



## PERANCANGAN DESAIN KARAKTER AVATAR NFT

### LAPORAN KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh :

NEVAN YUVELIUS BINTORO

18420100089



---

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

## **PERANCANGAN DESAIN KARAKTER AVATAR NFT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik

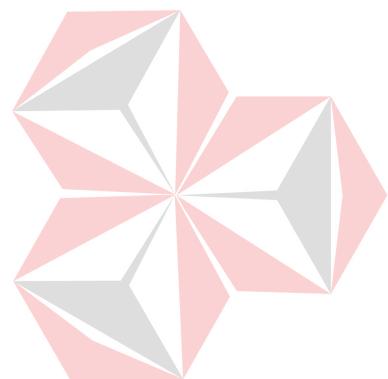


**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

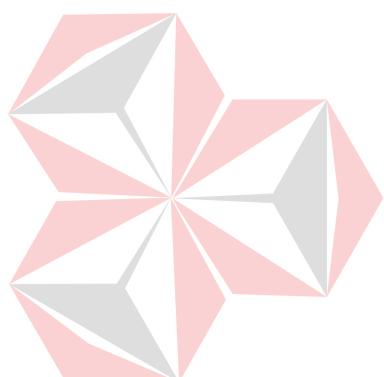
## **LEMBAR MOTO**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Semua hal yang hadir dalam hidup kita adalah pelajaran.”*

## **LEMBAR PERSEMPAHAN**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*“Saya persembahkan untuk Orang tua, Sahabat dan para pembaca yang baik  
hati.”*

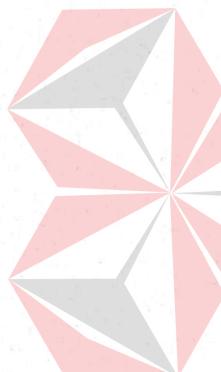
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER AVATAR NFT**

Laporan kerja praktik oleh

**NEVAN YUVELIUS BINTORO**  
**NIM : 18420100089**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 30 Mei 2022



Dosen pembimbing  
Digitally signed by  
Dhika Yuan  
Yurisma,  
M.Ds

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

Disetujui :

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Penyelia  
Digitally signed by  
Arnehi Ranto  
Amagicalproject

Mengetahui,  
**Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

Digitally  
signed by  
Dhika Yuan  
Yurisma, M.Ds

Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA

NIDN: 0720028701

## SURAT PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

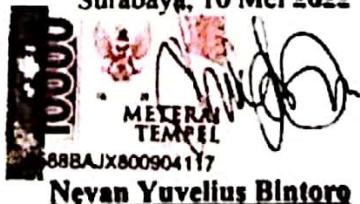
Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Nevan Yuvelius Bintoro  
NIM : 18420100089  
Program Studi : SI Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : Perancangan Desain Karakter Avatar NFT

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas royalty Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi Sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
  2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik Sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
  3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 10 Mei 2022



Nevan Yuvelius Bintoro

## **ABSTRAK**

Desain karakter avatar NFT ini dibuat dengan menggunakan tema Indonesia dimana karakter dari setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan keinginan pemiliknya. Karakter avatar akan mengenakan atribut dari beberapa daerah di Indonesia dengan ciri khas Immagical Project, sehingga menjadi daya tarik dari desain karakter ini.

Immagical Project adalah kreatif bisnis yang membawa kultur dan seni indonesia ke pasar internasional berbasis cryptocurrency melalui NFT. Immagical Project menceritakan Indonesia melalui digital art kepada dunia dalam setiap potongan karya yang dibuat.

***Kata Kunci:*** Desain karakter, avatar, NFT



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, sebab cinta kasih dan rahmat yang diberikan sehingga Peneliti dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Design Exhibition Booth Brand Suzuki” dengan sangat baik dan tepat waktu.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual di Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen Pembimbing
3. Bapak Arneta Punto selaku penyelia kerja praktik dan direktur BIFFI Event's Decoration.
4. Serta semua pihak Immagical Project yang telah mendukung dan selalu memberikan masukan selama kerja praktik.
5. Kedua orang tua saya yang senantiasa memberikan semangat
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan, yang telah memberikan bantuan dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan memberikan yang terbaik untuk kita semua terlebih yang terlibat dalam pelaksanaan Kerja Praktik ini.

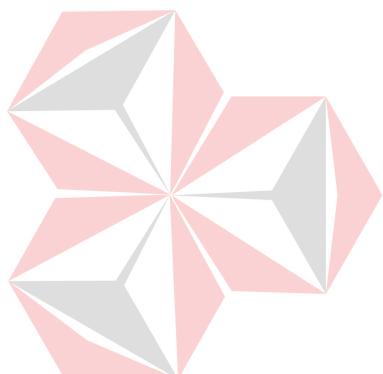
Surabaya, Mei 2022

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMPAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>1.4 Tujuan .....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Manfaat .....</b>	<b>2</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>4</b>
<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Profil Perusahaan .....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Visi dan misi .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
<b>3.1 Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>3.1.1 Unsur-Unsur Desain .....</b>	<b>5</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>9</b>
<b>PROSES KERJA .....</b>	<b>9</b>
<b>4.1 Aplikasi yang digunakan .....</b>	<b>9</b>
<b>4.2 Penyusunan rancangan desain karakter.....</b>	<b>10</b>
<b>4.3 Pembuatan desain karakter.....</b>	<b>11</b>
<b>4.4 Pembuatan dekorasi karakter .....</b>	<b>14</b>
<b>4.5 Pembuatan dan pemasangan atribut pendukung.....</b>	<b>14</b>
<b>4.6 Finishing.....</b>	<b>17</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>18</b>

<b>PENUTUP .....</b>	<b>18</b>
<b>    5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>18</b>
<b>    5.2 Saran .....</b>	<b>18</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>19</b>



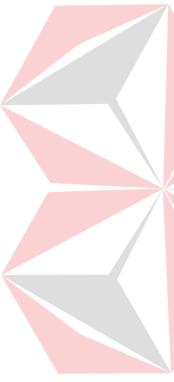
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Sebuah avatar atau yang dikenal dengan gambar profil adalah representasi grafis dari pengguna atau karakter atau persona pengguna. Ini dapat mengambil bentuk dua dimensi sebagai ikon di forum Internet dan komunitas online lainnya atau bentuk tiga dimensi, seperti dalam permainan atau dunia virtual.



Karakter merupakan hal penting dalam pembuatan suatu produksi. Banyaknya orang yang ingat dan mengenali suatu film, komik, maupun video games, paling utama berasal dari karakter-karakternya. Karakter membawa cerita dan pesan yang ingin disampaikan film, komik, dan video games kepada para penikmatnya, sehingga karakter ini merupakan elemen yang acap kali “menancap” kuat di ingatan seseorang. Nilai jual suatu produksi industri kreatif akan berkurang tanpa adanya elemen satu ini. Sebagai gambaran, bidang ilustrasi merupakan salah satu bidang dalam industri kreatif masa kini. Seluruh produksi film, animasi, komik, dan video games akan selalu memerlukan conceptor dan character designer bagi kelangsungan proyek mereka. Industri kreatif masa kini dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian, berbagai pihak berpendapat bahwa kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa industri abad kedua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi.

#### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan suatu rumusan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancangan design karakter avatar NFT untuk perusahaan Immagical Project?”.

#### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Masalah yang sudah di tentukan dalam laporan ini penulis membatasi pembahasan dan akan lebih tertuju pada desain karakter avatar NFT

menggunakan Adobe Photoshop agar dapat lebih mempermudah pahaman dan lebih jelas dalam menyelesaikan masalah dengan baik.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan kerja praktik ini di harapkan mampu memberikan manfaat dan dapat meningkatkan kualitas mahasiswa maupun perusahaan Immagical Project melalui proyek Perancangan Desain Komunikasi Visual sebagai Media Interaksi Pada Konsumen

1. untuk menambah ilmu di bidang desain yang akan di terapkan ketika bekerja di perusahaan di kemudian hari.
2. untuk memahami proses desain penggerjaan di dalam suatu perusahaan.

#### **1.5 Manfaat**

Manfaat dari kegiatan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat yang berguna kepada pihak yang bersangkutan diantranya

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

- a. Menambah wawasan mahasiswa mengenai cara perancangan desain karakter.
- b. Hasil dari laporan kerja praktik ini dapat menjadi refrensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dimasa mendatang dan memberikan informasi maupun literature yang di butuhkan.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

- a. Kerja praktik ini di harapkan dapat menjadi salah satu pengalaman yang berguna sebagai sarana pembelajaran dan pengetahuan baru bagi penulis dalam melatih keterampilan di dalam dunia kerja.
- b. penggerjaan desain booth pameran yang telah di kerjakan oleh mahasiswa di harapkan dapat membantu perusahaan dan dapat membantu penggerjaan desain yang lebih baik.

**Pelaksanaan :**

## a. Informasi Perusahaan

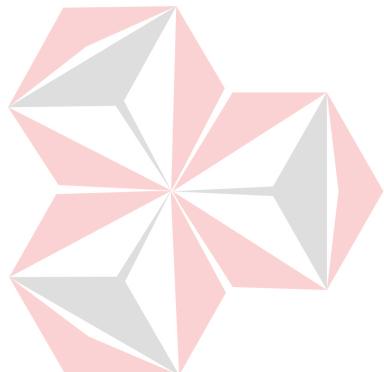
Nama Perusahaan : Immagical Project

Telepon : +62 812-3095-2062

Periode

Periode KP : 3 April 2021 s.d. 6 Mei 2021

Waktu : 09.00 – 15.00 WIB (Senin – Minggu)



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

Immagical Project adalah kreatif bisnis yang membawa kultur dan seni indonesia ke pasar internasional berbasis cryptocurrency melalui NFT. Immagical Project menceritakan Indonesia melalui digital art kepada dunia dalam setiap potongan karya yang dibuat. Seiring Immagical Project mempersiapkan launching peratamanya yang akan menceritakan keunikan Indonesia, Langkah awal Immagical dalam berkarya adalah mengajak orang Indonesia (terpilih) untuk membuat avatar yang akan memperkuat Immagical memperkenalkan diri kepada dunia melalui digital art yang akan dipatenkan dengan NFT.



*Gambar 2. 1 Logo Perusahaan Immagical Project*

(Sumber: Immagical Project, 2022)

#### 2.2 Visi dan misi

1. Menjadi Industri kreatif yang membawa kultur dan seni indonesia ke pasar internasional berbasis cryptocurrency melalui NFT.
2. Membangun Brand Awareness pada era masa kini.
3. Menghasilkan desain yang terbaik dengan cepat.

## **BAB III**

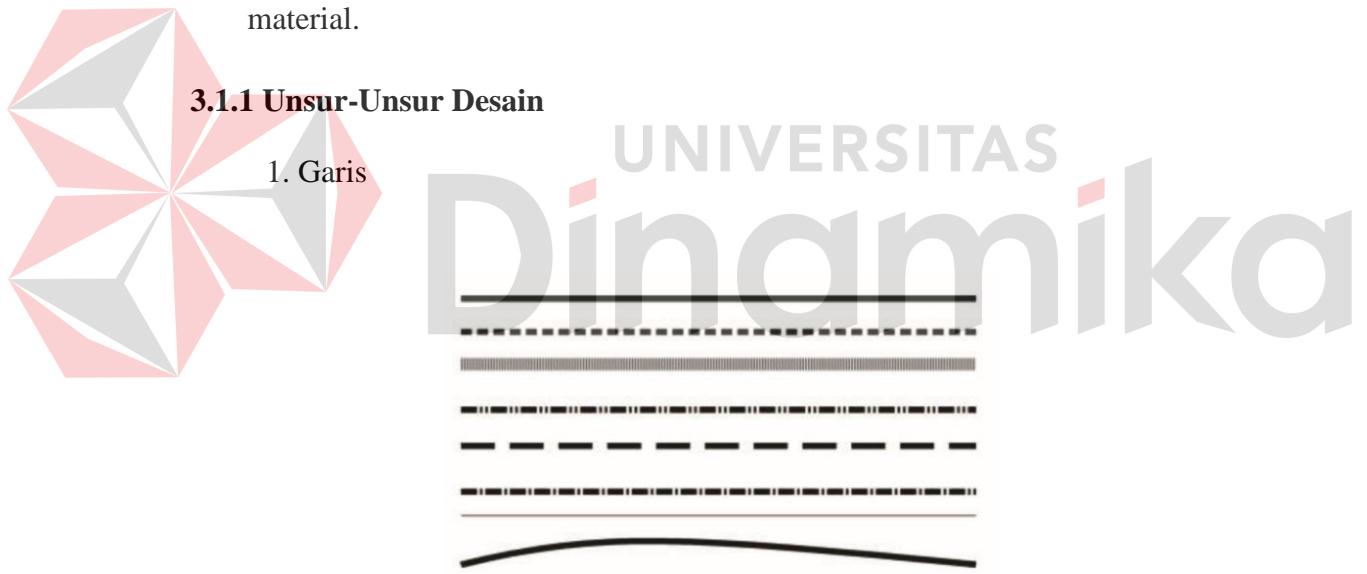
### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Desain**

Desain merupakan sebuah bahasa serapan dari bahasa Inggris yaitu “*design*” dalam bahasa Indonesia yang memiliki makna “merancang” atau “rancangan”

Desain merupakan rancangan atau gambaran pada suatu objek atau benda. Yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 2000:2).

Dapat disimpulkan desain merupakan sebuah proses perancangan dan penciptaan benda dengan berdasarkan pada sebuah aspek teknis, fungsi dan material.

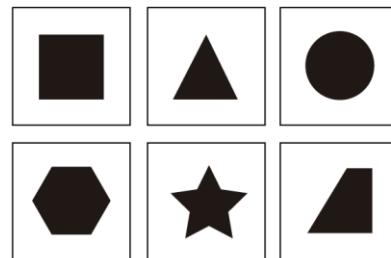


***Gambar 3. 1 Komponen Garis***

(Sumber: google.com)

Garis merupakan elemen yang berasal dari titik-titik yang apabila diberikan membentuk sebuah garis. Garis dapat digunakan sebagai elemen utama maupun bagian dari (aksen) untuk mengkomunikasikan suatu makna didalam desain.

## 2. Bidang

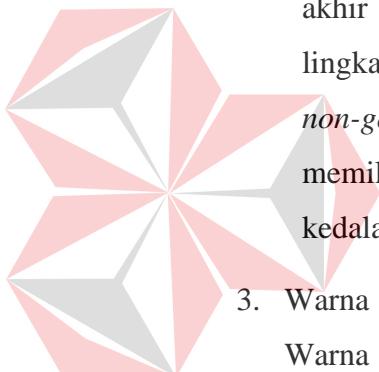


**Gambar 3. 2 Macam - Macam Garis**

(Sumber: saveasbrand.com)

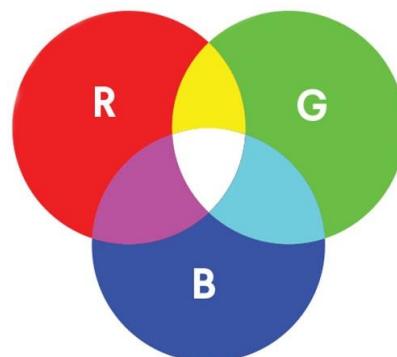
Bidang merupakan titik awal dari garis yang bertemu dengan titik akhir garis. Bidang dapat berbentuk geometris seperti: segi empat lingkaran, elips dan sebagainya. Namun bidang juga memiliki wujud *non-geometris* dan ruang kosong juga termasuk kedalam bidang. Bidang memiliki peran dalam memberikan nuansa komunikasi yang berarti kedalam sebuah desain.

## 3. Warna



Warna pada desain umumnya hanya dikenal dalam dua kelompok warna, yakni:

- a. RGB (*Red, Green, Blue*)

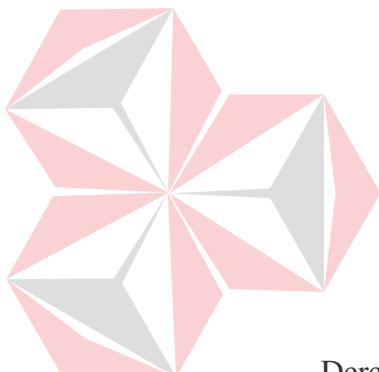
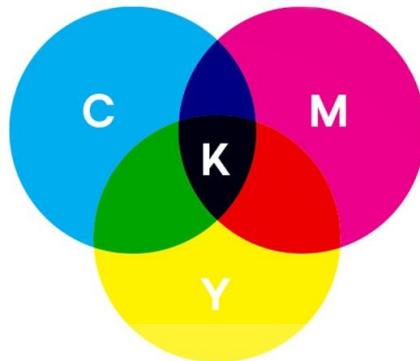


**Gambar 3. 3 Warna RGB**

(Sumber: glints.com)

Pada dasarnya warna ini digunakan untuk layar digital seperti komputer, televisi hingga handphone. RGB merupakan sebuah model warna yang menggunakan intentitas cahaya *additive*. Warna pada RGB belum tentu sama dengan warna yang dicetak. Saat menambahkan warna digital, maka akan semakin terang dan berwarna putih.

#### b. CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black*)



*Gambar 3. 4 Warna CMYK*

(Sumber: glints.com)

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

Warna CMYK sering digunakan pada industri percetakan.

Deretan warna CMYK yang dikombinasikan akan menghasilkan warna baru. Pada CMYK merupakan warna yang terdiri dari warna coklat, biru atau hitam. CMYK seringkali ditimpa pada media berbahan dasar warna putih karena dapat menyerap panjang struktur cahaya tertentu atau yang disebut dengan *subtractive*.

#### 4. Tekstur

Tekstur merupakan komponen desain yang mengambarkan karakteristik atau tampilan dari sifat dari suatu permukaan, tekstur di dalam desain memberikan sifat semu atau tidak nyata, hanya memberikan kesan pada perumpamaan suatu permukaan.

#### 5. Ukuran

Ukuran merupakan komponen desain yang mampu memberikan penekanan pada besar-kecilnya elemen visual yang diperlukan sehingga desain memiliki nilai kemudahan baca yang tinggi pada sebuah objek tersebut. Ukuran dapat mempengaruhi makna dalam menyampaikan informasi yang ingin diinginkan.



## BAB IV

### PROSES KERJA

Dalam bab IV ini menjelaskan tentang proses Kerja Praktik dalam perancangan desain karakter avater NFT. Pengeraannya dilakukan di Immagical Project selama satu bulan. Serangkaian pengumpulan dari proses Kerja Praktik yang diperoleh yaitu hasil observasi, wawancara, dan study literature.

Setelah melakukan pengumpulan data Kerja Praktik, maka dapat dijelaskan bagaimana proses pembuatan desain panggung dengan urutan kerja mulai dari awal hingga akhir, yaitu sebagai berikut :

- a. Pencarian referensi berdasarkan brief perusahaan
- b. Menyusun rancangan desain karakter
- c. Pembuatan desain karakter

Berikut proses kerja yang dimana akan menjelaskan secara rinci dan detail.

#### 4.1 Aplikasi yang digunakan

Dalam membuat desain karakter tidak lepas seperti pembuatan karya digital pada umumnya, yaitu membutuhkan aplikasi/program sebagai penunjang dalam hal pengeraaan. Aplikasi untuk pembuatan desain karakter antara lain sebagai berikut :

##### 1. Adobe Photoshop

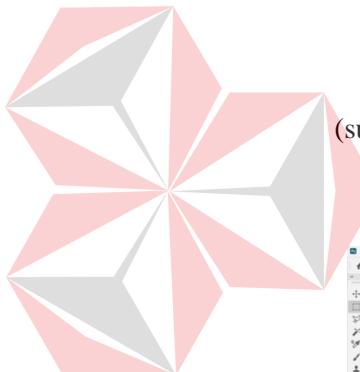
Program Adobe Photoshop adalah software editor grafis raster yang dikembangkan oleh Adobe Inc. Software ini menjadi standar untuk mengedit grafis gambar. Lebih akrabnya, Adobe Photoshop digunakan untuk pengeditan foto dan pembuatan efek. Adobe Photoshop menawarkan beberapa fitur efek dan tool untuk memanipulasi foto untuk meningkatkan hasil yang berkualitas. Software berbasis bitmap ini dipakai para desainer grafis untuk mengolah gambar dengan mengubah pewarnaan, menggabungkan, memberi efek, hingga membuat masking

dari objek yang diedit. Banyak sekali fitur editing yang bisa digunakan dari Adobe Photoshop.



*Gambar 4. 1 Logo Adobe Photoshop*

(sumber : <https://seeklogo.com/free-vector-logos/photoshop>)



*Gambar 4. 1 Aplikasi Adobe Photoshop*

(sumber : Dokumen pribadi)

## 4.2 Penyusunan rancangan desain karakter

Dalam proses perancangan karya dengan konsep dan brief yang telah di berikan, maka penulis mencari referensi material bahan pembuatan dibeberapa

sosial media dan situs yang menyediakan referensi desain karakter dan atribut tradisional Indonesia serta bagaimana mengimplementasikan kedalam bentuk visual yang diminta sesuai brief, dan sebelum memulai pekerjaan perusahaan juga memberi referensi tentang daerah dan atribut apa saja yang akan digunakan sebelum menuju proses pembuatan desain. Setelah proses perancangan, dilanjutkan dengan proses pembuatan desain karakter yang divisualisasi dengan Adobe Photoshop.

#### **4.3 Pembuatan desain karakter**

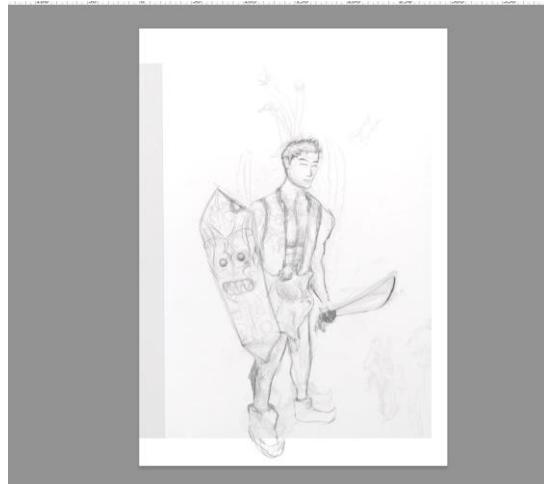
Tujuan pembuatan sketsa desain karakter yaitu berfungsi sebagai pemberi gambaran bagaimana desain yang cocok untuk karakter yang akan dirancang sesuai dengan atribut apapun yang akan digunakan, hal ini dilakukan karena setiap gaya dari berbeda daerah akan mempengaruhi desain dasar dari karakter avatar.

Proses pertama sebelum pembuatan desain karakter digital yaitu membuat sketsa awal. Setelah mendapatkan desain yang pas untuk karakter selanjutnya dipindahkan ke digital menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



**Gambar 4. 2 sketsa manual**

(Sumber : Dokumen pribadi)

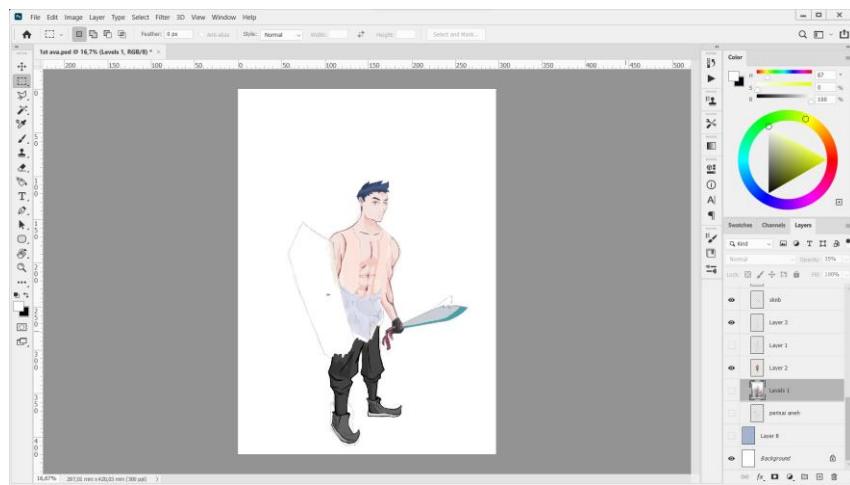


***Gambar 4. 3 garis dasar karakter***

(Sumber : Dokumen pribadi)

Setelah desain dasar sudah didesain, maka langkah selanjutnya adalah membuat layer gambar badan dari karakter agar dapat dipasang atribut yang diinginkan.

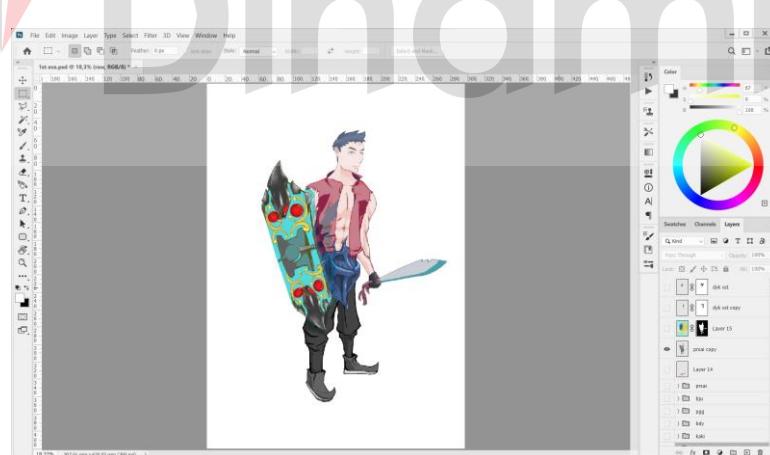
Untuk badan dari karakter, penulis menggunakan bentuk badan yang kekar dan proporsional, sehingga memberikan kesan gagah dan menarik. Untuk wajah dari karakter menggunakan salah satu anggota immagical project sebagai contoh



**Gambar 4. 4 Pembuatan badan karakter**

(Sumber : Dokumen pribadi)

Selanjutnya menggambar atribut pada layer yang berbeda agar dapat di ubah dengan atribut dari daerah lainnya, atribut yang dikenakan di karakter pertama adalah atribut khas suku Dayak dari Kalimantan namun dengan menggunakan konsep Immagical Project yang mengusung tema *imagical*

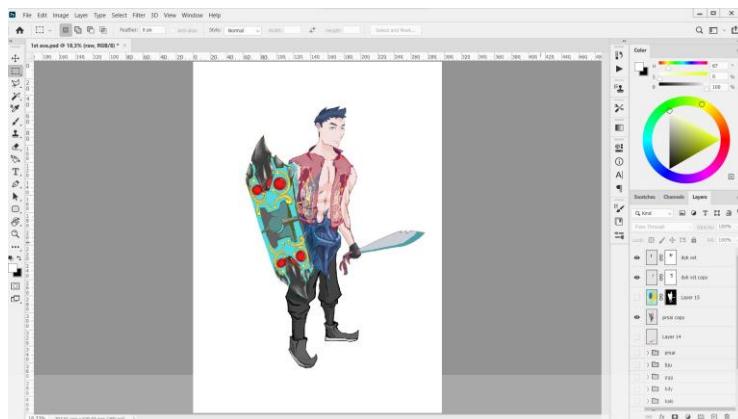


**Gambar 4. 5 Pembuatan atribut karakter**

(Sumber : Dokumen pribadi)

#### 4.4 Pembuatan dekorasi karakter

Setelah desain dasar sudah di desain dan di setujui, maka Langkah selanjutnya adalah membuat dekorasi pakaian karakter. Desain untuk dekorasi seperti menambahkan motif dari pakaian ataupun menghias tameng dari karakter.



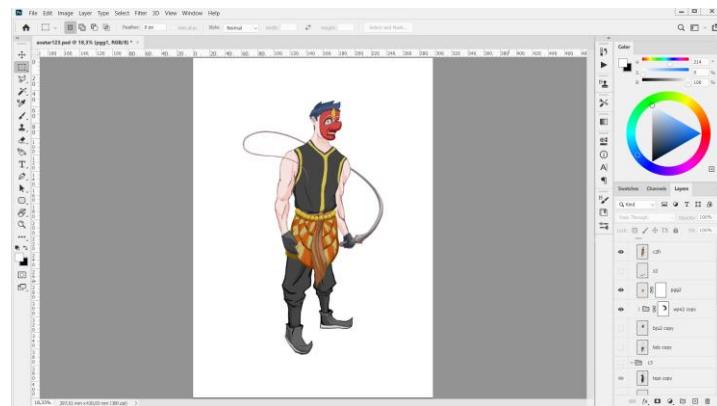
*Gambar 4. 6 penambahan dekorasi karakter*

(Sumber : Dokumen pribadi)

#### 4.5 Pembuatan dan pemasangan atribut pendukung

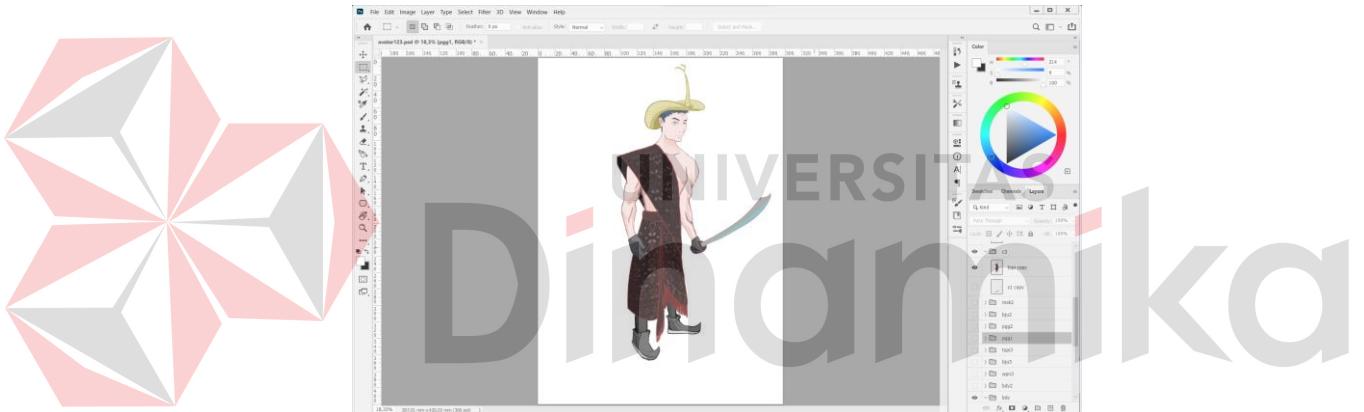
Setelah melakukan berbagai proses pembuatan desain karakter avatar, maka selanjutnya yaitu pembuatan atribut karakter dari daerah lainnya. Atribut yang dibuat meliputi pakaian adat daerah dan senkata yang dipakai.

Disini perusahaan lebih mengfokuskan untuk menggunakan daerah Kalimantan, Jawa Timur, Nusa Tenggara Barat, Sumatra, Sulawesi, dan Nusa tenggara Timur sebagai variasi dari desain karakter yang akan ditawarkan.



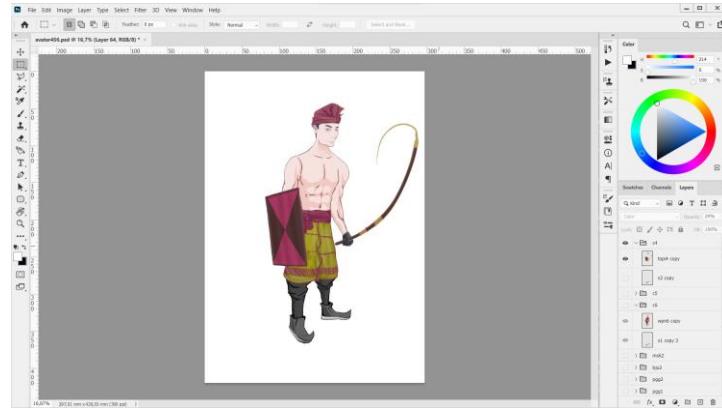
**Gambar 4. 7 Karakter Jawa Timur**

(Sumber : Dokumen pribadi)



**Gambar 4. 8 Karakter Nusa Tenggara Timur**

(Sumber : Dokumen pribadi)



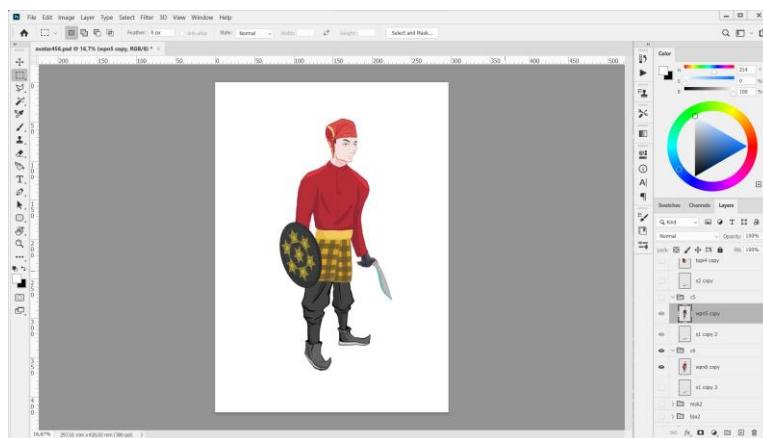
**Gambar 4. 9 Karakter Nusa Tenggara Barat**

(Sumber : Dokumen pribadi)



**Gambar 4. 10 Karakter Sumatra**

(Sumber : Dokumen pribadi)



**Gambar 4. 11 Karakter Sulawesi**

(Sumber : Dokumen pribadi)

## 4.6 Finishing

Pada proses terakhir karakter diberi tambahan pada dasar gambar seperti bercak darah, warna pada background, dan filter warna pada setiap karakter sebagai penambah dayatarik pada karakter.

Proses penambahan filter warna pada setiap karakter bertujuan agar warna pada karakter tidak terlihat monoton dan juga sebagai salah satu cirikhas dari desain karakter Immagical Project.



*Gambar 4. 12 Hasil akhir desain karakter*

(Sumber : Dokumen pribadi)

Setelah selesai melakukan proses finishing selanjutnya yaitu melakukan proses penataan pada layer karakter yang sudah jadi dengan membuat group layer untuk atribut karakter pada ketiap karakter. Tahap ini dilakukan agar mempermudah perusahaan untuk mengganti atribut sesuai keinginan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam proses pembuatan desain Ilustrasi digital, diperlukan ketelatenan dalam merancang dan mengoperasikan aplikasi desain, serta kecekatan dalam menangkap informasi yang terdapat pada Konsep dan Materi. *Desain* sendiri merupakan aspek yang penting dalam lingkup Ilustrasi, dimana diperlukannya kemampuan khusus untuk merancang hal edukasi menjadi sebuah desain yang menarik.

#### 5.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh penulis dalam penulisan laporan ini. Dalam penerapan desain Ilustrasi digital dibutuhkan pemahaman yang memadai tentang ilmu desain dan kecekatan dalam menangkap informasi. Memperbanyak referensi agar mampu menambah wawasan mengenai gaya desain dan tren desain yang sedang banyak disukai konsumen.

Komunikasi dan kerja tim yang baik sangat diperlukan guna menjalin hubungan kerja yang baik dan membuat penggerjaan desain lebih maksimal. Pembaharuan sarana dan prasarana guna meningkatkan kualitas dan efisiensi desain yang dihasilkan.

## DAFTAR PUSTAKA

*Arifin, Kusrianto, 2009. Fungsi Ilustrasi, Jakarta. Ghazanfari, 2014. Memori Ilustrasi.*

*Indiria, Maharsi, 2016. Ilustrasi. Yogyakarta*

*Ken N Paige, 2004. Basic Function Illustration.*



*Kusrianto, Adi, 2007. Panduan pada Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.*

*Nurhamzah, Riki. "Membuat kartun Dengan Photoshop"*  
<https://kelasdesain.com/membuat-kartun-dengan-photoshop>

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

*Carapedia. Com. Definisi Desain dari*  
[http://carapedia.com/pengertian\\_definisi\\_desain\\_info\\_2196.html](http://carapedia.com/pengertian_definisi_desain_info_2196.html)