



Pelatihan Peningkatan Keterampilan Book Cover Design dengan Adobe Illustrator Tingkat Mahasiswa di Kota Palembang

Hestia Rachmat Nunciata Lubis^{a,1*}, Mukhsin Patriansah^{a,2}, Yosef Yulius^{a,3},
MeldaTiana^{a,4}, Muhammad Alif Pasya^{a,5}

^aVisual Communication Design Department, Faculty of Governmental Science and Culture, Universitas Indo Global Mandiri. Jl. Jend. Sudirman Km.4 No.62, 20 Ilir D. IV Kec. Ilit Tim I, Kota Palembang, Indonesia. Postal code: 30129

*Corresponding Author e-mail: hestia_dkv@uigm.ac.id

Received: August 2025; Revised: August 2025; Published: September 2025

Abstrak: Industri penerbitan buku cerita bergambar menuntut inovasi visual yang mampu menarik perhatian audiens sekaligus mengkomunikasikan esensi cerita secara efektif. Namun, terjadi kesenjangan signifikan antara kurikulum konvensional dan kebutuhan praktis industri, terutama dalam penerapan prinsip-prinsip desain persuasif pada perancangan sampul buku. Masalah ini menyebabkan mahasiswa kesulitan menghasilkan karya yang sesuai standar profesional. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan Book Cover Design pada 19 mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual semester 5 dan 7 di Universitas Indo Global Mandiri Palembang. Pelatihan ini berfokus pada kemampuan merancang ulang sampul buku cerita bergambar yang efektif dan menarik sesuai standar industri. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode workshop partisipatif secara luring yang komprehensif. Metode ini terdiri dari pemaparan materi, studi kasus, workshop praktis dengan software Adobe Illustrator, dan sesi kritik desain terstruktur. Penilaian kemampuan dilakukan melalui asesmen kuantitatif dengan instrument pre-test dan post-test. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman teoritis dan kemampuan praktis mahasiswa. Rata-rata skor asesmen meningkat dari 55% menjadi 77 %, menunjukkan keberhasilan pelatihan. Mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan kedekatan untuk menghasilkan karya yang lebih profesional dan komunikatif. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keahlian teknis, namun juga menumbuhkan kepekaan estetika dan pemikiran strategis mahasiswa. Keberhasilan ini menegaskan bahwa pendekatan workshop partisipatif dengan fokus pada praktik langsung dan kritik desain sangat efektif dalam mempersiapkan mahasiswa menghadapi tuntutan industri kreatif.

Kata Kunci: Pelatihan; Desain Komunikasi Visual; Workshop Partisipatif; Desain Sampul Buku; Mahasiswa

Training Program for Improving Book Cover Design Proficiency Among University Students in Palembang with Adobe Illustrator

Abstract: This picture book publishing industry demands visual innovation that is capable of attracting the audience's attention while effectively communicating the essence of the story. However, a significant gap exists between conventional curricula and practical industry needs, particularly in applying persuasive design principles to book cover design. This issue leads to students struggling to produce work that meets professional standards. This community service project aims to enhance the book cover design skills of 19 Visual Communication Design students from 5th and 7th semesters at Universitas Indo Global Mandiri in Palembang. The training focused on the ability to redesign affective and appealing picture book covers in line with industry standards. The activity was conducted using a comprehensive, in-person participatory workshop method. This method consisted of material presentations, case studies (analyzing popular book covers such as "The Kindest Red" and the classic "The Metamorphosis"), practical workshop using Adobe Illustrator, and structured design critique sessions. Skill assessment was conducted through a quantitative approach using pre-test and post-test instruments. The results of the project show a significant improvement in students' theoretical understanding and practical abilities. The average assessment score increased from 55% to 77%, demonstrating the success of the training. Students were able to apply principles of visual hierarchy, contrast, balance, and proximity to produce work that were more professional and communicative. This activity not only provided students with technical expertise but also cultivate their aesthetic sensitivity and strategic thinking within the context of visual communication design. This success affirms that a participatory workshop approach focusing on hands-on practice and design critique is highly effective in preparing students to meet the demands of the creative industry.

Keywords: Participatory Workshop; Visual Communication Design; Book Cover Design; Adobe Illustrator; University Student

How to Cite: Lubis, H. R. N., Patriansah, M., Yulius, Y., Tiana, M., & Pasya, M. A. (2025). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Book Cover Design dengan Adobe Illustrator Tingkat Mahasiswa di Kota Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(3), 628–642. <https://doi.org/10.36312/linov.v10i3.3233>



<https://doi.org/10.36312/linov.v10i3.3233>

Copyright© 2025, Lubis et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



PENDAHULUAN

Industri penerbitan buku anak, khususnya cerita bergambar, telah melaju pesat belakangan ini, baik di dunia maupun di Indonesia. Pertumbuhan ini didorong oleh peningkatan kesadaran akan pentingnya literasi dini dan peran buku dalam perkembangan anak. Dalam persaingan yang ketat, tampilan visual buku, terutama sampulnya, menjadi kunci utama. Untuk menarik perhatian pembaca dari berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Sampul buku bukan hanya sekedar penutup, melainkan gerbang pertama yang memperkenalkan isi cerita, membangun ekspektasi, dan memicu rasa ingin tahu. Oleh karena itu, kemampuan merancang sampul buku yang efektif dan menarik merupakan keterampilan yang tak terpisahkan dari proses kreatif dalam dunia penerbitan. Akan tetapi, hasil observasi di lapangan mengindikasikan bahwa para mahasiswa, terutama dari bidang desain komunikasi visual, seringkali masih menghadapi tantangan dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain secara komprehensif untuk menciptakan sampul buku cerita bergambar yang tidak hanya estetik, tetapi juga komunikatif dan sesuai dengan standar industri. Kesenjangan antara teori dan praktik ini menjadi perhatian utama, mengingat pentingnya mempersiapkan desainer muda yang siap bersaing di pasar kerja yang dinamis.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh mahasiswa di Palembang, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual, adalah kurangnya kemampuan praktis dalam menerapkan prinsip-prinsip desain sampul buku yang efektif dan menarik. Meskipun telah menerima dasar teori pada materi perkuliahan dasar, mereka masih kesulitan mengoptimalkan konsep seperti hierarki visual, contrast, balance, emphasis, proportion, unity, rhythm, alignment dan space dalam karya mereka.

Kesenjangan keterampilan ini relevan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), terutama SDG 4: Pendidikan Berkualitas, yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan dan pengembangan keterampilan untuk pekerjaan layak. Selain itu, ini juga terkait dengan SDG 8: Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, karena membekali generasi muda dengan keahlian yang dibutuhkan untuk berkontribusi di industri kreatif. Pentingnya pendidikan sebagai bagian integral SDGs ini juga disoroti oleh Safitri et al (2022) (Safitri et al., 2022). Meskipun aksesibilitas pendidikan di Indonesia terus meningkat, kualitasnya masih menjadi perhatian. (Nurfatimah et al., 2022). Urgensi pengabdian ini semakin terasa mengingat pesatnya perkembangan industri penerbitan dan tuntutan akan inovasi visual yang berkelanjutan. Di berbagai belahan dunia saat ini, universitas-universitas terkemuka di Eropa dan Amerika Utara telah mengintegrasikan program praktikum intensif dan kolaborasi dengan industri penerbitan untuk memastikan lulusan memiliki portofolio yang kuat dan keterampilan yang relevan. Contohnya, berdasarkan informasi dari website resmi Rhode Island School of Design (RISD) dan Central Saint Martins (CSM) program baik di RISD atau CSM sering melibatkan proyek nyata dengan penerbit terkemuka, menunjukkan bagaimana pendekatan problem-based learning dapat secara efektif mengatasi kesenjangan keterampilan. Pendekatan problem-based learning (PBL) terbukti efektif dalam mengatasi kesenjangan keterampilan,

karena membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, dalam konteks yang relevan dan nyata (Smith et al., 2022). Tanpa intervensi semacam ini, mahasiswa berisiko tertinggal dalam persaingan global dan kesulitan memenuhi ekspektasi industri.

Kesenjangan keterampilan yang diuraikan di atas memerlukan solusi yang segera dan terstruktur, yang mampu menjembatani teori dengan praktik dalam desain sampul buku. Perencanaan pemecahan masalah dalam pengabdian ini mengusung pendekatan yang terintegrasi dan komprehensif, menggabungkan metode pembelajaran inovatif dengan studi kasus nyata. Fokus utama kebaruan dalam kegiatan ini terletak pada pelatihan berbasis workshop yang intensif, yang disandingkan dengan analisis studi kasus kritis dari sampul buku cerita bergambar yang terbukti sukses, baik dari segi komersial maupun artistik. Berbeda dengan metode pengajaran konvensional yang cenderung teoritis, program ini menekankan pada praktik langsung dan umpan balik konstruktif. Contohnya, melalui sesi kritik desain yang terstruktur, mahasiswa tidak hanya mendapatkan masukan, melainkan juga mengembangkan kemampuan menganalisis hasil karya rekan mereka, merupakan inovasi yang meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain persuasif. Selain itu, eksplorasi contoh-contoh spesifik seperti "The Kindest Red" dan "The Metamorphosis" memungkinkan mahasiswa untuk memahami bagaimana konsep-konsep abstrak seperti hierarki visual atau kontras diimplementasikan dalam praktik, serta bagaimana elemen-elemen ini berkontribusi pada efektivitas komunikasi visual. Pendekatan ini relevan dan dapat menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dan studi kasus empiris secara signifikan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah desain yang kompleks dan multidimensional. Temuan pada penelitian sebelumnya berjudul "Strategies for Developing Sustainable Communities in Higher Education Institutions" menunjukkan bahwa mahasiswa lebih menghargai keberlanjutan di akhir kursus. Implementasi proyek yang berfokus pada masalah dunia nyata terbukti berguna untuk menyebarkan pengetahuan dan praktik berkelanjutan (Biancardi et al., 2023).

Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tujuan yang komprehensif, yaitu meningkatkan secara signifikan keterampilan Book Cover Design pada mahasiswa di Universitas Indo Global Mandiri, Palembang. Sampul buku, bagian terluar yang lebih tebal dari isinya, merupakan gerbang visual pertama bagi pembaca. Dirancang apik dengan permainan warna dan ilustrasi, ia berfungsi sebagai magnet penarik perhatian. Kehadiran tokoh ilustratif pada sampul krusial dalam menciptakan suasana emosional, sebab kekuatan gambar dalam menyampaikan makna kerap melampaui kata. Dengan demikian sampul memegang peranan vital dalam memikat pembaca, ia harus berkarakter dan tampil menonjol agar mudah teridentifikasi di antara yang lain (Streit & Tedjasendjaja, 2018). Desain sampul buku memiliki beragam fungsi, yaitu memperindah tampilan (fungsi estetika), meningkatkan minat beli (fungsi ekonomi) dan merepresentasikan isi buku (fungsi praktis) (Negara, 2022). Fokus utama adalah membekali mereka dengan kemampuan merancang ulang sampul buku cerita bergambar yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan esensi cerita, tetapi juga menarik secara visual dan kompetitif di pasar industri. Secara lebih spesifik, program ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa tentang prinsip-prinsip dasar desain untuk menciptakan komposisi desain yang efektif dan serasi, diperlukan penerapan prinsip-prinsip desain fundamental, yang mencakup keseimbangan, irama, penekanan, dan kesatuan (Mutiarani, 2021). Serta bagaimana menerapkannya secara kohesif untuk menciptakan karya yang profesional dan komunikatif. Penegasan kontribusi artikel

ini sangat signifikan. Pertama adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, artikel ini menyajikan model implementasi pelatihan desain yang efektif, yang dapat direplikasi dan diadaptasi di institusi pendidikan lain, serta memberikan data empiris tentang peningkatan keterampilan desain mahasiswa melalui metode workshop dan studi kasus. Indikator variabel yang diteliti, seperti peningkatan pemahaman teoritis dan kemampuan praktis mahasiswa dalam menciptakan re-design sampul buku, disajikan dengan jelas berdasarkan penilaian hasil workshop dan sesi kritik desain. Selain itu, kegiatan ini secara langsung mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dengan meningkatkan mutu pendidikan di bidang desain dan mempersiapkan tenaga kerja kreatif yang kompeten dan siap bersaing di industri penerbitan, sekaligus mendorong inovasi dalam ekosistem buku anak.

Penelitian terdahulu belum banyak mengintegrasikan workshop desain berbasis kasus nyata dalam penguatan keterampilan praktis mahasiswa desain di Indonesia. Berangkat dari celah ini, pengabdian ini hadir untuk memberikan solusi. Kebaruan utama dari program ini adalah integrasi model workshop intensif yang menggabungkan studi kasus empiris (seperti analisis sampul buku “The Kindest Red” dan “Metamorphosis”) dengan sesi kritik desain terstruktur, serta penggunaan instrument evaluasi kuantitatif (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan keterampilan mahasiswa secara terukur. Dengan demikian, artikel ini tidak hanya menyajikan model implementasi pelatihan yang efektif, tetapi juga menyumbangkan data empiris yang dapat menjadi rujukan dalam pengembangan kurikulum DKV yang lebih relevan dan berorientasi pada kebutuhan industry.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian ini didesain dengan fokus pada pelatihan interaktif dan praktifik langsung melalui workshop. Pelatihan adalah cara untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang. Melalui Proses ini, individu juga bisa mengembangkan sikap yang lebih baik agar dapat bekerja dengan lebih efektif (Rini et al., 2020). Pelatihan ini berfokus pada peningkatan keterampilan praktis mahasiswa dalam desain sampul buku. Metode ini dipilih untuk memastikan transfer pengetahuan dan keterampilan yang efektif, sejalan dengan tujuan pengabdian untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Para mentor akan memandu peserta pelatihan dalam memahami teori, kemudian mengadopsi pendekatan personal dan memfasilitasi pelaksanaan praktik secara langsung (Choirina et al., 2022).



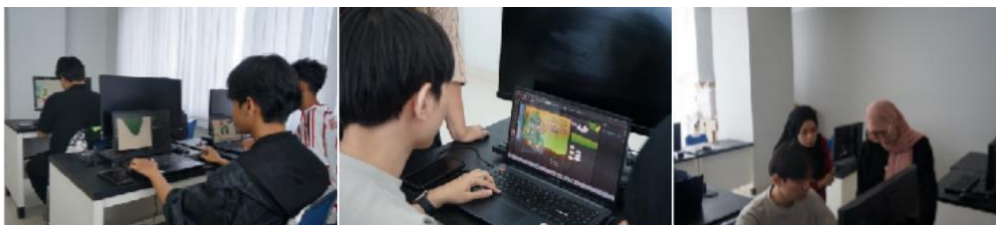
Gambar 1. Diagram Alur Pelatihan

Desain pengabdian melibatkan beberapa langkah sistematis sebagaimana terlihat pada Gambar 1, pada langkah pertama dilakukan persiapan yaitu pemetaan kebutuhan awal melalui diskusi dengan dosen dan perwakilan mahasiswa untuk mengidentifikasi area spesifik dalam desain sampul buku yang memerlukan penguatan. Kemudian penyusunan materi pelatihan yang komprehensif, mencakup prinsip-prinsip desain dasar hingga teknik lanjutan menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 2. Tahap pre-test, pemaparan materi teoritis dan analisis studi kasus

Kedua, seperti yang dapat dilihat pada gambar 2, pelaksanaan sesi luring yang terbagi menjadi beberapa tahapan: tahap pre-test, pemaparan materi teoritis, analisis studi kasus sampul buku populer (seperti “The Kindest Red” dan “The Metamorphosis”) dan diskusi interaktif. Agar relevan dengan perkembangan saat ini, mahasiswa harus dibekali keahlian untuk menelaah setiap isu dengan cermat (Anggraeni, 2020).



Gambar 3. Tahap re-design cover buku “Manfaat Sehat Brotowali”

Kemudian selanjutnya dapat dilihat pada gambar 3, workshop praktis di mana mahasiswa langsung mengerjakan proyek re-design cover buku dan sesi kritik desain terstruktur yang memfasilitasi umpan balik konstruktif. Umpan balik yang konstruktif merupakan kombinasi seimbang antara mengapresiasi hal yang sudah baik dan memberi masukan untuk peningkatan (Haru, 2023). Secara visual, ilustrasi dan desain sampul dirancang selaras dengan isi atau karakter cerita, sehingga

tercipta korelasi dan kesatuan antara tampilan visual dengan narasi novel (Endrian & Afriwan, 2020). Melalui pendekatan ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan informasi yang mereka serap secara langsung, serta mendapatkan evaluasi yang terarah untuk perbaikan berkelanjutan. Seluruh proses ini didesain untuk menjadi interaktif, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, dan membangun lingkungan belajar yang kolaboratif.

Target utama pengabdian ini adalah mahasiswa DKV UIGM Palembang, dengan melibatkan 19 peserta dari semester 5 dan 7. Jumlah ini telah memenuhi syarat minimum untuk uji statistic inferensial, khususnya uji-t berpasangan, yang umumnya membutuhkan ≥ 15 partisipan untuk deteksi efek sedang (Cohen, 1988). Pemilihan kelompok mahasiswa ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka telah memiliki dasar pengetahuan desain namun masih memerlukan pendalaman dan aplikasi praktis terkait desain sampul buku, terutama dalam konteks industri penerbitan cerita bergambar anak. Peran dan keterlibatan mitra, yaitu Universitas Indo Global Mandiri, sangat krusial dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pihak universitas menyediakan fasilitas fisik seperti ruang kelas, laboratorium komputer dengan perangkat lunak Adobe Illustrator, serta dukungan logistik yang memungkinkan sesi workshop luring berjalan lancar. Dosen program studi DKV UIGM juga terlibat aktif sebagai fasilitator pendamping, membantu dalam proses bimbingan dan evaluasi desain mahasiswa. Selain itu, tim pelaksana pengabdian terdiri dari dua dosen ahli di bidang desain komunikasi visual yang berperan sebagai instruktur utama, dan dua asisten praktikum dari kalangan mahasiswa tingkat akhir yang membantu dalam bimbingan teknis dan koordinasi selama sesi workshop. Kolaborasi erat antara tim pengabdian, dosen, dan mahasiswa sasaran memastikan bahwa penyampaian materi relevan, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta kapasitas peserta.

Ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) serta metode yang ditransfer atau diperkenalkan dalam kegiatan pengabdian ini berpusat pada prinsip-prinsip desain komunikasi visual yang aplikatif untuk pembuatan sampul buku, dilengkapi dengan penguasaan perangkat lunak Adobe Illustrator sebagai alat utama. Metode utama yang diperkenalkan adalah pendekatan desain berorientasi audiens dan tujuan komunikasi, yang menekankan bahwa sebuah desain sampul harus mampu menarik perhatian target audiens serta mengkomunikasikan esensi cerita secara efektif. Aspek Iptek yang ditransfer meliputi: (1) Pemahaman mendalam tentang hierarki visual, bagaimana elemen-elemen desain diatur untuk memandu mata pembaca. Biasanya, sampul memuat elemen-elemen penting seperti ilustrasi, judul, nama penulis, penerbit, dan edisi buku. Dalam konteks sampul buku, ilustrasi atau desain yang relevan dengan judul menjadi daya tarik utama bagi calon pembaca. Setiap desain sampul umumnya memiliki point of interest atau objek utama yang berfungsi sebagai fokus pertama pandangan, mengarahkan perhatian pembaca ke elemen yang ditonjolkan. Lebih dari itu, desain sampul buku diharapkan mampu memberikan gambaran sekilas mengenai isi buku, suasana, emosi, atau pesan inti yang ingin disampaikan oleh penulis; (2) Penerapan prinsip kontras, keseimbangan, dan kedekatan dalam komposisi visual; (3) Pemilihan tipografi yang sesuai untuk buku anak dan penggunaan warna yang menarik; (4) Teknik ilustrasi dasar dan manipulasi gambar menggunakan fitur-fitur canggih Adobe Illustrator, seperti pen tool, shape builder tool, gradient, dan efek-efek visual lainnya. Selain itu, metode analisis studi kasus diajarkan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi kekuatan dan kelemahan desain sampul yang sudah ada, serta mengidentifikasi elemen-elemen kunci yang membuat sebuah

desain berhasil. Transfer teknologi Adobe Illustrator tidak sekadar berfokus pada penggunaan perangkat, tetapi juga efisiensi proses kerja dan metode terbaik dalam desain grafis profesional.

Instrumen dan teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini dirancang untuk mengukur keberhasilan program secara komprehensif, baik dari aspek pemahaman teoritis maupun kemampuan praktis mahasiswa. Instrumen pokok yang dipakai meliputi: (1) Kuesioner pre-test dan post-test yang berfungsi untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman teoritis mahasiswa tentang prinsip-prinsip desain cover buku dan penggunaan Adobe Illustrator sebelum dan sesudah pelatihan. Kuesioner ini berisi pertanyaan pilihan ganda. Untuk mengukur efektivitas metode partisipatif yang diterapkan dalam pelatihan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan, nilai pre-test dan post-test akan dibandingkan guna melihat adanya perubahan (peningkatan atau penurunan) (Hadita et al., 2021). Evaluasi efektivitas pelatihan yang dilakukan melalui pre-test dan post-test berupa 10 soal pilihan ganda yang mencakup: elemen desain sampul buku. Contoh soal: Apa saja elemen back cover buku? A. ISBN, B. Author Biography, C. Book Summary, D. Publisher's Stamp. 2. Prinsip manakah yang digunakan untuk menarik perhatian utama pembaca pada elemen desain sampul buku? A. Repetition, B. Contrast, C. Symmetry, D. Grid Alignment. Instrumen ini diuji validitas isi melalui panel ahli (dua dosen desain grafis dan satu dosen metodologi penelitian). (2) Lembar observasi partisipasi selama sesi workshop untuk mencatat tingkat keaktifan, interaksi, dan inisiatif mahasiswa dalam menyelesaikan tugas. (3) Rubrik penilaian desain yang digunakan oleh instruktur dan asisten untuk mengevaluasi kualitas re-design sampul buku cerita bergambar yang dihasilkan oleh kelompok mahasiswa. Rubrik adalah panduan penilaian yang berisi kriteria spesifik untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi kinerja individual siswa berdasarkan standar yang ditetapkan, bukan untuk membandingkan satu siswa dengan siswa lainnya (Boy, 2020). Rubrik ini mencakup kriteria seperti kreativitas, orisinalitas, penerapan prinsip desain (hierarki, kontras, keseimbangan), kualitas teknis Adobe Illustrator, serta kemampuan komunikasi visual. (4) Dokumentasi visual berupa foto dan rekaman video selama sesi pelatihan. Teknik pengumpulan data meliputi administrasi kuesioner, observasi langsung, penilaian produk akhir (re-design sampul buku), dan rekaman sesi kritik desain. Keberhasilan kegiatan ini diukur dari kenaikan skor post-test dibandingkan pre-test, dan keikutsertaan aktif mahasiswa dalam workshop, dan hasil re-design mahasiswa menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan sesuai rubrik penilaian dan standar industry.

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dan dikaitkan dengan permasalahan yang relevan guna menafsirkan hasil serta kesesuaiannya dengan tujuan pengabdian.

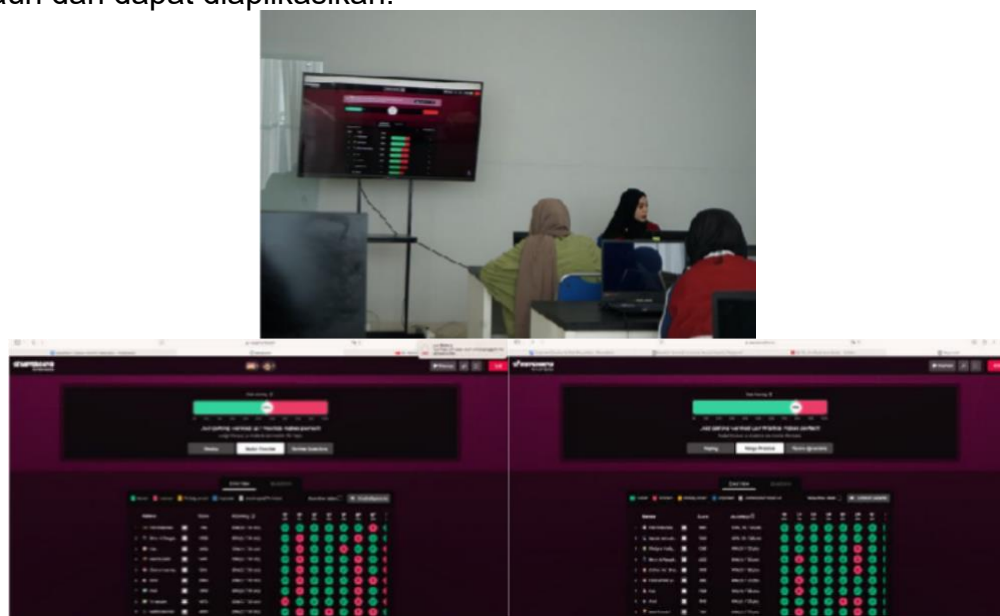
Untuk membandingkan tingkat pemahaman sebelum dan sesudah intervensi, data dari pre-test dan post-test dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji-t sampel berpasangan. Uji ini sesuai karena mengukur dua kondisi berbeda (sebelum dan sesudah) pada kelompok yang sama. Uji normalitas pada selisih skor dilakukan sebelumnya dan memenuhi asumsi distribusi normal. Keberhasilan pelatihan ini ditunjukkan oleh perbedaan signifikan skor pre-test dan post-test, kualitas karya re-design dan partisipasi aktif selama workshop. Data dari lembar observasi partisipasi dianalisis secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola partisipasi, tingkat antusiasme, dan kendala yang mungkin dihadapi mahasiswa selama proses belajar. Hasil dari rubrik penilaian desain dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, skor total dari setiap desain akan dirata-ratakan dan dibandingkan

dengan standar yang ditetapkan. Secara kualitatif, feedback dan catatan dari rubrik akan digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan umum dalam karya mahasiswa, serta bagaimana mereka menerapkan prinsip-prinsip desain yang diajarkan. Keterkaitan dengan permasalahan dan tujuan pengabdian sangat jelas: jika analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman teoritis dan kualitas praktis re-design sampul buku, maka dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil mengatasi permasalahan awal terkait kurangnya keterampilan desain sampul buku dan mencapai tujuan untuk membekali mahasiswa dengan kemampuan yang relevan dengan kebutuhan industri. Temuan ini memperkuat bahwa model pelatihan interaktif ini efektif untuk mengembangkan keterampilan desain yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan industry kreatif berbasis narasi visual. Analisis ini juga akan mengidentifikasi area yang masih perlu perbaikan untuk pengembangan program di masa depan.

HASIL DAN DISKUSI

Peningkatan Signifikan Pemahaman Teoritis Mahasiswa

Peningkatan pemahaman teoritis mahasiswa mengenai prinsip-prinsip desain sampul buku cerita bergambar merupakan salah satu temuan empiris yang paling menonjol dari kegiatan pengabdian ini. Indikasi hal ini adalah skor rata-rata post-test yang secara nyata lebih tinggi daripada skor pre-test. Sebelum pelatihan, banyak mahasiswa menunjukkan pemahaman yang terbatas mengenai konsep-konsep elemen sampul buku seperti elemen-elemen dasar yang harus ada pada sampul buku dan penerapan hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan kedekatan dalam konteks desain komunikasi visual yang aplikatif untuk sampul buku. Melalui sesi pemaparan materi yang komprehensif, diikuti dengan analisis studi kasus mendalam terhadap sampul buku populer seperti “The Kindest Red” dan “The Metamorphosis”, mahasiswa diberikan kerangka kerja teoritis yang kuat. Rasionalitas di balik peningkatan ini adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan teori dengan contoh-contoh visual konkret dan relevan. Analisis kasus memungkinkan mahasiswa untuk melihat bagaimana prinsip-prinsip abstrak diterjemahkan menjadi solusi desain yang efektif dan menarik di dunia nyata, membantu konsep diserap lebih jauh dan dapat diaplikasikan.



Gambar 4. Tahap test (atas) Hasil Pre-test (kiri bawah) dan Post-test (kanan bawah) Mahasiswa menggunakan website Wayground.com

Temuan ini sejalan dengan studi Putra dan Santoso (2021) yang dipublikasikan dalam Jurnal Desain Komunikasi Visual Indonesia, di mana mereka menemukan bahwa pendekatan pemberlajaran melalui studi kasus mampu meningkatkan pemahaman konseptual mahasiswa pada mata kuliah desain grafis secara signifikan. Studi mereka menunjukkan bahwa ketika mahasiswa dihadapkan pada contoh-contoh sukses dan diajak untuk menganalisisnya secara kritis, kemampuan mereka untuk mengidentifikasi dan menerapkan prinsip-prinsip desain meningkat drastis. Demikian pula, penelitian (Kim & Lee, 2021) di International Journal of Design Education menggarisbawahi pentingnya umpan balik berbasis contoh nyata dalam memperkuat pemahaman teoritis desainer pemula. Kesamaan terletak pada efektivitas penggunaan studi kasus sebagai jembatan antara teori dan aplikasi praktis. Hasil pengabdian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan analisis kasus nyata lebih efektif daripada pendekatan teoritis semata dalam meningkatkan pemahaman konseptual di bidang desain.

Peningkatan Kemampuan Praktis dalam Re-Design Sampul Buku

Selain peningkatan pemahaman teoritis, temuan empiris yang krusial adalah peningkatan signifikan dalam kemampuan praktis mahasiswa untuk menciptakan re-design sampul buku cerita bergambar yang inovatif dan sesuai standar industri seperti yang terlihat pada Gambar 6 dibandingkan dengan cover sebelumnya pada Gambar 5. Hasil evaluasi melalui rubrik penilaian desain menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu menerapkan prinsip-prinsip hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan kedekatan secara lebih profesional dalam karya mereka. Peningkatan ini dapat diatribusikan pada sesi workshop praktis yang intensif dan sesi kritik desain terstruktur. Dalam workshop, mahasiswa diberikan kesempatan untuk langsung mengaplikasikan pengetahuan teoritis mereka menggunakan Adobe Illustrator. Proses iteratif antara mendesain dan menerima kritik konstruktif memungkinkan mahasiswa untuk mengidentifikasi kelemahan, melakukan perbaikan, dan mengasah keterampilan teknis mereka. Rasionalitasnya adalah bahwa praktik berulang dengan umpan balik yang relevan adalah kunci pengembangan keterampilan praktis.



Gambar 5. Buku Manfaat Sehat Brotowali Sebelum di Re-design

Dukungan empiris untuk temuan ini dapat ditemukan dalam studi oleh Chang et al. (2022) di *Journal of Art & Design Practice*, yang menunjukkan bahwa workshop praktis dengan bimbingan ahli dan siklus kritik-revisi yang berulang secara signifikan meningkatkan kualitas produk desain yang dihasilkan oleh mahasiswa. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keterampilan desain adalah kompetensi yang sangat bergantung pada pengalaman langsung dan umpan balik formatif. Meskipun beberapa studi sebelumnya, seperti yang diungkapkan oleh Raharjo (2019) di Jurnal

Komunikasi Visual, mungkin menunjukkan bahwa penguasaan perangkat lunak saja tidak cukup untuk menghasilkan desain yang unggul, pengabdian ini menunjukkan bahwa kombinasi penguasaan software dengan pemahaman prinsip desain yang kuat, didukung oleh praktik berulang, dapat menghasilkan karya yang inovatif. Perbedaan mungkin terletak pada intensitas dan kualitas sesi kritik desain yang diterapkan dalam pengabdian ini, yang memberikan arah perbaikan yang sangat spesifik dan personal.



Gambar 6. Presentasi karya Re-design (kiri atas) Hasil Re-design Sampul Buku Kelompok Mahasiswa (kanan atas dan kanan kiri bawah)

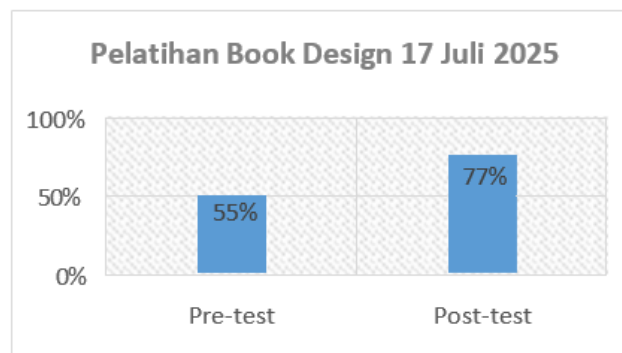
(Keterangan: Hasil re-design sampul buku cerita bergambar "Manfaat Sehat Brotowali" oleh Kelompok Mahasiswa, menunjukkan penerapan hierarki visual yang lebih baik dan menunjukkan peningkatan pada penggunaan kontras warna dan tipografi.)

Keberhasilan dan Best Practice Kegiatan

Berdasarkan pelatihan yang di dilaksanakan berikut di sajikan data sebagai berikut.

Tabel 1. Skor Rata-rata Pre-test dan Post-test Pelatihan Book Design

Aspek Penilaian	Skor Rata-rata Pre-test	Skor Rata-rata Post-test	Peningkatan (%)
Pemahaman Book Design	55.0	77.0	22.0



Gambar 7. Grafik Peningkatan Hasil Post-test dibandingkan Pre-test

Tabel 2. Skor Individu Peserta Pre-test dan Post-test Pelatihan Book Design

Mahasiswa	Skor Pre-test	Skor Post-test	Selisih
Fifin Salsabila	90	100	10
Iqbal Maulana Yazid	60	100	40
Choirunnisa Azzahra	60	90	30
M. Faiz Al Mulki	70	90	20
Shalnya Nadya Amalia	50	90	40
Zalfaa Nur Shadrina	50	90	40
Bimo Al Rasyid Setiawan	80	80	0
Choiriah Nurhaliza	50	80	30
M. Fahri Alfarizi	50	80	30
M. Firli Rahmadi	50	80	30
Muhammad Ubaidillah	60	80	20
Mutiara Andini	10	80	70
Nadina Kurnia	60	80	20
Neni Sulastri	70	80	10
Rheina Anastasya Putri	60	80	20
Virnandini	60	70	10
Aliyah Muthiah Yasmine	20	70	50
Habibi Ilhaq Amelia	40	60	20
Tri Mirnawati	50	50	0

Tabel 3. Hasil Analisis Uji-T Sampel Berpasangan

Komponen	Hasil (Contoh)
Mean Selisih	27.89
SD Selisih	19.12
Jumlah Sampel (n)	19
t-statistic	6.40
p-value (two-tailed, paired)	0.000012
Interpretasi	Signifikan

Dari data-data tersebut dapat kita lihat hasil selisih score pre-test post-test individu peserta pelatihan pada Tabel 2 dan Hasil uji-t sampel berpasangan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata skor pre-test ke post-test, dengan rata-rata selisih sebesar 27.89 (SD=19.2). Nilai t yang diperoleh sebesar 6.40 dengan p-value sebesar 0.000012. Karena p-value <0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pre-test dan post-test. Artinya, intervensi yang diterapkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta.

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini merupakan best practice yang patut dicontoh bagi inisiatif serupa di masa depan, terutama dalam konteks kontribusinya terhadap pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Peningkatan pemahaman teoritis (terlihat pada Tabel 1 dan Gambar 7) serta kemampuan praktis mahasiswa dalam desain sampul buku (sesuai Gambar 6) secara langsung mendukung SDG 4: Pendidikan Berkualitas, dengan memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan akses ke edukasi yang relevan dan berkualitas tinggi, membekali

mereka dengan kompetensi yang esensial di era modern. Di samping itu, dengan menyiapkan mahasiswa sebagai desainer yang cakap dan siap bersaing di industri penerbitan, kegiatan ini turut berkontribusi pada SDG 8: Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi. Mahasiswa tidak hanya dibekali dengan keahlian teknis, tetapi juga dengan kepekaan estetika dan pemikiran strategis dalam desain komunikasi visual, yang menjadi bekal penting untuk memasuki pasar kerja kreatif atau bahkan berwirausaha. Pendekatan holistik yang menggabungkan teori, studi kasus, workshop praktis, dan kritik desain adalah model efektif yang dapat direplikasi untuk meningkatkan kompetensi di bidang lain yang membutuhkan keterampilan aplikatif.

Refleksi Kritis Terhadap Hasil

Meskipun data kuantitatif menunjukkan peningkatan rata-rata yang signifikan, analisis mendalam terhadap skor individu dan observasi kualitatif mengungkapkan bahwa tidak semua 19 peserta menunjukkan tingkat peningkatan yang sama. Mayoritas mahasiswa berhasil mencapai peningkatan yang substansial, namun terdapat kelompok tertentu yang mengalami peningkatan kurang optimal, dan ini menjadi temuan penting untuk refleksi kritis. Dinamika peningkatan yang tidak seragam ini diduga kuat dipengaruhi oleh dua faktor utama:

1. Variasi Tingkat Pengetahuan Awal: Terdapat variasi yang signifikan dalam penguasaan dasar Adobe Illustrator di antara peserta. Mahasiswa dengan dasar teknis yang lemah membutuhkan waktu lebih lama untuk mengaplikasikan prinsip desain, karena mereka harus berjuang dengan aspek teknis perangkat lunak. Hal ini menciptakan kurva pembelajaran yang lebih curam bagi mereka, sehingga waktu yang tersedia tidak cukup untuk mencapai tingkat penguasaan yang sama dengan rekan-rekan mereka yang sudah memiliki fondasi kuat.
2. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan: Sesi workshop yang padat membatasi waktu yang tersedia untuk eksplorasi kreatif dan proses iterasi desain yang mendalam. Keterbatasan ini, yang juga disoroti oleh Dewi dan Suryani (2020) sebagai tantangan umum dalam program pelatihan singkat, membatasi kemampuan mahasiswa untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya mereka secara maksimal. Akibatnya, hasil akhir mereka mungkin tidak sepenuhnya merefleksikan potensi terbaik yang bisa dicapai.

Keterbatasan ini juga memunculkan diskusi tentang validitas dan generalitas temuan. Temuan ini, meskipun kuat untuk konteks ini, tidak dapat serta-merta digeneralisasikan pada semua populasi. Peningkatan yang signifikan ini sangat bergantung pada beberapa faktor spesifik: Karakteristik Peserta (Mahasiswa DKV secara inheren memiliki mindset dan dasar pengetahuan desain), sifat materi (fokus pada book cover design sebagai spesifik), dan ketersediaan sumber daya (dukungan dari UIGM yang menyediakan fasilitas dan perangkat lunak).

Kontribusi Terhadap Model Pelatihan Berbasis Proyek

Temuan dari pengabdian ini memberi kontribusi yang signifikan dan konkret pada pengembangan model pelatihan berbasis proyek (Project-Based Learning). Model yang diterapkan, yang mengintegrasikan pemaparan teori, analisis kasus, workshop praktis, dan sesi kritik desain, terbukti efektif dalam menjembatani kesenjangan antara pengetahuan dan keterampilan aplikatif. Berikut adalah poin-poin kunci kontribusinya:

1. Penyelesaian Masalah Dunia Nyata: Proyek re-design sampul buku cerita bergambar bukan sekadar latihan akademis, melainkan tantangan nyata yang

- mengharuskan mahasiswa mempertimbangkan audiens, pesan, dan estetika sesuai standar industri. Ini adalah inti dari pembelajaran berbasis proyek.
2. Pembelajaran Holistik: Mahasiswa tidak hanya menguasai keterampilan teknis menggunakan Adobe Illustrator, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi melalui sesi kritik desain yang terstruktur. Ini adalah elemen kunci dalam melatih keterampilan abad ke-21.
 3. Siklus Umpan Balik dan Iterasi: Sesi kritik desain menyediakan umpan balik konstruktif yang mendorong mahasiswa untuk merefleksikan, merevisi, dan menyempurnakan karya mereka. Proses iteratif ini adalah esensi dari desain dan pembelajaran berbasis proyek yang efektif.

Dengan demikian, pengabdian ini berfungsi sebagai model yang dapat direplikasi. Analisis kritis ini menjadi landasan penting untuk perbaikan program di masa mendatang, misalnya dengan menyelenggarakan modul pre-workshop daring untuk menyamakan tingkat kemampuan teknis, atau memperpanjang durasi pelatihan. Meskipun memerlukan penyesuaian yang cermat untuk mahasiswa non-DKV atau institusi lain, model ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis proyek adalah metode yang sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi di bidang Desain Komunikasi Visual.

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang menitikberatkan pada pengembangan keterampilan Book Cover Design menggunakan Adobe Illustrator bagi mahasiswa DKV di Universitas Indo Global Mandiri, Palembang, telah berhasil mencapai tujuannya secara signifikan. Program ini secara efektif menjembatani kesenjangan antara pemahaman teoritis dan aplikasi praktis dalam merancang sampul buku cerita bergambar yang inovatif dan menarik. Melalui metode pelatihan partisipatif berbasis workshop, yang dilengkapi dengan pemaparan materi komprehensif, analisis studi kasus, dan sesi kritik desain terstruktur, mahasiswa menunjukkan peningkatan substansial baik dalam pemahaman prinsip-prinsip desain (hierarki visual, kontras, keseimbangan, dan kedekatan) maupun kemampuan teknis mereka dalam mengoperasikan Adobe Illustrator untuk menghasilkan karya yang profesional. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari skor post-test yang lebih tinggi, tetapi juga dari kualitas visual dan komunikatif re-design sampul buku yang dihasilkan oleh para peserta. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil membekali mahasiswa dengan keterampilan esensial yang relevan dengan tuntutan industri penerbitan, dan pada saat yang sama mendukung SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dengan mengembangkan kemampuan individu kreatif, serta SDG 8 (Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi) dengan mempersiapkan lulusan yang siap bersaing di dunia kerja.

REKOMENDASI

Untuk keberlanjutan dan pengembangan ide pengabdian di masa mendatang, direkomendasikan beberapa langkah strategis. Pertama, program serupa dapat diperluas jangkauannya tidak hanya pada desain sampul buku, tetapi juga pada aspek desain publikasi anak lainnya seperti ilustrasi isi, layout, atau bahkan desain karakter, yang sejalan dengan tren industri penerbitan saat ini. Kedua, durasi workshop perlu diperpanjang atau dipecah menjadi beberapa sesi yang lebih intensif untuk memberikan waktu eksplorasi dan iterasi desain yang lebih mendalam bagi mahasiswa. Ini dapat mengatasi kendala waktu yang sempat teridentifikasi,

memastikan mahasiswa memiliki kesempatan lebih besar untuk menyempurnakan karya mereka. Ketiga, perlu adanya kolaborasi yang lebih erat dengan industri penerbitan lokal atau nasional, misalnya melalui program magang singkat atau proyek kolaboratif nyata, sehingga mahasiswa dapat merasakan langsung tantangan dan kebutuhan pasar. Namun, dalam implementasi selanjutnya, potensi hambatan seperti ketersediaan jadwal dosen dan mahasiswa yang semakin padat, serta pembaruan perangkat lunak dan kurikulum desain yang cepat, perlu diantisipasi dan dicarikan solusinya. Ini mungkin memerlukan fleksibilitas dalam format pelatihan (misalnya, kombinasi daring dan luring) dan peningkatan kapasitas instruktur secara berkala.

ACKNOWLEDGMENT

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat ini terwujud berkat dukungan dan kontribusi berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, kami mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri; ibu Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya; serta bapak Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn., Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, atas dukungan institusional, fasilitas yang disediakan (khususnya Laboratorium Komputer), serta izin dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan ini di lingkungan kampus.

Penghargaan tinggi juga kami berikan kepada seluruh peserta pelatihan, yaitu 19 mahasiswa DKV semester 5 dan 7 Universitas Indo Global Mandiri, atas antusiasme, partisipasi aktif, dan komitmen yang luar biasa yang ditujukan selama seluruh sesi pelatihan. Semangat belajar dan karya-karya inovatif yang dihasilkan menjadi bukti nyata keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. (2020). Penerapan Metode Studi Kasus Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Hubungan Internasional. *Media Komunikasi FIS*, 11(1), 1–15.
- Biancardi, A., Colasante, A., D'Adamo, I., Daraio, C., Gastaldi, M., & Uricchio, A. F. (2023). Strategies for developing sustainable communities in higher education institutions. *Scientific Reports*, 13(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-023-48021-8>
- Boy, L. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Penilaian Kinerja Berbasis Rubrik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al-TA'DIB*, 12(2), 191. <https://doi.org/10.31332/atdbwv12i2.1163>
- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A. F., Rohman, M., Wahyudi, F., & Darajat, Pangestuti P. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 8–16. <https://doi.org/10.33379/icom.v2i1.1195>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates
- Endrian, S., & Afriwan, H. (2020). RE-DESAIN LAYOUT BUKU DUDAYA ALAM MINANGKABAU. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 336. <https://doi.org/10.24036/dekave.v10i2.108167>
- Hadita, A., Yusuf, R., & Darmawan, E. D. (2021). METODE PARTISIPATIF PADA PELATIHAN FINANCIAL LIFE SKILLS UNTUK MENINGKATKAN LITERASI

- KEUANGAN PENGAJAR TRIDAYA GROUP BANDUNG. Sebatik, 25(1).
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i1.1266>
- Haru, E. (2023). UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BERPRESTASI PADA MAHASISWA. *Jurnal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural*, 12(01).
<https://doi.org/10.60130/ja.v12i01.117>
- Kim, Y. J., & Lee, S. H. (2021). The relationships among quality of online education, learning immersion, learning satisfaction, and academic achievement in cooking-practice subject. *Sustainability (Switzerland)*, 13(21).
<https://doi.org/10.3390/su132112152>
- Mutiarani, R. A. (2021). Perancangan Buku Decoupage berdasarkan Desain Komunikasi Visual. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(1), 15–20.
<https://doi.org/10.24821/ars.v24i1.4483>
- Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji*, 20(1), 23–33.
<https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6145–6154.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3183>
- Rini, N., Darda, A., Abdulah, B., Febrianti, W., & Julianti, P. D. (2020). EFEK PELATIHAN PADA PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS, SABLON, DAN PERCETAKAN. *Jurnal Ekobis : Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 10(2), 134–144. <https://doi.org/10.37932/j.e.v10i2.103>
- Safitri, A. O., Yuniarti, V. D., & Rostika, D. (2022). Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7096–7106.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3296>
- Smith, K., Maynard, N., Berry, A., Stephenson, T., Spiteri, T., Corrigan, D., Mansfield, J., Ellerton, P., & Smith, T. (2022). Principles of Problem-Based Learning (PBL) in STEM Education: Using Expert Wisdom and Research to Frame Educational Practice. *Education Sciences*, 12(10).
<https://doi.org/10.3390/educsci12100728>
- Streit, A. K., & Tedjasendjaja, G. A. (2018). ANALISIS VISUAL SAMPUL NOVEL “HARRY POTTER” KARYA J.K ROWLING EDISI AMERIKA (ORIGINAL DAN 15TH ANNIVERSARY EDITION). *Titik Imaji*, 1(1).
<https://doi.org/10.30813/v1i1.1088>