

VISUALISASI BUKU KEPARIWISATAAN DAN PERSOALAN FILSAFAT ILMU TERAPAN PARIWISATA

I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan¹, I Gede Mudana², Kadek Ayu Ariningsih³,
I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati⁴

^{1,3,4}STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali-Indonesia

²Politeknik Negeri Bali, Badung, Bali-Indonesia

e-mail: anomkojar@stiki-indonesia.ac.id¹, gedemudana@pnb.ac.id², ayuari@stiki-indonesia.ac.id³,
dwayutantripramawati@gmail.com⁴

INFORMASI ARTIKEL

Received : July, 2020
Accepted : October, 2020
Publish online : October, 2020

ABSTRACT

A book publication that has a commercial purpose will need a supportive design process. The aim is undoubtedly to build positive branding on the initial visuals by the reader and are interested in reading. In addition of the book content, the visual strategy with various considerations of design principles that are in line with the overall concept of the book becomes a unified whole as in the design of the cover and layout of the book The Issues of Applied Tourism Philosophy discussed. Related to philosophy, the reference used is a simplified illustration of a fractal, mosaic, and low poly. The use of typography chosen with the characteristics of letters that are not too complex, such as sans serif type and theoretical principles in typography. The colour nuance approach was adopted based on the consideration of the meaning of the elements of tourism by combining the colour tone on the book cover media. The final results also consider the promo display space that can reach a wider audience by utilizing social media and google play books. In the end, the book that is published should also consider the visual and marketing strategy. However, it takes time in the sale; the design process that passed has covered various strategic matters in publishing a book.

Key words : *design, layout, cover, book, tourism.*

ABSTRAK

Suatu terbitan buku yang memiliki tujuan komersial pasti akan membutuhkan proses desain yang mendukung. Tujuannya tentu untuk membangun branding positif pada visual awal oleh pembaca dan tertarik untuk membaca. Selain isi konten buku, strategi visual dengan berbagai pertimbangan prinsip desain yang sejalan dengan konsep secara keseluruhan buku menjadi satu kesatuan utuh seperti pada perancangan sampul dan layout buku Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata yang dibahas. Berhubungan dengan ilmu filsafat maka referensi yang digunakan adalah penyederhanaan ilustrasi fractal, mozaik, dan low poly. Pemanfaatan tipografi pun dipilih dengan karakteristik huruf yang tidak terlalu kompleks seperti jenis sans serif serta prinsip-prinsip teoritik dalam tipografi. Pendekatan nuansa warna dipilih berdasarkan pertimbangan

makna unsur pariwisata dengan menggabungkan tone warna pada media sampul buku. Pada hasil akhir mempertimbangkan pula ruang display promo yang dapat menjangkau pembaca yang lebih luas dengan memanfaatkan media sosial dan google play book. Pada akhirnya buku yang diterbitkan memang selayaknya mempertimbangkan pula visual dan strategi pemasarannya, walau memerlukan waktu dalam penjualannya tetapi proses perancangan yang dilalui telah melingkupi berbagai hal yang bersifat strategis dalam penerbitan sebuah buku.

Kata Kunci: perancangan, layout, sampul, buku, pariwisata.

PENDAHULUAN

Pada sebuah terbitan, pada bahasan adalah sebuah buku memerlukan pula sebuah media komunikasi. Media komunikasi pada buku cenderung untuk merepresentasikan isi ulasan dalam buku dan menarik minat pembaca sebelum membacanya secara langsung. Pada sebuah buku, yang dimaksud sebagai media komunikasi selain isi ataupun alur ulasan buku, tentunya adalah sampul. Sampul sebagai bagian yang pertama kali dilihat dan disimak, memberikan dampak pula pada keseluruhan buku dan memungkinkan menjadi suatu *brand* dari buku yang diusung.

Sampul sebagai sarana visual, bagi masyarakat awam tentu hanyalah sebagai pemanis sebuah buku. Namun, dibalik dari maksud sebuah sampul dirancang tidaklah sesederhana yang dipikirkan orang awam. Reperesentasi dari buku secara menyeluruh seharusnya dapat diakomodir dari kehadiran sampul. Sampul selain sebuah representasi, juga sebagai ruang dalam penyampaian maksud dan berbagai elemen yang mendukung terbitnya sebuah buku. Elemen-elemen yang dimaksud tentunya berhubungan dengan elemen visual yang memiliki relevansi terhadap isi buku itu sendiri.

Pada ulasan akan menjelaskan tentang terbitan buku yang berjudul "*Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata*" yang disusun oleh I Gede Mudana (penulis dari Politeknik Negeri Bali). Buku tersebut secara garis besar mengulas tentang konteks pengembangan magister terapan pariwisata. Sesuai dengan ulasan sebelumnya, tidak mungkin buku ini disajikan polos tanpa atributnya dan memerlukan sarana media dalam bentuk visual. Tidak hanya pada tatanan sampul, tetapi dalam *layout*-pun perlu difikirkan agar nyaman di lihat dan tentunya dibaca.

Buku kepariwisataan pada tataran filsafat ini sebelumnya belum memiliki visual sampul

samasekali yang dapat mewakili isi buku. Sedangkan bahasan pada tataran filsafat diproyeksikan sebagai ilmu yang memberikan fondasi terutama pada persoalan pariwisata pada buku ini. Jika diterbitkan tanpa visual untuk mendukung isi, tentunya buku tentunya akan menjadi kurang menarik untuk disimak. Oleh karenanya, perancangan buku yang membahas filsafat pada ulasannya akan divisualkan pada asumsi makna serta elemen yang terkait dengan kepariwisataan itu sendiri dalam bentuk penyatuan bidang-bidang abstrak.

Buku tentang pariwisata memang sangat diperlukan saat ini, apalagi saat pandemi COVID-19 menghancurkan pilar pariwisata khususnya di Bali. Selain mendukung secara konseptual alur susunan isi buku, rancangan *layout* dan sampul juga memberikan nilai tambah serta media publikasinya pun patut untuk difikirkan. Hal ini terkait dengan tiga fase perancangan yang akan dibahas secara mendalam pada pembahasan. Maka, rancangan sampul, *layout* dan tempat publikasi terbitan buku pun saling mendukung secara menyeluruh dan dirasa penting untuk diwujudkan.

TINJAUAN PUSTAKA

Penerbitan sebuah buku secara komersial sangat penting mempertimbangkan visual secara keseluruhan untuk menarik minat calon pembaca. Sampul buku adalah kulit terluar dari sebuah buku yang menampilkan judul, pengarang, penerbit, dan ilustrasi yang mewakili isi buku, sehingga layak untuk dipertimbangkan sebelum penerbitan [1]. Rancangan desain sampul selain menarik perhatian calon pembeli atau pembaca, semestinya memiliki keterkaitan dengan tema serta isi buku [1]. Pepatah mengatakan *don't judge a book by it's cover*, tetapi kenyataannya tetap sampul menjadi penting menentukan minat calon pembacanya selain mengakomodir sinopsis yang menggugah pada sampul [2]. Dua pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa sampul sebagai bagian

buku memiliki peranan penting sajian awal untuk perhatian calon pembaca. Namun untuk referensi awal, diperlukan pemahaman tentang tema ataupun topik dari buku yang akan dirancang.

Tentang Buku *Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata*

Buku *Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata* adalah *philosophy of applied sciences* dan lebih-lebih filsafat ilmu terapan pariwisata (*philosophy of applied sciences in tourism*). Buku yang dalam desain awalnya berupa paper sederhana ini mencoba menelisik aspek-aspek filsafat ilmu terapan pariwisata, yang banyak berkenaan dengan urusan pragmatisme. Ini beralasan karena saat ini sebagian besar lebih menganggap mereduksi pariwisata sebagai wilayah bisnis-ekonomi ketimbang suatu kompleksitas yang bagian-bagiannya saling berhubungan satu sama lain. Maka ketika peran pendidikan tinggi ditemukan banyak ketidak berhubungan kebutuhan industrialisasi/pembangunan pariwisata (yang diniatkan menyejahterakan masyarakat) lantaran lebih banyak melakukan aktivitas ilmu untuk ilmu, yang hanya sibuk diam di menara gading, sebagai saintisme belaka[3].

Menyambung dari paragraf sebelumnya, kemudian lembaga-lembaga perguruan tinggi terapan di Indonesia dengan sendirinya punya kewajiban merespons hal tersebut dengan program studi terapan berlevel magister (KKNI Level 8), seperti yang dipelopori Politeknik Negeri Bali melalui Program Studi Perencanaan Pariwisata (Tourism Business Planning), Jurusan Pariwisata. Manakala memasuki pintu ilmu terapan pariwisata di level tersebut, menjadi jelas apa yang menjadi persoalan-persoalan objek materia, objek forma, ontologi, epistemologi, aksiologi, dan sebagainya, selain signifikansi, kebermanfaatan, dan kemultidisiplinan, dari dunia tersebut, dalam hubungannya dengan realitas dan postrealitas dunia pariwisata dunia yang benar-benar dihadapi saat ini dan di masa depan [3]. Maka dengan demikian sampul akan dirancang sesuai arah tema dari buku.

Rancangan Sampul Buku dalam DKV

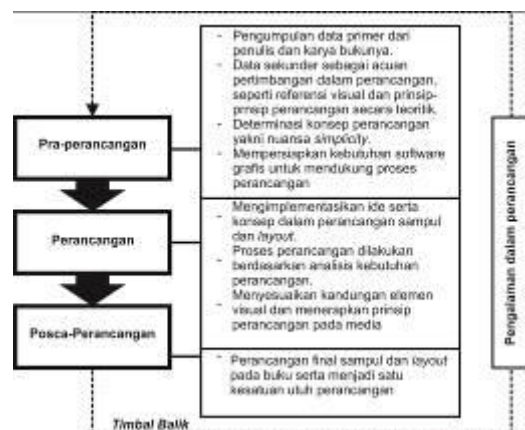
Komunikasi Visual dalam DKV (Desain Komunikasi Visual) merupakan komunikasi yang menggunakan bahasa visual dengan unsur-unsur visual yang menjadi kekuatan penyampaian pesan, segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat menyampaikan arti, makna, atau pesan [4]. Sedangkan pada unsur visualnya secara garis besar mengandung ilustrasi, tipografi, dan warna serta

unsur pendukung lainnya sebagai struktur pesan. Peranan unsur-unsur visual tersebut akan dikombinasikan sebagai dalam penyampaian pesan diharapkan menjadi sebuah respon antara pembaca dan buku itu sendiri.

Perancangan buku (dalam hal ini adalah sampul dan segenap komponennya) adalah pemenuhan suatu syarat proses dalam penerapan strategi desain beserta hasil akhir yang diinginkan sebagai peningkatan nilai komersialnya [5]. Wacana ini menguatkan pula wacana yang sebelumnya yang dapat diasumsikan bahwa perancangan sampul memiliki peranan penting dalam terbitan sebuah buku

METODE PERANCANGAN

Pada tindakan perancangan dalam cakupannya adalah memvisualkan sampul yang sesuai dengan konsep yang ada pada isi buku. Perancangan menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga dapat memunculkan karakteristik secara menyeluruh dalam sajian konten buku. Metode yang diterapkan melibatkan struktur proses kontekstual yang membentuk skema klasifikasi proses.



Gambar 1. Struktur proses perancangan
[Sumber: penulis]

Data wawancara dan observasi dilakukan pada narasumber yaitu penulis buku serta buku hasil karyanya, menelisik secara mendalam untuk pengumpulan data primer. Sedangkan data sekunder mengacu pada pengumpulan data literatur yang berkaitan dan referensi-referensi visual sebagai dasar berfikir dalam perancangan. Kemudian data-data yang terkumpul dipilih dalam struktur proses perancangan pada gambar 1.

Pada struktur gambar 1 terdapat tiga fase yaitu pra-perancangan, perancangan, dan pasca-perancangan. Pra-perancangan adalah tindakan

pengumpulan data primer dan sekunder yang tentunya saling mendukung dalam tindakan perancangan. Fase perancangan merupakan proses inti, tindakan dalam menggabungkan berbagai elemen perancangan berdasarkan analisis data yang didapatkan. Pasca-perancangan yaitu finalisasi semua tindakan dengan adanya wujud final yang berwujud rancangan sampul serta tatanan *layout* isi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-perancangan

Pada tindakan awal perancangan, data primer sangat diperlukan yaitu informasi dari penulis buku dan konten isi buku. Perancangan yang dilakukan dengan adanya data primer yakni ranah filsafat yang secara sederhana dapat divisualisasikan suatu bentuk abstrak yang diramu menjadi objek solid tentang pemahaman sesuatu. Secara konsep dapat ditarik beberapa sudut pandang visual, yakni sederhana, acak, *puzzle*, dan sebagainya. Elemen visual *puzzle* mengarah pada bentuk ilmu yang berbeda-beda dan disatukan dalam sebuah pemikiran filsafat.

Data Sekunder mengarah pada referensi secara visual halnya pada perspektif teoritik dan perspektif objek. Pada *layout*, secara sub tatanan yang ada menggunakan tatanan *modern style* yaitu tatanan barisan teks yang melebar pada satu kolom. Sedangkan pada sampul mereferensikan bentuk-bentuk *fractal*, *mozaic*, dan *low poly* secara visual sajian objeknya memiliki struktur sederhana serta ketidak-konsistensi tiap komposisi bidang. Namun objek tersebut tentu akan membentuk tatanan komposisi yang memiliki wujud dalam estetika bentuk.

Ilustrasi *Fractal*, *Mozaic*, dan *Low Poly*

Pada pemahamannya *fractal* merupakan objek geometris kasar pada segala skala, dan terlihat dapat "dibagi-bagi" dengan cara yang radikal. *Fractal* dapat dipecah menjadi bagian yang semuanya memiliki kemiripan bentuk dengan *fractal* aslinya. Detail yang tak hingga dan dapat memiliki struktur serupa diri pada tingkat perbesaran yang berbeda. *Fractal* dapat dihasilkan dengan mengulang suatu pola, dalam proses rekursif atau iteratif. Istilah ini dibuat oleh Benoît Mandelbrot pada tahun 1975 dari kata latinya *fractus* yang berarti "patah", "rusak", atau "tidak teratur" [6].

Mozaic atau mosaik karya yang terdiri dari kepingan-kepingan material sejenis, seperti halnya gelas, keramik, ataupun logam, yang memiliki

ukuran yang sama [7]. Mosaik dengan kata lain merupakan keping-keping material dengan beraneka ragam warna dan ukuran yang mirip, disusun sedemikian rupa biasanya membentuk suatu gambar. Seni mosaik telah dikenal sejak lama bahkan pada era romawi kuno di belahan eropa yang disandingkan dengan arsitektural pada masa tersebut [8].

Low poly merupakan poligon dalam grafik komputer 3D yang memiliki jumlah poligon atau garis rangka relatif sedikit [9]. *Low poly* secara sederhana adalah bidang-bidang poligonal yang membentuk rangka objek *modeling* dalam 3d dan kerapatan rangka relatif sedikit atau rendah sehingga terlihat masih memiliki sudut pada objek-objek *organical*. Kini *low poly* masuk dalam seni digital dalam pemanfaatan ekspos tekstur bidang-bidang bersudut pada suatu objek. *Low poly* juga sering dimanfaatkan untuk *prototipe modeling* dalam *3d object* [5].

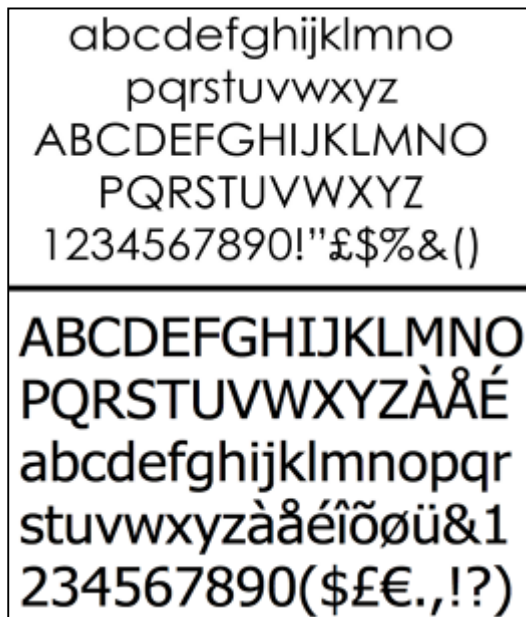
Tatanan *Layout*

Komponen aksi dalam perancangan dilakukan pula pengaturan tatanan pada tiap bagian halaman yang mengacu pada suatu *layout*. Hal ini berkaitan erat dengan elemen *desktop publishing* yang merupakan bagian dari kegiatan desain grafis populer pada era komputer dengan perantara aplikasi dan ketiadaan hukum aturan universal [4]. Menurut Williams, secara prinsip terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam *layout* yaitu kontras (*contrast*), perulangan (*repetition*), peletakan (*alignment*), dan kesatuan atau fokus (*proximity*) [4]. Tatanan *layout* memiliki elemen-elemen dalam desain seperti halnya sebuah struktur bangunan dan mempertimbangkan pula *blank space* (ruang kosong) untuk mendukung elemen-elemen tadi.

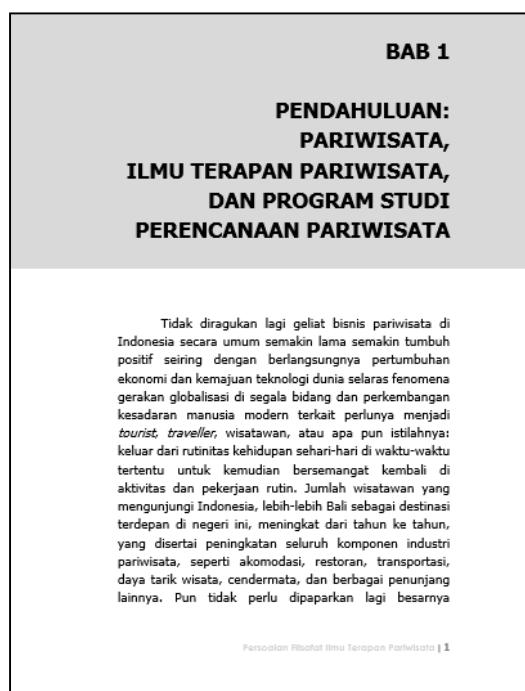
Seperti yang telah diulas, tatanan *layout* pada halaman buku menggunakan *modern style* yang merupakan salah satu dari beragam *style* yang ada pada tatanan *layout*. *Style* ini menggunakan susunan teks dan *leading* (jarak antar baris) yang melebar dalam satu kolom pada halaman [4]. Pemilihan *modern style* bertujuan agar pembaca nyaman dan juga memudahkan dalam pembacaan teks pada halaman. Sedangkan sampul lebih mengusung gaya *simplicity* (kesederhanaan) agar penyatuan antara *layout* isi dan sampul dapat terlihat seiring serta pertimbangan penerapannya mengikuti prinsip-prinsip elemen.

Tipografi

Pada elemen tipografi dalam sampul dan isi menggunakan karakter huruf pada jenis *sans serif* atau huruf tidak berkaki. Tatahan huruf tidak berkaki atau tanpa kait bertujuan untuk menyamankan pembaca karena secara visual, kerapatan baris huruf tidak terlalu tinggi sehingga prinsip *readability* dan *legibility* dapat dicapai. *Leading* dan *kerning* baris kalimat dalam paragraf juga perlu dipertimbangkan untuk mendukung *readable* dan *legible text* pada media.



Gambar 2. Century Gothic (atas) dan Tahoma (bawah)
[Sumber: penulis]



Gambar 3. Contoh *layout modern style* dengan menerapkan *headline* dan *body text* pada awalan *chapter* halaman ganjil dalam buku
[Sumber: Buku Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata]

Secara umum karakter huruf yang digunakan hanya dua jenis dari keluarga huruf *sans serif*, yaitu *century gothic* untuk sampul dan *tahoma* untuk *layout* isi. Dua huruf tersebut memiliki karakter skala yang sederhana dan tidak terlalu rumit sehingga dapat meningkatkan fokus keterbacaan teks pada jarak baca normal pembaca. Kebutuhan skala huruf pada sampul dan *layout* isi tentunya berbeda yang dibedakan berdasarkan tugas yang diemban masing-masing huruf pada medianya.

Pada sampul buku, huruf *century gothic* sebagai pendukung keterangan sekaligus *branding* buku yang mencakup judul, nama penulis, tahun terbit, dan ringkasan isi topik buku. Secara umum formasi teks juga mengikuti tatahan *modern style* dengan kontras tinggi antara huruf dan latar belakangnya. Hal ini bertujuan untuk menekankan *point of view* buku selain dukungan dari elemen visual lainnya.

Pada *layout* isi, *modern style* diterapkan pada tiap halaman dengan *leading kerning* baris huruf 1.15 pada skala 11 poin. Pada skala tersebut, teks masih dapat dibaca dengan jelas pada ukuran media B5 realita 23 x 15,5 cm. Pada halaman juga menerapkan tatahan *headline* dan *body text* terutama pada halaman awal judul tiap *chapter* agar memunculkan pembeda pada topik bahasan tiap *chapter*.

Warna



Gambar 4. Pemilihan warna transisi ungu
[Sumber: Kemenparekraf dan PNB]

Pada elemen warna secara khusus menggunakan warna dasar ungu dengan alasan kaitan penulis buku dengan institusi tempat bernaung berlatar belakang jurusan pariwisata [10]. Selain itu, penggunaan warna ungu juga ditarik dari aksen

warna pada Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif sebelum masa perubahan logo kementerian tahun 2020 [11]. Penggunaan warna ungu mengkombinasikan *tone* warna atau transisi warna dari terang ke gelap tergantung komposisi dan intensitas antara latar belakang dan *main* objek pada media.

Perancangan

Pada proses perancangan, yang menjadi fokus tindakan adalah aktifitas penyatuan elemen-elemen visual yang telah dipersiapkan pada pra-perancangan dengan pertimbangan prinsip perancangan. Proses perancangan menggunakan bantuan *tools* pendukung yaitu aplikasi *software* grafis yang dianggap relevan dalam mewujudkan visualisasi ide awal. Beragam komponen elemen visual dirangkai dan disusun mengikuti struktur rancangan yang sebelumnya telah dijabarkan.



Gambar 5. Referensi visual *fractal*, *mozaic*, dan *low poly* menjadi susunan ilustrasi abstrak
[Sumber: penulis]

Pada elemen ilustrasi dilakukan penyederhanaan bentuk bidang dari referensi visual (*fractal*, *mozaic*, dan *low poly*) dengan susunan acak (abstrak terstruktur). Bidang yang dipakai hanya menggunakan variatif tiga sisi dan sudut (segitiga) yang mengambil makna pilar filsafat ilmu (epistemologi, ontologi, aksiologi) pada sisi kanan (sampul depan) dan sisi kiri (sampul belakang) dengan komposisi 30% ruang. Ruang yang tersisa (*blank space*) digunakan sebagai keterangan atau ruang *branding* buku dengan menyertakan warna *tone* ungu.

Komposisi teks disusun berdasarkan struktur *hedline* dan *body teks* dengan tetap mengikuti *modern style layout*. Pada *blank space*, komposisi teks diatur agar kontras teks tetap muncul memudahkan pembacaan teks sehingga tetap jelas keterangan atau pesan yang disampaikan. Selain

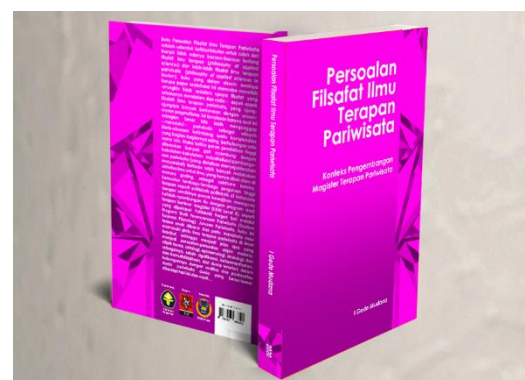
itu, komposisi lainnya tetap disediakan seperti halnya ruang untuk sponsor, kilasan isi buku, dan ruang untuk *barcode* buku.



Gambar 6. Implementasi ilustrasi abstrak pada sampul buku
[Sumber: penulis]

Pasca-perancangan

Pada tahapan pasca perancangan, disiapkan beberapa alternatif *display* buku pada ruang-ruang promo seperti sosial media atau google play book. *Display* buku dirancang untuk kebutuhan visual pada ruang pasar online yang bertujuan untuk mempermudah pengenalan buku secara simulasi fisik dan mempermudah marketing buku pada ranah komersial. Buku yang berjudul *Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata: Konteks Pengembangan Magister Terapan Pariwisata* ini juga dapat diunduh pada tautan penjualan buku di google play book https://play.google.com/store/books/details/I_Gede_Mudana_PERSOALAN_FILSAFAT_ILMU_TERAPAN_PARI?id=60fbDwAAQBAJ.



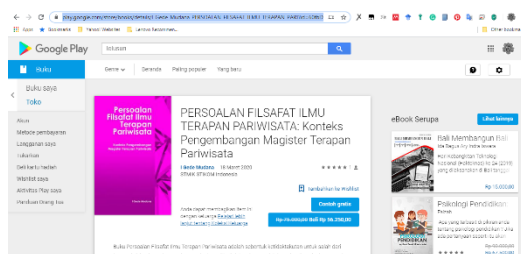
Gambar 7. *Display* fisik buku
[Sumber: penulis]



Gambar 8. Display fisik buku dalam buku-buku terbitan penerbit STIKI Press
[Sumber: penulis]



Gambar 9. Display promo pada laman sosial media
[Sumber: penulis]



Gambar 10. Display buku pada laman Google Play Book
[Sumber: penulis]

KESIMPULAN

Berdasarkan bahasan pada perancangan buku yang berjudul *Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata: Konteks Pengembangan Magister Terapan Pariwisata* dapat disimpulkan bahwa perjalanan proses yang dialami terdiri dari tiga fase perancangan. Pada tiap fase memiliki proses yang mendukung proses pada fase berikutnya dan dukungan elemen-elemen visual yang relevan dengan media.

Pada perwujudan sampul dan *layout* secara awam prosesnya memang tidak dirasakan, namun memiliki peranan pada kenyamanan serta *branding* pengenalan awal buku. Prosesnya pun tidak sederhana saat menyimaknya, namun melalui runut pertimbangan prinsip perancangan dan referensi visual yang mendukung isi konten buku. Sehingga hal tersebut mendukung pula proses keberlanjutannya yaitu pasar komersial yang dituju serta pemanfaatan ruang sossial media dalam pemanfaatan promosi buku.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adminlitteranew, "Pentingnya Desain Cover pada Buku – Litera Media Tama," *Litera Media Tama*, 2018. [Online]. Available: <https://www.literamediatama.com/pentingnya-desain-cover-pada-buku/>. [Accessed: 02-Jun-2020].
- [2] Ali, "Pentingnya Desain Cover Buku," *alisakit*, 2016. [Online]. Available: <https://www.alisakit.com/2016/01/jasa-desain-cover-buku.html>. [Accessed: 02-Jun-2020].
- [3] I. G. Mudana, *Persoalan Filsafat Ilmu Terapan Pariwisata*. Denpasar: STMIK STIKOM Indonesia, 2020.
- [4] A. Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi, 2007.
- [5] P. W. Aditama and I. N. A. F. Setiawan, "Indigenous Bali on Augmented Reality as a Creative Solution in Industrial Revolution 4.0," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1471, p. 12008, Feb. 2020.
- [6] K. Wikipedia, "Fraktal - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas," *Wikipedia, Ensiklopedia Bebas*, 2019. [Online]. Available: https://id.wikipedia.org/wiki/Fraktal#Definis_i. [Accessed: 19-Jun-2020].
- [7] K. Dekoruma, "Dekor 101: Apa sih Bedanya Kolase, Montase, dan Mosaik?," *Dekoruma*, 2018. [Online]. Available: <https://www.dekoruma.com/artikel/75108/bedanya-kolase-montase-dan-mosaik>. [Accessed: 19-Jun-2020].

- [8] S. Bertoldi, *The Vatican Museums: Discover the History, the Works of Art, the Collections*. Rome: Edizioni Musei Vaticani, 2011.
- [9] D. Derakhshani and R. L. Munn, *Introducing 3ds Max 2008*. John Wiley and Sons, 2008.
- [10] P. N. Bali, "Identitas Politeknik Negeri Bali," *Politeknik Negeri Bali*, 2017. [Online]. Available: <http://www.pnb.ac.id/poltekbali/identitas>. [Accessed: 25-Apr-2019].
- [11] Liputan6, "Penjelasan Wishnutama Terkait Logo Baru Kemenparekraf yang Banjir Kritik - Lifestyle Liputan6.com," *Liputan 6*, 2020. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4156300/penjelasan-wishnutama-terkait-logo-baru-kemenparekraf-yang-banjir-kritik>. [Accessed: 19-Jun-2020].