

PENERAPAN GAYA PAPER CUT OUT DESIGN PADA PEMBELAJARAN DI SANGGAR CERIA STUDIO SURABAYA

Gilang Nuansa Rahman¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: gilang.17020124027@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Perkembangan desain grafis melahirkan banyak sekali jenis gaya membuat siapa saja yang mempelajari desain grafis menjadi bingung mengenal dan mempelajari gaya yang seperti apa. Mengambil gaya papercut out design sebagai objek penelitian, peneliti menerapkan gaya ini pada pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya. Papercut out design sendiri adalah gaya atau style dalam desain grafis, menjadikan seni memotong kertas asal China sebagai inspirasi dan diterapkan dalam format digital. Penelitian ini nantinya akan menjelaskan bagaimana proses pembelajaran gaya papercut out design dan memaparkan hasil dari penerapan gaya tersebut. Menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan tindakan atau action riset dipilih sebagai metode dalam penelitian ini. Mengambil tema “Menjaga Alam Untuk Lindungi Masa Depan” sebagai batasan masalah, hasil penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya berjumlah 4 karya dari 4 orang peserta, dengan ukuran A3 29,7x42 cm. Dari hasil evaluasi, 4 karya peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan 4 karya peserta didik sebelum penelitian. Peningkatan tersebut antara lain adalah warna, layout, dan kreativitas. Diketahui nilai rata-rata keseluruhan peserta mendapatkan skor 8,2 yang menjadi tolok ukur bahwa penelitian ini berhasil. Dengan demikian maka perlu adanya pengembangan hal baru untuk memperkaya teknik dan gaya pembuatan karya siswa dalam pembelajaran desain grafis di Sanggar Ceria Studio Surabaya.

Kata Kunci: Desain Grafis, Papercut Out, Sanggar Ceria

Abstract

The development of graphic design gave birth to many types of styles, making anyone who studies graphic design confused about what style to recognize and learn. Taking the papercut out design style as the object of research, the researcher applied this style to learning at Ceria Studio Surabaya. Papercut out design itself is a style in graphic design, using the Chinese art of paper cutting as inspiration and applied in digital format. This research will explain how the learning process of papercut out design style and explain the results of the application of the style. Using a descriptive qualitative research method with an action research approach was chosen as the method in this research. Taking the theme "Preserving Nature to Protect the Future" as the problem limitation, the results of the application of the papercut out design style in learning at Ceria Studio Surabaya amounted to 4 works from 4 participants, with an A3 size of 29.7x42 cm. From the evaluation results, 4 students' works experienced a significant improvement compared to 4 students' works before the research. These improvements include color, layout, and creativity. It is known that the average score of all participants gets a score of 8.2 which is a benchmark that this research is successful. Thus, it is necessary to develop new things to enrich the techniques and styles of making student works in learning graphic design at Ceria Studio Surabaya.

Keywords: Graphic Design, Papercut Out, Ceria Studio

PENDAHULUAN

Salah satu pengembangan cabang seni rupa ini sangat begitu berkembang serta dibutuhkan sebagai media komunikasi visual untuk berbagai macam hal seperti billboard, poster, logo, website, video trone, dan konten media sosial sehingga sering disebut juga sebagai desain komunikasi visual karena tujuan karyanya. Menurut pendapat, (Tinarbuko, 2015:130) sementara itu, desain komunikasi visual diyakini sebagai sebuah karya seni rupa yang padat teknologi, mempunyai dampak sangat komprehensif kepada masyarakat sebagai khalayak sasaran. Hal ini membuat banyak kalangan mulai dari orang tua hingga anak-anak memiliki minat untuk belajar dan menekuni desain grafis secara formal maupun non-formal seperti pada sekolah yang memang memiliki jurusan desain grafis atau tempat-tempat kursus bahkan otodidak. Namun dalam perkembangannya teknik dan gaya desain grafis begitu banyak sehingga membuat seseorang yang baru pertama kali belajar kebingungan dan kurang memiliki fokus pada satu gaya atau teknik untuk dipelajari sehingga menjadi ciri dan keunikan dalam membuat karya.

Salah satu teknik seni rupa manual yang dapat didigitalisasi pengerjaannya pada desain grafis adalah teknik papercut out. Papercut out sendiri merupakan seni tradisional China yang berakar pada dinasti Han pada abad ke-4 Masehi setelah penemuan kertas oleh Cai Lun pada tahun 105 Masehi yang dikenal dengan sebutan Jianzhi, seni memotong kertas ini dibuat sebagai stensil dekorasi sutra halus pada masa itu. Dalam seni rupa sendiri teknik ini dilakukan dengan memotong kertas sesuai pola yang sudah digambar lalu disusun bertumpuk dengan pola yang lain hingga menghasilkan sebuah karya yang bercerita. Tentu saja dalam hal digital desainer mampu menggunakan teknik ini untuk membuat elemen visual. Karakteristik sebuah karya desain grafis ditunjukkan dari sebuah ilustrasi, komposisi, tema, jenis huruf yang digunakan, materi yang disajikan, dan juga tone warna yang dipilih menjadi representasi kondisi dimana dan kapan karya tersebut diciptakan (Migotuwio, 2020).

Sebagaimana telah peneliti tulis di atas mengenai kurang spesifik dan fokusnya

seseorang yang baru mengenal desain grafis untuk mempelajari teknik dan gaya dalam membuat karya, peneliti membuat penelitian di sebuah sanggar lukis yang baru saja membuka kelas atau kursus desain grafis yakni sanggar lukis Ceria Studio Surabaya. Pada tahun 2022 sanggar lukis Ceria Studio membuka kelas baru yaitu kelas desain grafis dikarenakan banyaknya minat dari peserta didik yang ingin mempelajari ilmu desain grafis serta ingin mengikuti perkembangan zaman dimana dunia seni telah berkembang pada kebutuhan desain grafis juga. Sebelum menerapkan teknik papercut out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio mentor telah terlebih dahulu memberikan pembelajaran dasar-dasar desain grafis yang meliputi tentang cakupan desain grafis seperti advertaising, publishing, branding, packaging, dan ilustrasi.

Dalam pembelajaran mentor saat ini hanya menggunakan software Adobe Illustrator (AI) sebagai media dalam pembelajaran desain grafis. Software ini dipilih karena sifatnya yang dapat membuat dan mengolah garis, bidang dan warna berbasis vector dan solid, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik yang rata-rata duduk di bangku sekolah dasar. Gaya papercut out design sendiri dipilih karna sesuai dengan kemampuan peserta didik dalam membuat sebuah karya komunikasi visual berupa poster, wallpaper, dan konten media sosial. Teknik ini sama halnya seperti membuat pola dan memotong kertas namun secara digital dengan memanfaatkan tools pembuat bidang pada software Adobe Illustrator (AI). Selain itu, gaya papercutout design menggunakan warna yang solid tanpa adanya outline, sehingga membuat peserta didik lebih mudah meniru contoh gambar yang menjadi acuan dalam membuat desain dan bereksplorasi dengan gaya ini.

Membuat desain dengan gaya papercut out juga mampu meningkatkan daya kreatifitas peserta serta mengasah imajinasi. Dasar dari pengetahuan peserta yang juga ikut kursus menggambar dan mewarnai juga mempengaruhi penerapan teknik ini dalam pembelajaran. Karena itulah pembelajaran gaya papercut out design ini sangat sesuai dengan karakteristik peserta yang baru menjalani transisi membuat karya secara manual ke

digital. Banyaknya minat peserta kelas desain grafis pada sanggar Ceria Studio maka perlu adanya pengembangan hal baru untuk memperkaya teknik dan gaya pembuatan karya siswa dalam pembelajaran desain grafis, sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan teknik pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaaimana proses pembelajaran desain grafis dengan gaya *papercut out design* pada peserta kursus desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya? Bagaimana evaluasi hasil pembelajaran desain grafis dengan gaya *papercut out design* pada peserta didik di sanggar Ceria Studio Surabaya?

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan proses pembelajaran desain grafis dengan gaya *papercut out design* pada peserta didik di sanggar Ceria Studio Surabaya dan mendeskripsikan evaluasi hasil pembelajaran desain grafis dengan gaya *papercut out design* pada peserta didik di sanggar Ceria Studio Surabaya.

Manfaat pada penelitian ini diharapkan memberikan mafaat serta menjadi sarana bagi sanggar untuk terus bereksplorasi dan kreatifitas dalam pengembangan materi untuk kelas desain grafis, serta kedepannya untuk mengenalkan serta menjadi wawasan baru tentang gaya dan teknik desain grafis yang lebih spefisik sesuai dengan usia peserta.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatakan tindakan atau *action riset* dipilih sebagai metode dalam penelitian ini. Penelitian deskriptif pada dasarnya memusatkan perhatian kepada pemecahan masalah yang aktual sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan. Dalam proses pengumpulan data, kita bisa memperolehnya dengan cara-cara penggunaan alat monitoring, yaitu tes, pengamatan, catatan jurnal, analisis dokumen, kartu, portofolio, wawancara, kuesioner (angket, rekaman suar atau gambar (video), sosiometri, dan slide (Susilo, 2007:12). Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan penerapan gaya *papercut*

out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar lukis Seria Studio Surabaya. Pembelajaran desain grafis dengan penerapan gaya *papercut out design* sebagai upaya untuk mengasah kemampuan serta pengetahuan peserta didik dalam bidang desain grafis. Gaya *papercut out design* sendiri juga menjadi sebuah sarana transisi dalam membuat karya secara manual menuju digital.

Penelitian ini melibatkan empat orang peserta kursus dari jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) di Sanggar Lukis Ceria yang mempelajari desain grafis dengan menerapkan gaya desain *papercut out*. Peserta merupakan siswa SD berusia 10-12 tahun. Objek penelitian ini adalah karya yang dihasilkan oleh keempat siswa, dengan ukuran A3 29,7x42 cm setelah menerapkan gaya desain *papercut out* dalam pembelajaran desain grafis di Sanggar Lukis Ceria.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini antara lain : 1) Jenis observasi yang digunakan oleh peneliti adalah observasi partisipasif. Menurut (Sugiyono, 2012:64) dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Data yang dihimpun melalui pengamatan (observasi) ini meliputi data kuantitatif sesuai dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan (Susilo, 2007:22). 2)

Menurut (Sugiyono, 2012:72) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Dalam penelitian ini peneliti mengabungkan teknik observasi partisipatif dengan wawancara untuk mendapatkan data-data yang akurat karena bersumber langsung dari subjek penelitian. wawancara pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas desain grafis di sanggar lukis Ceria Studio serta mentor kelas desain grafis sebagai narasumbernya. 3)

Menurut (Sugiyono, 2012:82) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi sendiri merupakan kumpulan data berupa tulisan, gambar, atau

karya-karya yang telah tercipta milik seseorang atau kelompok. Pada penelitian ini dokumentasi yang dilakukan adalah pengambilan foto dari karya-karya peserta didik kelas desain grafis di sanggar lukis Ceria Studio Surabaya. Teknik keabsahan data menggunakan metode partisipasi aktif, triangulasi data digunakan untuk membandingkan dan pengecekan kembali hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh. Pada penelitian ini metode triangulasi dilakukan dengan cara mengamati dari data hasil pengamatan dalam kegiatan penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar lukis Ceria Studio Surabaya. Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan analisis data model Miles dan Huberman. Mereka mengemukakan bahwa analisis data dilakukan secara interaktif dan secara terus menerus. Proses analisis data yaitu data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification. Pada penelitian ini data yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dikumpulkan untuk selanjutnya dikaji sehingga mendapat simpulan pelaksanaan dan dampak penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: 1) Menurut Daymon dan Holloway (2008:39) proses reduksi adalah proses mengolah data dari yang tidak atau yang belum tertata menjadi data yang tertata. Dalam proses reduksi ini terkandung aspek pengeditan, pemberian kode dan pengelompokan data sesuai kategori data. Pada penelitian ini data yang direduksi berupa data terkait proses kegiatan penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya dan proses dari hasil karya desain grafis peserta didik yang mengikuti kegiatan. 2) Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dengan penyajian data, dapat membantu mempermudah merencanakan kerja selanjutnya. Penyajian data dilakukan dengan memanfaatkan data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap pelaksanaan penerapan gaya papercut out

design pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya, wawancara dengan mentor dan peserta didik, hasil pengisian angket oleh peserta didik, serta analisis data dokumen yang ada. 3) Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah suatu temuan baru yang sebelumnya tidak pernah ada atau belum pernah diteliti. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya belum jelas atau buram sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Kesimpulan dapat juga berupa kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori. Dalam hal ini peneliti akan mencampurkan kesimpulan dalam bab tinjauan pustaka. (Sugiyono, 2009: 89-116). Data yang tersaji kemudian disimpulkan, sehingga diperoleh hasil yang sistematis sesuai dengan fokus penelitian yaitu pelaksanaan pada kegiatan penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian Yang Relevan

Terdapat tiga penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dan sesuai dengan penelitian ini. Penelitian tersebut dijadikan referensi serta data-data pendukung dalam melakukan penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh: Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Yunus, mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya dibuat pada tahun 2021 dengan judul “Scribble Art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur”. Persamaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama berorientasi pada pengembangan bahan ajar baru dimana belum banyak digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang digunakan dimana peneliti menggunakan pembelajaran desain grafis sedangkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran menggambar ilustrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember dibuat pada tahun 2017 dengan judul “Pengembangan

Metode Desain Logo dan Sistem Grafis untuk Mendukung Pembelajaran Desain Komunikasi Visual”. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah tentang konsep merancang sebuah metode pembelajaran desain grafis yang simpel serta efisien dan mudah difahami, sedangkan perbedaannya adalah materi yang digunakan yakni peneliti menggunakan gaya *papercut out design* sebagai bahan ajar sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi desain logo dan sistem grafis sebagai bahan ajarnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Gaby Aurellia, mahasiswa Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Paper Cutting Bertema Kisah Rakyat Indonesia Berjudul Paper Cutting: Kisah Rakyat Indonesia”. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penerapan gaya *papercut out design* dimana gaya atau teknik ini menjadi subjek utama dalam penelitian. Lalu untuk perbedaannya sendiri terletak pada hasil akhir karya, tema, dan objek yang diteliti, pada penelitian ini karya berupa sebuah buku interaktif dengan tema “kisah rakyat indonesia” dengan objek penelitian yaitu masyarakat khususnya perempuan di atas 17 tahun, kelas sosial A dan berdomisili di perkotaan, sedangkan peneliti memiliki hasil akhir karya desain poster A3 dengan tema “menjaga alam untuk lindungi masa depan” dengan objek penelitian peserta didik kelas desain grafis di sanggar Ceria Studio Surabaya.

Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan refleksi. Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan, mengatakan bahwa “Anak bukanlah penampungan, tetapi konstruktor dari pengetahuan” (Piaget, 2010). Secara keseluruhan, konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran bukanlah proses pasif menerima informasi, melainkan aktifitas mental yang melibatkan konstruksi pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan individu lain. Teori belajar

konstruktivisme ini sangat cocok untuk penelitian penerapan gaya *papercut out design* ini karena turut serta melibatkan keaktifan peserta didik, seperti tanya jawab selama proses praktek dan penyampaian materi berlangsung. Hal inilah yang menjadikan peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme sebagai pedoman dalam melakukan praktek dan penyampaian materi selama penelitian berlangsung.

Pendidikan Luar Sekolah

Pendidikan luar sekolah merupakan upaya untuk memberikan pembelajaran di luar lingkungan sekolah yang formal, seperti melalui kegiatan ekstrakurikuler, kursus, atau pelatihan. Sebagaimana disampaikan oleh Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, pendidikan luar sekolah adalah “upaya sadar dan terencana yang dilakukan di luar lembaga pendidikan formal untuk memberikan bantuan, pelayanan, dan/atau rangsangan kepada warga belajar dalam pengembangan potensi dirinya” (Indonesia, 1992). Pendidikan luar sekolah memberikan kesempatan bagi individu untuk terlibat dalam pembelajaran yang berpusat pada minat dan kebutuhan mereka, serta memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka diluar sekolah formal. Berkaitan dengan itu mengingat tempat penelitian penerapan gaya *papercut out design* ini adalah sebuah sanggar yakni tempat belajar non-formal menjadikan teori pendidikan luar sekolah relevan dijadikan pedoman didalam penelitian ini.

Teori Evaluasi Pembelajaran

Terdapat tiga aspek utama dalam teori evaluasi pembelajaran, yaitu: input, proses, dan outcome. Input mencakup sumber daya, metode pengajaran, dan kondisi lingkungan yang mempengaruhi proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dicontohkan dengan pemberian materi pengenalan gaya *papercut out design* hingga bagaimana membuatnya, alat dan media apa yang dapat digunakan. Proses merujuk pada aktivitas yang terjadi selama pembelajaran, seperti interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan strategi pembelajaran. Pada penelitian ini dapat dilihat dari praktek yang

berlangsung saat siswa membuat poster dengan gaya papercut out design. Outcome adalah hasil dari pembelajaran tersebut, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku. Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa evaluasi dalam pendidikan bukan hanya tentang mengukur hasil (kuantitatif) tetapi juga melibatkan penilaian kualitas (kualitatif) (Arikunto, 2021).

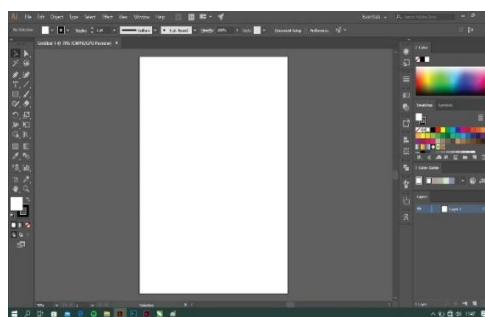
Dalam penelitian ini peneliti mengambil model evaluasi Kirkpatrick atau yang dikenal dengan model evaluasi empat tingkat. Model ini pertama kali diperkenalkan oleh Donald Kirkpatrick pada tahun 1959. Model ini terdiri dari empat tingkat evaluasi yang mencakup berbagai aspek dari proses pembelajaran yaitu: 1) Reaksi (Reaction), bertujuan untuk memahami bagaimana peserta didik merespon pembelajaran, apakah mereka merasa pembelajaran tersebut bermanfaat ditunjang dengan alat evaluasi seperti kuesioner atau survei kepuasan peserta didik. 2) Pembelajaran (Learning) adalah pengukuran sejauh mana peserta telah memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru sebagai hasil dari pembelajaran. Ini melibatkan pengujian atau penilaian sebelum dan sesudah pelatihan untuk melihat peningkatan dalam pengetahuan dan keterampilan. 3) Perilaku (Behavior) sebagai pengukur sejauh mana peserta menerapkan apa yang telah mereka pelajari apakah sudah sesuai dengan pembelajaran serta bagaimana sikap mereka merespon hal tersebut setelah pembelajaran. 4) Hasil (Results), Tingkat keempat ini mengukur hasil akhir serta analisis hasil dari pembelajaran, tingkat ini biasanya mencakup produktivitas dan peningkatan kualitas.

Unsur Papercut Out Design

Dalam penelitian ini subjek utama adalah gaya papercut out design, terdapat unsur yang menjadikan sebuah desain memiliki gaya papercut out design. Unsur tersebut antara lain adalah intricate pattern, negative space, silhouettes, layering, color contrast, dan versatility yang menjadi acuan sebuah desain menerapkan gaya papercut out design.

Alat Pembelajaran (Adobe Illustrator)

Merujuk dari website resmi Adobe, dijelaskan bahwa Adobe Illustrator adalah perangkat desain grafis terkemuka yang memberikan kemampuan untuk menciptakan berbagai macam karya, mulai dari logo dan ikon hingga ilustrasi, dengan tingkat presisi professional. Hasil karya yang dihasilkan dapat dengan mudah disesuaikan dengan berbagai format digital atau cetak, dan tetap mempertahankan kualitas yang sama seperti desain aslinya. Perangkat lunak ini sangatlah membantu dan cocok digunakan sebagai alat pembelajaran karena fitur-fitur yang diberikan serta menjadi perangkat lunak bertaraf internasional dan professional, sehingga dalam pengerjaan karya desain grafis yaitu poster dengan gaya papercut out design sangat sesuai serta menunjang pengerjaannya.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Adobe Illustrator
(Sumber: dokumen Gilang Nuansa)

Kaidah Desain Poster

Dikutip dari buku Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi (Supriyono, 2010:158) Robin Landa dalam buku Graphic Design Solution mendeskripsikan poster sebagai bentuk publikasi dua dimensional dan satu muka, digunakan untuk menyajikan informasi, data, jadwal, atau penawaran, dan untuk mempromosikan orang, acara, tempat, produk, perusahaan, jasa atau organisasi. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa poster adalah sebuah karya rupa dua dimensi atau dwi matra yang memiliki fungsi sebagai penyampai komunikasi. Sebelum poster dibuat ada 5 kaidah penting yang harus ada didalam karya tersebut agar sesuai dengan fungsi, tujuan, dan manfaat poster tersebut. Melansir dari sebuah artikel pada website moselo.com kaidah-kaidah dalam sebuah poster anatara lain adalah 1) penetapan topik dan tujuan. 2) kalimat

yang singkat dan mudah diingat. 3) penggunaan gambar. 4) pemilihan media yang tepat. 5) sederhana dan langsung pada tujuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahun 2022 sanggar lukis Ceria Studio membuka kelas baru yaitu kelas desain grafis dikarenakan banyaknya minat dari peserta didik yang ingin mempelajari ilmu desain grafis serta ingin mengikuti perkembangan zaman dimana dunia seni telah berkembang pada kebutuhan desain grafis juga. Kelas desain grafis dilaksanakan satu kali pertemuan dalam satu minggu setiap hari jum'at pukul 19.00-21.00 WIB, dengan durasi dua jam kegiatan peserta diberikan materi serta praktek berbasis workshop selama kegiatan kelas desain grafis berlangsung. Saat penelitian ini berlangsung peserta kelas desain grafis telah mempelajari dan mempraktekan materi-materi dasar desain grafis yang telah diajarkan oleh Mentor kelas, peserta kelas desain grafis kini memasuki materi-materi baru yaitu mempelajari gaya desain grafis dengan tema-tema yang diberikan. Difase inilah peneliti memulai penelitian penerapan gaya *papercut out design* pada kelas desain grafis dengan diikuti oleh 4 peserta didik yang menjadi responden penelitian. Para peserta didik ini memiliki usia anantara 10-12 tahun dengan jenjang kelas yang berbeda-beda. Berikut adalah daftar nama peserta didik kelas desain grafis.

Tabel 1. Peserta Kelas Desain Grafis

No	Nama	Kelas
1	Savina Putri Agetik	V
2	Farah Callista Putri M	VI
3	Fahira Anindita Putri M	VI
4	Divani Arifatul Jannah	V
Jumlah		4

Penelitian berlangsung menggunakan penerapan teori belajar konstruktivisme dimana peran aktif peserta didik ditekankan. Penyampaian materi serta demonstrasi proses pembuat karya oleh peneliti lalu diikuti oleh peserta didik dan proses tanya jawab selama pembelajaran berlangsung. Para peserta didik di

Sanggar Ceria Studio Surabaya rata-rata telah mengikuti pembelajaran menggambar dan mewarnai yang artinya mereka telah memiliki bekal kreativitas dalam bidang seni rupa. Sebelum melakukan pembelajaran desain grafis berupa desain poster dengan gaya *papercut out design*, peserta didik telah mengikuti pembelajaran desain grafis selama 4 bulan dan terlebih dahulu membuat karya desain poster dengan gaya yang berbeda pada pembelajaran sebelumnya. Hasil karya desain poster tersebut menjadi pembandingan dengan hasil karya desain poster dengan gaya *papercut out design* untuk mengetahui kualitas kedua karya dengan gaya berbeda tersebut. Hasil karya peserta ini juga yang menjadi bahan evaluasi penelitian apakah gaya *papercut out design* bisa diterapkan dan mampu menunjang kreativitas para peserta didik di Sanggar Ceria Studio Surabaya.

Pertemuan pertama dalam penelitian ini peneliti mulai dengan penyampaian materi pengenalan apa itu gaya *papercut out design*, menunjukkan contoh-contoh karya yang telah peneliti kumpulkan serta menunjukkan contoh karya yang peneliti buat menggunakan software Adobe Illustrator. Peneliti juga memberikan Langkah-langkah yang harus peserta lakukan untuk membuat karya desain poster dengan gaya *papercut out design* menggunakan perangkat Adobe Illustrator dengan metode presentasi dan tutorial menggunakan layer LCD. Pada pertemuan pertama ini juga peneliti mengajak peserta didik untuk membuat karya dengan mencotoh karya yang telah peneliti buat. Penyampaian materi serta penjelasan memiliki durasi sekitar 10 menit berlanjut pembimbingan proses membuat karya desain grafis dengan gaya *papercut out design* dengan mencontoh karya milik peneliti dengan durasi 110 menit. Seluruh peserta mengerjakan contoh desain menggunakan laptop pribadi dengan pendampingan peneliti.

Pertemuan kedua peneliti memaksimalkan waktu 120 menit untuk mengajak peserta mencoba membuat karya yang sama seperti pertemuan pertama dengan mandiri tanpa bimbingan peneliti. Pada proses ini peneliti hanya melakukan pemantauan serta observasi pemahaman peserta didik terhadap materi serta

praktek yang dilakukan pada pertemuan pertama.



Gambar 2. Proses Pembuatan Karya Seperti Contoh (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Pertemuan ketiga setelah dirasa peserta didik telah mampu memahami proses pembuatan desain poster dengan gaya papercut out design peneliti memberikan tema untuk karya yang akan dibuat. Setiap peserta didik diberikan tema yang sama yakni “Menjaga Alam Untuk Lindungi Masa Depan” , dengan durasi 30 menit peserta didik peneliti bebaskan mencari referensi karya yang relevan dengan tema karya. Selama proses pencarian referensi atau braindstroming peneliti melakukan pendampingan dan diskusi pada setiap peserta untuk mentukan seperti apa karya mereka akan dibuat nanti. Setelah proses braindstroming selesai, dengan durasi waktu 90 menit peserta mulai mengerjakan karya desain poster dengan gaya papercut out design sesuai dengan konsep dan referensi yang mereka tentukan. Pada pertemuan ke-3 ini peneliti tidak mewajibkan peserta didik menyelesaikan karyanya pada pertemuan tersebut, namun bisa dilanjutkan pada pertemuan ke-4.

Pada pertemuan ke-4 atau sebagai pertemuan terakhir dalam proses pembelajar desain poster menggunakan gaya papercut out design peneliti meberikan waktu 70 menit kepada peserta untuk menyelesaikan karya mereka yang telah dikonsep pada pertemuan ke-3 dan telah dikerjakan Sebagian. Peneliti melakukan pendampingan dan observasi kepada peserta didik. Setelah dirasa semua karya telah selesai peserta didik mengirimkan hasil karyanya pada peneliti untuk dilakukan evaluasi.



Gambar 3. Foto Bersama Dengan Karya (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Karya Peserta Sebelum Penelitian



Gambar 4. Karya milik Savina Usia 10 Tahun Kelas 5 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Mengambil konsep pemanasan global yang divisualkan dengan bumi yang sedang meleleh oleh panas matahari, dengan mengambil tema ini poster milik Savina telah sesuai dengan tema. karya milik Savina menggunakan Background yang digunakan menggunakan gaya flat design dengan kombinasi warna monocromatic jingga namun untuk harmonisasi dan komposisi yang diciptakan kurang sesuai terlebih pemilihan warna untuk font terlihat menyatu dan sulit untuk dibaca. Savina mampu memvisualkan bumi yang leleh akibat panas matahari ditunjukkan dengan suhu termometer yang merah menyala. Namun pada pemilihan bentuk font untuk judul, sub judul, dan tagline masih kurang sesuai sehingga dari harmonisasi serta fungsi poster kurang tersampaikan pada audiens.



Gambar 5. Karya milik Farah usia 12 tahun kelas 6 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Karya milik Farah memvisualisasikan pemanasan global dengan bumi seperti es krim yang meleleh poster ini sudah sesuai dengan tema yang diberikan. Untuk pemilihan warna yang dipilih terlihat harmonis dengan warna monokromatik biru sehingga gambaran bumi yang meleleh tergambar jelas, namun warna biru untuk background dan bumi yang dipilih kurang cerah dan mirip sehingga audiens melihatnya samar. Pemilihan warna untuk judul juga terlalu kontras. Tata letak pada poster ini juga terlihat kurang rapi, untuk ilustrasi terlu ke atas sehingga menyisakan jarak yang cukup jauh pada bagian bawah, sementara untuk tipografi terlalu ke atas dekat dengan ujung atas poster membuat komposisi layout poster kurang nyaman untuk dilihat. Secara kreativitas visualisasi bumi yang menjadi es krim masih kurang tergambar jelas terutama pada bentuk cone es krim.



Gambar 6. Karya milik Fahira Usia 12 Tahun Kelas 6 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Fahira memvisualikan tema menggunakan bongkahan es yang pecah berbentuk beruang kutub dengan background biru muda yang menggambarkan lautan, sesuai dengan tema

yang diberikan. Pemilihan warna pada poster ini terlihat kaku dengan menggunakan 2 warna saja sebagai warna utama, untuk warna font juga terlalu kontras, terlihat jelas keterbacaannya namun kurang cocok harmonisasinya dengan warna background. Untuk layout pada poster ini penempatan ilustrasi dan tipografi terlalu kebawah sehingga menyisakan ruang kosong cukup lebar dibagian atas. Hal ini membuat komposisi poster tidak seimbang. Secara kreativitas Fahira mampu mengimajinasikan bongkahan es menjadi siluet beruang kutub, namun penggambaran pemanasan global pada poster ini kurang bisa dirasakan. Terlalu sederhana dan flat background yang dipilih menjadikan harmonisasi poster kurang terlihat.



Gambar 7. Karya milik Divani Usia 11 Tahun Kelas 5 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Divani menggunakan bumi seperti peserta lain untuk memvisualisasikan tema, menjadikan karya ini sesuai dengan tema yang diberikan. Pemilihan warna yang digunakan terlihat kaku pada warna ilustrasi dan background, sementara pada warna font terlalu kontras terutama pada warna tagline, menjadikan keterbacaannya kurang jelas serta harmonis. Untuk layout pada poster ini terlihat presisi namun tipografi yang digunakan terlalu besar sehingga komposisi poster bagian atas terlalu penuh dan kurang harmonisasi antara ilustrasi dengan tipografi.

Terbiasanya para peserta membuat karya secara manual tanpa memperhatikan tata letak untuk menegaskan pesan yang akan disampaikan pada karya desain poster menjadikan kesulitan tersendiri bagi para peserta untuk beradaptasi. Untuk membandingkan hasil karya peserta sebelum dengan sesudah penerapan gaya *papercut out*

design dilakukan peneliti memberi nilai sebagai indikator layak atau tidak layak penerapan gaya papercut out design ini. Berikut adalah tabel nilai karya peserta.

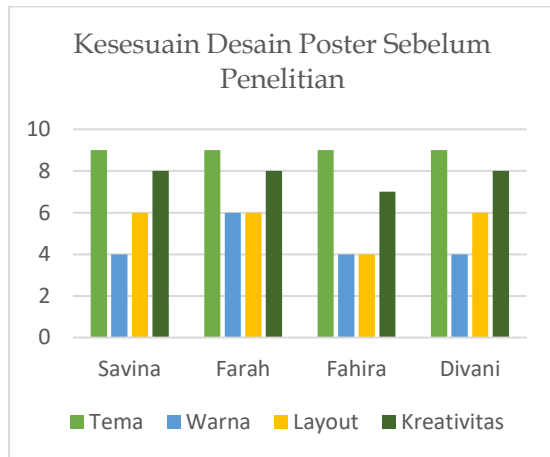
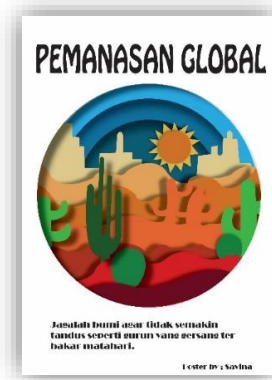


Diagram 1. Diagram Kesesuaian Desain Poster Tanpa Gaya Papercut Out Design

Dari hasil penilaian pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai karya para peserta sebelum dilakukan penerapan gaya papercut out design memiliki nilai rata-rata 9,0 untuk kesesuaian tema, 4,5 untuk pemilihan warna, 5,5 untuk layout, dan 7,75 untuk kreativitas. Lalu untuk total keseluruhan nilai rata-rata karya peserta didapatkan skor 6,68 dengan ini dapat disimpulkan bahwa karya peserta sebelum diterapkannya materi gaya papercut out design dikatakan kurang.

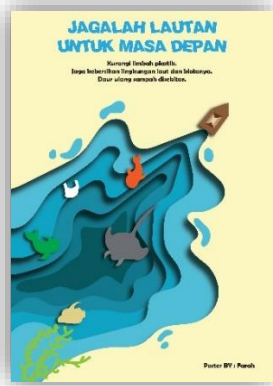
Karya Peserta Setelah Penelitian

Setelah dilakukan langkah brainstorming dengan pendampingan peneliti selama 4 kali pertemuan, para peserta membuat karya desain poster dengan menggunakan gaya papercut out design dengan tema “Menjaga Alam Untuk Lindungi Masa Depan”. Berikut adalah hasil karya para peserta.



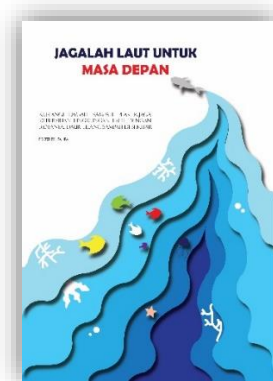
Gambar 8. Karya milik Savina Usia 10 Tahun Kelas 5 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Pada poster yang dibuat oleh Savina konsep yang digunakan terinspirasi oleh konsep yang dibuat sebelumnya dengan perubahan visualisasi menggunakan gambar gurun untuk menggambarkan pemanasan global sesuai dengan tema yang diberikan. Pada karya ini dapat dilihat warna yang dipilih kurang harmonis serta terlalu gelap, pada beberapa bagian warna yang digunakan terlihat mirip sehingga kesan bertumpuk pada area tersebut kurang terlihat. Untuk layout terlihat simetris, rapi dan harmonis, namun terdapat kekurangan dibagian judul poster, yaitu ukuran huruf terlalu besar membuat ruang dibagian atas poster terkesan sempit. Penggunaan gaya papercut out design difokuskan untuk ilustrasi gambar gurun sebagai point of interest poster, efek potongan kertas pada poster ini sudah sesuai dengan unsur-unsur gaya papercut out design, namun pada beberapa bagian efek potongannya kurang nampak dan terkesan flat. Disini Savina mampu menggambarkan suasana gurun sesuai kreativitasnya dengan baik dan jelas, penggambaran gurun yang tandus digambarkan dengan banyaknya warna panas serta penambahan gambar matahari, sementara untuk gaya papercut out design kreativitas ditunjukkan dari pemilihan potongan kertas berbentuk lingkaran yang didalamnya diberikan potongan kertas lain yang membentuk gurun.



Gambar 9. Karya milik Farah Usia 12 Tahun Kelas 6 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

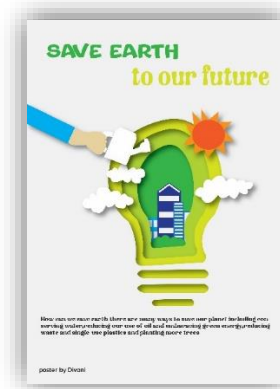
Karya desain poster yang dibuat oleh Farah mengambil konsep laut yang tercemar oleh sampah untuk menerjemahkan tema, namun penggambaran pencemaran laut kurang tersampaikan karena pada objek sampah kurang tergambar dengan jelas. Warna yang dipilih pada desain poster ini terlihat harmonis dan monokromatik, namun pada beberapa objek seperti ikan dan alga terlalu menyatu dengan warna laut menjadikan objek tersebut kurang terlihat. Penataan layout pada desain poster ini tertata dengan rapi judul poster tipografinya tidak terlalu besar, penempatan ilustrasi dibagian tengah juga sudah sesuai membuat poster ini nyaman dipandang.



Gambar 10. Karya milik Fahira Usia 12 Tahun Kelas 6 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Mengambil konsep yang sama dengan Farah yaitu tercemarnya lingkungan laut oleh sampah, namun gambaran laut yang tercemar

oleh sampah cenderung kurang tervisualisasikan dengan jelas, hanya terlihat visualisasi dari laut saja. Pemilihan warna yang digunakan pada poster ini terlihat harmonis dan berirama menggunakan warna dasar biru dan ditutup oleh warna putih pada background menjadikan ilustrasi laut lebih menonjol dan keterbacaan judul serta tagline pada poster menjadi lebih jelas dibaca. Penempatan objek ikan yang berenang menuju ke arah judul poster menjadi nilai tambah, sebab poster ini menjelaskan judul dengan ilustrasi yang dibuat dengan baik, seolah-olah objek ikan tersebut mengajak pembaca melihat kembali ke arah judul sehingga menjadi penegasan tema pada desain poster ini.



Gambar 11. Karya milik Divani Usia 11 Tahun Kelas 5 SD (Sumber; dokumentasi Gilang Nuansa Rahman, 2022)

Penggambaran siluet lampu yang didalamnya terdapat kota yang sedang disiram menggambarkan bumi yang sejuk jika dijaga dengan baik, menjadikan visualisasi desain poster milik Divani sesuai dengan tema yang diberikan. Warna yang dipilih pada desain poster ini terlihat harmonis dengan mengambil warna dasar hijau sebagai warna dasar ilustrasi dan dominan putih untuk background yang menggambarkan kertas. Namun terdapat tidak kesesuaian warna pada bagian siluet lampu di bagian layer pertama, pada bagian itu warna yang dipilih terlalu mirip dengan layer ke-dua membuat bagian tersebut seolah-olah menyatu dengan layer pertama. Penerapan unsur papercut out design dapat dieksekusi dengan baik, pemberian efek kertas yang dilubangi

membentuk siluet lampu serta tumpukan kertas dilamnya semakin mempertegas gaya papercut out design.

Perbedaan karya sesudah pembelajaran dengan sebelum pembelajaran begitu signifikan, karya peserta didik terlihat lebih rapi serta memiliki komposisi warna yang baik. Pemilihan font dan tata letak tulisan pada karya desain poster milik peserta didik juga lebih memiliki keterbacaan yang baik dibandingkan sebelum dilakukan pembelajaran desain grafis menggunakan gaya papercut out design. Untuk lebih menunjang data tersebut peneliti juga melakukan penilaian pada karya peserta didik dengan melihat 5 aspek penilai yakni tema, warna, layout, unsur, dan kreativitas. Berikut adalah tabel penilaian hasil karya desain poster menggunakan gaya papercut out design milik peserta didik.

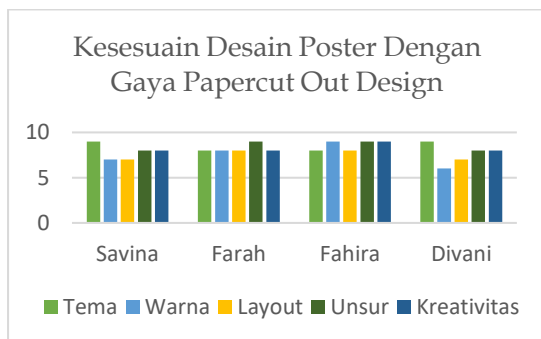


Diagram 2. Diagram Kesesuaian Desain Poster Dengan Gaya Papercut Out Design

Dengan hasil penilain yang peneliti lakukan diketahui bahwa rata-rata nilai 9,25 untuk tema, 7,5 untuk warna, 7,5 untuk layout, 8,5 untuk Unsur, dan 8,25 untuk kreativitas. Dengan penilaian tersebut juga diperoleh total keseluruhan nilai dari rata-rata skor adalah 8,2. Sehingga dari data tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya sangat layak menjadi variasi pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya.

Faktor Penghambat Penelitian

Pada kegiatan pembelajaran desain grafis dengan penerapan gaya papercut out design di Sanggar Ceria Studio Surabaya tak terlepas dari beberapa kendala. Kendala yang muncul sering

kali disebabkan oleh device para peserta sendiri, yaitu laptop yang digunakan RAM atau OS pada laptop tersebut kurang mendukung aplikasi Adobe Illustrator berjalan dengan baik. Peneliti menyadari kekurangan pada aplikasi tersebut yang membutuhkan kualitas laptop yang cukup besar pada RAM, VGA, Processor serta OS yang digunakan. Selain itu waktu yang digunakan kurang maksimal, mengingat telah memasuki waktu istirahat bagi peserta, menyebabkan para peserta kurang fokus dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Dengan latar belakang Sanggar Ceria Studio yang masih baru membuka kelas desain grafis membuat penerapan gaya papercut out design mampu memberikan sesuatu yang baru serta mudah dalam proses pembelajarannya.

Yang menjadi indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah peserta mampu memahami cara membuat desain poster dengan gaya papercut out design sesuai dengan unsur papercut out design dan kaidah mengikuti kaidah desain poster. Sebelum karya peserta dievaluasi, peneliti menganalisa terlebih dahulu desain poster milik peserta yang telah dibuat sebelumnya dari materi di kelas desain grafis tanpa menggunakan gaya papercut out design dengan yang sudah menggunakan gaya papercut out design. Kesimpulan yang dapat dilihat dari perbandingan tersebut sangatlah signifikan.

Desain poster tanpa menggunakan gaya papercut out design begitu kaku serta dalam komposisi penataan dan warna sangat kurang. Setelah dilakukannya penerapan gaya papercut out design karya desain poster milik peserta memperlihatkan hasil yang jauh lebih baik dari pada sebelumnya, seperti komposisi yang lebih baik, pemilihan warna dan font yang sesuai, serta kreativitas peserta lebih terlihat disini. Hasil penerapan gaya papercut out design pada pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya berjumlah 4 karya dari 4 orang peserta, dengan ukuran A3 29,7x42 cm. Karya desain poster yang dibuat oleh peserta begitu berfariatif sesuai dengan kreativitas serta konsep yang mereka tentukan. Dari penilaian yang telah dilakukan, diketahui nilai rata-rata keseluruhan

peserta mendapatkan skor 8,2 yang menjadi tolok ukur bahwa penerapan gaya *papercut out design* layak untuk dijadikan materi pembelajaran di Sanggar Ceria Studio Surabaya.

Dari hasil evaluasi pada penelitian ini juga didapati peserta didik memberikan reaksi yang positif, walaupun dengan keterbatasan waktu yang ada peserta berusaha mengerjakan tugas dengan baik. Setelah proses pembelajaran yang singkat peserta didik mampu menerapkan pembelajaran yang diberikan pada karya mereka secara mandiri. Sikap peserta didik selama pembelajaran bermacam-macam namun terdapat satu sikap yang sama yakni peserta lebih fokus mengerjakan tugas saat proses *brainstorming* diaman mereka mencari referensi di internet secara mandiri dengan pantauan peneliti dibandingkan saat materi tutorial.

Saran bagi peserta peneliti berharap penerapan gaya *papercut out design* yang telah dipelajari dan dipraktikkan mampu menjadi variasi dalam kreativitas membuat desain poster. Sehingga peserta nantinya ketika membuat desain poster untuk kegiatan apapun telah memiliki sebuah opsi gaya lain dan tidak monoton. Bagi Sanggar Ceria Studio peneliti berharap nantinya penerapan gaya *papercut out design* dalam pembelajaran kelas desain grafis dapat dipatenkan serta menjadi materi tetap. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan atau membuat penelitian dengan topik yang sama, penelitian ini dapat dijadikan referensi dan rujukan, namun peneliti berharap dapat mengembangkan lagi terkhusus pada pembelajaran tentang warna, dikarenakan kekurangan karya peserta didik pada penelitian ini terdapat pada warna-warna yang dipilih kurang terlihat monokromatik.

REFERENSI

Sumber buku:

Betsy Olmsted, "The Paper Cut-Out Art of Betsy Olmsted", Schiffer Publishing, 2019
Elsa Mora, "The Art of Papercutting", Potter Craft, 2009.
Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional Republik, 1992. Pedomannya Pendidikan Luar Sekolah. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Migotuwio, Namuri. 2020. *Desain Grafis: Kemarin, Kini, Dan Nanti*. 1st ed. Lampung Selatan: Alinea Media Dipantara.

Piaget, Jean. 2010. *Psikologi Anak : The Psychology of the Child*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara. Smith, Emily. "The Art of Paper Cutting: 35 Stylish Projects for Gifts, Cards, Amulets and More". Lark Books, 2009.

Piaget, Jean. 2010. *Psikologi Anak : The Psychology of the Child*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sitepu, Vinsensius. 2004. "Panduan Desain Grafis."

Suharsimi Arikunto. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi*

Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Edited by Hasnul Arifin. 1st ed. Yogyakarta: PT BUKU SERU.

Thames & Hudson, "The Paper Cut-Out Design Handbook" by Artists and Craftsmen, 2017

Vygotsky, L. S. 1980. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Sumber artikel jurnal:

Yunus, Muhammad. 2021. *Scribble Art: Teknik Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Di SMP Negeri 1 Kesamben Jombang Jawa Timur*. Skripsi FBS, Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya.

Desain Produk Industri, Departemen. 2017. *Pengembangan Metode Desain Logo dan Sistem Grafis untuk Mendukung Pembelajaran Desain Komunikasi Visual*. Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Aurellia, Gaby. 2021. *Perancangan Buku Interaktif Paper Cutting Bertema Kisah Rakyat Indonesia Berjudul Paper Cutting: Kisah Rakyat Indonesia*.

Desain Komunikasi Visual,
Universitas Bunda Mulia

Sumber Website:

- Adobe (2024). "Apa Itu Adobe Illustrator"
diakses pada Tanggal 10 Mei 2024,
dari
https://www.adobe.com/id_id/products/illustrator.html.
- Stories, Moselo (2022). "Jangan Salah,
Konsep Membuat Poster Harus Penuhi
5 Kaidah Ini" diakses pada Tanggal 10
Mei 2024, dari
<https://moselo.com/blog/konsep-membuat-poster/>
- Partners, Kirkpatrick (2024). "What Is The
Kirkpatrick Model?" diakses pada
Tanggal 15 Mei 2024, dari Kirkpatrick
Partners. (n.d.). The Kirkpatrick
Model. Retrieved from
kirkpatrickpartners.com