

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA EVENT KEEP ON STAGE DI PREGINA SHOWBIZ BALI

I.G.A. Ngurah Bagus Rama Pranawa¹, I Wayan Nuriarta², dan I Wayan Swandi³

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

E-mail: ramapranawa03@gmail.com

Abstrak

Keep on Stage adalah sebuah konsep program event pertunjukan musik yang dirancang oleh Pregina Showbiz Bali dengan niat pelestarian semangat untuk tetap melakukan pertunjukan secara *live* di atas panggung. Namun, event Keep on Stage ini belum memiliki sebuah identitas visual sebagai wajah untuk memperkenalkannya pada masyarakat. Oleh karena itu, Keep on Stage memerlukan perancangan identitas visual yang kuat supaya mudah dikenali dan diingat. Perancangan ini menggunakan metode penciptaan yang dikembangkan oleh Hawkins pada buku “Creating Through Dance” yakni Eksplorasi, Improvisasi, dan Pembentukan. Perancangan ini juga menggunakan metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Perancangan ini menghasilkan identitas visual brand yakni logo dan aset ilustrasi yang diaplikasikan pada media promosi seperti post Instagram, Billboard, T-Banner, T-Shirt, hingga Nametag. Ide dari pelestarian semangat pertunjukan musik yang ingin dikemukakan oleh Pregina Showbiz Bali melalui event Keep on Stage tentunya dipresentasikan lewat identitas visual yang telah dirancang.

Kata Kunci : *Identitas Visual, Event, Keep on Stage*

Abstract

Keep on Stage is a concept for a music performance event that is designed by Pregina Showbiz Bali with the intent to conserve the spirit to keep doing live performances on a stage. But, the Keep on Stage event does not yet have any visual identity to present itself to the public. Therefore, Keep on Stage needs a visual identity design that is strong so It can be recognized and remembered. This design uses the creation method developed by Hawkins on the book “Creating Through Dance” that is Exploration, Improvisation, and Formation. This design also uses method of collecting data like interview, observation, literature study, and documentation. This design creates brand visual identity like logo and illustration assets that is applied on promotion media like Instagram post, Billboard, T-Banner, T-Shirt, and Nametag. The idea of conserving the spirit of music performance that Pregina Showbiz Bali wants to show through Keep on Stage event are presented on the visual identity that have been designed.

Keywords : *Visual Identity, Event, Keep on Stage*

PENDAHULUAN

Identitas visual merupakan tanda pembeda suatu produk atau jasa dari suatu perusahaan yang bergerak di bidang yang sama. Tujuan identitas visual adalah untuk mengkomunikasikan makna perusahaan atau brand dan memberikan nilai tambah kepada target pasar yang telah ditentukan. Pentingnya identitas visual terletak pada konsistennya penggunaan elemen visual yang telah dirancang secara benar. Pada suatu bisnis, identitas visual sangatlah penting untuk membedakan diri dari pesaing, menciptakan kepercayaan dan kredibilitas, hingga meningkatkan daya tarik (Seruni, 2023). Perancangan identitas visual kali ini akan terdiri atas unsur ilustrasi, teks, *layout*, dan warna. Ilustrasi dapat menerangkan sebuah cerita secara benar dan jelas bisa berupa gambar, musik, gerak dan bahasa lisan maupun tulisan (Slythe, 1970). Lalu ada teks yang merupakan unsur tertulis yang tata letaknya diatur sedemikian rupa untuk memikat dan mempermudah audiens untuk membaca. *Layout* adalah tata letak, rancangan atau susunan dari berbagai elemen yang sengaja ditempatkan dalam satu bidang (Arifin, 2023). Pewarnaan juga menjadi unsur yang penting dalam estetika sebuah karya. Karena pewarnaan dapat memberi nilai tambah atau keindahan pada suatu karya.

Disini, akan dirancang identitas visual untuk sebuah event. Salah satu Perusahaan yang bergerak pada bidang *event organizing* adalah Pregina Showbiz Bali yang berlokasi di Sanur, Denpasar, Bali. Perusahaan ini juga bergerak dalam bidang penerbitan musik dan rekaman audio-visual. Dalam kegiatan studi/proyek independen kali ini, penulis diberi kesempatan merancang identitas visual untuk event “Keep on Stage”. Identitas yang akan dirancang untuk event ini meliputi logo, asset ilustrasi digital, hingga media media promosi seperti post Instagram, t-shirt, billboard, t-banner, dsb. Rancangan identitas visual sangatlah penting untuk sebuah event karena akan menjadi salah satu cara

mengenalkan event ini ke masyarakat dengan memberikan gambar yang jelas mengenai identitas dan citra yang akan disampaikan event tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka terdapat rumusan masalah yang perlu dijawab melalui perancangan ini. Bagaimana proses perancangan identitas visual event di Pregina Showbiz Bali ?

METODE

Metode Penciptaan

Dalam proses bagaimana proses perancangan ilustrasi digital sebagai identitas visual festival *Keep on Stage* di Pregina Showbiz Bali, terdapat sebuah tahapan yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil produk yang optimal didukung oleh tahapan penciptaan yang dilakukan. Adapun metode penciptaan yang dikembangkan dalam buku “*Creating Through Dance*” (Hawkins, 1990) yakni :

A. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi ini dilakukan riset dan pembuatan moodboard tentang identitas visual festival yang akan di buat. Menurut Suciati, moodboard merupakan sebuah benda atau sarana pada bidang datar, berisi Kumpulan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer. Jadi dapat disimpulkan bahwa moodboard yang dibuat akan berisi referensi desain, warna, dll yang sesuai dengan identitas visual yang akan dibuat. Referensi tersebut akan dikumpulkan melalui beberapa sumber seperti aplikasi Instagram, Pinterest, dsb.

B. Improvisasi

Pada tahap improvisasi ini merupakan tahap selanjutnya pada proses penciptaan karya Dimana pada tahap ini merupakan tahap pembuatan rancangan sketsa dari beberapa referensi dan ide yang telah terkumpul.

C. Pembentukan

Pada tahap pembentukan ini merupakan tahap selanjutnya pada proses penciptaan karya yang melanjutkan rancangan dari tahap improvisasi. Dalam tahapan ini, akan dibuat aset-aset ilustrasi digital dan pengaplikasiannya pada media yang diperlukan pada sebuah event.

Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh langsung dari perusahaan yang diangkat dalam laporan ini yakni :

- A. Wawancara, merupakan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi secara langsung dari narasumber untuk memperoleh informasi. Data yang akan digali melalui wawancara ini berkaitan dengan pendapat atau pernyataan dari sumber data.
- B. Observasi, merupakan pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Teknik ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke Pregina Showbiz Bali sebagai mitra MBKM.
- C. Studi Literatur, merupakan pengumpulan data yang menggunakan literatur untuk data komperatif dalam menunjang semua data untuk memperoleh teori-teori dimana dalam penelitian ini, metode studi literatur menggunakan referensi yang ada dalam jurnal yang memiliki informasi tentang hal-hal yang berkaitan.
- D. Dokumentasi, merupakan pengumpulan data dengan memperoleh data dari hasil survey berupa artikel, foto dokumentasi, dan sebagainya.

Medium dan Media

A. Medium

Medium merupakan elemen dasar

pembentuk/pembangun sebuah karya seni. Perancangan karya ini menggunakan medium digital seperti *iPad* dan *Apple Pencil* pada aplikasi *Procreate*.

B. Media

Media merupakan sebuah perantara antara sumber informasi atau pesan dan adanya penerima pesan baik secara visual, verbal, audial, maupun gabungan. Dalam perancangan karya identitas visual untuk festival "Keep on Stage" akan menggunakan beberapa media yang sering dijumpai sebagai media promosi sebuah festival, seperti T-Shirt, Banner, hingga media sosial seperti Instagram untuk mengunggah konten promosi festival "Keep on Stage".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pregina Showbiz Bali

Pregina Showbiz Bali merupakan sebuah perusahaan yang didirikan oleh I Gusti Agung Bagus Mantra S.Par yang bergerak dalam bidang festival organizing, penerbitan musik dan rekaman audio-visual. Pregina Showbiz Bali sudah bergerak sejak tahun 2003 berawal sebagai record label yang memproduksi band-band yang ada di Bali seperti Lolot, Joni Agung & Double T, Nyanyian Dharma, dll. Pregina Showbiz Bali juga merupakan Perusahaan yang merancang sebuah festival yang dijalankan sendiri yang bertujuan untuk mengangkat potensi destinasi dan potensi seni budaya seperti Pemuteran Bay Festival, Taman Ayun Barong Festival hingga festival musik seperti Bali Reggae Star dan Bali Rockin Blues. Pregina Showbiz Bali juga bisa merancang festival menyesuaikan dengan karakteristik dari yang diharapkan oleh klien. Untuk klien dari Pregina Showbiz Bali sendiri ada dari event komunitas seperti Sanur Village Festival hingga event dari pemerintahan seperti Denpasar Festival.

Konsep

Keep on Stage adalah sebuah konsep program event musik yang dirancang oleh PreginaShowbiz Bali dengan niat pelestarian semangat untuk tetap melakukan pertunjukan secara live di atas panggung. Sebelumnya, program “Keep on Stage” sendiri merupakan sebuah program yang pernah dijalankan oleh Perusahaan Pregina Showbiz Bali saat masih tergabung dengan stasiun televisi BMC (Bali Music Channel) dari tahun 2007-2010. Saat itu, “Keep on Stage” merupakan program rangkuman pertunjukan live di atas panggung yang ditampilkan di stasiun televisi BMC, yang sekarang berganti nama menjadi iNews TV yang sebelumnya merupakan sebuah program di channel televisi, program “Keep on Stage” ingin disajikan kembali pada masyarakat sebagai event pertunjukan musik yang berkelanjutan. Event “Keep on Stage” direncanakan untuk diadakan di Gedung Dharma Negara Alaya, khususnya di Ruang Taksu. Disana, Event “Keep on Stage” berencana akan menampilkan baik dari artis indie Bali hingga artis berskala internasional. Cita-cita Pregina Showbiz Bali adalah supaya event “Keep on Stage” ini menjadi sebuah program event musik yang berkualitas tidak hanya dari sisi produksi, namun dari sisi kurasi juga. Artis yang tampil di event “Keep on Stage” ini tidak hanya dari artis yang memiliki massa besar atau sedang fenomenal, tetapi akan menjadi platform bagi artis atau pemusik yang memiliki potensi untuk meraih perhatian massa.

Dari data yang telah diperoleh dari wawancara tersebut, direncanakanlah perancangan identitas visual dari event “Keep on Stage” supaya berkaitan dengan tujuan event tersebut diciptakan, yakni pertunjukan musik secara live di atas panggung. Identitas visual yang dirancang akan bertemakan objek-objek yang sering dijumpai di atas panggung pertunjukan musik, seperti rigging panggung, drum set, gitar, dll. Nuansa yang akan diangkat merupakan nuansa selebrasi, Dimana event “Keep on Stage” ini bisa dikatakan sebagai sebuah program selebrasi musik dari berbagai kancah, era, dan

genre.

Tahapan Penciptaan

A. Eksplorasi

Pada tahap eksplorasi, perancangan dimulai dengan pengumpulan ide dari konsep event dan identitas visual yang sudah dijelaskan sebelumnya. Di tahap ini, dikumpulkan ide menggunakan *moodboard*, yang merupakan kumpulan gambar yang mendekati ide atau gambaran dari karya yang akan dirancang. Berikut adalah gambar dari moodboard identitas visual event “Keep on Stage”.

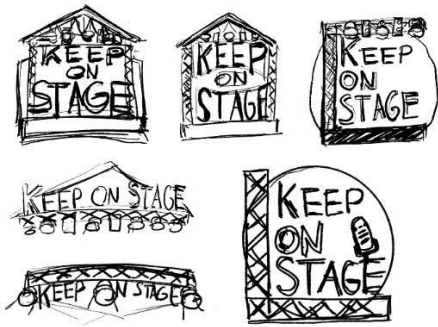


Gambar 1. Moodboard Identitas Visual Event “Keep on Stage”

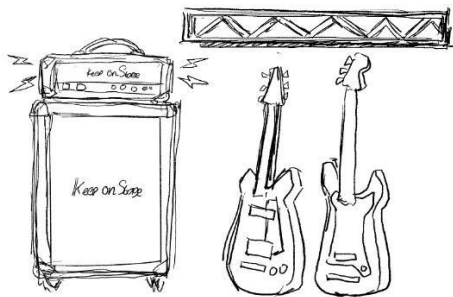
(Sumber : Pranawa, 2024)

B. Improvisasi

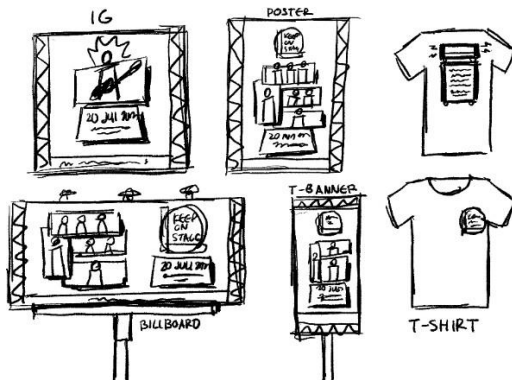
Pada tahap improvisasi, perancangan dilanjutkan dengan membuat sketsa / thumbnail dari ide yang telah dikumpulkan pada tahap eksplorasi. Menurut Ningsih (2021) thumbnail merupakan cara untuk merekam ide-ide secara visual, yaitu dalam bentuk sketsa desain. Thumbnail dibuat menggunakan aplikasi Procreate. Berikut thumbnail dari identitas visual event “Keep on Stage”.



Gambar 2. Thumbnail Logo Event “Keep on Stage”
(Sumber : Pranawa, 2024)



Gambar 3. Thumbnail Aset Ilustrasi Event “Keep on Stage”
(Sumber : Pranawa, 2024)



Gambar 4. Thumbnail Desain Media Promosi
(Sumber : Pranawa, 2024)

C. Pembentukan

Pada tahap ini, penulis langsung melanjutkan dan menyempurnakan visualisasi dari thumbnail yang dibuat pada proses improvisasi. Pada tahap pembentukan, proses dilanjutkan menggunakan aplikasi Procreate. Pada tahap ini penulis memberikan outline dan pewarnaan pada logo dan aset ilustrasi. Untuk outline, dibuat menggunakan *brush* Studio Pen dan Monoline yang merupakan *brush* pada aplikasi Procreate. Untuk pewarnaan, hanya

menggunakan teknik blok warna pada ilustrasi atau media yang memerlukan warna.



Gambar 5. Proses Outline Aset Ilustrasi
(Sumber : Pranawa, 2024)

Hasil Akhir & Deskripsi Karya

1. Logo



Gambar 6. Logo Event “Keep on Stage”
(Sumber : Pranawa, 2024)

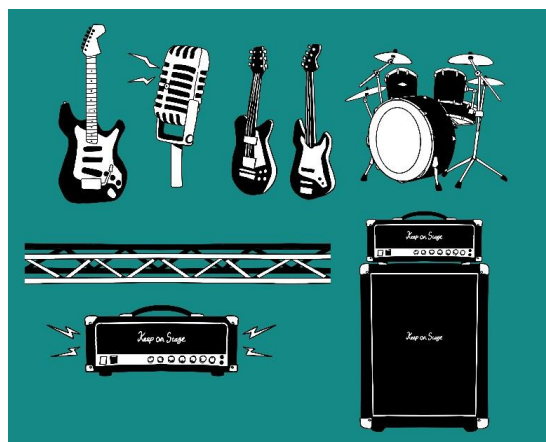
Karya diatas merupakan rancangan logo untuk event “Keep on Stage”. Logo tersebut dirancang untuk menguatkan identitas dari event “Keep on Stage” sebagai event pertunjukan musik. Pada logo tersebut terdapat dua warna, yaitu warna *teal* (hijau laut) dan jingga yang merupakan dua warna dari palet warna yang telah dipilih sebagai bagian dari identitas visual “Keep on Stage”. kedua warna tersebut dipilih karena memiliki perpaduan warna komplementer “hangat dan dingin”, Dimana warna jingga sebagai warna hangat untuk *highlights* (terang) dan warna *teal* sebagai warna dingin untuk *shadow* (bayangan). Objek yang berwarna *teal* merupakan *rigging* panggung, sebuah kerangka yang terbuat dari besi tebal yang difungsikan untuk membuat panggung dan menggantung peralatan yang diperlukan saat pertunjukan seperti *speaker sound* dan *lighting*

(pencahayaan). Rigging panggung dipilih sebagai salah satu objek pada logo ini karena merupakan sebuah objek yang sering dijumpai pada panggung pertunjukan musik dan cocok menjadi salah satu aspek yang memperkuat identitas event “Keep on Stage”. Selanjutnya, Objek lingkaran berwarna jingga pada logo melambangkan pencahayaan dari *spot light* (lampu sorot). Lampu tersebut menyoroti teks “Keep on Stage” sebagai *point of interest* pada logo tersebut. Teks “Keep on Stage” pada logo diketik menggunakan font Futura dengan style *bold* (tebal). Karya ini menggunakan font *sans serif* karena font tersebut memiliki gaya yang modern dan keterbacaan yang sangat jelas. Disamping kanan teks tersebut juga terdapat mikrofon yang akan menguatkan kesan logo ini merupakan logo untuk sebuah event pertunjukan musik. Logo diatas juga dirancang memiliki fleksibilitas untuk diadaptasikan dengan warna *cream*, hitam, *teal*, dan jingga. Yakni seperti gambar berikut.



Gambar 7. Fleksibilitas Warna Logo Keep on Stage (Sumber : Pranawa,2024)

2. Aset Ilustrasi Digital



Gambar 8. Aset Ilustrasi Digital Event Keep on Stage (Sumber : Pranawa, 2024)

Karya diatas merupakan aset ilustrasi digital untuk event “Keep on Stage”. Aset diatas dibuat menggunakan aplikasi Procreate dengan brush Studio Pen. Aset ilustrasi diatas bertemakan objek yang sering dijumpai pada panggung pertunjukan musik. Aset ilustrasi yang dibuat berjumlah 8, yakni *drum set*, gitar bass, mikrofon, rigging panggung, 2 set variasi gitar elektrik, dan 2 set variasi *amplifier*. Aset-aset diatas akan digunakan pada tiap desain media promosi event “Keep on Stage” untuk memperkuat identitas visual event secara tematik dan estetika.

3. Desain Promosi Instagram Post



Gambar 9. Desain Promosi Instagram Post (Sumber : Pranawa, 2024)

Karya diatas merupakan merupakan desain promosi event “Keep on Stage” pada media *Instagram post* atau yang sering disebut *Instagram Feeds*. Karya diatas dibuat dengan format

Instagram post 1 : 1. Penulis membuat 6 variasi desain dengan fungsi yang berbeda. Yang pertama, merupakan post pengumuman *lineup* atau deretan artis yang akan tampil pada event “Keep on Stage” beserta tempat, tanggal, dan link pembelian tiket event. Yang kedua, merupakan *rundown* atau susunan acara pada event “Keep on Stage”. Yang ketiga, merupakan pengumuman artis yang akan tampil secara individual pada event “Keep on Stage”. Yang keempat, merupakan post peraturan barang yang dilarang untuk dibawa saat acara berlangsung. Yang kelima, merupakan post yang menampilkan kode QR yang di *scan* untuk ke situs pembelian tiket event. Dan yang terakhir, merupakan post merchandise event yang merupakan t-shirt.

4. Desain Promosi Merchandise T-Shirt



Gambar 10. Desain Promosi Merchandise T-Shirt (Sumber : Pranawa, 2024)

Karya diatas merupakan desain promosi event “Keep on Stage” pada media t-shirt. Desain tersebut memiliki dua variasi warna yaitu hitam & putih. Tiap variasi kaos memiliki warna desain berbeda untuk t-shirt putih menggunakan desain berwarna *teal* sedangkan untuk t-shirt hitam menggunakan desain berwarna jingga. Di bagian depan t-shirt, pada bagian kiri dada terdapat logo event dan di bagian belakang t-shirt terdapat aset ilustrasi *amplifier* dengan deretan artis yang tampil pada event beserta tempat dan tanggal

event. Berikut gambar desain promosi T-Shirt dalam bentuk *mockup*.



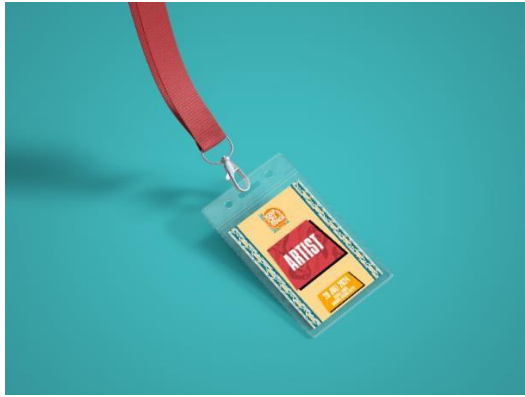
Gambar 11. Mockup Desain T-Shirt (Sumber : Pranawa, 2024)

5. Desain Nametag Event



Gambar 12. Variasi Desain Nametag (Sumber : Pranawa, 2024)

Desain diatas merupakan desain pada media *Nametag*. *Nametag* dibuat dengan rasio 4:3. *Nametag* akan dikenakan oleh tiga kelompok orang, yakni *Artist* (pemusik yang tampil), *V.I.P* (orang penting atau undangan), dan *Crew* (panitia event). *Nametag* juga memiliki variasi warna supaya lebih mudah untuk dibedakan. Berikut tampilan *nametag* dalam bentuk *mockup*.



Gambar 13. Mockup Desain Nametag
(Sumber : Pranawa, 2024)



Gambar 16. Desain Promosi T-Banner
(Sumber : Pranawa, 2024)

6. Desain Promosi Billboard



Gambar 14. Desain Promosi Billboard
(Sumber : Pranawa, 2024)

Desain diatas merupakan desain promosi pada media Billboard. Desain diatas menggunakan format 5:2. Billboard berfungsi sebagai desain promosi yang informatif dan mudah di baca yang sering dijumpai disamping jalan raya. Berikut gambar desain promosi pada media billboard dalam bentuk *mockup*.



Gambar 15. Mockup Desain Billboard
(Sumber : Pranawa, 2024)

7. Desain Promosi T-Banner

Desain diatas merupakan desain promosi pada media T-Banner. Desain diatas menggunakan format 3:8. T-Banner merupakan variasi dari banner yang berbentuk vertikal berfungsi sebagai desain promosi yang informatif dan mudah di baca yang sering dijumpai berjejer di sisi jalan raya. Berikut gambar desain promosi pada media T-Banner dalam bentuk *mockup*.



Gambar 17. Mockup Desain T-Banner
(Sumber : Pranawa, 2024)

SIMPULAN

Perancangan identitas visual “Keep on Stage dimulai dari mengumpulkan data untuk konsep event melalui wawancara dengan pemilik Perusahaan yaitu I Gusti Agung Bagus Mantra, lalu dilanjutkan dengan tahapan

penciptaan yaitu eksplorasi dengan mengumpulkan berbagai gambar dalam bentuk *moodboard*, lalu dilanjutkan dengan tahapan improvisasi yaitu membuat thumbnailing atau sketsa dari logo, asset ilustrasi, hingga media promosi yang akan digunakan pada perancangan identitas visual, dan yang terakhir tahap pembentukan yaitu membuat outline dan memberikan pewarnaan pada logo dan asset ilustrasi lalu merancang layout media promosi hingga mengaplikasikan dalam bentuk *mockup*. Media promosi yang dirancang ada dari postingan Instagram, Billboard, T-Banner, T-shirt, hingga Nametag. Identitas visual event “Keep on Stage” ini telah menjadi sebuah tanda pembeda yang kuat, mudah dikenali, dan mudah diingat. Selama tahapan merancang identitas visual, terkumpul banyak pengetahuan, keterampilan, hingga masukan yang diberikan langsung dari pemilik Perusahaan dan juga staf Perusahaan. Tentunya dengan banyaknya pengetahuan yang didapat selama pembelajaran di perguruan tinggi dan juga dari kegiatan MBKM di Pregina Showbiz Bali, proyek ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan pembuatan karya berupa identitas visual “Keep on Stage” dalam MBKM Studi/Proyek Independen ini, banyak terima kasih diberikan kepada pihak Pregina Showbiz Bali karena telah memberi kesempatan dalam proses perancangan proyek ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhitya, Dewi, & Nuriarta. (2023). Perancangan Identitas Visual Pada Media Promosi Open Studio 7 Di Florito Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(01), 68-75.
- Arifin, S. (2023, February 2). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya*. From gamelab.id: <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip-pembuatannya>
- Bhargawa, Udayana, & Artawan. (2022). Perancangan Ulang Identitas Visual Untuk Brand Tetuek Sangmong Di Denpasar. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 3(02), 192-204.
- Hawkins, A. M. (1990). *Creating Through Dance*. (S. Hadi, Trans.) Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Natabuana, Nuriarta, & Wibawa. (2024). Perancangan Identitas Visual Pada Brand Bakery Bite Bali Di Jalan Sunset Road, Kuta, Bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(02), 48-59.
- Palguna, Wibawa, & Narulita. (2024). Perancangan Motion Graphic Untuk Media Promosi Merchandise Soyl Bali Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(01), 60-66.
- Seruni, L. S. (2023, October 11). *Membangun Identitas Visual yang Kuat untuk Bisnis Anda*. From ruangkerja.id: <https://www.ruangkerja.id/blog/identitas-visual-untuk-bisnis>
- Slythe, M. (1970). *The Art Of Illustration*. London: The Library Association.
- Wijakusuma, Dewi, & Artha. (2023). Perancangan Brand Identitu Aban Kitchen Steak & Grill Di Badroom Studio. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 219-232.
- Wiliandika, Artawan, & Wirawan. (2024). Redesain Logo Volumina Di Janji Desain Lab. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 5(01), 1-12.
- Yajnarnya, Astuti, & Artha. (2023). Perancangan Ilustrasi Dan Penerapannya Pada Kemasan T-Shirt Di Hope Never Sleep Studio Bali. *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 4(02), 197-203.