

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU PANDUAN “LANGKAH-LANGKAH
MEMBUAT VEKTOR WAJAH” UPAYA PEMBELAJARAN
BAGI MAHASISWA SEMESTER 1 POLITEKNIK NEGERI
MEDIA KREATIF PSDKU MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh :
NUR ASIAH NST**

NIM: 21511034

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN GRAFIS
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PSDKU MEDAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Panduan “Langkah-Langkah
Membuat Vektor Wajah” Upaya Pembelajaran Bagi
Mahasiswa Semester 1 Politeknik Negeri Media
Kreatif PSDKU Medan

Penulis : Nur Asiah Nst
NIM : 21511034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari kamis tanggal 11 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



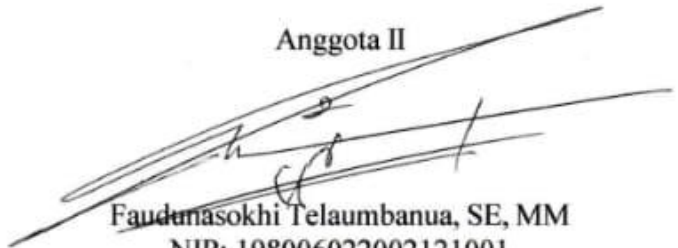
Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP: 196309191987031003

Anggota I



Sudirman, S.Kom, M.Kom
NIP: 198511072019031004

Anggota II



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP: 198006022002121001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola PNMK
PSDKU Medan,



Komda Saharia, S.Kom, M.Pd
NIP: 197712202006041002


LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Panduan "Langkah-Langkah
Membuat Vektor Wajah" Upaya Pembelajaran
Bagi Mahasiswa Semester 1 Politeknik Negeri
Media Kreatif PSDKU Medan.
Penulis : Nur Asiah Nst
NIM : 21511034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

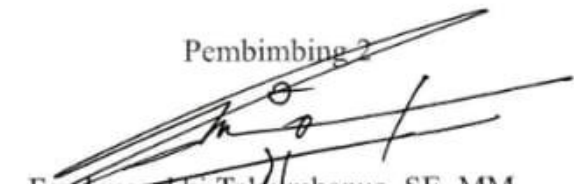
Ditandatangani di .. Medan / 25-06-2024

Pembimbing 1



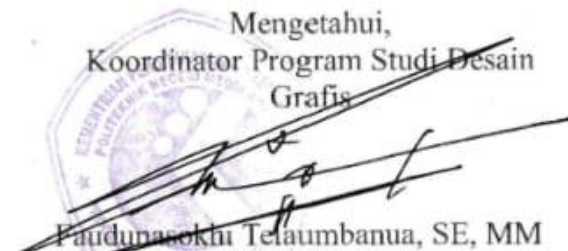
Dewantoro Lase, S.Kom, M.Kom
NIP.198412132019031009

Pembimbing 2



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP.198006022002121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain
Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM
NIP.198006022002121001

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIRISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Asiah Nst
NIM : 21511034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/ 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

“Perancangan Buku Panduan “Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah” Upaya Pembelajaran Bagi Mahasiswa Semester 1 Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan” **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Nur Asiah Nst
NIM. 21511034

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Asiah Nst
NIM : 21511034
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Buku Panduan “Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah” Upaya Pembelajaran Bagi Mahasiswa Semester 1 Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/ formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Nur Asiah Nst

NIM. 21511034

ABSTRACT

Lateness in submitting assignments is common among students, which can be a result of a lack of understanding of the subject matter or difficulty in finding additional relevant material. The use of effective, innovative and creative learning media is expected to help overcome this problem. Therefore, the author designed a practical guidebook for Graphic Design students at Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. This book acts as a learning media that aims to help them master the technique of making face vectors through the guide "Steps to Make Face Vectors." Data analysis in this study was carried out with qualitative descriptive techniques, using primary data obtained from questionnaires distributed to 36 graphic design students. Questionnaire results showed that 16 students (44.4%) complained about the lack of working time, 11 students (30.6%) did not understand the material, 8 students (22.2%) were unable to work, and 1 student (2.8%) did not give a reason. The result of this research is a tutorial book that details how to create face vectors systematically, equipped with detailed illustrations to make it easier for students to follow each step in the process of creating face vectors.

Keywords: Design, Vector, Book, Adobe Illustrator

ABSTRAK

Keterlambatan dalam pengumpulan tugas sering terjadi di kalangan mahasiswa, yang dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap materi atau kesulitan menemukan materi tambahan yang relevan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan kreatif diharapkan mampu membantu mengatasi masalah ini. Oleh sebab itu, penulis merancang sebuah buku panduan praktis bagi mahasiswa Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Buku ini berperan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu mereka menguasai teknik pembuatan vektor wajah melalui panduan "Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah." Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif, menggunakan data primer yang diperoleh dari kuesioner yang disebarkan kepada 36 mahasiswa desain grafis. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 16 mahasiswa (44,4%) mengeluhkan tentang sedikitnya waktu pengerjaan, 11 mahasiswa (30,6%) kurang memahami materi, 8 mahasiswa (22,2%) tidak mampu mengerjakan, dan 1 mahasiswa (2,8%) tidak memberikan alasan. Hasil akhir penelitian ini adalah buku tutorial yang merinci cara membuat vektor wajah secara sistematis, dilengkapi dengan ilustrasi detail untuk memudahkan mahasiswa mengikuti setiap langkah dalam proses pembuatan vektor wajah.

Keyword: Perancangan, Vektor, Buku, Adobe Ilustrator

PRAKATA

Bismillahirrahmanirahim, Alhamdulillah Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk buku tutorial membuat vektor wajah. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Perancangan Buku Panduan “Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah” Upaya Pembelajaran Bagi Mahasiswa Semester 1 Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

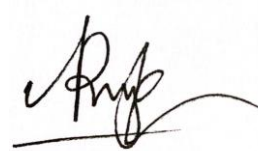
1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Faudunasokhi Telaumbanua, S.E., M.M., selaku Koordinator Prodi Desain Grafis, sekaligus dosen pembimbing II.
6. Syafriyandi, S.Pd, M.Sn, Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Dewantoro Lase S.Kom, M.Kom., selaku dosen pembimbing I.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.

9. Kepada Ayah dan Ibu yang senantiasa mendukung penulis baik dalam doa mau pun materi.
10. Kepada teman-teman dan pihak yang selalu memberikan semangat kepada penulis dalam proses pengerjaan laporan ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 21 Juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nur Asiah Nst', with a horizontal line underneath.

Nur Asiah Nst

NIM.21511034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	3
F. Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Perancangan	5
B. Desain Grafis	5
1. Unsur-Unsur Desain Grafis	6
2. Prinsip Desain	8
C. Pengertian Sketsa	11
D. Pengertian <i>Layout</i>	11
1. Jenis-Jenis <i>Layout</i>	11
2. Jenis <i>Layout</i> Buku.....	12

E.	Pengertian Tipografi	12
1.	Prinsip-Prinsip Tipografi.....	13
F.	Vektor.....	14
G.	Buku	14
H.	Buku Panduan	15
I.	Buku Pembelajaran	15
J.	Kurikulum	16
K.	RPS (Rencana Pembelajaran Semester).....	16
L.	Jenis-Jenis Kertas	16
M.	Aplikasi Program.....	17
N.	Alat pendukung Rancangan	18
BAB III METODE PELAKSANAAN.....		19
A.	Data dan Objek Penelitian.....	19
1.	Sejarah Kampus Polimedia Kreatif Medan	19
2.	Visi dan Misi.....	21
3.	Struktur Organisasi	22
B.	Teknik Pengumpulan Data.....	22
1.	Observasi	22
2.	Wawancara	23
3.	Studi Pustaka	24
4.	Kuesioner	24
C.	Ruang Lingkup.....	25
D.	Langkah Kerja	26
1.	Pra-produksi (Persiapan)	26
2.	Produksi/Pelaksanaan	26
3.	Pasca Produksi	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
A.	Konsep Karya.....	28
1.	Ide dan Gagasan.....	29
2.	Perancangan Sketsa <i>Digital</i>	29
3.	Penentuan Warna	31

4.	Penentuan Tipografi.....	32
5.	Penentuan <i>Layout</i>	33
6.	Digitalisasi	34
7.	<i>Layout</i> dan Tipografi	47
8.	Desain <i>Cover</i>	50
9.	<i>Finishing</i>	51
BAB V PENUTUP		53
A.	Kesimpulan.....	53
B.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....		55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan	27
Table 2. <i>Tools, Layer</i> dan Warna	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Garis	6
Gambar 2. Bentuk	7
Gambar 3. Warna.....	7
Gambar 4. Ilustrasi	8
Gambar 5. Ruang	8
Gambar 6. Keseimbangan	9
Gambar 7. Kesederhanaan	9
Gambar 8. Irama.....	10
Gambar 9. Kesatuan	10
Gambar 10. Penekanan.....	11
Gambar 11. Tipografi	13
Gambar 12. Logo <i>Adobe Illustrator</i>	17
Gambar 13. Leptop <i>ASUS</i>	18
Gambar 14. Logo Polimedia Kreatif.....	20
Gambar 15. Struktur Organisasi Kampus	22
Gambar 16. <i>Google Form</i>	24
Gambar 17. Sketsa Wajah	29
Gambar 18. Sketsa Hijab.....	30
Gambar 19. Sketsa Tubuh	30
Gambar 20. Sketsa Akhir	31
Gambar 21. Palet Warna.....	32
Gambar 22. <i>Font Helvetica</i>	32
Gambar 23. <i>Font Suisse Works</i>	33
Gambar 24. <i>Layout Cover</i>	33
Gambar 25. Membuat Putih Mata.....	34
Gambar 26. Membuat Bola Mata.....	34
Gambar 27. Memberi Warna Bola Mata	35
Gambar 28. Membuat Lensa Mata.....	35
Gambar 29. Duplikat Putih Mata	36

Gambar 30. Membuat Detail Mata.....	36
Gambar 31. Membuat Bayangan Putih Mata.....	37
Gambar 32. Membuat Daging Mata.....	38
Gambar 33. Membuat Garis Bibir.....	38
Gambar 34. Memberi Warna Bibir.....	38
Gambar 35. Memberi Gradasi.....	39
Gambar 36. Hasil Akhir Bibir	39
Gambar 37. Memberi Warna Dasar Kulit	40
Gambar 38. Membuat Lapisan Warna Kulit	40
Gambar 39. Memberi Gradasi pada Kulit.....	41
Gambar 40. Memberi Gradasi pada Kantong Mata	41
Gambar 41. Membuat Detail Bayangan Kulit.....	42
Gambar 42. Memberi Warna pada Bayangan Kulit	42
Gambar 43. Membuat Pantulan Cahaya pada Hidung.....	43
Gambar 44. Membuat Rona Pipi.....	43
Gambar 45. Hasil Akhir Pewarnaan Kulit.....	44
Gambar 46. Memberi Warna Dasar Hijab.....	44
Gambar 47. Membuat Pantulan Gelap	44
Gambar 48. Membuat Pantulan Terang.....	45
Gambar 49. Memberi Warna Baju	45
Gambar 50. Memberi Gelap Terang pada Baju.....	46
Gambar 51. Hasil Akhir Pewarnaan Vektor	46
Gambar 52. <i>Layout</i> dan Tipografi Sketsa Hijab.....	47
Gambar 53. <i>Layout</i> dan Tipografi Mata.....	48
Gambar 54. <i>Layout</i> dan Tipografi Bibir.....	59
Gambar 55. <i>Layout</i> dan Tipografi <i>Skin</i>	50
Gambar 56. Desain <i>Cover</i>	51
Gambar 57. Hasil Akhir Buku Cetak	52

DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis	57
Lembar Pembimbingan TA.....	58
Surat Izin Penelitian	60
Transkrip Wawancara	62
Bukti-Bukti Pekerjaan Secara Utuh	64
Lembar Cek Plagiarisme	65
RPS (Rencana Pembelajaran Semester).....	66
Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Vektor adalah bagian yang tak terpisahkan dari mata kuliah ilustrasi *digital* yang harus diselesaikan oleh mahasiswa semester pertama dalam program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Menurut Vectr (Endah, 2022) Vektor merupakan sebuah karya grafis *digital* yang terbentuk dari kumpulan titik dan garis yang memiliki posisi spesifik dan terhubung satu sama lain melalui penggunaan perhitungan matematika.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, mahasiswa di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan, terutama jurusan Desain Grafis memiliki kesulitan memahami materi dan menyelesaikan tugas desain vektor yang berfokus pada wajah, sehingga mahasiswa merasa perlu mencari sumber tambahan materi di luar lingkungan kampus untuk memperdalam pemahaman mereka tentang pembuatan vektor.

Di era *digital* seperti sekarang, mahasiswa memiliki kemudahan mengakses materi tambahan dan tutorial untuk membantu dalam mengerjakan tugas, seperti yang tersedia di *platform YouTube*. Namun, banyak mahasiswa menghadapi kesulitan saat mengikuti tutorial di *YouTube* karena pengalaman pengerjaan yang bervariasi membuat mereka kebingungan, yang pada akhirnya menjadi hambatan dalam proses pengerjaan tugas bagi mahasiswa.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis berencana untuk membuat buku yang berjudul "**Perancangan Buku Panduan Langkah-Langkah Membuat Vektor**

Wajah," dengan harapan buku ini dapat membantu mahasiswa semester pertama dalam mengerjakan tugas mereka pada jurusan Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah yang timbul dalam perancangan buku panduan desain vektor adalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya materi yang disajikan oleh dosen mengharuskan mahasiswa untuk mencari sumber tambahan materi.
2. Keterbatasan akses terhadap buku panduan pembelajaran mengenai pembuatan vektor yang masih terhitung jari di perpustakaan Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.
3. Belum adanya buku panduan langkah-langkah membuat vektor wajah di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi cakupan pembahasan dalam tugas akhir ini hanya pada aspek perancangan desain grafis, sehingga fokusnya menjadi lebih terarah. Berikut ini adalah penjelasan tentang batasan masalah dalam tugas akhir ini:

1. Pembahasan karya ilmiah ini hanya membahas sebatas perancangan konsep dan ide buku panduan langkah-langkah membuat vektor wajah sesuai RPS.
2. Hasil akhir perancangan buku panduan berupa buku tutorial membuat vektor wajah berukuran 21 cm × 29,7 cm (A4) yang dicetak *full color*

menggunakan kertas *art carton* sebagai covernya dan *art paper* untuk bagian isi dengan jumlah ± 50 halaman.

3. Media perancangan buku panduan menggunakan *software Adobe Illustrator Creative Cloud 2018*.
4. Buku panduan ini ditujukan untuk kalangan terbatas dan belum mencapai tahap ISBN.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan buku panduan "Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah" sebagai referensi tambahan yang mudah dipahami oleh mahasiswa semester pertama di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan?
2. Bagaimana hasil akhir dari buku panduan "Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah" sebagai materi tambahan yang dapat dimengerti oleh mahasiswa semester pertama di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan?

E. Tujuan Penulisan

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan dirumusan masalah, tujuan dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Untuk memahami langkah-langkah dalam menciptakan buku panduan "Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah" sebagai sebuah

perangkat untuk pengembangan diri bagi mahasiswa semester satu (1) di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.

2. Untuk memahami aspek visual dari desain buku panduan "Langkah-Langkah Membuat Vektor Wajah" sebagai salah satu sarana untuk pengembangan diri bagi mahasiswa semester satu (1) di Politeknik Negeri Media Kreatif Medan.

F. Manfaat Penulisan

Berdasarkan judul yang disebutkan diatas, penulis dapat memberikan manfaat dari penulisan tugas akhir yang dibuat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Hasil dari karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat awal bagi saya dalam memulai karir di industri kreatif serta menjadi bagian yang berharga dari portofolio saya sebagai penulis.

2. Bagi Mahasiswa Poloteknik Negeri Media Kreatif Medan

Membantu mahasiswa semester satu (1) agar dapat dengan lebih mudah memahami dan menyelesaikan tugas desain vektor wajah. Dan sebagai referensi yang bisa dimanfaatkan untuk penelitian di masa mendatang dalam pengembangan pengetahuan ilmiah yang lebih mendalam.

3. Bagi Perpustakaan

Untuk memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas desain vektor dan untuk menyediakan buku panduan tambahan tentang vektor di perpustakaan kampus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2023). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar]*. Gamelab. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Artadi, I. M. P. (2023). *Bahan Ajar Mata Kuliah Seketsa Interior*. <https://repo.isi-dps.ac.id/5089/>
- Endah, pujiyahya. (2022). *Kenali Tentang Apa Itu Desain Vektor Yuk ! Dan Apa Perbedaannya Dengan Bitmap !* Idmetafora.
- Escalada, J. (2024). *What is Adobe Illustrator?* Illustrator How. <https://illustratorhow.com/what-is-adobe-illustrator/>
- Fariyanto, F., & Ulum, F. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa Dengan Metode Ux Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52–60. <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/viewFile/853/351>
- Hasibuan, M. Y. (2019). *Muhamad Yusuf Hasibuan, “Managemen Kepala Sekolah Dalam Implementasi Kurikulum Pendidikan Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Arridho T anjung Morawa”*, *Jurnal At -Tazaka*, Vol. 03, No. 01, (2019), 42. 03(01), 1–17. https://etheses.iainkediri.ac.id/7535/3/92101720015_bab2.pdf
- Komputer*. (2021). Tekkom. UPI. <https://tekkom.upi.edu/2021/04/komputer/>
- Langgeng. (2024). *Pengertian Buku*. Geografi. <https://geograf.id/jelaskan/pengertian-buku/>
- Millah, A. (2022). *Penerapan Ilmu Desain Grafis Pada Unit Kerja Internal Communication Di Pt. Semen Indonesia (Persero) Tbk* (Issue 3031810007). [https://cdn.repository.uisi.ac.id/137206-CcA9/KERJA_PRAKTIK_%28Aslikhatul Millah%2C 3031810007%29.pdf](https://cdn.repository.uisi.ac.id/137206-CcA9/KERJA_PRAKTIK_%28Aslikhatul%20Millah%2C%203031810007%29.pdf)
- Mulyana. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia Teori dan Implementasi* (M. P. Suchyadi, Yudhie S.Si (Ed.); 2019th ed.). Lemabaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Desain_Grafis_dan_Multimedia/SNysDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=desain+grafis&printsec=frontcover
- Pratiwi, S. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pada Subtema Aku Merawat

Tubuhku Kelas I Sekolah Dasar Berbasis Gambar Lingkungan Sekitar [Universitas Muhammadiyah Gresik]. In *Umg.Ac.Id.* <http://eprints.umg.ac.id/4090/>

Puji Priyono, & Yuamita, F. (2022). Pengembangan Dan Perancangan Alat Pemotong Daun Tembakau Menggunakan Metode Quality Function Deployment (QFD). *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan*, 1(3), 137–144. <https://doi.org/10.55826/tmit.v1iiii.45>

Pustaka, B. R. (2022). *Beberapa Jenis Kertas untuk Mencetak Buku*. Bening Rua Pustaka. <https://beningruapustaka.com/serambi-penerbitan-beberapa-jenis-kertas-untuk-mencetak-buku/>

Puti. (2023). *Mengenal Apa itu Tipografi Termasuk Fungsi dan Tujuannya*. TelkomUniversity. <https://it.telkomuniversity.ac.id/mengenal-apa-itu-tipografi-termasuk-fungsi-dan-tujuannya/>

Rahmawati, G. (2019). Buku Teks Pelajaran Sebagai Sumber Belajar Siswa Di Perpustakaan Sekolah Di Sman 3 Bandung. *EduLib*, 5(1), 102–113. <https://doi.org/10.17509/edulib.v5i1.2307>

Ruangguru. (2023). *Pengertian Buku Panduan, isi dan Langkah-langkah Pembuatannya*. Ruang Guru. <https://ruangbuku.id/artikel/pengertian-buku-panduan-isi-dan-langkah-langkah-pembuatannya/>

Salmaa. (2022). *Rencana Pembelajaran Semester (RPS): Isi dan Pedoman Penyusunan*. Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/rps-adalah/>

Setiawan, M. (2020). *Desain Grafis menurut para ahli*. Medium. <https://marwansetiawan.medium.com/desain-grafis-menurut-para-ahli-33ca03bb3b8d>

Sulis, M. (2021). Dakwah melalui Desain Grafis (Analisis Semiotika Charles Sander Peirce dalam buku Otak Tanpa Kotak Karya Ratih Paradini) [UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten]. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://repository.uinbanten.ac.id/7831/>

Sutiono. (2022). *Gambar Vektor: Pengertian, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan*. Dosenit.Com. <https://dosenit.com/ilmu-komputer/gambar-vektor>

Tips Cara Layout Buku Mudah dan Cepat. (2024). Kompasiana. https://www.kompasiana.com/suhendi67408/664d5030de948f60a3535bc2/tips-cara-layout-buku-mudah-dan-cepat?page=2&page_images=1

Ula, Z. (2020). *Bab ii kajian pustaka 2.1.* 7–32. [http://repository.upm.ac.id/1767/4/BAB II ZAHROTUL ULA.pdf](http://repository.upm.ac.id/1767/4/BAB%20II%20ZAHROTUL%20ULA.pdf)