

Perancangan Desain Karakter Wisatawan dalam Buku Ilustrasi Wisata Trenggalek untuk Usia 18-25 Tahun

Faliq Firashan ^{1*}, Aninditya Daniar ², Alfian Candra Ayuswantana ³

¹⁻³ Desain Komunikasi Visual, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Indonesia

Email: faliqfirashan2003@gmail.com ¹, aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id ²,
alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id ³

*Penulis Korespondensi: faliqfirashan2003@gmail.com

Abstract. Trenggalek Regency is one of the regencies located in the southern part of East Java that has high potential for natural tourism, such as caves, waterfalls, and beaches. However, this potential is not yet widely known by people from outside the region, especially the younger generation. The low level of awareness among people outside the region is influenced by limited access to information about Trenggalek's tourism. Therefore, an effective medium that can attract the attention of young people is needed, such as an illustrated book. Based on the questionnaire results, the majority of respondents show a high interest in illustrated books. In an illustrated book, an engaging character is needed to convey messages so that readers do not feel bored. The method used in this study is a mixed-method approach with a descriptive analyze. This approach is applied to analyze data obtained from observations, interviews, literature studies, and questionnaires, as well as to develop design concepts and outcomes. This research aims to increase awareness and knowledge of people outside Trenggalek about Trenggalek's tourism. By highlighting the topic of character design in the illustrated tourism book of Trenggalek, it is expected that readers can easily absorb and understand the content of the book.

Keywords: Character Design, Education, Illustrated Book, Tourism, Trenggalek.

Abstrak. Kabupaten Trenggalek merupakan salah satu kabupaten yang terletak di selatan Jawa Timur yang memiliki potensi wisata alam tinggi, seperti goa, air terjun, dan pantai. Namun, potensi tersebut belum dikenal oleh masyarakat luar daerah, khususnya generasi muda. Rendahnya kesadaran masyarakat luar daerah dipengaruhi oleh keterbatasan akses informasi terhadap wisata Trenggalek. Oleh karena itu, diperlukannya media yang efektif menarik perhatian generasi muda, seperti buku ilustrasi. Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden memiliki minat yang tinggi terhadap buku ilustrasi. Dalam buku ilustrasi, dibutuhkan sebuah karakter yang menarik dan mampu menyampaikan pesan agar pembaca tidak merasa bosan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode campuran dengan analisis deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi, wawancara, studi literatur, dan kuesioner, serta untuk mengembangkan konsep dan hasil desain. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat luar Trenggalek terhadap wisata Trenggalek. Dengan mengangkat topik desain karakter pada buku ilustrasi wisata Trenggalek ini, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menyerap dan memahami isi buku.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Desain Karakter, Edukasi, Trenggalek, Wisata.

1. LATAR BELAKANG

Trenggalek dikenal sebagai kabupaten yang terletak pada daerah selatan Jawa Timur dan memiliki luas sekitar 1.261 km². Wilayah ini berupa pantai, hutan, dan pegunungan. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Pemasaran Dinas Pariwisata Trenggalek, kabupaten ini memiliki panjang garis pantai sekitar 95 km di bagian selatan. Oleh karena itu, Trenggalek sangat berpotensi menjadi destinasi wisata.

Kabupaten Trenggalek sebagai kabupaten di pesisir Jawa Timur memiliki destinasi alam yang menakjubkan, antara lain Pantai Mutiara, Pantai Pelang, dan Pantai Kuyon. Selain pantai, terdapat destinasi alam lainnya, seperti Coban Rambat, Putri Maron, Goa Lowo, dan masih banyak destinasi menarik lainnya. Dilansir dari detik.com, Kepala Dinas Pariwisata mengatakan bahwa kunjungan wisatawan di Trenggalek mengalami peningkatan sebanyak 1.114.461 pada tahun 2024 jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang berjumlah 991.171 wisatawan. Terdapat wisata yang menjadi penopang utama, yaitu Pantai Prigi, Pantai Karanggongso, dan Pantai Mutiara. Meskipun wisatawan meningkat, target realisasi Pendapatan Asli Daerah pada sektor pariwisata belum tercapai. Hal ini didukung dengan data kunjungan wisata Trenggalek tahun 2024 pada situs satudata.trenggalekkab.go.id, bahwa Pantai Mutiara dan Pantai Karanggongso tercatat sebagai destinasi terbanyak yang dikunjungi oleh wisatawan. Potensi wisata ini dapat berperan penting sebagai pendongkarak ekonomi lokal apabila dipromosikan dengan baik.

Meskipun Kabupaten Trenggalek kaya akan potensi wisatanya, fenomena kurangnya pengetahuan masyarakat luar Trenggalek terhadap tempat wisata Trenggalek masih menjadi masalah penting, terutama dari beberapa kota besar di Jawa Timur, salah satunya Surabaya. Dari hasil kuesioner yang disebar pada bulan September tahun 2025 dan diisi oleh responden luar Trenggalek, 95,7% dari 92 responden mengetahui Kabupaten Trenggalek dan 70,6% dari 92 responden kurang mengetahui destinasi wisata yang terdapat di Trenggalek. Hal ini menunjukkan responden belum mengetahui destinasi wisata yang terdapat di Trenggalek, meskipun mereka mengenal Trenggalek. Ketidaktahuan masyarakat luar trenggalek ini salah satunya disebabkan oleh keterbatasan aksesibilitas informasi wisata Trenggalek. Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 30 September 2025 dengan Kepala Pemasaran Dinas Pariwisata Trenggalek, “Aksesibilitas dapat mempengaruhi kunjungan wisatawan. Aksesibilitas ini bisa dalam bentuk keterjangkauan Trenggalek dari transportasi umum yang masih kurang, seperti bandara dan stasiun kereta api. Selain itu terdapat aksesibilitas informasi wisata Trenggalek yang masih kurang.” Oleh karena itu, dibutuhkannya sebuah media yang dapat memperkenalkan wisata yang ada di Trenggalek.

Pengenalan terhadap destinasi wisata ini ditujukan kepada masyarakat umum luar Kabupaten Trenggalek, khususnya usia 18-25 tahun. Berdasarkan Arnett, rentang usia 18-25 tahun dikenal sebagai masa peralihan dari remaja akhir hingga menuju awal dewasa. Arnett mengungkapkan usia tersebut cenderung mengeksplorasi identitas, membangun hubungan sosial, dan mencari pengalaman termasuk melakukan aktivitas wisata (Ramadhani et al., 2025). Berdasarkan kuesioner yang disebar pada bulan September 2025, rata-rata responden usia

18-25 tahun melakukan wisata dengan tujuan untuk menghilangkan rasa lelah, menjernihkan pikiran, dan meredakan stress. Kepala Pemasaran Dinas Pariwisata Trenggalek menargetkan usia 18-25 tahun sebagai audiens wisata Trenggalek karena topografi Kabupaten Trenggalek yang berupa laut dan dataran tinggi. Usia 18-25 tahun tertarik dengan wisata alam yang menantang dan memicu adrenalin. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Beard dan Ragheb bahwa wisata alam sering dilakukan karena ingin mencari interaksi sosial dan tantangan (Anjani et al., 2025). Rentang usia 18–25 tahun tergolong sebagai wisatawan muda yang memiliki karakteristik serupa dalam aktivitas berwisata, salah satunya adalah kecenderungan untuk melakukan perjalanan secara berkelompok dan menyukai tantangan (Sari et al., 2018).

Dalam lingkup edukasi, media dapat berperan sebagai perantara antara pengirim pesan dan penerima pesan. dengan tujuan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, serta motivasi agar audiens terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Hamid dalam Nurfadillah et al., 2021). Media edukasi berperan penting dalam menyajikan materi pembelajaran secara lebih efektif, sehingga dapat membantu mengoptimalkan proses belajar (Priyata et al., 2022).

Edukasi pengenalan wisata Trenggalek akan lebih mudah tersampaikan apabila melalui media yang sesuai dengan minat usia 18-25 tahun. Berdasarkan penelitian sebelumnya, buku diminati oleh mayoritas responden berusia 18-25 tahun (Marsa et al., 2024). Sebuah buku dapat menimbulkan rasa bosan jika hanya berisi teks. Oleh karena itu, diperlukan penambahan ilustrasi yang menarik agar pengenalan wisata di Kabupaten Trenggalek menjadi lebih atraktif dan mudah diterima oleh pembaca. Hal ini didukung data kuesioner sebanyak 98,3% dari 66 responden usia 18-25 tahun tertarik dengan buku ilustrasi yang dijadikan sebagai media edukasi pengenalan wisata Trenggalek. Selain itu media ini juga dianggap responden mampu mendorong minat wisata.

Pada buku ilustrasi terdapat berbagai elemen-elemen pendukung, salah satunya desain karakter. Desain karakter adalah proses perancangan tokoh yang dilakukan ilustrator dengan menggabungkan berbagai aspek, seperti tampilan visual, nilai estetika, kepribadian, serta ciri fisik (Marsa et al., 2024). Menurut Hidayat dan Rosidin, desain karakter dapat berperan sebagai alat untuk menampilkan gambaran visual dengan merepresentasikan dan memvisualkan suatu objek secara jelas, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat ditampilkan dengan jelas (Sumartono et al., 2025). Desain karakter yang dibuat akan menyesuaikan minat audiens usia 18-25 tahun. Berdasarkan hasil kuesioner, usia 18-25 tahun lebih menyukai gaya ilustrasi kartun dengan warna retro. Pembuatan desain karakter akan menggunakan metode yang mempertimbangkan pemilihan kostum yang selaras dengan tema karakter yang dirancang. (Sa'diyah et al., 2024). Oleh karena itu, perancangan desain karakter ini sangat diperlukan

sebagai pendukung narasi pada buku ilustrasi wisata Trenggalek. Perancangan desain karakter ini diharapkan dapat menarik dan meningkatkan pemahaman pembaca terhadap buku ilustrasi wisata trenggalek.

2. KAJIAN TEORITIS

Pariwisata

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pariwisata diartikan sebagai aktivitas yang memiliki hubungan dengan ekspedisi yang bertujuan untuk wisata. Pariwisata juga dimaknai sebagai perjalanan yang ditempuh seseorang dalam jangka waktu tertentu dengan berpindah dari suatu tempat menuju tempat lainnya guna menikmati kegiatan wisata, dengan tujuan memenuhi beragam keinginan dan kebutuhan (Tangian, 2020).

Wisatawan Muda

Wisatawan muda termasuk segmen yang memiliki potensi besar dan berpeluang menjadi pasar yang signifikan di masa mendatang. Menurut Ismayanti dalam Sari et al. (2018), wisatawan muda ini memiliki beberapa karakteristik, di antaranya melakukan aktivitas wisata secara bersama-sama dalam kelompok yang terorganisir, memiliki ketertarikan terhadap aktivitas wisata yang bersifat menantang, dan memiliki keinginan untuk memahami destinasi wisata secara lebih mendalam. Wisatawan muda ini dinyatakan oleh departemen kesehatan yang memiliki rentang usia 12 hingga 25 tahun.

Desain Karakter

Desain Karakter merupakan tahapan merancang tokoh yang dilakukan ilustrator dengan menggabungkan berbagai aspek, seperti tampilan visual, nilai estetika, kepribadian, serta ciri fisik (Marsa et al., 2024). Desain karakter dapat berperan sebagai alat untuk menampilkan gambaran visual dengan merepresentasikan dan memvisualkan suatu objek secara jelas, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat ditampilkan dengan jelas (Sumartono et al., 2025).

Gaya Ilustrasi Kartun

Target audiens usia 18-25 tahun memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gaya ilustrasi kartun. Gaya ini memiliki bentuk yang menarik dan unik dengan ciri khas tersendiri. Gaya ilustrasi ini biasanya menampilkan bentuk yang tidak rumit, sehingga membantu audiens untuk lebih mudah mengenali dan memahami visual yang disajikan (Herlijanto & Elizur, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini yaitu metode campuran yang terdiri dari kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan menyeluruh terhadap fenomena manusia melalui kajian yang utuh dan kompleks, yang kemudian disampaikan dalam bentuk narasi. Pemahaman tersebut diperoleh dengan menghimpun berbagai sudut pandang dari beragam informan serta dilakukan melalui penelitian langsung di lapangan (Fattah & Prabowo, 2023). Metode kuantitatif dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis data berupa angka, sehingga peneliti dapat mengkaji suatu fenomena serta hubungan antarvariabel melalui pendekatan ilmiah yang sistematis dan terstruktur (A.Siroj et al., 2024). Pengumpulan data pada metode kualitatif ini melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi literatur. Sedangkan pengumpulan data pada metode kuantitatif ini menggunakan kuesioner. Data yang didapat akan dianalisis menggunakan kualitatif deskriptif dan kuantitatif deskriptif.

Observasi

Observasi ini dilakukan secara langsung di berbagai destinasi wisata yang terdapat di Trenggalek pada bulan September 2025 untuk mendapatkan informasi yang relevan. Observasi yang pertama dilakukan untuk melihat kondisi wisata Trenggalek dan observasi kedua dilakukan untuk melihat wisatawan yang akan dijadikan sebagai acuan konsep desain karakter.

Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 4 narasumber untuk memperoleh data yang lebih tepat dan dapat dipercaya dari berbagai sudut pandang. Narasumber tersebut diantaranya Dinas Pariwisata Trenggalek, warga lokal daerah wisata, dan dua target audiens usia 18-25 tahun. Wawancara dengan Dinas Pariwisata Trenggalek untuk mengetahui seputar beberapa wisata yang ada di Trenggalek, target audiens yang dituju, dan strategi promosi untuk masyarakat luar Trenggalek. Wawancara dengan warga lokal daerah wisata untuk mengetahui target audiens yang berwisata di Trenggalek. Wawancara dengan target audiens untuk mengetahui pengetahuan terhadap wisata Trenggalek dan minat terhadap media visual

Kuesioner

Kuesioner disebarkan kepada audiens luar Kabupaten Trenggalek pada bulan September tahun 2025. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui fenomena yang terjadi terhadap wisata Trenggalek dan minat target audiens terhadap wisata, serta preferensi media visual. Kuesioner ini juga digunakan untuk pemilihan desain karakter yang dirancang.

Studi Literatur

Studi literatur digunakan untuk mendukung data primer yang telah didapatkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Selain itu, studi literatur ini akan dijadikan sebagai landasan teori dalam penelitian ini. Studi literatur ini melalui beberapa media, seperti artikel jurnal, skripsi, buku, dan situs yang kredibel. Studi literatur ini digunakan untuk memperkuat fenomena yang berkaitan dengan wisata Trenggalek.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Visual

Konsep visual ini mencakup gaya ilustrasi dan warna yang akan digunakan untuk membuat desain karakter. Gaya ilustrasi yang digunakan yaitu dengan ilustrasi gaya kartun milik Derek Laufman. Hal ini didasarkan dari analisis hasil kuesioner yang telah disebarakan target audiens usia 18-25 tahun dengan presentase sebanyak 55,4%, bahwa mereka lebih menyukai gaya kartun milik Derek Laufman. Ciri utama ilustrasi kartun terletak pada penggunaan bentuk dan warna yang menonjol, dapat disajikan dengan atau tanpa garis tepi, serta menghasilkan tampilan yang lucu dan terkadang terkesan kekanak-kanakan (Chelsea et al., 2024). Gaya ilustrasi ini memiliki ciri-ciri garis tepi yang bervariasi, yaitu tebal di bagian luar dan lebih tipis di bagian detail. Gaya ilustrasi ini memiliki pewarnaan rata dengan tambahan bayangan halus dan pencahayaan yang sederhana. Bentuk dari gaya ilustrasi ini cenderung melengkung.



Gambar 1. Ilustrasi Gaya Kartun.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/3870349674444274/>

Selain gaya ilustrasi, terdapat warna yang akan digunakan untuk merancang desain karakter. Warna memiliki nilai filosofis, simbolis, dan emosional yang memengaruhi cara seseorang menafsirkan makna tertentu, yang dikenal sebagai bagian dari psikologi warna

(Paksi, 2021). Palet warna yang digunakan yaitu palet warna retro. Pemilihan warna ini didasarkan pada hasil kuesioner yang menunjukkan presentase sebesar 53,3% dari 92 responden memilih palet warna retro. Palet warna retro menghadirkan nuansa yang sederhana, minim kesan teknologi, terasa lebih dekat dengan alam, serta memberikan suasana yang santai (Wax, 2025).



Gambar 2. Palet Warna Retro.

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/474426142016932627/>

Terdapat hasil observasi wisatawan di destinasi wisata Trenggalek yang akan dijadikan acuan desain. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui pakaian yang digunakan wisatawan Trenggalek secara aktual. Pakaian yang digunakan merupakan pakaian kasual yang terkesan santai untuk berwisata. Pakaian yang digunakan berupa kaos, baju polo, jaket, celana pendek, celana panjang, tas, topi, dan masih banyak lainnya. Jenis kelamin karakter yang dibuat yaitu laki-laki. Hal ini didasarkan pada hasil observasi bahwa mayoritas wisatawan Trenggalek berjenis kelamin laki-laki. Karakter yang akan dibuat sebanyak 3 orang. Hal ini berdasarkan hasil observasi bahwa mayoritas wisatawan datang secara berkelompok.

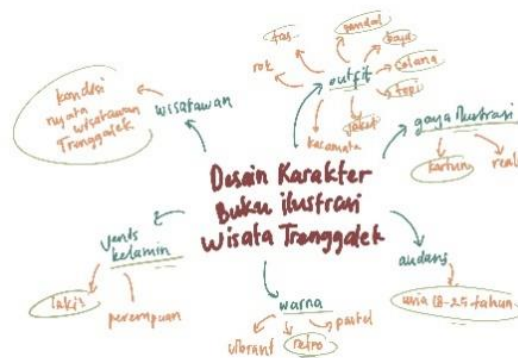


Gambar 3. Wisatawan Trenggalek.

Sumber: Dokumen Pribadi

Alternatif Desain Karakter

Pembuatan desain karakter ini berawal dari pembuatan peta pemikiran untuk mengumpulkan ide sebanyak-banyaknya. Peta pemikiran umumnya disusun dari kata-kata kunci yang disebarkan secara bercabang dengan keterkaitan tertentu, dan berfungsi untuk mengatur serta mengembangkan ide melalui hubungan visual, semantik, dan asosiatif (Anggarini & Dwi Pramesti, 2025). Dari ide-ide yang telah dikumpulkan kemudian diseleksi yang memungkinkan sesuai dengan minat target audiens dan kondisi nyata wisatawan Trenggalek. Ide yang muncul dalam peta pemikiran ini mulai dari warna yang akan digunakan, jenis kelamin karakter, atribut yang digunakan, gaya ilustrasinya bagaimana, dan masih banyak lainnya.



Gambar 4. Peta Pemikiran Desain Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah beberapa ide didapatkan, kemudian dilanjut untuk pembuatan alternatif sketsa dengan menggunakan aplikasi Procreate. Pembuatan sketsa ini menggunakan kanvas A4. Jenis brush yang digunakan untuk membuat sketsa yaitu “Pensil 6B”. Terdapat 3 alternatif sketsa untuk 3 karakter yang dibuat. Pembuatan sketsa ini dengan menggabungkan beberapa elemen pakaian wisatawan yang telah didapatkan dari hasil observasi, seperti baju, celana, tas, topi, jaket, dan sandal.



Gambar 5. Alternatif Sketsa Desain Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah pembuatan alternatif sketsa, kemudian sketsa ditransparansi dan dilanjut proses pembuatan garis tepi karakter, serta pemberian warna. Warna yang digunakan yaitu menggunakan palet warna retro yang sesuai dengan preferensi target audiens. Setelah itu dilanjut untuk pemberian bayangan sederhana pada warna dasar karakter. Pemberian bayangan ini dapat menampakkan karakter lebih bervolume (Putri, 2022).

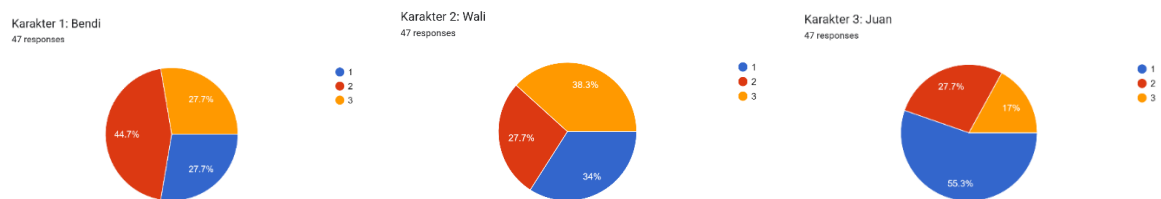


Gambar 6. Alternatif Desain Karakter Wisatawan.

Sumber: Dokumen Pribadi

Desain Karakter Terpilih

Setelah 3 alternatif desain karakter dibuat, langkah selanjutnya yaitu menyebarkan ketiga alternatif ini kepada target audiens melalui kuesioner. Desain yang paling banyak dipilih oleh target audiens akan dijadikan sebagai karakter pada buku ilustrasi wisata Trenggalek. Berdasarkan hasil kuesioner, karakter 1 yang paling banyak dipilih yaitu alternatif kedua dengan presentase sebanyak 44,7% dari 47 responden. Karakter 2 yang paling banyak dipilih yaitu alternatif ketiga dengan presentase sebanyak 38,3% dari 47 responden. Karakter 3 yang paling banyak dipilih yaitu alternatif pertama dengan presentasi sebanyak 55,3% dari 47 responden.



Gambar 7. Diagram Pemilihan Desain Karakter.

Sumber: Dokumen Pribadi

Karakter yang terpilih akan diberi nama Bendi, Wali, dan Juan. Ketiga nama ini didapatkan dari penurunan nama kecamatan yang ada di Trenggalek, yaitu Kecamatan Bendungan, Kecamatan Watulimo, dan Kecamatan Munjungan. Karakter yang terpilih akan dijadikan sebagai pendukung jalannya cerita dalam buku ilustrasi wisata Trenggalek.



Gambar 8. Desain Karakter Terpilih.

Sumber: Dokumen Pribadi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan desain karakter dalam buku ilustrasi wisata Trenggalek bertujuan untuk mendukung jalannya cerita yang efektif untuk meningkatkan pemahaman masyarakat luar Trenggalek terhadap wisata Trenggalek, khususnya usia 18-25 tahun. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur, diketahui bahwa rendahnya pengetahuan terhadap wisata Trenggalek disebabkan keterbatasan media yang menarik dan relevan bagi generasi muda usia 18-25 tahun.

Buku ilustrasi dipilih karena dapat menggabungkan unsur visual dan narasi secara komunikatif. Kehadiran desain karakter dalam buku ilustrasi berperan penting dalam penyampaian informasi wisata Trenggalek yang menarik. Karakter yang dirancang berfungsi sebagai pemandu cerita sekaligus membangun kedekatan dengan pembaca.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa desain karakter yang sesuai dengan karakteristik usia 18-25 tahun dapat meningkatkan ketertarikan pembaca terhadap isi buku ilustrasi. Dengan demikian, buku ilustrasi wisata Trenggalek yang didukung dengan desain karakter yang menarik dapat menjadi salah satu media edukasi pengenalan wisata Trenggalek yang efektif kepada generasi muda usia 18-25 tahun.

DAFTAR REFERENSI

A.Siroj, R., Afgani, W., Fatimah, Septaria, D., Gabriella, Z., & Salsabila. (2024). METODE PENELITIAN KUANTITATIF PENDEKATAN ILMIAH UNTUK ANALISIS DATA. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran.

- Anggarini, A., & Dwi Pramesti, R. (2025). PENGEMBANGAN METODE KREATIF: INTEGRASI MIND MAP DAN MOOD BOARD DALAM PEMECAHAN MASALAH DESAIN GRAFIS. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v11i1.11677>
- Anjani, R., Supriyanto, C., Sudijandoko, A., & Mar'atus, A. (2025). Motivasi dan Perkembangan Denyut Nadi Remaja dalam Aktivitas Pendaki Gunung Lorokan pada Ranah Sport Recreation. *Mutiara Pendidikan Dan Olahraga*, 2(4), 01-11. <https://doi.org/10.61132/mupeno.v2i4.341> <https://doi.org/10.61132/mupeno.v2i4.341>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). STRATEGI PENERAPAN GAYA ILUSTRASI PADA DESAIN KEMASAN BOARD GAME SESUAI PREFERENSI GENERASI Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies*, 9(1). <https://doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Fattah, A. N., & Prabowo, D. P. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN EMOSI PADA ANAK UMUR 4-6 TAHUN. *Jurnal Citrakara*. <https://doi.org/10.33479/cd.v4i01.687>
- Herlijanto, A. A., & Elizur, E. K. (2024). Ilustrasi 360 Derajat Tentang Camilan Indonesia. *GESTALT*, 6(1), 61-68. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.189> <https://doi.org/10.33005/gestalt.v6i1.189>
- Marsa, A., Daniar, A., & Setiawan, B. (2024). DESAIN KARAKTER DALAM BUKU ILUSTRASI PEDULI KUCING KAMPUNG UNTUK PEMBACA USIA 18-25 TAHUN. *Jurnal Suluh*.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA POSTER PADA MATERI "PERUBAHAN WUJUD ZAT BENDA" KELAS V DI SDN SARAkan II TANGERANG. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Number 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Imaji*.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, 20(2), 52-61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61> <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Putri, A. R. (2022). PEMBUATAN DESAIN KARAKTER PETUGAS KEAMANAN DAN PROSES COLOURING DALAM FILM SERI ANIMASI "VOLCANID: THE RISE OF GARUDHA" FAKULTAS SENI MEDIA REKAM INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA 2022. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Ramadhani, A. F., Rosita, & Marhanah, S. (2025). Analisis Kluster Emerging Adulthood Mengenai Pengaruh Perjalanan Wisata Terhadap Kualitas Hidup. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya> <https://doi.org/10.37329/ganaya.v8i2.4176>
- Sa'diyah, K., Sutejo, A., & Daniar, A. (2024). Perancangan Desain Karakter Pada Buku Interaktif Satelit Bulan Untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jayapangus Press Metta*:

Jurnal Ilmu Multidisiplin, 4. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
<https://doi.org/10.37329/metta.v4i4.3685>

Sari, D., Kusumah, & Marhanah, S. (2018). ANALISIS FAKTOR MOTIVASI WISATAWAN MUDA DALAM MENGUNJUNGI DESTINASI WISATA MINAT KHUSUS. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*.
<https://doi.org/10.17509/jithor.v1i2.13762>

Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. In *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVsia)* (Vol. 09, Number 01).
<https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i1.1065>

Wax, A. (2025). Warna Retro; Mengapa Kami Sangat Menyukainya!
<https://amywax.com/retro-colors-why-we-love-them-so/>