

# Buku Ilustrasi Banten Prayascita Gaya Flat Design Sebagai Sarana Pelestarian Budaya Bali Pada Parisada Hindu Dharma Indonesia Bekasi

Luh Putu Ayu Cista<sup>1</sup>, Taufik Murtono<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Seni Indonesia Surakarta

## Artikel History

Dikirim: 15 April 2023

Revisi : 6 Mei 2023

Diterima: 15 Mei 2023

## Abstract

*This Illustrated Book as a Means of Preserving Balinese Culture was designed after seeing traditions and culture that are slowly being abandoned by the Balinese Hindu community, especially teenagers who are outside the island of Bali. Data collection through observation and interviews with sources from Hindu religious leaders in Bekasi who know about Banten Prayascita. The visual design process for illustration books using the Design Thinking and Style methods in flat design illustrations is taken for its modern, minimalist nature. The illustrations in the book refer to the original form of Banten, Serati Banten as a reference for supporting illustrations, and the color palette is taken from one of the components in Banten such as flowers, leaves, incense and coconut leaves, supergraphics designed from Banten components such as shrimp paste, thread, and so on. The design of promotional media using the work method uses the AISAS method. By designing this Illustrated Book, it is hoped that the Banten Prayascita tradition will be reintroduced to the young Balinese Hindu community and help preserve and inherit the Banten Prayascita tradition.*

**Keyword:** *Banten Prayascita, Design Thinking, Illustration Book, Flat Design, AISAS Methode*



## Abstrak

Buku Ilustrasi sebagai Sarana Pelestarian Budaya Bali ini dirancang setelah melihat tradisi dan budaya yang perlahan-lahan mulai ditinggalkan oleh masyarakat Hindu Bali, khususnya kaum remaja yang berada di luar pulau Bali. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara narasumber dari tokoh agama Hindu di Bekasi yang mengetahui tentang Banten Prayascita. Proses perancangan visual buku ilustrasi menggunakan metode Design Thinking dan Gaya pada ilustrasi flat design diambil karena sifat modern, minimalis. Bentuk ilustrasi pada buku mengacu pada wujud asli Banten, Serati Banten sebagai referensi ilustrasi pendukung, dan palet warna yang diambil dari salah satu komponen pada Banten seperti bunga, daun, dupa dan janur, supergraphics yang dirancang dari komponen Banten seperti terasi, benang, dan seterusnya. Perancangan media promosi menggunakan metode karya digunakan metode AISAS. Perancangan Buku Ilustrasi ini, diharapkan tradisi Banten Prayascita akan dapat kembali dikenalkan kepada masyarakat Hindu Bali muda dan membantu pelestarian serta pewarisan tradisi Banten Prayascita

**Kata Kunci:** *Banten Prayascita, Design Thinking, Buku Ilustrasi, Flat Design, Metode AISAS*

Corresponding author.

Alamat E-mail: [taufik@isi-ska.ac.id](mailto:taufik@isi-ska.ac.id)

*This is an open-access article under the CC-BY-SA license*



## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keindahan alam dan sumber dayanya. Selain keindahan alam dan sumber daya alamnya, Indonesia juga terkenal akan keberagaman tradisi dan kebudayaan yang dari berbagai macam suku dan daerah yang ada di Indonesia salah satunya adalah Bali. Pulau yang kerap dijadikan sebagai destinasi wisata bagi turis lokal maupun turis mancanegara karena keindahan alamnya ini, masih memiliki tradisi serta kebudayaan yang kental dan masih dijalani oleh masyarakatnya hingga kini. Tradisi dan kebudayaan yang dipegang oleh masyarakat Bali sebagian besar dipengaruhi oleh ajaran agama Hindu dan berpegang teguh pada sebuah konsep yaitu *Tri Hita Karana*. Tradisi dan budaya Bali yang berpegang teguh pada konsep *Tri Hita Karana* salah satunya adalah Banten atau yang umumnya diketahui sebagai sesajen. Banten merupakan sarana yang selalu digunakan dalam upacara, serta sebagai sarana yang digunakan masyarakat Hindu Bali untuk mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berdasarkan fungsi dan waktu penggunaan Banten atau sesajen terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah Banten Prayascita. Banten prayascita merupakan salah satu banten penting, hampir selalu digunakan dalam pelaksanaan *yadnya* dan tersusun dari beberapa komponen membentuk satu kesatuan untuk mengwujudkan fungsi utamanya sebagai penyucian. (Sukiani, 2019:98).

Keahlian dalam membuat Banten Prayascita sudah diwariskan oleh masyarakat Bali secara turun temurun. Namun, seiring berkembangnya zaman, meskipun tradisi membuat Banten Prayascita masih umum dilakukan oleh masyarakat Bali, tradisi ini perlahan mulai ditinggalkan serta sulit untuk melakukan regenerasi dalam melakukan tradisi ini. Terutama oleh masyarakat Hindu Bali yang khususnya merantau dan menetap di luar Bali seperti di daerah Bekasi dan sekitarnya. Kurangnya minat terhadap sesajen dipengaruhi oleh terbatasnya aktivitas umat Hindu di luar Bali yang disebabkan oleh rendahnya minat umat untuk belajar terhadap proses pembuatan sesajen, juga dipengaruhi oleh terbatasnya ruang dan waktu untuk bertemu antara warga yang mengerti perihal bebantenan dengan warga yang pemahamannya masih rendah seperti keluarga muda dan remaja. Maka dalam upaya mempertahankan kearifan lokal tersebut, maka diperlukan sebuah solusi. Salah satunya adalah dengan membuat buku ilustrasi Banten Prayascita gaya *flat design*, sebagai awal untuk memperkenalkan Banten Prayascita kepada umat Hindu khususnya yang tidak berdomisili di Bali sehingga tradisi dan kearifan lokal ini tetap terjaga.

Perancangan Buku Ilustrasi Banten Prayascita ini didesain dengan sedemikian rupa sehingga dapat menarik *audience* dengan menggunakan ilustrasi gaya *flat design* dan diharapkan menjadi daya tarik dari segi tampilan visual pada buku. Penggunaan buku

---

diharapkan dapat mempermudah *audience* untuk memahami pesan dan konten seperti pendapat Subandi dan Priilosadoso (2022:129) yang menyatakan bahwa media dapat dikatakan sebagai komunikasi antar dua orang atau lebih yang saling berinteraksi agar hal yang disampaikan salah satu pihak dapat dimengerti oleh pihak yang lainnya.. Adapun fungsi dari buku ilustrasi dimana ilustrasi memiliki fungsi yang beragam dan pengaruh, maka mengakibatkan ilustrasi menjadi bahasa visual yang berpengaruh (Alif dan Murtono, 2021:191). Menurut Lawrence Zeegen juga menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah sebuah buku yang di dalamnya memiliki tulisan baik dalam bentuk fotografi, lukisan, gambaran ataupun seni rupa (Raihana, 2019:26). Dalam upaya pengenalan dari buku ilustrasi maka dibutuhkan sebuah perancangan strategi periklanan yang tepat. Strategi tersebut diperlukan sebagai sarana dalam mempromosikan dan juga memperkenalkan buku kepada target *audience* yang dituju. Tahapan dalam merancang strategi periklanan diawali dengan menganalisa data yang sudah didapatkan, menyusun perancangan strategi kreatif promosi menggunakan metode promosi AISAS, hingga menentukan media promosi pendukung seperti poster, x-banner, dan merchandise.

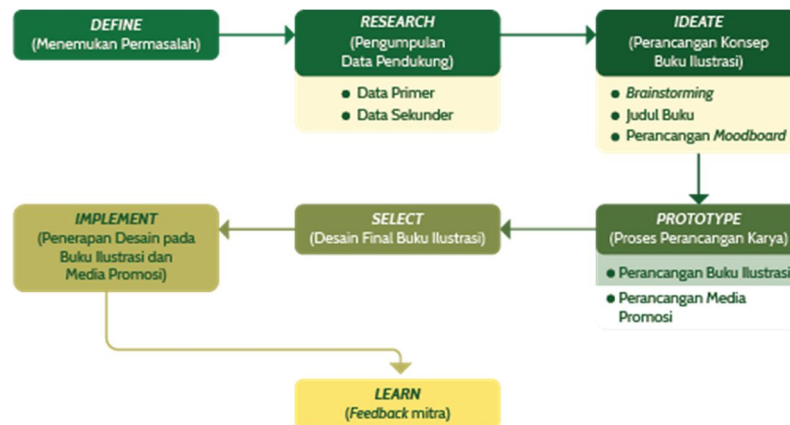
## **METODE**

Proses dari perancangan buku ilustrasi menggunakan metode *Design Thinking*, yang terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu *define, research, ideate, prototype, select, implement* dan *learn* (Ambrose dan Haris, 2010). Tahapan dari metode tersebut dijadikan landasan dalam proses merancang buku ilustrasi mengenai Banten Prayascita. *Target audience* dalam perancangan buku ilustrasi adalah remaja dan dewasa muda (*young adult*), pria dan wanita dengan tingkat sosial menengah ke atas, serta rentang umur 15 sampai 25 tahun, dan tertarik dengan buku serta tertarik untuk mempelajari Banten Prayascita.

Metode penelitian dilakukan secara kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi dibagi menjadi dua tahapan yaitu pengumpulan data primer yang terdiri dari observasi, wawancara secara langsung pada narasumber yang berkaitan dengan penelitian yang diangkat, serta menyebar kuesioner (angket) kepada responden yang dituju. Pengumpulan data sekunder yang terdiri dari studi pustaka dengan melihat penelitian dari karya dan jurnal yang telah diteliti terlebih dahulu serta analisis dokumentasi yang telah didapat baik dalam bentuk gambar maupun foto dari tema yang akan diangkat. Setiap data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan proses analisis data menggunakan analisis matriks. Penggunaan matriks dalam menyusun data

digunakan untuk mempermudah dalam memaparkan, menganalisis serta membaca kesimpulan pada data yang telah didapat (Wulandari dan Arumsari, 2017:52). Hasil kesimpulan dari analisis matriks kemudian dijadikan acuan dalam menyusun buku ilustrasi Banten Prayascita. Berikut adalah bagan metode *design thinking* yang digunakan dalam perancangan buku

Bagan Metode Perancangan Karya



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah pembahasan dari proses, hasil, dan penemuan yang didapatkan dan mendukung dalam perancangan buku ilustrasi Banten Prayascita. Pembahasan dibagi menjadi tujuh bagian sesuai dengan susunan *design thinking* dari Gavin Ambrose dan Paul Harris.

### Define

Proses dalam perancangan buku ilustrasi dimulai pada tahap *define*. Tahap ini digunakan untuk menentukan permasalahan yang diambil. Pada tahap ini ditentukan gagasan, tujuan, serta manfaat dari adanya penelitian serta perancangan buku ilustrasi. Adapun tujuan dari adanya perancangan buku ilustrasi yaitu untuk merancang buku ilustrasi Banten Prayascita sebagai sarana pelestarian budaya Bali yang menarik dan mudah dipahami serta strategi periklanan untuk mempromosikan buku ilustrasi Banten Prayascita yang tepat sasaran dan sesuai dengan *target audience* yang dituju.

### Research

Proses perancangan berikutnya adalah *research*. Proses ini dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data pendukung dari tema yang diangkat, data yang telah dikumpulkan kemudian akan disintesis menggunakan tabel dari analisis matriks. Kesimpulan dari sintesis data yang telah didapat kemudian akan dijadikan sebuah acuan dalam proses perancangan desain buku ilustrasi Banten Prayascita. Berikut adalah hasil sintesa data dari proses *research* pada perancangan buku ilustrasi :

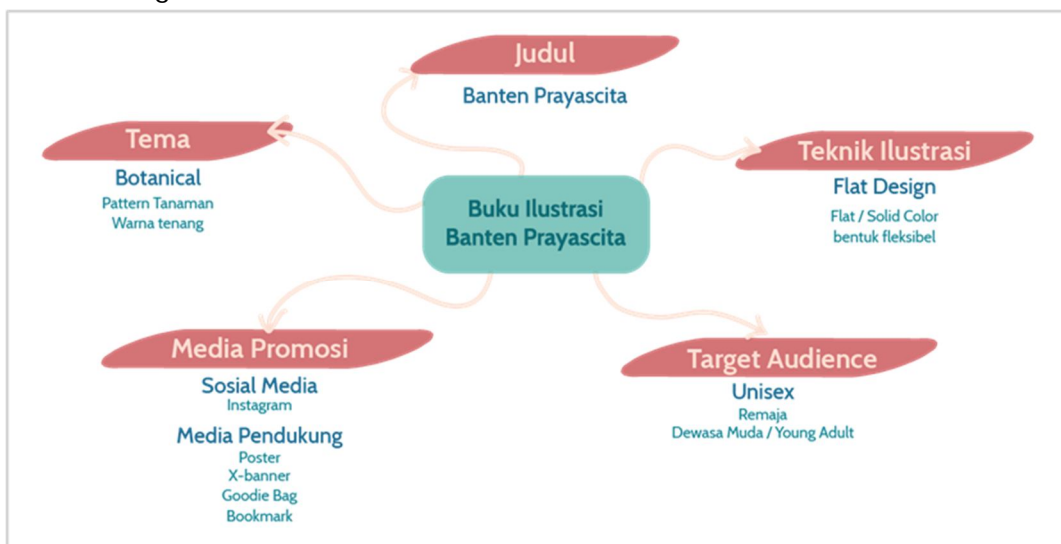
Tabel 01. Tabel Analisis Matriks Hasil Pengumpulan Data  
( Sumber: Luh Putu Ayu Cista, 2023 )

No	Tahap	Hasil
1	<b>Observasi</b>	Banten Prayascita terdiri dari beberapa bahan dan komponen pendukung. Bahan yang digunakan sebagian besar adalah janur atau daun kelapa muda. Beberapa komponen dari banten prayascita menggunakan bahan-bahan seperti bunga, beras, daun pandan, sirih, <i>semat</i> , daun <i>plawa</i> , kelapa gading, dan lain sebagainya
2	<b>Studi Pustaka</b>	Banten Prayascita yang merupakan sebuah banten yang dipergunakan sebagai sarana penyucian. Adapun isi komponen dari Banten Prayascita yaitu, kulit <i>sesayut</i> , <i>raka-raka</i> , <i>sampian nagasari</i> , <i>sesedep beras putih</i> dan benang putih, <i>jejeritan srojan</i> , <i>padma</i> , lima buah tumpeng memakai <i>pekir</i> dan <i>metanceb kwangen</i> . Limas berisi sambal dan garam, lima buah tipat <i>gelatik</i> , lima buah <i>tukung sangkur</i> , <i>lis senjata</i> , <i>penyeneng</i> , kelapa gading, limas berisi kacang, <i>saur</i> , garam, timun dan tuwung, nasi <i>soda meklongkong</i> , dan <i>payuk pere</i> .
3	<b>Wawancara</b>	Banten Prayascita harus dikenalkan kepada usia muda. Seiring bertambahnya usia, maka umat Hindu harus mengetahui makna serta simbol-simbol yang terdapat pada banten Prayascita, hal ini dapat dilakukan dengan menunjukkan ilustrasi dan tambahan informasi penunjang seputar banten prayascita.
4	<b>Kuesioner</b>	Sebanyak 54.7% responden tidak mengetahui tentang Banten Prayascita, dan 45.3% mengetahui apa itu Banten Prayascita. Serta sebanyak 98.1% responden tertarik untuk mempelajari tentang Banten Prayascita, dan sisanya tidak ingin mengetahui atau mempelajari tentang Banten Prayascita.

5	<b>Kesimpulan</b>	Pembuatan buku ilustrasi akan bersumber dari hasil analisis dari berbagai data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Ilustrasi pada buku akan menggunakan referensi yang didapat dari hasil dokumentasi selama observasi, sehingga dapat menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan bentuk sesungguhnya serta mempermudah <i>target audience</i> dalam mengenal Banten Prayascita.
---	-------------------	--

**Ideate**

Tahap *ideate* dilakukan dengan melakukan proses *brainstorming*. Proses *brainstorming* menghasilkan judul dari buku ilustrasi serta *moodboard* yang digunakan dalam menyusun konsep kreatif. Melalui proses *brainstorming* ditemukan beberapa kunci visual perancangan buku ilustrasi sebagai berikut :



Gambar *Brainstorming* perancangan buku ilustrasi.

Hasil dari tahap *moodboard* ditemukan gaya-gaya visual yang sesuai untuk perancangan buku ilustrasi Banten Prayascita.

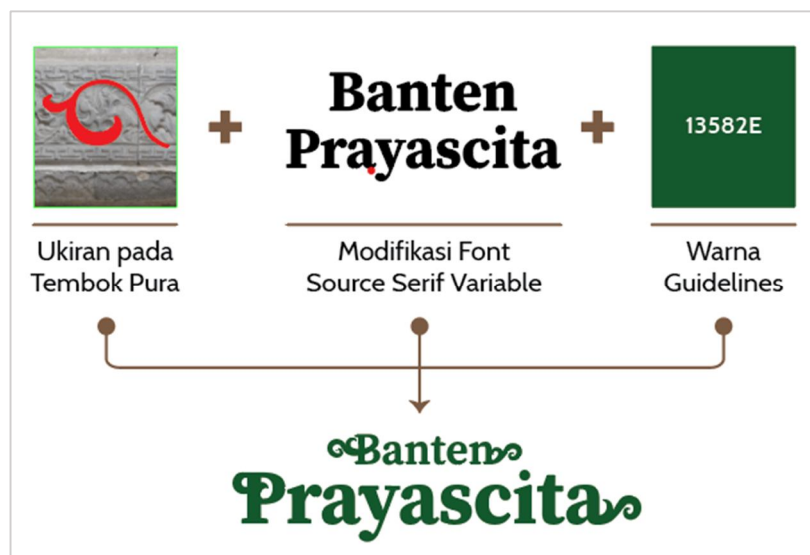


Gambar *Moodboard* perancangan buku ilustrasi.

Perancangan ilustrasi menggunakan teknik ilustrasi *flat design* dengan menggunakan warna yang sesuai dari bahan utama Banten Prayascita yaitu *janur* atau daun kelapa muda agar tetap terkesan natural dan mengikuti bentuk dan warna asli dari komponen penyusun banten prayascita, serta sesuai dengan tema dari buku yaitu *botanical*.

### **Prototype**

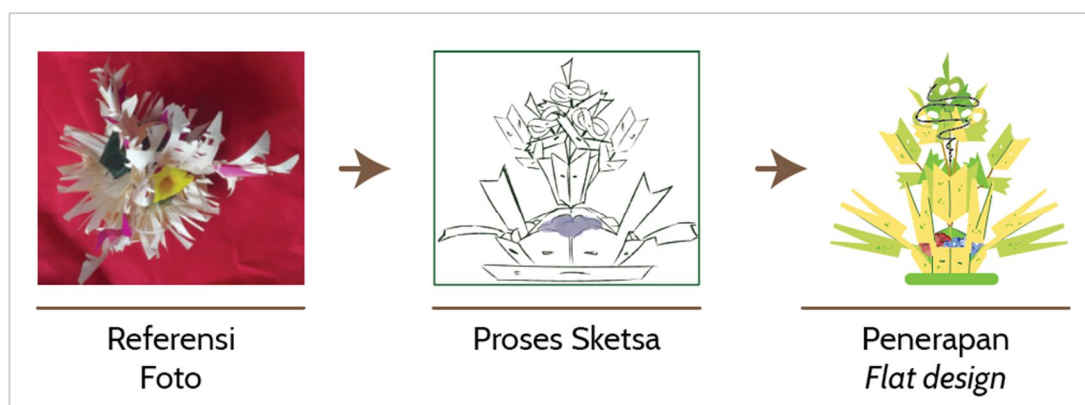
Tahap *prototype* dari *design thinking* yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah pada tahap *ideate* sehingga memungkinkan terdapat beberapa alternatif dan solusi desain dari buku ilustrasi. Proses perancangan kreatif buku ilustrasi diawali dengan menentukan isi serta konten yang akan digunakan pada setiap halamannya. Kemudian dilanjutkan dengan merancang tipografi yang digunakan pada buku ilustrasi Banten Prayascita.



Gambar Tipografi pada judul buku.

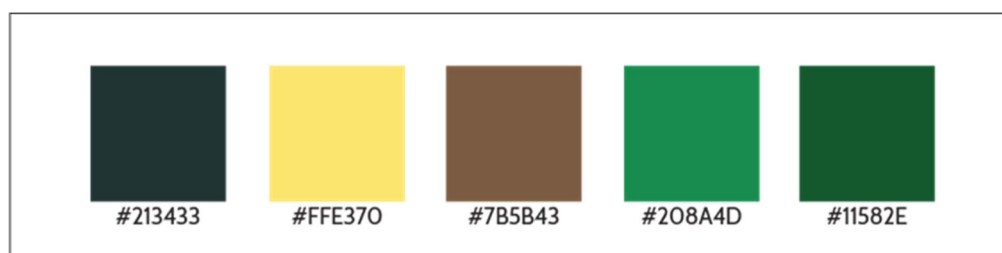


Tipografi judul menggunakan *font* jenis serif yang telah tersedia dari Adobe Illustrator yaitu Source Serif Variable untuk kemudian dimodifikasi menggunakan ukiran yang ditemukan pada tembok pura. Menurut Murtono (2014:117) pemilihan tipografi yang tepat mampu mengangkat citra dari konten di dalamnya. Pada jenis huruf sendiri memiliki jiwa dan martabatnya sendiri. Akan menjadi persoalan serius bila tipografi yang digunakan ternyata merusak konten yang sebenarnya sudah sempurna, sebaliknya pemakaian tipografi yang sempurna akan sia-sia bila digunakan untuk menulis konten yang tidak berkualitas



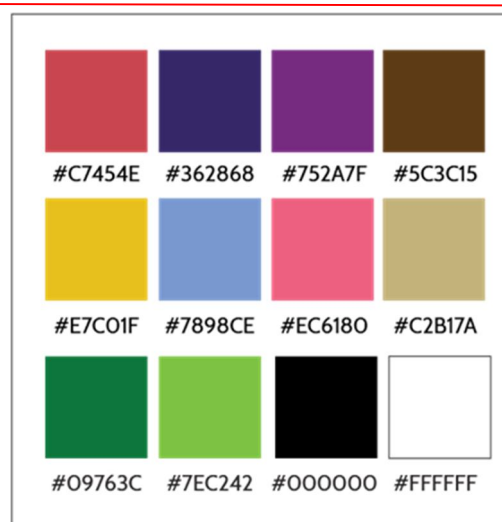
Gambar Proses perancangan ilustrasi pada buku.

Perancangan buku ilustrasi kemudian dilanjutkan dengan merancang ilustrasi yang digunakan serta palet warna yang digunakan pada ilustrasi dan *layout* buku. Ilustrasi menggunakan gaya *flat design*. Ciri khas *flat design* adalah menghilangkan penggunaan bayangan, bevel, tekstur, dan ornamen yang tidak diperlukan. Khusus pada *layout* berfokus pada tipografi yang bersih dan jelas, warna-warna yang cerah, ilustrasi dua dimensi yang *flat* juga, dan kombinasi warna yang komplementer. Menggunakan saturasi yang berbeda kontras yang halus (Hasanudin & Adityawan 2020:142). Proses ilustrasi diawali dengan sketsa dari sumber referensi yang telah didapat pada tahap *research* dan dilanjutkan dengan proses digitalisasi. Penggunaan warna pada ilustrasi utama dan ilustrasi pendukung didapat dari referensi yang didapat pada proses penyusunan *moodboard* agar tetap sesuai dengan tema yang diangkat yaitu *botanical*.



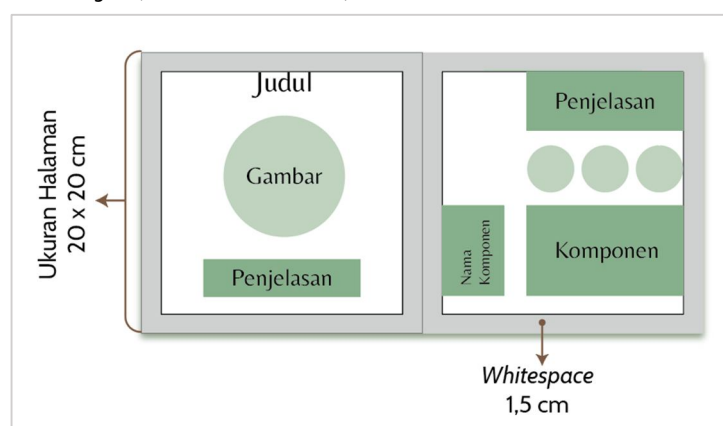
Gambar Pemilihan Warna *guidelines* pada buku.





Gambar Pemilihan warna pada ilustrasi.

Ilustrasi pada buku ilustrasi yang telah dibuat kemudian akan diletakan pada halaman buku dengan merancang *layout* halaman pada buku terlebih dulu. *Layout* adalah penataan/penempatan elemen-elemen dalam sebuah bidang untuk mendukung konten/pesan yang dibawanya (Rustan, 2020:10).

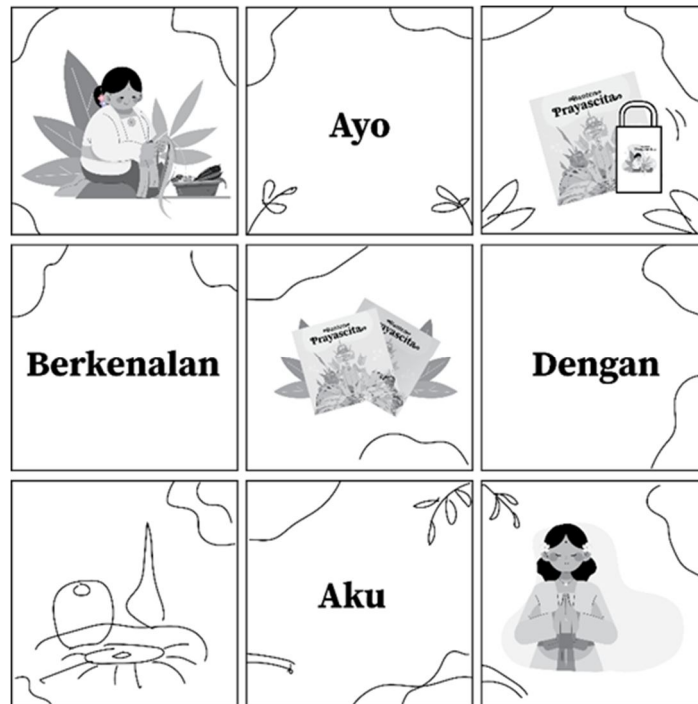


Gambar Perancangan *layout* salah satu *template* buku.

Perancangan media promosi yang akan digunakan dilakukan setelah merancang desain pada buku ilustrasi. Media promosi yang digunakan dalam memasarkan produk menggunakan media sosial media Instagram, dan menggunakan metode promosi AISAS. Media promosi AISAS menurut Sugiyama dan Andree (2011) terdiri dari:

- 1) *Attention* Dapat diartikan sebagai menjadi sadar dan mengakui adanya sebuah produk
- 2) *Interest* tahap berikutnya yaitu membuat calon konsumen tertarik dengan produk yang ditawarkan.
- 3) *Search* perilaku konsumen yang berkeinginan untuk mencari informasi lebih lanjut tentang produk atau jasa yang diiklankan baik melalui internet atau media sosial
- 4) *Action* diartikan sebagai perilaku konsumen yang memutuskan untuk membeli produk atau jasa yang diiklankan.
- 5) *Share* Tahap terakhir dari metode promosi AISAS yaitu membuat *audience* membagikan pengalaman interaksi dengan produk kepada orang lain melalui testimoni.

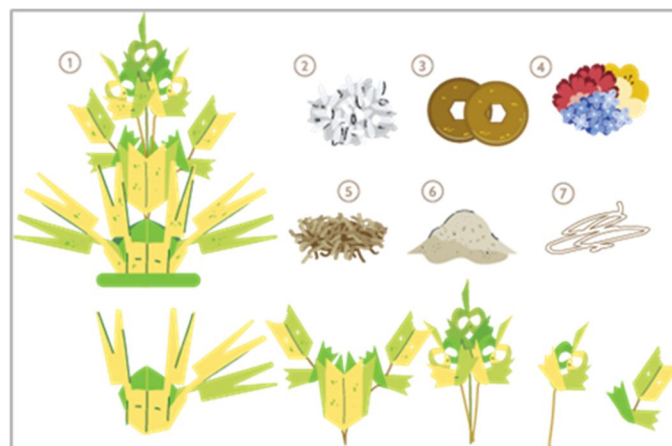
Berikut adalah desain media promosi Instagram yang digunakan pada buku ilustrasi:



Gambar Perancangan desain feeds Instagram

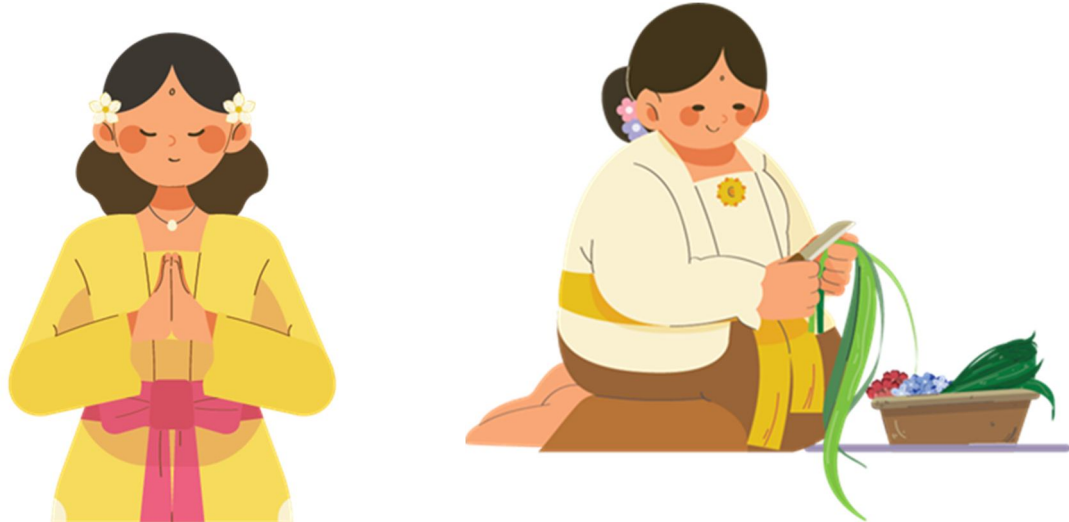
### Select

Pada tahap *Select*, desain buku ilustrasi dan media promosi merupakan hasil dari desain yang sudah final. Tahap ini merupakan tahap penentuan alternatif desain yang dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut dari desain yang alternatif yang telah dibuat pada tahapan *prototype*. Berikut adalah desain final yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi dan media promosi



Gambar 09. Ilustrasi final pada buku

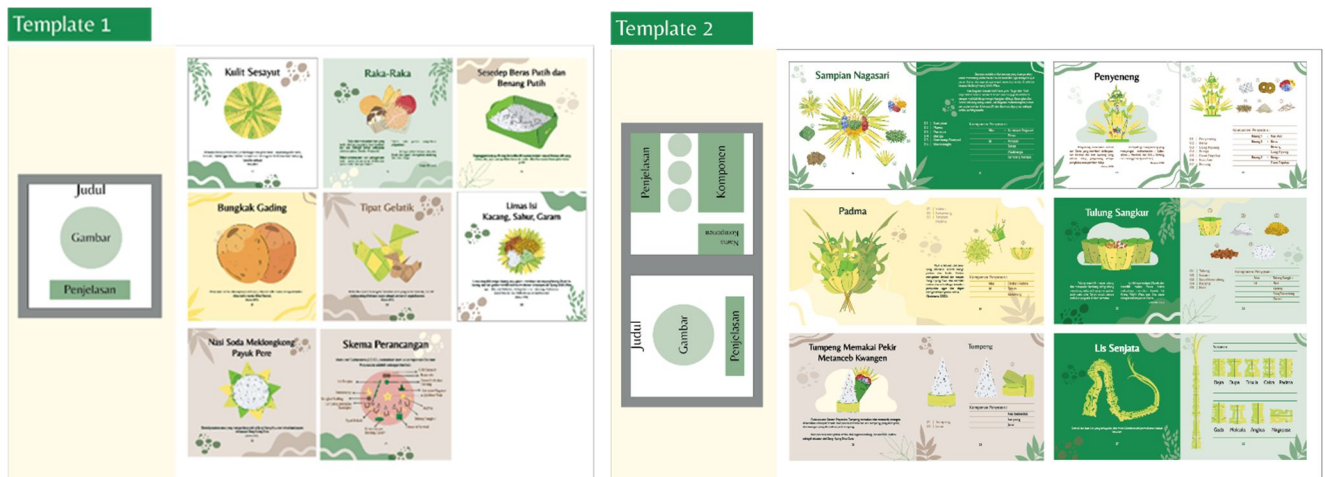
Adapun penggunaan ilustrasi pendukung yang digunakan pada buku ilustrasi. Salah satunya adalah ilustrasi selamat datang dan penutup yang menggunakan ilustrasi dari seorang wanita yang menangkupkan tangan di dada atau gestur *namaste* sebagai gestur selamat datang dan juga gestur dalam mengucapkan doa penutup.



Gambar Ilustrasi selamat datang dan penutup dan serati banten

Setelah ilustrasi selamat datang dan penutup, ilustrasi pendukung yang dibuat adalah ilustrasi dari seorang *serati* banten. Serati banten adalah seseorang yang membuat banten untuk persiapan sebuah upacara pada pura. Serati banten selalu identik dengan pekerjaan seorang Wanita dalam membuat banten. Maka dibuatlah ilustrasi seorang serati banten yang sedang memegang janur dan pisau sebagai salah satu ilustrasi tambahan pada buku.

*Layout* pada buku ilustrasi menggunakan beberapa *template*. *Template* terpilih dikarenakan sudah mempertimbangkan *positioning* dari isi pada konten, sehingga mempermudah *audience* dalam memahami isi konten pada buku.



Gambar Perancangan *layout template* buku.

Template 3



Template 4



Gambar Perancangan *layout template* buku.

**Implement**

Tahap ini memaparkan hasil dari implementasi dari desain buku dan media promosi yang sudah final dan diterapkan menjadi hasil yang siap untuk dicetak baik pada ukuran kertas, halaman buku, atau posisi pemotongan kertas harus diukur dan diteliti lagi agar mendapatkan hasil cetak yang sesuai dengan harapan.



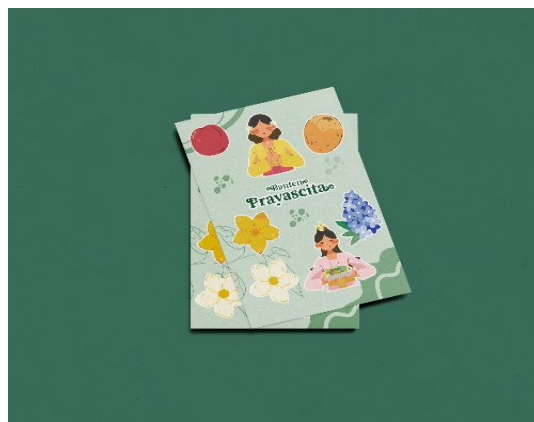
Gambar Penerapan desain pada sampul buku.

Ukuran Sampul	: 20x20 cm
Warna	: Berwarna
Tipografi	: Source Serif Variable. Cabin
Gaya Ilustrasi	: Flat Design
Realisasi Cetak	: Art Paper 150 gr
Cover	: Hardcover, Laminasi glossy



Gambar Penerapan desain pada *totebag*.

Ukuran	: 30x40 cm
Bahan Media	: Canvas
Teknik Produksi	: Digital Printing
Ilustrasi	: Flat Design
Warna	: Berwarna
Tipografi	: Source Serif Variable



Gambar Penerapan desain pada *sticker*.

Ukuran	: 14,8x10,5 cm
Bahan Media	: Vinyl
Teknik Produksi	: Digital Printing, cetak <i>kiss cut</i>
Ilustrasi	: Flat Design
Warna	: Berwarna
Tipografi	: Source Serif Variable



Gambar Penerapan desain pada *bookmark*.

Ukuran : 14,8x5,25 cm  
Bahan Media : Art Carton 230gsm  
Teknik Produksi : Digital Printing, laminasi doff  
Ilustrasi : Flat Design  
Warna : Berwarna  
Tipografi : Source Serif Variable



Gambar Penerapan desain pada *x-banner*.

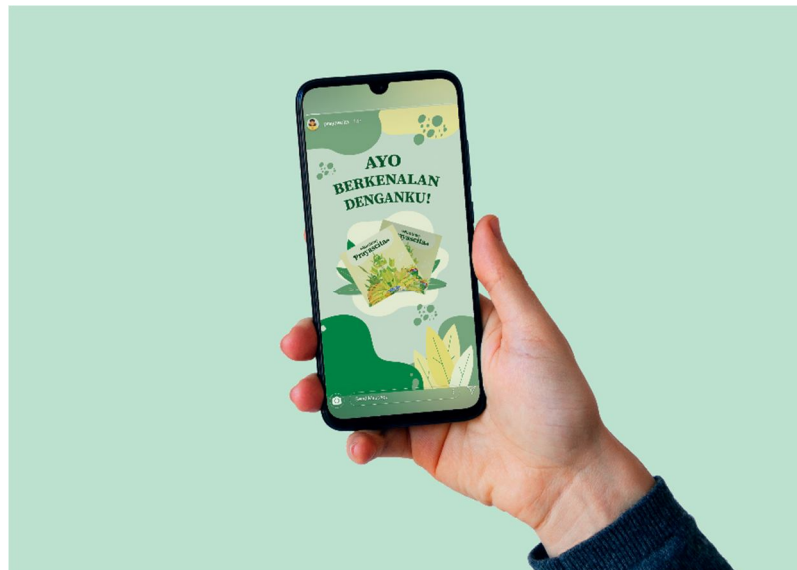
Ukuran : 60x160 cm  
Bahan Media : Flexxi China  
Teknik Produksi : Digital Printing  
Ilustrasi : Flat Design  
Warna : Berwarna  
Tipografi : Source Serif Variable





Gambar Penerapan desain pada poster.

Ukuran : 29,7x42 cm  
Bahan Media : Art Paper 150gsm  
Teknik Produksi : Digital Printing  
Ilustrasi : Flat Design  
Warna : Berwarna  
Tipografi : Source Serif Variable



Gambar Penerapan desain pada story Instagram.

Ukuran : 1920x1080 px  
Bahan Media : -  
Teknik Produksi : -  
Ilustrasi : Flat Design  
Warna : Berwarna  
Tipografi : Source Serif Variable

## **Learn**

Pendapat ataupun *feedback* dari mitra yang dituju mengenai buku ilustrasi yang telah dirancang akan dipaparkan pada tahap ini. Perancangan buku ilustrasi yang telah dibuat telah diberikan kepada pemuka agama dan adat di Bekasi, dan ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan kembali pada proses perancangan *layout* halaman khususnya pada *template layout 2*, yaitu penggunaan garis pada bagian penjelasan dari susunan komponen banten, serta ukuran font yang digunakan untuk memberi nomor pada setiap bagian komponen. Hal tersebut bertujuan agar mempermudah *audience* kedepannya dalam memahami dan mengetahui komponen pada banten prayascita, serta meningkatkan performa dari desain *layout* pada buku.

## **KESIMPULAN**

Buku ilustrasi Banten Prayascita yang menarik dan mudah dipahami oleh target *audience* dirancang menggunakan metode perancangan design thinking dari Gavin Ambrose dan Paul Harris. Buku ilustrasi dirancang melalui proses *brainstorming* terlebih dahulu. Pada *brainstorming* menghasilkan beberapa kesimpulan seperti judul dari buku yaitu Banten Prayascita, *botanical* sebagai tema dari buku, remaja dan dewasa muda (*young adult*) sebagai *target audience*, serta pemilihan warna yang masih berhubungan dengan bahan utama dari Banten Prayascita yaitu janur atau daun kelapa. Buku ilustrasi Banten Prayascita dikemas dengan ilustrasi gaya *flat design*. Kemudian, dalam upaya memasarkan atau mempromosikan buku ilustrasi Banten Prayascita, maka dibuatlah beberapa media promosi menggunakan metode promosi AISAS sehingga menarik *target audience*. Dari perancangan media promosi buku ilustrasi menghasilkan media sosial Instagram sebagai salah satu cara untuk mempromosikan produk dan untuk berinteraksi dengan *target audience*, penggunaan media cetak seperti x-banner dan poster juga digunakan dalam upaya mempromosikan buku ilustrasi banten prayascita, serta perancangan *merchandise* seperti bookmark, stiker, goodie bag yang akan dibagikan kepada beberapa pembeli buku pertama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alif, S. F. S., & Murtono, T. M. (2021). Gaya Ilustrasi Damar Kurung Pada Konsep Desain Brand Identity Sebagai Daya Tarik Visual Kemasan Sapit Bandeng Bu Amiroh Gresik dan Strategi Promosi. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(2), 187-212. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i2.4016>
- Ambrose, Gavin dan Paul Harris. 2010. *Design Thinking*. Switzerland : AVA Publishing SA
- Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan *Flat Design* dalam Web Design dan User Interface (UI). *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 5(2), 134-144
- Murtono, Taufik. 2014. Penguatan Citra Merek Batik Dengan Tipografi Vernacular. *Acintya*, 6(2): 114-125. <https://doi.org/10.33153/acy.v6i2.215>
- Rustan, Suriyanto. 2020. *Layout 2020 vol 1*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Rustan, Suriyanto. 2020. *Layout 2020 vol 2*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.
- Subandi, S., Prilosadoso, B. H., & Chandra, R. O. (2022). Workshop Kreatif Karakter Wayang Material Limbah Sebagai Media Pengenalan Seni Tradisi Untuk Siswa Sd Negeri VI Mojosongo Surakarta. *Abdi Seni*, 13(2), 126-134. <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v13i2.4226>
- Sukiani, Ni Ketut. 2019. Fungsi & Makna Banten Prayascita Di Kota Denpasar. *Kulturistik*. 3(1): 84-98.
- Raihana, N. (2019). TA: *Perancangan Buku Ilustrasi dengan Teknik Digital Painting Pengolahan Buah dan Sayur Tropis untuk Pencegahan Penyakit Sebagai Media Edukasi Terhadap Dewasa Muda*. Surabaya:Universitas DinamikaWulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. 2017. Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49-58.

