

# PERANCANGAN ILUSTRASI PADA KEMEJA UNTUK *MERCHANDISE* ENYO STUDIO

I Gusti Ngurah Wahyu Mahendrajata<sup>1</sup>, Ni ketut Rini Astuti S. Sn., M.Sn<sup>2</sup>, Ida Ayu Dwita Krisna  
Ari S.Sn., M.Sn<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa  
Indah, Sumerta, Kecamatan Denpasar Timur, Kota Denpasar, Bali, 80235, Indonesia  
E-mail: [Wahyuuuuyye@gmail.com](mailto:Wahyuuuuyye@gmail.com)

## Abstrak

Laporan ini membahas tentang rancangan ilustrasi kemeja yang bertemakan *Balinese Culture* ini menjadi salah satu merchandise unik berkarakter tradisi Bali yang kuat dan menarik sehingga dapat diterima oleh target pasar dengan baik. Dalam pembuatan ilustrasi kemeja dan *marchandise* perlu pemilihan tema dengan baik kemudian diaplikasikan sebagai *merchandise* yang menarik dan bermuatan tradisi Bali tapi juga mengikuti perkembangan jaman. Dan juga menambah kreatifitas baru dari produk budaya dengan memadukan moderenisasi dan tradisional sehingga produk yang dibuat tetap relevan dan menjadi salah satu media perkembangan dan pelestarian budaya Bali. Pada desain kemeja ada menambahkan beberapa teks yang menjadi ciri khas dari setiap desain ilustrasinya. Selain itu juga ada penambahan tulisan aksara bali yang dimana bertujuan untuk mengenalkan aksara bali ke masyarakat umum atau khalayak luas. Projek ini diawali dan didasarkan atas pihak Enyo Studio ingin melestarikan kebudayaan dan tradisi Bali. Tema yang diberikan adalah *Balinese Culture* dengan membuat poster lengkap series Zaloukh Apparel. Dalam prosesnya, lebih menekankan pada penggalian konsep ilustrasi yang harus digali agar ilustrasi yang dibuat dapat memiliki dan memunculkan ciri khas dan karakteristik tersendiri agar desain dapat bersaing dan dilirik audiens ditengah pesatnya perkembangan kemeja bergembar sekarang ini.

**Kata Kunci** : Enyo Studio, Zaloukh Apparel, Merchandise, Kemeja.

## Abstract

*This report discusses the design of shirt illustrations themed Balinese Culture, developed as a unique merchandise product that embodies the rich and captivating traditions of Bali. The goal is for this design to be well-received by the target market by blending traditional elements with modern aesthetics, making the product both culturally meaningful and commercially appealing. In the process of creating illustrations for shirts and other merchandise, selecting the right theme is a crucial initial step. The chosen theme must accurately represent Balinese culture while maintaining visual appeal and relevance to current trends. This approach aims to enhance creativity and innovation in cultural products, turning them into effective media for the preservation and promotion of Balinese heritage. Each shirt design incorporates specific textual elements that serve as distinctive features of the illustration. Notably, Balinese script (Aksara Bali) is integrated into the designs to introduce and promote this traditional writing system to the broader public. This project originated from the initiative of Enyo Studio, which is committed to preserving Balinese culture and traditions through creative mediums. The theme of Balinese Culture was proposed as the foundation for developing posters and a complete merchandise series under the brand Zaloukh Apparel. Throughout the design process, emphasis was placed on exploring and developing strong illustration concepts. Each design is crafted to have a unique identity and visual character, enabling it to stand out and remain competitive amidst the growing trend of graphic shirts. This strategy highlights not only aesthetic values but also the cultural depth embedded within the designs.*

**Keywords:** *Enyo Studio, Zaloukh Apparel, Merchandise, Shirt Design, Balinese Culture, Balinese Script.*

## PENDAHULUAN

Dalam inovasi terbarunya, Enyo Studio ingin mengembangkan *zaloukh apparel* untuk meningkatkan daya tarik wisatawan yang datang ke Bali. Sehingga Enyo Studio mengeluarkan produk baru, yang awal mulanya hanya memfokuskan pada *T-shirt*, kini akan berinovasi menciptakan produk barunya berupa kemeja yang simple, elegant, dan modern dengan menggabungkan ciri khas kebudayaan dan warna – warna retro yang khas sehingga menghasilkan kemeja yang mempunyai nilai jual yang tinggi pada wisatawan yang datang ke Bali.

Secara garis besar ilustrasi adalah sebuah penggambaran dari suatu hal ( objek ) melalui elemen - elemen rupa yang bertujuan menggambarkan, menjelaskan dan memperindah sesuatu hal sehingga dapat dirasakan langsung kesan cerita yang disajikan. Selain sebagai kemeja, Ilustrasi dalam dunia brand fashion memiliki banyak peran seperti digunakan di media promosi. Ilustrasi memberikan dampak visual terkait dengan informasi dan promosi sebuah produk atau jasa. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk menggambarkan suatu ide, gagasan dan pesan sehingga nanti tersampaikan ke khalayak umum. Proyek ini bertujuan untuk memperluas ilmu pengetahuan serta pengalaman penulis khususnya di bidang ilustrasi sehingga penulis mampu mengeksplorasi kemampuan serta minat dalam dunia ilustrasi.

Enyo Studio merupakan salah satu studio yang bergerak dalam bidang ilustrasi manual, digital serta mural. Enyo Studio dirintis oleh seorang pebisnis bernama Bapak Putu Windu Sucipta A.Md.S.Par. Sampai saat ini Enyo Studio telah memiliki lini bisnis meliputi Triple Eight Gallery, Zaloukh Apparel, dan Pelukis Dinding, dengan perkembangan yang terbilang progresif. Target pasar Enyo Studio adalah masyarakat umum, khususnya wisatawan mancanegara.

Enyo Studio memiliki ciri khas yang kuat pada karya – karyanya yang menunjukkan eksistensi budaya lokal, khususnya Bali, yang telah dimodifikasi agar sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, Enyo Studio juga menciptakan berbagai desain dari perpaduan ilustrasi yang di *layout* sedemikian rupa. Dengan demikian, Enyo Studio turut membangun identitas Bali melalui karya – karyanya. Enyo Studio didirikan pada 27 Juni 2015 oleh Putu Windu Sucipta A.Md. S.Par.

Makna kata Enyo dalam mitologi Yunani berarti dewi perang atau penyeimbang. Alasan beliau mendirikan perusahaan ini karena ingin menyalurkan hobinya dibidang seni. Perusahaan ini bergerak dalam bidang desain komunikasi visual yang memiliki fokus pada lukisan papan kayu, mural dan bisnis di bidang fashion.

## **METODE**

Dalam realisasinya, program magang / Praktik Kerja ini dilaksanakan di Enyo Studio yang beralamat di Jalan Tukad Batanghari X-11A, Denpasar, Bali. Kegiatan ini di mulai pada 24 Pebruari 2025 sampai 21 Juni 2025 dan dilaksanakan secara luring dengan jadwal kerja dari hari Senin - Jumat pukul 09.00-17.00 WITA. Keseluruhan pelaksanaan kegiatan mulai dari observasi, brainstorming, eksekusi dan hasil akhir nantinya akan dibimbing dan dievaluasi oleh pihak Enyo Studio sebagai mentor.

### **Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menurut Djaman Satori dan Aan Komariah merupakan pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan (Djaman Satori dan Aan Komariah 2011:103) Pengumpulan data dilakukan sebelum dan saat penelitian itu dilakukan. Sumber Data yang diperoleh biasanya berasal dari sumber-sumber yang terkait dan relevan dengan objek penelitian. Dalam laporan Program MBKM Magang/Praktik Kerja ini menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Metode Observasi**

Metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung secara sistematis. Menurut Yusuf (2013:384) kunci keberhasilan dari observasi

sebagai metode dalam pengumpulan data ditentukan oleh penulis dari laporan ini, karena penulis langsung terjun pada objek penelitian dan kemudian penulis menyimpulkan dari apa yang diamati. Dalam laporan ini, observasi dilakukan di tempat magang / praktik kerja yaitu Enyo Studio yang beralamat di Jalan Tukad Batanghari X-11A, Denpasar, Bali.

#### **2. Metode Wawancara**

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung kepada narasumber sehingga penulis dapat memperoleh data dan informasi yang nantinya akan digunakan dalam penyusunan laporan ini. Menurut Sugiyono (2018:137) wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penyusunan laporan ini, penulis menerapkan pendekatan wawancara terstruktur, dimana penulis telah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan digunakan untuk menggali informasi yang dibutuhkan. Pertanyaan tersebut kemudian dirangkum dalam pernyataan sederhana meliputi sejarah Enyo Studio, proses penciptaan karya seni di Enyo Studio, manajemen karya seni di Enyo Studio, hambatan dalam operasi usaha di Enyo Studio, dan alternatif

operasi usaha di Enyo Studio. Adapun narasumber yang diwawancarai dalam penyusunan laporan ini adalah Putu Windu Sucipta, A.Md. Par, S.Par selaku director/founder dari Enyo Studio.

### 3.Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 2003). Dalam penyusunan laporan ini, literatur yang digunakan sebagai referensi adalah jurnal, buku profil Enyo Studio, dan literatur pendukung lainnya.

### 4.Studi Dokumentasi

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2018). Metode ini digunakan dalam mendokumentasikan produk dan segala hal yang berkaitan dengan mitra magang / praktik kerja di Enyo Studio.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

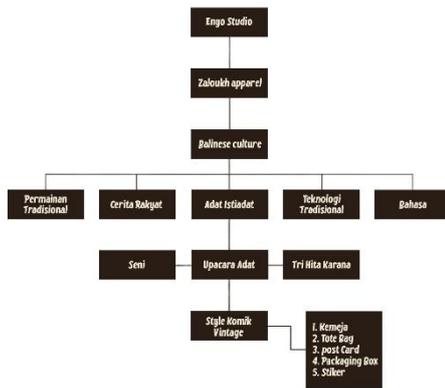
Dalam magang atau praktik kerja pada Enyo Studio, penulis ditugaskan sekaligus diberi tantangan oleh owner Bapak Putu Windu Sucipta A.Md Par.S.Pa memproduksi brand Zaloukh untuk mencoba hal baru yaitu

membuat beberapa ilustrasi yang dapat diterapkan pada berbagai media atau fleksibel. Konsep yang dimaksudkan adalah, membuat beberapa ilustrasi utuh yang dimana ilustrasi tersebut dapat dikombinasikan kembali atau di layout menjadi satu kesatuan dengan tujuan diterapkan pada media yang berbeda. Ide awal dari pembuatan konsep ini adalah karena melihat perkembangan ilustrasi masa kini yang cenderung menggunakan satu ilustrasi untuk berbagai media seperti baju, totebag, stiker, dan yang lainnya. Dimana hal tersebut menurut penulis sudah sangat umum dan menjadi template atau kebiasaan dalam dunia desain khususnya ilustrasi. Kecenderungan ini sebenarnya tidak salah, namun penulis dan mentor Enyo Studio ingin menampilkan dan membawa suatu hal yang cukup baru di dunia fashion khususnya pada kemeja.

Melalui pengamatan dari fenomena tersebut, penulis diarahkan untuk membuat dan menampilkan sesuatu yang baru untuk merespon fenomena yang ada. Desain yang akan digarap ini nantinya diharapkan dapat diproduksi dan dirilis menjadi sebuah produk yang limited edition. Bapak Windu Sucipta A.Md Par.S.Pa selaku owner sekaligus mentor penulis memberi satu kata kunci atau tema untuk di kembangkan yaitu Balinese Culture. Selain itu bapak Windu Sucipta A.Md Par.S.Pa juga menentukan media penerapan ilustrasi nantinya yaitu desain

ilustrasi ini akan diterapkan pada kemeja brand Zaloukh Apparel, totebag, sticker pack, post card, dan packaging box.

### Konsep Perancangan



**Gambar 4.1:** Mind Mapping Balinese culture  
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Perancangan ilustrasi pada proyek ini diawali dengan brainstorming yaitu dengan mengobservasi atau meninjau trend ilustrasi komik vintage masa kini serta mengelaborasi dengan kata kunci konsep yang diberikan oleh Bapak Windu Sucipta A.Md Par.S.Pa yaitu Balinese Culture. Setelah brainstorming serta meninjau antara trend dengan konsep yang diberikan oleh owner Enyo Studio, penulis menentukan mind map guna memudahkan dalam mengklasifikasikan objek, style dan media penerapan. Dalam ilustrasi pada proyek ini objek-objek yang akan di gambarkan adalah Kegiatan yang berhubungan dengan upacara adat di Bali Pada karakter menggunakan orang Bali sebagai objek utama. Selain itu pada ilustrasi ini nantinya juga akan dipadukan dengan tulisan

dan aksara bali. Proses brainstorming sampai ke mind mapping ini dilakukan langsung oleh penulis dan bapak Windu Sucipta A.Md Par.S.Pa selaku owner Enyo Studio. Sehingga penentuan objek-objek yang ada sudah di sepakati langsung oleh beliau.

Setelah melakukan pemilihan objek serta media yang telah di sepakati, penulis menggali referensi-referensi terkait konsep yang akan di garap. Penulis banyak menggali referensi terkait desain-desain bergaya komik Vintage. Pada karya ilustrasi untuk brand Zaloukh Apparel, pemilihan style komik Vintage dengan warna yang sudah di ditetapkan didasari atas style yang digunakan dalam membranding Zaloukh Apparel yang cenderung mengarah pada penggunaan karakteristik-karakteristik seni ilustrasi vintage, seperti penggunaan warna yang soft serta garis yang tegas untuk pemilihan objek-objeknya.

Sehingga penulis bermaksud untuk mengadaptasikan karakteristik-karakteristik aliran ilustrasi vintage tersebut kedalam ilustrasi kali ini. Selain dari segi warna, pemilihan objek dan ketegasan garis, penulis juga memperhatikan implementasi dari layout atau pembagian ruang pada ilustrasi. Penataan layout nantinya akan dibuat tidak membosankan guna menampilkan kesan yang mainstream. Ilustrasi

pada setiap media nantinya juga akan memiliki layout yang berbeda tetapi masih dengan kesatuan objek yang sama. Dengan kata lain objek-objek yang tertuang dalam ilustrasi nantinya dapat digunakan secara fleksibel dan dapat di kembangkan secara luas.

### 1. Analisis Target Market

Target market dari merchandise ini tidak hanya untuk masyarakat sekitar tetapi juga untuk wisatawan domestik maupun mancan negara yang memiliki ketertarikan akan budaya daerah dan kesenian tradisional daerah Bali sehingga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi akan kebudayaan yang ditemuinya.

### 2. Analisis Dampak Positif

Dengan adanya pembuatan merchandise bertemakan “Balinese Culture” ini dapat menjaga adat istiadat dan tradisi budaya Bali, mengenalkan jenis-jenis seni dan kebudayaan Bali melalui desain ilustrasi yang menarik dengan ciri khas Zaloukh Apparel. Selain itu produk merchandise ini dapat digunakan dalam kegiatan sehari-hari sehingga terjadi interaksi yang menarik perhatian dan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang kebudayaan Bali baik di dalam maupun luar negeri.

### 3. Analisis kesimpulan

Disimpulkan dalam merancang ilustrasi kemeja yang bertemakan Balinese Culture ini menjadi salah satu merchandise unik berkarakter tradisi Bali yang kuat dan menarik

sehingga dapat diterima oleh target pasar dengan baik. Dalam pembuatan ilustrasi kemeja dan merchandise perlu pemilihan tema dengan baik kemudian diaplikasikan sebagai merchandise yang menarik dan bermuatan tradisi Bali tapi juga mengikuti perkembangan jaman. Dan juga menambah kreatifitas baru dari produk budaya dengan memadukan modernisasi dan tradisional sehingga produk yang dibuat tetap relevan dan menjadi salah satu media perkembangan dan pelestarian budaya Bali.

## Proses Perancangan Desain

### 1. Tahap Sketsa



**Gambar 4.2:** Tahap sketsa desain  
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Penggunaan software Procreate pada tahapan pengerjaan sketsa. Pada tahapan ini penulis melakukan sketsa atau gambaran kasar yang nantinya menjadi acuan untuk proses outline dan juga mempermudah penulis untuk merancang desain ilustrasi untuk merchandise tersebut. Pada tahapan ini penulis membuat desain

sketsa yang dimana akan digunakan oleh klien. Tahapan sketsa ini menggunakan brush sketchbook yaitu “pencil 4B”.

## 2. Tahap Kontur / Outline



**Gambar 4.3:** Tahap kontur / outline  
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Pada tahap ini penulis mulai melakukan outline pada desain yang sudah disketsa sebelumnya, dan melakukan improvisasi pada bagian-bagian ilustrasi tertentu. Dalam tahapan outline ini, penulis menggunakan brush inking yaitu “Distressed Inker Solid”. Penggunaan Distressed Inker Solid tersebut dikarenakan bersifat tebal, namun tetap memiliki tekstur pada setiap garisnya, dan memudahkan untuk mengatur tebal tipis setiap garisnya, Penggunaan Distressed Inker Solid juga sangat cocok untuk membuat ilustrasi berstyle komik vintage.

## 3. Tahap Penawaran



**Gambar 4.4:** Tahap pewarnaan desain  
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Pada tahap pewarnaan penulis memberikan warna pada desain ilustrasi yang telah selesai dikontur sebelumnya. Pada tahapan pewarnaan menggunakan teknik drop color yaitu menarik warna ke dalam gambar sehingga mempercepat pekerjaan, selain itu juga menggunakan brush inking yaitu Distressed Inker solid sebagai alat bantu dalam pewarnaan yang tidak dapat dijangkau. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan warna vintage yang menjadi ciri khas dari Zaloukh Apparel (merah, biru, hijau, kuning, krem, coklat, dan lain-lain).

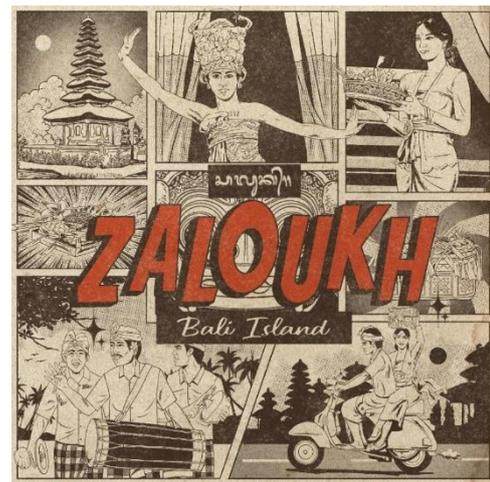
#### 4. Tahap Finishing



**Gambar 4.5:** Tahap finishing desain  
(Sumber: Dokumentasi wahyu, 2025)

Setelah proses pewarnaan dasar selesai dilanjutkan dengan proses memberi bayangan atau shading di atas warna dasar tersebut, untuk memberikan efek gelap terang dan menambah dimensi dari desain. Shading yang digunakan menggunakan teknik blok warna yang menjadi ciri khas dari ilustrasi vintage. Penggunaan huruf pada ilustrasi ini menggunakan hand draw yang di gambar langsung tanpa menggunakan font tertentu dan tanpa menggunakan kaidah aturan font pada umumnya. Pemilihan huruf ini digunakan untuk menonjolkan bentuk dan karakternya yang unik namun dapat dibaca oleh semua orang sehingga lebih menarik perhatian audiens. Pada desain kemeja ada penambahan beberapa teks yang menjadi ciri khas dari setiap desain ilustrasinya. Selain itu juga ada penambahan tulisan aksara bali yang

dimana bertujuan untuk mengenalkan aksara bali ke masyarakat umum atau khalayak luas.



**Gambar 4.6:** Desain merchandise final  
(Sumber: Dokumentasi wahyu, 2025)

## Final Desain Merchandise

### Kemeja



### Tote Bag



### Post Card



## Packaging Box



## Stiker



## KESIMPULAN

Proses magang di Enyo Studio diisi dengan pembuatan proyek dengan judul “Perancangan Ilustrasi Pada Kemeja Untuk Merchandise Enyo Studio” yang diisi dengan perancangan desain ilustrasi ke media dan tahapan pengaplikasian mockup hingga menjadi suatu merchandise. Di akhir masa magang mahasiswa di tugaskan untuk membuat desain untuk kebutuhan merchandise Enyo Studi . Proyek ini diawali dan

didasarkan atas pihak Enyo Studio ingin melestarikan kebudayaan dan tradisi Bali. Enyo Studio menugaskan untuk membuat desain yang fleksibel dan bisa diterapkan pada media-media berbeda. Tema yang diberikan adalah Balinese Culture. Penulis memulainya dengan mencari referensi-referensi terkait trend komik masa kini, Setelah data semua terkumpul, mahasiswa mengolah data tersebut selanjutnya membuat mind map terlebih dahulu. Kemudian penulis mulai mengeksekusi untuk membuat sketsa kasar di software Procreate dan mengaisstensikan kepada owner Enyo Studio, sketsanya terdiri dari sketsa desain kemeja, totebag, box packaging, post card, dan stiker. Setelah mendapat persetujuan penulis melanjutkan kepada tahap inking, colouring sampai ke tahap finishing. Setelah tahap finishing, penulis mengaplikasikan desain-desain pada mockup nya masing-masing. Kemudian Langkah akhir adalah membuatkan poster lengkap untuk Balinese culture Series Zaloukh Apparel. Dalam prosesnya, owner Enyo Studio lebih menekankan pada penggalian konsep ilustrasi yang harus digali agar ilustrasi yang dibuat dapat memiliki dan memunculkan ciri khas dan karakteristik tersendiri agar desain dapat bersaing dan dilirik audiens ditengah pesatnya perkembangan kemeja bergembar sekarang ini.

Dalam prosesnya penulis dapat mengetahui berbagai pengetahuan

baru dari mitra, mulai dari sistem manajemen, hingga proses dalam pengaplikasian desain merchandise. Selain itu penulis juga mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana membuat merchandise dengan baik dan benar hingga dapat diterima oleh Masyarakat luas. Selama proses magang berlangsung, penulis mempelajari banyak hal baru. Tidak hanya berkaitan dengan keterampilan dan penggunaan teknologi baru, juga cara bersikap yang benar untuk menghadapi dunia kerja yang sesungguhnya, serta mengasah kembali keterampilan dan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan.

## DAFTAR PUSTAKA

Aan Komariah, Djam'an Satori. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta

Dameria, Anne. 2007. *Basic Printing Panduan Dasar Cetak untuk Designer dan Industri Grafika*. Jakarta: Link Match Grafik

Dea Rahmah. *Definisi Estetika Menurut Para Ahli*. Dikutip melalui [https://www.academia.edu/3188627/9/Definisi Estetika Menurut Para Ahli](https://www.academia.edu/3188627/9/Definisi_Eстетika_Menurut_Para_Ahli)

Fadhool Sevima. *Apa Itu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)*. Dikutip melalui <https://sevima.com/apa-itu-merdeka-belajar-kampus-merdeka>

Hasyim Hasanah (2017).  
*TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI*  
*(Sebuah Alternatif Metode)*

*Pengumpulan Data Kualitatif*  
*Ilmu-ilmu Sosial). Dikutip melalui*  
[https://journal.walisongo.ac.id/index.  
php/attaqaddum/article/view/116](https://journal.walisongo.ac.id/index.php/attaqaddum/article/view/116)

Indriantoro, Nur dan  
Bambang Supono. 2014. *Merodologi*  
*Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan*  
*Manajemen*, Yogyakarta: BPFE-  
Yogyakarta.

Jogiyanto Hartono (2018).  
*Metoda Pengumpulan dan Teknis*  
*Analisis Data*. Dikutip

Kusrianto, Adi. 2007.  
*Pengantar Desain Komunikasi*  
*Visual*. Jakarta: Andi

Manullang. 2008. *Dasar-*  
*Dasar Manajemen*. Yogyakarta:  
Ghalia Indonesia (GI)

Pujiriyanto. 2005. *Desain*  
*Grafis Komputer (Teori Grafis*  
*Komputer)*. Jakarta: Andi

Rustan, Suriyanto. 2009.  
*Layout Dasar Dan Penerapannya*.  
Jakarta: Gramedia.

Sugiyono. 2018. *Metode*  
*Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan*  
*R&D*. Bandung: Alfabeta