

# Template JUPIKOM REV

*by* Turnitin Check

---

**Submission date:** 01-Jun-2026 04:15PM (UTC+0900)

**Submission ID:** 2900097752

**File name:** Template\_JUPIKOM\_REV.pdf (630.16K)

**Word count:** 3889

**Character count:** 24761

(Artikel Penelitian/Ulasan)

## PERANCANGAN SAMPUL BUKU EDUKASI MEWARNAI GRAFITI

Arjuna Dimas Maulana<sup>1</sup>, Aris Sutejo<sup>2</sup>, dan Aileen Solicator Costa Rica El Chidrian<sup>\*</sup>

<sup>5</sup> Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur; arjunadimasm@gmail.com  
<sup>1</sup> Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur; aris.dkv@upnjatim.ac.id  
<sup>2</sup> Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur; aileen.dkv@upnjatim.ac.id

**Abstract:** The development of urban visual culture shows a shift in perception of graffiti from mere vandalism to part of contemporary art practices that have visual structure and aesthetic identity. Graffiti's closeness to the expressive character of teenagers makes it a potential visual approach in educational media. This paper aims to design a graffiti-based coloring book cover that can represent the visual character of graffiti in an attractive way and in line with the preferences of teenagers aged 16–18 years. The method used is Design Thinking with a descriptive qualitative approach through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. Data was obtained through interviews with graffiti practitioners, observation, distribution of questionnaires to 51 respondents, and literature studies related to visual communication design and adolescent development. The design results show that the application of graffiti typography, dynamic composition, illustrations of typical graffiti elements, and the use of contrasting colors can build a strong and communicative visual identity. Validation through an expert review placed the design in the feasible category with several recommendations for improvement..

**Keywords:** book cover design; design thinking; graffiti; teenager

**Abstrak:** Perkembangan budaya visual urban menunjukkan pergeseran persepsi terhadap grafiti dari sekadar tindakan vandalisme menjadi bagian dari praktik seni rupa kontemporer yang memiliki struktur visual dan identitas estetis. Kedekatan grafiti dengan karakter ekspresif remaja menjadikannya potensial sebagai pendekatan visual dalam media edukatif. Tulisan ini bertujuan merancang sampul buku edukasi mewarnai berbasis grafiti yang mampu merepresentasikan karakter visual grafiti secara menarik dan sesuai dengan preferensi remaja usia 16–18 tahun. Metode yang digunakan adalah Design Thinking dengan pendekatan kualitatif deskriptif melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui wawancara dengan praktisi grafiti, observasi, penyebaran kuesioner kepada 51 responden, serta studi pustaka terkait desain komunikasi visual dan perkembangan remaja. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan tipografi grafiti, komposisi dinamis, ilustrasi elemen khas grafiti, serta penggunaan warna kontras mampu membangun identitas visual yang kuat dan komunikatif. Validasi melalui expert review menempatkan desain dalam kategori layak dengan beberapa rekomendasi penyempurnaan.

**Kata kunci:** desain sampul buku; design thinking; grafiti; remaja

<sup>2</sup>  
Diterima: tanggal  
Direvisi: tanggal  
Diterima: tanggal  
Diterbitkan: tanggal  
Versi sekarang: tanggal



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.  
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

### 1. Pendahuluan

Perkembangan budaya visual urban dalam beberapa dekade terakhir menunjukkan perubahan signifikan dalam cara masyarakat memahami grafiti. Jika sebelumnya grafiti lebih sering diasosiasikan sebagai tindakan vandalisme atau ekspresi liar di ruang publik, sebagaimana dijelaskan oleh Arsyadi yang menekankan bahwa persepsi masyarakat

dipengaruhi oleh lokasi, konteks sosial, dan kualitas karya [1]. Kini keberadaannya semakin diakui sebagai bagian dari praktik seni rupa kontemporer. Pergeseran persepsi tersebut dipengaruhi oleh meningkatnya apresiasi terhadap nilai estetika, kebebasan berekspresi, serta kekuatan komunikatif yang terkandung di dalamnya. Walau pada dasarnya grafiti secara definisi memiliki arti sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja [2]. Grafiti kini tidak lagi dipandang sekadar coretan spontan, melainkan sebagai sistem visual yang memiliki struktur bentuk, karakter huruf, dan komposisi yang terorganisasi. Melalui penggunaan warna kontras, tipografi ekspresif, serta tata letak dinamis, grafiti menghadirkan identitas visual yang kuat dan mudah dikenali. Identitas visual inilah yang membuka peluang pengembangannya ke dalam berbagai medium desain, termasuk media cetak edukatif.

Sebagai bahasa visual, grafiti memiliki kedekatan yang erat dengan generasi muda, khususnya remaja. Remaja usia 16–18 tahun berada pada fase perkembangan yang ditandai oleh pencarian identitas serta kebutuhan untuk mengekspresikan diri secara lebih bebas. Pada fase ini, preferensi visual cenderung mengarah pada tampilan yang berani, eksperimental, dan memiliki karakter kuat. Desain yang terlalu formal atau kaku sering kali dianggap kurang mampu merepresentasikan dinamika emosi dan energi remaja. Oleh sebab itu, pemilihan pendekatan visual grafiti dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan ekspresi tersebut. Pemahaman terhadap karakter audiens menjadi langkah awal yang penting dalam proses perancangan media yang efektif.

Gaya visual grafiti memiliki karakter yang kuat melalui penggunaan warna kontras, bentuk huruf ekspresif, dan komposisi yang dinamis. Karakter tersebut relevan untuk diterapkan dalam perancangan sampul buku edukasi mewarnai, mengingat sampul buku berfungsi sebagai elemen visual utama yang membentuk kesan awal serta menentukan ketertarikan audiens terhadap media. Bagi remaja, tampilan visual yang berani dan ekspresif cenderung lebih menarik dibandingkan desain yang formal dan kaku, sehingga pendekatan grafiti dinilai sesuai dengan karakter visual remaja sebagai target audiens.

Hasil kuisioner terhadap 51 responden usia 16–18 tahun menunjukkan bahwa 90,2% responden telah mengenal grafiti, dengan sumber utama berasal dari lingkungan sekitar dan media sosial. Tingkat ketertarikan terhadap grafiti tergolong tinggi, ditunjukkan oleh lebih dari 80% responden yang menyatakan tertarik hingga sangat tertarik. Elemen visual yang paling menarik perhatian adalah warna dan gaya huruf, yang merupakan ciri dominan grafiti. Data ini menunjukkan bahwa grafiti telah menjadi bagian dari pengalaman visual keseharian remaja. Temuan tersebut memperkuat potensi grafiti sebagai pendekatan visual dalam desain sampul buku edukasi mewarnai. Pemilihan konsep grafiti didasarkan pada pertimbangan empiris yang selaras dengan preferensi audiens.

Mural sebagai bagian dari seni urban berfungsi sebagai media komunikasi publik melalui strategi visual yang ekspresif [3]. Selain itu, kajian estetika ilustrasi menekankan pentingnya eksplorasi garis, warna, dan deformasi bentuk dalam membangun makna visual [4]. Berbagai kajian tersebut menunjukkan bahwa grafiti memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai pendekatan visual dalam desain komunikasi visual. Namun, penelitian yang secara khusus membahas penerapan karakter visual grafiti pada perancangan sampul buku edukasi mewarnai untuk remaja masih relatif terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sampul buku edukasi mewarnai berbasis grafiti yang mampu merepresentasikan karakter visual grafiti secara menarik sekaligus mempertahankan kejelasan informasi. Penelitian dilakukan dengan mengacu pada teori desain komunikasi visual serta data preferensi remaja sebagai target audiens.

## 2. Tinjauan Literatur

### 2.1. Sampul Buku

Sampul buku adalah bagian terluar dari sebuah buku yang berfungsi sebagai pelindung isi sekaligus media komunikasi visual yang menyampaikan identitas, isi, dan daya tarik buku kepada pembaca. Sampul buku biasanya memuat elemen seperti judul, nama penulis, ilustrasi, tipografi, serta elemen visual lainnya yang dirancang untuk menarik perhatian dan memberikan gambaran awal mengenai isi buku.[5]

Sampul buku tidak hanya berfungsi sebagai pelindung fisik, tetapi juga sebagai alat pemasaran yang mampu mempengaruhi keputusan pembaca melalui elemen visual dan

tipografi yang digunakan. Dalam desain komunikasi visual, sampul buku juga berfungsi sebagai bagian dari visual branding yang membangun identitas dan citra suatu produk. Melalui penggunaan tipografi, warna, ilustrasi, dan tata letak yang konsisten, sampul buku mampu membentuk kesan tertentu serta membantu audiens mengenali karakter isi buku.

## 2.2. Grafiti

“Grafiti” berasal dari Bahasa Italia *graffito/graffiti* (bentuk plural/jamak) yang didefinisikan sebagai coretan atau gambar yang digoreskan pada dinding atau permukaan apa saja.” [2]. Grafiti merupakan bentuk seni jalanan yang menggunakan media dinding atau permukaan lain sebagai sarana ekspresi visual. Dalam konteks Surabaya, grafiti berkembang dari sekadar coretan menjadi karya seni dengan nilai estetis dan pesan sosial. Seniman grafiti disebut kreatif karena mampu mengubah ide dan gagasan menjadi karya yang memiliki nilai visual dan makna tertentu.

Grafiti writer adalah individu yang membuat tulisan atau gambar di dinding atau permukaan lain, biasanya tanpa izin dan di tempat umum. Mereka sering kali menggunakan nama samaran atau tag sebagai identitas, dan karya mereka dapat mencakup berbagai bentuk, mulai dari tulisan sederhana hingga lukisan dinding yang rumit. Aktivitas ini sering kali dianggap sebagai bentuk ekspresi seni jalanan atau budaya subkultur urban [6].

## 2.3 Tipografi dan Warna

Tipografi merupakan elemen visual yang berfungsi menyampaikan informasi sekaligus membangun karakter desain. Pemilihan jenis huruf harus mempertimbangkan aspek legibility dan readability agar pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Tipografi sering digunakan sebagai identitas visual yang menonjolkan karakter ekspresif dan dinamis [7].

Selain tipografi, warna juga memiliki peran penting dalam memengaruhi persepsi audiens. Psikologi warna menjelaskan bahwa warna dapat membangkitkan emosi, menarik perhatian, dan membentuk kesan tertentu. Penggunaan warna cerah dan kontras umumnya mampu menciptakan kesan energik, kreatif, dan ekspresif sehingga sesuai dengan karakter visual grafiti dan target audiens remaja [8].

## 2.4 Design Thinking

Menurut Stanford d.school, tahapan design thinking terdiri atas lima langkah utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan dengan menggali pengalaman, memahami permasalahan, serta mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara mendalam. Selanjutnya, pada tahap *define*, permasalahan dirumuskan dalam bentuk problem statement yang jelas dan terfokus. Tahap *ideate* bertujuan untuk menghasilkan berbagai ide kreatif melalui proses brainstorming sebagai alternatif solusi. Kemudian, pada tahap *prototype*, dibuat model sederhana atau simulasi solusi yang dirancang. Terakhir, tahap *test* dilakukan dengan menguji prototype kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan solusi [9].

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Saputra dan Hendrawan yang berjudul Buku Bergambar “Self Healing” sebagai Media Edukasi untuk Remaja Pasuruan menunjukkan bahwa media visual berupa buku bergambar mampu menjadi sarana edukasi yang menarik bagi remaja melalui penggunaan ilustrasi dan elemen visual yang sesuai dengan karakter target audiens. Hasil penelitian menegaskan bahwa visual yang komunikatif dapat meningkatkan ketertarikan remaja terhadap isi media edukasi [10].

Penelitian lain oleh Argindo dan Sihombing berjudul Penggunaan Zine sebagai Media Pengenalan Stage of Grief kepada Remaja menjelaskan bahwa media visual interaktif yang menggabungkan ilustrasi dan teks dapat meningkatkan minat baca serta mempermudah penyampaian informasi kepada remaja. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemilihan elemen visual yang tepat berpengaruh terhadap efektivitas media sebagai sarana edukasi [11].

Sementara itu, penelitian A Review of Graffiti as Visual Communication Form: Bibliometric Analysis and Visualization oleh Donna dan Kim menyatakan bahwa grafiti memiliki potensi sebagai media komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan melalui

berbagai elemen visual dan ekspresi kreatif. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa kajian mengenai grafiti sebagai media komunikasi visual masih memiliki peluang untuk terus dikembangkan [12].

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual yang dirancang sesuai karakter pengguna mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian pesan. Namun, belum ditemukan penelitian yang secara khusus membahas perancangan sampul buku mewarnai grafiti sebagai media eksplorasi kreativitas dan pengenalan grafiti bagi remaja, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan pada penggabungan unsur grafiti, media mewarnai, dan pendekatan edukatif dalam satu perancangan.

### 3. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada remaja usia 16–18 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap seni visual, khususnya grafiti. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria responden berusia 16–18 tahun dan memiliki ketertarikan terhadap seni visual. Kuesioner disebarluaskan secara daring dan menghasilkan 51 responden yang memenuhi kriteria penelitian. Selain itu, wawancara dilakukan dengan seniman grafiti lokal dan pengelola arsip GraffitiStory untuk memperoleh wawasan mengenai karakter visual grafiti dan nilai edukatif yang dapat diterapkan dalam media buku mewarnai. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, prosiding, dan sumber daring terpercaya yang membahas grafiti, desain visual, media pembelajaran, serta psikologi perkembangan remaja.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagai dasar perumusan konsep visual dan arah perancangan. Metode perancangan menggunakan Design Thinking dengan pendekatan kualitatif deskriptif karena berorientasi pada kebutuhan pengguna. Pada tahap test, desain divalidasi melalui expert review oleh ahli desain komunikasi visual dan praktisi grafiti menggunakan lembar evaluasi yang mencakup indikator kesesuaian konsep, kualitas visual, keterbacaan elemen desain, kesesuaian dengan target pengguna, serta efektivitas media dalam mendukung pengenalan grafiti dan eksplorasi kreativitas. Hasil validasi digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain akhir [13].

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Empathize

Data yang diperoleh melalui pendekatan wawancara dengan seniman grafiti lokal dan pengelola arsip grafiti GraffitiStory untuk memperoleh wawasan mengenai karakter visual grafiti yang sesuai bagi pemula, observasi, dan penyebaran kuesioner kepada remaja usia 16–18 tahun yang memiliki ketertarikan terhadap seni visual, khususnya grafiti. Data-data seperti ukuran buku, pemilihan warna yang diinginkan, serta gaya grafiti yang sering terdengar menjadi acuan untuk tahapan selanjutnya.

### 4.2 Define

Tahap define merupakan tahap dimana data yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis agar dapat ditarik kesimpulan mengenai permasalahan yang dihadapi. Kesimpulan permasalahan yang dimaksud dalam perancangan ini berkaitan dengan desain sampul buku edukasi mewarnai grafiti yang memiliki tampilan visual yang menarik dengan menampilkan grafiti dengan style yang awam didengar, memiliki warna yang cerah dan kontras serta dapat menyampaikan informasi dengan jelas. Sampul buku juga harus memuat identitas buku yang kuat.

### 4.3 Ideate

Hasil simpulan permasalahan selanjutnya dikembangkan menjadi ide-ide solutif. Sampul buku akan memiliki fokus dalam memperkuat identitas buku dan menarik pengguna untuk mengenali buku. Ukuran buku yang digunakan dalam perancangan ini yakni A4 dengan ukuran 29,7 cm x 21 cm. Berikut beberapa proses ideate dalam merancang kemasan.

**Konsep Perancangan Sampul Buku**

Judul buku yang digunakan pada perancangan sampul adalah “Find Your Colors” yang bermakna “Temukan Warnamu”. Judul ini merepresentasikan proses eksplorasi kreatif remaja dalam menemukan identitas visual dan gaya grafiti yang sesuai dengan karakter masing-masing. Penggunaan bahasa Inggris dipilih karena grafiti merupakan budaya visual yang berkembang secara global serta identik dengan konteks urban internasional.

**A. Konsep Visual**



**Gambar 1.** Sketsa Alternatif Judul

Tahap ideate diawali dengan proses membuat sketsa berupa beberapa alternatif eksplorasi awal. Sketsa sangat efektif dilakukan dalam mengawali karena menjadi penentu hasil akhir perancangan[14]. Sketsa tersebut menghasilkan beberapa alternatif bentuk yang dirancang untuk mengeksplorasi tata letak, proporsi, serta kesatuan antar elemen. Melalui proses ini, perancang dapat menuangkan ide-ide kreatif secara bebas sebelum menentukan konsep yang paling relevan dengan kebutuhan pengguna.

**B. Tata Letak**



**Gambar 2.** Tata Letak Sampul buku

Tata letak sampul buku dirancang dengan menempatkan judul sebagai fokus utama, didukung oleh elemen grafiti sebagai latar visual. Komposisi dibuat seimbang antara teks dan ilustrasi untuk menciptakan hierarki visual yang jelas. Penerapan prinsip desain seperti keseimbangan (balance), kesatuan (unity), dan kontras bertujuan agar sampul memiliki daya tarik visual yang kuat tanpa mengganggu keterbacaan informasi [8].

**C. Tipografi**



Gambar 3 Typeface Helvetica World dan Karzo Tag

Tipografi untuk Judul menggunakan gaya tagging grafiti dan untuk deskripsi buku menggunakan tipografi dengan jenis sans serif. Kedua typeface dipilih dengan mempertimbangkan bentuk yang dinamis namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang baik.



Gambar 4 Tipografi grafiti Judul dan Keterangan

Pemilihan tipografi bergaya tagging grafiti pada judul bertujuan untuk memperkuat identitas visual buku sekaligus merepresentasikan karakter budaya grafiti yang menjadi tema utama perancangan. Sementara itu, penggunaan huruf sans serif pada informasi pendukung dilakukan untuk menjaga keterbacaan teks. Hasil ini sejalan dengan teori tipografi yang menyatakan bahwa aspek legibility dan readability merupakan faktor penting dalam penyampaian pesan visual [15]. Selain itu, penerapan tipografi yang sesuai dengan karakter media mendukung temuan penelitian Argindo dan Sihombing (2022) yang menunjukkan bahwa elemen visual yang dirancang sesuai dengan karakter target audiens mampu meningkatkan daya tarik media edukasi bagi remaja.

**D. Warna**



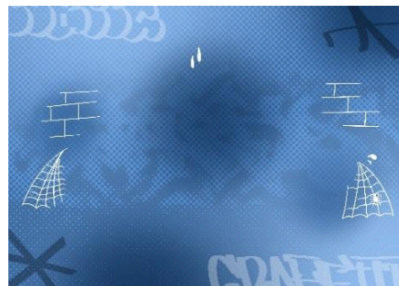
Gambar 5. Palet Warna

Warna yang digunakan pada sampul merupakan kombinasi warna cerah dan kontras, khususnya turunan warna panas dan dingin. Pemilihan warna ini didasarkan pada hasil pengumpulan data yang menunjukkan bahwa remaja cenderung menyukai visual grafiti dengan warna yang kuat dan mencolok. Warna hitam dan putih digunakan sebagai elemen penyeimbang agar visual tetap fokus dan tidak berlebihan. Konsep warna ini mendukung karakter grafiti yang ekspresif sekaligus menjaga kejelasan informasi pada sampul. Penggunaan warna-warna cerah dan kontras tidak hanya didasarkan pada preferensi responden, tetapi juga mempertimbangkan aspek psikologi warna. Warna cerah cenderung membangun kesan energik, kreatif, dan ekspresif yang sesuai dengan karakter remaja serta budaya visual grafiti. Kombinasi warna panas dan dingin juga menciptakan kontras yang membantu meningkatkan fokus visual pada elemen utama sampul. Temuan ini mendukung teori psikologi warna yang menyatakan bahwa warna memiliki kemampuan membentuk persepsi dan respons emosional audiens terhadap suatu media visual.

### E. Ilustrasi



Gambar 6. Ilustrasi Pendukung

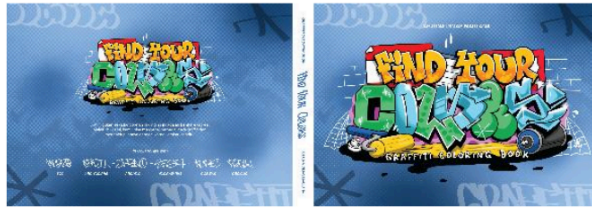


Gambar 7. Latar Belakang Sampul

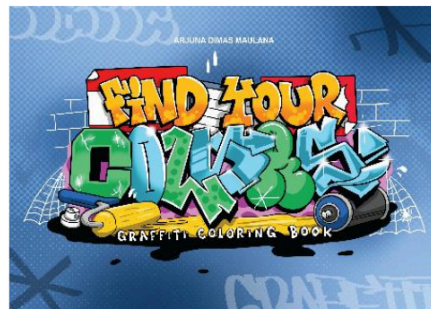
Ilustrasi mengadopsi benda-benda yang identik dengan grafiti, seperti kaleng cat semprot, caps, roller cat, serta stiker grafiti. Ilustrasi ini juga sebagai pendukung penekanan identitas buku yang kuat tentang grafiti. Ilustrasi latar belakang sampul mengadopsi gaya grafiti yang bebas dan eksploratif, dengan adanya tagging, dan throwup simbol simbol yang kerap digunakan dalam grafiti. Penggunaan ilustrasi berupa kaleng cat semprot, roller, stiker, tagging, dan throw-up dipilih untuk memperkuat representasi visual budaya grafiti. Kehadiran elemen-elemen tersebut berfungsi sebagai tanda visual yang membantu audiens mengenali tema buku sejak pandangan pertama. Hal ini sejalan dengan penelitian Donna dan Kim (2023) yang menyebutkan bahwa grafiti merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki karakter simbolik dan identitas budaya yang kuat. Oleh karena itu, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga sebagai media penyampaian makna dan identitas buku.

#### 4.4 Prototype

Hasil akhir perancangan sampul buku edukasi mewarnai grafiti berukuran a4 dengan judul buku "Find Your Colors"



Gambar 8. Hasil Akhir Sampul Buku Keseluruhan



Gambar 9. Sampul Buku Depan



Gambar 10. Sampul Buku Belakang

#### 4.5 Test

Validasi desain dilakukan melalui metode expert review dengan melibatkan tiga validator, terdiri atas dua pelaku grafiti yang aktif dalam komunitas dan satu ahli dibidang desain grafis. Pelibatan dua praktisi grafiti bertujuan untuk memastikan kesesuaian estetika dengan kultur grafiti. Sementara itu, ahli desain berperan dalam menilai aspek desain komunikasi visual. Dalam praktik penelitian, validasi ahli melibatkan beberapa validator yang memiliki kompetensi di bidangnya untuk memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap produk yang dikembangkan sebelum tahap uji coba lapangan [16]

Buku ajar dikatakan valid apabila mencapai skor penilaian  $\geq 3,5$ . Analisis ini dilakukan pada setiap aspek pada setiap kriteria. Hasil penilaian yang didapat menggunakan skala penilaian 1-5 dengan kriteria penilaian seperti tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Penilaian	Kriteria Interpretasi
1	Sangat Tidak Sesuai
2	Tidak Sesuai
3	Cukup Sesuai
4	Sesuai
5	Sangat Sesuai

28

Tabel 2. Hasil Validasi

Instrumen	Skor		
	Validator 1	Validator 2	Validator 3
Kesesuaian gaya huruf dengan karakter grafiti	4	4	4
Keaslian	5	4	4
Kekuatan karakter visual grafiti	4	3	4
Kesesuaian elemen	4	4	3
Representasi kultur grafiti secara umum	5	5	5
Keseimbangan komposisi	4	4	4
Tata letak judul dan ilustrasi	4	4	4
Proporsi elemen visual	4	4	4
Keterbacaan judul	4	2	2
Konsistensi tipografi	4	2	2
Kesesuaian warna dengan target remaja	4	4	3
Harmoni dan kontras warna	4	4	3
Daya tarik visual secara keseluruhan	5	3	3
<b>Rata-Rata Total</b>	4,2	3,6	3,4
<b>Skor akhir</b>	3,7		

Berdasarkan hasil validasi dari tiga validator, dari skala 1-5 diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori "Layak". Dengan demikian, desain sampul buku mewarnai grafiti ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran dari validator. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori layak. Nilai tertinggi diperoleh pada aspek representasi kultur grafiti, sedangkan nilai yang relatif lebih rendah terdapat pada aspek keterbacaan judul dan konsistensi tipografi. Temuan

ini menunjukkan bahwa desain telah berhasil merepresentasikan identitas visual grafiti sesuai tujuan perancangan, namun masih memerlukan penyempurnaan pada aspek komunikasi visual agar informasi dapat diterima dengan lebih jelas oleh pengguna. Hasil tersebut memperkuat pentingnya keseimbangan antara ekspresi visual dan keterbacaan sebagaimana dijelaskan dalam teori tipografi serta desain komunikasi visual.

## 5. Kesimpulan

Perancangan sampul buku mewarnai grafiti ini berhasil menghasilkan desain yang mampu merepresentasikan karakter visual grafiti melalui penggunaan tipografi, warna, dan ilustrasi yang sesuai dengan target audiens remaja. Berdasarkan [25] validasi expert review oleh dua pelaku grafiti dan satu ahli Desain Komunikasi Visual, diperoleh nilai rata-rata 3,7 yang termasuk kategori "Layak". Hasil tersebut menunjukkan bahwa desain telah memenuhi tujuan perancangan sebagai media visual yang mendukung kreativitas sekaligus mengenalkan estetika grafiti kepada remaja. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa grafiti memiliki potensi sebagai media edukasi visual yang positif, sehingga pengembangan selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan konten yang lebih interaktif untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

## Referensi

- [1] R. F. Arsyadi, "PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP FENOMENA GRAFFITI DI KOTA KEDIRI," Oct. 2017. Accessed: Oct. 22, 2025. [Online]. Available: <https://repository.ub.ac.id/id/eprint/5561>
- [2] A. Sutejo, "RAGAM DAN FUNGSI SENI JALANAN GRAFFITI KOTA SURABAYA," Mar. 2021.
- [3] A. Ratna and K. Ilham, "MENYOAL SAMPAH DI ATAS SAMPAH: KARYA SENI MURAL ADIT DOODLEMAN SEBAGAI BENTUK KRITIK 'JOGJA DARURAT SAMPAH' MELALUI INSTAGRAM," *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, vol. 28, no. 1, pp. 24–34, 2025, doi: 10.24821/ars.v28i1.13881.
- [4] H. Dwi Albahi, "KAJIAN MAKNA DAN KONSEP ESTETIK PADA ILUSTRASI HARIMAU KARYA BODILPUNK," 2021.
- [5] P. Kusumawardhani and S. S. Maharani, "Book Design and Layout Design Process," in *Proceedings of the Conference on Digital Humanities 2022 (CODH 2022)*, Atlantis Press SARL, 2022, pp. 245–261. doi: 10.2991/978-2-494069-69-5\_21.
- [6] Cambridge English Dictionary, "GRAFFITI WRITER definition | Cambridge English Dictionary." Accessed: Oct. 23, 2025. [Online]. Available: [https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/graffiti-writer?utm\\_source=chatgpt.com](https://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/graffiti-writer?utm_source=chatgpt.com)
- [7] D. E. Valentino, "PENGANTAR TIPOGRAFI," Dec. 2019. doi: <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>.
- [8] R. W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Andi, 2020.
- [9] R. Tarumingkeng, *Pengantar Design Thinking dan Inovasi*. Bogor, 2025.
- [10] T. A. Saputra and F. Hendrawan, "Buku Bergambar 'Self Healing' Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja Pasuruan," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, vol. 6, no. 01, pp. 65–75, Jul. 2022, doi: 10.32815/jeskovsia.v6i01.728.
- [11] F. Argindo and R. Maslan Sihombing, "PENGUNAAN ZINE SEBAGAI MEDIA PENGENALAN STAGE OF GRIEF KEPADA REMAJA," *Wimba: Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 13, no. 2, Dec. 2022, doi: 10.5614/jkvw.2022.13.2.3.
- [12] Kim Jinoh and D. Carolina, "A REVIEW OF GRAFFITI AS VISUAL COMMUNICATION FORM: BIBLIOMETRIC ANALYSIS AND VISUALIZATION," *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, vol. 6, no. 2, pp. 897–912, Feb. 2023, doi: 10.37505/aksa.v6i2.93.
- [13] A. Dwi Pritama and D. A. Nabila, "Perancangan Desain Karakter Violet 2 Dimensi Menggunakan Metode Design Thinking," *Edn Komputika Journal*, vol. 10, no. 2, pp. 121–130, Jul. 2024, doi: 10.15294/edukomputika.v10i2.78277.
- [14] M. Nurcahyo, "KAJIAN PERAN SKETSA DALAM PROSES KREATIF DAN PENDIDIKAN DESAIN (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital)," *Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, vol. 10, no. 2, pp. 86–97, Jul. 2022, doi: 10.24821/lintas.v10i2.7199.

- 
- [15] R. Kartika, "Memilih dan Memanfaatkan Tipografi," *Humaniora*, vol. 6, no. 3, p. 312, Jul. 2015, doi: 10.21512/humaniora.v6i3.3352.
- [16] E. S. Siburian and T. Suhery, "PENGEMBANGAN INSTRUMEN VALIDASI UNTUK EXPERT REVIEW TENTANG MEDIA BERBASIS INQUIRY," vol. 8, p. 2021, 2021.

# Template JUPIKOM REV

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	6%
2	Submitted to itera Student Paper	1%
3	<a href="http://ejournal.unesa.ac.id">ejournal.unesa.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://jurnal.um-tapsel.ac.id">jurnal.um-tapsel.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.polimedia.ac.id">repository.polimedia.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journalcenter.org">journalcenter.org</a> Internet Source	1%
8	<a href="http://seni-pdkt.blogspot.com">seni-pdkt.blogspot.com</a> Internet Source	1%
9	<a href="http://etheses.uin-malang.ac.id">etheses.uin-malang.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://conference.usm.ac.id">conference.usm.ac.id</a> Internet Source	<1%
11	<a href="http://ejournal.educastra.org">ejournal.educastra.org</a> Internet Source	<1%
12	<a href="http://aksa.stsrdivisi.ac.id">aksa.stsrdivisi.ac.id</a> Internet Source	<1%
13	<a href="http://jurnal-id.com">jurnal-id.com</a> Internet Source	<1%

14	<a href="https://ms.wikitrev.com">ms.wikitrev.com</a> Internet Source	<1 %
15	Submitted to Exeed College Student Paper	<1 %
16	Teguh Adi Saputra, Faldi Hendrawan. "Buku Bergambar "Self Healing" Sebagai Media Edukasi Untuk Remaja Pasuruan", Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia, 2022 Publication	<1 %
17	Submitted to UPN Veteran Jawa Timur Student Paper	<1 %
18	<a href="https://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
19	<a href="https://judikatif-upiypk.org">judikatif-upiypk.org</a> Internet Source	<1 %
20	<a href="https://snds.uph.edu">snds.uph.edu</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="https://kc.umn.ac.id">kc.umn.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	<1 %
23	<a href="https://id.123dok.com">id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="https://sekawanpress.com">sekawanpress.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="https://ojs.unm.ac.id">ojs.unm.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id">www.ejurnal.kampusakademik.co.id</a> Internet Source	<1 %
27	Raden Zaky, Bayu Setiawan Setiawan, Diana Aqidatun Nisa Diana Aqidatun Nisa. "A, The Perancangan Video Dokumenter Semanggi Suroboyo Sebagai Hidangan Unik Khas	<1 %

28 Rizky Syaputra, Efrizon Efrizon. <1 %  
"Pengembangan Media Pembelajaran  
Interaktif menggunakan Aplikasi Construct  
pada Elemen Komponen Elektronika Aktif dan  
Pasif", TSAQOFAH, 2025  
Publication

---

29 conference.um.ac.id <1 %  
Internet Source

---

30 www.grafis-media.website <1 %  
Internet Source

---

31 www.scribd.com <1 %  
Internet Source

---

32 Kenya Ayuningtyas, Mahimma Romadhona,  
Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian. <1 %  
"Desain Desain Karakter Gayatri Pada Buku  
Cerita Anak Jenjang Semenjana Sebagai  
Media Edukasi Kesetaraan Gender", Jurnal  
Desain Komunikasi Visual Asia, 2025  
Publication

---

33 Muhammad Naufal Rafi Taqiyuddin, Bella  
Indryanti. "PERANCANGAN APLIKASI  
LAUNDRY BERBASIS ANDROID DENGAN  
MENGUNAKAN METODE DESIGN  
THINKING", Jurnal Informatika dan Teknik  
Elektro Terapan, 2024  
Publication

---

34 Ririn Medistarani. "PENGEMBANGAN SISTEM  
ABSENSI MAHASISWA BERBASIS IOT DENGAN  
INTEGRASI RFID DAN TELEGRAM", Jurnal  
Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2026  
Publication

---

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On