



**REDESIGN MASKOT PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS DINAMIKA CYLA DAN CYLO**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**



**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**CAMELLIA MARSYA SUKMARINDA**

**18420100049**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

# **REDESIGN MASKOT PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA CYLA DAN CYLO**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk  
menyelesaikan Mata Kuliah Kerja Praktik

**Disusun Oleh:**

**Nama : CAMELLIA MARSYA SUKMARINDA**  
**NIM : 18420100049**  
**Program : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Desain Komunikasi Visual**



**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2025**

## LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS  
*“Life is like a River”*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN



*“Laporan Kerja Praktik ini kupersembahkan kepada kedua orang tua, saudara, dan teman – teman terdekat yang sudah memberikam semangat.”*

## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

#### REDESIGN MASKOT PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA CYLA DAN CYLO

Laporan Kerja Praktik oleh:

**Camellia Marsya Sukmarinda**

NIM: 18420100049


Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 16 Juli 2025


Disetujui:

Pembimbing

Penyelia

  
**Siswo Martono, S.Kom., M.M**

NIDN. 0726027101

  
**Rizal Harjuna Guntur Nusantara, S.IIP.**

NIP. 259179

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA**

NIDN. 0720028701

## LEMBAR PERNYATAAN

### PERNYATAAN

#### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : **Camellia Marsya Sukmarinda**

NIM : **18420100049**

Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **REDESIGN MASKOT PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS DINAMIKA CYLA DAN CYLO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 16 Juli 2025



Camellia Marsya Sukmarinda  
NIM : 18420100049

## ABSTRAK

Dalam menyebarkan informasi mengenai Perpustakaan Universitas Dinamika diperlukan suatu maskot yang dapat merepresentasikan Perpustakaan Universitas Dinamika sehingga mampu mempermudah dalam mempromosikan dan meningkatkan kepaahaman mengenai Perpustakaan Universitas Dinamika. Maskot yang didesain bernama Cyla dan Cylo yang akan menjadi perwakilan dari perpustakaan dengan menggunakan ilustrasi digital dengan menggunakan cell – shading.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Kata syukur tak mampu mengumparkan rasa syukur penulis kepada Allah S.W.T yang telah memberikan berkah dan kekuatan dalam penyelesaian laporan Kerja Praktik dengan judul “Redesign Maskot Perpustakaan Universitas Dinamika Cyla dan Cylo”.

Pengerjaan laporan Kerja Praktik ini berjalan dengan lancar tanpa adanya bantuan dari semua pihak yang bersedia membantu dan memberikan saran kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Kerja Praktik. Semua pihak yang dimaksud adalah:

1. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M. Pd selaku rektor Universitas Dinamika
2. Anggota keluarga penulis yang selalu membantu dan menyemangati selama pengerjaan
3. Dhika Yuan Yurisma, M. Ds., selaku ketua program S1 Desain Komunikasi Visual
4. Siswo Martono, S. Kom., selaku Dosen wali beserta Dosen pembimbing
5. Semua pihak dari bagian Perpustakaan Universitas Dinamika yang telah memberikan kesempatan penulis melaksanakan Kerja Praktik
6. Teman – teman yang telah membantu beserta memberikan masukan selama pengerjaan laporan Kerja Praktik

Penulis berharap semua pihak yang telah membantu mendapatkan berkah beserta kemudahan dalam kehidupan sehari – hari dan kerja nantinya.

**Surabaya, 18 Juli 2025**

**Penulis**



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO .....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.4.1 Tujuan Umum .....	2
1.4.2 Tujuan Khusus .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	3
1.5.2 Manfaat Praktis .....	3
1.6 Pelaksanaan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>6</b>
2.1 Profil Perusahaan .....	6
2.2 Visi Perusahaan .....	6
2.3 Misi Perusahaan .....	6
2.4 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
2.5 Website Perusahaan .....	7
2.6 Lokasi Perusahaan.....	8
<b>BAB III LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
3.1 Media Cetak .....	11

3.2 Layout .....	11
3.2.1 Elemen Teks.....	11
3.2.2 Elemen Visual .....	12
3.2.3 Invisible Element .....	12
3.3 Ilustrasi.....	12
3.4 Warna .....	14
3.5 Maskot.....	15
3.6 Tipografi.....	16
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....</b>	<b>17</b>
4.1 Briefing .....	17
4.2 Diskusi .....	18
4.3 Penggunaan Software.....	18
4.4 Proses Pembuatan .....	18
4.4.1 Proses Pembuatan Ilustrasi 1 .....	19
4.4.2 Proses Pembuatan Ilustrasi 2.....	20
4.4.3 Proses Pembuatan Ilustrasi 3.....	22
4.5 Hasil Akhir .....	23
4.6 Pembahasan Karya.....	24
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>27</b>
5.1 Kesimpulan .....	27
5.2 Saran.....	27
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>29</b>
<b>SUMBER INTERNET .....</b>	<b>29</b>
<b>SUMBER BUKU .....</b>	<b>29</b>
<b>SUMBER JURNAL.....</b>	<b>30</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>31</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>GAMBAR 2.1</b> STRUKTUR ORGANISASI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA ...	7
<b>GAMBAR 2.2</b> TAMPILAN WEBSITE UNIVERSITAS DINAMIKA .....	7
<b>GAMBAR 2.3</b> RUANGAN PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA.....	8
<b>GAMBAR 3.1</b> COLOUR WHEEL, PREMIER, SEKUNDER, DAN TERSIER .....	14
<b>GAMBAR 3.2</b> CONTOH GAMBAR MASKOT .....	15
<b>GAMBAR 4.1</b> MASKOT PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS DINAMIKA: CYLA (KANAN) DAN CYLO (KIRI) .....	17
<b>GAMBAR 4.2</b> LOGO MEDIBANG PAINT.....	18
<b>GAMBAR 4.3</b> PILIHAN SKETSA UNTUK “PEMINJAMAN BUKU” CYL.....	19
<b>GAMBAR 4.4</b> SKETSA FIX UNTUK “PEMINJAMAN BUKU” CYLA .....	20
<b>GAMBAR 4.5</b> LINE ART UNTUK “PEMINJAMAN BUKU” CYLA .....	20
<b>GAMBAR 4.6</b> PILIHAN SKETSA UNTUK “MELARANG” CYLO .....	21
<b>GAMBAR 4.7</b> LINE ART FIX UNTUK “MELARANG” CYLO .....	21
<b>GAMBAR 4.8</b> LINE ART UNTUK “MELARANG” CYLO .....	21
<b>GAMBAR 4.9</b> PILIHAN SKETSA UNTUK “DUTA AKSARA” CYLA .....	22
<b>GAMBAR 4.10</b> SKETSA FIX UNTUK “DUTA AKSARA” CYLA.....	22
<b>GAMBAR 4.11</b> LINE ART UNTUK “DUTA AKSARA” CYLA .....	23
<b>GAMBAR 4.12</b> HASIL YANG BERWARNA UNTUK “PEMINJAMAN BUKU” CYLA.....	23
<b>GAMBAR 4.13</b> HASIL YANG BERWARNA UNTUK “MELARANG” CYLO .....	24
<b>GAMBAR 4.14</b> HASIL YANG BERWARNA UNTUK “DUTA AKSARA” CYLA .....	24
<b>GAMBAR 4.15</b> IMPLEMENTASI KARYA “DUTA AKSARA” CYLA .....	25
<b>GAMBAR 4.16</b> IMPLEMENTASI KARYA “DUTA AKSARA” CYLO .....	25
<b>GAMBAR 4.17</b> IMPLEMENTASI SPRITE KARAKTER CYLA.....	26
<b>GAMBAR 4.18</b> IMPLEMENTASI SPRITE KARAKTER CYLO .....	26

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN 1. KETERANGAN KP (SURAT BALASAN) .....</b>	<b>31</b>
<b>LAMPIRAN 2. FORM KP 5 HAL. 01 (FORM-05) .....</b>	<b>32</b>
<b>LAMPIRAN 3. FORM KP 5 HAL. 01 (GARIS BEAR RENCANA KERJA MINGGUAN)..</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN 4. FORM KP 5 HAL. 02 (GARIS BEAR RENCANA KERJA MINGGUAN).....</b>	<b>33</b>
<b>LAMPIRAN 5. FORM KP 6 HAL. 01 (LOG HARIAN) .....</b>	<b>34</b>
<b>LAMPIRAN 6. FORM KP 6 HAL. 02 (LOG HARIAN) .....</b>	<b>36</b>
<b>LAMPIRAN 7. FORM KP 7 HAL. 01 (KEHADIRAN KERJA PRAKTIK) .....</b>	<b>37</b>
<b>LAMPIRAN 8. FORM KP 7 HAL. 02 (KEHADIRAN KERJA PRAKTIK) .....</b>	<b>38</b>
<b>LAMPIRAN 9. KARTU BIMBINGAN KERJA PRAKTIK.....</b>	<b>39</b>
<b>LAMPIRAN 10. BIODATA DIRI .....</b>	<b>40</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilustrasi dalam bidang promosi untuk memasarkan merek, produk, ataupun jasa dalam suatu perusahaan kepada klien atau kepada konsumen agar minat atau ketertarikan kepada produk semakin bertambah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI susunan W. J. S Poerwadarminta), menjelaskan bahwa publikasi adalah penyiaran. Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia, setiap materi yang dicetak, diterbitkan, serta yang diedarkan. Media berasal dari bahasa latin, yaitu “*medium*” yang memiliki arti perantara atau pengantar. Djamarah (1995:136), media sendiri adalah sarana alat bantu untuk dijadikan penyaluran guna mencapai tujuan suatu pemberlajaran.

Maskot memiliki beberapa macam fungsi selain hanya sekedar maskot. Brand identity menjadi salah satu fungsi utama dari maskot, yaitu menjadi representasi dari suatu tempat, organisasi ataupun wilayah dan menjadi fokus kreatif. Maskot juga menjadi sarana desainer dalam menyatukan beberapa unsur tertentu menjadi suatu karakter yang mewakili semua unsur – unsur tersebut.

Universitas Dinamika merupakan universitas swasta yang berdiri pada tahun 1983 yang awalnya berfokus pada komputer dan sistem informasi. Seiring berjalannya waktu, Universitas Dinamika mulai membuka jurusan baru seperti akuntansi, desain dan seni beserta ekonomi bisnis. Mereka berfokus menggunakan teknologi terkini dalam menjalani serta belajar dalam Universitas Dinamika, membuat kampus ini sering dikatakan sebagai Universitas futuristik.

Salah satu sarana utama pada Universitas Dinamika adalah Perpustakaan Universitas Dinamika. Tak hanya memiliki koleksi buku lengkap dan modern, mereka juga memanfaatkan website sebagai sarana pembantu dalam membimbing para mahasiswa dan mahasiswi dalam mengakses perpustakaan kedepannya. Agar mereka tahu mengenai kelebihan Perpustakaan Universitas Dinamika, diperlukannya maskot untuk membagikan informasi tersebut.

Posisi penulis adalah sebagai pegawai magang selama melakukan kegiatan kerja praktik di Perpustakaan Universitas Dinamika. Penulis diberikan arahan untuk membuat ilustrasi maskot untuk Perpustakaan Universitas Dinamika yang dimulai dari menggambar sketsa dan detail maskot sesuai arahan klien.

Dalam proses pembuatan ilustrasi maskot untuk Perpustakaan Universitas Dinamika akan memadukan referensi yang telah disesuaikan dengan tema yang sudah ditentukan agar menjadi sebuah karya yang baik. Diharapkan setelah ilustrasi maskot Perpustakaan Universitas Dinamika mampu juga diterapkan dalam dunia kerja nanti.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam laporan ini adalah:

“Bagaimana merancang sebuah maskot Perpustakaan Universitas Dinamika yang menarik untuk para konsumen?”

## 1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan ilustrasi maskot Perpustakaan Universitas Dinamika menggunakan *software* Medibang Paint Pro.
2. Penerapan ilustrasi maskot untuk Perpustakaan Universitas Dinamika.

## 1.4 Tujuan

### 1.4.1 Tujuan Umum

Kerja praktik adalah salah satu mata kuliah wajib serta menjadi salah satu persyaratan untuk kelulusan untuk mata kuliah Kerja Praktik program S1 Desain Komunikasi Visual. Kerja Praktik sendiri diadakan agar ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan bisa diterapkan di dunia kerja serta meningkatkan *soft skill* atau *hard skill*.

### **1.4.2 Tujuan Khusus**

Tujuan yang dicapai selama melakukan kerja praktik di Perpustakaan Universitas Dinamika, diharapkan bisa melakukan atau menyelesaikan suatu permasalahan yang ada di dalam perusahaan ketika suatu hari sudah bekerja. Selain itu juga penulis dapat mempelajari bagaimana merancang suatu desain media salah satunya adalah desain maskot.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Laporan dari kerja praktik ini diharapkan menjadi tambahan pengetahuan dan juga informasi yang bermanfaat bagi penulis laporan kerja praktik khususnya di bidang ilustrasi dan juga menjadi referensi untuk kedepannya untuk para pembaca, terutama mahasiswa desain komunikasi visual yang berfokus pada ilustrasi maskot.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- A. Membantu Perpustakaan Universitas Dinamika untuk membagikan informasi pada para mahasiswa mahasiswi dengan mempromosikan melalui pembuatan ilustrasi maskot.
- B. Membantu Perpustakaan Universitas Dinamika dalam menyelesaikan suatu desain sesuai dengan permintaan atau yang sudah diajukan oleh klien.
- C. Penulis dapat merasakan pengalaman di dunia kerja serta mendapatkan pengetahuan bagaimana bekerja di suatu agensi.

## 1.6 Pelaksanaan

Kerja praktik dilaksanakan secara *on site* di Perpustakaan Universitas Dinamika berlangsung pada hari senin hingga jumat pada pukul 09.00 hingga pukul 17.00 WIB.

### A. Informasi Perusahaan

Nama Perusahaan : Perpustakaan Universitas Dinamika  
 Alamat Perusahaan : Jl. Kedung Baruk no.98, Surabaya (60298)  
 Telepon : (+62) 31 8785808  
 Email : [perpus@dinamika.ac.id](mailto:perpus@dinamika.ac.id)  
 Website : <https://library.dinamika.ac.id/>

### B. Periode

Tanggal Pelaksanaan : 10 Februari s/d 21 Maret 2025

Waktu : 09.00 s/d 17.00 WIB (Senin – Jumat)

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktik terdapat lima bab dan memiliki sub-bab yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi dari laporan kerja praktik ini.

Adapun sistematika penulisan laoran antara lain sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab I membahas seputar latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian (yang terdiri dari sub bab manfaat teoritis dan praktis), pelaksanaan, dan sitematika penulisan

### **BAB II: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab II membahas seputar profil Perpustakaan Universitas Dinamika, yaitu mencakupi profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur oraganisasi perusahaan, portofolio perusahaan.



### **BAB III: LANDASAN TEORI**

Bab III membahas penjelasan tentang teori terkait dengan teori, konsep, dan pengertian yang bermanfaat dalam menunjang penyelesaian masalah yang terdapat dalam laporan kerja praktik.

### **BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN**

Bab IV membahas tentang pekerjaan penulis selama pelaksanaan kegiatan kerja praktik di Perpustakaan Universitas Dinamika, dan juga menyertai proses pembuatan dan hasil yang dilakukan dan kemudian dicantumkan oleh penulis laporan kerja praktik.

### **BAB V: PENUTUP**

Bab V membahas kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang telah di rangkum dari kesimpulan yang berkaitan dengan permasalahan, dan saran membahas masukan yang diajukan penulis untuk memecahkan masalah yang sudah di bahas dalam laporan kerja praktik.

### **DAFTAR PUSTAKA:**

Daftar Pustaka berisikan tentang informasi yang berkaitan dengan berbagai referensi yang penulis gunakan sebagai acuan, dimulai dari buku, jurnal, dan internet.

### **LAMPIRAN:**

Lampiran berisikan tentang beberapa keterangan tambahan yang dimiliki oleh penulis yang berkaitan dengan laporan kerja praktik seperti dokumen khusus untuk bukti-bukti pendukung. Dokumen-dokumen tersebut dimasukkan agar para pembaca mendapatkan gambaran lebih jelas tentang proses penyelesaian laporan kerja praktik.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

Universitas Dinamika merupakan universitas yang berfokus pada pengembangan ilmu teknologi, desain dan seni serta ekonomi bisnis yang berdiri pada 30 April 1983. Dari sebelumnya yang ber

/nama STIKOM (Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya) menjadi Universitas Dinamika memiliki 3 fakultas yaitu:

- A. Fakultas Teknologi dan Informatika (FTI) dengan jurusan S1 Sistem Informatika, S1 Teknik Komputer dan D3 Sistem Informatika
- B. Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dengan jurusan S1 Manajemen dan S1 Akuntansi
- C. Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) dengan jurusan S1 Desain Komunikasi Visual dan D4 Produksi Film dan Televisi

#### 2.2 Visi Perusahaan

Visi dari Universitas Dinamika adalah menjadi *smart entrepreneurial* berskala global yang produktif dalam inovasi.

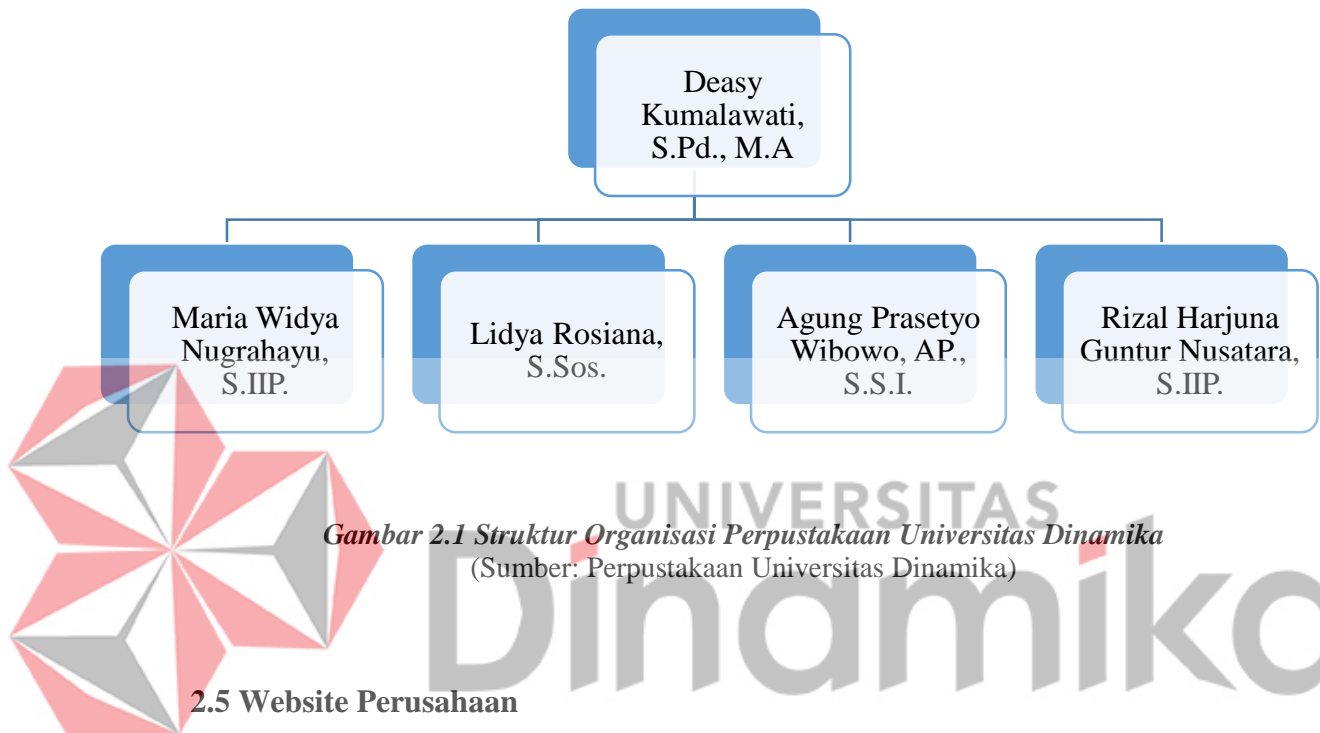
#### 2.3 Misi Perusahaan

Misi dari Universitas Dinamika antara lain:

- a. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berbasis teknologi informasi yang bermutu dan berdaya saing global.
- b. Melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan inovasi untuk mewujudkan *entrepreneurial university*.
- c. Melakukan pengabdian untuk menyebarluaskan ipteks dan hasil inovasi bagi kesejahteraan masyarakat.
- d. Melaksanakan kemitraan berskala global.

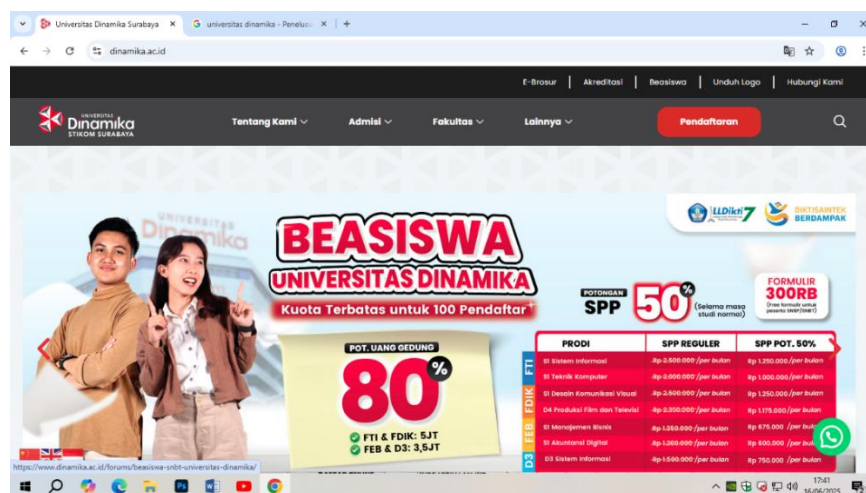
- e. Mengembangkan bisnis dan kewirausahaan secara otonom yang akuntabel dan transparan.

## 2.4 Struktur Organisasi Perusahaan



## 2.5 Website Perusahaan

Berikut adalah tampilan untuk website Universitas Dinamika:



**Gambar 2.2 Tampilan Website Universitas Dinamika**  
(Sumber: website Universitas Dinamika)

## 2.6 Lokasi Perusahaan

Lokasi pelaksanaan Kerja Praktik berada di Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya yang berada di lantai 9.



*Gambar 2.3 Ruangan Perpustakaan Universitas Dinamika*  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

## 2.7 Koleksi Perpustakaan Universitas Dinamika

### a. Buku Teks

Koleksi buku teks terdiri dari jenis buku dari berbagai macam subyek. Koleksi yang paling banyak yang dikoleksi oleh Perpustakaan Universitas Dinamika adalah buku teks subyek komputer.

### b. Buku Teks BM (Bulat Merah)

Koleksi buku teks bulat merah adalah koleksi yang dapat dibaca atau dipinjam untuk dibawa pulang oleh pengguna/peminjam. Terdapat bulatan merah di cover belakang buku.

### c. Buku Teks KK (Koleksi Kecil)

Koleksi buku teks koleksi kecil adalah koleksi buku yang menggunakan sistem Laynan Tertutup, dikarenakan koleksi buku teks ini tersimpan di rak khusus (sirkulasi).

d. **Koleksi Rujukan/Referensi**

Koleksi buku teks referensi tersimpan dalam ruangan utama Perpustakaan Universitas Dinamika. Koleksi buku teks ini memiliki simbol huruf “R” di bagian penomerannya. Untuk buku teks referensi tidak dapat dipinjam dan hanya boleh dibaca di area perpustakaan.

e. **Skripsi/Tugas Akhir**

Koleksi buku teks skripsi atau tugas akhir adalah koleksi dari buku teks milik mahasiswa/i Universitas Dinamika. Sistem yang digunakan untuk koleksi buku teks ini adalah sistem layanan terbuka.

f. **Laporan Kerja Praktek**

Koleksi buku teks kerja praktik atau bisa disebut dengan Laporan Kerja Praktik (LKP) milik mahasiswa/I Universitas Dinamika. Sistem yang digunakan untuk koleksi buku teks ini adalah sistem layana terbuka.

g. **Bibliografi**

Koleksi buku teks bibliografi adalah koleksi buku teks yang diterbitkan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika yang berisikan informasi tentang koleksi terbaru khususnya koleksi buku, majalah, dan *software* dalam setiap bulannya.

h. **Majalah**

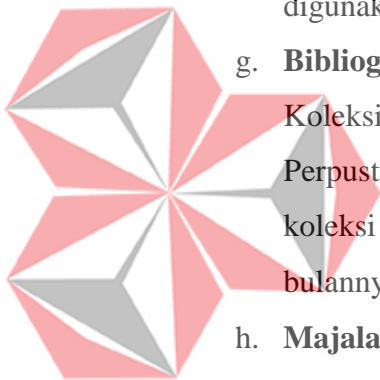
Koleksi buku majalah adalah koleksi yang diterbitkan oleh pihak Perpustakaan Universitas Dinamika yang berseri dan tidak memiliki jangka waktu yang tidak terbatas.

i. **Jurnal Penelitian**

Koleksi buku teks jurnal penelitian termasuk dalam terbitan berseri untuk jangka waktu yang tidak terbatas. Universitas Dinamika memiliki dua koleksi buku yaitu “Gematek” dan “Gematika”.

j. **Surat Kabar**

Koleksi buku teks surat kabar adalah koleksi buku yang memberikan informasi wawasan luas, Perpustakaan Universitas Dinamika berlangganan hampir 5 surat kabar. Pemasangan surat kabar dibatasi selama 3 hari.



UNIVERSITAS  
Dinamika

k. **Kaset dan CD-ROM (*software*)**

Koleksi kaset dan CD-ROM adalah koleksi yang bersifat tertutup, lokasi dari koleksi tersebut diletakkan di ruangan petugas (sirkulasi). Koleksi dari CD terdiri dari CD aplikasi, CD majalah, CD buku, CD *edutainment*.

l. **Koleksi Digital**

Koleksi buku teks digital seperti *e-books*, *e-magazines*, *e-journals*, *e-moduls*, peta, literature fiksi, file format audio yang dapat didengarkan secara online. Koleksi tersebut terdapat pada fasilitas *e-Resources Centre*.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III

### LANDASAN TEORI

#### 3.1 Media Cetak

Media cetak adalah suatu media dimana perkembangan teknologi yang belum berkembang, yaitu dicetak melalui mesin tik untuk mencetak iklan produk, sedangkan gambar-gambar yang berguna untuk memperbagus iklan produk dilakukan secara manual menggunakan pena. Awal dari media cetak banyak memperlihatkan perkembangan bentuk penerbitan disbanding isi media itu sendiri.

Dalam pengertian lainnya media cetak sendiri dapat dipahami sebagai salah satu media dimana mendapatkan berita, informasi, tips dan lainnya melalui membaca. Perkembangan teknologi mendukung media cetak untuk menjadi lebih kreatif dan atraktif. Media cetak adalah statis dan mengutamakan pesan-pesan visual.

#### 3.2 Layout

*Layout* di definisikan sebagai tata letak, suatu susunan, rancangan, atau tata letak ruang dari sebuah elemen yang sengaja di desain untuk bisa ditempatkan.

Layout memiliki banyak elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Layout memiliki tiga elemen, elemen teks, elemen visual, dan *invisible element*.

##### 3.2.1 Elemen Teks

Elemen untuk teks sendiri memiliki beragam macam, sebagian diantaranya meliputi:

1. Judul, diberikan ukuran besar agar dapat dibedakan dengan elemen *layout* lainnya.
2. *Deck*, merupakan gambar singkat tentang topik yang dibahas.
3. *Byline*, berisikan nama penulis dan juga kadang disertai dengan jabatan atau keterangan singkat.

4. *Body Text*, isi/naskah/artikel yang merupakan elemen layout yang paling banyak memberikan informasi terhadap suatu topik.
5. *Initial Caps*, huruf awal yang berukuran besar dari kata pertama pada suatu paragraph.

### 3.2.2 Elemen Visual

Elemen untuk visual sendiri memiliki beragam macam, sebagian diantaranya meliputi:

1. Foto, memberikan kredibilitas atau kemampuan untuk memberikan kesan “yang dapat dipercaya”.
2. *Artworks*, merupakan seluruh jenis karya seni bukan fotografi baik berupa ilustrasi, kartun ataupun sketsa, dan lain-lainnya.
3. *Infographics*, fakta dan data statistik dari hasil survey dan penelitian yang disajikan dalam bentuk grafis.
4. Garis, merupakan elemen desain yang menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain.
5. Point, daftar/list yang mempunyai beberapa garis berurutan ke bawah, memiliki penanda angka atau poin yang diletakkan pada depan baris.

### 3.2.3 Invisible Element

*Invisible Element* adalah pondasi yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. *Invisible Element* meliputi:

1. *Margin*, menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruangan yang akan ditempati oleh *layout*.
2. *Grid*, alat bantu untuk *me-layout*, yang berfungsi mempermudah dalam menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi.

## 3.3 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya “*to illustrate*”, yang berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang berarti



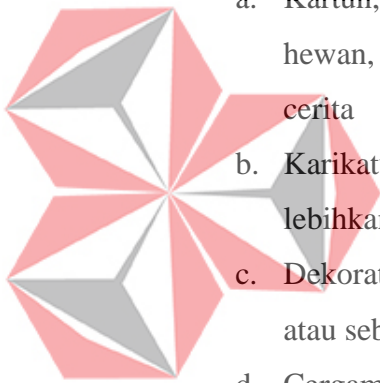
“membuat terang”. Pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram, memberi hiasan dengan gambar (*Webster*).

Menurut Soedarso (1990:1), pengertian ilustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, contohnya cerita pendek di dalam majalah. Menurut Rohidi (1984:87), ilustrasi diartikan sebagai penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah-olah merasakan langsung sifat-sifat gerak, dan kesan dari suatu cerita yang disajikan.

Ilustrasi memiliki beberapa macam jenis dan contoh, beberapa diantaranya adalah:

- a. Kartun, yaitu ilustrasi yang berupa dengan gambar lucu dari manusia, hewan, tumbuhan, dan juga benda mati yang digunakan untuk melengkapi cerita
- b. Karikatur, penggambaran dari suatu objek konkret dengan cara melebih-lebihkan ciri khas dari objek yang dibuat.
- c. Dekoratif, penggambaran ilustrasi dengan bentuk yang dilebih-lebihkan atau sebaliknya (disederhanakan) untuk menghiasi sesuatu.
- d. Cergam (cerita bergambar), merupakan jenis ilustrasi yang berbentuk komik yang berisikan gambar dan teks dari sudut pandang yang menarik.
- e. Imajinasi, ilustrasi yang menghasilkan imajinasi dari pembuatnya. Jenis ilustrasi ini banyak digunakan untuk novel, komik, dan juga roman.

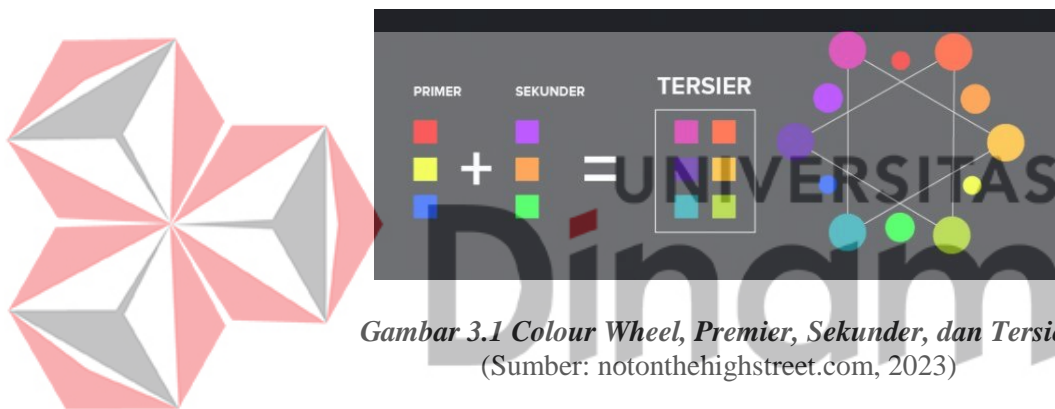
Fleishmen menyampaikan bahwa, ilustrasi dan seni murni (*fine art*) sama-sama “memaksa” audiens untuk melihat hasil karya keduanya. Namun perbedaannya adalah ilustrasi mempunyai tugas atau tanggung jawab untuk menjawab lima pertanyaan dasar audiens (siapa, apa, kapan, dimana, dan mengapa), sedangkan seni murni tidak perlu melakukannya.



### 3.4 Warna

Warna secara umum dilihat dari persepsi yang berbeda-beda pada setiap orang. Dimana beberapa orang ada yang menyukai warna tertentu dan juga warna yang tidak disukai. Menurut 99Designs, pendapat mereka mengenai bagaimana seseorang menyukai sebuah produk atau tidak pada kurun waktu 90 detik atau bahkan kurang dari angka tersebut.

Menurut Teori Brewster yang pertama kali diungkapkan pada tahun 1831. Brewster menyederhanakan warna yang ada menjadi empat kelompok warna yang terdiri dari primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori warna memiliki komponen penting ketika membuat produk, logo, maupun desain tertentu untuk menggambarkan sesuatu.



*Gambar 3.1 Colour Wheel, Premier, Sekunder, dan Tersier*  
(Sumber: notonthehighstreet.com, 2023)

#### a. **Premier**

Warna premier adalah warna yang membentuk warna-warna lain. Karena bersifat murni, warna premier sendiri tidak diciptakan dari kombinasi warna apapun. Karena warna premier menjadi bahan dasar untuk menciptakan warna-warna yang baru. Warna premier adalah: Merah, kuning, dan biru.

#### b. **Sekunder**

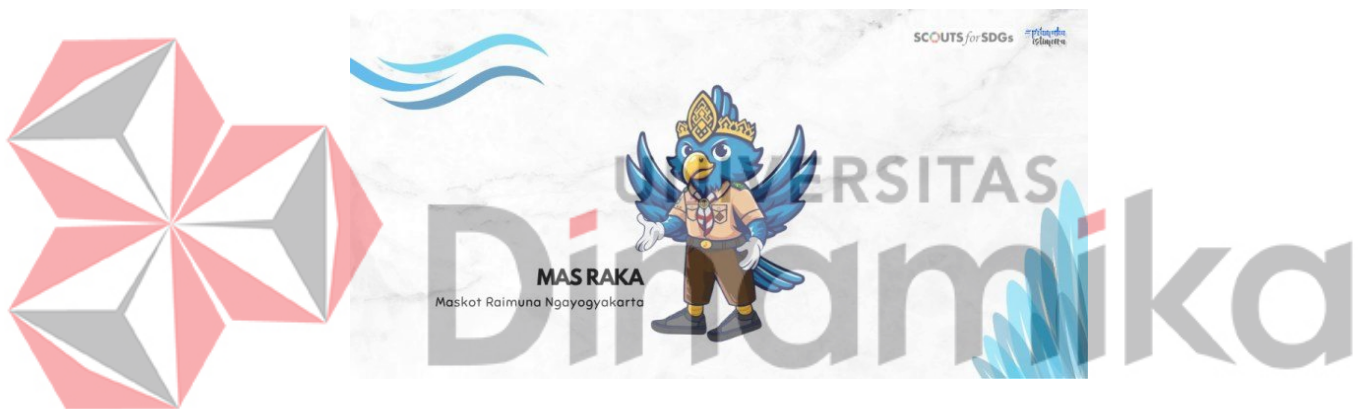
Warna sekunder sendiri berasal dari percampuran dua warna premier yang dikombinasikan menjadi satu, contohnya adalah kombinasi antara merah dan kuning yang menghasilkan warna oranye.

### c. Tersier

Warna tersier adalah percampuran dari warna premier dan warna sekunder yang dapat menghasilkan warna yang baru, contoh: kombinasi antara warna ungu dan merah yang menghasilkan warna magenta.

## 3.5 Maskot

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, maskot merupakan suatu objek yang memiliki bentuk menyerupai manusia, hewan ataupun benda lainnya yang memiliki suatu lambang atau mewakili suatu organisasi (Putra Yoga Rarasto, 2022). Ada juga yang mengatakan bahwa pengertian maskot adalah bentuk personifikasi suatu visual yang mewakili semua aspek dalam suatu organisasi melalui proses *design thinking*.



**Gambar 3.2 Contoh gambar maskot**

(Sumber: pramukadiy.or.id, 2024)

Maskot memegang peran penting dalam mempresentasikan identitas masing – masing tempat atau wilayah yang mereka wakikan. Setiap karakter maskot memiliki *brand identity* yang berbeda – beda sehingga membuat mereka unik beserta ikonik. Tiap maskot didesain dengan unsur dilebih – lebihkan yang tentunya ada simbol yang terkandung pada unsur tertentu sehingga mereka mampu mewakili apa yang menjadi kelebihan dari tempat atau wilayah tersebut.

### 3.6 Tipografi

Tipografi adalah sebuah seni mekanistik dalam memproduksi bentuk huruf secara visual (Cullen, 2012). Pandangan umum tersebut muncul karena tipografi sendiri sangat kental terhadap istilah-istilah cetak yang membantu untuk membangun disiplin ilmu tipografi. Tipografi juga dikatakan tidak lepas dari medium yang memproduksi dan menampilkan huruf (Harknis, 2010). Ellen Lupton (2004) menyinggung bahwa tipografi juga dapat diaplikasikan dan ditemukan dalam halaman atau layar.

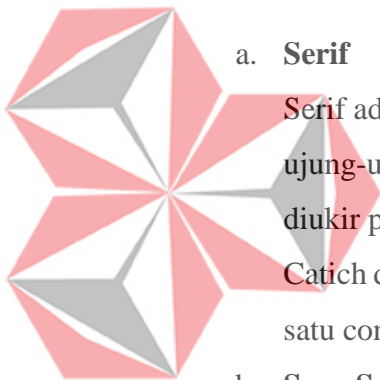
Prinsip dasar tipografi merupakan prinsip pembuatan karya tipografi yang baik dan benar. Jika mengikuti aturan tersebut maka secara langsung akan mendapatkan hasil yang mudah dicerna karena komunikasi yang jelas, teratur, terarah, dan sesuai prinsip desain pada umumnya.

#### a. Serif

Serif adalah jenis huruf yang memiliki tambahan garis-garis kecil pada tiap ujung-ujung huruf. Serif berasal dari abjad latin dengan inskripsi yang diukir pada batu pada zaman Romawi kuno. Diusulkan oleh Pastor Edward Catich dalam bukunya yang berjudul *"The Origin of the Serif"* (1968). Salah satu contoh font yang berdifat serif adalah Times New Roman.

#### b. Sans Serif

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf ini terlihat lebih tegas, bersifat fungsional, dan lebih moderen. Istilah dari "sans" yang berarti "tanpa" dan "serif" berarti "garis" kedua kata tersebut berasal dari bahasa Belanda. Salah satu contoh font bersifat sans serif adalah Helvetica.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

#### 4.1 Briefing

Dari beberapa hal yang dikerjakan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktik, penulis memilih untuk mengerjakan proyek Perpustakaan Universitas Dinamika untuk *prototype* ilustrasi maskot berdasarkan referensi yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika sebagai upaya promosi perpustakaan di mata publik beserta calon mahasiswa/mahasiswi. Dengan tema ilustrasi yang diinginkan Perpustakaan Universitas Dinamika adalah hal-hal yang berkaitan dengan produk jasa yang dimiliki oleh perpustakaan.

Brief yang diberikan adalah membuat pose lain dari *prototype* ilustrasi maskot yang menggunakan cara pewarnaan *cell-shading* (pewarnaan secara blok dan tidak terlalu mendetail) untuk media Perpustakaan Universitas Dinamika untuk media tahun 2025.



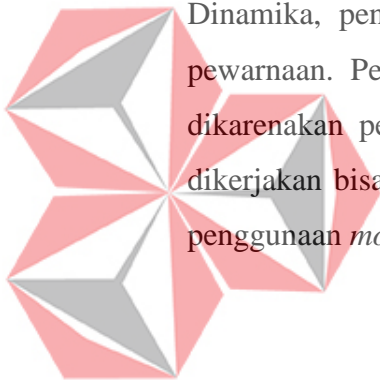
**Gambar 4.1 Maskot Perpustakaan Universitas Dinamika: Cyla (kanan) dan Cylo (kiri)**  
(Sumber: Perpustakaan Universitas Dinamika, 2025)

## 4.2 Diskusi

Diskusi yang sudah dilakukan bersama dengan rekan-rekan dari Perpustakaan Universitas Dinamika, diskusi dilakukan agar penulis lebih mudah untuk mencari referensi untuk membuat ilustrasi. Diskusi untuk proyek ilustrasi Perpustakaan Universitas Dinamika agar target konsumen dan tema yang telah disampaikan oleh klien sebelumnya sesuai. Perpustakaan Universitas Dinamika juga meminta untuk menunjukkan elemen – elemen khusus yang dimiliki oleh Perpustakaan Universitas Dinamika.

## 4.3 Penggunaan Software

Selama proses pengerjaan ilustrasi untuk Perpustakaan Universitas Dinamika, penulis menggunakan *software* Medibang Paint untuk *lineart* dan pewarnaan. Penulis menggunakan Medibang Paint untuk mengerjakan proyek dikarenakan penulis terbiasa menggunakan *software* tersebut. *File* yang sudah dikerjakan bisa di *export* menjadi *file* Photoshop untuk *file* cadangan atau untuk penggunaan *mock up*.



**Gambar 4.2 Logo Medibang Paint**  
(Sumber: pngegg.com, 2023)

## 4.4 Proses Pembuatan

Dalam proses pembuatan ilustrasi untuk maskot Perpustakaan Universitas Dinamika, penulis menggunakan *software* Medibang Paint. Terdapat beberapa list untuk ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis, beberapa dari list tersebut adalah

ilustrasi untuk “Peminjaman Buku”, “Melarang”, dan juga “Duta Aksara”. Berikut adalah tahap-tahap pembuatan ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis.

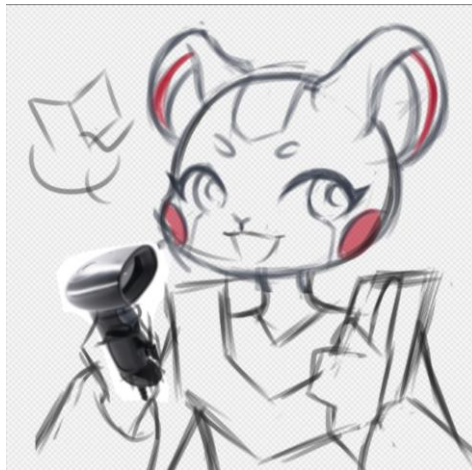
#### 4.4.1 Proses Pembuatan Ilustrasi 1

Pada ilustrasi pertama maskot yang dibuat adalah Cyla untuk ilustrasi “Peminjaman Buku”. Ilustrasi untuk “Peminjaman Buku” ini, Cyla melakukan pose dengan memegang alat *scanning barcode*. Penggambaran sketsa dilakukan melalui cara digital, yang kemudian dilanjutkan ke tahap *line art*, dan kemudian tahap pewarnaan menggunakan cara *cell-shading*. Media kanvas yang digunakan berukuran 5000pixel x 5000pixel (*square*).



**Gambar 4.3 Pilihan sketsa untuk “Peminjaman Buku” Cyl**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)





**Gambar 4.4 Sketsa fix untuk “Peminjaman Buku” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.5 Line art untuk “Peminjaman Buku” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

#### **4.4.2 Proses Pembuatan Ilustrasi 2**

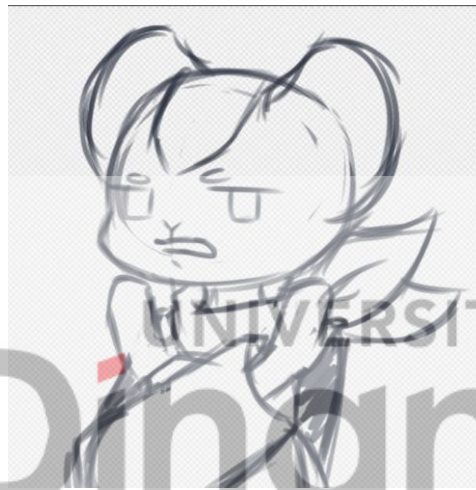
Pada ilustrasi kedua maskot yang dibuat adalah Cylo untuk ilustrasi “Melarang”. Ilustrasi untuk “Melarang” ini, Cylo melakukan pose dengan membentuk tanda silang (X) menggunakan kedua tangannya. Penggambaran sketsa dilakukan melalui cara digital, yang kemudian dilanjutkan ke tahap *line art*, dan kemudian tahap pewarnaan menggunakan cara *cell-shading*. Media kanvas yang digunakan berukuran 5000pixel x 5000pixel (*square*).





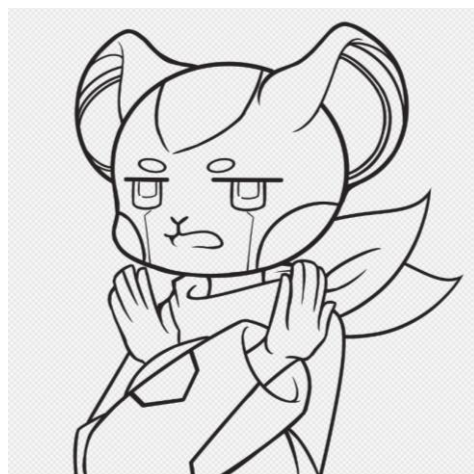
**Gambar 4.6 Pilihan sketsa untuk “Melarang” Cylo**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.7 Line art fix untuk “Melarang” Cylo**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.8 Line art untuk “Melarang” Cylo**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

#### 4.4.3 Proses Pembuatan Ilustrasi 3

Pada ilustrasi ketiga maskot yang dibuat adalah Cyla dan Cylo untuk ilustrasi “Duta Aksara”. Ilustrasi untuk “Duta Aksara” ini, Cyla dan Cylo melakukan pose menghadap depan dengan menggunakan selendang bertuliskan “Duta Aksara” di bagian kanan dan kiri selendangnya dan dibuat secara keseluruhan badan. Penggambaran sketsa dilakukan melalui cara digital, yang kemudian dilanjut ke tahap *line art*, dan kemudian tahap pewarnaan menggunakan cara *cell-shading*. Media kanvas yang digunakan berukuran 5000pixel x 8000pixel.



**Gambar 4.9 Pilihan sketsa untuk “Duta Aksara” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.10 Sketsa fix untuk “Duta Aksara” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.11 Line art untuk “Duta Aksara” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

#### 4.5 Hasil Akhir

Pewarnaan yang digunakan adalah *cell-shading*, dimana cara tersebut hanya melakukan shading di beberapa tempat dan tidak terlalu mendetail seperti yang dijelaskan pada point sebelumnya, pewarnaan memfokuskan dengan merah, abu-abu, dan putih untuk setiap ilustrasi. Kanvas yang digunakan menyesuaikan dengan kebutuhan, seperti yang digunakan untuk “Peminjaman Buku”, “Melarang” menggunakan 5000pixel x 5000pixel dan menggunakan 350dpi, dan untuk “Duta Aksara” menggunakan 5000pixel x 8000pixel dan menggunakan 350dpi.



**Gambar 4.12 Hasil yang berwarna untuk “Peminjaman Buku” Cyla**  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



*Gambar 4.13 Hasil yang berwarna untuk “Melarang” Cylor*  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



*Gambar 4.14 Hasil yang berwarna untuk “Duta Aksara” Cyla*  
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

#### 4.6 Pembahasan Karya

Setelah melaksanakan semua proses desain mulai dari proses sketsa hingga digitalisasi ilustrasi, hasil digital ilustrasi diberikan kepada pihak Perpustakaan Universitas Dinamika untuk digunakan dalam beberapa desain grafis kedepannya.

Tentunya, ada revisi dari bagian Perpustakaan dengan tujuan menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan permintaan pihak Perpustakaan.

Berikut merupakan hasil ilustrasi digital maskot Cyla dan Cylo berdasarkan konsep dan masukan dari bagian Perpustakaan sehingga terciptanya maskot untuk Perpustakaan Universitas Dinamika dengan desain yang cocok untuk mempromosikan Perpustakaan kepada mahasiswa/mahasiswi Universitas Dinamika.



**Gambar 4.15 Implementasi karya “Duta Aksara” Cyla**

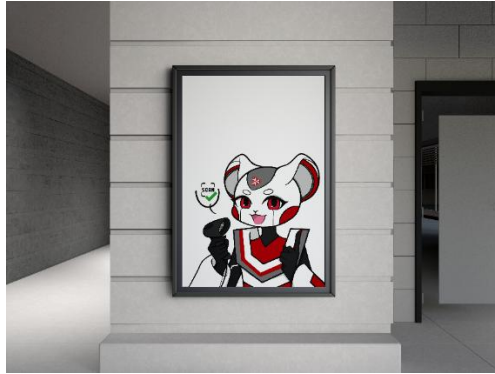
(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



**Gambar 4.16 Implementasi karya “Duta Aksara” Cylo**

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

Diatas merupakan karya “Duta Aksara” Cyla dan Cylo dalam penggunaan promosi menggunakan media *stand banner*.



***Gambar 4.17 Implementasi sprite karakter Cyla***

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)



***Gambar 4.18 Implementasi sprite karakter Cylo***

(Sumber: Berkas Penulis, 2025)

Diatas merupakan implementasi *sprite* karakter Cyla dan Cylo dalam penggunaan media poster.



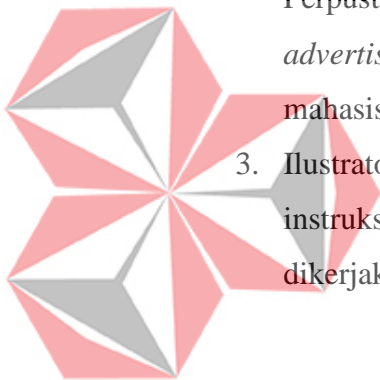
## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan desain ilustrasi maskot Perpustakaan Universitas Dinamika, Kesimpulan yang didapat selama Kerja Praktik antara lain:

1. Saat pembuatan ilustrasi maskot dibutuhkan banyak referensi dan juga riset dengan melibatkan rekan-rekan dari tim proyek agar tidak terjadi ke salah pahaman saat pengerjaan atau dapat memberikan saran, dan juga dapat menghasilkan suatu karya menarik yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh klien
2. Maskot berfungsi sebagai representasi dari suatu Perusahaan. Maskot Perpustakaan Universitas Dinamika yang dipakai mampu menjadi alat *advertising* bagi perpustakaan untuk menarik konsumen baru beserta mahasiswa/mahasiswi Universitas Dinamika
3. Ilustrator maupun desainer diminta atau dituntut untuk menguasai membaca instruksi informasi profil perusahaan klien, agar hasil dari ilustrasi yang dikerjakan sesuai dan dapat diterima oleh klien dan juga masyarakat umum.



#### 5.2 Saran

Berdasarkan dari uraian laporan yang di atas, saran yang dapat untuk pihak Perpustakaan Universitas Dinamika sebagai bentuk pembelajaran bagi penulis maupun perusahaan, yaitu:

- a. Perlunya komunikasi yang intens antara desainer dengan penggagas ide, agar tidak ada saat pengerjaan proyek yang diberikan. Pembagian dan pemilihan kepada tim untuk proyek sesuai dengan *skill*, hal ini agar dapat memberikah hasil proyek yang maksimal.
- b. Beradaptasi dengan lingkungan sekitar tempat kerja dan juga harus mematuhi aturan yang ada di dalam perusahaan.
- c. Menambah referensi yang bisa didapatkan di *Art Station*, *Pixiv*, *Pinterest*, *Behance*, *DevianArt*, dan lain-lainnya., agar bisa mengikuti perkembangan

desain yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman, dapat berkreativitas, berinovasi, dan berimprovisasi dalam desain.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Internet

[https://repository.uin-suska.ac.id/15671/8/8.%20BAB%20III\\_2018209AH.pdf](https://repository.uin-suska.ac.id/15671/8/8.%20BAB%20III_2018209AH.pdf).

<https://digilib.iainkendari.ac.id/587/3/BAB%20II.pdf>.

<http://eprints.umpo.ac.id/4228/3/BAB%20II.pdf>.

### Sumber Buku

Budi Setiawan, Agus. *Tinjauan Tata Letak (Layout) Isi Buku Seni Budaya dan Keterampilan Kelas III Sekolah Dasar di Penerbit Yudhistira*.

[http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_703275733981.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_703275733981.pdf).

Zainudin, Ahmad. (2021). *Teori Warna Dalam Desain*. Semarang: Universitas

tekom. <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/index.php/informasi/baca/Teori-Warna-dalam-Desain/bf64e500ca8ff5f34f830084c9f7db87d7a7092b>.

Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi Esensi – Sang Ilustrator – Lintasan – Penilaian*, Makassar: Universitas Pendidikan Makassar.

Maharsi, Indiria. (2016). *Ilustrasi*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.

Murtono, Taufik. (2019). *Eksperimen Tipografi*. Surakarta: C.V Oase Group.

<https://books.google.co.id/books?id=WuztDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>.

Zainudin, Ahmad. (2021). *Tipografi*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.

<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>.

### Sumber Jurnal

Rhey, Sylvia. (2022). *Layout adalah: Pengertian, 5 Elemen Desain Layout, Manfaat, dan Prinsip Pembuatannya*.  
<https://www.ekrut.com/media/layout-adalah>, diakses pada tanggal 30 Maret 2023.

Prawiro, M. (2019). *Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis, dan Contoh Ilustrasi*,  
<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>

Iswanto, Rendy. (2023). *Perancangan Buku Ajar Tipografi*.  
<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/25672>.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**