

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK *EVENT* BERKAIN BATIK  
DAN KEBAYA 3 GENERASI OLEH PUSAT EDUKASI BATIK DAN  
KEBAYA INDONESIA (PEBKI)**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia*



Disusun oleh

**Asri Prima Rahmawati**

**2008154**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK *EVENT* BERKAIN BATIK  
DAN KEBAYA 3 GENERASI OLEH PUSAT EDUKASI BATIK DAN  
KEBAYA INDONESIA (PEBKI)**

Oleh:

**Asri Prima Rahmawati**

**2008154**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat sidang untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia

©Asri Prima Rahmawati

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli, 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian.

Dengan dicetak ulang, difotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN  
ASRI PRIMA RAHMAWATI**

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK *EVENT* BERKAIN BATIK DAN  
KEBAYA 3 GENERASI OLEH PUSAT EDUKASI BATIK DAN KEBAYA  
INDONESIA (PEBKI)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing,

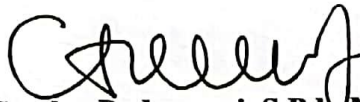
**Pembimbing I,**



**Agus Juhana, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219940805101

**Pembimbing II,**

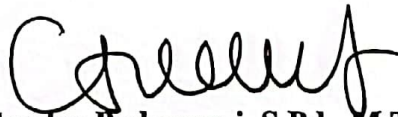


**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 92017121980811201

Mengetahui,

**Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia,**



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 92017121980811201

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : Asri Prima Rahmawati

NIM : 2008154

Program Studi : Pendidikan Multimedia

Fakultas : Kampus UPI di Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Media Visual Untuk *Event* Berkain Batik Dan Kebaya 3 Generasi Oleh Pusat Edukasi Batik Dan Kebaya Indonesia (PEBKI)**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar hasil karya penulis. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Juli 2024

Asri Prima Rahmawati

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta rasa Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karunia-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan serangkaian penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Identitas Visual Pusat Edukasi Batik Dan Kebaya Indonesia Pada *Event* “Berkain Batik Dan Kebaya 3 Generasi” Sebagai Pelestarian Budaya Indonesia”. Tidak lupa shalawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tidak luput dari dukungan, bimbingan serta doa dari rekan, dosen pembimbing juga orang terdekat penulis. Dalam hal ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sangat besar kepada :

1. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.
2. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. selaku dosen pembimbing II sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi dari awal hingga akhir. dan membimbing penulis selama perkuliahan.
3. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah memberikan seluruh ilmu, pengalamannya selama proses perkuliahan.
4. Ibu Prof. Dr. Isma Widiaty, S.Pd. M.Pd. selaku narasumber yang telah meluangkan waktu dan menyediakan berbagai informasi yang diperlukan.
5. Ibu Dr. Suciati, S.Pd., M.Ds. selaku narasumber yang telah meluangkan waktu dan menyediakan berbagai informasi yang diperlukan.
6. Kepada Alm. Bapak Agus Hadiat yang semasa hidup selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan nasihat baik kepada penulis hingga penulis dapat kuat menjalani hidup sampai saat ini.

7. Kepada Ibu Entin Kartini yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, nasihat, dan doa yang tidak pernah putus kepada penulis hingga selesainya penyusunan skripsi ini.
8. Adik-adik penulis yang secara tidak langsung memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan studi.
9. Semua pihak PT. Rumah Publikasi Indonesia yang telah membantu dalam bentuk apapun selama proses penelitian ini. Terima kasih atas segala bentuk bantuan dan kerjasamanya.
10. Teman-teman Pedia Kelas B yang telah kebersamai penulis selama masa perkuliahan dengan penuh keseruan di dalamnya.
11. Teman-teman seperjuangan, *Basecamp Asip*, Aprilia Santika, Anisa Sri Rani, Siti Hilmah Mutiara, Salma Fathiya Asrofa, dan Sevinevita Kausalaya Atjil yang telah kebersamai penulis di masa perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
12. Tassa Sofiyah, teman penulis yang senantiasa memberikan dukungan, dan selalu mendengar keluh kesah penulis selama masa perkuliahan.
13. Untuk Ciko dan Juna, kucing-kucing di rumah yang selalu menghibur penulis di kala kesulitan dalam penyusunan skripsi.
14. Seluruh pihak yang telah terlibat, memberikan doa, dan dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
15. Terakhir, ucapan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang dan bersyukur dapat melewati berbagai tantangan hingga akhir penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan dan bantuan yang telah diberikan seluruh pihak kepada penulis. Penulis sangat menyadari pastinya masih terdapat kekurangan dari penulisan skripsi ini. Penulis mengharapkan adanya kritik maupun saran yang dapat membangun untuk menyempurnakan penelitian selanjutnya dan harapannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkan.

Bandung, Juli 2024

Asri Prima Rahmawati

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>ABSTRAK</b> .....	xi
<b>ABSTRACT</b> .....	xii
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	4
1.3 Batasan Penelitian .....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	5
<b>BAB II</b> .....	6
<b>KAJIAN TEORI</b> .....	6
2.1 Desain Grafis .....	6
2.1.1 Pengertian Desain Grafis .....	6
2.1.2 Elemen-Element Desain.....	6
2.1.3 Prinsip-Prinsip Desain .....	10
2.2 Media Visual .....	12
2.3 Identitas Lembaga/Unit Usaha .....	13
2.3.1 Data Pemilik .....	13
2.4 Penelitian Terdahulu.....	14
<b>BAB III</b> .....	20
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	20
3.1 Desain Penelitian .....	20
3.1.1 Metode Pengumpulan Data.....	24

3.1.2 Metode Analisis Data .....	25
3.2 Partisipan Penelitian .....	26
<b>BAB IV .....</b>	<b>28</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>28</b>
4.1 Deskripsi Umum Pusat Edukasi Batik dan Kebaya Indonesia.....	28
4.2 Hasil dan Pembahasan .....	30
4.2.1 <i>Conducting Research</i> .....	30
4.2.2 <i>Clarifying Strategy</i> .....	34
4.2.3 <i>Designing Identity</i> .....	37
4.2.4 <i>Creating Touchpoints</i> .....	40
4.2.5 <i>Managing Assets</i> .....	65
<b>BAB V.....</b>	<b>70</b>
<b>SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>70</b>
5.1 Simpulan.....	70
5.2 Implikasi .....	70
5.3 Rekomendasi .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Variasi Garis .....	7
Gambar 2.2 Variasi Bentuk.....	8
Gambar 2.3 Tekstur .....	8
Gambar 2.4 Warna RGB dan CMYK .....	9
Gambar 2.5 Gelap Terang .....	10
Gambar 2.6 White Space .....	10
Gambar 2. 7 Implementasi media <i>brand</i> Tukang Sayoer .....	16
Gambar 2. 8 Implementasi media <i>brand</i> Vessels.....	17
Gambar 2. 9 Alur Perancangan Maskot .....	18
Gambar 2.10 Implementasi media <i>brand</i> Martabak Sobirin.....	19
Gambar 3.1 Alur Metode Alina Wheeler.....	20
Gambar 3.2 Alur Metode Alina Wheeler.....	21
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara.....	29
Gambar 4.2 Workshop PeBKI .....	30
Gambar 4.3 Wawancara founder dan co-founder .....	32
Gambar 4.4 Museum Pendidikan UPI dan Shell Dome.....	32
Gambar 4.5 Referensi Poster .....	33
Gambar 4.6 Referensi Stage .....	33
Gambar 4.7 Referensi Packaging.....	33
Gambar 4. 8 Referensi Gate.....	33
Gambar 4.9 Referensi Tenant .....	34
Gambar 4.10 Palet Warna .....	38
Gambar 4.11 Tipografi.....	38
Gambar 4.12 Logogram .....	39
Gambar 4.13 Logo PeBKI .....	39
Gambar 4.14 Supergrafis .....	40
Gambar 4.15 Pattern .....	40
Gambar 4.16 Desain Hangtag .....	41
Gambar 4.17 Desain Neck Label .....	41
Gambar 4.18 Desain Stiker .....	42
Gambar 4.19 Thank You Card.....	42
Gambar 4.20 Letterhead.....	43
Gambar 4.21 <i>Business</i> Card.....	43
Gambar 4.22 T-Shirt .....	44
Gambar 4.23 Packaging .....	44
Gambar 4.24 Poster Event .....	45
Gambar 4.25 Umbul-Umbul .....	45
Gambar 4.26 X-Banner.....	46
Gambar 4.27 Memilih Kubus .....	46
Gambar 4.28 Faces.....	47
Gambar 4.29 Image Texture .....	47
Gambar 4.30 Unwrap.....	47
Gambar 4.31 Penyesuaian Gambar .....	48
Gambar 4.32 Box bawah.....	48
Gambar 4.33 face .....	48

Gambar 4.34 Tutup box .....	49
Gambar 4.35 3D Packaging .....	49
Gambar 4.36 Sketsa Stage .....	50
Gambar 4. 37 Memilih kubus .....	50
Gambar 4.38 Penyesuaian Gambar .....	50
Gambar 4.39 Backdrop Stage .....	51
Gambar 4.40 Elemen pendukung.....	51
Gambar 4.41 Lengkung Objek.....	51
Gambar 4.42 <i>Collection</i> .....	52
Gambar 4.43 Shade smooth .....	52
Gambar 4.44 Image Texture .....	52
Gambar 4.45 Palet Warna .....	52
Gambar 4.46 Unwrap.....	53
Gambar 4.47 Backdrop Stage .....	53
Gambar 4.48 Megamendung.....	53
Gambar 4.49 Plane.....	54
Gambar 4.50 Extrude .....	54
Gambar 4.51 Solidify.....	54
Gambar 4.52 Judul Event.....	54
Gambar 4.53 Stage PeBKI.....	55
Gambar 4.54 Sketsa Kasar Gate .....	55
Gambar 4.55 Memilih Kubus .....	56
Gambar 4.56 Ukuran kubus .....	56
Gambar 4.57 Loop cut .....	56
Gambar 4.58 Extrude .....	57
Gambar 4.59 Lengkung Objek.....	57
Gambar 4.60 Dissolves faces .....	57
Gambar 4.61 Extrude .....	58
Gambar 4.62 Materials.....	58
Gambar 4.63 Copy Object .....	58
Gambar 4.64 Ukuran gate .....	59
Gambar 4.65 Gate .....	59
Gambar 4.66 Gate tampak samping.....	59
Gambar 4.67 Sketsa Booth .....	60
Gambar 4.68 Memilih Kubus .....	60
Gambar 4.69 Extrude .....	61
Gambar 4.70 Titik Tengah.....	61
Gambar 4.71 Loop cut .....	61
Gambar 4.72 Lubang pada booth.....	62
Gambar 4.73 Tiang .....	62
Gambar 4.74 Shade smooth .....	62
Gambar 4.75 Selection.....	63
Gambar 4.76 Materials.....	63
Gambar 4.77 Papan Nama Booth.....	63
Gambar 4.78 Extrude papan nama.....	64
Gambar 4.79 Finalisasi Booth.....	64
Gambar 4.80 Final 3D.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 .....	23
Instrumen Validasi .....	23
Tabel 3.2 .....	24
Interpretasi Data.....	24
Tabel 3.3 .....	26
Matriks SWOT.....	26
Tabel 3.4 .....	27
Partisipan Penelitian.....	27
Tabel 4.1 .....	34
Analisis SWOT.....	34
Tabel 4.2 .....	46
3D Packaging.....	46
Tabel 4.3 .....	50
Backdrop Stage.....	50
Tabel 4.4 .....	56
Gate.....	56
Tabel 4.5 .....	60
Booth.....	60
Tabel 5.1 .....	65
Validasi Founder.....	65
Tabel 5. 2 .....	66
Validasi Co-Founder.....	66
Tabel 5.3 .....	67
Analisis Data.....	67
Tabel 5.4 .....	69
Revisi dan Penambahan Produk.....	69

**PERANCANGAN MEDIA VISUAL UNTUK *EVENT* BERKAIN BATIK  
DAN KEBAYA 3 GENERASI OLEH PUSAT EDUKASI BATIK DAN  
KEBAYA INDONESIA (PEBKI)**

Asri Prima Rahmawati

NIM. 2008154

**ABSTRAK**

Keberagaman budaya Indonesia ini menjadi sebuah karakteristik atau pembeda dari bangsa yang lain. Ciri khas yang dimiliki oleh bangsa Indonesia salah satunya adalah representasi seni dari batik dan baju adat tradisional seperti kebaya yang beragam. Batik dan kebaya bukan hanya sebuah pakaian yang dapat digunakan saja melainkan batik dan kebaya sudah menjadi identitas nasional bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya. Pusat Edukasi Batik dan Indonesia (PeBKI) hadir sebagai lembaga yang memberikan edukasi pelestarian batik dan kebaya agar tidak luput dari identitas bangsa. PeBKI juga akan menyelenggarakan *event* “Berkain Batik dan Kebaya 3 Generasi”. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan media visual yang mendukung dan memfasilitasi acara tersebut. Kegiatan ini bertujuan untuk mendukung Peraturan Presiden No. 114 tahun 2022 Pasal 1 ayat 3 tentang Strategi Kebudayaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Designing Brand Identity* oleh Alina Wheeler. Metode tersebut terdapat lima tahap yakni *conducting research*, *clarifying strategy*, *creating touchpoints*, dan *managing assets*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media visual 2D dan 3D disesuaikan dengan kebutuhan acara dengan berdasarkan hasil wawancara narasumber. Hasil distribusi dan penilaian perancangan media visual oleh narasumber sebagai ahli materi dinyatakan sesuai dengan acara yang akan diselenggarakan. Hasil penilaian dari narasumber memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat baik dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *event* “Berkain Batik dan Kebaya 3 Generasi”.

**Kata Kunci** : PeBKI, Batik-Kebaya, Media Visual, Alina Wheeler

**VISUAL MEDIA DESIGN FOR BATIK AND KEBAYA 3 GENERATION  
EVENT BY INDONESIAN BATIK AND KEBAYA EDUCATION CENTER  
(PEBKI)**

Asri Prima Rahmawati

NIM. 2008154

**ABSTRACT**

*The diversity of Indonesian culture is a characteristic or differentiator from other nations. One of the characteristics possessed by the Indonesian people is the representation of the art of batik and traditional traditional clothes such as various kebayas. Batik and kebaya are not only clothes that can be used but also have become the national identity of the Indonesian people that must be maintained and preserved. The Batik and Indonesia Education Center (PeBKI) is present as an institution that provides education on the preservation of batik and kebaya so as not to escape the nation's identity. PeBKI will also organize the “Berkain Batik dan Kebaya 3 Generasi” event. Therefore, it is necessary to design visual media that supports and facilitates the event. This activity aims to support Presidential Regulation No. 114 of 2022 concerning Cultural Strategy. The method used in this research is the Designing Brand Identity method by Alina Wheeler. The method has five stages, namely conducting research, clarifying strategy, creating touchpoints, and managing assets. The final result of this research is 2D and 3D visual media adapted to the needs of the event based on the results of the interview. The results of the distribution and assessment of visual media design by the resource person as a material expert were stated to be following the event to be held. The results of the assessment from the resource person obtained a score of 90% with perfect criteria and following what is needed by the “Berkain Batik and Kebaya 3 Generasi” event.*

**Keywords** : PeBKI, Batik-Kebaya, Visual Media, Alina Wheeler

## DAFTAR PUSTAKA

- Ammariah, H. (2023, Maret 8). *Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar / SMK Kelas 10*. Ruang Guru. <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis>
- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1).
- Armayuda, E., & Deva, R. P. (2020). METODE DESAIN DARI BRAND MENJADI MASKOT BERDASARKAN ADAPTASI METODE ALINA WHEELER KE DALAM MODEL 5M. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(2), 277–287. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Ashar, M., & Patmanthara, S. (2018). ALTERNATIF MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DALAM PRAKTEK PEMBELAJARAN KESEHATAN DI PUSAT LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS ICT. *Jurnal Teknodik*, 055–061. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v14i1.451>
- Barnard, M. (2013). *Graphic Design As Communication*. Routledge.
- Creswell, John. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, Mixed Method Approaches* (4 ed.). Sage Publications.
- Darlington, Yvonne., & Scott, D. (2020). *Qualitative research in practice : Stories from the field*. Routledge.
- Darmawan, R. M. A., & Swasty, W. (2018). Perancangan Ulang Logo dan Media Promosi CV. Kinandang Putera. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(2), 157–172. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Dewojati, R. K. W. (2009). DESAIN GRAFIS SEBAGAI MEDIA UNGKAP PERIKLANAN. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 7(2).
- Elizabeth, D. (2021). Pembuatan Identitas Perusahaan Pembuat Kontainer Kafe Vessels. *Journal of Servite*, 1(2), 30. <https://doi.org/10.37535/102001220194>
- Felia, Y., & Medyasepti, F. (2022). Perancangan Rebranding Taman Bacaan Pelangi. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 1(2), 71. <https://doi.org/10.37312/imatype.v1i2.5895>
- Fitria, F., & Wahyuningsih, N. (2019). KEBAYA KONTEMPORER SEBAGAI PENGIKAT ANTARA TRADISI DAN GAYA HIDUP MASA KINI. *Jurnal ATRAT*, 7, 128–138.
- Gainau, Maryam. B. (2016). *PENGANTAR METODE PENELITIAN* (Chris Subagya, Ed.). PT KANISIUS.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika*, 3(2), 2581–0480.

- Hasanah, H. (2016). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI. *Jurnal at-Taqaddum*, 8(1).
- Jofianto, A., Wicaksono, A., & Kusumandyoko, T. C. (2024). PENGEMBANGAN USER INTERFACE PADA LANDING PAGE WICARAKU SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TERAPI GANGGUAN BERBICARA. *Jurnal Barik*, 6(1), 233–247. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Khairani, L. (2020). The Change of Identity of the Javanese Deli through a Marriage Ceremony. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 3(4), 3976–3982. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i4.1466>
- Latifah, A. K., Idris, M., & Prasrihamni, M. (2023). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Gambar 2 Dimensi Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas II SD Negeri 15 Gunung Megang. *Journal on Education*, 06(01), 2783–2799.
- Lou, M. (2017). A Virtual Reality Teaching System for Graphic Design Course. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(9), 117–129. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12.i09.7492>
- Monica, M. ;, & Luzar, C. (2011). EFEK WARNA DALAM DUNIA DESAIN DAN PERIKLANAN. *HUMANIORA*, 2(2), 1084–1096.
- Mukhlisin, A., & Pasaribu, M. H. (2020). ANALISIS SWOT DALAM MEMBUAT KEPUTUSAN DAN MENGAMBIL KEBIJAKAN YANG TEPAT. *Journal Research and Education Studies*, 1(1).
- Mulyati, D. S., Silvana, R. D., Aviasti, A., & Oemar, H. (2020). Redesigning the packaging of batik fabric products using kansei engineering method (Case study: Rumah Batik Komar). *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(3). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/830/3/032097>
- Namugenyi, C., Nimmagadda, S. L., & Reiners, T. (2019). Design of a SWOT analysis model and its evaluation in diverse digital business ecosystem contexts. *Procedia Computer Science*, 159, 1145–1154. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.283>
- Padmasari, A. C., & Aslamy, F. (2024). *Peran Artificial Intelligence (AI) Dalam Regulasi Pembuatan Karya Ilmiah di Dunia Pendidikan* (1 ed.). Madza Media. [www.madzamedia.co.id](http://www.madzamedia.co.id)
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK PEMBELAJARAN MEMPRODUKSI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Pusparani, M. (2021). FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KINERJA PEGAWAI (SUATU KAJIAN STUDI LITERATUR MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA). *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 2(4). <https://doi.org/10.31933/jimt.v2i4>

- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2).
- Riqqoh, A. K. (2023). Peranan Identitas Visual Berupa Logo Sebagai Brand Identity Pada Umkm Andyni Collection. *JURNAL TANRA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 10(3). <https://ojs.unm.ac.id/tanra/>
- Rorimpandey, R. (2023). Application of Visual Media Pop-Up Book in English Learning in Elementary School. *E-Clue: Journal of English, Culture, Language, Literature, and Eduaction*, 11(1), 106.
- Sari, I. P., Permana, F. C., Firmansyah, F. H., & Hernawan, A. H. (2021). Computer-based learning: 3D visualization and animation as content development for digital learning materials for traditional Indonesian cloth (Songket Palembang). *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012003>
- Sharma, N., & Varki, S. (2018). Active White Space (AWS) in Logo Designs: Effects on Logo Evaluations and Brand Communication. *Journal of Advertising*, 47(3), 270–281. <https://doi.org/10.1080/00913367.2018.1463880>
- Sidhartani, S. (2010). Elemen Visual Dan Prinsip Desain Sebagai Bahasa Visual Untuk Menyampaikan Rasa, Studi Kasus : Aplikasi Elemen Visual dan Prinsip Desain pada Karya Nirmana Dwimatra. *Deiksis*, 2(02), 82–95.
- Suciati., S. Agus. , K. Kahfiati. , & S. Achmad. (2016). Karakteristik Visual Busana Kebaya Ibu Negara Indonesia. *MUDRA Jurnal Seni Budaya*, 31, 219–227.
- Suryadi, E., Darmawan, D., & Mulyadi, A. (2019). *Metode Penelitian Komunikasi Dengan Pendekatan Kuantitatif*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Trismaya, N., Shahab, Y. Z., & Siscawati, M. (2022). From Glamorous to Everyday Value: Kebaya as the Medium of Women’s Self-Expression. *Wacana Journal of Social and Humanity Studies*, 25(3).
- Trixie, A. A. (2020). FILOSOFI MOTIF BATIK SEBAGAI IDENTITAS BANGSA INDONESIA. *Folio*, 1(1), 1–19.
- Triyono, A. (2021). *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI KUALITATIF*. Bintang Pustaka Madani.
- Ulfiah, Z., Dewi, A., & Hayat, R. S. (2023). LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN: TANTANGAN GLOBALISASI TERHADAP IDENTITAS NASIONAL DAN KEBUDAYAAN LOKAL BANGSA INDONESIA. *Sindoro: Cendekia Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v2i2.1547>
- Wahid, A., Achmad, F., Iriani, D., Mutohari, A. S., Parman, S., Wijaya, A., & Putra, G. M. (2024). Penyuluhan Visual Brand Identity Martabak Mini Sobirin Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness. *Jurnal Pengabdian Universitas Catur Insan Cendekia*, 2(3). <http://jpucic.ejournal.id>
- Wahyuningsih, S. (2015). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL* (2 ed.). UTM Press.



- Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: an Essential Guide for the Whole Branding Team* (4 ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Wibowo, A., Utami, B. S., & Pratiwi, P. (2020). PERANCANGAN VISUAL BRAND IDENTITY TUKANG SAYOER ONLINE SEBAGAI UPAYA MENAIKKAN BRAND AWARENESS. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 5(2), 125–142.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *PENGANTAR DESAIN GRAFIS* (B. Trim & I. I. Mujib, Ed.; 1 ed.). Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Yüksel, I., & Dağdeviren, M. (2007). Using the analytic network process (ANP) in a SWOT analysis - A case study for a textile firm. *Information Sciences*, 177(16), 3364–3382. <https://doi.org/10.1016/j.ins.2007.01.001>
- Zaelany, D. A., Azizah, M. N., Angkasadaiana, N. G., Nuriansyah, R. M., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game The Journey of Knowledge sebagai Media Bantu Pembelajaran Sejarah. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 26–35. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p26-35>