



PROSES KREATIF DAN PENERAPAN UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS BUKU PROGRAM KOLABORASI DPMA IPB DAN YBM BRILIAN

DEFIANA RAHMAWATI



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan akhir dengan judul “Proses Kreatif dan Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir laporan akhir ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Agustus 2025

Defiana Rahmawati
J0301211105

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak mengilang kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



ABSTRAK

DEFIANA RAHMAWATI. Proses Kreatif dan Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN. Dibimbing oleh ANDRIYONO KILAT ADHI dan ALFI RAHMAWATI.

Pada era digitalisasi saat ini, media cetak tetap memiliki peran strategis sebagai alat komunikasi yang efektif apabila dikemas dengan baik. Program kerja sama antara Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) IPB University dan YBM BRILiaN selama ini telah dipublikasikan melalui media sosial, namun diperlukan bentuk publikasi formal berupa buku cetak untuk mendukung kebutuhan publikasi program mitra. Proyek dilengkapi dengan data primer dan sekunder. Proses penggeraan proyek terdiri dari tiga tahap yakni pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra-produksi ditandai dengan wawancara narasumber, pencarian referensi, dan menentukan ide konsep desain. Kemudian tahap produksi ditandai dengan merealisasikan ide konsep secara digital pada *software* desain. Terakhir tahap pasca produksi dilakukan dengan proses uji cetak, evaluasi oleh mentor, revisi, dan finalisasi. Desain grafis mampu menyampaikan pesan secara komunikatif, maka dari itu proyek ini berfokus pada proses kreatif dalam desain grafis buku yang mendukung publikasi program.

Kata-kata kunci: buku, desain grafis, dan komunikasi visual

ABSTRACT

DEFIANA RAHMAWATI. Creative Process and Application of Graphic Design Elements in DPMA IPB and YBM BRILiaN Collaborative Program Book. Supervised by ANDRIYONO KILAT ADHI and ALFI RAHMAWATI.

In the current era of digitalization, print media still plays a strategic role as an effective communication tool when well-packaged. The collaboration program between the Directorate of Agromaritime Community Development (DPMA) at IPB University and YBM BRILiaN has been published through social media, but a formal publication in the form of a printed book is needed to support the program's publication needs. The project is equipped with primary and secondary data. The project workflow consists of three stages: pre-production, production, and post-production. The pre-production stage involves interviewing sources, searching for references, and determining the design concept idea. The production stage involves realizing the concept idea digitally using design software. Finally, the post-production stage involves test printing, evaluation by mentors, revision, and finalization. Graphic design can convey messages in a communicative way, therefore this project focuses on the creative process of book graphic design that supports program publication.

Keywords: book, graphic design, and visual communication



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



PROSES KREATIF DAN PENERAPAN UNSUR-UNSUR DESAIN GRAFIS BUKU PROGRAM KOLABORASI DPMA IPB DAN YBM BRILIAN

DEFIANA RAHMAWATI

Laporan Akhir
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan pada
Program Studi Komunikasi Digital dan Media

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DIGITAL DAN MEDIA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Nama
NIM

Judul Laporan Akhir : Proses Kreatif dan Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis
Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN
: Defiana Rahmawati
: J0301211105

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Disetujui oleh



Pembimbing 1:
Dr. Ir. Andriyono Kilat Adhi



Pembimbing 2:
Alfi Rahmawati, S.K.Pm., M.Si.

Diketahui oleh



Ketua Program Studi:
Dr. Hudi Santoso, S.Sos., M.P.
NPI. 201807198005241001



Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T.
NIP. 196607171992031003

Tanggal Ujian:
(Sabtu, 12 Juli 2025)

Tanggal Lulus:



Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga laporan proyek akhir ini berhasil diselesaikan. Proyek akhir dilaksanakan sejak bulan April sampai bulan Juni 2025, dengan judul “Proses Kreatif dan Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN”.

Terima kasih penulis ucapkan pertama-tama kepada kedua orang tua yaitu, Ibu Kartika Wati dan Bapak Dedi Mulyana. Ucapan Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing, Dr. Ir. Andriyono Kilat Adhi dan Alfi Rahmawati S.K.Pm., M.Si. yang telah membimbing dan banyak memberi saran, Dr. Hudi Santoso, S.Sos., MP selaku Ketua Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi IPB, serta Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T. selaku Dekan Sekolah Vokasi IPB. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada dosen-dosen Program Studi Komunikasi Digital dan Media Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor yang telah memberikan ilmu selama penulis menempuh pendidikan di Sekolah Vokasi IPB.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) IPB selaku mitra selama pelaksanaan proyek akhir yang sudah mendukung dan memfasilitasi proyek akhir ini hingga selesai. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Muhammad Arsyi yang telah memberikan dukungan selama proses penulisan. Semoga laporan proyek akhir ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Agustus 2025

Defiana Rahmawati



DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II TINJAUAN PUSTAKA	3
III METODE	5
3.1 Lokasi dan Waktu	5
3.2 Data dan Instrumen	5
3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	5
3.4 Subjek Proyek	7
3.5 Alat dan Bahan Proyek	7
3.6 Landasan Teori	7
3.7 Prosedur Kerja Kegiatan	9
3.8 Luaran Proyek	10
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Proses Kreatif Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN	11
4.2 Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN	24
V SIMPULAN DAN SARAN	35
5.1 Simpulan	35
5.2 Saran	35
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	39
RIWAYAT HIDUP	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Tabel 1 Penelitian Terdahulu	3
Tabel 2 Indikator Keberhasilan Penggunaan Unsur-Unsur Desain Grafis	34

DAFTAR TABEL

Gambar 1 Diagram proses perancangan desain	9
Gambar 2 Referensi desain	14
Gambar 3 Referensi <i>cover</i> buku	15
Gambar 4 Referensi tata letak isi buku	16
Gambar 5 Referensi Pola Geometris	16
Gambar 6 Tampilan awal dokumen kerja	17
Gambar 7 <i>Tool PowerClip</i> dan aplikasinya	18
Gambar 8 <i>Tool Gradasi</i> dan aplikasinya	18
Gambar 9 <i>Text tool</i> dan aplikasinya	19
Gambar 10 <i>Ellipse tool</i> dan aplikasinya	19
Gambar 11 <i>Freehand tool</i> dan aplikasinya	19
Gambar 12 <i>Shadow tool</i> dan aplikasinya	19
Gambar 13 <i>Selection tool</i>	20
Gambar 14 <i>Line tool</i> dan aplikasinya	20
Gambar 15 <i>Gradient swatch tool</i> dan aplikasinya	20
Gambar 16 <i>Type tool</i> dan aplikasinya	20
Gambar 17 <i>Rectangle tool</i> dan aplikasinya	21
Gambar 18 <i>Page numbering tool</i> dan aplikasinya	21
Gambar 19 <i>Hypenation tool</i> dan aplikasinya	21
Gambar 20 <i>Display performance tool</i>	22
Gambar 21 Garis bantu <i>ruler</i> dan aplikasinya	22
Gambar 22 <i>Coloring</i> dan <i>drag fill tool</i> dan aplikasinya	22
Gambar 23 Uji cetak atau <i>proofing</i>	23
Gambar 24 <i>Quality Control</i> oleh mentor	24
Gambar 25 <i>Font Poppins</i>	25
Gambar 26 Logo DPMA IPB University dan YBM BRILiaN	25
Gambar 27 <i>Palette</i> warna pada buku	26
Gambar 28 Proses produksi desain <i>cover</i> depan pada CorelDRAW	27
Gambar 29 Proses produksi desain <i>cover</i> belakang pada CorelDRAW	27
Gambar 30 Kumpulan bentuk yang menjadi pola geometris	28
Gambar 31 Aplikasi pola geometris pada buku	28
Gambar 32 Desain tabel pada buku	29
Gambar 33 <i>Layout</i> gambar dan bentuk pada isi buku	29
Gambar 34 Desain <i>layout</i> pada lembar bab dan isi buku	30
Gambar 35 Aplikasi unsur gelap terang pada buku	30
Gambar 36 Aplikasi unsur garis pada buku	31
Gambar 37 Referensi maskot	31

DAFTAR GAMBAR



Gambar 38 <i>Palette</i> warna maskot	32
Gambar 39 Sketsa Maskot	32
Gambar 40 Maskot pada buku program	33

DAFTAR LAMPIRAN

1 Wawancara dengan mentor	39
2 Evaluasi desain oleh mentor	39
3 Proses penggerjaan desain	39
4 Daftar pertanyaan wawancara	40
5 <i>QR Code</i> buku program	40
6 HKI karya buku	41
7 Surat pernyataan penggunaan karya oleh mitra	42
8 Surat kerjasama dengan mitra	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengurangi kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini masyarakat sudah berada dalam era digitalisasi, dimana segala hal tentunya bersinggungan dengan teknologi. Namun bukan berarti media konvesional terlupakan. Media konvensional berupa media cetak, justru menjadi alat komunikasi yang sama efektifnya dengan media digital jika dikemas dengan baik. Pada penelitian yang dilakukan Thahira (2018) menyatakan bahwa, media cetak mampu bersaing dengan media digital dengan syarat, media cetak harus menyajikan fakta, visual yang baik didalamnya, serta mencari target pembaca yang sesuai. Disamping itu, pemanfaatan media cetak salah satunya yakni sebagai wadah publikasi.

Pengunggahan konten di media sosial menjadi salah satu bentuk publikasi yang sering dijumpai. Seperti yang dilakukan oleh Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) IPB University saat bekerja sama dengan dengan Yayasan Baitul Maal (YBM) BRILiaN pada program pengembangan ekosistem bisnis desa berbasis pemenuhan kebutuhan pasar. Pada pelaksanaannya, program ini memanfaatkan pengunggahan konten di media sosial sebagai upaya publikasi program. Namun, perlu adanya publikasi penunjang yang lebih formal dan tersusun dalam bentuk media cetak untuk kebutuhan mitra yang bekerja sama.

Khasali (1995) dalam Noviarta (2015) menyebutkan bahwa media cetak terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman. Salah satu jenis media cetak adalah buku yang berisi informasi, tersusun secara sistematis, dan dijilid (Sitepu, 2018 dalam Akbar, 2016). Maka dari itu, buku akan menjadi wadah publikasi yang cocok untuk program kerja sama DPMA IPB University dan YBM BRILiaN karena akan memuat banyak gambar dokumentasi, informasi, dan data capaian dari program tersebut. Membuat sebuah buku tentu memiliki banyak pertimbangan, mulai dari isi buku, konsep informasi yang ingin dituangkan, target pembaca, hingga desain dari buku itu sendiri. Desain buku menjadi krusial karena pada dasarnya, media cetak sangat mengutamakan pesan-pesan visual (Khasali, 1995 dalam Noviarta, 2015). Sehingga pembuatan desain buku ini perlu memperhatikan detail dalam proses kreatifnya. Detail tersebut, nantinya dituangkan pada buku melalui desain grafis.

Desain grafis akan menghasilkan gambaran visual yang kemudian dicetak pada permukaan buku (Blanchard 1986 dalam Mulyana, *et al.* 2019). Selama proses produksi, gambaran visual harus didesain komunikatif agar pesan dari visual tersebut sampai pada pembaca. Gambaran visual yang tertuang juga harus bisa menginterpretasikan informasi dari isi buku itu sendiri. Poin-poin tersebut menjadi tantangan bagi desainer grafis untuk memproduksi gambaran visual yang *eye-catching*, berkesan, dan kaya akan unsur estetika tanpa menghilangkan fungsi dan tujuan dari gambaran visual pada buku. Hal ini perlu diperhatikan agar buku tersebut nantinya dapat membangkitkan minat mitra-mitra lainnya untuk mengadakan kerja sama dan mendukung program-program DPMA IPB University.

Bidang komunikasi digital dan media sangat selaras dalam proyek ini, terutama dalam pengembangan buku program kerja sama DPMA IPB University dan YBM BRILiaN. Desain grafis berperan dalam mengubah data serta laporan program menjadi materi yang lebih komunikatif, sehingga pesan yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh mitra maupun khalayak pembaca. Berdasarkan hal



tersebut, seorang profesionalis komunikasi digital dan media harus memahami kemampuan mekanis serta inovatif.

Diharapkan dengan adanya proyek pembuatan buku ini dapat menjadi portofolio resmi DPMA IPB University hingga menjadi referensi dalam membangun kerja sama dengan lembaga lain. Dalam bidang komunikasi, buku program yang didesain secara profesional akan meningkatkan daya tarik pembaca, membuat informasi lebih sistematis, serta memudahkan pembaca dalam memahami isi program. Kombinasi antara desain grafis yang menarik dan strategi komunikasi yang tepat, akan menjadikan buku ini media yang tidak hanya informatif tetapi juga memiliki nilai estetika dan fungsional yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam proposal ini adalah:

- a Apa saja tahapan proses kreatif dalam produksi buku program kerja sama DPMA IPB University dan YBM BRILiaN?
- b Bagaimana proses desain grafis pada buku program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN agar lebih komunikatif serta meningkatkan daya tarik mitra dan khalayak pembaca?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulisan yang akan dibahas dalam proposal magang ini adalah:

- a Memahami tahapan proses kreatif dalam produksi desain grafis pada buku program kerja sama DPMA IPB University dan YBM BRILiaN.
- b Mengetahui proses desain grafis pada buku program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN.

1.4 Manfaat

Berdasarkan latar belakang, maka manfaat dari proyek yang dikerjakan adalah:

- a Mahasiswa
Bagi mahasiswa proyek ini menjadi wadah untuk mengaplikasikan *softskill* dan *hardskill* yang sudah dipelajari selama masa perkuliahan dan praktikum, sekaligus menjadi ajang produksi portofolio.
- b Lembaga Akademik
Diharapkan dengan penggerjaan proyek ini DPMA IPB University bisa memiliki portofolio resmi saat bekerja sama dengan YBM BRILiaN, portofolio dari proyek ini juga akan membuka peluang kerja sama DPMA IPB University dengan mitra lainnya, serta dapat menginspirasi lembaga akademik lainnya untuk menjalankan program yang sama.

1.5 Ruang Lingkup

Proyek ini memiliki batasan ruang lingkup pada DPMA IPB University dan YBM BRILiaN. Penggerjaan proyek akan dilakukan di DPMA IPB University selama dua bulan. Variabel pada penulisan proposal ini adalah proses kreatif dari desain grafis dan bagaimana proses penggerjaannya. Proyek ini berfokus pada desain grafis digunakan untuk membuat sebuah produk komunikasi, berupa media cetak buku.



II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka ini disusun untuk memberikan landasan teoritis dan referensi ilmiah yang relevan terhadap proyek desain buku yang dikembangkan. Pembahasan meliputi empat subtopik utama, yaitu desain grafis, media cetak, buku, dan proses kreatif. Setiap subtopik dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan perancangan dan produksi buku sebagai media komunikasi visual yang efektif. Melalui pengkajian berbagai literatur terdahulu, penulis berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai aspek visual, fungsi media, dan tahapan kreatif yang menunjang keberhasilan desain. Kajian ini juga menjadi dasar pertimbangan dalam mengarahkan desain agar mampu menarik minat, memperkuat pesan, serta meningkatkan kolaborasi antar-lembaga.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Tahun Penelitian	Pembahasan	Temuan
1.	Blanchard	1986	Desain grafis erat kaitannya dengan media cetak, dimana segala sesuatu yang dicetak, tentunya akan di proses melalui desain grafis.	Desain grafis sebagai alat pembuat komunikasi visual.
2.	Utoyo	2021	Menekankan bahwa elemen visual seperti warna yang kontras dan ilustrasi yang relevan pada poster kampanye kesehatan di Jakarta berhasil menarik perhatian masyarakat dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.	Elemen visual mampu memperkuat pesan pada media cetak.
3.	Khotimah	2020	Selain warna dan ilustrasi desain grafis juga akan terlihat menarik jika memperhatikan komponen lain seperti garis, bentuk, tipografi, dan tata ruang atau tata letaknya.	Penelitian ini menunjukkan pentingnya elemen visual dalam meningkatkan daya tarik pembaca terhadap pesan yang tertuang dalam produk tersebut.
4.	Sugiyanto	2022	Mengungkap bahwa desain yang menarik secara visual mampu meningkatkan partisipasi dalam hal apapun yang disampaikan dalam produk desain.	Desain yang menggunakan tata letak terstruktur, tipografi jelas, dan warna harmonis terbukti meningkatkan kepercayaan audiens terhadap penyelenggara program.
5.	Khasali	1995	Media cetak merupakan suatu media statis yang mengutamakan pesan-pesan	Media cetak cocok dalam menyampaikan informasi.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu (*lanjutan*)

No.	Peneliti	Tahun Penelitian	Pembahasan	Temuan
@Hak cipta milik IPB University	6. Haslam	2006	visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dalam tata warna dan halaman.	Buku adalah media cetak relevan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi.
	7. Dewoijati	2009	Buku adalah media penyebar informasi yang dimuat dalam sebuah media cetak.	Menunjukkan bahwa media cetak seperti buku juga dapat digunakan untuk meningkatkan loyalitas merek.
	8. Jung	1921	Proses kreatif adalah proses menciptakan gagasan atau ide ketika sedang menciptakan karya seni.	Melalui komunikasi visual yang baik, buku dapat menarik perhatian pembaca dan meningkatkan hubungan dengan pembaca.
	9. Walisyah	2019	Komunikasi visual adalah pesan yang disampaikan komunikator melalui objek visual, kemudian dilihat oleh komunikan dan diproses sedemikian rupa.	Sebuah seni terlahir dari adanya gagasan dari seniman.
	10. Setiawan	2020	Prosedur kerja kegiatan meliputi proses perancangan desain grafis.	Komunikasi visual merupakan proses penyampaian pesan melalui rupa.
	11. Wallas	1926	Prosedur kerja kegiatan meliputi proses perancangan desain grafis.	Terdapat 4 fase dalam proses kreatif, yakni persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi.
	12. Widya dan Darmawan	2019	Proses kreatif itulah yang memastikan bahwa karya lahir dari ide gagasan.	Desain grafis merupakan alat yang dapat memvisualisasikan pesan dengan beberapa unsur.
	13. Suyasa	2020	Unsur-unsur desain grafis terdiri dari titik, garis, bentuk, ruang, gelap terang, warna, dan tekstur.	Media cetak masih relevan di era digital karena dapat disimpan dan digunakan kembali jika diperlukan.
	14. Thahira	2018	Media cetak merupakan media yang fleksibel untuk dijangkau.	Menegaskan bahwa media cetak masih bersaing di era digital dengan syarat harus menampilkan informasi fakta didalamnya.
				Media cetak masih relevan digunakan pada era digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



III METODE

3.1 Lokasi dan Waktu

Lokasi pengambilan data dilakukan secara *offline* di Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) yang berlokasi di Agribusiness and Technology Park (ATP) IPB University, Jl. Carang Pulang, No.1, Cikarawang, Kec. Dramaga, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16680. Rencana pelaksanaan proyek akhir dimulai pada 10 Maret sampai 1 Juni 2025.

3.2 Data dan Instrumen

Data merupakan kumpulan informasi-informasi valid serta relevan yang dikaji kembali sesuai rumusan masalah untuk memberikan hipotesa atas suatu kondisi. Data itu sendiri memiliki fungsi sebagai fondasi suatu perencanaan dalam sebuah kegiatan juga menjadi sumber analisis. Data yang dikumpul terbagi menjadi dua jenis yakni:

a Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber utamanya (responden atau objek). Data ini juga didapat sebagai data yang belum diolah dan spesifik. Biasanya bersifat *real time* atau dapat berubah dan berkembang informasinya. Dalam pengumpulannya, data primer relatif membutuhkan waktu lebih lama. Pada laporan ini data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan mentor proyek.

b Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang didapat secara tidak langsung atau dari sumber lain yang sudah ada sehingga pengumpulannya relatif singkat. Informasi yang didapat pada data ini berfungsi untuk melengkapi data primer, informasi data sekunder biasanya sudah diolah dan kurang spesifik. Data ini diperoleh dari hasil wawancara, internet, artikel, jurnal, dan sumber lain. Pada laporan ini data sekunder diperoleh dari website YBM BRILiaN serta dokumen-dokumen program yang diberikan mentor.

Instrumen merupakan berbagai alat yang digunakan dalam pengumpulan data, alat ini dapat berupa benda maupun alat secara tidak langsung. Instrumen yang dipergunakan dalam proyek ini adalah berupa daftar pertanyaan wawancara yang diperlukan untuk pengumpulan data primer, dimana daftar pertanyaan tersebut diajukan pada mentor. Selain itu ada laptop sebagai alat yang menunjang pengolahan data saat semua data sudah terkumpul.

3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data

Proyek akhir ini membutuhkan sejumlah data informasi mengenai DPMA IPB University, YBM BRILiaN, dan rincian program kerja sama antara dua lembaga tersebut. Adapun beberapa teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

a Observasi

Teknik observasi ini digunakan sesuai dengan cara kerjanya yakni, mencatat informasi secara runtut berdasarkan pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk melihat *brand guideline* DPMA IPB University agar desain buku nantinya dapat selaras dengan ciri khas lembaga tersebut. Selain itu, pengamatan juga dilakukan saat mencari referensi buku serupa sebelum menentukan konsep desain. Melalui

teknik ini, penulis dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai arah visual serta elemen identitas mitra yang harus dipertahankan dalam desain buku. Observasi bukan hanya berfokus pada aspek visual semata, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian pesan, gaya komunikasi, dan karakteristik yang ingin ditonjolkan oleh mitra. Hasil pengamatan ini diharapkan mampu menjadi dasar yang kuat dalam proses penyusunan desain buku agar sesuai dengan standar dan kebutuhan yang telah ditetapkan.

Wawancara

Wawancara digunakan sebagai upaya pengumpulan informasi dengan mengambil data melalui percakapan secara langsung bersama informan. Wawancara ini diajukan kepada mentor proyek di DPMA IPB University untuk menggali informasi seputar program kerjasama dengan YBM BRILiaN, sehingga penulis mendapatkan visi tentang judul buku dan desain yang sesuai dengan isi buku. Selain itu, wawancara juga berperan penting dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks dan tujuan dari program yang dijalankan. Melalui tanya jawab secara langsung, penulis dapat mengetahui sudut pandang, pengalaman, serta harapan yang ingin dicapai oleh mitra. Informasi yang diperoleh kemudian menjadi acuan dalam menentukan gaya penyajian desain agar tetap relevan dengan pesan yang ingin disampaikan. Proses ini juga membantu mengidentifikasi kebutuhan serta preferensi pembaca yang akan membaca buku. Hasil wawancara memberikan kontribusi yang signifikan terhadap kualitas dan arah pengembangan desain buku.

c. Partisipasi aktif

Metode partisipasi aktif digunakan dalam pengumpulan data, dimana metode ini mengharuskan partisipasi secara langsung dari penulis sebagai pembuat ilustrasi selama kegiatan proyek akhir berlangsung. Melalui keterlibatan langsung, penulis dapat memahami secara lebih detail proyek yang terjadi di lapangan. Partisipasi aktif juga memungkinkan penulis untuk berinteraksi dengan berbagai pihak terkait yakni mitra DPMA dan kolaboratornya yakni YBM BIRILiaN, sehingga informasi yang diperoleh tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga praktis dan kontekstual. Selain itu, metode ini membantu penulis dalam mengevaluasi ide-ide visual secara langsung sesuai kebutuhan proyek. Melalui keterlibatan yang intens, penulis mampu menyesuaikan ilustrasi agar lebih relevan dan tepat sasaran. Pada akhirnya, partisipasi aktif memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas hasil karya sekaligus memperkuat keterhubungan antara teori dan praktik.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, menelaah buku, literatur, catatan. Maka dari itu, studi Pustaka dilakukan penulis untuk mencari informasi pendukung mengenai acuan teori dan acuan penelitian terdahulu yang diterapkan dalam proyek akhir ini. Teknik ini membantu penulis dalam membandingkan berbagai penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebelumnya, sehingga dapat memilih metode yang paling sesuai. Selain itu, studi pustaka memberikan landasan teori yang kuat agar proyek akhir tidak hanya bersifat praktis, tetapi juga teoritis. Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka kemudian dianalisis untuk menemukan benang merah yang mendukung tujuan proyek dan penulisan.



3.4 Subjek Proyek

Subjek pada proyek akhir ini tidak lain adalah mitra proyek, yakni DPMA IPB University. Selama proyek akhir berlangsung, DPMA IPB University akan menjadi tempat pengumpulan informasi proyek dan penggerjaan proyek. Selama pengumpulan data, DPMA IPB University akan membagikan informasi mengenai program kolaborasi yang dibuat menjadi buku.

3.5 Alat dan Bahan Proyek

Proyek akhir ini membutuhkan alat dan bahan mengingat luaran yang akan dibuat berupa sebuah produk, maka dari itu diperlukan alat penunjang selama penggerjaan proyek. Adapun alat dan bahan yang akan digunakan dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

a *Laptop*

Penggunaan laptop dibutuhkan dalam proyek ini guna membuat ilustrasi desain, *layouting*, hingga pengolahan data. Laptop merupakan alat yang dapat menjalankan *software editing* desain grafis dan *microsoft office*. Pada proyek ini akan menggunakan *software* seperti CorelDRAW, Adobe InDesign, Microsoft Word, Microsoft Power Point, dan Microsoft Excel.

b *Handphone*

Handphone menjadi alat yang digunakan saat penggerjaan proyek untuk mendokumentasikan prosesnya. Alat ini juga berguna untuk merekam kegiatan wawancara dengan narasumber saat mengumpulkan data.

c *Alat Tulis*

Alat tulis untuk kebutuhan proyek ini adalah kertas sketsa dan pensil. Kedua alat tersebut akan digunakan untuk membuat sketsa ilustrasi maskot pada buku. Hal ini dilakukan agar penulis memiliki arahan dan konsep sebelum membuat desain digital pada *software*.

3.6 Landasan Teori

a *Komunikasi Visual*

Komunikasi yakni proses penyalurkan pesan yang dilakukan oleh komunikator dan komunikan melalui suatu media. Pada prosesnya, pesan yang disampaikan dapat berupa kata tulisan, gambar, angka, dan tanda lainnya (Pohan, 2021). Pesan-pesan tersebut merupakan sesuatu yang dapat dilihat sehingga dikenal dengan komunikasi visual. Komunikasi visual adalah pesan yang disampaikan komunikator melalui objek visual, kemudian dilihat oleh komunikan dan diproses sedemikian rupa (Walisyah, 2019). Pesan berupa komunikasi visual menggabungkan antara seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna didalamnya (Sunarya, 2015).

b *Desain Grafis*

Desain grafis merupakan seni rupa yang berisi simbol-simbol berupa elemen warna, tipografi, ilustrasi atau foto didalam media yang aksesibel bagi target komunikan (Migotuwio, 2020). Pada prosesnya desain grafis harus memiliki acuan agar elemen yang dihasilkan sesuai dengan tujuan. Hal tersebut didukung oleh prinsip-prinsip desain grafis yang kemukakan oleh Widya dan Darmawan (2019) yakni terdiri dari:

1) Komposisi

Komposisi adalah gabungan dari beberapa elemen yang disesuaikan agar serasi. Komposisi berguna sebagai pedoman awal dalam merancang bentuk abstrak suatu ilustrasi.

2) Keseimbangan

Keseimbangan menampilkan bentuk, warna, tekstur, dan lainnya. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua yakni simetris dan asimetris.

3) Ritme

Ritme adalah tampilan gerak untuk mendapatkan unsur dinamis, seperti unsur warna dari gelap ke terang.

4) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan suatu unsur yang berhubungan dengan ukuran dan bentuk bidang. Prinsip ini yang menentukan baik tidaknya suatu komposisi/struktur/susunan.

5) Kesatuan

Kesatuan diartikan sebagai keteraturan antara satu unsur dengan unsur lainnya, sehingga unsur-unsur tersebut menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

Desain grafis berfungsi untuk menampilkan karya visual yang indah dan ekspresif, selain itu desain grafis juga mampu menjadi solusi visual dalam lingkup grafis. Desain grafis juga mengandung pesan visual yang komunikatif menggunakan media informasi (Widya dan Darmawan, 2019). Pesan visual tersebut diwujudkan oleh unsur-unsur desain grafis berupa:

- 1) Titik
- 2) Garis
- 3) Bentuk
- 4) Ruang
- 5) Gelap Terang
- 6) Warna
- 7) Tekstur

c) Media Cetak Buku

Penyampaian pesan dalam komunikasi akan disalurkan melalui sebuah media. Salah satu media yang umum digunakan yakni media cetak yang memuat informasi berupa tulisan atau gambar dengan tinta diatas kertas (Suyasa, 2020). Menurut penelitian Suyasa (2020), media cetak masih relevan di era digital karena dapat disimpan dan digunakan kembali jika diperlukan. Thahira (2018) juga menegaskan bahwa media cetak masih bersaing di era digital dengan syarat harus menampilkan informasi fakta didalamnya. Terdapat banyak sekali produk media cetak misalnya, majalah, brosur, koran, hingga buku. Menurut Sitepu (2012), buku adalah lembaran kertas yang berisi informasi, kemudian dicetak, disusun, dan dijilid. Selain menjadi sarana penyampai informasi, media cetak juga berfungsi sebagai alat dokumentasi yang memiliki nilai edukatif. Seperti buku, dapat menjadi sumber pengetahuan yang relatif menambah ilmu bagi pembacanya. Media cetak juga memiliki keunggulan dalam hal kredibilitas, sebab informasi yang dicetak umumnya telah melalui proses penyuntingan dan penerbitan yang ketat. Kehadiran media cetak turut mendukung perkembangan

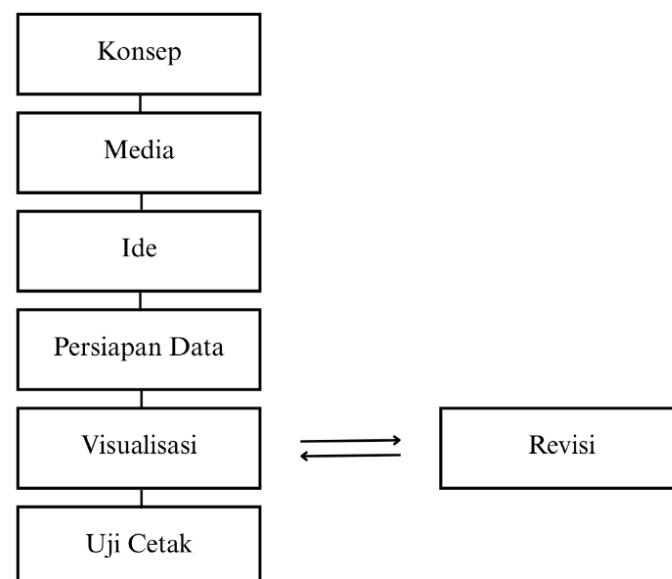
literasi dengan mendorong budaya membaca secara konsisten. Oleh karena itu, meskipun media digital semakin berkembang pesat, media cetak tetap memiliki peran penting yang tidak dapat sepenuhnya tergantikan.

d) Proses Kreatif

Proses Kreatif menurut Graham Wallas (1926) terdiri dari empat tahapan utama, yaitu persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap persiapan merupakan proses awal ketika individu mengumpulkan informasi, melakukan riset, dan memahami permasalahan yang ingin diselesaikan. Selanjutnya, tahap inkubasi terjadi ketika ide-ide dibiarkan berkembang secara tidak sadar, biasanya saat individu tidak secara aktif memikirkan solusi. Tahap iluminasi ditandai dengan munculnya ide atau inspirasi secara tiba-tiba sebagai hasil dari proses inkubasi sebelumnya. Terakhir, tahap verifikasi dilakukan untuk menguji, mengevaluasi, dan menyempurnakan ide tersebut agar dapat diterapkan secara konkret dalam karya kreatif. Keempat tahapan ini menunjukkan bahwa proses kreatif bukanlah sesuatu yang instan, melainkan melalui rangkaian langkah yang saling berkaitan. Tahap persiapan menekankan pentingnya dasar pengetahuan dan riset yang kuat agar ide yang muncul relevan dengan konteks. Inkubasi berfungsi memberikan ruang bagi pikiran untuk beristirahat dan menghubungkan informasi secara alami. Sementara itu, iluminasi sering dianggap sebagai momen puncak kreativitas karena melahirkan gagasan baru yang segar. Namun, ide yang muncul tidak akan bermakna jika tidak melewati tahap verifikasi, sebab pada tahap inilah ide disempurnakan agar siap diimplementasikan dalam bentuk karya nyata.

3.7 Prosedur Kerja Kegiatan

Prosedur kerja kegiatan meliputi proses perancangan desain grafis sebagaimana yang dikemukakan oleh Setiawan (2020) dalam dijabarkan pada diagram berikut:



Gambar 1 Diagram proses perancangan desain

Berikut uraian penjelasan proses perancangan desain grafis pada buku program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN:

- a Pencarian konsep desain dilakukan pada tahap pra produksi yakni mencari referensi untuk acuan desain. Penentuan konsep ini juga melibatkan konsultasi dengan mentor proyek.
- b Menentukan media yang tepat untuk mengaplikasikan desain. Pada proyek ini penulis memilih buku sebagai media yang cocok untuk kebutuhan mitra.
- c Menentukan ide merupakan proses lanjutan untuk mengeksekusi hasil dari pencarian konsep yakni menentukan ilustrasi, warna, dan lainnya pada desain yang akan dibuat.
- d Persiapan data penulis lakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai program kerjasama untuk kemudian dituang pada buku melalui desain.
- e Setelah proses diatas terlaksana, visualisasi desain mulai pada tahap produksi yakni sketsa yang diwujudkan secara digital. Pada proses ini akan mengalami revisi untuk menyempurnakan desain.
- f Terakhir uji coba cetak penulis lakukan untuk memastikan desain yang dibuat digital akan sesuai harapan setelah dicetak.

3.8 Luaran Proyek

Luaran pada proyek akhir ini adalah 2 buah buku yang memuat dokumentasi dan rincian informasi mengenai program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN. Pemilihan buku sebagai luaran proyek yang cocok, dikarenakan kebutuhan mitra yang menginginkan produk dengan tatanan yang tersusun dan lebih formal. Selain itu, buku ini menjadi portofolio resmi DPMA IPB University saat melakukan program kolaborasi, sehingga diharapkan buku ini dapat membuka peluang kerja sama dengan mitra lainnya. Produk tersebut nantinya akan dipublikasi pada mitra proyek yakni DPMA IPB University dan mitra kolaborasinya yaitu YBM BRILiaN. Proyek ini juga ditunjang oleh *Memorandum of Understanding* (MoU) sebagai surat kerja sama yang mengikat antara mahasiswa pelaksana proyek dan mitra selama kegiatan proyek berlangsung. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) juga menjadi luaran proyek lainnya yang menjadi alat pengakuan legalitas kepemilikan, perlindungan hukum, serta perlindungan hak cipta atas buku yang dibuat. Laporan pembuatan proyek menjadi luaran terakhir yang akan memuat keseluruhan kegiatan proyek dari awal hingga akhir.

Dengan adanya berbagai bentuk luaran tersebut, proyek ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi keberlangsungan kolaborasi antara institusi pendidikan dan lembaga pemberdayaan masyarakat. Buku yang disusun tidak hanya berperan sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai alat edukatif yang dapat dijadikan acuan oleh pihak lain yang tertarik melakukan program serupa. Di samping itu, keberadaan HKI menambah nilai profesional dan kredibilitas atas karya yang dihasilkan oleh mahasiswa. Laporan proyek pun akan menjadi referensi penting dalam evaluasi serta perencanaan program selanjutnya. Semua luaran ini merupakan bentuk nyata kontribusi mahasiswa dalam mengelola proyek kolaboratif yang terstruktur dan berdampak.



IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) merupakan direktorat yang berada dibawah naungan IPB University. DPMA adalah direktorat yang berasal dari pemekaran Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) IPB University. DPMA memiliki visi yakni pengabdian masyarakat berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi, serta misi untuk melaksanakan tugas strategis dalam pengembangan program unggulan di bidang kewirausahaan sosial, layanan agromaritim, dan *digital farming* dalam rangka pengabdian kepada masyarakat untuk memperkuat pengembangan keilmuan di bidang pertanian, kelautan, dan biosains tropika. Sebagai lembaga yang memiliki tugas tersebut, DPMA berinisiatif mengadakan kerja sama dengan perusahaan-perusahaan yang memiliki visi misi sejalan dengan DPMA IPB untuk mewujudkan program unggulan. Harapannya, DPMA IPB dapat menjadi lembaga yang ikut andil dalam mensejahterakan masyarakat agromaritim.

Pada pelaksanaannya, DPMA bekerja sama dengan beberapa mitra yang salah satunya adalah Yayasan Baitul Maal (YBM) BRILiaN. Kerja sama dapat terjalin karena kedua lembaga memiliki visi yang sama yakni menyejahterakan masyarakat. YBM BRILiaN sendiri merupakan lembaga amil zakat nasional (LAZNAS) yang diinisiasi oleh Bank Rakyat Indonesia (BRI). YBM BRILiaN mewujudkan beragam program pendistribusian dan pendayagunaan zakat, infak, dan sedekah (ZIS) kepada mereka yang berhak meliputi lima pilar program yaitu pendidikan, ekonomi, kesehatan, dakwah, dan sosial kemanusiaan. Pilar ekonomi inilah yang menjadi awal keserasian antara visi dari DPMA dan YBM BRILiaN hingga terjadinya program-program kolaborasi.

Kerja sama antara DPMA dengan YBM BRILiaN menghasilkan dua program yakni program pengembangan ekosistem bisnis berbasis pemenuhan kebutuhan pasar (Market Driven) serta program peningkatan kapasitas fasilitator dan pendampingan masyarakat. Meskipun kedua program tersebut berbeda, namun program yang ada memiliki keterkaitan yang erat. Program pengembangan ekosistem bisnis berbasis pemenuhan kebutuhan pasar (Market Driven) adalah program pengembangan kelompok binaan YBM BRILiaN sesuai dengan potensi unggulan, kemudian potensi unggulan tersebut akan disalurkan ke DPMA yang memiliki jejaring pasar. Berbeda dengan program tersebut, program peningkatan kapasitas fasilitator dan pendampingan masyarakat berfokus pada pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta memperkuat kapasitas fasilitator sebagai pendamping masyarakat di bidang ekonomi.

4.1 Proses Kreatif Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN

Proses kreatif merupakan tahapan penting dalam menghasilkan suatu karya yang orisinal. Pada proses ini, penulis melibatkan imajinasi, intuisi, serta kemampuan berpikir kritisnya untuk memecahkan masalah pada mitra serta menciptakan solusi baru. Proses kreatif biasanya dimulai dari pencarian ide, pengolahan gagasan, hingga mewujudkannya dalam bentuk nyata. Setiap tahapan

membutuhkan waktu, eksplorasi untuk mencoba hal-hal di luar kebiasaan. Berdasarkan pemahaman proses kreatif, penulis dapat lebih terarah dalam mengembangkan potensi dan menghasilkan karya yang inovatif. Proses kreatif adalah proses menciptakan gagasan atau ide ketika sedang menciptakan karya seni (Jung, 1921). Menurut Wallas (1926) terdapat 4 fase dalam proses kreatif, yakni persiapan, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Proses kreatif itulah yang akan memastikan karya yang dibuat diharapkan mampu meningkatkan hubungan antara DPMA dan mitra maupun calon mitra.

a. Fase Persiapan

Fase persiapan atau preparasi merupakan tahap awal mengamati masalah pada mitra. Hal tersebut sesuai dengan teori Wallas (1926) dalam tahap persiapan atau preparasi adalah tahap dimana penulis mencari permasalahan dan mengkajinya. Pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan yang ada pada mitra melalui wawancara dengan mentor. Setelah wawancara, penulis mendapatkan informasi bahwa mitra melakukan kerjasama dengan YBM BRILiaN namun belum memiliki luaran/*output* berupa media publikasi yang formal. Mentor menyebutkan bahwa luaran tersebut akan diberikan mitra pada YBM BRILiaN. Setelah menemukan pokok masalah, penulis mulai berpikir media publikasi yang cocok bagi mitra. Pada proses ini penulis membaca penelitian Thahira (2018) yang menyatakan bahwa media cetak masih relevan untuk digunakan pada era digital dengan syarat wajib menampilkan informasi fakta didalamnya. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis akhirnya memiliki gagasan untuk mengajukan media cetak sebagai media *output* yang akan digunakan.

b. Fase Inkubasi

Fase inkubasi adalah tahap dimana penulis memikirkan kembali ide konsep sebelumnya dan memastikan apakah ide tersebut dapat ditindak lanjuti untuk memulai proses produksi (Wallas, 1926). Pada fase ini, penulis sedikit bimbang untuk memilih media cetak yang cocok sebagai *output*.

Penulis memikirkan jenis media cetak berupa poster. Namun, media tersebut tidak cukup baik untuk menampung informasi yang banyak, sehingga penulis mengeliminasi pilihan poster. Setelah itu penulis juga memikirkan media cetak berupa brosur. Hal tersebut didasari oleh pemikiran penulis bahwa brosur identik dengan promosi. Namun brosur juga bukanlah media yang cukup untuk menampung banyak informasi dan dokumentasi. Pada fase ini penulis mengambil waktu libur sejenak dan pergi ke pusat perbelanjaan untuk sekaligus mencari inspirasi. Terdapat banyak hal pada pusat perbelanjaan tersebut. Hingga penulis tertuju pada sebuah toko buku dan koran bekas yang dijual dipinggir jalan. Penulis akhirnya terinspirasi untuk membuat media cetak berupa buku sebagai *output* program. Gagasan tersebut kemudian penulis ajukan kembali kepada mentor untuk mendapat persetujuan.

c. Fase Iluminasi

Fase ini merupakan fase penyempurnaan. Pada bagian ini penulis memiliki gagasan untuk mengajukan buku kepada mentor. Gagasan tersebut muncul sebagai bentuk pengembangan dari proses kreatif sebelumnya yang telah melalui berbagai tahapan. Pengajuan ini menjadi langkah awal untuk mendapatkan masukan yang konstruktif dari pihak mitra. Selama proses diskusi, mentor memberikan tanggapan positif dan menyetujui ide pengemasan informasi dalam bentuk buku sebagai luaran dari proyek. Setelah mendapatkan persetujuan, penulis



mulai memikirkan kembali bagaimana informasi dapat diolah dengan baik dan efektif. Penulis mempertimbangkan berbagai aspek mulai dari alur narasi, penyusunan isi, hingga gaya visual yang dapat menarik perhatian pembaca. Tujuannya adalah agar buku tidak hanya berfungsi sebagai media dokumentasi, tetapi juga menjadi sarana komunikasi yang inspiratif dan menarik. Penyusunan informasi pun dirancang agar relevan dan mudah dipahami oleh target pembaca. Diharapkan buku ini dapat menyampaikan pesan program secara menyeluruh dan berkesan.

d Fase Verifikasi

Fase ini merupakan tahap perbaikan ide dalam proses kreatif. Setelah seluruh ide tertuang dan meminta masukan dari mentor, penulis menetapkan untuk membuat buku. Namun, penulis masih mengkaji jenis buku apa yang cocok sebagai luaran program. Sebelumnya penulis menginiasi buku modul sebagai *output*, namun mitra berpendapat bahwa jenis buku tersebut kurang cocok jika diaplikasikan sebagai buku publikasi. "Modul sendiri adalah bahan ajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil" menurut Sirate dan Risky (2017). Sehingga penulis dengan masukan dari mentor, mencapai ide terakhir yakni membuat sebuah sebuah buku laporan kegiatan yang memuat dokumentasi dan informasi kegiatan program yang sudah terlaksana.

Setelah fase proses kreatif selesai, penulis mulai menerapkan proses perancangan desain oleh Setiawan (2020) yang mengemukakan bahwa ada 7 tahapan didalamnya yakni, tahap membuat konsep, menentukan media, mencari ide, persiapan data, visualisasi, revisi, dan uji cetak. Pada pembuatan buku program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN. Penulis membuat desain buku program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN sebagai proyek akhir. Lalu, memulainya dengan penentuan konsep, penulis memastikan buku yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan pesan yang ingin disampaikan. Penentuan konsep dimulai dengan melakukan pencarian referensi dari sumber yang relevan. Referensi tersebut meliputi buku terdahulu milik mitra, *platform online*, hingga karya-karya visual dari proyek serupa.

Tujuannya adalah untuk memahami tren desain terkini, pendekatan visual yang efektif, serta gaya komunikasi yang sesuai dengan target pembaca dan keinginan mitra. Selain itu, referensi juga digunakan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam media cetak seperti *layout*, tipografi, warna, dan ilustrasi. Melalui referensi, penulis dapat merumuskan konsep yang lebih tajam dan terarah. Apabila dilihat dari buku referensi yang sudah diberikan mentor perlu adanya pembaruan dalam segi visual. Hal ini dikarenakan buku terdahulu belum memiliki informasi yang lebih detail dan elemen grafis yang diambil dari *template*. Oleh karena itu, diperlukan desain yang lebih orisinal agar buku terlihat lebih menarik. Selain itu, informasi juga perlu disusun secara sistematis untuk memudahkan pembaca memahami isi buku.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Gambar 2 Referensi desain
Sumber: Mitra DPMA IPB

Berdasarkan pengamatan penulis, sebagian besar buku yang sudah diproduksi oleh DPMA, menggunakan *platform* Canva. Hal ini menjadi perhatian bagi penulis, karena apabila suatu desain dihasilkan dari *platform* tersebut, maka karya akan dinilai tidak orisinil. Mengingat segala bentuk grafis yang ada pada *platform* Canva, sudah tersedia dan dibuat oleh kreator lain. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat buku dengan desain orisinil dari penulis untuk program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN. Buku yang hanya mengandalkan teks cenderung terlihat monoton dan kurang indah secara visual. Elemen grafis dapat membantu menambah estetika pada buku dan menyederhanakan informasi program kerja yang kompleks. Selain itu, elemen grafis juga membantu menciptakan tema desain yang konsisten pada buku, sehingga selaras dengan tujuan komunikasi pembuatan buku. Konsistensi ini penting untuk membangun pengenalan program kolaborasi di kalangan eksternal DPMA maupun YBM BRILiaN. Penambahan elemen grafis juga digunakan untuk menyoroti bagian penting dari buku, seperti judul atau *highlight sentences*.

Buku program kolaborasi dengan elemen grafis yang dirancang dengan baik diharapkan dapat memberi kesan profesional dan estetis. Ini penting untuk menciptakan kepercayaan dan kredibilitas, terutama karena buku ini akan digunakan untuk menginformasikan layanan serta program apa saja yang sudah terlaksana. Sejalan dengan pendapat Sugiyanto (2022) yang mengungkap bahwa desain yang menarik secara visual mampu meningkatkan partisipasi audiens

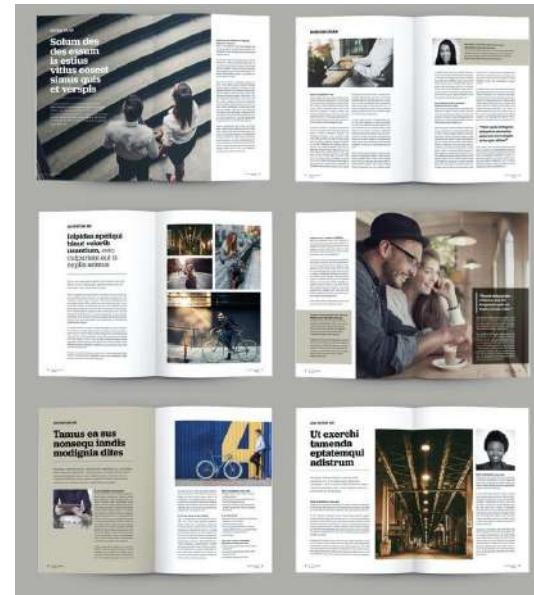
pada hal apapun yang disampaikan dalam produk desain. Tanpa elemen grafis yang memadai, buku dapat terlihat kurang menarik dan tidak meyakinkan bagi pembaca, sehingga desain grafis yang baik mencerminkan kualitas dari lembaga DPMA itu sendiri.

Tahap selanjutnya dimulai dengan melakukan riset dan pengumpulan referensi terkait gaya desain, tata letak, dan elemen grafis seperti apa yang sesuai. Pencarian referensi penulis lakukan secara daring melalui *platform* Pinterest. Penulis memilih *platform* Pinterest untuk mencari referensi dikarenakan *platform* tersebut memiliki berbagai macam jenis desain yang dapat dicari, juga memiliki fitur agar pencari bisa menentukan jenis desain atau tema apa yang diinginkan. Pinterest juga memiliki fitur unduh untuk menyimpan referensi dan fitur menampilkan desain serupa sesuai apa yang kita cari untuk memperluas pencarian. Referensi *cover* penulis cari dengan kata kunci "Cover buku profesional".



Gambar 3 Referensi *cover* buku
Sumber: Pinterest @shifa! dan @ngedityu

Setelah mendapatkan referensi desain untuk *cover* buku, penulis juga mencari referensi tata letak untuk isi buku. Pihak mitra menginginkan tata letak yang terlihat rapih, bersih, tidak terlalu penuh, namun dapat memuat informasi buku dengan baik. Sehingga penulis mencari referensi tata letak dengan kata kunci "Layout isi buku".



Gambar 4 Referensi tata letak isi buku

Sumber: Pinterest @Tatiana Rawa

Penulis juga mencari referensi bentuk hingga *pattern/pola* yang akan dibuat dalam buku. Bentuk adalah elemen dalam unsur desain yang terbagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi (Wardaya, 2023). Penulis memilih bentuk dua dimensi untuk digunakan dalam membuat elemen grafis pada tata letak isi buku, sesuai dengan acuan referensi tata letak isi buku yang kebanyakan menampilkan elemen grafis dua dimensi. Terdapat beberapa bentuk geometris pada bentuk dua dimensi misalnya, kotak, segi tiga, lingkaran, dan banyak lainnya (Dewi, 2012). Selain itu penulis juga mencari referensi pola geometris sebagai elemen grafis tambahan pada buku, kata kunci yang digunakan yakni "Pola Geometris".



Gambar 5 Referensi Pola Geometris

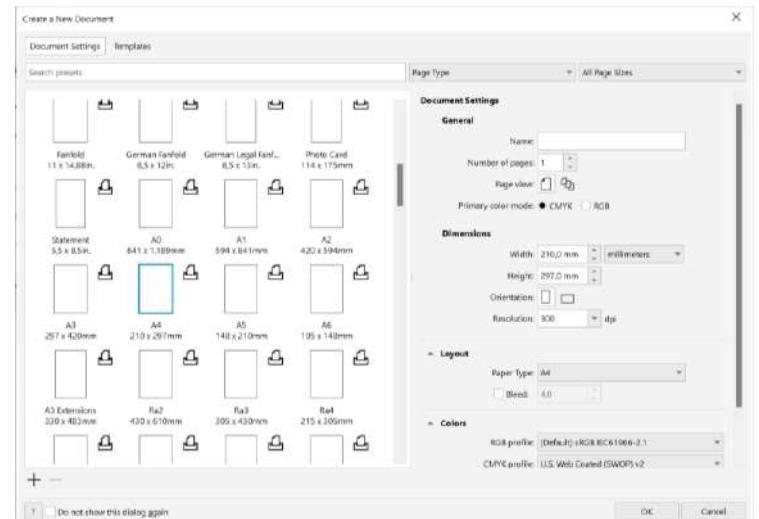
Sumber: Pinterest @Freepik

Setelah itu, pemilihan perangkat lunak desain grafis yang tepat menjadi bagian dari tahap persiapan data, karena sebelumnya penulis sudah menentukan

media apa yang ingin digunakan dan ide desainnya. Perangkat lunak utama yang digunakan oleh desainer grafis adalah CorelDRAW, sedangkan perangkat lunak aplikasi *editing* tata letak yang dipilih adalah Adobe InDesign. Pemilihan perangkat lunak ini berdasarkan pengalaman dan keahlian penulis yang lebih menguasai perangkat-perangkat lunak tersebut dalam mendesain. Penulis memilih CorelDRAW karena kemampuannya yang unggul dalam membuat desain yang presisi, seperti elemen grafis. CorelDRAW adalah alat edit yang kaya fitur dan fleksibilitas dalam memproduksi karya grafis seperti ilustrasi, tipografi, ikon, dan desain kompleks lainnya. *Software* ini juga mendukung berbagai format *file*, mempermudah desainer untuk mengkonversi desain ke bentuk *file* lain hingga mencetak hasil desain buku. Selain itu, CorelDRAW dikenal dengan kemampuan pengelolaan teks dan warna yang baik, serta efisiensinya dalam menangani elemen grafis dengan ukuran *file* besar. Faktor-faktor ini membuat CorelDRAW menjadi pilihan utama bagi penulis.

Adobe InDesign menjadi pilihan *software layouting* bagi desainer grafis karena *software* ini unggul dalam menghasilkan tata letak, tipografi, dan desain lainnya yang membutuhkan skalabilitas tanpa kehilangan kualitas. Adobe InDesign juga memiliki fitur-fitur canggih seperti tata letak presisi, serta pengaturan layer yang membantu penulis mengelola buku dengan mudah. Selain itu, Adobe InDesign mendukung berbagai format *file* sehingga mudah untuk dikonversikan dalam format *file* PDF. Selain itu pemilihan Adobe InDesign ini memudahkan penulis untuk berbagi *file editing* ke mentor mitra untuk proses evaluasi. Setelah memutuskan penggunaan *software*, desainer grafis diberikan bahan tulisan isi buku oleh tim DPMA, untuk kemudian didesain. Bahan tulisan disajikan dalam bentuk tautan Google Docs, Google Excel, serta kumpulan dokumentasi diberikan dengan Google Drive.

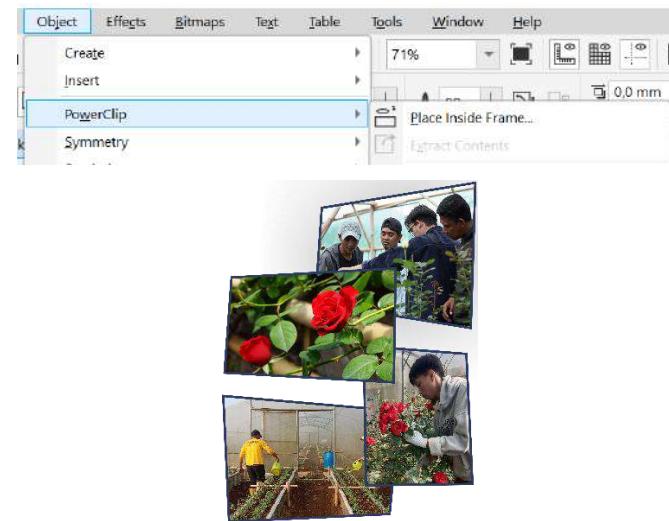
Selanjutnya tahap visualisasi, pada tahap ini penulis sudah mantap dengan ide konsep desain buku yang sudah ditentukan. Ide konsep kemudian dituangkan secara digital melalui *software editing* CorelDRAW dan Adobe InDesign. Pada proses ini penulis menggunakan beberapa *tools* untuk menghasilkan desain.



Gambar 6 Tampilan awal dokumen kerja
Sumber: Dokumentasi pribadi

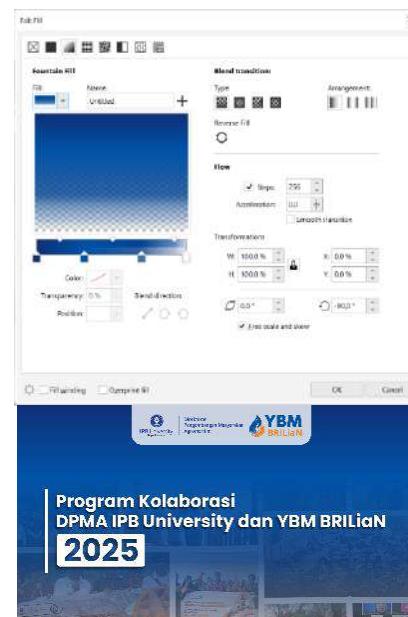
- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Konsep yang sudah sikonsultasikan pada mitra kemudian diaplikasikan dengan membuat dokumen kerja menggunakan perangkat lunak desain grafis CorelDRAW dengan ukuran A4 dan resolusi 300 dpi yang sesuai untuk media cetak atau digital. Penentuan ukuran kertas didasari oleh permintaan dari mitra. Beberapa *tools* yang paling sering digunakan saat mendesain pada CorelDRAW yakni *PowerClip* yang berfungsi untuk menempatkan foto dalam *shape/bentuk*. Jajar genjang hingga trapesium merupakan bentuk yang digunakan, sehingga terdapat variasi bentuk pada foto yang ada di buku.



Gambar 7 *Tool PowerClip* dan aplikasinya
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Lalu *tool* gradasi, *tool* ini digunakan untuk membuat efek gradasi pada warna, sehingga tercipta dimensi gelap terang pada warna tersebut.



Gambar 8 *Tool* Gradasi dan aplikasinya
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian *text tool*, yang berfungsi untuk menambahkan teks pada desain. Pengaplikasian teks dituangkan pada seluruh isi buku.



Gambar 9 *Text tool* dan aplikasinya

Sumber: Dokumentasi pribadi

Ellipse tool, berguna untuk membuat *shape* lingkaran pada dokumen desain. Pembuatan lingkaran diaplikasikan sebagai tanda pin pada foto.



Gambar 10 *Ellipse tool* dan aplikasinya

Sumber: Dokumentasi pribadi

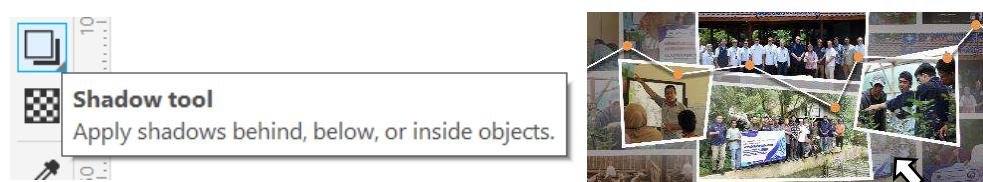
Freehand tool, berfungsi untuk membuat garis, curva, hingga bentu bebas lainnya. Pada bagian ini penulis membuat garis yang menyambungkan foto satu dengan lainnya.



Gambar 11 *Freehand tool* dan aplikasinya

Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian ada *shadow tool* yang bisa membuat ilusi bayangan pada desain, baik itu foto, bentuk, hingga teks. Pada pengaplikasiannya penulis membuat bayangan dibelakang foto agar.



Gambar 12 *Shadow tool* dan aplikasinya

Sumber: Dokumentasi pribadi

Beberapa tool yang penulis gunakan pada *software* Adobe InDesign selama proses *layouting* diantaranya yakni *selection tool* yang bisa menempatkan dan menggeser objek pada dokumen kerja.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



Gambar 13 *Selection tool*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian ada *line tool* yang berfungsi untuk membuat elemen garis pada desain. Pengaplikasiannya diletakan pada beberapa bagian foto untuk memisahkan foto dengan tulisan.



Gambar 14 *Line tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gradient swatch tool, berfungsi untuk memberikan efek gradasi pada bentuk hingga foto.



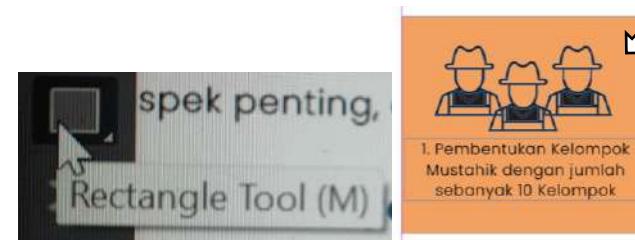
Gambar 15 *Gradient swatch tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Type tool, berguna untuk menulis teks pada lembar kerja. *Type tool* bisa diaplikasikan dengan menggunakan *shape* persegi atau tanpa *shape*.



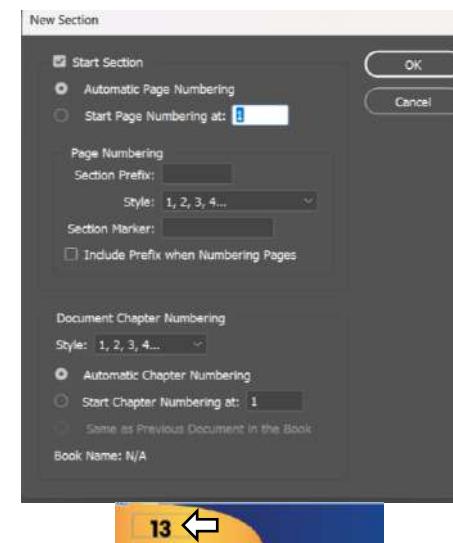
Gambar 16 *Type tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Rectangle tool, berfungsi untuk membuat *shape* persegi. *Shape* tersebut kemudian ditambahkan pada lembar kerja untuk menghiasi isi buku.



Gambar 17 *Rectangle tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Page numbering tool, adalah *tool* yang berfungsi untuk membuat halaman secara otomatis pada seluruh lembar kerja. Hal tersebut memudahkan penulis dalam penomoran buku.



Gambar 18 *Page numbering tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Hyphenation tool, berguna untuk mengatur jarak spasi pada kalimat isi buku agar menghindari efek *river* pada tulisan saat menggunakan *justified* kanan kiri.

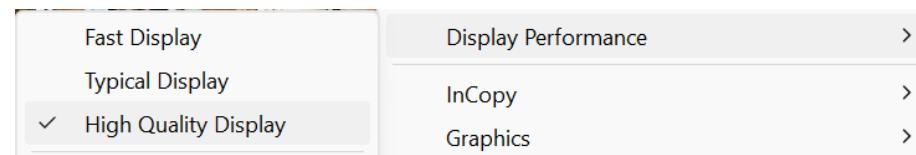


Gambar 19 *Hyphenation tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Display performance tool, adalah *tool* yang dapat membuat objek foto disetel pada kualitas tertentu. Pada penerapannya, penulis memilih *High Quality Display* agar foto memiliki kualitas paling jernih.



Gambar 20 *Display performance tool*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Garis bantu *ruler*, garis berwarna hijau tosca, berfungsi untuk membantu penulis menyamaratakan objek yang berjauhan.



Gambar 21 Garis bantu *ruler* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Coloring dan *drag fill tool*, adalah *tool* yang memberi warna pada objek garis. Pada tool ini ketebalan garis dan variasi juga bisa disesuaikan.



Gambar 22 *Coloring* dan *drag fill tool* dan aplikasinya
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah mewujudkan visualisasi desain, peninjauan dan revisi dilakukan untuk memastikan setiap elemen buku sudah sesuai dengan *brief* awal. Prototipe atau *draft* digital buku dengan *file* PDF kemudian disiapkan untuk mendapat masukan dari mentor. Jika ada beberapa revisi, penulis akan segera merevisi desain. Proses produksi desain buku tidak terlepas dari berbagai kendala teknis, seperti gangguan pada perangkat laptop yang *error*, *crash software* desain, penyimpanan gagal, hingga koneksi internet yang tidak stabil. Masalah-masalah ini dapat menghambat alur kerja proyek, bahkan menyebabkan kehilangan data desain dan keterlambatan tenggat waktu. Koneksi internet yang lambat juga seringkali mengganggu unggah-unduh *file*, hingga akses referensi. Mengatasi hal ini, penulis membuat cadangan data desain, menggunakan alat *auto recovery*, serta menyiapkan alternatif koneksi seperti hotspot. Fleksibilitas dalam penjadwalan dan penggunaan penyimpanan *offline* juga menjadi strategi penulis untuk menjaga efisiensi dan kualitas hasil desain. Terakhir, tahapan uji cetak dilakukan untuk memastikan kesempurnaan desain. Tahap ini dimulai dengan peninjauan akhir terhadap draft digital untuk memastikan bahwa semua elemen

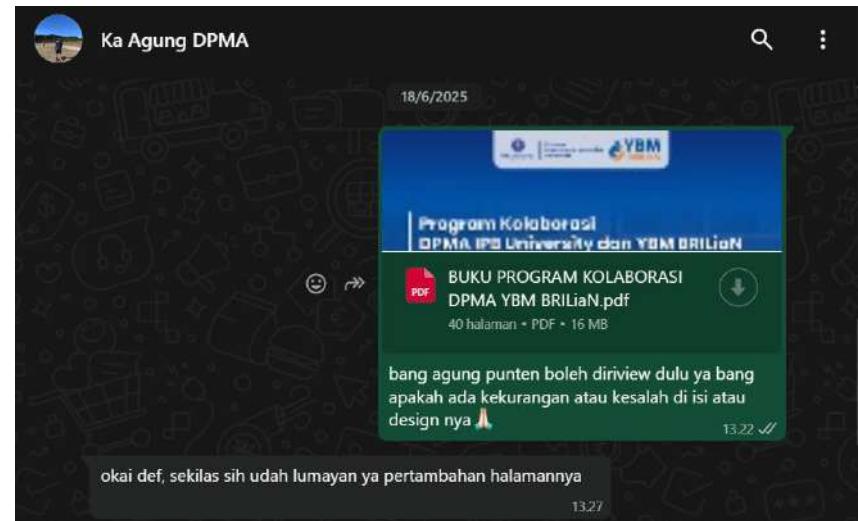
visual seperti gambar, teks, warna, dan tata letak, sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya. Koreksi kecil, seperti pengecekan ejaan, keselarasan teks, atau konsistensi warna, dilakukan untuk menghindari kesalahan pada hasil akhir sebelum dicetak. Selanjutnya, dilakukan optimalisasi *file* sesuai kebutuhan media, seperti format JPEG atau PNG, dan format PDF dengan resolusi tinggi untuk media cetak. Dilakukan juga uji cetak atau *proofing* untuk memastikan hasil cetakan sesuai dengan desain digital, termasuk ketepatan warna dan kualitas gambar. Uji coba cetak dilakukan pada lembar *cover* yang merupakan langkah penting dalam proses ini untuk memastikan hasil akhir sesuai dengan harapan. Meskipun desain terlihat sempurna di layar, faktor teknis seperti perbedaan warna antara monitor dan printer, resolusi gambar, atau margin cetak sering kali memengaruhi kualitas cetakan. Uji coba cetak adalah proses yang membantu penulis untuk memeriksa apakah elemen desain, seperti warna, teks, dan gambar, tercetak dengan baik. Selain itu, langkah ini membantu menghindari pemborosan waktu dan biaya.



Gambar 23 Uji cetak atau *proofing*

Sumber: Dokumentasi pribadi

Penyampaian hasil akhir kepada mentor mitra juga dilakukan untuk *quality control* (QC), melalui pengiriman *online* pada Whatsapp. Proses QC buku adalah tahap penting untuk memastikan hasil desain memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan. Tahap ini dilakukan untuk memastikan berbagai aspek, seperti keakuratan elemen visual, kesesuaian dengan *brief* awal, dan kualitas *file* desain. Proses dimulai dengan peninjauan detail elemen visual, termasuk tata letak, warna, tipografi, dan keselarasan gambar.



Gambar 24 *Quality Control* oleh mentor
Sumber: Dokumentasi pribadi

Selanjutnya, dilakukan pengecekan teknis untuk memastikan *file* buku memiliki resolusi yang cukup tinggi, format *file* sesuai dengan kebutuhan misalnya, PDF untuk cetak atau JPEG dan PNG untuk digital, serta ukuran desain sesuai spesifikasi. Pada tahap ini, kesalahan seperti ejaan yang salah, elemen yang tidak sejajar, atau gambar yang buram diperbaiki. Melalui proses QC yang menyeluruh, buku diharapkan dapat memenuhi ekspektasi mitra, serta memberikan dampak visual yang maksimal. Masukan akhir dari mentor diterima untuk memastikan kepuasan mitra sebelum buku digunakan untuk keperluan publikasi dan distribusi. Ketika ada masukan, penulis terlebih dahulu mengidentifikasi apa yang perlu diperbaiki. Selanjutnya, revisi dilakukan dengan memperhatikan masukan tersebut, seperti memperjelas pesan utama, meningkatkan keterbacaan teks, atau menambahkan elemen grafis pendukung. Setelah revisi selesai, hasil desain diperiksa ulang untuk memastikan semua perubahan telah sesuai dengan arahan dan tidak mengurangi kualitas visual maupun pesan yang ingin disampaikan. Terakhir, desain yang direvisi disajikan kepada mentor untuk evaluasi akhir sebelum finalisasi.

4.2 Penerapan Unsur-Unsur Desain Grafis Buku Program Kolaborasi DPMA IPB dan YBM BRILiaN

Desain grafis merupakan kegiatan merencanakan dan merealisasikan konsep visual untuk berkomunikasi dalam rupa simbol, gambar, dan teks (Nurdiansyah, 2024). Sejalan dengan pengertian tersebut, penulis menggunakan desain grafis sebagai alat yang mevisualisasikan pesan-pesan pada buku program. Desain grafis ini berfungsi untuk memengaruhi pembaca buku program agar mengetahui kegiatan dan capaian apa saja yang sudah diraih selama program kolaborasi berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Nurdiansyah (2024) yang berpendapat bahwa desain grafis mampu memengaruhi persepsi dan perilaku audiens melalui media visual yang menarik dan komunikatif. Sesuai dengan pengertian desain grafis sebelumnya, buku ini menerapkan unsur-unsur desain grafis dalam memproduksi simbol, gambar, maupun teks. Unsur-unsur desain grafis menurut Widya dan



Darmawan (2019) terdiri dari titik, garis, bentuk, ruang, gelap terang, warna, dan tekstur.

Penggunaan unsur-unsur desain grafis disesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan pada fase persiapan atau pra-produksi. Konsep ditentukan setelah melakukan diskusi dengan mitra yang menginginkan konsep desain profesional dan *clean*. Oleh karena itu penulis selaku desainer grafis menentukan *font*, warna, foto, dan elemen grafis yang selaras dengan konsep. Penulis juga membuat *brief* kepada mitra terkait foto apa saja yang dibutuhkan, mengingat buku yang dibuat akan memiliki tampilan publikasi program. Pada prosesnya, penulis memutuskan untuk menggunakan *font* Poppins yang termasuk jenis huruf sans serif. Penggunaan huruf jenis sans serif digunakan karena tingkat visibilitas yang tinggi, font tersebut membantu menciptakan visual yang terkesan formal, serta dipilih untuk menyesuaikan gaya desain dengan tujuan atau karakter dari buku program ini sendiri. Hal tersebut sesuai dengan pengamatan Rosita (2022) yang menyimpulkan bahwa sans serif dapat membuat komunikasi mencerna informasi dan mengajak pembaca tetap fokus pada teks. Mirza (2022) juga menyatakan sans serif tidak memiliki garis pada ujung huruf yang membuatnya memiliki karakteristik fungsional dan modern.

Poppins

Poppins

Poppins

Gambar 25 Font Poppins
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Unsur warna juga menjadi bagian pada desain grafis buku. Widya dan Darmawan (2019) menyatakan bahwa warna pada dasar keilmuan desain grafis, mengacu pada lingkaran warna pigmen (subtractive) dan lingkaran warna cahaya (additive). Berdasarkan konsultasi dengan mentor, mitra menginginkan warna pada buku terdiri dari warna yang merepresentasi logo DPMA IPB dan YBM BRILiaN. Oleh karena itu penulis mengamati kedua logo dan mengambil 4 warna yang yang menjadi *palette* utama dan merepresentasikan logo-logo tersebut.



Direktorat
 Pengembangan Masyarakat
 Agromaritim



Gambar 26 Logo DPMA IPB University dan YBM BRILiaN
 Sumber: Dokumentasi pribadi

Berdasarkan kedua logo diatas, penulis memutuskan menggunakan 4 warna yang terdiri dari biru tua dengan kode #2D3C61, biru muda dengan kode #0754A3,

orange dengan kode #F29649 dan warna kuning dengan kode #FBCD4C. Palette warna sendiri merupakan kombinasi warna yang digunakan untuk suatu produk tertentu dan mencerminkan produk itu sendiri, hal tersebut didukung oleh Winata *et al.* (2024) yang menyatakan hal serupa pada analisisnya terhadap logo merek STORD.



Gambar 27 *Palette* warna pada buku

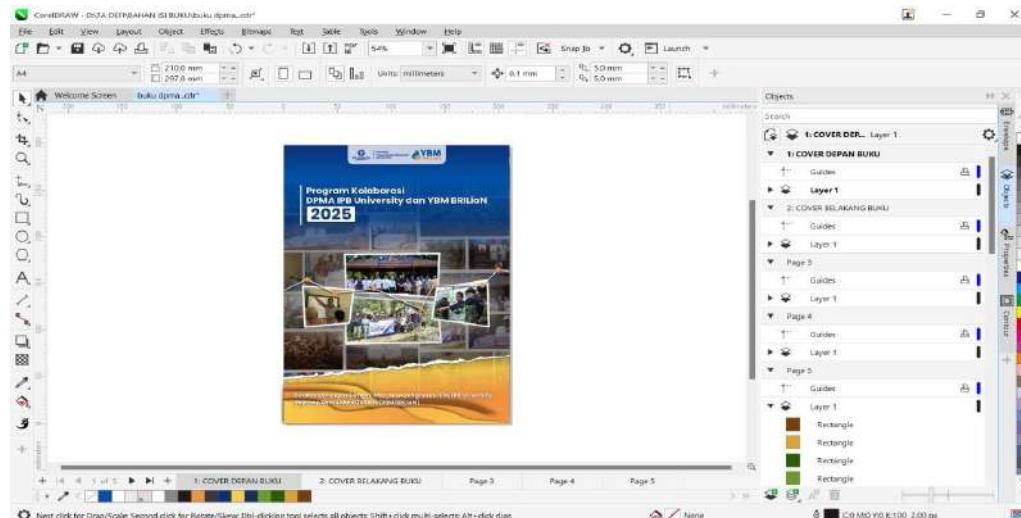
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pemilihan warna-warna tersebut juga didasari psikologi warna yang dikemukakan oleh Morioka (2006) yang menyatakan bahwa warna biru memiliki makna positif kecerdasan dan pengetahuan yang dapat mewakili logo DPMA IPB selaku direktorat dibawah lembaga pendidikan tinggi, lalu warna oranye dan kuning yang bermakna optimisme dan kebijaksanaan dapat mewakili YBM BRILiaN karena dalam pelaksanaannya YBM BRILiaN optimis untuk menjalankan visi menyejahterakan mustahik. Kebijaksanaan diadaptasi dari YBM BRILiaN yang sudah memanfaatkan dana zakat dengan menjalankan program kolaborasi ini.

Penulis juga mengubah setelan warna menjadi CMYK, karena setelan warna CMYK cocok untuk produk cetak. Selaras dengan pernyataan Prayudha *et al.* (2024) bahwa CMYK bersifat *light-absorbing* atau pengurangan sebagian gelombang cahaya (model warna subtraktif) dan umum digunakan dalam pencetakan berwarna, sebab cahaya putih membentur tinta tembus cahaya, panjang gelombang tertentu terlihat diserap saat yang lain dipantulkan kembali ke mata. Elemen-elemen visual seperti gambar, logo, dan isi teks kemudian diimpor dan ditempatkan sesuai tata letak yang diinginkan. Selanjutnya desainer grafis mulai membuat desain dan mengatur tata letak foto, judul buku, dan logo pada *cover* depan serta belakang. Tata letak desain *cover* tersebut menyesuaikan referensi dan konsep yang sudah desainer grafis siapkan. Letak foto-foto kegiatan, penulis letakan sebagai *background* utama pada *cover* dan juga bagian depan *cover* agar foto-foto tersebut dapat ter-highlight. Pembaca pun dapat langsung memahami bahwa buku ini akan berisi publikasi program. Tahap berikutnya dilakukan pengolahan elemen seperti mengaplikasikan *palette* warna yang sudah disiapkan dan membuat elemen seperti pin yang menempel di foto. Elemen pin tersebut melambangkan bahwa program ini sudah menyentuh banyak daerah yang ada di Indonesia.

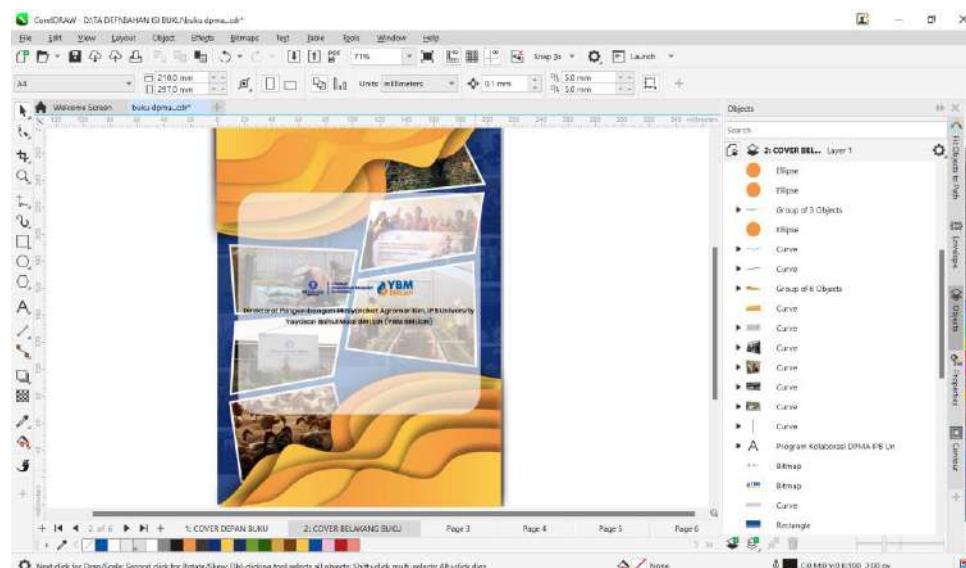
Selain itu, penulis juga membuat tektur kertas untuk meningkatkan estetika visual dan menghindari elemen yang monoton. Penambahan elemen bentuk organik juga diterapkan dalam rupa gelombang berwarna oranye, sesuai pendapat Widya dan Darmawan (2019) jika bentuk menjadi bidang, maka bidang tersebut berperan dalam menciptakan nuansa komunikasi dalam desain. Proses ini juga mencakup tipografi, yaitu menulis judul buku menggunakan jenis huruf yang sudah ditentukan sebelumnya yakni *font* Poppins. Penggunaan prinsip desain grafis, seperti keseimbangan, kontras, dan harmoni, menjadi fokus utama untuk

menciptakan komposisi visual yang menarik dan profesional. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Leborg (2006) yang berpendapat jika objek visual disusun dalam hal kedekatan, simetri, dan keselarasan maka, dapat memengaruhi pengalaman pengguna atau audiens terhadap desain.



Gambar 28 Proses produksi desain *cover* depan pada CorelDRAW

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 29 Proses produksi desain *cover* belakang pada CorelDRAW

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah membuat desain *cover*, penulis melanjutkan pada proses desain pola geometris. Pola ini penulis letakan pada bagian lembar hak cipta buku dengan tujuan agar lembar ini memiliki ciri khas tersendiri dan berbeda dengan lembar lainnya. Berdasarkan referensi yang sudah dilihat, pola yang paling sering digunakan yakni kombinasi bentuk lingkaran dan persegi. Kotak atau persegi menjadi unsur bentuk yang dipilih karena menjadi simbol yang mencerminkan stabilitas dan visi, selain itu bentuk persegi juga dapat membangun citra lembaga yang serius dan terpercaya (Waris, *et al.* 2023). Tamu'u *et al.* (2023) juga menyatakan bahwa kebanyakan pola geometris biasanya terdiri dari garis-garis

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
- b. Pengutipan tidak mengugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

tertentu, lingkaran, segita, segi empat, dan unsur bentuk lainnya yang dibuat berulang hingga membentuk motif. Penulis mengaplikasikan unsur bentuk berupa lingkaran dan persegi yang dipotong dan dikombinasi sehingga membentuk suatu pola geometris. Warna yang digunakan mengikuti *palette* warna awal.



Gambar 30 Kumpulan bentuk yang menjadi pola geometris
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bentuk-bentuk tersebut kemudian digabungkan hingga menjadi sebuah pola geometris. Pola ini kemudian diaplikasikan secara vertikal pada lembar hak cipta buku. Lingkaran pada pola diambil karena bentuk lingkaran tidak memiliki sudut, melambangkan program kolaborasi DPMA IPB University dan YBM BRILiaN yang berkelanjutan. Pemilihan bentuk persegi didasari oleh konsep awal yang menginginkan desain *clean*, persegi yang memiliki empat sudut juga melambangkan visi misi DPMA IPB yang terdiri dari kewirausahaan sosial, layanan agromaritim, *digital farming*, dan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 31 Aplikasi pola geometris pada buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tidak hanya pola geometris, penulis juga membuat tabel pada buku dengan desain grafis. Tabel dibuat dengan desain grafis untuk menonjolkan sisi estetis. Tabel ini juga dapat memudahkan pembaca untuk melihat data program secara

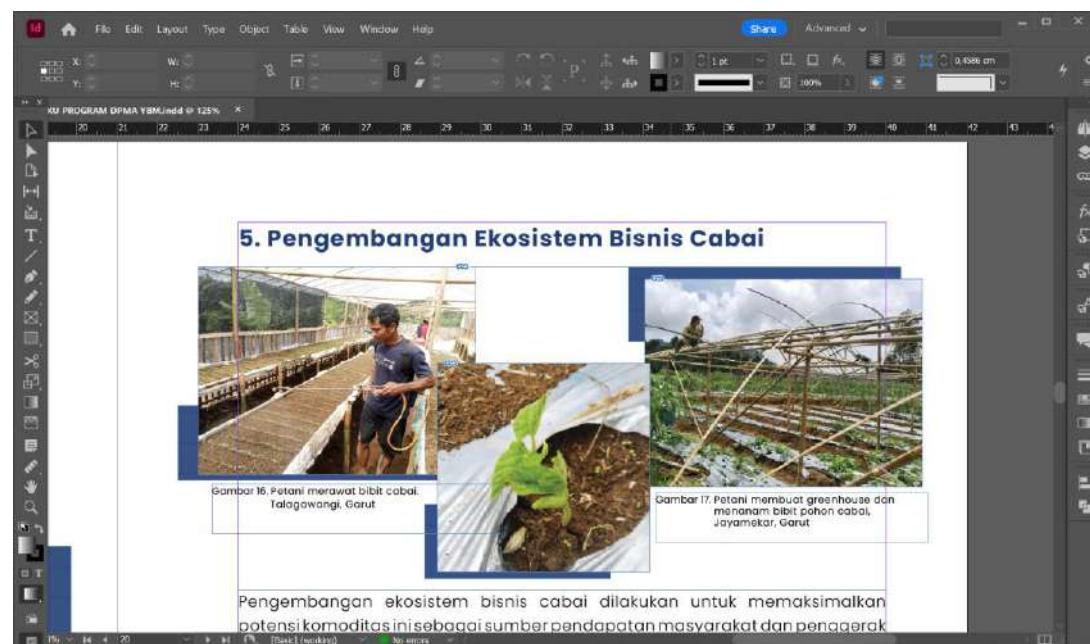
ringkas. Tabel yang dibuat oleh penulis memuat informasi jadwal pelaksanaan program selama satu tahun. Kombinasi warna yang digunakan juga mengacu pada *palette* warna yang sudah ditentukan.

AKTIVITAS	Bulan											
	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGS	SEP	OKT	NOV	DES	
Penyaluran Modal Usaha 10 Kelompok												
Pelatihan Kelompok Usaha												
Pendampingan Kelompok Usaha												
Prediksi Panen Ubi												
Prediksi Panen Raya Mawar												
Prediksi Panen Pepaya Calina												
Prediksi Panen Cabe												
Prediksi Panen Lele												
Penyusunan Laporan dan Portofolio Pengembangan Masyarakat												

Gambar 32 Desain tabel pada buku

Sumber: Dokumentasi pribadi

Selanjutnya penulis mulai mengaplikasikan unsur gambar berupa foto kegiatan dan bentuk *letter-L* yang sudah dibuat pada *software* Adobe Indesign untuk proses *layouting*. *Layouting* pada buku penulis bedakan antara bab dan isi. Setiap bab akan berisi desain yang diisi penuh oleh dokumentasi kegiatan. Hal tersebut bertujuan untuk meng-*highlight* kegiatan yang terlaksana pada bab tersebut. Setiap bab juga dibubuhi dengan judul sebagai unsur teks yang dicetak tebal agar fokus pembaca tertuju pada judul bab.



Gambar 33 *Layout* gambar dan bentuk pada isi buku

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 34 Desain *layout* pada lembar bab dan isi buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Unsur gelap terang juga diaplikasikan pada buku ini. Penulis menggunakan unsur gelap terang untuk membuat efek gradasi pada foto-foto dokumentasi program. Gradasi dari warna gelap ke terang ini berfungsi untuk meningkatkan visibilitas teks isi yang ada di atas foto. Gelap terang juga di aplikasikan pada beberapa bentuk persegi untuk menambah variasi pada buku.



Gambar 35 Aplikasi unsur gelap terang pada buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Garis juga menjadi unsur desain grafis yang penulis terapkan. Pada layout isi buku, penulis meletakan unsur garis yang berfungsi sebagai pembatas teks tulisan dan foto. Unsur garis ini juga diisi dengan warna biru dari *palette* warna awal.



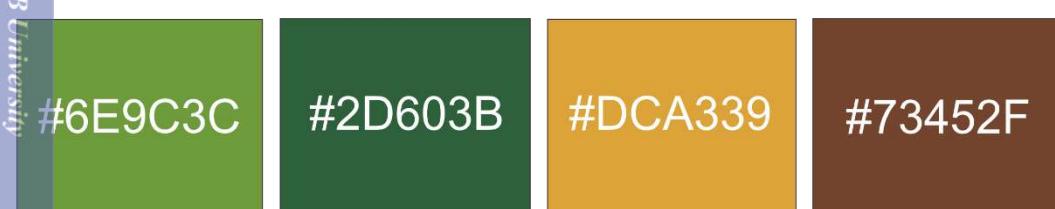
Gambar 36 Aplikasi unsur garis pada buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Desain buku yang diproduksi tentunya harus mengikuti tujuan awal yakni komunikatif dan estetis. Sebagaimana Sianturi (2022) menyatakan bahwa maskot bisa menjadi salah satu karya seni menarik untuk menunjukkan ciri khas tertentu. Berdasarkan penelitian tersebut, penulis terinspirasi dan memiliki gagasan untuk mengajukan sebuah ikon maskot pada buku program sebagai ciri khas buku program. Ikon maskot tersebut juga yang diharapkan dapat menambah nilai estetika pada buku, maskot juga bisa menjadi media menyampaikan pesan melalui bentuk serta warna yang khas. Gagasan tersebut kemudian penulis ajukan pada mentor dan disetujui. Hasil dari diskusi tersebut mengarah pada pembuatan maskot bertema pertanian, mengingat kebanyakan sektor atau klaster yang ada pada program kolaborasi yakni pertanian. Pencarian referensi penulis lakukan pada *platform* Pinterest dengan kata kunci "Referensi maskot pertanian".



Gambar 37 Referensi maskot
Sumber: Pinterest @Hang Nguyen dan @Vecteezy

Berdasarkan hasil pencarian pada *platform* tersebut, mayoritas referensi menunjukan maskot seorang petani yang sedang membawa komoditas pertanian. Penulis akhirnya memutuskan untuk membuat maskot dengan bentuk daun mawar yang memakai topi caping. Bentuk daun mawar dipilih karena mewakili klaster komoditas pertanian pada program kolaborasi, kemudian bentuk topi caping dipilih karena menjadi salah satu identitas khas petani Indonesia sebagaimana menurut Astuti dan Muzayyin (2022) yang menyatakan bahwa topi caping digunakan petani Indonesia sebagai atribut saat bertani atau berkebun. Setelah menentukan bentuk maskot, penulis juga menentukan *palette* warna untuk maskot yakni hijau muda dengan kode #6E9C3C, hijau tua dengan kode #2D603B, coklat muda dengan kode #DCA339, dan coklat tua dengan kode #73452F. Kemudian menuangkan idenya dalam bentuk sketsa sebelum akhirnya dibuat secara digital.

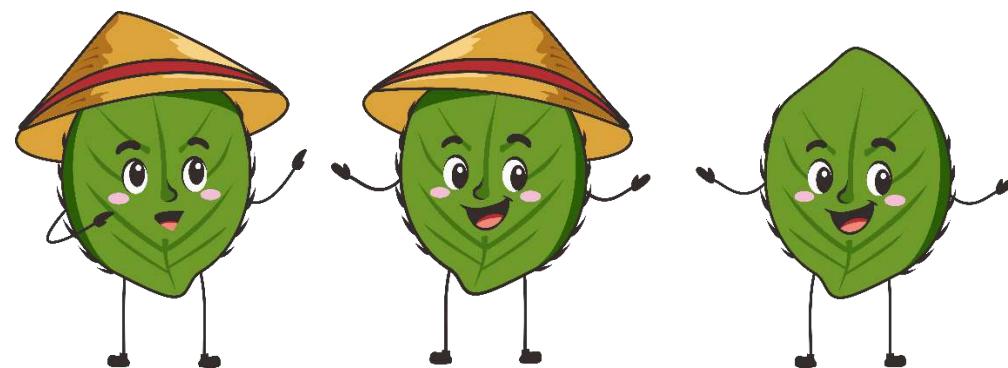


Gambar 38 *Palette* warna maskot
Sumber: Dokumentasi pribadi

Penggunaan warna dominan hijau dan coklat tidak lepas dari psikologi warna. Menurut Darmaprawira (2002) menjelaskan bahwa hijau dapat merepresentasikan pertumbuhan, hal tersebut menjadikan acuan penulis memilih warna dominan hijau bukan hanya karena warna alami dari daun namun warna hijau juga merepresentasikan komoditas pertanian yang berada di program ini yang terus bertumbuh seiring berjalannya waktu. Warna coklat terdapat pada bagian topi caping yang memang merupakan warna umum topi caping. Secara psikologi warna coklat dapat merepresentasikan kebersamaan dan persahabatan. Makna tersebut dapat mewakili kebersamaan dan kolaborasi yang terjadi antara DPMA IPB dan YBM BRILiaN.



Gambar 39 Sketsa Maskot
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 40 Maskot pada buku program
Sumber: Dokumentasi pribadi

Maskot yang dibuat berupa daun yang terinspirasi dari bentuk daun mawar. Pemilihan bentuk daun tersebut didasarkan dari komoditas yang menjadi bagian dari program kolaborasi. Bentuk daun maskot yakni lonjong dan mengerucut ke atas serta sedikit memiliki ujung lancip di sisi kanan dan kiri seperti duri. Proses produksi maskot dari sketsa ke digital menggunakan aplikasi CorelDRAW. Setelah produksi ikon maskot selesai, penulis mengajukan desain tersebut pada mentor sebagai evaluasi hasil desain. Mentor nyetujui desain yang sudah rampung dengan sedikit masukan. Mentor mengajukan pada penulis untuk tidak hanya membuat 1 *style* maskot namun, membuat beberapa. Seperti misalnya, maskot daun yang sedang tidak memakai topi caping agar pada setiap lembaran buku yang terdapat maskot, tidak terlihat monoton. Penulis kemudian membuat *style* maskot tanpa topi caping sebagai variasi pada buku.

Keberhasilan penggunaan unsur-unsur desain grafis dalam buku dapat dilihat dari seberapa efektif elemen-elemen visual menyampaikan informasi kepada pembaca. Berdasarkan wawancara dengan staf DPMA dan *person in charge* (PIC) program, indikator pertama adalah tingkat keterbacaan dan kejelasan isi. Desain harus mampu memandu pembaca memahami isi buku melalui pemilihan tipografi yang tepat, ukuran huruf yang proporsional, serta kontras warna yang mendukung. Jika elemen-elemen tersebut dapat membantu pembaca mencerna informasi tanpa kebingungan, maka desain dianggap berhasil. Penempatan elemen juga harus terstruktur dengan baik agar alur baca terasa nyaman dan tidak melelahkan.

Indikator berikutnya adalah daya tarik visual yang mampu menarik perhatian dan membangun minat audiens terhadap konten. Menurut staf DPMA dan PIC program, desain grafis yang menarik tidak hanya indah dipandang, tetapi juga fungsional dalam menyampaikan pesan. Warna, ilustrasi, dan tata letak yang harmonis akan menciptakan komposisi visual yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada konteks formal, tampilan visual yang estetis juga menunjukkan keseriusan dan profesionalitas dalam menyampaikan informasi kepada pembaca. Desain yang berhasil adalah desain yang mampu membuat audiens berhenti sejenak, tertarik, dan kemudian membaca lebih lanjut.

Indikator keberhasilan lainnya adalah konsistensi desain yang sejalan dengan identitas visual lembaga. Staf DPMA dan PIC Program menekankan pentingnya menjaga kesesuaian antara desain dengan panduan identitas visual yang telah ditetapkan, seperti penggunaan logo resmi dari mitra. Konsistensi ini membantu



memperkuat citra mitra dan membuat produk buku lebih mudah dikenali oleh audiens. Selain itu, keselarasan antara desain dan nilai-nilai lembaga mitra menciptakan komunikasi visual yang lebih kuat dan kredibel. Apabila penulis mampu mengomunikasikan pesan sekaligus merepresentasikan identitas lembaga dengan baik, maka desain tersebut dinilai berhasil secara menyeluruh.

Tabel 2 Indikator Keberhasilan Penggunaan Unsur-Unsur Desain Grafis

Nama dan Jabatan	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3
	Kejelasan Isi	Visual	Konsistensi
Akbar Hermawan (PIC Program)	Buku sudah mencakup keseluruhan informasi program, pemilihan jenis huruf sudah baik dan terlihat jelas ketika dibaca, pemilihan warna juga sudah baik dan kontras dengan isi.	Pemilihan warna utama pada buku seudah sesuai dengan warna logo dari dua lembaga, komposisi seperti tata letak sudah cukup rapi, penggunaan ilustrasi maskot menjadi daya tarik tersendiri.	Penggunaan logo lembaga juga sudah tepat, sehingga pembaca langsung mengerti identitas lembaga dari visual tersebut.
Agung Nugroho (Mentor)	Penyusunan isi dalam buku sudah cukup rapi dan alurnya mudah diikuti oleh pembaca. Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah tepat mendukung keterbacaan. Perpaduan antara teks dan elemen grafis terlihat proporsional, tidak membingungkan saat dibaca. Secara keseluruhan, buku ini sudah cukup representatif dalam menyampaikan informasi program secara efektif.	Warna dominan yang digunakan dalam buku ini sudah konsisten dengan identitas visual dari kedua lembaga terkait. Tata letak halaman tersusun teratur dan sudah mendukung alur informasi yang disampaikan.	Elemen visual dalam buku telah diterapkan secara konsisten, mulai dari pilihan warna, tipografi, hingga penyematian logo lembaga. Penempatan logo di beberapa bagian strategis buku memudahkan pembaca mengenali asal lembaga tanpa perlu penjelasan tambahan.
Muhammad Syukur (Staf DPMA)	Buku dikemas dengan baik, tidak ada informasi yang terlewat. Penggunaan huruf juga baik karena dapat terlihat oleh pembaca. Proporsi antara tulisan dan gambar sudah seimbang.	Penggunaan elemen visual seperti foto sudah sesuai dengan kegiatan program. Elemen tambahan seperti garis, gradasi, bentuk, dan tekstur menjadi nilai tambah untuk tampilan buku, terlihat tidak monoton.	Secara keseluruhan buku konsistem menggunakan warna, jenis huruf, dan penggunaan logo lembaga yang sudah tepat. Terlebih penggunaan warna yang sangat merepresentasikan kedua lembaga.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a.

Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b.

Pengutipan tidak mengikuti kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan proyek yang sudah terlaksana, tahapan proses kreatif dalam buku program kerja sama antara DPMA IPB dan YBM BRILiaN terdiri dari empat fase yakni: fase persiapan, fase inkubasi, fase iluminasi, dan fase verifikasi. Fase persiapan meliputi penentuan masalah pada mitra dan memecahkan solusinya, riset desain, penentuan konsep desain, serta menentukan *software editing*. Pada fase inkubasi, penulis mulai menuangkan ide konsep pada dokumen kerja kemudian menggunakan *tools* untuk mewujudkan desain, mengolah elemen visual, dan merancang tampilan halaman secara menyeluruh. Fase iluminasi, penulis memastikan kembali desain yang sudah ada, kemudian melakukan *quality control*. Jika ada kekurangan atau kesalahan pada buku, penulis segera merevisi desain buku. Sementara itu, fase verifikasi yakni fase pengujian, mencakup proses pengecekan ulang dan uji coba cetak sebelum buku resmi dipublikasikan. Setiap fase memerlukan perhatian khusus agar buku yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki kualitas visual yang baik dan relevan dengan tujuan program.

Buku program kolaborasi ini diperindah dengan desain grafis. Desain grafis pada buku mampu menyampaikan informasi program secara sistematis dan mendalam, serta menjadi dokumentasi resmi yang dapat digunakan untuk memperkuat kepercayaan mitra dan membuka peluang kerja sama baru. Desain grafis yang digunakan dalam buku pun mengacu pada unsur-unsur desain grafis yang terdiri dari garis, bentuk, gelap terang, warna, dan tekstur. Unsur-unsur tersebut sangat berperan dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas komunikasi visual buku. Penggunaan elemen visual yang komunikatif seperti foto kegiatan dan tatanan warna menjadikan isi buku lebih mudah dipahami dan menarik perhatian pembaca. Oleh karena itu, keberadaan buku program yang didesain secara profesional menjadi aset penting dalam menunjang keberhasilan program kolaboratif antara DPMA IPB dan YBM BRILiaN.

5.2 Saran

Bagi penulis yang terlibat dalam produksi buku program, disarankan untuk terus memperdalam pemahaman mengenai prinsip serta unsur-unsur desain grafis, juga komunikasi visual agar setiap elemen yang ditampilkan mampu menyampaikan pesan dengan tepat dan efektif. Proses produksi juga sebaiknya didasarkan pada riset mendalam terhadap program, karakteristik pembaca, serta tujuan akhir dari buku tersebut. Selain itu, penting untuk menerapkan standar kualitas dalam setiap tahap produksi, mulai dari perencanaan narasi, pengolahan visual, hingga pengecekan akhir sebelum cetak. Kolaborasi antara penulis selaku desainer dan pihak mitra yang memahami isi program juga menjadi faktor kunci untuk menghasilkan buku yang utuh secara isi dan menarik secara tampilan. Diharapkan dengan penguatan pada aspek teknis dan kreatif ini, buku yang



dihadirkan mampu menjadi media publikasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga inspiratif.

Pada prosesnya mendukung keberhasilan produksi buku program menjadi penting untuk memperhatikan aspek konsistensi visual yang mencakup warna, tipografi, layout, dan penggunaan elemen grafis lainnya. Konsistensi ini berfungsi untuk menjaga identitas visual buku agar selaras dengan citra program dan lembaga penyelenggara. Penggunaan *colour palette* yang tepat, misalnya, tidak hanya memperkuat estetika buku, tetapi juga membantu pembaca mengasosiasikan warna dengan makna tertentu yang relevan dengan program. Pemilihan elemen visual harus disesuaikan dengan konteks isi, agar tidak menimbulkan kebingungan atau kesan yang salah. Oleh karena itu, eksplorasi dan pemahaman atas desain yang komunikatif dan relevan menjadi langkah penting dalam proses kreatif buku.

Selain itu, dokumentasi proses kreatif selama penyusunan buku juga perlu dilakukan secara sistematis. Dokumentasi ini meliputi catatan diskusi antara penulis dan mitra, revisi desain, dan evaluasi isi buku pada setiap tahap. Tujuannya adalah untuk memastikan setiap keputusan desain memiliki dasar yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Proses ini juga akan sangat bermanfaat jika buku perlu dikembangkan atau direplikasi di masa mendatang untuk program yang serupa. Dengan begitu, keberlanjutan dan efisiensi produksi buku ke depannya dapat lebih terjamin.

Sementara itu, bagi mitra program DPMA IPB, disarankan untuk terus mendukung proyek dalam produksi buku dengan memfasilitasi proses percetakan hingga pendaftaran hak kekayaan intelektual (HKI). Mitra juga dapat berkontribusi dalam memberikan masukan visual buku berdasarkan pengetahuan yang dimiliki hingga dapat memperkaya isi buku. Selain sebagai media publikasi, buku ini dapat diarahkan menjadi alat promosi yang strategis dengan mempertimbangkan kebutuhan audiens eksternal, termasuk calon mitra baru atau lembaga pendukung lainnya. Mitra diharapkan dapat memanfaatkan buku ini dalam berbagai forum, baik formal maupun informal, untuk memperkuat branding kelembagaan dan memperluas jaringan kerja sama. Dukungan dan kolaborasi yang baik antara penulis dan mitra, buku program akan menjadi representasi keberhasilan program yang berkelanjutan.

Perlu juga disadari bahwa buku program tidak hanya menjadi produk akhir, melainkan juga bagian dari proses refleksi dan evaluasi program. Di dalamnya terkandung nilai, capaian, tantangan, serta strategi yang diterapkan selama pelaksanaan program. Oleh karena itu, penyusunan buku harus memperhatikan narasi yang menggambarkan perjalanan program secara utuh dan jujur, bukan sekadar laporan pencapaian. Narasi ini dapat memperkuat kesan personal dan emosional bagi pembaca, sekaligus menunjukkan transparansi dan akuntabilitas pelaksanaan program. Sebuah buku program yang kuat akan mampu menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran bagi pihak lain yang ingin mengadopsi pendekatan serupa.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah

b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti LC, Muzayyin M. 2022. Analisis Nilai Tambah Kerajinan Caping di Desa Dukuhlor Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. E-ISSN: 2685-936X, P-ISSN: 2685-9351.
- Blanchard OJ. 1986. *The Wage Price Spiral*. Oxford University Press. doi: 10.2307/1885696.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Dewi CS. 2012. Pengetahuan Dasar Seni Rupa. Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta. ISBN: 9786029597035.
- Dewojeti RKW. 2009. Desain Grafis sebagai Media Ungkap Periklanan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haslam A. 2006. Book Design. Laurence King Publishing.
- Jung CG. 1921. *Psychological Types. The Collected Works of C. G. Jung*. Scientific Research. doi: 10.4236/ce.2017.86067
- Kasali R. 1995. *Manajemen Periklanan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta, PT Pustaka Utama Grafiti.
- Khotimah K. 2020. Panduan Desain Grafis. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Leborg, Christian. 2006. *Visual Grammar*. New York : Princeton Architectural Press. ISBN: 978-1568985817.
- Migotuwio N. 2020. Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti. Penerbit: Alinea Media Dipantara.
- Mirza IMM. 2022. Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*: Vol. 2, No. 2, P-ISSN:2776-1541.
- Murwanti A. 2015. Publikasi dan Kehumasan Penyelenggaraan Seni. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, ISBN: 978-602-0999-03-6.
- Nurdiansyah D. 2024. Desain Grafis Gen Z. Penerbit: Wawasan Ilmu, ISBN: 978-623-132-230-2.
- Pohan DD, Fitria US. 2021. Jenis-jenis Komunikasi. *Journal Educational Research and Social Studies* Vol. 2 No. 3.
- Rosita DQ. 2022. Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain* Vol.9, No.3, p-ISSN: 2339-0107, e-ISSN: 2339-0115.
- Setiawan A. 2020. Desain *Packaging* untuk Meningkatkan Nilai Tambah Industri Makanan dan Minuman. Universitas Dinamika.
- Sianturi NE. 2022. Perancangan Desain Maskot Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama. doi: 10.53580/files.v4i1.39
- Sitepu BP. 2012. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. ISBN: 978-979-692-104-1
- Sirate dan Risky. 2017. Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *E-Jurnal UIN Alauddin Makasar*: Volume VI, Nomor 2.
- Stone TL, Adams S, Morioka N. 2006. *Color Design Workbook: A Real-world Guide to Using Color in Graphic Design*. Rockport Publishers. ISBN-13: 978-1592531929.



- Sugiyanto L, Anggiat T, Handoko A. 2022. Analisis Desain Poster Media Promosi Diklat 3 in 1 di Balai Diklat Industri Denpasar. *Jurnal Desain STDI*. Sekolah Tinggi Desain Interstudi.
- Sunarya L, Sunarya PA, Assyifa JD. 2015. Keefektifan Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi pada Perguruan Tinggi Raharja. Vol.9 No.1 2015. ISSN : 1978 -8282
- Suyasa IM, Sedana NI. 2020. Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*: ISSN: 2723-0929.
- Tamu'u GG, Syallom J, Wardaya M, Nugraha AA, Yuwono AR. 2023. Penerapan Motif Geometris pada Desain Scarf sebagai Upaya Pembelajaran Komposisi Desain Studi Kasus Mahasiswa PSDKU DKV UC Surabaya Di Makassar. *Jurnal Folio*: Vol. 4, No. 2.
- Thahira. 2018. Media Cetak ditengah Perkembangan Media Digital di Kota Palopo (Studi Kasus Koran Cetak Seru!Ya). *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo*.
- Utoyo AW. 2021. Analisis Komunikasi Visual pada Poster sebagai Media Komunikasi Mendorong Jarak Sosial di Jakarta saat Epidemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi*. Universitas Bina Nusantara.
- Wallas G. 1926. *The Art of Thought*. Solis Press. ISBN-13: 978-1910146057.
- Walisyah T. 2019. Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual dalam Periklanan. *Jurnal Komunika Islamika* Vol. 6 No. I 2019. ISSN 2355-7982.
- Wardaya M. 2023. Buku Ajar Mengenal Dasar Desain. Penerbit Universitas Ciputra. ISBN: 978-623-8136-05-6.
- Waris SAN, Satriadi, Takwa N. 2023. Pengaruh Psikologi Bentuk Dasar Persegi pada Logo Brand Lego. Universitas Negeri Makassar.
- Widya LAD, Darmawan AJ. 2019. Pengantar Desain Grafis. Penerbit: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Winata KSK, Adiwaty MR. 2024. Kapferer's Brand Identity Prism Analysis on Brand Stord to Increase Brand Awareness. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research (EAJMR)*. doi:10.55927/eajmr.v3i7.10041.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak mengulik kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

LAMPIRAN

1 Wawancara dengan mentor



2 Evaluasi desain oleh mentor



3 Proses pengerjaan desain





4 Daftar pertanyaan wawancara

Lokasi Direktorat Pengembangan Masyarakat Agromaritim (DPMA) yang berlokasi di Agribusiness and Technology Park (ATP) IPB University, Jl. Carang Pulang, No.1, Cikarawang, Kec. Dramaga, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16680.

1. Jelaskan mengenai lembaga DPMA IPB dan YBM BRILiaN?
2. Kenapa program kolaborasi antara DPMA IPB dilaksanakan?
3. Jelaskan detail mengenai program kolaborasi DPMA IPB dengan YBM BRILiaN?
4. Terdapat berapa program didalamnya?
5. Berapa dan daerah mana saja yang sudah terpapar program?
6. Berapa klaster yang ada di program tersebut?
7. Media apa yang digunakan DPMA IPB untuk mempublikasikan program?
8. Apakah sudah ada media cetak yang DPMA IPB gunakan untuk publikasi?
9. Jika ada media cetak sebagai media publikasi, siapakah target pembacanya?

5 QR Code buku proyek

