

Desain Karakter Pada Penciptaan Buku *Golden Tiket* Petualangan Kereta Api

Zidni Enggar Allifia¹, Masnuna² dan Aris Sutejo³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Jl. Rungkut Madya No.1, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Email: 20052010079@student.upnjatim.ac.id

ABSTRACT

The train adventure presented is about an adventure carried out by a child packaged in a fantasy story. This study aims to develop character designs in illustrated train travel books that utilize augmented reality (AR) technology for children aged 6-12 years. The research method involves analyzing literature related to character design, children's illustrations, and the application of augmented reality in interactive media. Data collection was carried out through literature studies, interviews with illustrators and children's book experts, and surveys of parents and children. The results of this study are the characters that will be used in illustrated books that combine short stories and the use of augmented reality. Character designs are created digitally with a cartoon drawing style, paying attention to the principles of illustration and the characteristics of the target readers. The implementation of augmented reality allows readers to interact directly with the book via a smartphone or tablet, displaying simple animations that bring the characters and tourist attractions in the story to life. The results of this study show the importance of character design that is appropriate to the target audience so that it can attract the attention of readers before seeing the entire contents of the illustrated book.

Keywords : *Charaker Desain, Golden Ticket, Illustrasion, Railway*

ABSTRAK

Petualangan kereta api yang disajikan mengenai petualangan yang dilakukan oleh seorang anak yang dikemas dalam cerita fantasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain karakter pada buku ilustrasi perjalanan kereta api yang memanfaatkan teknologi *augmented reality* (AR) untuk anak usia 6-12 tahun. Metode penelitian melibatkan analisis literatur terkait dengan desain karakter, ilustrasi anak, dan penerapan *augmented reality* dalam media interaktif. Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, wawancara dengan ilustrator dan pakar buku anak, serta survei terhadap orang tua dan anak-anak. Hasil penelitian ini adalah karakter yang akan digunakan dalam buku ilustrasi yang memadukan cerita pendek, dan penggunaan *augmented reality*. Desain karakter dibuat secara digital dengan gaya gambar kartun, memperhatikan prinsip ilustrasi dan karakteristik pembaca target. Implementasi *augmented reality* memungkinkan pembaca untuk berinteraksi langsung dengan buku melalui smartphone atau tablet, menampilkan animasi sederhana yang menghidupkan karakter dan tempat wisata dalam cerita. Hasil penelitian ini menunjukkan pentingnya desain karakter yang sesuai dengan target *audience* sehingga dapat menarik perhatian pembaca sebelum melihat isi keseluruhan buku ilustrasi.

Kata Kunci : Desain karakter, Golden Tiket, Ilustrasi, Kereta api

PENDAHULUAN

Saat ini Kereta Api Indonesia (KAI) menjadi salah satu alternatif transportasi umum yang dipilih masyarakat ketika akan melakukan perjalanan jarak jauh yang memiliki beberapa keunggulan dan banyak diminati masyarakat. Masyarakat lebih memilih menggunakan kereta api karena beberapa alasan diantaranya seperti tidak macet, tepat waktu, kemudahan dalam memesan tiket, tarif yang terjangkau, serta kenyamanan dalam transportasi (Arrasy et al., 2021). Kali ini terfokus pada penciptaan desain karakter yang digunakan dalam buku "Golden Tiket Petualangan Kereta Api". Secara singkat didalam buku membahas mengenai cerita ilustrasi mengenai petualangan kereta api yang dilakukan oleh Anna dan Sherin dengan menerapkan *augmented reality* yang dapat diakses melalui *handphone*. Penggunaan *augmented reality* ditujukan sebagai pembaharuan yang dilakukan dalam buku yang diciptakan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi tidak hanya dirasakan oleh kalangan dewasa saja tetapi juga anak-anak kecil dan remaja pada jaman ini. *Handphone* bukanlah merupakan barang mewah lagi pada saat ini. Banyaknya aplikasi-aplikasi yang diberikan didalam *handphone* membuat setiap orang ingin memilikinya. Contoh aplikasi yang ditawarkan dalam *handphone* seperti aplikasi belanja *online*, pesan *online*, game *online* dan banyak lagi. Pergaulan pada zaman inipun menuntut anak-anak untuk menggunakan media komunikasi seperti *handphone*, laptop, dan alat komunikasi lainnya (Marfa et al., 2019).

Desain komunikasi visual memiliki peranan yang sangat penting dalam pembuatan media sebagai sumber belajar yang efektif bagi usia tersebut, menjadikan hal yang menentukan dalam proses perkembangan anak remaja dari permasalahannya mencari sebuah solusi, sehingga terdapat suatu permasalahan yaitu anak remaja usia tersebut cenderung pola cara belajarnya terkendala hanya bersifat formal hingga hal ini menjadi membosankan bagi mereka, sehingga generasi gen Z dikatakan bahwa mereka sudah memasuki era teknologi yang dimana generasi Z mereka sudah terbiasa mengenal namanya teknologi dan mengikuti perkembangan zaman dalam sistem pembelajaran mereka (Alfarid et al., 2022).

Penerapan *augmented reality* pada buku bergambar, memberikan pengalaman menerima informasi baru dengan berinteraksi langsung dengan buku yang ada melalui *augmented reality*. Tujuan dari perancangan buku ilustrasi perjalanan kereta api dengan menerapkan *Augmented Reality* ditunjukkan kepada anak usia 6-12 tahun dengan harapan agar dapat menambah pengetahuan mengenai kereta api dan menumbuhkan rasa tertarik rasa peduli anak-anak untuk melakukan perjalanan dengan menggunakan kereta api sebagai bentuk rasa peduli lingkungan. Penyajian buku dengan visualisasi yang menarik berupa animasi sederhana yang berdasarkan profesi yang diceritakan dalam buku serta tempat wisata yang ditunjukkan yang ditampilkan melalui *Augmented Reality* sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan (Brilliant Tegar Farisakta¹, Eldiana Tri Narulita, S.Sn., M.Sn², Wahyu Indira, S.Sn., 2022).

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4460 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

Menurut Irvan Sinaga selaku ilustrator buku anak, desain karakter merupakan visualisasi pertama dan dapat menjadi identitas yang paling pertama diingat oleh pembaca buku. Oleh karena itu perancangan desain karakter sangatlah penting untuk dilakukan (Hermanudin & Ramadhani, 2020). Ilustrasi telah menjadi sumber visualisasi ide dan pikiran manusia sepanjang waktu. Ilustrasi juga telah mempengaruhi masyarakat dalam hal keyakinan dan tren. Sejarah ilustrasi tidak pernah lepas oleh buku, sebab fungsi dari ilustrasi sendiri pada mulanya adalah untuk menjelaskan isi dari buku tersebut (Priyata et al., 2022).

Penelitian terdahulu yang berjudul "Desain Karakter Tokoh Ki Bagus Rangin Pada Visual Novel Perang Kedongdon" (Harmiriyanti & Sidhartani, 2018) dan "Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D "Puyu to The Rescue" Dengan Mengapatasi Biota Laut" (Hermanudin & Ramadhani, 2020). Melalui penelitian terdahulu menunjukkan pentingnya desain karakter, dari kedua penelitian tersebut memiliki tujuan yang berbeda. Pada penelitian pertama digunakan pada visual novel sedangkan pada penelitian kedua sebagai visual untuk serial animasi 2D. Sementara itu untuk penelitian kali ini desain karakter digunakan dalam buku cerita ilustrasi dengan menerapkan *augmented reality* didalamnya.

Desain karakter memiliki peran penting dalam buku cerita ilustrasi. Desain karakter merupakan sebuah proses representasi dari emosi atau sifat manusia yang memiliki tujuan tertentu. Dalam proses penciptaannya, sebuah desain karakter secara visual harus tampak 'hidup' layaknya manusia. Pada dasarnya desain karakter merupakan perkembangan dari akting. Sebuah aktor harus dapat merasakan perasaan karakter yang diperankannya, yang kemudian disampaikan melalui gesture dan ekspresi yang otentik (Novica et al., 2018). Desain karakter harus mampu menjelaskan seperti apa karakter tersebut, latar belakang dari karakter tersebut melalui atribut yang digunakannya, bahkan pengayaan dari desain karakter tersebut harus dapat menjelaskan jenis ilustrasinya apakah kasual, serius, kartun, semi realis, ataupun realis. Penentuan karakter diperlukan analisis melalui analisis gaya visual dan gaya warna dalam penggambaran ilustrasi karakter agar sesuai dengan khalayak sasaran (Hidayat & Rosidin, 2018).

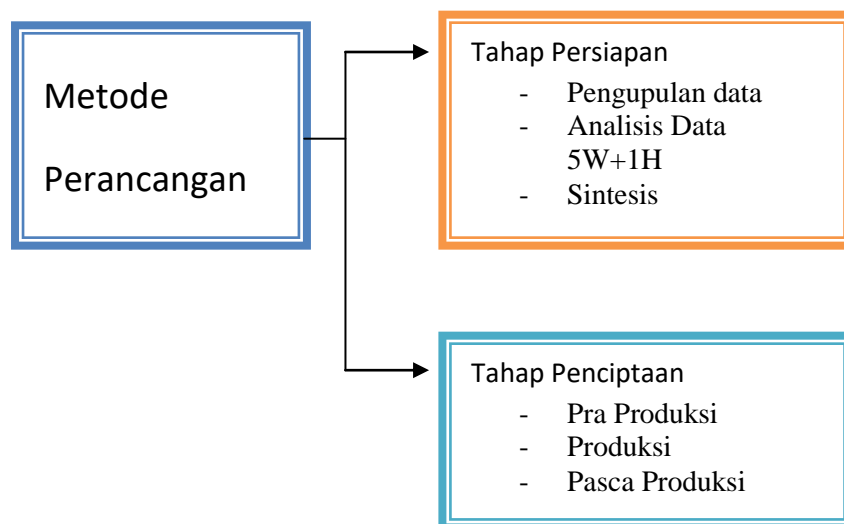
Desain karakter dibuat secara digital dengan gaya gambar kartun. Dalam pembuatan desain karakter penulis menyesuaikan dengan kajian pustaka mengenai prinsip ilustrasi dan target segmentasi buku yang dirancang serta penambahan dengan kriteria demografis dan psikografis yang telah dituliskan dalam analisis data 5W+1H. Diharapkan dengan desain karakter yang sesuai dengan kriteria tersebut dapat menjadi daya tarik dalam buku dan dapat menggambarkan seperti apa karakter tersebut dengan jelas supaya target audience dapat menangkap dengan baik karakter yang digambarkan sehingga dapat mempermudah pemahaman dalam buku cerita ilustrasi mengenai petualangan kereta api dengan menerapkan *augmented reality* dengan baik.

METODE

Terdapat dua tahapan penting yang harus dilalui dalam proses perancangan, yaitu tahap persiapan dan tahap penciptaan. Tahap pertama, yang disebut sebagai tahap persiapan, memiliki beberapa langkah yang harus ditempuh secara sistematis. Tahap ini dimulai dengan pengumpulan data, di mana informasi relevan terkait dengan proyek dikumpulkan dari berbagai sumber yang tersedia. Setelah itu, dilakukan analisis 5W+1H, yang mencakup pertanyaan tentang siapa, apa, kapan, di mana, mengapa, dan bagaimana. Analisis ini membantu untuk memahami secara mendalam konteks dan tujuan dari perancangan tersebut. Langkah terakhir dalam tahap persiapan adalah sintesis data, di mana semua informasi yang telah dikumpulkan dan dianalisis disusun dan digabungkan secara sistematis untuk membentuk landasan yang kokoh bagi tahap selanjutnya.

Setelah tahap persiapan selesai, selanjutnya tahap penciptaan. Tahap ini terdiri dari beberapa tahapan yang harus dijalani dengan teliti. Tahap pertama dalam penciptaan adalah pra produksi, di mana gagasan dan konsep yang telah disusun dalam tahap persiapan dijabarkan lebih lanjut. Pra produksi mencakup penyusunan rancangan awal serta perencanaan yang matang untuk melaksanakan produksi secara efisien. Langkah berikutnya adalah produksi, di mana rancangan yang telah disetujui dalam tahap pra produksi diwujudkan menjadi produk akhir. Proses produksi melibatkan penerapan keterampilan dan teknologi yang sesuai untuk menciptakan produk dengan kualitas terbaik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan. Terakhir, tahap pasca produksi melibatkan evaluasi dan perbaikan produk setelah diproduksi. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi standar kualitas yang diinginkan dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

Diagram 1 Metode Perancangan



(Sumber: Allifia, 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan Dan Pengumpulan Data

1. Hasil Pengumpulan Data

Temuan dari wawancara dengan ilustrator buku anak menyoroti pentingnya aspek visual dalam menciptakan buku anak yang menarik. Ilustrasi harus dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak-anak, karena mereka cenderung lebih memperhatikan gambar daripada teks. Storyboard juga perlu dibuat berjalan agar anak-anak dapat mengikuti alur cerita tanpa perlu banyak teks. Penggunaan ilustrasi penuh atau spread ilustrasi dua halaman terhubung dapat membantu anak-anak memahami alur cerita dengan lebih baik. Selain itu, penekanan pada visual yang mudah diingat, seperti tokoh-tokoh dan kereta api, serta penggunaan warna yang cerah, menjadi faktor penting dalam menarik minat anak-anak. Konsistensi dalam bentuk dan gaya gambar juga ditekankan untuk mempertahankan kualitas visual ilustrasi dari awal hingga akhir cerita. Temuan ini konsisten dengan penelitian terdahulu yang menyoroti pentingnya kualitas visual dalam buku anak untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman anak-anak terhadap cerita. Dengan demikian, penekanan pada aspek visual dalam pengembangan buku ilustrasi perjalanan kereta api merupakan strategi yang relevan dan efektif untuk menarik minat anak-anak dan meningkatkan pengalaman membaca mereka. Buku dianggap berhasil jika dapat menggugah minat dari khalayak sasaran dalam memahami isi dari buku tersebut. Untuk mendukung keberhasilan sebuah buku diperlukan sebuah desain yang dapat mencerminkan maksud dan tujuan tersebut (Pertwi et al., 2020).

2. Hasil Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik 5W+1H (*What, Where, Who, When, Why, How*). Metode 5W+1H adalah metode terstruktur dengan menggunakan serangkaian pertanyaan yang terkait dengan permasalahan atau tujuan yang ditetapkan (Setiawan et al., 2023, p. 145). Berikut merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan. *What*, Apa permasalahan yang terjadi atau apa hal yang diperlukan? Hal yang diperlukan adalah visual dari karakter yang dibutuhkan dalam buku *Golden Tiket Petualangan Kereta Api*. *Where*, Di mana ilustrasi desain karakter akan diimplementasikan? Ilustrasi karakter akan diimplementasikan di dalam buku *Golden Tiket Petualangan Kereta Api*. *When*, Kapan desain karakter dapat diimplementasikan? Desain karakter dapat diimplementasikan ketika telah mendapatkan validasi dari ahli atau dari target *audience*. *Who*, Siapa target audiens yang dituju? Target audiens adalah anak usia 6-12 tahun atau setara dengan sekolah dasar. *Why*, Mengapa diperlukan desain karakter? Desain karakter dibutuhkan sebagai bentuk visualisasi pertama dari buku *Golden Tiket Petualangan Kereta Api*. *How*, bagaimana merancang desain karakter? Desain

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4460 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

karakter dirancang sesuai dengan konsep visual, yaitu mengacu pada alternatif tokoh terpilih.

3. Sintesis data

Visual yang digunakan adalah gaya gambar kartun yang disukai anak-anak dengan pemilihan warna yang *colourfull* yang tidak menyakiti mata. Tipografi yang digunakan di buku ini adalah *sans serif* dengan menyesuaikan kemampuan anak-anak dalam membaca dan lebih mudah dalam menerima informasi. Mempertimbangkan anak-anak yang memiliki kesukaan dalam bermain, *font* yang disajikan akan memilih gaya yang terkesan fun.

Tahap Penciptaan

1. Pra Produksi

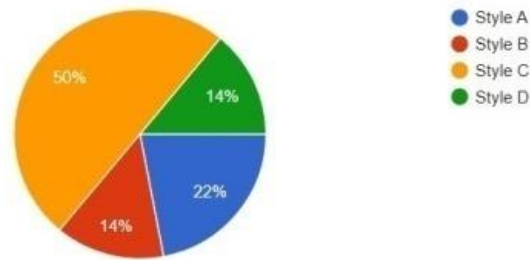
Konsep Desain Karakter diambil dan hasil wawancara dengan narasumber yang menyatakan anak-anak menyukai hal-hal yang lucu. Pernyataan ini didukung oleh hasil analisis riset melalui kuisisioner yang telah dilakukan dengan cara menyiapkan empat jenis gaya ilustrasi kartun. Dari hasil kuisisioner tersebut, sebanyak 50% responden memilih gambar "C" yang dijadikan acuan gaya gambar buku, lihat gambar 2 untuk hasil kuisisioner. Hal ini menunjukkan preferensi anak-anak terhadap gambar yang lucu dan menggemaskan. Oleh karena itu, gaya ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya kartun. Untuk lebih jelas lihat gambar 1.



Gambar 1 Variasi gaya gambar
(Sumber : Allifia, 2024)

Pilih salah satu gambar yang paling disukai di bawah ini ya

100 responses

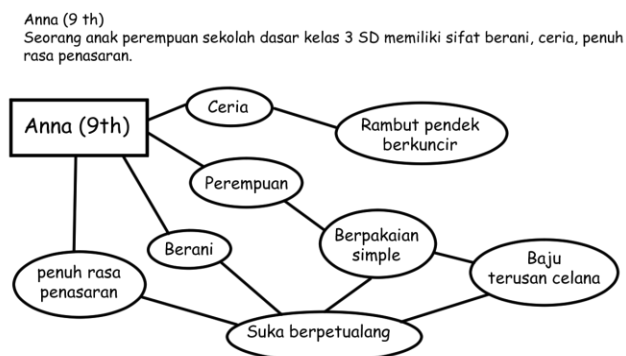


Gambar 2 Diagram hasil gaya gambar yang dipilih
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Uraian pada gambar 1 di atas menampilkan tiga gaya gambar yang dipertimbangkan dalam penelitian ini. Gaya gambar pertama (A) menampilkan ilustrasi dengan ciri khas yang lebih realistis, dengan detail yang cukup tajam dan nuansa warna yang lebih alami. Gaya gambar kedua (B) menampilkan ilustrasi dengan gaya yang lebih sederhana dan kartun, dengan warna-warna cerah dan karakter yang lebih menyenangkan. Sementara itu, gaya gambar ketiga (C dan D) menampilkan ilustrasi dengan sentuhan yang lebih artistik dan abstrak, dengan perpaduan warna yang kontras dan bentuk-bentuk yang lebih eksperimental. Dari ketiga gaya gambar tersebut, gaya gambar kedua yang lebih kartun dipilih sebagai acuan utama untuk mengikuti preferensi anak-anak yang cenderung menyukai gambar yang lucu dan menggemaskan.

2. Produksi

Sketsa Karakter, mengeksplorasi perancangan karakter Anna. Berikut detail sketsa perancangan yang dibuat, lihat gambar 3 dan 4.



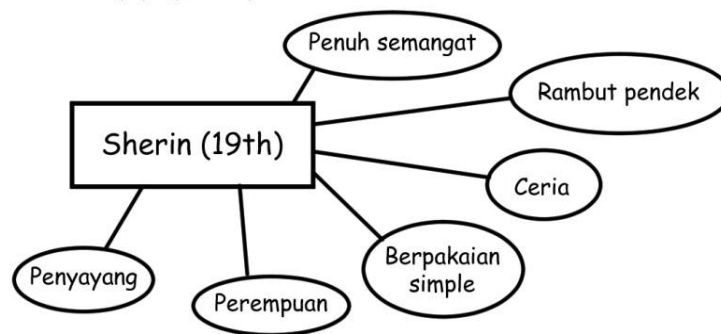
Gambar 3 Eksplorasi Karakter Anna
(Sumber Foto: Allifia, 2024)



Gambar 4 Sketsa Karakter Anna
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Deskripsi Karakter pada gambar 4 di atas menampilkan seorang anak yang berusia 9 tahun atau setara dengan kelas 3 SD yang penuh semangat, memiliki sikap berani, ceria dan penasaran yang tinggi. Setelah melakukan *brainstorming*, tokoh tersebut dibuatkan menjadi sketsa anak perempuan dengan pakaian yang simple, rambut berkuncir dan memakai baju terusan. Untuk proporsinya menggunakan ukuran kepala sebagai patokannya yaitu dengan ukuran 2,5 kepala. Berikut eksplorasi perancangan karakter Sherin, lihat detailnya pada gambar 5 dan 6.

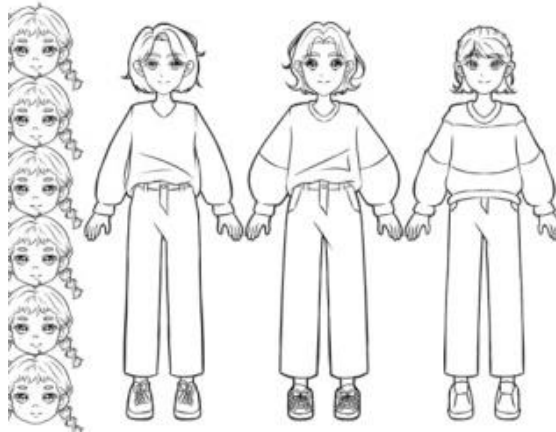
Sherin (19 th)
Remaja ke dewasa setara dengan anak kuliah semester 3-4. Memiliki sifat yang ceria menyayangi adiknya.



Gambar 5 Eksplorasi Karakter Sherin
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4460 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 6 Sketsa Karakter Sherin
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Deskripsi karakter pada gambar 6 di atas menampilkan seorang kakak perempuan berusia 19 tahun atau setara dengan anak kuliah semester 3-4 memiliki sifat tang ceria dan menyayangi adiknya. Melalui *brainstorming* yang telah dilakukan, karakter Kakak digambarkan dengan perempuan berambut pendek dan berpakaian simple. Untuk ukuran proporsinya menggunakan ukuran kepala Anna yaitu 6 kepala. Komperehensif Desain, adapun komperehensif desain karakter anna dapat dilihat pada gambar 7.



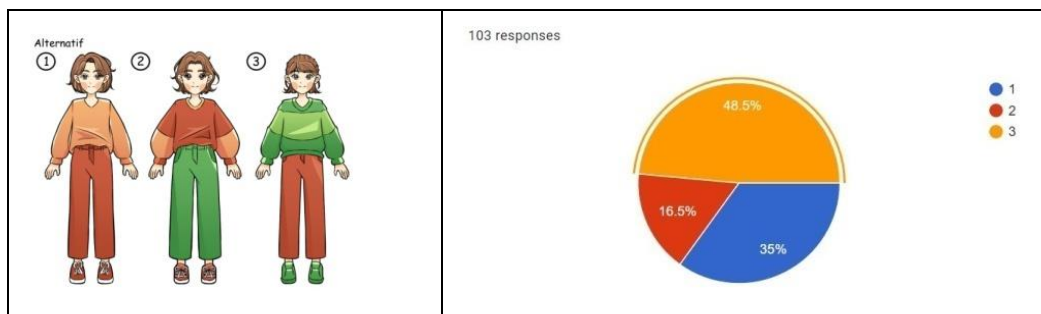
Gambar 7 Komperehensif desain
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Uraian pada gambar 7 di atas adalah proses setelah dilakukannya sketsa dan proses *lineart* dilakukan proses pewarnaan, proses pewarnaan ini berdasarkan pada palet dari tone gaya gambar yang telah terpilih pada pemilihan gaya gambar. Pemilihan warnanya diturunkan melalui *tone* warna tersebut dan di aplikasikan pada karakter. *Tone* warna yang digunakan adalah *warm tone* dan pewarnaannya sederhana dengan warna bayangan yang tidak terlalu kuat dan sedikit pantulan cahaya.

Validasi Desain, berikut hasil validasi desain yang sudah dibuat, lihat gambar 8 dan 9.



Gambar 8 Karakter Anna terpilih
(Sumber Foto: Allifia, 2024)



Gambar 9 Karakter Sherin Terpilih
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Uraian pada gambar 8 dan 9 di atas adalah semua proses sebelumnya yang telah dilalui, maka desain memerlukan validasi untuk menentukan apakah desain tersebut cocok digunakan sebagai tokoh dalam buku cerita atau tidak. Validasi pertama dilakukan kepada dosen pendamping ahli dan ilustrator buku anak lalu selanjutnya dilakukan kuisisioner langsung ke target *audiens*. Tiga alternatif desain karakter Anna divalidasi oleh 103 anak sekolah dasar, 52,4% memilih alternatif 1. Tiga alternatif desain karakter Sherin divalidasi oleh 103 anak sekolah dasar, 48,5% memilih alternatif 3.

3. Paska Produksi

Implementasi, Setelah desain karakter terpilih maka selanjutnya yang dilakukan adalah implementasi. Implementasi desain karakter tersebut adalah menjadi gambaran dari visual buku, mulai dari perhalaman buku yang ditampilkan dan juga cover. Berikut merupakan contoh implementasi dari desain karakter yang telah dibuat dalam perancangan desain karakter pada buku "Golden Tiket.

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4460 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 10 Contoh implementasi
(Sumber Foto: Allifia, 2024)

Evaluasi, berdasarkan hasil evaluasi pada gambar 10 di atas, menurut hasil wawancara dengan ilustrator buku anak, desain karakter yang unik sangat penting untuk membuatnya mudah diingat sebagai identitas utama sebuah buku. Selain itu, penggunaan ekspresi yang tepat pada karakter juga menjadi kunci untuk menciptakan kesan bahwa karakter tersebut benar-benar hidup dalam cerita. Dengan demikian, dalam buku ilustrasi perjalanan kereta api desain karakter kereta dan karakter utama anak-anak disesuaikan agar memiliki ciri khas yang mudah diingat dan ekspresi yang menarik perhatian.

SIMPULAN

Desain karakter di ilustrasikan dengan gaya gambar kartun yang sesuai dengan kajian pustaka mengenai prinsip ilustrasi dan target segmentasi buku yang dirancang serta penambahan dengan kriteria demografis dan psikografis yang telah dituliskan dalam analisis data 5W+1H. Desain karakter yang sesuai dengan kriteria tersebut dapat menjadi daya tarik dalam buku sekaligus dapat menggambarkan seperti apa karakter tersebut dengan jelas supaya target audience dapat menangkap dengan baik karakter yang digambarkan.

Desain karakter yang didapatkan yaitu tokoh Anna dan Sherin yang nantinya akan digunakan dalam buku "Golden Tiket Petualangan Kereta Api". Kedua desain karakter tersebut telah disesuaikan oleh deskripsi karakter dan melalui survey yang dilakukan langsung ke target *audience*. Desain karakter diharuskan untuk dapat dengan mudah menentukan dari gambaran awal dari buku cerita ilustrasi dan sesuai dengan penggambaran tokoh karakter yang dibutuhkan dalam buku cerita ilustrasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfarid, M. I. Z., Halim, B., & Iswandi, H. (2022). Perancangan Komunikasi Visual Eksplorasi Sistem Tata Surya Berbasis New Media Untuk Anak Remaja Usia 12-18 Tahun Di Palembang. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 7(2).

Besaung : Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 10 No. 01 Maret 2025 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: 10.36982/jsdb.v10i1.4460 | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

<https://doi.org/10.36982/jsdb.v7i2.2485>

- Arrasy, R. W., Widodo, J., & Wahyuni, S. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pt.Kereta Api Indonesia Daerah Operasional Ix Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 15(2), 342–347. <https://doi.org/10.19184/jpe.v15i2.22239>
- Brilliant Tegar Farisakta¹, Eldiana Tri Narulita, S.Sn., M.Sn², Wahyu Indira, S.Sn., M. S. (2022). PERANCANGAN BUKU PANDUAN MENGGAMBAR KARAKTER “NAGA BONBON” SEBAGAI MASKOT STUDIO BONBIN. *AMARASI*, 3(2), 9.
- Harmiriyanti, F., & Sidhartani, S. (2018). Desain Karakter Tokoh Ki Bagus Rangin pada Visual Novel Perang Kedondong. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(01), 38–43. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i01.11>
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2020). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” dengan Mengapatasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 227–233. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v8i2.47758>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 278. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Marfa, F. P., Yulius, Y., & Halim, B. (2019). Kampanye Kesadaran Diri Pentingnya Menjaga Kesehatan Mata Sejak Dini Tahun 2018. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 4(2), 153–158. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v4i4.795>
- Novica, D. R., Hidayat, I. K., & Animasi, P. S. (2018). *KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER PADA*. 3(2).
- Pertiwi, B. C., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. ... *of Art \& ...*, 7(2), 1152–1165.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Setiawan, M., Patriansah, M., & Mubarat, H. (2023). Buku Ensiklopedia Tentang Kidal sebagai Media Komunikasi Visual untuk Anak-Anak. *Besaung : Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.3249>