

jurnal yasinnnnnnnnnn referensi don.pdf

by Placeholder _

(Artikel Penelitian/Ulasan)

Perancangan Desain Sampul Buku Edukasi Mesin Vespa Klasik "Ready To Hit The Road"

Muhammad Nuryaasiin Sofiah Sofiar ¹, Aris Sutejo ², dan Masnuna ³, *

¹ Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur; email : iyasini106@gmail.com
² Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur; email : aris.dkv@upnjatim.ac.id
³ Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur; email : masnuna.dkv@upnjatim.ac.id
* Penulis : Muhammad Nuryaasiin Sofiah Sofiar

Abstract: This study addresses the phenomenon of classic Vespas, which have evolved from a mere mode of transportation into an integral part of lifestyle and automotive culture, as exemplified by the SKUBA (Skuter Bandel) community. The main problem arises when beginner riders experience technical issues during touring such as carburetor breakdowns, ignition problems, or snapped throttle cables yet are constrained by rigid official manuals written in foreign languages and unsystematic online information. To overcome this information gap, this design project aims to craft a cover design for an educational book about classic Vespas titled "Ready to Hit the Road" through an illustrative approach, ensuring technical messages are communicated effectively. The design process employs a Design Thinking methodology, encompassing visual observations, interviews, data synthesis, and digital illustration execution. The final design features a high-angle perspective visualizing classic Vespa engine repair activities on the roadside. Supporting elements such as tools, a helmet, traffic cones, and traffic lights construct a visual narrative on vehicle roadworthiness and riding safety, reinforced by custom mural-style typography reflecting urban culture identity. Ultimately, this design work functions not merely as an initial visual hook (first impression), but as an educational tool that enables beginners to comprehend classic Vespa engines more easily.

Keywords: Book Cover Design: Narrative Illustration: Classic Vespa: Automotive Education: Visual Communication Design.

Abstrak: Penelitian ini mengangkat fenomena Vespa klasik yang telah berkembang dari alat transportasi menjadi bagian dari gaya hidup dan budaya otomotif, seperti pada komunitas SKUBA (Skuter Bandel). Permasalahan utama muncul ketika pengendara pemula mengalami kendala teknis saat *touring* seperti masalah karburator, pengapian, hingga putusnya kabel gas namun terhalang oleh buku manual resmi yang kaku dan menggunakan bahasa asing serta informasi daring yang tidak sistematis. Untuk mengatasi kesenjangan informasi tersebut, perancangan ini bertujuan merancang desain sampul buku edukasi yang membahas vespa klasik "Ready to Hit the Road" melalui pendekatan ilustrasi agar pesan teknis dapat tersampaikan secara komunikatif. Metode perancangan yang digunakan berbasis *Design Thinking*, meliputi observasi visual, wawancara, sintesis data, hingga eksekusi ilustrasi digital. Hasil perancangan berupa desain sampul dengan penggunaan sudut pandang *high-angle* yang memvisualisasikan aktivitas perbaikan mesin vespa klasik secara di tepi jalan. Elemen pendukung berupa perkakas, helm, *traffic cone*, dan lampu lalu lintas menyusun narasi visual mengenai kelayakan kendaraan dan keselamatan berkendara, serta diperkuat oleh tipografi kustom bergaya mural yang mewakili identitas budaya *urban*. karya perancangan ini berfungsi tidak sekadar sebagai visual awal (*first impression*), melainkan juga sebagai media edukasi yang mempermudah pemula memahami mesin vespa klasik

³
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/>)

Kata kunci: Perancangan Sampul Buku, Ilustrasi Naratif, Vespa Klasik, Edukasi Otomotif, Desain Komunikasi Visual.

1. Pendahuluan

Kehadiran kendaraan klasik seperti skuter Vespa di Indonesia kini tidak lagi sebatas sarana transportasi, melainkan telah berkembang menjadi simbol gaya hidup dan bagian dari kebudayaan otomotif [2], [3]. Karakter mesin dua langkah (two-stroke) yang khas pada Vespa klasik memerlukan perhatian serta pemeliharaan teknis secara rutin. Pemahaman awal terkait fungsi komponen mesin sangat penting agar pengendara mampu melakukan pengecekan dan perawatan dasar. Pembekalan edukasi ini tidak ditujukan untuk mencetak mekanik profesional, melainkan guna memberikan dasar pengetahuan teknis agar pengendara mengenali gejala gangguan serta mampu melakukan penanganan mandiri secara tepat.

Hambatan pengetahuan teknis ini tampak jelas pada komunitas skuter SKUBA (Skuter Klub), khususnya ketika anggota pemula berpartisipasi dalam agenda *touring* lintas kawasan. Melalui wawancara bersama ketua dan jajaran anggota SKUBA, terungkap bahwa pengendara pemula sering mendapati gangguan teknis di perjalanan—mulai dari mesin brebet, masalah karburator, sistem pengapian, hingga kabel gas maupun kopling yang putus. Ketika kendala muncul, mereka cenderung bergantung pada penanganan anggota senior atau merujuk ke bengkel terdekat. Hal ini menegaskan perlunya sarana informasi yang dapat mempermudah pemula dalam mempelajari prinsip kerja dan perawatan mesin Vespa [6].

Proses belajar mandiri saat ini masih terhambat oleh keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Buku manual resmi cenderung memakai istilah teknis kaku dan bahasa asing, sedangkan referensi di platform digital kerap tersaji secara terpisah-pisah dan kurang sistematis. Keterbatasan tersebut menyulitkan pemula untuk memahami posisi serta fungsi komponen mesin secara cepat. Atas dasar itu, penyampaian materi teknis perlu ditransformasikan ke dalam media visual berpendekatan ilustrasi, dengan tetap mempertahankan keutuhan informasi teknis yang dibutuhkan [5].

Penelitian ini berfokus pada perancangan desain sampul buku edukasi komponen mesin vespa klasik bertajuk *"Ready to Hit the Road"*. Karya ini menampilkan ilustrasi berperspektif *high-angle* yang menggambarkan suasana perbaikan mesin di pinggir jalan, dilengkapi perkakas teknis, piranti keselamatan (*traffic cone*, helm, lampu lalu lintas), serta tipografi kustom gaya mural pada latar dinding bata. Penerapan hierarki visual, pemilihan warna hangat (*warm tone*), serta penguatan narasi dimanfaatkan untuk menarik minat calon pembaca sekaligus menegaskan pesan kesiapan serta keselamatan berkendara (*road readiness*) [4]. Metode yang digunakan mengadopsi pendekatan *Design Thinking* yang mencakup fase *empathize*, *define*, *ideate*, dan *prototype* [1]. Hasil akhir penelitian berupa luaran *high-fidelity* desain sampul buku edukasi. Adapun tata letak bagian dalam buku (*interior layout*), proses cetak fisik, serta strategi pemasaran media berada di luar batasan pembahasan penelitian ini.

2. Tinjauan Literatur

2.1 Sampul Buku

1 Sampul buku berfungsi sebagai media komunikasi visual utama yang membentuk kesan pertama (first impression) sekaligus menarik minat calon pembaca. Penelitian oleh Rahmawati dan Setiawan [8] me 9 kaji pentingnya tata letak hierarki visual dan pemilihan kontras warna pada sampul buku. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif, hasil penelitian menunjukkan bahwa penataan tipografi yang terstruktur dan tingkat keterbacaan (legibility) yang baik dapat membantu pembaca memahami isi buku dengan lebih cepat.

Sementara itu, Pratama dkk. [9] meneliti penggunaan elemen visual pada sampul media otomotif cetak. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan gambar berkonsep dan kontekstual yang dekat dengan dunia audiens jauh lebih efektif menarik perhatian dibandingkan sekadar menampilkan foto produk tanpa narasi. Berdasarkan temuan tersebut,

perancangan sampul buku "Ready to Hit the Road" menerapkan prinsip visual dan penyusunan latar belakang yang jelas agar pesan teknis di dalamnya dapat langsung ditangkap oleh pengguna pemula.

2.2 Ilustrasi

Penyampaian materi teknis yang terkesan rumit membutuhkan pendekatan visual yang mampu menyederhanakan informasi tersebut. Noviadji [5] dalam penelitiannya mengenai ilustrasi pada media edukasi mengungkapkan bahwa gambar yang memuat alur cerita (storytelling) dan karakter yang jelas dapat membantu audiens mengingat informasi lebih baik daripada diagram teknis yang kaku.

Sejalan dengan hal tersebut, Wibowo dan Utomo [10] meneliti penggunaan ilustrasi dalam perancangan komik edukasi keselamatan berkendara. Melalui metode Design Thinking, penelitian mereka menemukan bahwa penggunaan sudut pandang tertentu, seperti high-angle, memberikan gambaran ruang yang lebih luas dan utuh. Pembaca tidak hanya melihat objek utama, tetapi juga dapat memahami hubungan antara posisi karakter, alat yang digunakan, dan kondisi lingkungan di sekitarnya. Temuan ini menjadi acuan dalam perancangan sampul buku "Ready to Hit the Road", di mana sudut pandang high-angle dimanfaatkan untuk memperlihatkan suasana perbaikan mesin skuter secara mendetail di pinggir jalan.

2.3 Buku Edukasi

Buku edukasi merupakan media komunikasi visual terstruktur yang bertujuan mentransfer pengetahuan, konsep, maupun instruksi praktis secara efektif [11]. Dalam perancangan Desain Komunikasi Visual (DKV), media edukasi tidak hanya menekankan nilai estetika, melainkan mengutamakan kejelasan (clarity), keterbacaan (readability), dan kemudahan pemahaman (comprehension) [12]. Berbeda dari media naratif fiksi, buku panduan teknis berfokus pada fungsi instruksional (action-oriented) yang memandu pembaca melakukan tahapan prosedur secara mandiri melalui penyajian alur informasi yang sistematis [13].

Penyampaian materi teknis dalam buku edukasi sangat bergantung pada proses penerimaan informasi kognitif oleh pembaca. Berdasarkan Cognitive Load Theory, penyajian instruksi rumit yang hanya mengandalkan teks padat berpotensi menimbulkan kelesuan kognitif (cognitive overload) pada pemula [14]. Guna mengatasi keterbatasan tersebut, Dual-Coding Theory menjelaskan bahwa pemrosesan informasi secara simultan melalui saluran verbal (teks Penjelas) dan saluran visual (ilustrasi) mampu mempercepat retensi memori serta memperkuat tingkat pemahaman [15]. Penggunaan gambar yang bersifat explanatory (penjelas) terbukti efektif mereduksi kerumitan materi mekanis dibandingkan penyampaian teks tunggal [16].

1

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 dari 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 [7].

7

3. Metode

3.1 Pendekatan dan Objek Perancangan

Penelitian perancangan ini menerapkan pendekatan kualitatif berbasis riset desain (design-based research) guna mengeksplorasi fenomena keterbatasan literasi teknis mesin serta kebutuhan media edukasi visual bagi pengguna pemula Vespa klasik. Pemilihan pendekatan ini didasari oleh latar belakang permasalahan di lapangan, temuan hasil wawancara dengan pengurus dan anggota komunitas SKUBA (Skuter Bandel), serta urgensi penyediaan media informasi yang komunikatif bagi audiens awam. Kerangka kerja perancangan mengacu pada metodologi Design Thinking, yang mencakup empat tahapan utama: empathize, define, ideate, dan prototype.

Objek perancangan berfokus pada desain sampul depan buku panduan perawatan skuter klasik berjudul "Ready to Hit the Road". Karya ini dirancang khusus bagi pengendara pemula serta anggota komunitas skuter pada rentang usia 21–24 tahun yang membutuhkan media edukasi pemahaman dasar mesin secara visual. Luaran akhir dari penelitian ini adalah rancangan antarmuka visual high-fidelity desain sampul buku digital berkonsep ilustrasi naratif. Lingkup perancangan ini dibatasi pada tampilan visual sampul depan (front cover) saja, sehingga tidak membahas perancangan tata letak isi buku (interior layout), proses cetak fisik, maupun strategi diseminasi dan pemasaran media.

5

3.2 Pengumpulan Data

Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur dengan Mas Dani selaku ketua komunitas SKUBA (Skuter Bandel), serta tiga anggota pemula yaitu Mas Ilham, Mas Helmi, dan Mas Yoga. Wawancara dilakukan pada 20 November 2025 di lokasi berkumpul komunitas SKUBA Surabaya. Pertanyaan wawancara mencakup kendala teknis yang kerap dialami saat touring, kebiasaan penanganan masalah di jalan, persepsi terhadap buku manual eksisting, kendala bahasa dan istilah teknis, serta kebutuhan media edukasi visual bagi pengendara pemula.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa pengendara pemula sering mengalami masalah teknis saat perjalanan Riding / touring seperti masalah karburator, gangguan pengapian, hingga kabel gas dan kopling putus. Karena pengetahuan teknis yang terbatas serta kesulitan memahami buku panduan resmi berbahasa asing yang kaku, mereka cenderung bergantung pada ketua komunitas atau pencarian tutorial mandiri di internet yang kurang terstruktur. Kondisi ini menegaskan perlunya penyederhanaan informasi teknis melalui media visual berbasis ilustrasi naratif. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk merumuskan konsep dan kebutuhan elemen visual pada rancangan sampul buku.





Gbr 1. Dokumentasi wawancara dengan (a) Mas Dani selaku ketua komunitas SKUBA; (b) anggota pemula komunitas SKUBA

3.3 Tahapan Design Thinking

Alur perancangan sampul buku "Ready to Hit the Road" mengeksekusi kerangka Design Thinking melalui lima tahapan berurutan, yaitu empathize, define, ideate, prototype.

1. **Empathize**
Tahap ini berfokus pada pemetaan kebutuhan serta identifikasi permasalahan utama yang dihadapi pengendara pemula Vespa klasik. Pengumpulan data primer melalui wawancara semiterstruktur dengan pengurus dan anggota komunitas SKUBA, ditambah observasi visual, mengindikasikan bahwa masalah utama pengendara pemula terletak pada kecemasan saat menghadapi gangguan mesin mendadak di jalan tanpa bekal pengetahuan dasar. Di samping itu, media buku panduan resmi yang beredar terkesan kaku, didominasi bahasa asing.
2. **Define**
Temuan pada tahap empati kemudian disintesis untuk merumuskan spesifikasi dan kriteria perancangan (design requirements). Fokus utamanya adalah merancang sampul buku yang mampu mengikis persepsi bahwa perawatan mesin skuter bersifat rumit, sekaligus mengemasnya menjadi aktivitas yang mudah dipahami.
3. **Ideate**
Pada tahap ideate, eksplorasi gagasan dilakukan melalui pembuatan rangkaian sketsa alternatif (thumbnail sketches). Proses ini mencakup pengujian tata letak, penentuan sudut pandang, serta penyusunan hierarki antara judul dan elemen latar. Sketsa yang terpilih mengandalkan sudut pandang dari atas (high-angle) yang memperlihatkan karakter sedang melakukan perbaikan mesin Vespa di tepi jalan, dikelilingi perkakas serta latar dinding bata ber-tipografi. Komposisi ini dipilih karena dinilai efektif menyampaikan alur cerita (storytelling) dalam satu kesatuan bidang visual.
4. **Prototype**
Pada tahap pembuatan prototipe, sketsa terpilih ditransformasikan ke dalam wujud visual digital high-fidelity melalui serangkaian proses eksekusi teknis. Langkah diawali dengan digital inking untuk mempertegas kontur objek skuter, figur manusia, serta perkakas perbaikan, dilanjutkan dengan pengaplikasian palet warna hangat (warm tone), tekstur dinding bata, dan pencahayaan untuk memperkuat dimensi kedalaman visual. Proses ini diakhiri dengan pembentukan custom lettering bergaya mural pada judul "READY TO HIT THE ROAD", yang diintegrasikan dengan aksesoris roda gigi (gear) pada frasa "TO HIT" sebagai penegas identitas otomotif dan karakter subkultur [12].

4. Hasil Pembahasan

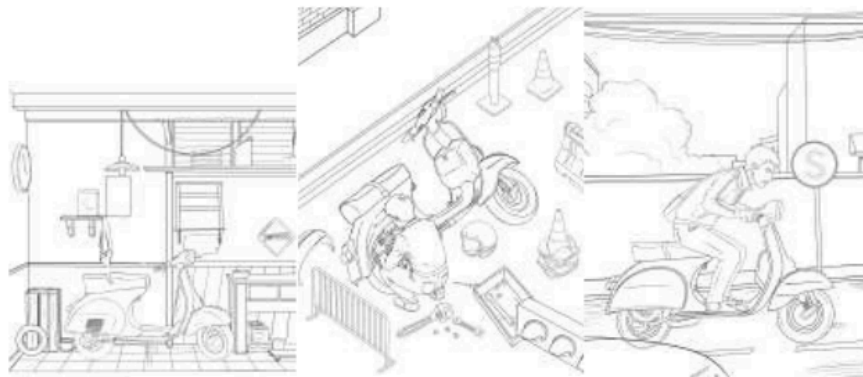
4.1 Design

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dirumuskan sintesis konsep ke dalam bentuk rancangan visual. Disimpulkan bahwa konsep desain buku ini mengusung tema kesiapan berkendara serta edukasi penanganan masalah teknis secara mandiri.

1. **Gaya Gambar**
Pendekatan visual mengadopsi gaya ilustrasi naratif berperspektif high-angle (sudut pandang dari atas). Gaya gambar ini dipilih untuk membangun narasi visual (storytelling) yang utuh dalam satu bidang pandang. Penggunaan perspektif dari atas menyajikan keterbacaan ruang yang luas (bird's-eye spatial awareness), memperlihatkan gestur santai pengendara saat memeriksa mesin Vespa, posisi komponen yang terbuka, serta sebaran perkakas di tepi jalan.
2. **Warna**
Pengolahan warna menerapkan skema warna hangat (warm tone) yang mendistribusikan warna kuning kemerahan, oranye, coklat terakota, dan krem. Pemilihan palet ini dirancang untuk menghadirkan nuansa retro-nostalgic yang ramah, hangat, dan bersahabat bagi pembaca pemula.
3. **Tipografi**
Elemen tipografi pada judul "READY TO HIT THE ROAD" dirancang secara kustom (custom lettering) mengadopsi gaya street art/mural yang diaplikasikan di atas latar.

4.2 Sketsa Gamba

1. **Sketsa Gambar Sampul**
Proses perancangan visual diawali dengan pembuatan tiga alternatif sketsa kasar (thumbnail sketches) untuk mengeksplorasi variasi sudut pandang kamera, tatanan ruang (spatial arrangement), serta tingkat penyampaian narasi visual.



Gbr 2. Dokumentasi Pengerjaan (a) Alternatif 1; (b) Alternatif 2; (c) Alternatif 3

2. **Sketsa Tipografi**

Eksplorasi elemen tipografi difokuskan pada perancangan huruf kustom (custom lettering) judul "READY TO HIT THE ROAD" guna menjamin fungsi keterbacaan sekaligus merepresentasikan karakter subkultur otomotif dan nuansa lanskap urban. Eksperimentasi visual ini menghasilkan tiga variasi karakter huruf.



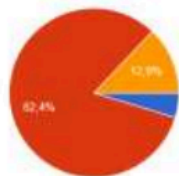
Gbr 3. Dokumentasi Pengerjaan Alternatif Judul Buku

4.3 Desain Terpilih

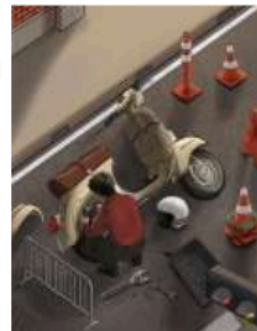
Penetapan konsep visual akhir berlandaskan pada validasi data kuisioner dari 85 responden target audiens, sehingga keputusan perancangan memiliki basis argumentasi yang terukur dan tidak semata-mata mengandalkan intuisi subjektif perancang.

1. Berdasarkan kriteria perancangan yang berfokus pada keterbacaan ruang dan penyampaian pesan kesiapan berkendara (road readiness), Opsi B dipilih sebagai dasar komposisi utama. Opsi B terpilih sebanyak 68 responden dari 85 total responden sebagai desain cover paling menarik.

Di antara ketiga opsi gambar ini mana desain yang paling menarik untuk dijadikan cover buku edukasi vespa?
85 jawaban:



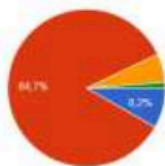
● Opsi A
● Opsi B
● Opsi C



Gbr 4. Desain Cover Terpilih

2. Berdasarkan analisis fungsi dan estetika visual, Alternatif 2 ditetapkan sebagai rancangan tipografi utama. Opsi B terpilih sebanyak 69 dari total 85 responden sebagai gaya judul kustom yang paling cocok. Bentuk huruf pada opsi B memiliki proporsi struktur yang paling solid untuk diaplikasikan.

Dari opsi berikut, manakah desain judul yang paling menarik dan cocok untuk buku edukasi vespa?
85 jawaban:



● Opsi A
● Opsi B
● Opsi C
● Opsi D



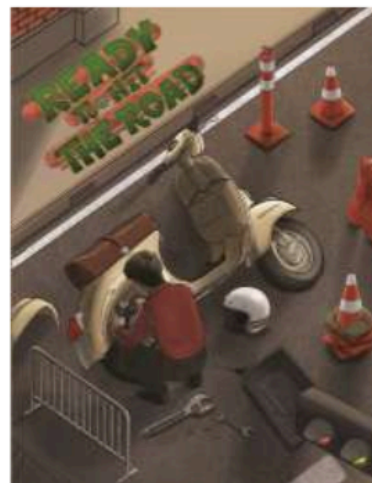
Gbr 5. Desain Judul Terpilih

4.4 Desain Final

Desain Final dari perancangan sampul buku edukasi mesin vespa klasik berukuran 35cm x 22 dengan judul buku “Ready To Hit The Road”



Gbr 6. Desain Final Sampul



Gbr 7. Sampul Buku Depan



Gbr 8. Sampul Buku Belakang

5. Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan bentangan sampul (full-spread cover) dan sinopsis untuk buku panduan "Ready to Hit the Road" berukuran 35×22 cm, yang ditujukan sebagai media pendukung perawatan mandiri serta perbaikan darurat Vespa klasik bagi pengguna pemula. Bertitik tolak dari analisis kebutuhan audiens serta hasil pengujian terhadap 85 responden, desain ini dibuat untuk merubah persepsi kaku dan yang selama ini melekat pada buku manual teknis konvensional. Hasil akhirnya berupa kesatuan visual utuh dari sampul depan, punggung buku, hingga sampul belakang.

Secara visual, karya ini memadukan ilustrasi berperspektif high-angle, custom lettering bergaya mural street art dengan detail roda gigi, serta skema warna hangat bernuansa retro-nostalgic. Olahan visual tersebut berfungsi memperjelas keterbacaan ruang dan mempermudah pemahaman pengendara pemula tanpa membebankan kognisi mereka, sekaligus mempertegas identitas subkultur urban. Sementara itu, area negative space di sampul belakang dimanfaatkan untuk menata synopsis.

Karya ini diposisikan sebagai media edukasi visual untuk membangun kesiapan berkendara (road readiness), sehingga tidak dimaksudkan untuk menggantikan buku manual pabrikan yang memuat spesifikasi mesin secara menyeluruh. Untuk penelitian atau perancangan selanjutnya, fokus dapat diarahkan pada penyusunan tata letak halaman dalam (editorial layout), pembuatan infografis komponen teknis, atau diadaptasi ke format media digital interaktif agar efektivitas penggunaannya dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

Referensi

- [1] G. Ambrose and P. Harris, *Design Thinking for Visual Communication*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing, 2010.
- [2] Asosiasi Industri Sepedamotor Indonesia (AISI), "Perkembangan dan dinamika komunitas otomotif roda dua di Indonesia," AISI, Jakarta, Indonesia, Laporan Riset, 2022.
- [3] N. Farah, *Vespa: Culture, Mobility, and Style*. London, U.K.: Academic Press, 2017.
- [4] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Indonesia: Andi Offset, 2013.
- [5] B. R. Noviadji, "Peran ilustrasi naratif dalam komunikasi visual media edukasi," *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 8, no. 2, pp. 112–124, 2021, doi: 10.35882/jdkv.v8i2.12.
- [6] H. Prasetyo, "Analisis kebutuhan informasi teknis pada komunitas otomotif klasik," *J. Kaji. Media Komun.*, vol. 5, no. 1, pp. 45–58, 2022, doi: 10.25008/jkkm.v5i1.45.
- [7] R. Tarumingkeng, *Pengantar Design Thinking dan Inovasi*. Bogor, 2025
- [8] S. Rahmawati and A. Setiawan, "Penerapan hierarki visual dan warna pada perancangan sampul buku cerita anak," *J. Seni Rupa dan Desain*, vol. 10, no. 1, pp. 25–34, 2023, doi: 10.24821/jsrd.v10i1.8213.
- [9] R. Pratama, D. Kurnia, and M. Hidayat, "Analisis komparatif efektivitas fotografi dan ilustrasi pada sampul majalah otomotif," *J. Vis. Commun. Des.*, vol. 11, no. 2, pp. 142–153, 2024, doi: 10.33153/jvcd.v11i2.4102.
- [10] A. Wibowo and S. Utomo, "Perancangan komik edukasi keselamatan berkendara dengan pendekatan ilustrasi naratif," *J. DKV Indonesia*, vol. 9, no. 3, pp. 88–99, 2023, doi: 10.25105/jdkvi.v9i3.9011.

- [11] Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.
- [12] Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- [13] Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic Design 01: Layout*. AVA Publishing.
- [14] Sweller, J. (2011). *Cognitive Load Theory*. Springer.
- [15] Paivio, A. (2007). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. Lawrence Erlbaum Associates.
- [16] Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Understanding*. Bloomsbury Publishing.

ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journalcenter.org

Internet Source

6%

2

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang

Student Paper

4%

3

ijel.asia

Internet Source

1%

4

Qonita Rahma Zahira, Neni Wahyuningtyas, Ravinesh Rohit Prasad. "Development of Website-Based KOMIK ALAM (E-comic Utilization of Natural Resources) as Social Studies Learning Media", International Journal of Social Learning (IJSL), 2025

Publication

1%

5

jurnal35.ar-raniry.ac.id

Internet Source

<1%

6

123dok.com

Internet Source

<1%

7

ojs.apdovi.id

Internet Source

<1%

8

Muhammad Firli Irsyandi, Nurul Huda. "PELATIHAN DISAIN UI DAN UX MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBUAT WEBSITE", Education, Language, and Arts: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2025

Publication

<1%

9

www.coursehero.com

Internet Source

<1%

Exclude quotes

Off

Exclude bibliography

On

Exclude matches

Off