



Pelatihan Desain *Layouting* bagi Santri Cintawana Tasikmalaya

Muhamad Candra Saldifa¹, Iis Zilfah Adnan²

¹Konsentrasi Jurnalistik, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut Indonesia, 24071120068@fikom.uniga.ac.id

²Konsentrasi Jurnalistik, Fakultas Komunikasi dan Informasi, Universitas Garut Indonesia, iiszilfahadnan@uniga.ac.id

Corresponding Author: 24071120068@fikom.uniga.ac.id¹

Abstract: *Graphic design began to be recognized and utilized by humans in the 19th century as a means of visual communication. Over time, and into the modern era, it has evolved into a tool for conveying messages through visual elements such as images, text, and lines. This medium enables both direct and indirect communication between individuals. Design itself is a visual representation that involves complex geometric concepts. Although it may appear simple and lacking in aesthetics, the design creation process requires deep analysis to generate new ideas. Graphic design reflects human thinking in simplifying information to make it easily understood. This graphic design training was held at Building D of the Male Dormitory, with participants consisting of 4 male and 8 female multimedia students. The activity lasted for two days, from 08:00 to 16:00. The training method included material delivery and hands-on practice using devices such as laptops. As a result, participants were able to understand principles of balance, manage contrast, apply colors and patterns to objects, and design appealing logos. This activity also fostered individual and group creativity as an initial preparation for entering the workforce.*

Keywords: *Graphic Design, Visual Communication, Visual Elements (images, text, lines).*

Abstrak: Desain grafis mulai dikenal dan dimanfaatkan oleh manusia sejak abad ke-19 sebagai sarana komunikasi visual. Dalam perkembangannya hingga era modern saat ini, desain grafis digunakan untuk menyampaikan pesan melalui elemen visual seperti gambar, teks, dan garis. Media ini memungkinkan komunikasi baik secara langsung maupun tidak langsung antar individu. Desain sendiri merupakan representasi visual yang melibatkan konsep geometri kompleks. Meski tampak sederhana dan kurang estetik, proses penciptaan desain membutuhkan analisis mendalam untuk menghasilkan ide baru. Desain grafis mencerminkan cara berpikir manusia dalam menyederhanakan informasi agar mudah dipahami. Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan di Gedung D Asrama Putra, dengan peserta dari Santri Putra dan Putri Multimedia, masing-masing berjumlah 4 orang. Kegiatan berlangsung selama 2 hari, dari pukul 08.00 hingga 16.00. Metode pelatihan mencakup penyampaian materi dan praktik langsung menggunakan perangkat seperti laptop. Hasilnya, peserta mampu memahami prinsip keseimbangan, mengatur kontras, memberi warna dan

pola pada objek, serta mendesain logo yang menarik. Kegiatan ini juga mendorong kreativitas individu maupun kelompok sebagai bekal awal untuk memasuki dunia kerja.

Kata kunci: Desain Grafis, Komunikasi Visual, Elemen visual (gambar, teks, garis).

PENDAHULUAN

Pada awalnya, desain grafis mulai dikenal dan digunakan manusia karena kebutuhan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa visual sejak abad ke-19 hingga era modern seperti sekarang. Desain grafis menjadi bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan gambar, tulisan, dan garis sebagai media penyampaian pesan, sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi langsung maupun tidak langsung antar sesama.

media telah menjadi sarana penting dalam membentuk wawasan dan karakter santri. Tidak hanya sebagai alat penyebaran informasi, media juga berfungsi sebagai ruang dakwah, edukasi, dan ekspresi intelektual. Santri sebagai generasi penerus umat memiliki tanggung jawab untuk memanfaatkan media secara bijak, menjadikannya sebagai medium untuk memperkuat nilai-nilai keislaman, kebangsaan, dan kemanusiaan. Melalui media, santri dapat memperluas cakrawala pemikiran, berdialog dengan berbagai kalangan, serta turut serta dalam membangun peradaban yang berlandaskan akhlak dan ilmu.

Dengan berkembangnya teknologi desain grafis saat ini, maka diperlukan suatu media untuk mengembangkan kreativitas santri sebagai wadah untuk menyalurkan ide-ide baru dan meningkatkan imajinasi mereka, khususnya dalam bidang desain maupun multimedia lainnya.

Desain grafis dan ilustrasi telah menjadi bagian integral dari komunikasi visual sejak lama, berperan penting dalam menyampaikan pesan, membentuk identitas, dan membangun koneksi emosional antara karya dan audiens. Dalam konteks modern, keduanya tidak hanya menjadi alat ekspresi artistik, tetapi juga strategi komunikasi yang mendalam dalam berbagai bidang seperti periklanan, pendidikan, media sosial, dan branding.

Perkembangan teknologi telah merevolusi cara desainer dan ilustrator bekerja. Dari teknik manual seperti sketsa tangan dan lukisan cat air, kini proses kreatif telah beralih ke platform digital yang menawarkan fleksibilitas, efisiensi, dan presisi tinggi. Software seperti Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW, hingga aplikasi berbasis AI telah memperluas batas kreativitas, memungkinkan penciptaan karya visual yang lebih kompleks dan interaktif.

Transformasi ini juga berdampak pada cara karya dikonsumsi. Dulu, desain grafis terbatas pada media cetak seperti poster, brosur, dan majalah. Kini, ilustrasi dan desain hadir dalam bentuk animasi, antarmuka pengguna (UI), augmented reality (AR), dan konten interaktif yang tersebar luas di platform digital. Hal ini menuntut para kreator untuk tidak hanya menguasai estetika visual, tetapi juga memahami prinsip desain responsif, pengalaman pengguna (UX), dan integrasi teknologi.

Di tengah arus digitalisasi, kolaborasi antara seni dan teknologi menjadi semakin penting. Desain grafis dan ilustrasi tidak lagi berdiri sendiri, melainkan berinteraksi dengan data, algoritma, dan sistem digital untuk menciptakan pengalaman visual yang dinamis dan personal. Peran desainer pun berkembang dari sekadar pembuat gambar menjadi pemecah masalah visual yang mampu menjembatani antara ide dan implementasi teknologi.

Dengan demikian, pendahuluan ini menyoroti bagaimana desain grafis dan ilustrasi telah bertransformasi seiring kemajuan teknologi, membuka peluang baru sekaligus tantangan dalam dunia kreatif. Pemahaman terhadap evolusi ini menjadi kunci untuk menciptakan karya yang relevan, inovatif, dan berdampak di era digital yang terus berubah.

Desain merupakan ilustrasi yang menunjukkan ilmu ukur yang rumit. Meskipun tampak sederhana dan tidak estetik, untuk menemukan ide awal diperlukan analisa mendalam hingga terciptanya desain baru. Desain grafis adalah cara berpikir manusia dalam

menginterpretasikan informasi yang disajikan dalam bentuk sederhana hingga kompleks, agar mudah dipahami, diingat, dan dimaknai.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan suatu wadah atau media pelatihan untuk menyalurkan bakat dan imajinasi santri dalam meningkatkan kemampuan berkreativitas, agar keahlian mereka dalam desain grafis semakin tajam dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi maupun sebagai media pemasaran setelah mereka lulus nanti.

Di era digital saat ini, santri tidak hanya terbatas pada pembelajaran kitab kuning dan kegiatan keagamaan, tetapi juga mulai memanfaatkan berbagai bentuk media sebagai sarana informasi dan komunikasi. Media digital seperti internet, media sosial, dan aplikasi pesan instan menjadi alat penting dalam menunjang aktivitas belajar, menyebarkan dakwah, serta memperluas wawasan keislaman.

Penggunaan media oleh santri di pondok pesantren mencerminkan adaptasi terhadap perkembangan zaman. Melalui platform seperti YouTube, Instagram, dan WhatsApp, mereka dapat mengakses ceramah ulama, membaca artikel keislaman, berdiskusi tentang isu-isu kontemporer, hingga berbagi konten edukatif kepada masyarakat luas. Media menjadi jembatan antara tradisi pesantren yang berbasis lisan dan teks, dengan dunia digital yang serba cepat dan visual.

Di era modern, media yang dikelola oleh pesantren telah berkembang dari sekadar mencatat aktivitas keagamaan menjadi instrumen dakwah yang strategis. Lewat berbagai bentuk publikasi seperti majalah, buletin, hingga media digital, pesantren mampu menyebarkan ajaran Islam secara lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat masa kini.

Selain sebagai sumber informasi, media juga berfungsi sebagai sarana ekspresi dan kreativitas santri. Banyak pondok pesantren kini mendorong santrinya untuk aktif dalam jurnalistik, desain grafis, videografi, dan pengelolaan konten digital. Hal ini tidak hanya meningkatkan literasi media, tetapi juga membentuk karakter santri yang kritis, komunikatif, dan mampu berdakwah secara kontekstual.

Dengan pemanfaatan media yang bijak, santri dapat memperkuat peran pesantren sebagai pusat pendidikan dan penyebaran nilai-nilai Islam yang moderat dan inklusif. Media bukan sekadar alat, tetapi menjadi bagian dari strategi dakwah dan pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Desain dan *layouting* merupakan elemen penting dalam menyampaikan pesan visual yang efektif, terutama dalam lingkungan pesantren seperti Santri Cintawana. Melalui tata letak yang terstruktur dan estetika yang selaras dengan nilai-nilai keislaman, desain menjadi sarana dakwah yang komunikatif dan menarik.

Santri Cintawana memanfaatkan desain grafis tidak hanya untuk memperindah tampilan media, tetapi juga untuk memperkuat identitas pesantren, menyampaikan nilai-nilai spiritual, serta membangun citra positif di tengah masyarakat. Dengan menggabungkan kreativitas dan ketelitian, desain *layouting* menjadi wujud nyata dari semangat santri dalam berkarya dan berdakwah melalui media visual.

Salah satu contohnya adalah Santri Pesantren Cintawana Tasikmalaya, yang merupakan Pesantren yang menghasilkan santri yang siap kerja dan terjun ke dunia industri. Maka dari itu, diperlukan bekal untuk mempersiapkan mereka agar mampu bersaing dan menerapkan ide-ide kreatif yang dimiliki, sehingga menghasilkan karya yang bermanfaat bagi dunia kerja maupun secara mandiri. Oleh sebab itu, diadakanlah “Pelatihan Desain *Layouting* Bagi Santri Cintawana Tasikmalaya”.

Di tengah arus informasi yang semakin cepat, media menjadi sarana penting bagi santri untuk menyampaikan pesan-pesan keislaman dan nilai-nilai kebajikan kepada masyarakat luas. Melalui berbagai platform digital dan cetak, santri dapat mengekspresikan gagasan, menyebarkan dakwah, serta memperkuat citra positif pesantren sebagai pusat

pendidikan dan pembinaan karakter. Pesan yang disampaikan lewat media tidak hanya mencerminkan kedalaman ilmu dan spiritualitas, tetapi juga menunjukkan kemampuan santri dalam merespons isu-isu kontemporer dengan bijak dan konstruktif. Dengan demikian, media menjadi jembatan antara tradisi pesantren dan dinamika zaman.

Kolaborasi antara santri dan media merupakan langkah strategis dalam memperluas jangkauan dakwah dan edukasi Islam di era digital. Santri, sebagai generasi yang mengemban nilai-nilai keilmuan dan akhlak, memiliki potensi besar untuk berkontribusi dalam dunia informasi. Melalui kerja sama dengan berbagai platform media, santri dapat menyampaikan pesan-pesan keislaman secara kreatif, membangun narasi positif tentang pesantren, serta menjawab tantangan zaman dengan pendekatan yang relevan dan solutif. Kolaborasi ini bukan hanya memperkuat eksistensi santri di ruang publik, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran dan pengembangan diri dalam bidang komunikasi dan teknologi.

Media pesantren hadir sebagai wadah komunikasi dan ekspresi yang menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan dinamika masyarakat modern. Melalui berbagai bentuk seperti buletin, majalah, radio, hingga platform digital, pesantren memanfaatkan media untuk menyebarkan dakwah, memperkuat pendidikan, dan membangun citra positif lembaga. Kehadiran media ini tidak hanya menjadi sarana informasi, tetapi juga ruang pembelajaran bagi santri dalam bidang jurnalistik, desain, dan teknologi komunikasi. Dengan mengusung semangat keilmuan dan akhlak, media pesantren menjadi jembatan antara tradisi dan kemajuan zaman.

METODE

Metode kegiatan yang diberikan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Desain *Layouting* Bagi Santri Cintawana Tasikmalaya”, yaitu:

1. Langkah awal adalah dengan pengambilan sampel santri putra dan putri yang masing-masing berjumlah 4 orang, yang dilakukan dengan cara teknik *purposive* atau sampel yang dipilih bukan secara acak, melainkan karena dianggap memiliki informasi atau karakteristik yang dibutuhkan untuk survei di Pesantren Cintawana Tasikmalaya. Survei dilakukan untuk mengetahui kesediaan dan kehadiran peserta perwakilan dari pihak sekolah untuk bekerjasama dengan tim pengusul dan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi selama ini.
2. kegiatan – kegiatan berikut :a. Penyampaian Materi dan Persiapan Dengan menyampaikan materi apa saja yang disiapkan dan persiapan software yang di akan digunakan di instal terlebih dahulu sebelum dilaksanakan, bagaimana cara pembuatan sampai ke peserta, serta ada sesi tanya jawab untuk membantu jalannya kegiatan b. Pelatihan dan prektek Dengan adanya kemampuan kreatif dan inovatif untuk membuat, Logo, dan contoh - contoh Promosis yang sedang tren saat ini sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain.
3. Tanya Jawab Peserta dapat langsung bertanya kepada yang memberi materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana memulai dengan menyampaikan materi dan melakukan persiapan terkait aplikasi desain yang akan digunakan. Mereka juga menyiapkan perangkat lunak yang perlu diinstal sebelum sesi praktik dimulai. Proses penyampaian materi dilakukan dengan bantuan narasumber dan tim, yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan desain kepada para peserta.

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para santri dengan keterampilan desain tata letak yang relevan dengan kebutuhan komunikasi visual di era digital. Melalui pendekatan praktik langsung dan pemanfaatan perangkat lunak desain, peserta diajak memahami prinsip dasar *layouting*, mulai dari penataan elemen grafis hingga pemilihan tipografi yang sesuai dengan konteks pesan. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi media santri, tetapi

juga membuka peluang bagi mereka untuk berkontribusi dalam produksi konten kreatif pesantren, seperti buletin, poster kegiatan, dan publikasi digital yang bernuansa islami dan profesional.

Kegiatan pelatihan berlangsung di Asrama D dan diikuti oleh delapan santri Tsanawiyah dari jurusan Multimedia (putra dan putri). Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari, dimulai pukul 08.00 hingga 16.00 setiap harinya.

Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan langsung dan kolaboratif, di mana pemaparan materi dilakukan secara tatap muka dan diikuti oleh praktik bersama menggunakan perangkat laptop. Sepanjang proses, peserta mendapatkan pendampingan intensif, 1 Mentor untuk 4 Orang Santri PA/Pi Para santri mendapatkan bimbingan mendalam dalam setiap tahapan penggunaan aplikasi desain, mulai dari mengenali fungsi-fungsi dasar, menggambar garis dan membentuk volume, hingga menerapkan warna, tekstur, menyisipkan gambar, dan menyimpan hasil karya secara sistematis. Khususnya bagi mereka yang mengalami hambatan atau tertinggal dalam praktik, agar tetap dapat menyelesaikan tugas secara terpadu bersama kelompok. Usai sesi praktik, dilakukan forum reflektif untuk mengurai tantangan yang muncul serta mengidentifikasi bagian materi yang masih belum terserap, sehingga pengajar dapat memberikan penjelasan ulang secara lebih terarah.

Tabel 1. Struktur Penyampaian Materi Pelatihan Desain Layouting

No	Waktu	Subtopik Utama	Pembahasan Detail
1	Menit 1–10	Teknik Cropping & Komposisi Visual	- Pengertian cropping dalam desain grafis Fungsi cropping untuk fokus visual dan estetika Praktik cropping gambar agar sesuai dengan layout (menghindari potongan yang mengganggu) Contoh cropping untuk poster kegiatan santri dan buletin pesantren
2	Menit 10–20	Pemilihan Tipografi yang Kontekstual	- Jenis huruf: serif, sans-serif, kaligrafi, dan aksen lokal Prinsip keterbacaan dan hierarki teks Kombinasi font untuk judul, isi, dan kutipan islami Simulasi memilih font untuk desain dakwah digital dan cetak
3	Menit 20–30	Adaptasi Layout untuk Media Sosial & Cetak	- Perbedaan format dan resolusi: Instagram, poster A4, banner digital Penyesuaian ukuran teks dan elemen visual Praktik membuat versi cetak dan digital dari satu desain Tips branding visual untuk akun pesantren dan publikasi kegiatan

Software yang digunakan bisa disesuaikan dengan tingkat peserta, misalnya Canva untuk pemula atau CorelDraw untuk yang lebih mahir. Jika durasi pelatihan lebih panjang, sesi lanjutan bisa mencakup pewarnaan simbolik, layout majalah santri, atau desain infografis dakwah.

Tabel 2. Tabel Inventarisasi Kendala & Solusi Pelatihan Desain Grafis Santri Cintawana

No	Kendala Utama	Penjelasan Singkat	Solusi yang Diberikan / Disarankan	Kendala Utama
1	Minimnya Penguasaan Aplikasi Desain	Banyak santri belum familiar dengan software seperti Canva, CorelDraw, atau Photoshop	Pendampingan tahap awal: pengenalan antarmuka, fitur dasar, dan latihan langsung	Minimnya Penguasaan Aplikasi Desain
2	Keterbatasan Perangkat & Akses Teknologi	Tidak semua santri memiliki laptop atau akses internet stabil	Penggunaan perangkat bersama, jadwal bergilir, dan materi offline berbasis modul	Keterbatasan Perangkat & Akses Teknologi
3	Kesulitan Memahami Prinsip Visual	Santri kesulitan memahami komposisi, warna, dan tipografi	Simulasi visual langsung, contoh desain islami, dan analogi simbolik yang	Kesulitan Memahami Prinsip Visual

No	Kendala Utama	Penjelasan Singkat	Solusi yang Diberikan / Disarankan	Kendala Utama
		secara teknis	kontekstual	
4	Stigma Desain Kurang Islami atau Tidak Relevan	Ada anggapan bahwa desain bukan bagian dari dakwah atau kurang bermanfaat	Penjelasan bahwa desain adalah media dakwah visual, contoh karya santri yang inspiratif	Stigma Desain Kurang Islami atau Tidak Relevan
5	Manajemen Waktu di Tengah Kegiatan Pondok	Jadwal ngaji, hafalan, dan piket membuat waktu belajar desain terbatas	Integrasi pelatihan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau sore hari yang fleksibel	Manajemen Waktu di Tengah Kegiatan Pondok
6	Kesulitan Teknis Saat Praktik	Santri bingung saat membuat garis, memberi warna, atau menyimpan hasil desain	Tutor mendampingi secara langsung, sesi tanya jawab, dan video tutorial tambahan	Kesulitan Teknis Saat Praktik
7	Kurangnya Referensi Visual Islami	Santri kesulitan mencari contoh desain yang sesuai dengan nilai-nilai pesantren	Penyediaan template desain islami, galeri karya santri, dan bank gambar lokal	Kurangnya Referensi Visual Islami



Gambar 1. Pembukaan Dan Sambutan dari Ketua Pena Santri



Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Mempraktekkan Aplikasi Di Laptop Santri PA/PI



Gambar 4. Pendampingan Oleh Pemateri kepada Santri



Gambar 5. Hasil Karya Santri



Gambar 6. Hasil Karya Santri

Kutipan dan Acuan

Melalui kegiatan pelatihan, siswa/i memperoleh sejumlah peningkatan kemampuan dan pengetahuan sebagai berikut:

1. Keseimbangan Visual (Balance) Santri PA/PI mampu menampilkan objek secara seimbang sesuai prinsip simetri dan asas keseimbangan. Mereka juga dapat merancang objek yang proporsional dan harmonis sesuai kebutuhan desain.
2. Penguasaan Prinsip Kontras Peserta pelatihan memahami cara menggabungkan elemen kontras dalam suatu komposisi. Dengan menerapkan prinsip dominasi, pengulangan, dan kesinambungan, mereka dapat menciptakan kesatuan visual meskipun objek memiliki perbedaan mencolok dengan lingkungannya.
3. Keterampilan Pewarnaan dan Pemberian Corak Santri PA/PI terampil dalam memberikan warna, corak, intensitas, dan nada pada permukaan objek. Kemampuan ini menjadi aspek penting dalam membedakan suatu bentuk dari latar sekitarnya dan memperkuat daya tarik visual.

KESIMPULAN

Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan untuk menciptakan desain yang seimbang, mengatur kontras secara efektif, serta memperindah objek dengan pewarnaan yang tepat. Hasilnya, mereka mampu merancang logo dan karya visual yang menarik, baik secara individu maupun kelompok. Keterampilan ini menjadi bekal awal yang berharga untuk memasuki dunia kerja dan mengembangkan kreativitas secara mandiri.

Saran

Pendekatan Praktis dan Interaktif Gunakan metode belajar yang melibatkan praktik langsung, seperti simulasi proyek desain, studi kasus, dan sesi kritik karya agar santri aktif dan kreatif. Pemanfaatan Software Desain yang Ramah Pemula Gunakan aplikasi seperti Canva, Figma, atau Adobe Express yang mudah diakses dan dipelajari oleh santri, terutama bagi yang baru mengenal dunia desain. Kolaborasi dengan Komunitas Desain Lokal Libatkan desainer profesional dari Tasikmalaya untuk menjadi mentor atau narasumber, sehingga santri mendapat wawasan langsung dari dunia kerja. (Andriani, Himawan, and Sharipudin 2024)

REFERENSI

Andriani, Astri Dwi, Irfan Sophan Himawan, and Mohamad Noor Salehuddin Bin Sharipudin. 2024. "Sustainable Wellness Tourism in Indonesia (Case Study on Health

- Tourism Development at Hanara Wellbeing Center Bandung).” *Media Konservasi* 29(3): 435–43. doi:10.29244/medkon.29.3.435.
- Anggraini, L. & Kirana, N. (2014). **Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula**. Bandung: Nuansa Cendekia
- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual, Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Basuki, Milka & Caroline Widjoyo. 2006. *Desain Grafis Gaya Pop: Studi Kasus Sampul Album Rekaman Musisi Indonesia*. Nirmana, Vol.8, No. 2. Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
- Biagi, S. (2015). **Media/Impact: An Introduction to Mass Media**. US: Cengage Learning
- Caniago, Ferri. 2012. *Panduan Step By Step Cara Mutakhir Jago Desain Logo Untuk Pemula Secara Otodidak*. Jakarta Timur: Penerbit Dunia Komputer
- Eiseman, L. (2017). **The Complete Color Harmony, Pantone Edition**. Beverly: Rockport Publishers
- IDEO. (2015). **The Field Guide to Human-Centered Design**. Canada: IDEO
- Irawan, Bambang, 2013. *Dasar-dasar Desain, Untuk Arsitektur, Interior Arsitektur, Seni Rupa, Desain Produk Industri Dan Desain Komunikasi Visual*. Depok: Griya Kreasi
- Landa, R. (2014). **Graphic Design Solutions** (5th ed.). US: Cengage Learning
- Noviyana, G. (2011). **Desain Media Komunikasi Visual untuk Promosi Album Let's Turn On A Fire Band Scared Of Bums di Kota Denpasar**. Institut Seni Denpasar
- Rustan, S. (2008). **Layout Dasar dan Penerapannya**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sachari, Agus. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian, Desain, Arsitektur, Seni Rupa dan Kriya*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sihombing, D. (2015). **Tipografi dalam Desain Grafis**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual, Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Turow, J. (2017). **Media Today: Mass Communication in a Converging World** (6th ed.). New York: Routledge Publishing
- Widya, L. A. D. & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis**. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Kemendikbud