

**PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI PENDEK 2D TENTANG
APRESIASI DESAIN BERJUDUL “APRESIASIMU”**

***DESIGNING CHARACTER OF SHORT 2D ANIMATION ABOUT DESIGN
APPRECIATION TITLED “YOUR APPRECIATION”***

Malik Al Salgus¹, Zaini Ramdhan², Rully Sumarlin³

^{1,2,3} Universitas Telkom Bandung

**malikalsalgus@student.telkomuniversity.ac.id¹, zainir@telkomuniversity.ac.id²,
rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id³.**

ABSTRAK

Apresiasi merupakan kegiatan dalam menafsirkan nilai karya seni sehingga menyadari dan dapat menghargai terhadap nilai yang terkandung di dalamnya. Apresiasi sangat di butuhkan dalam bidang desain grafis karena desainer membutuhkan apresiasi dalam mendesain suatu bentuk yang dapat diapresiasi dalam materi atau membayarnya atas hak cipta apa yang sudah dibuat oleh desainer. Namun kurangnya apresiasi terhadap desain grafis masih banyak di temukan di masyarakat karena kurangnya media dalam menyampaikan pesan tentang mengapresiasi suatu karya desain. Animasi 2D merupak salah satu media yang dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan tentang apresasi desain . Perancangan karakter desain merupakan salah satu proses dalam merancang sebuah animasi 2D. Dalam proses perancangan karakter desain, membutuhkan studi dan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi audio visual dan wawancara tentang keseharian desainer yang kemudian dari data tersebut di olah menjadi acuan dalam merancang visual karakter seorang desainer grafis.

Kata Kunci: Desain, Desainer, Kesehari

ABSTRACK

Appreciation is an activity in interpreting the value of works of art so that they are aware of and can appreciate the values contained with in it. Appreciation is needed in graphic design because designer need appreciation in designing a form that can be appreciated in the material or pay for what copyright has been made by the designer. However, a lack of appreciation for graphic design is still widely found in the community due to the lack of media in conveying messages about appreciating a design work. 2D animation is a medium that can be a media in conveying messages about design appreciation. Design character is one of process in making of a 2D animation. in designing character process, requires study and data collection. The data was collected by studying the literature, audio-visual observation and interviews about the daily activities of the designer which then processed the data to become a reference in designing the visual character of a graphic designer.

Key Word: Design, Designer, Daily, Character Design and Outfit.

1. Pendahuluan

Apresiasi merupakan kegiatan menanggapi, menangkap dan memahami hingga mendapatkan nilai dari suatu karya. Menurut Soedarso (1990:77) berpendapat bahwa apresiasi seni adalah mengerti dan menyadari sepenuhnya suatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap keestetikanya sehingga mampu menikmati dan menilai karya dengan semestinya. Apresiasi sangat dibutuhkan oleh kreator karya karena melalui apresiasi kreator dapat merasakan bahwa karyanya dihargai. Apresiasi juga dibutuhkan dalam Desain Grafis, Ketika hasil desain seorang desainer dihargai maka desainer akan lebih termotivasi dalam membuat desain dan berkarya.

Namun, dewasa ini masalah kurangnya apresiasi masih sering ditemui dalam masyarakat karena kurangnya media edukasi terhadap bagaimana mengapresiasi sebuah karya karena apa yang dihargai tidak hanya hasil karya yang diciptakan oleh desainer dalam beberapa hari, melainkan waktu, pengalaman dan semua yang telah seorang desainer lalui sehingga ia mendapat kemampuan dalam menciptakan suatu karya desain. Masalah kurang apresiasi ini terjadi karena kurangnya media untuk menyampaikan informasi tentang bagaimana lebih mengapresiasi desain. Hamdan (dalam Criswiati, 2019: 3) mengatakan bahwa “Masalah kekurangan tawaran masyarakat terhadap keragaman produk seni rupa disebabkan oleh fasilitas untuk mensosialisasikan karya (pada umumnya) jauh dari mencukupi, disamping kurangnya wacana apresiasi di kalangan masyarakat sendiri”. Melalui data tersebut menunjukan bahwa apresiasi desain masih sangat kurang tidak hanya dalam masyarakat namun juga pada perusahaan perusahaan.

Desainer atau perancang merupakan seseorang yang mendesain untuk merencanakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk mengubah suatu situasi yang ada menjadi lebih baik (Simon, 1996). Desainer memerlukan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat suatu desain, agar desain yang dibentuk memiliki makna dan menyampaikan visual yang sesuai dan tetap dengan yang diinginkan. Dalam mendalami ilmu desain nya, desainer telah melalui berbagai macam pengalaman dalam perjalanan karirnya di dunia industri kreatif sehingga desainer tidak mendapat kemampuan desainnya dengan mudah.

Media yang akan digunakan adalah Animasi 2D. Animasi Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memutar kembali urutan gambar untuk mendapatkan sebuah pergerakan (Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002). Animasi 2D merupakan salah satu media yang populer dalam menyampaikan sesuatu di era modern ini, sehingga dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan tentang apresiasi seni dan desain kepada masyarakat. Melalui animasi suatu pesan dapat tersampaikan melalui visual visual dan cerita yang menarik sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Karakter Desain merupakan salah satu unsur penting dalam animasi 2D, Menurut Reza (dalam buku berjudul “Desain Karakter”, 2017) Desain karakter adalah sebuah ilustrasi berupa makhluk hidup, makhluk fantasi atau objek apapun yang diciptakan dan digayakan oleh kreator untuk tujuan tertentu dengan sifat, warna dan bentuk visual yang khas dan unik. Dalam proses perancang nya ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat karakter desain menurut Tony White (2009), yaitu Style, Kepribadian, Perilaku, Proporsi, Tinggi Kepala, Siluet, Detail dan Proses. Dengan melakukan penelitian dan analisis data tentang keseharian desainer, maka akan didapat data data yang dibutuhkan dalam merancang desain dari karakter seorang desainer, sehingga terbentuknya karakter animasi yang dapat menarik perhatian penonton dalam menonton animasi.

2.1 Desain

Desain merupakan kegiatan kreatif yang di dalamnya terdapat penciptaan sesuatu yang baru dan memiliki manfaat yang sebelumnya belum ada. menurut J.B. Reswick. Pengertian desain berdasarkan asal kata “desain” yaitu kata baru yang dalam Bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “design” yang memiliki arti “rancang” atau “merancang”. Namun seiring waktu, kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak mencukupi mewadahi dari keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000). Sedangkan desainer atau perancang merupakan seseorang yang mendesain untuk merencanakan suatu aktivitas yang memiliki tujuan untuk mengubah suatu situasi yang ada menjadi lebih baik (Simon, 1996).

2.2 Desain Grafis

Desain grafis merupakan bidang profesi yang sudah berkembang semenjak abad ke-19 pada era revolusi industri. Saat itu, informasi yang di dapat melalui media cetak semakin luas dan desain banyak digunakan dalam penerbitan, perdagangan dan informasi tentang seni dan budaya. Perkembangan pada bidang desain memiliki hubungan erat dengan meningkatnya kesadaran bahwa desain memiliki banyak manfaat yang di dapat dari penyampaian informasi kepada masyarakat (Pritha Ayodya & Nova Dhana Santosa, 2011:2).

2.3 Animasi 2D

Animasi merupakan gambar yang bergerak terdiri dari kumpulan berbagai objek yang urutan secara khusus sehingga menciptakan pergerakan sesuai dengan alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan detik. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar 24 tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Animasi yang berasal dari kata Bahasa Inggris “Animation” dan “to animate” yang memiliki makna menggerakkan. Dalam teori lain, Animasi merupakan sebuah proses merekam dan memutar kembali urutan gambar untuk mendapatkan sebuah pergerakan (Ibiz Fernandez McGraw-Hill/Osborn, California, 2002). Animasi merupakan suatu proses menggerakkan gambar sehingga terciptanya suatu gerakan. Menurut Debasmita, Animasi 2D merupakan bentuk pengayaan gambar animasi yang hanya terdiri dari dimensi panjang dan tinggi. pengayaan Animasi 2d pada umumnya menggunakan teknik gambar hand drawing. (Ghaisani & Ramdhan, 2020).

2.4 Desain Karakter

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), karakter merupakan sifat-sifat yang memiliki hubungan dengan kejiwaan dan budi pekerti yang berbeda antara individu. Desain karakter bukan hanya sekadar penampilan visual secara sederhana saja namun lebih berfokus pada pertimbangan atas wujud karakter dan fleksibilitas dari bentuk tersebut. Perawakan, postur, gerakan, dan ekspresi merupakan elemen pada karakter dari segi wujud dasar dan fleksibilitas. Suatu karakter harus mudah dikenali, dan dapat diidentifikasi melalui penampilan, suara, kemampuan, dan tindakan yang mereka lakukan (Andrew, 2013:94- 96). Sehingga audience dapat dengan mudah mengetahui dan memahami suatu karakter dan juga membedakan dengan karakter lainnya dalam suatu animasi.

2.5 Model Sheet

Menurut Chris Totten (2012), Model Sheet merupakan aspek yang sangat penting dalam proses perancangan karakter. Model sheet dibuat dengan tujuan untuk membantu animator menggambar atau membuat ulang karakter yang telah dirancang sesuai dengan hasil akhir perancangan tanpa memiliki perbedaan dengan desain akhir. Model sheet dari karakter desain sangat diperlukan dalam proses animasi 2 dimensi dikarenakan dalam suatu produksi animasi, yang mengerjakan animasi tidak hanya satu orang, sehingga model sheet dari desain karakter menjadi acuan bagi animator dalam mengerjakan animasi sehingga pengayaan dari karakter yang di animasikan dapat terjaga walaupun digambarkan dari berbagai sudut, posisi dan gestur yang berbeda beda. Hal yang diperhatikan dalam merancang sebuah karakter dalam animasi yaitu: style, Kepribadian, Perilaku, Proporsi, Tinggi Kepala, Siluet, Detail, Proses dalam menciptakan karakter tersebut (White, 2006).

2.6 Ekspresi pada Karakter

Ekspresi merupakan sesuatu yang tidak dapat dipilih dengan mudah, seperti kata, ekspresi merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang terbentuk dari otot-otot wajah (Mccloud, 2006:81). Ekspresi wajah adalah salah satu cara mengungkapkan segala macam emosi baik yang positif maupun negative. Biasanya orang akan mengetahui apakah ekspresi wajah tersebut menunjukkan rasa marah, senang, sedih dan takut. (Prawitasari, 1990). Menurut Mccloud (2006:82) Manusia memiliki 6 ekspresi dasar yang di antara lainnya yaitu marah, senang, sedih, jijik, takut, dan tekejut. Keenam ekspresi tersebut muncul tanpa disadari dalam kehidupan sehari-hari. Keenam ekspresi utama tersebut dapat dimodifikasi dan dicampur sehingga menciptakan ekspresi-ekspresi yang dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari. Intensitas pada ekspresi utama dapat menciptakan variasi variasi pada perubahan ekspresi lainnya.

2.7 Warna Pada Karakter

Menurut Josh Corbett, semua warna dapat mempengaruhi perasaan dan emosi. Melalui warna kreator dapat menyampaikan kesan serta pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens (Fikrih dan Ramdhan, 2020)

2.8 Metode Kualitatif

Metode kualitatif merupakan salah satu metode yang biasanya digunakan dalam penelitian. Metode kualitatif biasanya digunakan dalam ilmu sosial dan humaniora, dalam setting kajian mikro. Terutama kaitan dengan tingkah laku manusia (behavior) dan apa yang dibalik tingkah laku tersebut yang sulit untuk ukur dengan angka-angka (Suyitno, 2018:5-6). Dalam sumber lainnya, Metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian dengan kondisi objek yang bersifat ilmiah yang mengutamakan penelitian, dan filsafat post positivisme sebagai dasar. Peneliti disini merupakan instrument kunci dan cara pengambilan datanya dilaksanakan dengan banyak cara seperti analisis induktif atau kualitatif dan lain sebagainya. metode ini mengarah ke hasil penelitian untuk mempertegas makna umum (Akbar dan Sumarlin, 2020). Dikarenakan hal itu, metode yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu metode kualitatif, karena perancangan karakter desain membutuhkan data-data tentang bagaimana keseharian dan visual dari seorang desainer.

3. Data dan Analisis

3.1 Analisis data Observasi

Analisis dari data hasil observasi dan wawancara terkait bagaimana kehidupan seorang desainer dan hal hal yang terkait dengan desain lainnya, di dapatkan beberapa kesimpulan. desainer grafis memiliki beberapa cara untuk bekerja diantara lain yaitu dengan menjadi desainer yang bekerja di rumah produksi atau studio dan desainer bekerja secara independent yaitu desainer freelance. Desainer yang bekerja di suatu studio memiliki jadwal bekerja yang hamper mirip dengan pekerja kantor, tetapi memiliki jadwal yang tidak seketat pekerja kantor. Desainer studio memulai harinya dengan mengerjakan rutinitas kesehariannya kemudian melakukan pekerjaan di studio pada pukul 9am hingga 9pm. Berbeda dengan desainer yang bekerja secara freelance, mereka dapat mengatur jadwal dan tempat bekerja dengan bebas sesuai kebutuhan mereka sehari hari karena mereka melakukan pekerjaan secara *independent* dan tidak terikat kontrak dengan suatu rumah produksi.

Desainer Freelance biasanya lebih banyak menghabiskan waktu di dalam rumah karena mereka tidak perlu datang ke studio untuk bekerja dan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat desain seperti komputer dan peralatan lainnya berada dirumah. Sesekali desainer freelance mengerjakan desain di luar ruangan seperti di café atau tempat lainnya untuk mengganti suasana dan sekaligus untuk refreshing saat bekerja. Desainer freelance biasanya menerima permintaan desain melalui email, media sosial, atau pun platform untuk freelance lainnya.

Ketika mendapatkan komisi desain, desainer freelance akan membuat kesepakatan di awal dengan klien agar mengurangi masalah saat mengerjakan desain seperti klien yang terlalu banyak meminta revisi ataupun klien yang tiba tiba tidak dapat dihubungi. Hal hal yang dilakukan oleh desainer saat telah mendapatkan klien yaitu melakukan pengumpulan data dan referensi sesuai dengan permintaan klien. Data dibutuhkan oleh desainer agar tidak terjadi miss komunikasi dengan klien terkait desain yang akan dibuat. Desainer juga 82 membutuhkan referensi untuk mendapatkan ide dan inspirasi saat akan mengerjakan desain, biasanya desainer mencari referensi melalui media sosial dan website pinterest atau di web web lainnya. Kemudian desainer akan, membuat konsep dari desain yang akan dibuat, melakukan eksperimen eksperimen desain, dan membuat beberapa sketsa terlebih dahulu sebelum membuat desain final. Outfit yang biasanya digunakan oleh desainer yang bekerja di studio tidak jauh berbeda dengan outfit yang digunakan oleh desainer freelance, mereka menggunakan pakaian yang simpel dan nyaman digunakan saat mengerjakan desain, seperti baju kaos, jaket, sweater, celana panjang, celana pendek, atau pun celana jeans.

3.2 Analisis data Khalayak Sasar

Sasaran khalayak merupakan Target Audience untuk patokan usia sekitar 21 hingga 27 tahun sehingga dapat memahami pesan tentang desainer pada karya animasi 2d tugas akhir tentang apresiasi desain.

3.3 Analisis Karya Sejenis

Dalam perancangan animasi 2D, terdapat beberapa pilihan karya sejenis yang menjadi referensi dalam proses perancangan karkater desain. Karya sejenis tersebut antara lain:

Kakushigoto	Shirobako	Gekkan Shojo Nozaki-kun
 <p>The poster for the anime 'Kakushigoto' features a young man in a white shirt and dark pants standing on a beach, looking towards a young woman in a white dress. They are surrounded by various items like a red bag, a green bag, and a yellow bag. The title 'かくしごと' is written in large, stylized Japanese characters at the top.</p>	 <p>The poster for 'Shirobako' shows a large group of anime characters in various poses, some holding papers and others looking towards the viewer. The title 'SHIROBAKO' is prominently displayed at the bottom in colorful, blocky letters.</p>	 <p>The poster for 'Gekkan Shojo Nozaki-kun' features several anime characters in school uniforms. A central character is a young man with black hair, wearing a white shirt and a red tie. Other characters include a girl with red hair and a boy with blue hair. The title '月刊 野崎くんと 少女' is written in Japanese at the top.</p>

4. Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Pesan

Konsep pesan yang akan disampaikan yaitu hargailah desainer, karena apa yang dihargai tidak hanya karya desain yang ia ciptakan dalam beberapa hari, tetapi juga waktu yang telah dihabiskan desainer untuk mempelajarinya sehingga dapat membuat desain tersebut menjadi seperti desain yang diciptakannya saat ini.

4.1.2 Konsep Kreatif

Konsep Kreatif yang digunakan untuk merancang karkater desainer pada perancangan kali ini yaitu seorang gadis desainer grafis yang bekerja sebagai seorang freelance, yaitu Mira. Mira merupakan seorang ia seorang pekerja keras yang penyabar tetapi jika sesuatu telah berlebihan ia tetap akan kesal, dan ia juga mempunyai sifat tidak mudah menyerah akan suatu hal dan terus mencobanya. Mira biasanya menggunakan *outfit casual* dan tidak menggunakan seragam seperti pekerjaan lain, biasanya *outfit* yang digunakan seperti baju kaos, jacket, sweater, celana *jeans*, rok yang casual, sneaker dan lain lain. Pakaian yang mereka gunakan saat bekerja juga merupaka outfit casual karena mereka harus menggunakan sesuatu yang nyaman digunakan saat mengerjakan desain.

4.1.3 Konsep Media

Konsep media yang digunakan dalam perancangan apresiasi kali ini yaitu karakter desain dalam media animasi 2D. melalui animasi 2D, visual visual yang ditampilkan dapat menyampaikan pesan pesan yang ingin disampaikan. Diharapkan melalui animasi 2D ini, pesan tentang kurangnya apresiasi terhadap desainer grafis di dalam masyarakat dapat tersampaikan.

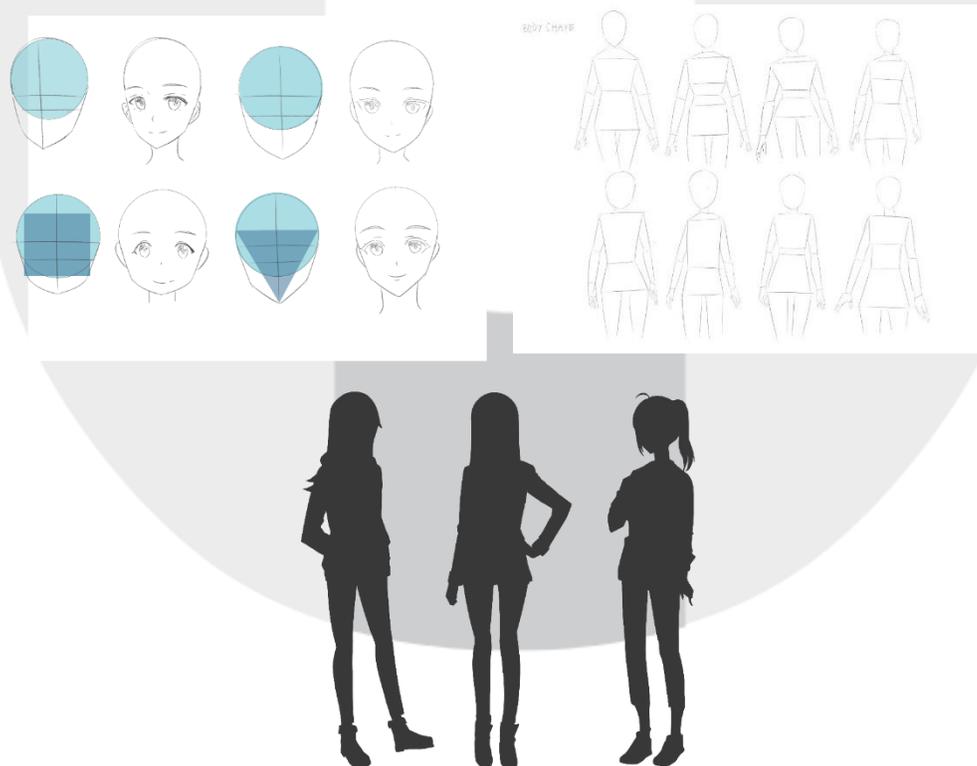
4.1.4 Konsep Visual

Berikut contoh konsep dari visual karakter seorang desainer pada animasi 2d ini:

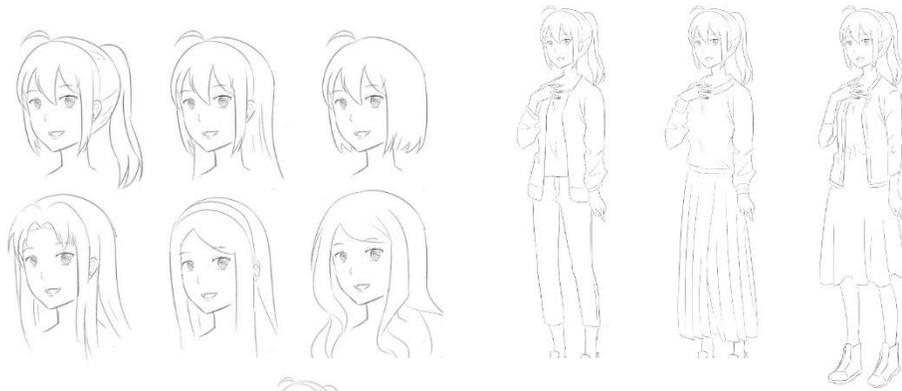


4.2 Perancangan

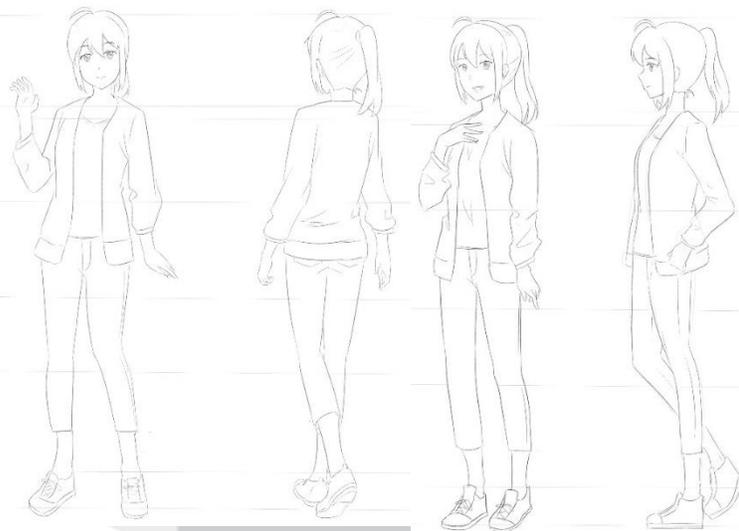
4.2.1 Sketsa Karkater



Gambar 4.1 Eksplorasi Shape



Gambar 4.2 Sketsa Eksplorasi



Gambar 4.3 Sketsa Final

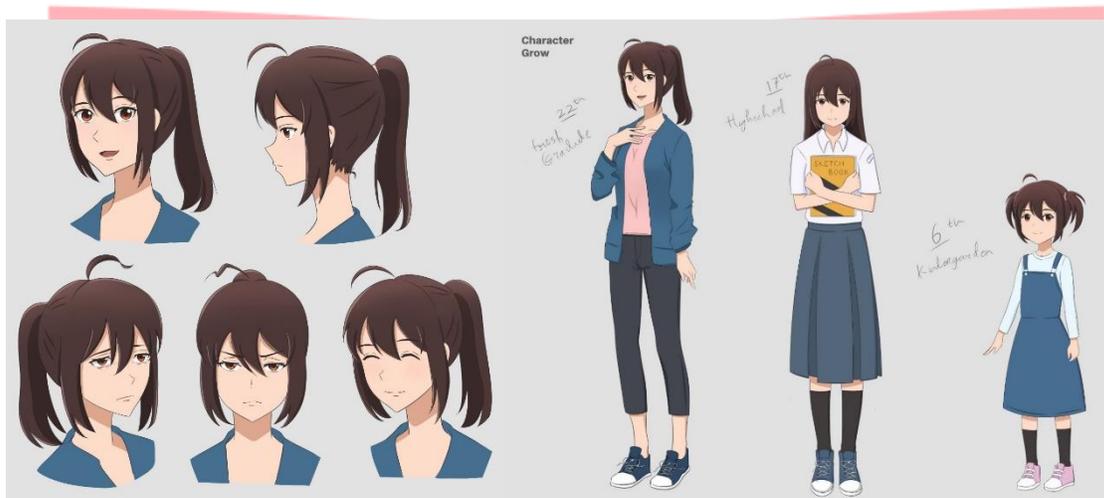
4.2.2 Desain Final Karakter



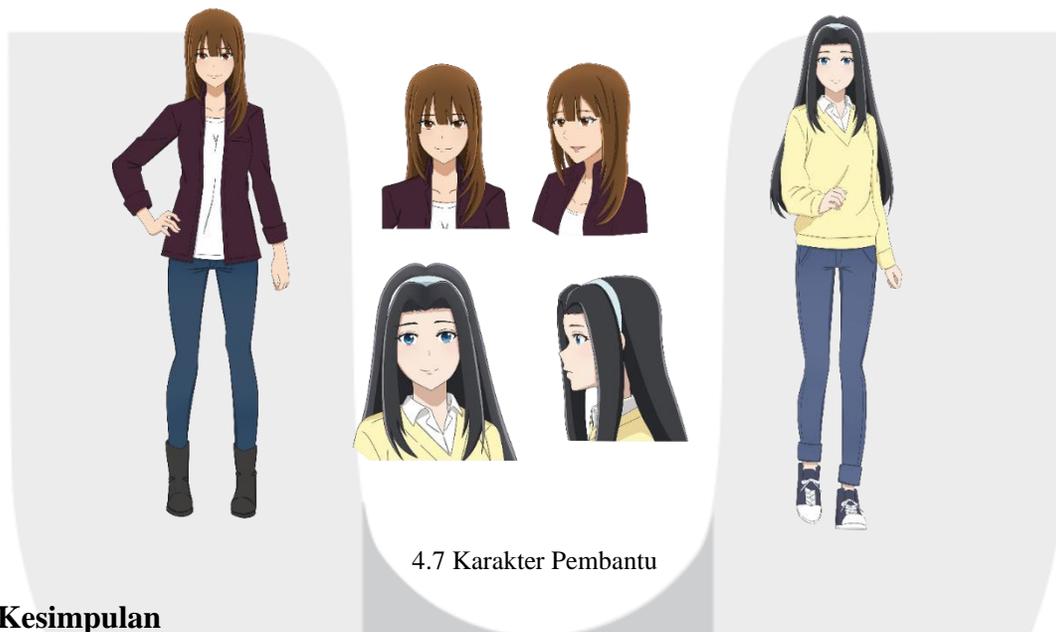
4.4 Alternatif Warna Pakaian



4.5 Warna Turn Around Karakter



4.6 Ekspresi dan Pertumbuhan Karakter



4.7 Karakter Pembantu

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapat yaitu bahwa menjadi seorang desainer tidak semudah hanya membuat gambar seperti apa yang orang orang pikirkan, seorang desainer harus memiliki keahlian dalam mencari klien, kemudian desainer juga harus bisa menghadapi klien yang memiliki karakteristik yang berbeda beda, desainer harus memiliki cara untuk menghadapi klien dan kesabaran yang tinggi saat menghadapi klien. Saat merancang desain, desainer tidak langsung menggambar apa yang diminta oleh klien, tetapi mereka harus malakukan riset data, mencari referensi dan melakukan eksperimen eksperimen untuk membuat desain yang sesuai dengan permintaan klien. sehingga kesimpulan yang didapat berkaitan dengan fenomena kurangnya apresiasi terhadap desainer grafis terjadi karena kurangnya pengetahuan terhadap bagaimana kehidupan desainer dalam kesehariannya dan apa saja yang dilakukan desianer saat mengerjakan desain.

5.2 Saran

Saran dari penulis yaitu semoga laporan ini dapat menjadi salah satu sarana dalam mengembangkan cara agar desainer dapat lebih di hargai dan diapresiasi dalam masyarakat. Semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi mahasiswa yang akan mengerjakan tugas akhir dalam rangka hal hal seperti apresiasi desain maupun dalam hal merancang karakter desain dalam sebuah animasi 2D.

REFERENSI

Buku:

- 1) Tony White. 2009. Animation from Pencil to Picels. Oxford (UK): British Library
- 2) Tony White. 2006. How to Animated Film. Oxford (UK): British Library
- 3) Simon, H. A. 1996. The Sciences of the Artificial (third ed.). Cambridge, MA: MIT Press (p. 111).
- 4) Selby, Andrew. 2013. Animation. Laurence King Publishing, London.
- 5) Rachmat, Reza. 2017. Desain Karakter. Nulisbuku.com
- 6) Bryan Tillman. 2011. Creative Character Design. Focal Press. USA
- 7) Thomas, Frank & Johnston, Ollie. 1981. The Illusion of Life. Italy: Walt Disney
- 8) Scott McCloud. 1993. Understanding Comics. The Invisible Art. Kitche Sink. New York.
- 9) Soedarso, 1990. Tinjauan Seni dan Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni, Yogyakarta : Saku Dayar Sana
- 10) Sachari, A. dan Sunarya, YY. 2000. Wacana Transformasi Budaya. Bandung: Penerbit
- 11) Surantoro, 2013. Wawasan Seni dan Desain 1. Kementerian Pnedidikan dan Kebudayaan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan 2013. Jakarta
- 12) Sachari, A. dan Sunarya, YY. 2001. Pengantar Tinjauan Desain. Bandung: Penerbit ITB
- 13) Creswell, John W. (2013). Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif. USA. SAGE Publication.
- 14) Kusnadi. 2018. Dasar Desain Grafis. Tasikmalaya. Edu Publisher
- 15) Ayodya, Pritha dan Santosa, Nova Dhana (2011). Karier Top Sebagai Desainer Grafis. Jakarta : PPM
- 16) Suyitno. 2018. Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya. Tulungagung: Akademia Pustaka
- 17) Ibiz Fernandez McGraw- Hill/Osborn, California, 2002. Macromedia Flash Animation and Cartooning: A Creative Guide. Ventura, California
- 18) Prawitasari, Johana E. 1995. Mengenal Emosi Melalui Komunlksi Nonverbal. Buletin Psikologi.
- 19) Criswiati, Dwi Endah. Jurnal. Kontribusi Pendidikan Seni Dalam Apresiasi Batik Grobogan Sebagai Produk Kearifan Lokal,hal 3
- 20) Ghaisani, D. S., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Background Untuk Animasi Storybook Interaktif" belajar Doa Bersama Rayi". eProceedings of Art & Design, 7(2).
- 21) Akbar, M. M. G., & Sumarlin, R. (2020). Perancangan Visual Art Game Limbah Greenzone Sebagai Media Pembelajaran Sadar Lingkungan. eProceedings of Art & Design, 7(2).
- 22) Fikhri, M., & Ramdhan, Z. (2020). Perancangan Desain Karakter Animasi 2d Dampak Kekerasan Di Sekolah (bullying) Terhadap Korban Dalam Tugas Perkembangan Remaja. eProceedings of Art & Design, 7(2).

23) Astuti, M. S., & Ramdhan, Z. (2019). Perancangan Desain Karakter Animasi 3d Berjudul “pangeran Mundinglaya” Sebagai Media Pendidikan Karakter Untuk Anak Sekolah Dasar. eProceedings of Art & Design, 6(3).

24)

Sumber lainnya:

- 1) International Design School. Desain Grafis Adalah Seni dalam Berkomunikasi. Tersedia di: <https://idseducation.com/desain-grafis-adalahseni-dalam-berkomunikasi/> [Diakses 13 Oktober 2020]
- 2) Quipper Campus. Graphic Designer (Desainer Grafis). Tersedia di: <https://campus.quipper.com/careers/graphic-designer> [Diakses 13 Oktober 2020]
- 3) Serupa.id, Pengertian Desain Menurut Pendapat para Ahli , Tersedia di: <https://serupa.id/pengertian-desain/> [Diakses 13 Oktober 2020]

