

# PENGEMBANGAN DESAIN GRAFIS OBJEK WISATA DI TEPIAN SUNGAI MAHAKAM KOTA SAMARINDA

Berry Brawijaya<sup>1)</sup>, Haeruddin<sup>2)</sup>, Andy Syakir<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman  
Jl. Panajam Kampus Gunung Kelua, Universitas Mulawarman, Samarinda 75119 - Kalimantan Timur  
E-Mail : haeruddin@gmail.com, andisyakir.favorit@gmail.com

## ABSTRAK

Kota Samarinda memiliki potensi objek wisata dan budaya yang beraneka ragam. Setiap daerah di Kota Samarinda mempunyai karakteristik dan keindahan tersendiri yang perlu di kembangkan dan dilestarikan. Kota Samarinda memiliki potensi budaya dan pariwisata yang sangat menarik untuk dikembangkan. Keindahan alam dan kebudayaan yang masih terpelihara menjadikannya menjadi salah satu tujuan objek wisata yang memiliki daya tarik tersendiri salah satunya di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda, dengan perkembangan teknologi komputer dalam bidang Desain Grafis untuk tujuan meningkatkan objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda dan meningkatkan sumber-sumber pendapatan asli daerah terutama dari sumber objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini melalui observasi lapangan dan pengujian quisioner terhadap dinas terkait dan masyarakat umum. Hasil yang diperoleh dari penelitian berupa gambaran Desain Grafis objek pariwisata yang dapat dikembangkan di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda. Sehingga dengan adanya hasil penelitian ini dapat mengembangkan objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda.

**Kata Kunci :** Kota Samarinda, Pariwisata, Desain Grafis

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Samarinda memiliki potensi objek wisata dan budaya yang beraneka ragam. Setiap Daerah di Kota Samarinda mempunyai karakteristik dan keunikan tersendiri yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.

Kota Samarinda memiliki potensi budaya dan pariwisata yang menarik untuk ditelusuri keindahan alam dan kebudayaan yang masih terpelihara menjadi salah satu tujuan objek wisata yang memiliki keindahan tersendiri, tempat pariwisata di Kota Samarinda harus terus dikembangkan salah satunya di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda. Kota Samarinda terbentang Sungai Mahakam yang panjangnya  $\pm$  980 Km yang menyimpan potensi-potensi dalam meningkatkan sumber-sumber pendapatan asli daerah terutama dari sumber objek pariwisata di Kota Samarinda.

Terbentangnya Sungai Mahakam menjadi salah satu keindahan dari Kota Samarinda, hal ini menjadi salah satu kelebihan apabila dikelola dan dikembangkan menjadi sebuah objek wisata dimana dapat menjadi salah satu pariwisata yang ada di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda.

Perkembangan teknologi komputer dibidang desain grafis membantu dalam pengembangan berupa pembuatan gambar desain yang bermanfaat untuk mengembangkan objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda. Dalam sebuah pengembangan objek pariwisata, dibutuhkan sebuah gambaran desain hal ini agar perencanaan awal sesuai dengan target yang diinginkan. Di dalam desain grafis terdapat bentuk gambar, pola dan komposisi warna

agar terciptanya keseimbangan dalam desain itu sendiri.

Oleh itu, penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi “Pengembangan Desain Grafis Objek Wisata Di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda” yang diharapkan dapat mengembangkan objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan suatu gambar desain dan video objek wisata di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian penelitian menghindari memperluas pokok permasalahan yang ada dan mencapai tujuan penelitian batasan masalah Desain sebagai pengembangan objek desain yang sudah ada di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan gambar desain grafis objek wisata di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda yang berupa gambar desain dan pembuatan video yang diharapkan mengembangkan objek pariwisata di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara umum:

- a. Memberikan gambaran tentang objek wisata yang dapat dikembangkan di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda
- b. Membantu Pemerintah Kota Samarinda dalam pengembangan objek wisata di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda
- c. Pembuatan desain grafis sebagai salah satu wadah penerapan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman.

### 1.6 Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi dari penelitian ini diharapkan dapat berguna diberbagai bidang seperti:

- a. Pemerintahan :
  1. Mengembangkan Pariwisata di Kota Samarinda yang berdaya saing
  2. Mengembangkan Pariwisata sebagai penopang perekonomian Daerah
  3. Menggali,melestarikan, mengembangkan serta meningkatnya seni dan budaya sebagai karakter jati diri dan pemersatu bangsa
- b. Kesenian: dapat membantu mengembangkan kesenian daerah yang ada di Kota Samarinda.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Dasar Teori

#### 2.1.1 Desain Grafis

Menurut Endah Murwani (2013) desain grafis berasal dari 2 buah suku kata yaitu desain dan grafis, kata desain berarti proses atau perbuatan dengan mengatur segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Sedangkan grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak. Jadi dengan demikian desain grafis adalah kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto dan ilustrasi yang membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu, sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang berguna dalam bidang gambar.

Menurut Suyanto (2011), mengatakan desain grafis didefinisikan sebagai” aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri“. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan, penjualan produk, menciptakan identitas visual untuk institusi, produk perusahaan, dan lingkungan grafis, serta desain informasi.

Menurut Kusri (2015), desain grafis menggabungkan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Elemen-elemen tersebut diterapkan dalam dua fungsi, sebagai perangkat visual dan perangkat komunikasi.

#### 2.1.2 Sejarah Desain Grafis

Kursini (2015), Desain grafis suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol.

Sejarah desain grafis dapat ditelusuri dari jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang grafis (sign & simbol) yang berwujud gambar (pictograf) atau tulisan (ideograf). Gambar mendahului tulisan karena gambar dianggap lebih bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (flora, fauna, landscape dan lain-lain).

Pada manusia primitif sudah menggunakan coretan gambar di dinding gua untuk kegiatan berburu binatang. Contohnya seperti yang ditemukan di dinding gua Lascaux, Perancis. Lambang / aksara sebagai alat komunikasi diawali oleh bangsa Punesia (+ 1000 tahun SM), yang saat itu menggunakan bentuk 22 huruf. Kemudian disempurnakan oleh bangsa Yunani ± 400 tahun SM.

#### 2.1.3 Corel Draw

Thabrani S (2015),Corel Draw adalah software aplikasi untuk membuat gambar vektor, software ini merupakan salah satu produk dari *Corel Corporation*, perusahaan pembuat perangkat lunak komputer yang didirikan pada tahun 1985 di Ottawa Kanada. *Corel Draw* sangat laris dipasaran dan banyak digunakan untuk membuat desain grafis yang bagus. Sejarah *Corel Draw* pertama kali dibuat pada tahun 1987, *Corel Corporation* mempekerjakan teknisi software Michel Bouillon dan Pat Beirne untuk mengembangkan program ilustrasi dasar vektor untuk disatukan dengan sistem desktop publishing mereka. Mulanya program *Corel Draw* dirilis pada tahun 1989, *Corel Draw* 1.x dan 2.x berjalan pada *Windows*. *Corel Draw* 3.0 rilis bersamaan dengan *microsoft windows* 3.1. Fakta yang terdapat dalam true type pada *windows* 3.1 merubah *Corel Draw* benar-benar menjadi sebuah program ilustrasi yang dapat menggunakan sistem instalasi lainnya tanpa rekomendasi aplikasi pihak ketiga seperti *Adobe Type Manager*. *Corel Draw* ditemukan oleh Michael Cowpland. Michael Cowpland lahir pada tanggal 23 tahun 1943, dia menerima gelar teknik Bsc dari Imperial College di London kemudian pada tahun 1964 Michael Cowpland pindah ke Kanada lalu menyelesaikan pendidikan masternya pada tahun 1968 dan akhirnya mendapat gelar Ph.D. dari Universitas Carleton Ottawa pada tahun 1973. Dia adalah salah satu Entrepreneur dari Kanada businessman, dan pendiri dari *Corel*, dia cikal bakal yang melakukan research laboratory ("*Corel*" kepanjangan dari "*Cowpland Research Laboratory*"). Perusahaan ini melesat sangat cepat begitu produk *Corel Draw* muncul dipasaran, dan menjadi perusahaan software terbesar di Kanada.

#### 2.1.4 Adobe Premiere Pro

Thabrani S (2014), *Adobe Premiere Pro* adalah sebuah program penyunting video, *adobe premiere pro* merupakan bagian dari *Adobe Creative Suite*, sebuah rangkaian dari desain grafis, video editing, dan pengembangan aplikasi web yang dibuat oleh *Adobe Systems*. *Premiere Pro* mendukung banyak fitur video editing dan plug-in untuk percepatan

proses, tambahan mendukung format file, dan video / audio efek. *Premiere Pro CS4* adalah versi pertama yang akan dioptimalkan untuk 64-bit sistem operasi. *Premiere Pro* merupakan penerus untuk mendesain ulang *Adobe Premiere*, dan diluncurkan pada tahun 2003. *Premiere Pro* merujuk ke versi dirilis pada tahun 2003, sedangkan *Premiere* merujuk pada rilis sebelumnya. Meskipun dua versi *Premiere Pro* hanya didukung *Windows*, *Premiere Pro CS3* tersedia baik untuk *Windows* dan *Mac OS* (hanya berbasis *Intel Mac* yang didukung), membuatnya menjadi salah satu dari beberapa lintas platform *NLES*. Komputer berbasis *NLES* pertama (*non-linear editing system*), dengan rilis pertama pada *Mac* pada tahun 1991. Sampai versi *Premiere Pro 2.0 (CS2)*, kemasan *software* menampilkan kuda berlari.

### 2.1.5 Penelitian Terdahulu

1. Desain Grafis Periklanan Untuk Promosi Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk oleh Agus Basuki Oemar. Promosi Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk dilakukan karena wisata tersebut merupakan salah satu kegiatan outdoor yang semakin digemari oleh semua kalangan yaitu mendaki gunung. Oleh karena itu, dibutuhkan konsep perancangan dan visualisasi karya desain grafis periklanan untuk promosi Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk. Hal tersebut dapat dilakukan apabila melalui beberapa tahap perancangan. Tahap perancangan meliputi lokasi penelitian yang terdapat di jalur pendakian Desa Bajulan, Kec. Loceret, Kab. Nganjuk, sumber data berupa dokumen obyek Wisata Pendakian Gunung Wilis; metode pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil analisis perancangan ini meliputi bentuk perancangan desain grafis periklanan Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk yang dibuat dengan tema "Pendakian" dan visualisasi karya desain grafis ini diolah menggunakan media komputer grafis. Perancangan ini diharapkan dapat menciptakan karya desain grafis periklanan yang dapat mendukung tercapainya suatu media promosi yang dapat diterima oleh masyarakat. (Sumber: Agus Basuki Oemar, S.Kom 2014, Desain Grafis Periklanan Untuk Promosi Wisata Pendakian Gunung Wilis Kabupaten Nganjuk, Universitas Negeri Surabaya)

2. Perancangan Desain Grafis Periklanan Untuk Mempromosikan Wisata Waterland Mojokerto oleh Jeffry Rizqiansyah Affandy. Waterland Mojokerto merupakan objek pariwisata buatan yang bagus dan modern, namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui adanya tempat wisata tersebut. Hal ini dikarenakan kurangnya iklan promosi yang dilakukan oleh pengelola Waterland Mojokerto. Untuk itu, perlu adanya perancangan iklan promosi untuk membantu mempromosikan wisata Waterland Mojokerto kepada masyarakat luas termasuk wisatawan, sehingga tertarik mengunjungi wisata di kabupaten Mojokerto tersebut. Metode yang

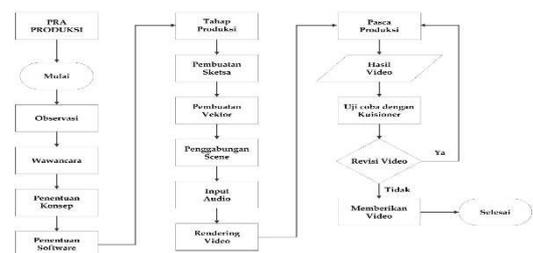
digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi dan dokumentasi. (Sumber: Jeffry Rizqiansyah Affandy, S.Kom 2016, Perancangan Desain Grafis Periklanan Untuk Mempromosikan Wisata Waterland Mojokerto, Universitas Negeri Surabaya)

3. Perancangan Penyajian Desain Grafis Interior Rumah (Studi Kasus Perumahan Pesona Laguna Cimanggis) oleh Agustina. Dalam penulisan ini merancang penyajian sebuah desain interior yang digunakan untuk proses iklan atau brosur, serta terdapat video interior hasil rancangan yang sebelumnya proses pemasaran hanya menggunakan exterior rumah. Selanjutnya, penulis merancang konsep interior dari dua tipe rumah yaitu 30/75 dan 41/90, dan kemudian membuat objek interior mulai dari furniture, tekstur hingga pencahayaan. Proses perancangan menggunakan software 3D Max sedangkan tekstur menggunakan CorelDraw dan Adobe Photoshop. Setelah semua objek interior dirancang kemudian penulis membuat rancangan iklan tersebut menggunakan CorelDraw serta video interior rumah dengan Movie Maker. Serta melakukan beberapa pengujian baik dari hardware, format gambar dan grafis untuk melihat kemampuan dari semua sistem yang digunakan dalam pembuatan perancangan ini. (Sumber: Agustina, S.Kom 2012, Perancangan Penyajian Desain Grafis Interior Rumah (Studi Kasus Perumahan Pesona Laguna Cimanggis), Universitas Nasional)

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Bagan Alir Kerangka Kerja

Adapun kerangka kerja yang digunakan berdasarkan Bagan Alir (Flowchart) untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 3.1 Bagan Alir kerangka kerja

#### A. Pra Produksi

Pada tahap Pra Produksi, dipersiapkan segala sesuatu yang mendukung untuk menuju proses produksi. Persiapan-persiapan Pra Produksi lebih kepada proses pengambilan data, penentuan konsep, dan software agar mempermudah pada tahap Produksi yang memerlukan penataan alur desain.

##### 1. Observasi

Sebelum melakukan wawancara, proses pengambilan data seperti area mana yang akan

dibuat sebuah desain beserta lokasi tempat pembuatan desain. Untuk mengetahui validitas tempat yang dirasa sesuai dengan rancangan agar tidak melenceng, maka dilakukan observasi lapangan. Observasi dilakukan untuk meninjau secara langsung lokasi yang akan dilakukan pengembangan desain agar desain tidak terlepas dari lokasi rekreasi. Sehingga antara desain yang dirancang dapat sesuai dengan lokasi rekreasi yang ada.

## 2. Wawancara

Pada tahap wawancara dilakukan proses wawancara dengan staf Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata untuk mengetahui bagaimana konsep desain yang nantinya dibutuhkan untuk diterapkan pada video promosi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata.

## 3. Penentuan Konsep

Setelah hasil dari wawancara dari dinas terkait maka konsep pembuatan sebuah desain lebih mengutamakan beberapa aspek seperti penghijauan kota, patung etnis, dan sarana masyarakat.

## 4. Penentuan *Software*

Pada tahap ini, dilakukan penentuan dan pemilihan *software* untuk mendukung proses produksi desain. Penentuan *software* didasarkan pada kebutuhan serta spesifikasi *software* yang mendukung pengerjaan desain. Penentuan *software* untuk desain grafis yang telah dipilih yaitu:

- a). *Corel DRAW X7* (Dipergunakan untuk membuat garis vektor yang membentuk elemen-elemen desain)
- b). *Adobe Premiere Pro* (Dipergunakan untuk proses penggabungan scene dan pengisian audio)

## B. Tahap Produksi

Didalam tahap produksi, dilakukan perancangan dan pembuatan desain yang didasari pada bagan alir kerangka kerja. Proses produksi ini menggunakan berbagai macam *software* yang sudah dijelaskan didalam pra produksi. Diantaranya adalah *Corel DRAW X7* dan *Adobe Premiere Pro*.

### 1. Pembuatan Sketsa

Pada tahap awal ini, pembuatan sketsa gambar sangat penting karena tahap pembuatan sketsa gambar adalah langkah awal dalam pembuatan suatu desain dalam pembuatan sketsa gambar mempunyai beberapa manfaat antara lain:

- a) Untuk lebih dapat memberikan suatu gambaran desain yang akan di buat
- b) Meminimalisir kesalahan dalam membuat desain
- c) Mempertajam pengamatan desain yang akan dibuat

### 2. Pembuatan Vektor

Setelah pembuatan sketsa selesai, pada tahap ini pembuatan vektor seperti garis, bidang yang mendukung terciptanya elemen-elemen didalam desain akan langsung berkaitan dengan *software*. *Software* yang digunakan untuk proses pembuatan vektor adalah *Corel DRAW X7*, dimana *software*

*Corel DRAW X7* ini khusus diciptakan untuk pembuatan garis-garis yang bersifat vektor dan dipergunakan untuk keperluan meng-ilustrasikan gambar.

### 3. Penggabungan Scene

Tahap selanjutnya adalah penggabungan scene gambar, di mana pada tahap ini gambar desain yang telah di buat di gabungkan menjadi sebuah video dengan bantuan *software*. *Software* yang digunakan untuk proses pembuatan video adalah *Adobe Premiere Pro*, dimana *software Adobe Premiere Pro* ini khusus diciptakan untuk pembuatan video baik penambahan effect maupun memasukan audio ke dalam video.

### 4. Input Audio

Setelah video selesai kemudian tahap selanjutnya adalah memasukan audio kedalam video desain yang telah di buat, agar video tersebut mempunyai effect suara dan lebih menarik untuk di lihat.

### 5. Rendering Video

Tahap selanjutnya proses rendering adalah tahap proses akhir dalam pembuatan video dimana proses akhir dari keseluruhan proses permodelan desain computer. Dalam rendering semua data-data yang sudah dimasukan dalam proses modeling, animasi, texturing, pencahayaan, dan audio akan diterjemahkan kedalam bentuk output (tampilan akhir pada model desain) hasil dari output rendering dapat berupa file video berupa MP4, MKV, FLV, WMV

## C. Pasca Produksi

Didalam proses pasca produksi, terdapat proses pendukung dalam mengemas sebuah karya video desain apakah sebuah desain tersebut sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum.

### 1. Uji Coba Quisioner

Pada tahapan pasca produksi uji coba quisioner adalah tahapan akhir dimana pada tahapan akhir ini video desain sebelum di berikan ke dinas terkait harus mendapat tanggapan tentang desain yang telah dibuat apabila desain yang telah di buat masih mengalami kekurangan maka seorang desainer harus membenahi desain tersebut dan apabila desain yang telah di buat telah di setujui maka desain tersebut dapat langsung di serahkan kepada dinas terkait.

### 3.2 Scene Video Desain Grafis

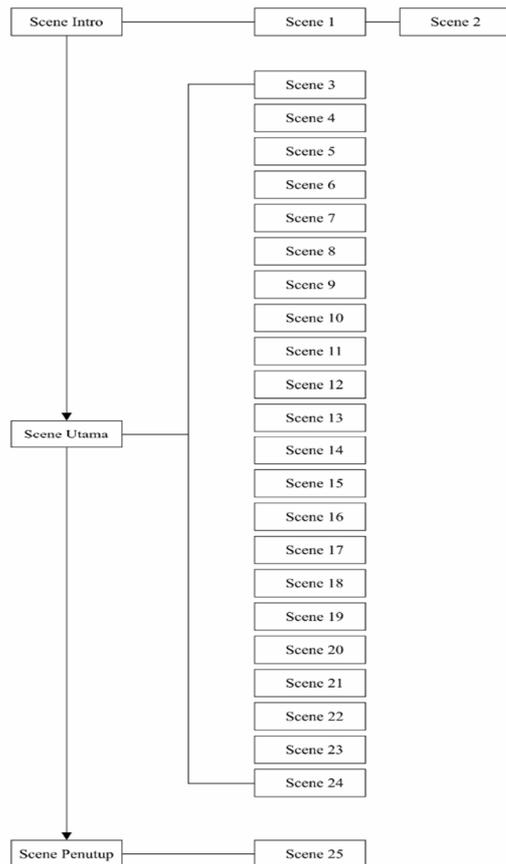
Dari bagan di bawah ini dapat dilihat bahwa scene video desain grafis ini terdiri dari tiga bagian. Bagian pertama adalah scene intro ini merupakan pembuka dari video. Setelah scene intro ini muncul, tampilan bagian kedua yang merupakan bagian utama yang terdiri dari rangkaian scene yang berisi beberapa gambar desain grafis yang telah digabungkan menjadi satu. Bagian terakhir adalah scene penutup, yang berisi nama instansi yang terkait dan berisi nama fakultas yang membuat video desain tersebut

yang ditampilkan dalam bentuk animasi teks dan gambar.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka adalah tampilan pertama kali dilihat pada saat video diputar sebagai pembukaan. Tampilan ini terdiri dari teks yang bergerak, dan animasi efek, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 3.2 Bagan Scene Desain Grafis



Gambar 4.1 Tampilan Pembuka



Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Judul Desain

##### a) Tampilan scene desain singkat

Tampilan scene desain singkat disini adalah menampilkan beberapa item gambar yang telah di buat menjadi satu tampilan yang bergerak, dan ditambah animasi efek, tampilan ini dapat dilihat pada Gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan scene desain singkat

##### b) Tampilan Menu Utama

Menu menampilkan bantuan atau tata cara untuk menggunakan beberapa sub menu pada aplikasi seperti pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama

##### c) Tampilan Menu Penutup

Tampilan terakhir dari video desain adalah adanya berisikan informasi mengenai instansi yang terkait dan berisikan informasi desain dibuat oleh FKTI Universitas Mulawarman



Gambar 4.5 Tampilan Menu Penutup

#### 4.2 Pembahasan

Pada bagian ini, akan dijelaskan secara singkat mengenai pembahasan video pengembangan desain grafis, yaitu pada tahap pasca produksi yang telah dilakukan dan dikerjakan untuk pembuatan video desain ini. Setelah dilakukan proses produksi, maka pembuatan video desain masuk ke tahap pasca



## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penerapan, pengujian, dan analisis hasil penelitian diatas, penulis dapat memberikan kesimpulan Pengembangan Desain Grafis Objek Wisata Di Tepian Sungai Mahakam Kota Samarinda ini dikembangkan dengan melalui tahapan observasi lapangan dan uji quisioner dengan menggunakan *Software Corel Draw* dan *Adobe Premiere Pro*, menghasilkan gambar desain yang dapat mengembangkan objek pariwisata yang ada di Kota Samarinda, sehingga dapat meningkatkan pengembangan sector pariwisata yang ada di Kota Samarinda.

### 5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa penelitian yang dilakukan ini masih banyak memiliki kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis memberikan beberapa saran, antara lain:

1. Desain grafis ini masih bersifat 2 dimensi. Diharapkan seiring perkembangan teknologi, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain grafis yang lebih 3 dimensi.
2. Pembuatan desain ini terkendala pada membuat objek tersebut serta lingkungan disekitarnya tampak lebih alami dan nyata, karena keterbatasan pada aplikasi pembuatan desain grafis. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain grafis yang lebih nyata seiring perkembangan teknologi yang akan datang.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Anggra. 2016. Memahami Teknik Dasar Pembuatan *Desain Grafis* Berbasis Animasi Yogyakarta : Gava Media
- [2]. Ariani, Niken, dan Dany. 2010. Pembelajaran Multimedia. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- [3]. Dharna. 2011. Program *Desain Grafis*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [4]. Endah Murwani. 2013. Seni Rupa dan *Desain Grafis*. Jakarta : Erlangga
- [5]. Effendy, Heru. 2010. Membuat Desain. Jakarta: Pustaka Konfiden.
- [6]. Hakim, Rustam dan Eka. 2013. Komunikasi Grafis Arsitektur & Lansekap. Jakarta: Elex Media Komputindo
- [7]. Hirin, A, M. 2015. Belajar Tuntas *CorelDRAW X7*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [8]. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/10509/portal.garuda>
- [9]. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/15202/portal.garuda>
- [10]. <http://jurnal.stiki.ac.id/index.php/snatika/article/view/36/portal.garuda>
- [11]. Kadir, A. 2016. Dasar Perancangan Dan Implementasi Desain Grafis. Yogyakarta : Andi
- [12]. Kusriani. 2015. Perkembangan Desain Grafis. Yogyakarta: Andi
- [13]. Kusrianto, Adi. 2011. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- [14]. Kusrianto, A. 2015. Teknik Menggambar Desain *Grafis CorelDRAW X7*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- [15]. Pujiriyanto, 2011. *Desain Grafis* Komputer, Teori Grafis Komputer. Yogyakarta: ANDI.
- [16]. Soedjatmiko. 2016. Pengembangan Kreativitas *Desain Grafis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [17]. Suyanto. 2011. Sejarah Seni Rupa dan Desain Modern. Bandung: Penerbit ITB.
- [18]. Sudarma, S. 2015. Panduan Belajar Adobe Premiere Pro. Jakarta: Media Kita
- [19]. Thabrani, S. 2015. *Corel DRAW X7*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- [20]. Thabrani, S. 2014. *Desain Grafis* dengan *Adobe Premiere Pro & CorelDraw*. Jakarta: Datakom.
- [21]. Tri, Riza. 2013. Pembuatan Animasi 2 Dimensi Menggunakan *Adobe Premiere Pro*. Jurusan Teknik Informatika, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM.
- [22]. Nur Indah Nugrahani, Achmad Riftan Fathoni, Edy Budiman, Rudiman. 2017. Aplikasi Pembelajaran Pengetahuan Umum Tentang Nasionalisme Untuk Anak Berbasis Multimedia. Prosiding 1<sup>st</sup> SAKTI.