

PERANCANGAN PACKAGING MERCHANDISE SOYL BALI STUDIO

I Gusti Arya Mutra Mahendra Adiguna¹ I Nyoman Larry Julianto², dan
Alit Kumala Dewi³

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

E-mail: gungadigunaa@gmail.com

Abstrak

SOYL Bali Studio merupakan usaha yang berjalan di bidang industri musik atau *entertainment* dengan membawakan konten berupa *podcast* dan juga *live session* band-band lokal Bali. Adapun jasa dan barang yang disediakan oleh SOYL Bali Studio yaitu sebagai *media partner* dan juga kali ini ingin memperluas ranah bisnis ke industri *fashion*, dengan memulai SOYL Merch pada tahun 2023. SOYL Merch dibentuk berdasarkan keinginan mitra dan juga bantuan dari Studi/Projek Independen MBKM yang dilaksanakan di SOYL Bali Studio. Projek yang ditawarkan oleh penulis merupakan desain *merchandise* yang untuk saat ini akan diterapkan pada media *t-shirt*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cendera mata merupakan sebuah objek yang digunakan sebagai pemberian atau kenang-kenangan dan mengandung identitas dari sebuah perusahaan agar dapat selalu diingat. Perancangan cendera mata menggunakan unsur visual berupa ilustrasi yang bertemakan *Retro* pada tahun 70-an dan 90-an yang disesuaikan dengan arahan mitra. Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan yaitu berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap mitra secara langsung sehingga penulis dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi di SOYL Bali Studio.

Kata kunci : Perancangan, *desain merchandise*, ilustrasi, SOYL Bali Studio

Abstract

SOYL Bali Studio is a business that has only been running for 3 years and runs in the music or entertainment industry by bringing content in the form of podcasts and also live sessions of local Balinese bands. There are also services and goods provided by SOYL Bali Studio as a media partner and also this time wants to expand the business realm to the fashion industry, by starting SOYL Merch in 2023. SOYL Merch was formed based on the wishes of the partners and also assistance from the MBKM Independent Study/Project conducted at SOYL Bali Studio. The project offered by the author is a design merchandise that for now will be applied to t-shirt media. According to the Big Indonesian Dictionary, Merchandise is an object that is used as a gift or memento and contains the identity of a company so that it can always be remembered. Merchandise design uses visual elements in the form of Retro-themed illustrations in the 70s and 90s that are tailored to the direction of partners. The research methods used to obtain the necessary data are interviews, observations, and documentation of partners directly so that the author can find solutions to the problems faced at SOYL Bali Studio.

Keywords : *Designing, design merchandise, illustration, SOYL Bali Studio*

PENDAHULUAN

Di Bali terdapat banyak perusahaan yang memerlukan desain komunikasi visual untuk keperluan promosi perusahaannya terlebih lagi di era digital sekarang, oleh karena itu penulis memilih studi/projek independen karena fleksibilitas ragam mitra yang bisa dipilih dan tidak hanya berpatok pada studio desain saja. Penulis memilih melakukan studi/projek independen di sebuah *media partner* yang bergerak di dunia musik Bali khususnya band, yang bernama SOYL Bali Studio.

Media digital saat ini adalah sebuah media yang besar dan berpengaruh sekali untuk mempromosikan perusahaan dan diperlukanlah desain yang menarik agar masyarakat/audiens melirik perusahaan tersebut. Tetapi pada akhirnya media digital hanyalah pendukung untuk mempromosikan sesuatu dengan kata lain media digital tetap memerlukan objek yang akan di promosikannya, salah satu objek tersebut adalah desain *merchandise*. Menurut KBBI *Merchandise* merupakan sebuah objek yang digunakan sebagai pemberian atau kenang-kenangan dan mengandung identitas dari sebuah perusahaan agar dapat selalu diingat, oleh karena itu penulis memilih untuk merancang sebuah cendera mata untuk SOYL Bali Studio guna untuk mempromosikan perusahaan SOYL Bali Studio itu sendiri, apalagi perusahaan ini bergerak dalam bidang kreatif dengan membuat konten di YouTube berupa *podcast* dan *live session*. Cendera mata yang penulis rancang ditujukan sebagai alat media promosi yang akan diberikan pada tiap narasumber atau tamu yang datang ke SOYL Bali Studio dan nantinya untuk dijual.

Adapun alasan penulis mengangkat projek tersebut, karena penulis diberikan kepercayaan oleh direktur SOYL yaitu Bapak A.Fajar Martha Yudhiawan. ST. Selain merancang desain untuk cendera mata, penulis juga ikut serta dalam kegiatan kreatif lainnya di SOYL Bali Studio seperti tata cara mengatur jalannya sebuah konten, *video editing*, olah audio, dan merancang konsep untuk konten.

METODE

Selama kegiatan studi/projek independen di SOYL Bali Studio, penulis dibimbing oleh *Founder* sekaligus *CEO* yang dimana juga berperan sebagai fasilitator dalam bidang

akademik untuk memastikan peserta projek independen telah melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur atau arahan yang telah ditetapkan. Dalam pengumpulan data dalam kegiatan MBKM ini, penulis akan menggunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Gunawan (2013) penelitian kualitatif adalah upaya untuk memahami dan menjelaskan makna yang terkandung dalam suatu situasi atau persoalan tertentu berdasarkan sudut pandang peneliti. Adapun data yang didapat yaitu berupa data primer dan sekunder, pengumpulan data primer berupa wawancara, observasi. Sedangkan, data sekunder berupa dokumentasi. Berikut uraian dua jenis pengumpulan data yaitu:

1. Jenis Data Primer

Data primer adalah data yang didapat melalui narasumber secara langsung dengan cara melakukan wawancara dan juga observasi agar mendapatkan informasi yang aktual dan juga detail.

a. Wawancara

Wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertatap muka langsung atau tidak langsung dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber (Putra, 2023).

Wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh *interviewer* dan *interviewee* dengan tujuan tertentu, dengan pedoman, dan bisa bertatap muka maupun melalui alat komunikasi tertentu (Fandi, 2016: 3). Penulis melakukan pengumpulan data dengan mewawancarai pemilik usaha yaitu Bapak Fajar Martha mengenai segala hal yang berkaitan dengan usahanya.

Berdasarkan hasil wawancara di SOYL Bali Studio dengan Bapak Fajar Martha selaku Direktur SOYL dan beberapa stafnya, yang menjelaskan bagaimana sejarah terbentuknya SOYL Bali Studio beserta seluk beluknya. SOYL Bali Studio dibentuk dikarenakan kekosongan saat pandemi oleh Bapak Fajar Martha dan teman-

temannya yang memiliki ketertarikan terhadap musik. Berawal pada tahun 2020 dengan membawakan konten berupa *podcast* dan *live session* yang mengundang band-band lokal Bali, dengan tujuan untuk sebagai wadah untuk berkreatifitas sekaligus mengangkat nama-nama band atau seniman Bali.

b. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan terhadap keadaan, objek, atau peristiwa yang akan diteliti (Ika, 2018: 21). Penulis secara langsung melakukan observasi ke tempat mitra untuk mengetahui bagaimana keadaan dan situasi di SOYL Bali Studio sekaligus mencari data secara asli dan rinci. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh SOYL Bali Studio. SOYL Bali Studio merupakan *media partner* yang bergerak dalam bidang musik dan aktif di media sosial seperti Youtube yang dimana menjalankan konten berupa *podcast* dan *live session*. Tidak hanya itu saja SOYL Bali Studio memiliki tujuan untuk memperluas bisnisnya, yang dimana sedang ditahap proses membuka SOYL Merch untuk digunakan sebagai bisnis *apparel*.

Sejauh ini SOYL sudah bergerak di media sosial YouTube dan Instagram, namun akan membuka akun TikTok dan juga Spotify dan juga berniat membuat website untuk SOYL Bali Studio sehingga para penikmat konten SOYL tentang hasil liputan di beberapa acara yang sedang berlangsung di Bali.

2. Jenis Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung data primer agar penelitian yang dilakukan lebih lengkap.

a. Dokumentasi

Menurut KBBI Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain).

Data yang didapatkan dengan cara mendokumentasikan segala hal yang berkaitan dengan proyek cendera mata yang digunakan sebagai tujuan perancangan pada SOYL Bali Studio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SOYL Bali Studio

SOYL Bali Studio sudah berdiri sejak tahun 2020 yang dibentuk oleh bapak A. Fajar Martha Yudhiawan. ST. dan juga teman-temannya yang memiliki background berbeda, namun memiliki ketertarikan terhadap hal yang sama yaitu musik. SOYL Bali Studio merupakan *media partner* yang bergerak di industri musik dan aktif membuat konten di YouTube dengan channel bernama SoyL Show yang dimana membawakan konten berupa *podcast* dan *live session* band-band lokal.

Desain Packaging

Desain *Packaging* disini adalah yang akan di buat oleh sang penulis untuk di *t-shirt* di SOYL Bali Studio. Merchandise menjadi salah satu elemen pemasaran yang menjadi pilihan tepat di era digital marketing seperti sekarang. Contoh dari merchandise bisa ditemukan di banyak tempat, seperti pasar, supermarket, mall.

Menurut KBBI *Merchandise* merupakan sebuah objek yang digunakan sebagai pemberian atau kenang-kenangan dan mengandung identitas dari sebuah perusahaan agar dapat selalu diingat. Berdasarkan pengertian dapat diartikan bahwa cendera mata adalah sebuah souvenir yang diberikan kepada tamu *podcast* SOYL Bali Studio sebagai kenang-kenangan dan juga dapat dijual kepada calon pembeli yang mengandung identitas perusahaan.

Pengembangan Ide/Gagasan

Ide/gagasan adalah bagian penting dalam menciptakan sebuah karya, ide/gagasan berawal dari beberapa informasi yang sudah disampaikan

oleh pihak SOYL Bali Studio diantaranya yaitu keinginan dari pihak mitra mulai membuka sebuah bisnis *apparel* dengan menjual cendera mata seperti baju t-shirt. Maka dari itu SOYL Bali Studio membentuk divisi baru yang terfokus untuk mengurus segala hal mengenai pengurusan *merchandise*, dan penulis menjadi bagian dalam divisi merch tersebut. Divisi merch telah diarahkan atau *dibriefing* untuk membuat desain sesuai dengan ide yang telah dikumpulkan melalui *platform* Pinterest, pemilihan ide diambil dari tema *pop culture* pada tahun 70-an dan 90-an. Ide dikumpulkan secara bertahap sehingga saat proses pembuatan ilustrasi cendera mata untuk desain baju t-shirt dapat berjalan sesuai kebutuhan dan penikmat SOYL Bali Studio.



Gambar 1. *Moodboard* untuk SOYL Merch
(Sumber: <https://pin.it/4Qfyz2E/>)

Studi Pengolahan Ide

Sebelum mengerjakan proyek diperlukan sebuah tema digunakan sebagai rujukan sebuah proses desain ilustrasi ini. Menurut Aminuddin (2002:91), tema adalah ide yang mendasari suatu proses pembuatan karya sehingga berperan sebagai sebuah dasar dalam membentuk karya fiksi ciptaannya. Setelah berdiskusi dengan pihak mitra dan menentukan tema yang dipakai dalam proyek independen ini maka terciptalah sebuah ide dengan bertema *Retro*.

Berasal dari kata *retrograde* dalam Bahasa Inggris yang berarti mempunyai kaitan dengan gaya masa lalu. Ciri khas gaya retro adalah sifatnya yang atraktif dan warna yang diterapkan memiliki unsur kejadulan dengan tujuan memberikan sentuhan klasik dan memunculkan memori pada masa lalu, dan juga penggunaan warna-warna polos yang cenderung cerah dan tajam, seperti warna merah, biru, hijau, pink, kuning mentega, coklat, oranye, dan lain-lain. Jadi *Retro* adalah teknik mengulang gaya atau desain yang pernah populer pada masa lalu,

terutama tahun 1970-an sampai tahun 1990-an. Gaya retro dipakai untuk menimbulkan rasa mengenang, menjual, menawarkan dan membuat perhatian publik pada karya cipta yang mengingatkan kembali gaya masa lalu.

Konsep Perancangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsep berarti; pengertian, gambaran mental dari objek, proses, pendapat (paham), rancangan (cita-cita) yang telah dipikirkan. Agar segala kegiatan berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan suatu perencanaan yang mudah dipahami dan dimingerti. Di dalam perencanaan kegiatan yang matang tersebut terdapat suatu gagasan atau ide yang akan dilaksanakan atau dilakukan oleh individu maupun kelompok tertentu.

Ide gagasan atau konsep yang telah dikumpulkan melalui diskusi dengan mitra dan dijadikan dasar penciptaan ilustrasi yang akan digunakan sebagai perancangan cendera mata di SOYL Bali Studio. Desain yang dipilih dan penulis kembangkan menjadi sebuah karya ilustrasi yang sesuai dengan tema yaitu *Retro* yang terinspirasi dari media lain seperti lagu, film, animasi, komik dan video games pada tahun 70-an hingga 90-an. Dapat diketahui konsep perancangan ilustrasi cendera mata dikarenakan baru memulainya pembuatan SOYL Merch yang dimana terfokus dalam bisnis penjualan Cendera mata atau *Merchandise* yang direncanakan akan dijual pada acara PICAFEST 2023 (Paradise Island Clothing Association Festival).

Unsur Visual

Unsur Visual adalah unsur-unsur yang dapat dilihat tampilannya yang digunakan dalam perancangan desain. Unsur-unsur visual tersebut antara lain:

1. Ilustrasi

Menurut KBBI, Ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (pen-jelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya).

Secara umum ilustrasi merupakan visualisasi dari hal yang tertulis yang fungsinya untuk

memberikan penjelasan lewat gambar atau juga digunakan sebagai penghias yang dapat mendukung pesan yang ingin disampaikan pada sebuah tulisan (Laksana, 2023).

Secara etimologis, istilah *ilustrasi* yang diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*, berasal dari bahasa Latin *Illustrare* yang berarti membuat terang. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: membuat jelas dan terang, menunjukkan contoh khususnya dengan menggunakan bentuk-bentuk, diagram dsb., memberi hiasan dengan gambar (Webster). (Sofyan, 2017:2).

2. Teks

Menurut (Permadi, 2006) teks adalah suatu kesatuan bahasa yang memiliki isi dan bentuk, baik lisan maupun tulisan yang disampaikan oleh seorang pengirim kepada penerima untuk menyampaikan pesan tertentu.

3. Tipografi

Tipografi adalah salah satu unsur desain komunikasi visual untuk membentuk kata kemudian membentuk kalimat/teks. Tipografi berasal dari bahasa Latin yaitu dari kata *typos* artinya cetakan, bentuk dan sejenisnya dan *graphia* yang artinya hal tentang seni tulisan (Scheder, 1993).

4. Warna

Warna sebagai media komunikasi, yaitu komunikasi visual. Dalam hal ini, pesan memiliki makna dari warna yang ditampilkan. Artinya seseorang dapat menyampaikan pesan melalui warna sebagai bentuk ekspresi dalam berkomunikasi (Fitriah, 2018: 40).

5. Ukuran

Ukuran merupakan sebuah unsur visual yang membedakan besar kecilnya sebuah objek. Menurut KBBI, kata Ukuran termasuk sebagai

nomina atau kata benda dengan makna sebagai berikut:

- a. Hasil mengukur.
- b. Besar sesuatu (panjang, lebar, luas).
- c. Bilangan yang menunjuk pada besar satuan ukuran sebuah benda.
- d. Alat untuk mengukur, misalnya penggaris, meteran, jengkal.

Jadi kesimpulannya, ukuran merupakan unsur visual yang penting dalam membuat media komunikasi visual. Dengan menggunakan ukuran sebagai unsur visual maka dapat memberikan pesan yang berbeda atau ingin menonjolkan informasi tersebut. Misalnya, besar kecilnya huruf dapat berpengaruh dalam kemudahan baca dan sebuah ukuran bila digunakan dengan tepat dapat memberikan titik fokus yang berbeda. Dengan memberikan suatu informasi yang ukurannya lebih besar dari yang lain maka itu dapat membedakan prioritas informasi tersebut untuk mana yang lebih dahulu dibaca atau dilihat.

Tahap Penciptaan

Dalam tahapan penciptaan desain cendera mata, penulis terlebih dahulu mencari data mengenai SOYL Bali Studio, mulai dari menanyakan mengenai data acara yang sebelumnya pernah dilaksanakan, mempelajari dan mencari tahu tentang acara PICAFEST (Paradise Island Clothing Association Festival) sebelumnya. Proses tahapan penciptaan karya menggunakan beberapa penerapan metode seperti penerapan ilustrasi, tipografi, warna, komposisi, dan proporsi. Kemudian dalam proses perancangan cendera mata *t-shirt* ini dibutuhkan adanya *thumbnail* dan *tight tissue* sebelum menjadi hasil akhir dari rancangan cendera mata.

1. Penerapan Ilustrasi

Pada projek ini penulis juga

menerapkan elemen visual berupa ilustrasi pada desain *merchandise* dengan menggunakan referensi yang diberikan oleh mitra atau penulis cari sendiri. Diawali dengan mencari data atau ide untuk pembuatan sket awal terlebih dahulu, setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan *outline* yang dilanjutkan dengan *final* desain atau hasil akhir perancangan ilustrasi yang akan digunakan untuk cendera mata berupa *t-shirt*.



Gambar 2. Proses pembuatan ilustrasi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

2. Penerapan Tipografi

Pada karya ini penulis juga menerapkan elemen tipografi sebagai pelengkap desain ilustrasi yang diciptakan. Tipografi yang digunakan disesuaikan dengan referensi dan ide-ide yang dikumpulkan, setelah itu diterapkan sebagai *emphasis* pada ilustrasi sehingga konsumen dapat mengerti ilustrasi yang dimaksud terinspirasi dari sebuah media lain. Jenis tipografi yang digunakan berjenis *serif* dan *sans-serif*, penggunaannya disesuaikan dengan karya ilustrasi yang dibuat.



Gambar 3. Proses penerapan tipografi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3. Penerapan Warna

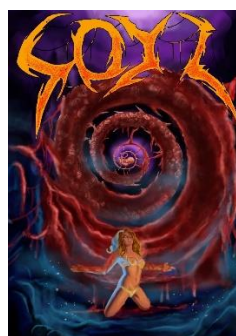
Penerapan warna merujuk pada gaya *Retro* yang dimana rancangan konsep yang menjadi visual dengan sentuhan-sentuhan klasik sehingga memunculkan memori pada masa lalu, dan juga penggunaan warna-warna polos yang cenderung cerah dan tajam. Pemilihan warna juga tetap disesuaikan dengan arahan mitra seperti total warna yang dapat digunakan maksimal adalah 6 warna.



Gambar 4. Proses Penerapan Warna
(Sumber: Dokumen Pribadi)

4. Penerapan Komposisi

Penerapan komposisi pada tahap penciptaan ini menggunakan keseimbangan asimetris, yang pada umumnya prinsip keseimbangan asimetris ini tidak sembarangan menggunakan bentuk yang berbeda ukuran. Namun, harus didukung juga dengan kontrasnya warna pada salah satu objek yang dibuat dengan ukuran yang berbeda sehingga proporsi pada desain ilustrasi cendera mata baju *t-shirt* terkesan seimbang.



Gambar 5. Penerapan komposisi
(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. Penerapan Proporsi

Penerapan proporsi pada tahapan penciptaan karya ilustrasi perlu dipikirkan sehingga pada proses penciptaan dapat menyesuaikan proporsi objek pada ilustrasi, sehingga proporsi sangat berpengaruh pada sebuah karya saat menentukan besar kecilnya objek pada bidang desain.



Gambar 6. Penerapan Proporsi (Sumber: Dokumen Pribadi)

6. Thumbnail

Thumbnail adalah gambaran secara umum tentang karya yang dibuat oleh seorang desainer untuk memvisualisasikan pendekatan *layout*. Bentuknya sederhana dan sangat mendasar yaitu berupa sket atau outline desain untuk memberikan tanda letak tulisan atau ilustrasi. Berikut adalah thumbnail dari desain cendera mata *t-shirt* yang telah dirancang :

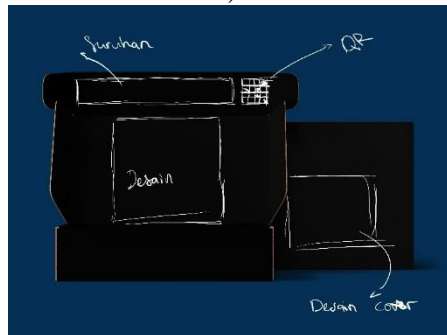


Gambar 7. Thumbnail desain 1 (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 8. Thumbnail desain 2 (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 9. Thumbnail desain 3 (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 10. Thumbnail desain 4 (Sumber: Dokumen Pribadi)

Gambar 13. Thumbnail Desain 3 (Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar 14. Thumbnail Desain 4 (Sumber: Dokumen Pribadi)

KESIMPULAN

Pada kegiatan studi/projek independen MBKM di SOYL Bali Studio, penulis menawarkan projek berupa cendera mata atau

merchandise yang kebetulan SOYL Bali Studio ingin memperluas bidang bisnis ke ranah *fashion*. Maka dibentuklah SOYL Merch untuk memenuhi tujuan tersebut.

Dalam proses pembuatan cendera mata langkah awal yang dilakukan yaitu dengan mencari data yang diperlukan seperti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi ke tempat usaha SOYL Bali Studio secara langsung. Dengan begitu masalah yang ditemukan akan menjadi latar belakang mengapa penulis menawarkan proyek pembuatan cendera mata ke SOYL Bali Studio. Pemilihan cendera mata dipertimbangkan terlebih dahulu dengan menyesuaikan situasi dan kondisi usaha SOYL Bali Studio.

Setelah mengetahui latar belakangnya, maka dapat ditentukan permasalahan utama, yakni belum adanya cendera mata *t-shirt* yang ilustrasinya bervariasi bagi usaha SOYL Bali Studio. Selanjutnya data yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teori dan kenyataan di lapangan, data yang telah dianalisis akan menghasilkan kesimpulan sebagai gambaran awal untuk media dan unsur-unsur visual yang akan dirancang.

Dengan begitu media cendera mata akan divisualisasikan berdasarkan konsep perancangan dengan menggunakan gaya visual vektor yang bertemakan *Retro*. Visualisasi tersebut berupa 4 desain dengan unsur visual pada kriteria desain. Kemudian pemilik usaha akan memilih desain yang cocok untuk digunakan sebagai cendera mata, dan menjawab permasalahan yang dihadapi oleh SOYL Bali Studio.

Daftar Rujukan

Aminuddin. (2002). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Andika, S., Mustaqin, K., & Desanto, D. (2022). *Perancangan Cendera Mata Mug Keramik dengan Ornamen Barong Bali*. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 72-82.

Fitriah, Maria. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Yogyakarta: Deepublish.

Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara. 143. 32-49.

Permadi, T. (2006). *Teks, Tekstologi, dan Kritik Teks*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Rosi Sarwo Edi, Fandi. (2016). *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: LeutikaPrio.

Laksma Seviana Rosa, D., Ida Bagus Ketut Trinawindu, & Cokorda Alit Artawan. (2023). *Topeng Tradisional Bali Untuk Ilustrasi Merchandise HNS Invasion*. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 76–86.

Putra Wedhana, A., Alit Kumala Dewi, & Gede Bayu Segara Putra. (2023). *Perancangan Merchandise Bertemakan Tari Leko Untuk Zaloukh Apparel*. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(01), 123–131.

Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Scheder, Georg. (1993). *Perihal Cetak Mencetak*. Bandung: PT Gramedia.

Setiyaningsih, Ika. (2018). *Laporan Observasi dan Laporan Percobaan*. Surakarta: PT Aksara Sinergi Media.