

Pelatihan Komputer Desain Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Illustrator kepada Politeknik Imigrasi di Kemanggisan Jakarta

Arsa Widityarsa Utoyo¹, Hervina Dyah Aprillia², Tobias Warbung³,
Nunnun Bonafix⁴

Universitas Bina Nusantara¹²³⁴

Diterima : 03/02/2021

Revisi : 17/02/2021

Diterbitkan : 28/02/2021

Abstrak. Tujuan pelatihan ini adalah menambah ketrampilan para pengusaha kreatif kecil menengah agar dapat mendukung pemasaran hasil usaha kreatif kecil menengah di rumah. Melalui pelatihan ini diharapkan target dapat memahami proses kreativitas pembuatan logo produk dengan menggunakan komputer grafis, melalui pengolahan gambar Digital imaging membuat gambar lebih menarik. Hasil desain dari logo yang mampu merepresentasikan produk yang dihasilkan setelah di manipulasi di computer akan menjadikan sebuah alat pemasaran yang lebih baik. Hasil pelatihan ini memberikan beberapa implikasi, antara lain pertama pengembangan pengetahuan dan ketrampilan dalam bidang computer grafis desain logo dan produk khususnya mata kuliah Komputer Grafis, kedua pemilihan metode pelatihan yang tepat bagi pengusaha kreatif kecil menengah.

Kata kunci: Komputer Grafis; Produk; Digital Imaging

Abstract. The purpose of this training is to improve the skills of creative entrepreneurs to support marketing and growth of small creative business. Through this training we hope these creative entrepreneurs would have a new understanding of the creative proses in producing a logo for their product using computer graphic, by applying digital imaging will make the logo be more interesting. The result of a logo design that can represent the resulting product after being manipulated on a computer will make it a better marketing tool. The results of this training have several implications, including the development of knowledge and skills in the field of computer graphics, logo design and products, especially in Computer Graphics courses, secondly, the selection of the right training method is expected to help improve the quality and productivity of small creative entrepreneurs.

Keywords: Computer Graphic; Product; Digital Imaging

Correspondence author: Arsa Widityarsa Utoyo, Arsa_w@binus.ac.id, Jakarta Barat, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini menuntut siapa saja untuk dapat berperan aktif dalam aplikasi perangkat lunak, terutama pengembangan aplikasi pengolah gambar. Penerapan aplikasi secara benar akan dapat mempengaruhi kesan image tertentu, sehingga tujuan utama sebuah aplikasi yaitu mempermudah tujuan yang

telah dirancang secara benar dan tepat. *Adobe Illustrator* merupakan salah satu program aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan membuat gambar. Dengan *Adobe Illustrator* dapat dengan mudah membuat dan mendesain logo dengan kualitas yang tinggi yang siap untuk dicetak maupun di publikasikan secara digital, dipresentasikan sesuai dengan kebutuhan di setiap bidang ilmu. *Adobe Illustrator* merupakan program aplikasi pengolah photo. Pada saat menyunting image atau gambar, proses yang terjadi sebenarnya adalah hanya penyuntingan lokasi pixel-pixel ini. Gambar vector ini biasanya digunakan pada digital painting ataupun media print sehingga mode ini sangat bergantung pada tingkat kepadatan (resolusi) grid pixel-nya.

Semakin tinggi resolusi sebuah image atau gambar, maka pixel yang dikandungnya akan semakin banyak dan semakin rapat sehingga image atau gambar akan mempunyai detail yang lebih baik atau nyata. Namun perlu diperhatikan bahwa semakin besar resolusi sebuah image atau gambar akan berakibat ukuran filenya semakin besar. Workshop ini merupakan pelatihan praktis yang dengan materi sesuai macam pelatihan, yaitu pengoperasian aplikasi pengolah gambar yaitu *Adobe Illustrator*.

Dengan workshop ini peserta akan lebih mudah memahami dan mengembangkan gambar secara professional. Di era globalisasi ini, diperlukan peran serta dunia pendidikan tinggi (PT) didalam mendorong pembangunan. Salah satu dharma PT selain pendidikan dan penelitian adalah kegiatan Pengabdian dan Pelayanan kepada Masyarakat (P2M). Hal ini berdasarkan pada pasal 20 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Diknas) dan berdasarkan pasal 24 UU Diknas yang menyatakan bahwa adanya otonomi oleh PT untuk mengelola sendiri lembaganya sebagai pusat penyelenggaraan PT, penelitian ilmiah, dan pengabdian kepada masyarakat. Tri Dharma Perguruan Tinggi itu sendiri merupakan tiga sumber utama pendapatan institusi. Sesuai dengan visi dan misi Universitas Bina Nusantara (BINUS) untuk menjadi universitas riset, BINUS harus juga terus meningkatkan kegiatan P2M-nya.

BINUS sebagai sebuah PT yang menyandang nama bangsa, dituntut untuk senantiasa dapat turut memikirkan dan membantu meningkatkan derajat kehidupan dan kesejahteraan masyarakatnya. Sejak mulai berdiri, BINUS telah menjalankan kegiatan P2M. Adanya berbagai perangkat keahlian dan bidang keilmuan yang dimiliki oleh BINUS, diharapkan dapat berperan besar dalam melakukan berbagai kegiatan nyata sebagai pengamalan ilmu dan teknologi guna memenuhi kebutuhan masyarakat. Melalui kegiatan P2M yang dilaksanakan oleh sivitas akademika BINUS, diharapkan dapat dirasakan oleh masyarakat sehingga derajat kehidupan dan kesejahteraan masyarakatnya dapat meningkat.

Setiap kegiatan P2M yang dilaksanakan oleh sivitas akademika BINUS hendaklah memenuhi prosedur standar dengan menggunakan sarana dan prasarana yang memenuhi standar, mentaati landasan ideal P2M, serta berdasarkan pada manajemen P2M yang berkualitas dengan menjunjung tinggi profesionalisme, integritas, dan transparansi. Sivitas akademika BINUS yang melakukan P2M menghargai keterlibatan semua pihak.

Metode Pelaksanaan

Pengabdian/Pelayanan kepada Masyarakat yang umumnya dilakukan di tingkat fakultas dapat dikategorikan pada beberapa jenis, yaitu Pengabdian kepada masyarakat (Dikti, UI, Ristek), Penyuluhan (Hukum, kesehatan, pendidikan, dll), Pendidikan untuk masyarakat, Konsultasi (hukum, kesehatan, pendidikan, dll), Pengobatan/perawatan, Bakti/kerja sosial, Bimbingan kegiatan untuk masyarakat.

Riset program kreativitas mahasiswa pengabdian masyarakat, Terapan teknologi, kewirausahaan (keterlibatan dosen pembimbing), Kuliah kerja nyata (keterlibatan dosen

pembimbing), Kegiatan pengabdian lain yang bermanfaat Kegiatan Pelayanan lain juga dilakukan yang dikategorikan pada beberapa jenis yaitu Konsultasi (Hukum, kesehatan, pendidikan, dll), Uji Laboratorium (Kimia, Biologi, farmasi, Fisika, Mekanik, dll), Uji Klinis (Kedokteran, Kedokteran gigi, dll), Bantuan Hukum, Pelayanan Kesehatan, bio-psiko-sosio-kultural dan spiritual, Penerjemahan (pelayanan bahasa, dll), Perancangan, Pelatihan/Workshop, Riset pesanan, dan kegiatan pelayanan lainnya yang bermanfaat seperti

1. penyuluhan kesehatan;
2. kegiatan sosial;
3. pemeriksaan dan pengobatan;
4. pelatihan dalam bidang sains teknologi;
5. konsultasi;
6. seminar atau diskusi keilmuan dll.

Jenis kegiatan tersebut diarahkan agar masyarakat semakin merasakan manfaatnya dari perkembangan keilmuan melalui riset. Sampai saat ini, jumlah dosen BINUS yang aktif melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencapai ribuan dosen. Mahasiswa BINUS yang ikut aktif dalam kegiatan tersebut berjumlah ratusan dari ribuan mahasiswa yang secara kuantitatif, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen masih harus ditingkatkan, sehingga transfer ilmu pengetahuan tidak saja melalui perkuliahan tetapi juga melalui kegiatan luar kampus (lapangan).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Program Pemerintah dan atau Dunia Usaha beserta dampaknya Seluruh kegiatan Pengabdian dan pelayanan kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh unit-unit kerja di BINUS, baik di tataran lokal, nasional, maupun internasional. Kegiatan yang dihasilkan Kegiatan tersebut umumnya dilaksanakan di fakultas di lingkungan BINUS. Seluruh kegiatan Pelayanan dan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh unit-unit kerja di BINUS, baik di tataran lokal, nasional, maupun internasional, telah menunjukkan dampak positif, baik untuk masyarakat maupun bagi Universitas Bina Nusantara sendiri.

Kegiatan tersebut umumnya dilaksanakan di fakultas di lingkungan BINUS. Dengan mengikuti pelatihan ini diharapkan peserta dapat memiliki kemampuan untuk dapat menggunakan perangkat lunak untuk pengolahan gambar (*Adobe Illustrator*), dapat melakukan penyuntingan dan pemberian efek-efek secara profesional terhadap sketsa, peserta memahami konsep perspektif sebuah gambar dan penggunaan material secara tepat dan proporsional, berkaitan dengan Materi mengolah image pada gambar perspektif, peserta diharapkan mampu menerapkan sebuah gambar yang representatif.

Hasil dan Pembahasan

Tujuan utama dari kegiatan memahami gambar/visual adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu dengan gambar, animasi atau diagram yang bisa dieksplor, dihitung dan dianalisis datanya. Menurut McCormick (et al., 1987), visualisasi memberikan cara untuk melihat yang tidak terlihat. Beberapa hal yang menyusun terbentuknya visualisasi:

1. penggunaan tanda-tanda (signs)
2. gambar (drawing)
3. lambang dan simbol
4. ilmu dalam penulisan huruf (tipografi)
5. ilustrasi dan warna

Visualisasi merupakan upaya manusia dalam mendeskripsikan maksud tertentu menjadi sebuah bentuk informasi yang lebih mudah dipahami. Biasanya pada jaman sekarang manusia menggunakan komputer. Visualisasi berkembang dengan

perkembangan teknologi, diantaranya rekayasa, visualisasi disain produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran, dll. Pada dasarnya visualisasi digunakan untuk mendiagnosa dan menganalisis data yang ditampilkan agar dapat memprediksi kesimpulan.

Berikut ini ada beberapa tujuan dari visualisasi adalah Mengeksplor Kegiatan eksplor dapat disebut juga penjelajahan atau pencarian, adalah tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu yang baru. Dalam hal visualisasi, mengeksplor bisa dalam bentuk eksplorasi terhadap data atau informasi yang ada yang dapat digunakan sebagai salah satu bagian dari elemen pengambilan keputusan. Menghitung Menghitung adalah kegiatan yang bertujuan untuk mendapat gambaran tentang dimensi/bentuk suatu objek. Dalam hubungannya dengan visualisasi, menghitung dapat diartikan sebagai kegiatan melakukan analisa terhadap data yang ada dalam bentuk gambar seperti grafik dan tabel yang sudah terhitung sehingga manajemen hanya perlu melakukan pengambilan keputusan dari data yang sudah terhitung. Menyampaikan Data mentah yang diolah lalu ditampilkan dalam bentuk seperti grafik merupakan bentuk penyampaian dengan cara pendekatan visual yang mana dapat membuat orang yang melihat gambar tersebut dapat dengan mudah menyimpulkan arti dalam gambar tersebut karena secara umum data yang diolah dalam bentuk grafik lebih mudah dipahami karena sifatnya yang tidak berbelit-belit melainkan langsung kepada point yang dituju.

Bukti visual yang baik dihubungkan dengan apa masyarakat benar-benar melihat di lingkungan kota yang dibangun, dari bangunan dan situs warisan, hingga ditinggalkan tempat sampah yang menarik. Visual yang seperti itu terbukti dari perubahan, dalam hal baru dibersihkan bangunan batu tradisional, taman dan furnitur jalan, teknologi tinggi yang Makmur perusahaan dan orang-orang yang sibuk di jalan-jalan, mengkomunikasikan gagasan yang hidup, aman, baik kota manajemen (Trueman dan Jobber, 1998). Dowling lebih jauh menjelaskan itu secara visual identitas seperti logo dapat membangkitkan kesadaran, menciptakan pengakuan, dan membangkitkan persepsi merek dipikiran orang (Dowling dikutip dalam Warnaby dan Medway 2010, 211).

Apalagi dalam konteks sebuah logo, logo adalah representasi tempat di dalam referensi ke lingkungan buatan dan alam (Burgess, Barke and Harrop, Warnaby dan Bennison dikutip dalam Warnaby dan Medway 2010, 211). Jadi, identitas merek yang dimanifestasikan dalam logo bisa membedakan kota dari yang lain, dan melambangkan fitur tidak berwujud. Karenanya, konsep merek yang kuat dapat mengarah pada pengembangan logo yang berdampak. Itu bisa juga menegaskan bahwa logo kota telah diremehkan mendukung strategi pencitraan kota. Logo sangat penting untuk membangun suasana menuju kota dan memiliki kemampuan untuk menghubungkan orang.

Dari sudut pandang ini, logo kota berfungsi sebagai identitas merek, dan itu bukan hanya sekedar grafis tidak berarti. Wheeler (2009) menyatakan bahwa, "Identitas merek memicu pengakuan, menguatkan diferensiasi, dan membuat ide dan makna besar dapat diakses" (Wheeler 2009, 4). Misalnya menikmati Logo Jakarta telah digandakan dengan berbagai cara dan itu juga telah diadopsi untuk tujuan yang berbeda. Setiap lokasi logo mengidentifikasi sesuatu perasaan terkait atau milik. Mengenai logo visual sebagai merk, dan juga investasi strategis pengembangan akan meningkatkan bagaimana pengakuan suatu produk. Selanjutnya, desain partisipatif pengembangan logo harus dilakukan dengan melibatkan warga dan pemangku kepentingan. Maka, itu akan menghasilkan logo yang kuat dan berdampak. Utoyo (2016). Bagaimana masyarakat menganggap pesan yang disampaikan melalui gambar dan teks iklan (Listia, 2012). Hubungan tanda-tanda visual nonverbal dalam kolase naratif dan ilustrasi, analisis denotatif dan konotatif dengan pendekatan semiotik struktural (Gunarti, Pratama, & Winarni, 2013).

Perbedaan juga terlihat dalam pembacaan gender dan seksualitas dalam iklan. Pentingnya komunikasi dan tujuan yang berbeda, serta perkembangannya, diselidiki (Bartoletti, 2009). Bagaimana iklan mewakili kontestasi dan sintesis ide sebagai papan reklame juga dapat dianggap sebagai "respons" visual yang mencerminkan disposisi informasi mereka dan proses mengambil posisi di tengah-tengah kontestasi dan sintesis. (Leiliyanti, 2009). Bagaimana masyarakat dapat memahami bagaimana mereka mengklaim sebagai perusahaan dengan menerapkan tema, ide, dan penggambaran yang secara jelas mencerminkan apa yang dinyatakan dalam pernyataan misi, visi perusahaan, dan nilai-nilai perusahaan. (Svendsen, 2013).

Gagasan Pierce tentang semiosis tak terbatas, retorika semiotik, dan komunitas digunakan untuk menyatakan bahwa publik harus dipahami sebagai entitas sosial yang digerakkan sendiri dan interaktif dengan nilai-nilai dan dinamika internal, setidaknya sama rumit dan pentingnya dengan kampanye komunikasi seperti konten pesan atau klien / niat praktisi. (Botan & Soto, 1998).

Adobe Illustrator, perangkat lunak aplikasi komputer grafis yang diproduksi oleh Adobe Systems Incorporated yang memungkinkan pengguna untuk membuat gambar, desain, dan tata letak yang bagus. Illustrator, dirilis pada tahun 1987, adalah salah satu dari banyak inovasi Adobe yang merevolusi desain grafis. Adobe Systems didirikan pada tahun 1982 oleh ahli matematika Amerika John Warnock dan Chuck Geschke dan meledak ke adegan Lembah Silikon dengan PostScript, sebuah program berbasis vector menggunakan garis-garis yang ditentukan oleh rumus-rumus matematika, yang bertentangan dengan deskripsi berbasis bit atau piksel individu yang sangat meningkatkan kualitas penerbitan dan berperan dalam revolusi desktop-publishing.

Keberhasilan PostScript memungkinkan Adobe untuk mengeksplorasi lebih banyak jalan inovasi, dan pada tahun 1986 Adobe mengalihkan perhatiannya ke desain grafis. Insinyur Mike Schuster ditugaskan tugas membuat program menggambar yang mudah digunakan dengan bahasa PostScript yang akan memungkinkan pengguna untuk membuat tata letak halaman yang rumit. Illustrator, aplikasi perangkat lunak pertama Adobe, dirilis pada 1987 untuk Apple Macintosh. Di antara fitur-fiturnya yang paling signifikan adalah alat pena, yang memungkinkan pengguna untuk menggambar kurva halus dan membuat bentuk dan gambar beresolusi tinggi. Pada tahun 1989 Adobe merilis Illustrator untuk komputer pribadi Microsoft Windows. Selama bertahun-tahun, Illustrator terus berkembang, menambahkan dukungan untuk TrueType (format font yang dibuat oleh Apple dan Microsoft untuk bersaing dengan font PostScript Adobe), alat menggambar yang lebih kompleks, jumlah gambar "lapisan" yang semakin meningkat (yang dapat dengan cepat dibatalkan), dan dukungan untuk angka tiga dimensi. Selain itu, perusahaan meningkatkan kegunaan melalui konvergensi antarmuka pengguna yang lebih besar untuk berbagai programnya.

Media pelatihan dalam memahami gambar/visual merupakan salah satu keahlian yang sebaiknya dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Membaca dengan pemahaman ini sangat penting untuk membantu siswa menguasai materi teks yang diajarkan. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa belum merespon dengan baik kegiatan membaca dengan pemahaman ini. Hal ini disebabkan oleh beberapa kendala yang sering dihadapi siswa dalam memahami teks bacaan. Beberapa kesulitan yang sering dihadapi siswa diantaranya adalah pertama, siswa tidak mengetahui makna kosakata yang digunakan dalam teks, kedua, siswa tidak mampu memahami maksud dan tujuan dari penulis teks, ketiga, siswa tidak mampu menentukan jenis teks, dan keempat, siswa tidak mengetahui strategi ataupun metode yang tepat untuk dapat diterapkan dalam memahami gambar/visual.

Oleh karena itu, diperlukan beberapa solusi yang efektif dan efisien untuk membantu siswa memahami gambar/visual. Sebagai solusi untuk memudahkan siswa memahami gambar/visual adalah dengan menyediakan media pengajaran yang menarik dan metode pembelajaran yang efektif yang dapat membantu siswa memahami

gambar/visual. Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu siswa adalah media cerita bergambar (*pictorial story media*). Media cerita bergambar (*pictorial story media*) adalah media yang dapat menarik perhatian sekaligus mempermudah siswa dalam memahami gambar/visual. Dalam media cerita bergambar (*pictorial story media*) disajikan gambar dengan alur cerita atau teks bergambar yang ditampilkan dengan nuansa imajinatif sehingga memudahkan siswa memahami teks bacaan. Hal ini dilakukan dengan cara mengarahkan siswa memahami teks bacaan berdasarkan alur cerita gambar dan kemudian menceritakan kembali alur cerita teks berdasarkan gambar. Dengan kata lain, melalui media cerita bergambar (*pictorial story media*) dapat membantu siswa memahami informasi yang diajarkan sekaligus memudahkan siswa memahami maksud dari teks berdasarkan alur cerita bergambar.

Persyaratan Peserta Peserta memiliki pengetahuan dalam menggunakan sistem operasi Windows/Mac. Memahami konsep pengolahan gambar, pokok Bahasan pengenalan *Adobe Illustrator* dari sistem menu, pengenalan icon, pengenalan dasar warna, mengenal macam-macam seleksi, mengubah seleksi, menggabungkan dan mengubah seleksi, mengenal parameter *feather*, pengoperasian transformasi, memilih jenis transformasi, menggabungkan transformasi, pengambilan gambar dengan scanner, pengaturan konfigurasi scanner, pemilihan resolusi scanner, pemilihan format file, dasar-dasar pengoperasian layer, pengaturan layer, konfigurasi layer dan Opacity, pengaturan layer mask, pengaturan warna dan ketajaman, penerapan filter, konversi gambar.

Simpulan

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut melakukan studi pustaka tentang materi pengajaran dan pembelajaran memahami gambar/visual pada *Adobe Illustrator*, melakukan persiapan bahan dan alat pendukung berupa media cerita bergambar (*pictorial story media*) sebagai media pengajaran dalam memahami gambar/visual sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman siswa, melakukan uji coba desain materi yang disampaikan, menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana, menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 7 September 2019 dari jam 09.00 sampai dengan selesai, dengan dihadiri 40 peserta siswa komunitas politeknik. Kegiatan pengabdian berlangsung di ruang laboratorium M3C kampus Syahdan Universitas Bina Nusantara. Kegiatan pengabdian diawali dengan penyampaian materi pokok kegiatan berhubungan dengan pembelajaran dan penerapan pada aplikasi *Adobe Illustrator* dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Kemudian, pemateri menggunakan media cerita bergambar (*pictorial story media*) sebagai media pengajaran dalam memahami gambar/visual yang dapat diterapkan dalam meningkatkan pemahaman siswa. Kegiatan membaca dengan pemahaman terhadap gambar/visual ini langsung dipraktekkan oleh siswa dengan mengarahkan siswa membuat gambar/visual yang diberikan dan menjawab beberapa persoalan terkait gambar/visual. Kemudian pemateri mengarahkan siswa untuk menggambar dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*. Dan pada akhir kegiatan, pemateri memberikan permainan berupa cara merubah dan menambahkan gambar/visual. Siswa diarahkan untuk menentukan topik ataupun gagasan utama dalam gambar/visual dan menjawab persoalan terkait *Adobe Illustrator*.

Memberikan pengalaman baru bagi komunitas politeknik imigrasi ini, karena mereka diajak untuk merasakan pengalaman melakukan proses desain melalui computer grafis dengan menggunakan aplikasi pengolah gambar, yaitu *Adobe Illustrator*.

Antusias dari peserta dalam mendapatkan informasi dan pengalaman dalam mempraktekkan membuat dan menggabungkan layout pada gambar/photo mereka ke dalam computer untuk dilakukan secara kontinyu. Dalam proses workshop selama satu hari mereka mendapat pengetahuan mengenai macam manfaat dari masing-masing menu aplikasi serta tujuan dari penggunaan program penyunting dan pengolah gambar.

Peningkatan pengetahuan terhadap pentingnya proses pengaplikasian ke media yang didapat ke dalam modul pelatihan. Pemanfaatan media yang sederhana kemudian dikembangkan dalam bentuk sebuah karya yang akan di kerjakan oleh komunitas wirausaha Indonesia sebagai alat bantu pemasaran produk. Mudah nya proses pengerjaan dan banyaknya penerapan media yang beraneka sehingga akan lebih banyak untuk bereksplorasi. Ke depannya rasio peserta workshop disesuaikan dengan kapasitas bengkel/lab yang dimiliki kampus, sehingga P2M dapat dilaksanakan lebih fokus dan intensif. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan, pelaksanaan kegiatan ini harus dilakukan secara rutin dan berkesinambungan.

Daftar Pustaka

- Bartoletti, M. (2013). *The Importance of Social Media in Their Contribution to The Marketing of Sport Events*. Modul University, Vienna.
- Botan, Carl H., Soto, Farancisco. (1998) *A Semiotic approach to the internal functioning of publics: implications for strategic communication and public relations*, Purdue University, United States of American.
- Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat (2018). *Panduan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Edisi XII Tahun 2018.
- Gunarti, W. Pratama, D & Winarni, R. (2013). *The Relation of Visual Signs in the Narrative Structure of MTV Exit Human Trafficking Campaign Video*, Journal of Art and Humanities, University of Indraprasasta PGRI, Jakarta.
- McCormick, B. H., DeFanti, T. A., & Brown, M. D. (1987). *Visualization in scientific computing: Report of The NSF Advisory Panel on Graphics, Image Processing and Workstations*.
- Natadjaja, L. (2002). *Pengaruh komunikasi visual antar budaya terhadap pemasaran produk pada pasar ekspor ditinjau dari warna dan ilustrasi desain kemasan*. Nirmana Vol 4, No 2, pp 158168.
- Leiliyanti, E. (2009). *Representation and Symbolic Politics in Indonesia: An Analysis of Billboard Advertising in the Legislative Assembly Election of 2009*, Edith Cowan University, Australia.
- Svendsen, Sara. (2013). *Refresh. Create. Inspire: A Rhetorical Analysis of the Mission, Vision and Values Behind The Coca-Cola Company and the Digital Marketing Strategies of the "Open Happiness" Campaign*, Liberty University School of Communication Studies, United States of American.
<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0363811198800180>
- Trueman, M. and Jobber, D. (1998). *Competing through design. Long Range Planning*, 31, pp. 594-605.

Utoyo, W. Arsa (2016). *The Significance of Enjoy Jakarta logo as a City Branding Strategy for Tourism in Indonesia*. 2nd Art and Design International Conference 2016.

Wood, Brian (2019). *Adobe Illustrator CC Classroom in a Book*, Adobe Presss.

Warnaby, G., and D. Medway. (2010). *Semiotics and place branding: the influence of the built and natural environment in city logos*. In *Towards effective place brand management: Branding European Cities and Regions*, ed. G.J. Ashworth and M. Kavaratzis, 205-221. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

Wheeler, A. 2009. *Designing Brand Identity*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.,.