

LAPORAN TUGAS AKHIR

**STRATEGI PERANCANGAN DAN PEMBUATAN GAME
BOARD UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL
KONSUMEN DI KREJI PUBS**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya



Oleh :
NOVRIANSYAH SIREGAR
NIM. 2290475011

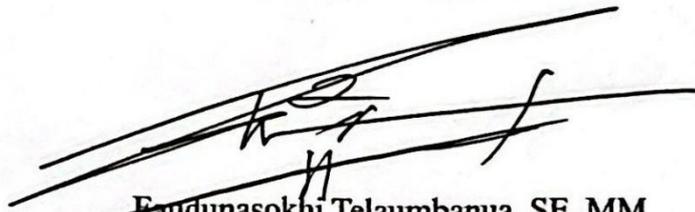
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Dan Pembuatan Game Board Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Konsumen Di Kreji Pubs
Penulis : Novriansyah Siregar
NIM : 2290475011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

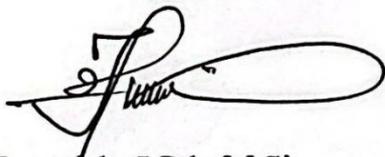
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa tanggal 22 Juli 2025

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Faudunasokhi Telaumbanua, SE.,MM
NIP. 198006022002121001

Anggota 1



Juwarlah, S.Pd., M.Si
NIP. 199007022019032023

Anggota 2



Rommel Sinaga
NIP. 196202241985011001

Mengetahui,
Kepala Unit Pengelola Polimedia
PSDKU Medan



Komda Saharia, S.Kom., M.Pd
NIP. 19771220 200604 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Strategi Perancangan Dan Pembuatan Game Board
Untuk Meningkatkan Interaksi Sosiasal Konsumen Di
Kreji Pubs
Nama : Novriansyah Siregar
NIM : 2290475011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini sudah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani
di Medan 11 Juli 2025

Pembimbing I



Rommel Sinaga, S.Pd., M.Pd

NIP. 196202241985011001

Pembimbing II



Fitri Evita, S.E., S.Pd., M.Sn

NIP. 198372520224212013

Mengetahui,

Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M

NIP. 1980060220021210

**PERNYATAAN ORIGINALITAS
TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novriansyah Siregar
NIM : 2290475011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul :

Strategi Perancangan Dan Pembuatan Game Board Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Konsumen Di Kreji Pubs, adalah **original**, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Medan 11 Juli 2025
Yang Menyatakan



Novriansyah Siregar
2290475011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai Civitas akademik Polimedia Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Novriansyah Siregar
NIM : 2290475011
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Strategi Perancangan Dan Pembuatan Game Board Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Konsumen Di Kreji Pubs

Dengan Hal Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/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, 11 Juli 2025
Yang Menyatakan



Novriansyah Siregar
2290475011

ABSTRACT

This study aims to enhance social interaction among visitors at Kreji Pubs through the design of a mystery- and investigation-themed board game. As a popular nightlife venue among young people, Kreji Pubs faces challenges in encouraging guest engagement. To address this, an interactive board game was developed to foster communication, collaboration, and social interaction through visually appealing design and communicative content. The research methods included direct observation, interviews with relevant parties, and literature studies on design, graphic art, and the psychology of social interaction. The creation process was divided into three stages: pre-production, production, and post-production—ranging from manual sketches to digital illustrations using the Procreate app. Featuring a semi-realistic cartoon illustration style, a contrasting color palette (red, yellow, white, black), and mystery-themed typography, the final product successfully creates an enjoyable interactive atmosphere that enhances the gaming experience and strengthens social bonds among visitors. This study is expected to serve as a reference for developing interactive media in both entertainment and educational public spaces.

Keywords: *Board Game, Social Interaction, Kreji Pubs, Digital Illustration*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial di antara pengunjung Kreji Pubs melalui perancangan board game bertema misteri dan investigasi. Sebagai tempat hiburan malam yang populer di kalangan anak muda, Kreji Pubs menghadapi tantangan dalam mendorong keterlibatan pengunjung. Untuk mengatasi hal ini, dirancang sebuah board game interaktif yang mendorong komunikasi, kolaborasi, dan interaksi sosial melalui pendekatan visual yang menarik dan konten yang komunikatif. Metode penelitian mencakup observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, serta studi pustaka mengenai desain, seni grafis, dan psikologi interaksi sosial. Proses pembuatan dilakukan dalam tiga tahap: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi—mulai dari sketsa manual hingga ilustrasi digital menggunakan aplikasi Procreate. Dengan gaya ilustrasi kartun realistik, palet warna kontras (merah, kuning, putih, hitam), serta tipografi bertema misteri, produk akhir mampu menciptakan suasana interaktif yang menyenangkan, meningkatkan pengalaman bermain, dan mempererat hubungan sosial antar pengunjung. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi pengembangan media interaktif di ranah hiburan maupun edukasi di ruang publik.

Kata kunci: *Board Game, Interaksi Sosial, Kreji Pubs, Ilustrasi Digital*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kemudahan, kelancaran dan kemampuan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik yang berjudul “*Strategi Perancangan Dan Pembuatan Game Board Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Di Kreji Pubs*”

Tujuan penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan masa studi dari Diploma Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini akan lebih baik jika ada bantuan dari beberapa pihak serta bimbingan dan dorongan yan berada dilingkungan kampus maupun luar kampus. 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. Trifajar Yurnama S., S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain Grafis
4. Komda Saharja, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan .
5. Faudunasokhi Telaumbanua, SE., M.M, Koordinator Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif.
6. Syafriyandi, S.Pd, M.S, Sekretaris Desain Grafis
7. Rommel Sinaga, S.Pd, M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam tulisan Tugas Akhir ini
8. Fitri Evita,S.Pd.,M.Sn, selaku Pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu dan tenaga dalam pelaksanaan bimbingan dan pengarahan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini

10. Kreji Pubs yang memberikan kesempatan yang berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir,
11. Terima kasih kepada kedua orang tua saya dan kakak, abang atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu mengiringi selama pelaksanaan magang ini. Segala pengorbanan dan kasih sayang yang diberikan sangat berarti bagi saya.
12. Terima kasih kepada Amel, Naila, Nasywa, Rein, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kebersamaan selama masa pengerjaan Tugas Akhir. Kehadiran kalian membuat proses ini menjadi lebih ringan dan menyenangkan.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam laporan praktik industri ini. Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Proposal Tugas Akhir ini.

Medan, 11 Juli 2025
Penulis,



Novriansyah Siregar
NIM. 2290475011

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penulisan	5
F. Manfaat Penulisan	5
BAB II	7
A. Strategi	7
B. Perancangan	8
C. Pembuatan	9
D. Game Board	10
E. Desain Grafis	11
F. Ilustrasi	12
G. Interaksi Sosial	13
H. Aplikasi Desain Ilustrasi	14
BAB III	16
A. Data/Objek Penelitian	16
B. Ruang Lingkup	19
C. Langkah Kerja	21
BAB IV	25
A. Proses Perancangan Game Board Di Kreji Pubs	25
B. Hasil Perancangan Game Board	49
BAB V	51
A. Simpulan	51
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pra Produksi	21
Tabel 2. Jadwal Kegiatan Produksi	23
Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pasca Produksi.....	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Game Board.....	11
Gambar 2. Aplikasi Procreate	15
Gambar 3. Lokasi Kreji Pubs	17
Gambar 4. Game Board	20
Gambar 5. Sketsa Konsep.....	27
Gambar 6. Ilustrasi Style.....	28
Gambar 7. Sketsa Senjata Card Game	29
Gambar 8. Sketsa Karakter	29
Gambar 9. Sketsa Game Board	30
Gambar 10. Sketsa Ruangan	30
Gambar 11. Pallet Warna.....	32
Gambar 12. Layout Game Board.....	33
Gambar 13. Layout Text	34
Gambar 14. Layout Poster.....	35
Gambar 15. Layout Card Game	35
Gambar 16. Font Bloody Modes	36
Gambar 17. Font Din Condensed	37
Gambar 18. Proses Desain Logo	38
Gambar 19. Proses Desain Miniatur.....	39
Gambar 20. Proses Desain Map	39
Gambar 21. Proses Desain Catatan.....	40
Gambar 22. Proses Desain card Game.....	40
Gambar 23. Proses Pembuatan Rules Game	41
Gambar 24. Alat – Alat	42
Gambar 25. Bahan – Bahan	43
Gambar 26. Proses Pengukuran.....	45
Gambar 27. Proses Pemotongan.....	47
Gambar 28. Proses Perakitan	48
Gambar 29. Wawancara Perevisian.....	49
Gambar 30. Hasil Game Board	50
Gambar 31. Poster	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Penulis.....	55
Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbingan TA.....	56
Lampiran 3 : Surat Keterangan Izin Penelitian.....	59
Lampiran 4 : Surat Balasan Penelitian TA.....	60
Lampiran 5 : Surat Selesai Penelitian TA	61
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 7 : Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh.....	63
Lampiran 8 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait Dengan Tugas Akhir.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan industri hiburan dan pariwisata di Indonesia terus mengalami pertumbuhan yang pesat, mencerminkan potensi besar yang dimiliki negara ini dalam menarik perhatian wisatawan baik domestik maupun internasional (Saputri, 2020). Menurut data yang dirilis oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif pada tahun 2020, industri pariwisata Indonesia berhasil mencatatkan angka yang mengesankan, yaitu 280 juta wisatawan domestik dan 16 juta wisatawan internasional. Angka-angka ini menunjukkan bahwa Indonesia tidak hanya menjadi tujuan wisata yang menarik, tetapi juga merupakan pasar yang sangat besar bagi berbagai sektor terkait (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2020).

Salah satu aspek yang mempengaruhi kesuksesan industri ini adalah interaksi sosial antara konsumen. Interaksi ini mencakup berbagai elemen, mulai dari pengalaman yang diperoleh wisatawan selama berkunjung, hingga hubungan yang terjalin antara wisatawan dengan masyarakat lokal (Pandansari, Purnomo, & Kasiwi, 2020). Keterlibatan masyarakat dalam industri pariwisata sangat penting, karena mereka tidak hanya berperan sebagai penyedia layanan, tetapi juga sebagai duta budaya yang memperkenalkan kekayaan tradisi dan keunikan daerah masing-masing kepada pengunjung (Bramwell & Lane, 2011).

Kreji Pubs sebagai salah satu bentuk hiburan malam yang populer di kalangan masyarakat, perlu mengembangkan strategi untuk meningkatkan interaksi sosial konsumen. Menurut (Ananda Muhammad Tri Utama, 2022), dalam era di mana pengalaman sosial menjadi salah satu faktor penentu dalam memilih tempat hiburan, kreji pubs harus mampu menciptakan suasana yang mendukung interaksi antar pengunjung. Menurut Goffman (1959), interaksi sosial sangat penting dalam membentuk identitas dan membangun hubungan sosial.

Pentingnya interaksi sosial dalam kreji pubs dapat dilihat dari bagaimana pengunjung berinteraksi satu sama lain, baik melalui permainan, diskusi, maupun kegiatan sosial lainnya. Ketika pengunjung merasa terlibat dan terhubung dengan orang lain, mereka cenderung mengalami kepuasan yang lebih tinggi. Hal ini dapat meningkatkan pengalaman keseluruhan mereka di Kreji Pubs, yang pada gilirannya dapat mendorong mereka untuk kembali dan merekomendasikan tempat tersebut kepada teman-teman mereka. Dengan kata lain, interaksi sosial yang positif dapat menjadi faktor kunci dalam membangun loyalitas pelanggan (Fauzy et al., 2024).

Selain itu, perkembangan teknologi digital juga mempengaruhi perilaku konsumen dalam mencari hiburan (Saekoko, Nyoko, & Fanggidae, 2020). Menurut data dari Statista (2022), penggunaan internet di Indonesia mencapai 73,7% dari total populasi. Angka ini menunjukkan bahwa konsumen semakin bergantung pada teknologi digital untuk mencari informasi dan mengakses hiburan. Dengan semakin meluasnya akses internet, terutama melalui perangkat mobile, masyarakat kini

memiliki kemampuan untuk menjelajahi berbagai pilihan hiburan dengan lebih mudah dan cepat.

Perubahan perilaku ini menciptakan peluang baru bagi industri hiburan untuk beradaptasi dan berinovasi. Misalnya, platform streaming musik dan video telah menjadi sangat populer, memungkinkan pengguna untuk menikmati konten hiburan kapan saja dan di mana saja. Menurut (Priyono & Dian Permata Sari, 2023) hal ini tidak hanya mengubah cara orang mengonsumsi hiburan, tetapi juga mempengaruhi cara produsen konten berinteraksi dengan audiens mereka. Dengan adanya media sosial dan platform digital lainnya, produsen konten dapat lebih mudah menjangkau dan berkomunikasi dengan konsumen, serta mendapatkan umpan balik secara langsung (Shelemo, 2023).

Implementasi gameboard juga dapat disertai dengan acara-acara khusus, seperti turnamen atau malam permainan, yang dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan pengunjung (Yeung, 2017). Acara semacam ini tidak hanya akan menarik lebih banyak pengunjung, tetapi juga menciptakan komunitas yang solid di sekitar kreji pubs. Ketika pengunjung merasa menjadi bagian dari komunitas yang lebih besar, mereka cenderung lebih loyal dan lebih mungkin untuk kembali.

Dengan demikian, penggunaan Game Board sebagai strategi untuk meningkatkan interaksi sosial di kreji pubs tidak hanya akan meningkatkan pengalaman pelanggan, tetapi juga dapat berkontribusi pada pertumbuhan bisnis secara keseluruhan.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan diuraikan berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan :

1. Kurangnya Keterlibatan Sosial Pengunjung Di Kreji Pubs.
2. Banyaknya latar belakang dan preferensi pengunjung di Kreji Pubs.
3. Keterbatasan Sumber Daya dan Infrastruktur di Kreji Pubs.

C. Batasan Masalah

Agar batasan masalah dapat lebih fokus dan terperinci, maka batasan masalah diuraikan sebagai berikut :

1. Perancangan Game Board bertema penyelidikan, misteri, dan rahasia pada usaha Kreji Pubs.
2. Pembuatan Game Board berukuran 40 x 40 cm berbahan papan, kayu, kertas stiker dan kertas tik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas tentang strategi Perancangan dan pembuatan Game Board untuk meningkatkan interaksi sosial konsumen di Kreji Pubs, maka penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses perancangan Game Board sebagai media interaktif untuk konsumen di Kreji Pubs.
2. Bagaimana hasil perancangan Game Board sebagai media interaktif dan edukatif di Kreji Pubs.

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan penulis pada rumusan masalah di atas, maka jawaban penulis dalam membuat membuat Game Board sebagai media interaktif adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pembuatan Game Board sebagai media untuk meningkatkan interaksi sosial konsumen.
2. Mengetahui hasil perancangan Proses Game Board secara nyata sebagai media untuk meningkatkan interaksi sosial konsumen.

F. Manfaat Penulisan

Pada penulisan Tugas Akhir ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, diantaranya :

1. Bagi Penulis

Dengan dibuatnya Tugas Akhir ini diharapkan dapat mengembangkan kemampuan dalam membuat Game board, berpetensi dikomersialkan sebagai media interaktif dan edukatif, dan berguna bagi banyak orang

2. Bagi Kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Dengan dibuatnya Tugas Akhir ini diharapkan menjadi pertinggal yang bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Dan banyak membantu Mahasiswa maupun Staf, Dosen Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

3. Bagi Cafe Kreji Pubs

Dengan terciptanya karya ini diharapkan dapat dijadikan permainan yang Inspiratif bagi banyak orang, dan membuat konsumen cafe Kreji Pubs lebih berinteraksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Age, M. R., & Hamzanwadi, H. (2020). Interaksi sosial dalam pembelajaran: Studi kasus di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 112-125.
- Ananda Muhammad Tri Utama. (2022). *Pengaruh suasana dan interaksi sosial terhadap kepuasan pelanggan di Kreji Pubs*. (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Pengantar desain grafis*. Penerbit CV. Andi Offset.
- Azhar, M. (2019). *Manajemen strategis: Konsep dan aplikasi*. Penerbit Erlangga.
- Bramwell, B., & Lane, B. (2011). *Rural tourism and sustainable development: Principles and practice*. Channel View Publications.
- Djalal, M. (2017). *Strategi komunikasi dan manajemen risiko*. Penerbit Kencana.
- Fahri, A., & Qusyairi, M. (2019). Bentuk-bentuk interaksi sosial dalam masyarakat. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 4(1), 45-60.
- Fauzan, A., et al. (2023). *Metodologi perancangan produk*. (Laporan tidak diterbitkan). Universitas Trisakti, Jakarta.
- Fauzy, A., et al. (2024). Pengaruh interaksi sosial positif terhadap loyalitas pelanggan di industri hiburan. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 12(1), 20-35.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Hananto, B., & Audiah, S. (2019). Desain dan tata letak game board sebagai media edukasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 88-101.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). *Laporan tahunan statistik pariwisata Indonesia*. (Publikasi Pemerintah).
- Kurniawan, A., Razaq, F., & Poerbaningtyas, B. (2021). *Pengembangan game board sebagai alat pembelajaran interaktif*. Penerbit Informatika.
- Magdalena, S., Syaifulloh, A., & Salsabila, N. (2023). Strategi pengembangan bisnis: Analisis langkah-langkah penting. *Jurnal Manajemen Strategis*, 8(1), 15-30.
- Nugrahani, D. (2015). *Elemen tipografi dalam desain grafis*. Penerbit Pustaka Baru.

Pandansari, D., Purnomo, H., & Kasiwi, A. (2020). Interaksi sosial dan pengalaman wisatawan di destinasi pariwisata. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 5(3), 210-225.

Pipit Mulyah, DKK. (2020). *Ilustrasi dalam media digital*. Penerbit CV. Global Media.

Priyono, H., & Dian Permata Sari. (2023). Pengaruh teknologi digital terhadap perilaku konsumen dalam industri hiburan. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 7(4), 300-315.

Ramadhani, A., Masruni, S., & Aidawati, E. (2021). *Perancangan sistem informasi: Konsep dan implementasi*. Penerbit Salemba.

Saekoko, J., Nyoko, A., & Fanggidae, M. (2020). Peran teknologi digital dalam industri hiburan. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 150-165.

Saputri, R. A. (2020). *Analisis perkembangan industri pariwisata di Indonesia*. (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Indonesia, Depok.

Shelemo, L. (2023). Media sosial dan interaksi produsen konten dengan audiens. *Jurnal Komunikasi Massa*, 10(1), 50-65.

Sifaiyah, A., Nahdi, N., & Mohzana, R. (2022). Tahapan perencanaan dalam proses pembuatan produk. *Jurnal Manufaktur dan Industri*, 15(3), 220-235.

Statista. (2022). *Internet penetration in Indonesia*. [Data statistik].

Sudarso, B. (2022). *Aplikasi dan penerapannya di era digital*. Penerbit Graha Ilmu.

Tampubolon M.P. (2020). *Analisis situasi dalam pengembangan strategi bisnis*. Penerbit Raja Grafindo Persada.

Wahyu Nusantara. (2022). *Proses pembuatan dan produksi barang*. Penerbit Bumi Aksara.

Witabora, F. A. (2012). *Fungsi ilustrasi dalam komunikasi visual*. Penerbit Alfabeta.

Yeung, D. (2017). Implementasi gameboard dalam meningkatkan partisipasi pengunjung. *Jurnal Desain Permainan*, 4(1), 70-85.

Yusa, K. (2024). *Ilustrasi digital: Teori dan penerapan*. Penerbit Media Kreasi.