yang terletak di kawasan pusat perkotaan Denpasar ini pada tahun 2016 secara resmi meluncurkan jurusan DKV, yang hingga saat ini telah mencetak lulusannya mampu bersaing dan berkompeten di bidangnya. Jurusan DKV memiliki peluang prospek kerja di bidang *advertising consultant*, *graphic promotion*

*designer*, *production designer*, *environmental graphic designer*, *information graphic designer*, *illustration designer*, *branding consultant*, *designer logo*, *web designer*.

Desain Komunikasi Visual atau DKV memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan, mempengaruhi persepsi, dan menciptakan pengalaman visual yang memudahkan pemahaman dan interaksi. Menurut Sumbo Tinarbuko (2015) Desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout.

Meskipun memiliki prospek kerja yang menjanjikan, jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar memiliki beberapa permasalahan baik dari penyampaian materi hingga siswanya. Siswa kurang diberi pemahaman berupa konsep atau tahap perencanaan sebuah karya yang menjawab permasalahan di masyarakat karena DKV merupakan seorang yang nantinya menjadi *problem solving*.

Dalam proses pembelajaran, ditemukan permasalahan dari siswa dimana kurangnya pemahaman konsep dan dasar mengenai DKV atau desain sekalipun. Selain itu banyak materi praktik yang kurang dijelaskan secara mendetail dan sehingga beberapa siswa mengalami keterlambatan dalam memahami isi dari materi tersebut. Sehingga siswa tidak dapat menyesuaikan diri dengan cepat pada lingkungan kerja ketika nantinya turun terjun secara nyata ke dalam dunia kerja professional. Hal tersebut dapat membangun mental siswa serta meningkatkan *softskill* dan *hardskill*. Pedoman pembelajaran merupakan hal yang penting untuk proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan juga penting dalam proses alur pembuatan sebuah karya baik dari proses konsep hingga presentasi secara sistematis dan terstruktur.

Diperlukannya media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran di jurusan DKV yang interaktif dan inovatif. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2015;10).

Proses pembelajaran yang banyak melakukan interaksi antara siswa dan guru dapat membangun suasana kelas yang nyaman sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan baik dengan didukung oleh media pembelajaran yang dibuat menarik serta interaktif. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Salah satu jenis media pembelajaran yang umum digunakan adalah media cetak, karena bersifat praktis dan mudah untuk digunakan. Dengan media cetak, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing – masing, dan juga dapat membaca ulang materi yang sebelumnya dijelaskan guru kepada siswa. Perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

## **METODE**

Dalam penyusunan buku serta melaksanakan program Asistensi Mengajar di SMK TI Bali Global Denpasar menggunakan metode pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya. Pernyataan tersebut didasarkan pada teori yang menyatakan data primer adalah data yang diperoleh dari sumber asli atau pertama, yaitu orang yang dijadikan objek riset atau orang yang dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi ataupun data (Sarwono, 2007:88).

Teknik observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan. Sebagai Langkah awal dalam proses pengumpulan data untuk perancangan buku sebagai media pembelajaran, maka dilakukan observasi atau pengamatan mengenai materi yang dijelaskan di DKV SMK TI Bali Global Denpasar. Serta mempelajari bagaimana cara menyampaikan materi melalui buku, namun tidak terlalu formal agar mudah dipahami. Hal tersebut berguna untuk le;ancaran dalam proses pembelajaran, baik dari guru ke siswa ataupun dari siswa ke guru. Karena penyampaian materi yang baik sangat berpengaruh

terhadap pengetahuan akademik dan non akademik siswa.

Selain observasi, wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data lainnya yang sangat umum dilakukan. Dalam metode wawancara didapatkan hasil berupa bagaimana pengalaman siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Tentunya data tersebut berguna agar materi yang ada dalam buku mudah dipahami dan dapat dipraktikkan langsung tanpa pengawasan guru.

Pada pengumpulan data sekunder meliputi pada pengumpulan referensi, materi, dan literatur yang relevan dalam proses perancangan buku sebagai media pembelajaran. Metode kepastakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, artikel, jurnal, dan lainnya yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual.

Observasi, wawancara, dan kepastakaan merupakan beberapa metode pengumpulan data yang sifatnya kualitatif. Berdasarkan hal tersebut, didapat kesimpulan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk merumuskan strategi dalam proses pembelajaran, baik dalam penyampaian materi, diskusi, hingga praktik yang dapat berpengaruh kepada pengetahuan dan keterampilan yang efektif dan efisien bagi siswa jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perancangan Buku Interaktif**

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data yang dilakukan kepada siswa jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar, dipilihnya media pembelajaran berupa buku interaktif yang dapat digunakan siswa hingga guru sebagai pedoman materi pembelajaran. Buku dipilih karena media cetak tersebut merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Dalam buku tersebut juga akan dimuat praktik – praktik yang mengasah pengetahuan dan keterampilan siswa dalam bidang DKV terutama ilmu dasar dari DKV.

Selain itu, buku pembelajaran layaknya Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk jurusan DKV sangat

jarang dijumpai, sehingga pemaparan materi dan praktik yang dilakukan di kelas hanya berdasarkan dengan apa yang disampaikan oleh guru karena sumber utama materi yang dibawakan di kelas berasal dari guru tersebut. Dengan adanya buku materi pembelajaran, guru dan siswa sama – sama memiliki pedoman yang pasti sehingga meminimalisir terjadinya kekeliruan mengenai materi atau teori yang ada.

Dalam proses pembuatannya terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, tahapan tersebut diantaranya:

### 1. Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, dilakukan dengan metode kepustakaan. Metode kepustakaan menggunakan referensi yang ada dalam buku, artikel, jurnal, dan lainnya yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual. Referensi hingga materi tersebut lalu dipilah dan dipilih agar menjadi satu kesatuan materi pembelajaran yang mudah untuk dipahami.

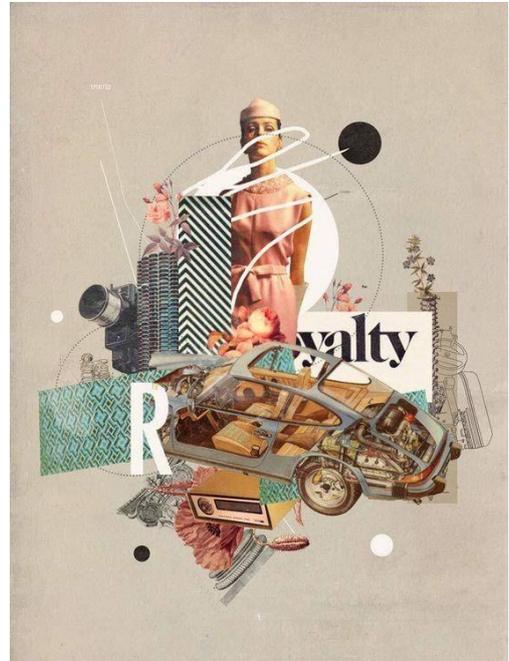


**Gambar 1.** Proses Pengumpulan data  
(Sumber : Dokumentasi Putra, 2023)

### 2. Elemen Visual

Visualisasi buku merupakan hal yang penting untuk membuat buku menjadi nyaman saat dibaca dan efektif dalam penyampaian pesan atau materi. Penempatan ilustrasi berupa contoh dan beberapa tulisan yang ada dalam buku mengadaptasi visual konsep seperti kolase. Menurut Sumanto (2013), Kolase dalam bahasa inggris “Collage” berasal dari kata “Coller” yang artinya merekat. Sedangkan secara istilah kolase adalah kreasi aplikasi yang dibuat dengan menggabungkan teknik melukis dengan menempelkan bahan-bahan tertentu.

Dengan memadukan warna yang tidak terlalu mencolok agar pembaca tetap nyaman saat membaca buku tersebut.



**Gambar 2.** Contoh Desain Kolase  
(Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/543106036325931243/>, 2023)

#### a) Tipografi

Tipografi merupakan salah satu aspek penting dalam pembuatan buku. Tipografi dalam pengertian yang lebih bersifat ilmiah adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk Menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non cetak. Dalam buku ini, Tipografi akan menentukan tingkat kenyamanan orang dalam membaca buku. Bukan hanya jenis font, tetapi ukuran, jarak, hingga warna sangat berpengaruh terhadap pembaca. Maka dari itu, tipografi merupakan hal yang paling penting dalam pembuatan buku sebagai media pembelajaran DKV ini.

#### b) Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya (Soenarto, 2016:4). Dalam buku ini,

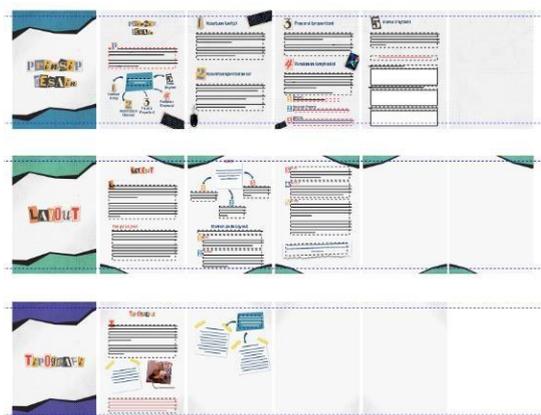
Ilustrasi sebagai pendukung penjelasan agar mudah untuk dipahami. Dengan ilustrasi yang ada dalam buku, pembaca tidak kesulitan untuk membayangkan apa maksud dan tujuan dari materi tersebut.

c) **Warna**

Warna adalah unsur penting dalam desain. Penggunaan warna yang tepat dan sesuai dengan konsep publikasi, memungkinkan pesan visual lebih mengena, memengaruhi, dan memungkinkan emosi serta psikologi, termasuk pemahaman orang yang melihat pesan visual tersebut. Pada proses perancangan media pembelajaran ini, warna berfungsi memberikan penekanan atau tanda, dan juga untuk penarik perhatian pembaca dalam membaca buku. Warna akan membuat pengalaman membaca buku berbeda disetiap buku.

d) **Layout**

*Layout* atau tata letak berguna untuk menjaga susunan materi agar tetap nyaman dibaca dan terlihat jelas. Tidak ada yang menumpuk atau terpotong. Penataan juga berpengaruh terhadap pengalaman membaca seseorang terhadap buku.



**Gambar 3.** Tahapan Desain Awal  
(Sumber : Dokumentasi Putra, 2023)



**Gambar 4.** Hasil cetak buku  
(Sumber : Dokumentasi Putra, 2023)

### 3. Proses Produksi

Dalam proses pembuatan buku, ukuran A5 atau 21 cm x 14,8 cm diambil agar tidak terlalu besar dan juga masih terbilang nyaman dan mudah jika dibawa kemana mana. Proses pembuatan desain buku menggunakan *software* CorelDraw 2022 yang berbasis vector, agar memudahkan dalam mendesain dan mencegah terjadinya desain pecah atau buram. Tahap awal mendesain buku adalah menentukan susunan teks dan ilustrasi pendukung agar tetap mudah terbaca dan tidak saling tertimbun dengan ilustrasi atau teks lain.

Tahap selanjutnya, proses desain dilanjutkan hingga materi terakhir. Materi tersebut antara lain dasar – dasar seni rupa, prinsip desain, *layout*, tipografi, ilustrasi, desain grafis, hingga hak kekayaan intelektual. Tahap terakhir adalah proses cetak buku, yang menggunakan jenis kertas HVS dengan ketebalan 80gsm.

### 4. Tahap Cetak dan Penyebaran

Tahapan terakhir dalam perancangan buku adalah cetak dan uji coba kepada siswa jurusan DKV di SMK TI Bali Global Denpasar. Pada tahapan ini, karena cetakan buku belum banyak maka dilakukan dengan cara bergilir dari 1 siswa ke siswa yang lain dengan menggunakan 5 sampel siswa. Siswa diberikan waktu selama 1 minggu untuk membaca buku tersebut. Siswa yang diberi kesempatan untuk membaca buku tersebut mengatakan buku tersebut membantu mereka dalam proses pembelajaran, karena materi bersifat mendasar sehingga mereka mudah memahami dan menggunakan beberapa teknik yang ada dalam buku tersebut ke tugas – tugas sekolah mereka.

Dengan adanya media pembelajaran buku ini, penyampaian materi menjadi lebih jelas serta teknik yang digunakan praktik juga mudah untuk dijelaskan karena sudah termuat dalam buku tersebut. Siswa juga mendapat wawasan dan pemahaman baru mengenai materi seputar DKV,

yang berguna untuk perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa. Diharapkan dengan adanya buku ini, dapat ikut andil dalam perkembangan DKV baik jenjang sekolah maupun jenjang perguruan tinggi yang ada di Indonesia.

### **Perubahan minat belajar siswa**

Melalui media buku interaktif ini, terjadi perubahan minat belajar yang diuraikan berdasarkan hal berikut :

#### **a) Pengetahuan**

Siswa dapat memahami materi yang diberikan karena adanya diskusi dan praktik langsung. Proses tersebut sangat efektif dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dipahami dan dimengerti. Siswa juga mengetahui bagaimana dan kapan mengaplikasikan teknik tersebut karena adanya penjelasan serta diskusi untuk tugas yang diberikan.

Menurut Putra Abriyan (16), pemahaman materi yang diberikan dengan nyaman tanpa adanya rasa paksaan karena pemaparan materi mudah untuk dipahami, meski kadang terjadi gangguan lain seperti siswa lain yang berisik sehingga kurang jelas terdengar. Menurut I Kadek Michello Putra Radita (16), penjelasan materi yang didapat sangat mudah dipahami, sesi diskusi semakin efektif karena jawaban mudah dimengerti juga, dan sering diberi tips berdasarkan pengalaman dalam pembuatan desain khususnya poster dan penggunaan prinsip – prinsip desain pada karya.

#### **b) Keterampilan**

Diskusi untuk menemukan teknik yang cocok digunakan menjadi salah satu capaian bagi siswa. Siswa diajak berdiskusi untuk menemukan teknik yang cocok dalam pembuatan sebuah karya atau tugas yang diberikan. Pemberian pemahaman teknik hingga alat yang digunakan juga sangat berpengaruh terhadap siswa yang belum terbiasa menggunakan teknik atau alat tersebut.

Menurut Muhammad Shafa Athallah Hakim (16), pembelajaran mengenai materi

hingga teknik yang digunakan dengan mengandalkan *skill* dasar yang dimilikinya, dan itu sangat berguna untuk kedepannya. Menurut Putra Abriyan (16), dalam pelajaran Gambar bisa menggunakan teknik apapun, yang terpenting hasilnya bagus dan sesuai dengan yang diperintahkan, karena dalam hal ini ditekankan kenyamanan penggunaan metode dan teknik dalam membuat karya atau tugas. Menurut Ni Putu Aditya Priyani (16), semua siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplor teknik dalam berkarya dan mengkomunikasikan, serta sering diberikan tips dan saran untuk perkembangan siswa sehingga dapat menghasilkan desain atau karya yang baik.

#### **c) Sikap**

Dalam kelas diutamakan kenyamanan dalam proses pembelajaran. Sikap siswa saat proses pembelajaran berpengaruh terhadap suasana kelas dalam jalannya proses pembelajaran. Menurut Ni Putu Aditya Priyani (16), suasana kelas yang menyenangkan sehingga teman – teman siswa tidak ragu untuk bertanya jika tidak mengerti dan meminta pendapat mengenai tugas. Menurut I Kadek Michello Putra Radita (16), siswa dapat membuat tugas dengan nyaman karena dapat mencari referensi menggunakan gawai namun tetap tidak berisik agar kelas dalam keadaan kondusif, dan siswa juga tidak segan untuk bertanya jika mengalami kendala dalam proses pengerjaan.

### **KESIMPULAN**

Dalam proses pembelajaran yang baik yang penyampaian materinya jelas dan mudah untuk dipahami. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa, yang didukung dengan adanya diskusi serta praktik yang memudahkan proses pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan.

Proses pembelajaran tersebut terbilang efektif dan efisien karena didukung dengan adanya media pembelajaran berupa buku sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan, karena pemaparan materi yang jelas

dan mudah dipahami sehingga siswa merasa nyaman dan tidak segan untuk bertanya. Adanya proses interaksi berupa diskusi dalam kelas antara siswa dan guru untuk menemukan teknik yang cocok digunakan menjadi salah satu capaian bagi siswa. Proses diskusi juga berguna untuk pemecahan masalah dalam ruang lingkup Desain Komunikasi Visual. Hal ini juga dapat mengasah keterampilan dasar siswa dalam membuat atau menciptakan sebuah karya.

Dengan adanya buku pembelajaran, siswa dapat menyelesaikan permasalahan siswa dalam memahami konsep dan dasar DKV. Siswa juga memiliki pedoman pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman materi, sehingga siswa dapat membaca kembali materi – materi yang sebelumnya sudah dijelaskan oleh guru agar meminimalisir ketertinggalan dalam proses pembelajaran. Buku tersebut juga dapat membantu

guru dalam menunjang dan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Meskipun ilmu desain merupakan ilmu yang dinamis atau selalu adanya perkembangan, tetapi materi mengenai dasar tidak akan berubah. Mulai dari unsur seni rupa, prinsip desain, tipografi, tata letak, hingga HaKI tetap seperti dahulu. Salah satu materi yang tidak umum diajarkan tetapi memiliki dampak yang besar dalam lingkup desain seperti *copywriting* termuat dalam buku ini, sehingga dapat menambah wawasan siswa lebih luas dalam lingkup DKV.

Dengan adanya buku ini, diharapkan siswa memiliki acuan pengetahuan mengenai DKV dan memiliki kesempatan untuk belajar dan memahami materi yang terdapat dalam buku secara mandiri. Secara tidak langsung hal ini dapat mengasah *softskill* dan *hardskill* siswa dalam lingkup DKV.

## Daftar Rujukan

- Antari, Ni Putu Elly Kisna; Trinawindu, Ida Bagus Ketut; Wirawan, I Gusti Ngurah. 2023. Proses Produksi Animasi Art Illustrations Untuk Video Klip Band Tiket Oleh Hns Studio Bali Di Tampaksiring. Denpasar. *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*
- Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Fadillah, Ninik Uswatun. 2020. Media Pembelajaran. *Denpasar : bdkdenpasar.kemenag.go.id*
- Hartono, Tirza Amelia; Wibowo; Febrian, Rika. 2017. Perancangan Buku Interaktif dalam Meningkatkan “Self-Esteem” Sebagai Upaya Pencegahan “Bullying” Pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Yogyakarta : journal.isi.ac.id*
- Kusrianto, Adi. 2010. Pengantar Tipografi. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Mahardikayana, I Dewa Gde Agus; Dewi, Alit Kumala; Sari, Ni Luh Desi In Diana. 2023. Perancangan Ulang Logo Tuksedo Studio Di Gianyar Sebagai Sarana Untuk Meningkatkan Brand Awareness. Denpasar. *Amarasi : Jurnal Desain Komunikasi Visual*
- Maharsi, Indiria. 2016. Ilustrasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Priyamana, Kadek Hengki. 2020. Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini. Singaraja. *Jurnal.stahnmpukuturan*
- Putra, Ricky W. 2020. Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE (Desain Komunikasi Visual). Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service).