

Perancangan Media Edukasi Tentang Pola Makan Sehat Bagi Remaja

Asni¹, Vicia Dwi Prakarti DB²

¹ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Dan Desain, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

E-Mail: asnialthafunisa@gmail.com¹, viciadb21@gmail.com²

Abstrak

Remaja berusia 15-18 tahun saat ini memiliki kebiasaan makan *Junk food* dan pola makan yang kurang seimbang. Kebiasaan tersebut dapat meningkatkan risiko berbagai masalah kesehatan. Kurangnya minat remaja terhadap media edukasi konvensional menjadi salah satu faktor yang menyebabkan informasi mengenai pola makan sehat kurang tersampaikan secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang relevan bagi mereka. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan media edukasi berupa audiovisual dalam bentuk Animasi 2d. Proses pengumpulan data dilakukan dalam bentuk observasi, wawancara, kuisioner, dan studi pustaka sebagai dasar dalam informasi dan konsep visual. Hasil akhir dari perancangan ini adalah Animasi 2d dengan ilustrasi semi realis bergaya anime dengan konsep verbal santai dan lucu. Akhir dari perancangan menunjukkan bahwa animasi 2D yang dirancang mampu menarik perhatian remaja dan menyampaikan informasi mengenai pentingnya pola makan seimbang secara efektif. Berdasarkan hasil pengujian, media memperoleh penilaian sangat baik sehingga layak digunakan sebagai media edukasi. Melalui media ini diharapkan remaja dapat menerapkan pola makan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: Remaja, Edukasi, Animasi 2D, *Junkfood*

PENDAHULUAN

Remaja berusia 15–18 tahun saat ini memiliki kebiasaan mengonsumsi *junk food* dan menerapkan pola makan yang kurang seimbang. Kebiasaan tersebut dapat meningkatkan risiko berbagai masalah kesehatan. Kurangnya minat remaja terhadap media edukasi konvensional menyebabkan informasi mengenai pola makan sehat kurang tersampaikan secara efektif.

Oleh karena itu, media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik remaja. Solusi yang ditawarkan dalam perancangan ini adalah media audiovisual berupa animasi 2D dengan ilustrasi semi-realis bergaya anime dan pendekatan verbal yang santai serta humoris untuk menyampaikan informasi mengenai pentingnya pola makan seimbang.

Penelitian sebelumnya telah menjelaskan tentang pola makan seimbang dan betapa pentingnya hal itu bagi remaja (Mangemba Kurniasari Yuwono et al., 2024) dan (Niswatun Najihah & Luqman Effend, 2026). Berbagai penyakit dan semua informasi yang disebabkan oleh junkfood (Nursari & Ramadhan Batubara, 2024) dan (Alfora et al., 2023) terakhir efektivitas realisasi dari media audiovisual terangkum dalam penelitian oleh (Amaliya & Maharanie, 2024).

Dan pada akhirnya yang menjadi fokus utama dari perancangan ini adalah agar remaja yang belum bisa meninggalkan junkfood sepenuhnya tetap memiliki pengetahuan dan menerapkan pola makan seimbang. Diharapkan, media edukasi dapat menjadi sarana belajar yang efektif bagi remaja dizaman sekarang.

METODE ANALISIS DATA

1. Metode Penelitian

a. Observasi

Observasi dilakukan di Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. melalui pengamatan langsung di lapangan terhadap jenis makanan yang dijual oleh pedagang di lingkungan daerah sekitar yaitu tempat-tempat ramai yang biasa dikunjungi oleh remaja seperti taman Sri Soedewi dan Lapangan Pusparagam dari pengamatan tersebut ternyata sangat banyak *junkfood* dan ditemukan juga beberapa remaja yang kerap mengonsumsi *junkfood*. Selain itu, observasi langsung juga dilakukan ke dinas kesehatan dan mendapatkan temuan bahwa penyakit tidak menular akibat pola konsumsi makanan tidak sehat masih mengalami peningkatan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan bahaya makanan tidak sehat bagi remaja, meliputi buku Desain Komunikasi Visual (DKV), jurnal gizi, dan jurnal edukasi kesehatan masyarakat. Selain itu, penulis juga menggunakan data dari website resmi Dinas Kesehatan Kabupaten Bungo dan laporan Riskesdas untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai dampak pola makan tidak sehat pada remaja. Seluruh sumber dianalisis dan

disesuaikan dengan kebutuhan penelitian sebagai landasan teori serta dasar dalam penyusunan konsep perancangan media edukasi.

c. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan dengan dokter Spesialis gizi klinik, kepala Puskesmas Muara Bungo, remaja SMKN 1 Bungo, dan orang tua siswa untuk memperoleh informasi mengenai penyebab, dampak, serta kebiasaan konsumsi makanan tidak sehat pada remaja. Hasil wawancara menunjukkan bahwa konsumsi *junk food*, kurangnya aktivitas fisik, pengaruh lingkungan, serta media edukasi yang kurang menarik menjadi faktor utama penyebab pola makan tidak sehat, yang berdampak pada berbagai gangguan kesehatan seperti obesitas, gangguan pencernaan, dan penyakit tidak menular. Temuan wawancara tersebut menjadi dasar dalam penyusunan konsep media edukasi berupa animasi 2D yang lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik remaja.

d. Kuesioner

Kuesioner disebarkan memperoleh 122 responden siswa SMK Negeri 1 Bungo dan SMAN Negeri 2 Bungo untuk mengetahui pengetahuan, kebiasaan konsumsi *junk food*, serta preferensi media edukasi mengenai pola makan sehat. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa hampir 65%-70% sebagian besar responden memahami pengertian dan jenis makanan tidak sehat, namun masih sering mengonsumsinya karena faktor rasa, kepraktisan, harga, dan pengaruh lingkungan. Selain itu, mayoritas responden lebih menyukai penyampaian informasi melalui media Audiovisual dengan konsep penyampaian yang santai dan humoris, sehingga hasil ini menjadi dasar dalam perancangan media edukasi animasi 2D.

2. Metode Analisis Data

a. 5W + 1H

- 1) What
Media edukasi yang dirancang berupa animasi 2D yang membahas pola makan sehat, gizi seimbang, dampak *junk food*, serta alternatif pilihan makanan yang lebih sehat bagi remaja.
- 2) Who
Target perancangan media edukasi ini adalah remaja yang duduk dibangku kelas 1 hingga 3 SMA/ sederajat berusia 15-18 tahun.
- 3) Why
Media edukasi audiovisual dipilih karena mampu menyampaikan materi gizi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebiasaan remaja zaman sekarang dalam menggunakan gadget.
- 4) Where
Penelitian dilakukan di SMK Negeri 1 Bungo dan SMA Negeri 2 Bungo, Kabupaten Bungo, Jambi. Media edukasi ini didistribusikan melalui platform media sosial, seperti YouTube, TikTok, dan Instagram, sehingga mudah diakses oleh remaja.
- 5) When
Perancangan dilakukan pada tahun 2025 yang memuat hasil survei dan analisis kebutuhan remaja. Selanjutnya, media dipublikasikan pada tahun 2026 melalui media sosial serta dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah.
- 6) How
Media edukasi dirancang melalui tahapan pengumpulan data, penyusunan konsep, penulisan naskah, pembuatan storyboard, ilustrasi, hingga produksi animasi 2D yang dilengkapi dubbing dan efek suara sehingga menghasilkan media edukasi yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja.

b. Analisis segmentasi target

1) Demografis

a) Target Utama

Usia : Remaja 15-18 tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Status : Sekolah Menengah Atas
Ekonomi : Semua Kalangan

b) Target sekunder

Usia : 21-50 Tahun
Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
Status : Pendidik (guru) dan Dokter gizi, pihak lembaga
Ekonomi : Semua Kalangan

2) Geografis

Penelitian dilakukan di daerah lingkup kabupaten Bungo, yang mengambil beberapa sekolah seperti SMKN 1 Bungo dan SMAN 2 bungo.

3) Psikografis

Gaya hidup yang mengikuti tren, menyukai konten visual yang menarik dan menghibur, serta lebih mudah menerima informasi melalui penyampaian yang santai dan komunikatif.

4) Behavioral

Target audiens memiliki kebiasaan mengonsumsi *junk food*, aktif menggunakan media sosial, lebih menyukai animasi dengan penyampaian yang santai dan humoris, namun belum menerapkan pola makan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

3. Landasan Teori

a. Perancangan

Perancangan adalah proses merencanakan, mengatur, dan mengembangkan suatu gagasan atau solusi secara sistematis untuk menghasilkan karya atau produk yang mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Wariti, 2021)

b. Media Edukasi

Media Edukasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan data, pesan, atau informasi kepada khalayak luas agar dapat dipahami dengan mudah (Mubarak, 2023)

c. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan disiplin ilmu yang memadukan seni, desain, dan komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui media visual secara efektif, menarik, dan komunikatif. Selain berfokus pada estetika, DKV juga bertujuan memengaruhi cara berpikir, sikap, dan perilaku audiens (Petra, n.d.)

d. Tipografi

Tipografi merupakan elemen desain yang berfungsi menyampaikan pesan secara jelas dan menarik melalui pemilihan jenis huruf yang sesuai. Secara umum, tipografi terdiri atas serif, sans serif, script, dan display, yang masing-masing memiliki karakter visual berbeda untuk mendukung efektivitas komunikasi (Budiarta et al., 2023)

e. Animasi

Animasi merupakan teknik visual yang menampilkan rangkaian gambar secara berurutan sehingga menghasilkan ilusi gerak (Iskandar et al., 2021). Jenis animasi meliputi animasi tradisional, 2D, 3D, *stop motion*, dan *motion graphics*, dengan animasi 2D banyak digunakan sebagai media edukasi karena proses produksinya lebih sederhana. Dalam pembuatannya, animasi menerapkan 12 prinsip dasar yang diperkenalkan oleh Frank Thomas dan Ollie Johnston, seperti *squash and stretch*, *anticipation*, *staging*, *timing*, dan *exaggeration*, untuk menciptakan gerakan yang alami, menarik, dan efektif dalam menyampaikan pesan.

f. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen visual dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) yang berfungsi menyampaikan, menjelaskan, dan memperkuat pesan agar lebih mudah dipahami oleh audiens (Maharsi et al., 2015). Jenis ilustrasi meliputi realis, kartun, karikatur, komik, dan dekoratif, sedangkan gaya ilustrasi yang umum digunakan antara lain anime, semi-realis, dan chibi.

g. Karakter

Karakter merupakan elemen utama dalam animasi yang berperan menyampaikan cerita dan emosi kepada audiens (Rawung, F. K., Yanuar Heryanto, N., & Chiesara, 2022). Perancangan karakter memanfaatkan bentuk dasar seperti lingkaran, persegi, dan segitiga untuk menggambarkan kepribadian serta memperkuat komunikasi visual dalam cerita

h. Kesehatan dan Gizi

Kesehatan merupakan kondisi sejahtera secara fisik, mental, dan sosial yang didukung oleh pemenuhan gizi dan nutrisi seimbang (Alfora et al., 2023). Nutrisi penting yang dibutuhkan tubuh meliputi karbohidrat, protein, serat, vitamin, mineral, dan air, dengan konsumsi gula, garam, dan lemak yang harus dibatasi sesuai anjuran Kementerian Kesehatan RI. Pola makan yang tidak sehat dapat meningkatkan risiko berbagai penyakit tidak menular, seperti diabetes melitus tipe 2, hipertensi, penyakit jantung, stroke, dan gangguan ginjal.

4. Proses Perancangan

a. Konsep Verbal

Animasi ini mengusung judul "*Yang Penting Seimbang*" dengan tagline "*Makan apapun tanpa bimbang, asal tetap seimbang*". Pesan disampaikan menggunakan bahasa semi formal yang ringan berbahasa Indonesia dan dekat dengan remaja zaman sekarang. Video dikemas dalam bentuk *storytelling* dengan alur sebab-akibat serta solusi di akhir, sehingga edukasi tentang bahaya pola makan tidak sehat dan pentingnya menjaga keseimbangan gizi lebih mudah dipahami.

b. Konsep Visual

Konsep visual media edukasi ini mengusung pendekatan edukasi dan entertainment dengan tampilan modern, komunikatif, dan menarik bagi remaja. Judul menggunakan tipografi bergaya santai, sedangkan ilustrasi dibuat secara digital dengan gaya semi realis dan sentuhan anime menggunakan teknik cel shading. Visual menampilkan lingkungan yang dekat dengan kehidupan remaja, seperti sekolah, rumah, kantin, dan rumah sakit. Palet warna didominasi warna hangat dan cerah untuk menciptakan kesan segar, energik, dan ramah. Karakter utama berupa remaja SMA yang ekspresif, didukung karakter teman sebaya dan tenaga kesehatan, sehingga penyampaian pesan tentang pentingnya pola makan sehat menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Animasi 2D



Gambar 1. Opening Animasi
(Sumber: Asni, 2026)



Gambar 2. Shot karakter Lara dan Mela
(Sumber: Asni, 2026)

Media utama yang dirancang berupa animasi 2D yang memadukan gambar bergerak dan audio sebagai sarana edukasi mengenai pola makan sehat bagi remaja. Animasi dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, interaktif, dan tidak membosankan melalui pendekatan *edutainment* yang dikemas dengan unsur humor. Seluruh aset, karakter, warna, dan suasana visual dirancang berdasarkan *moodboard* agar sesuai dengan karakteristik remaja serta mendukung penyampaian pesan secara efektif.

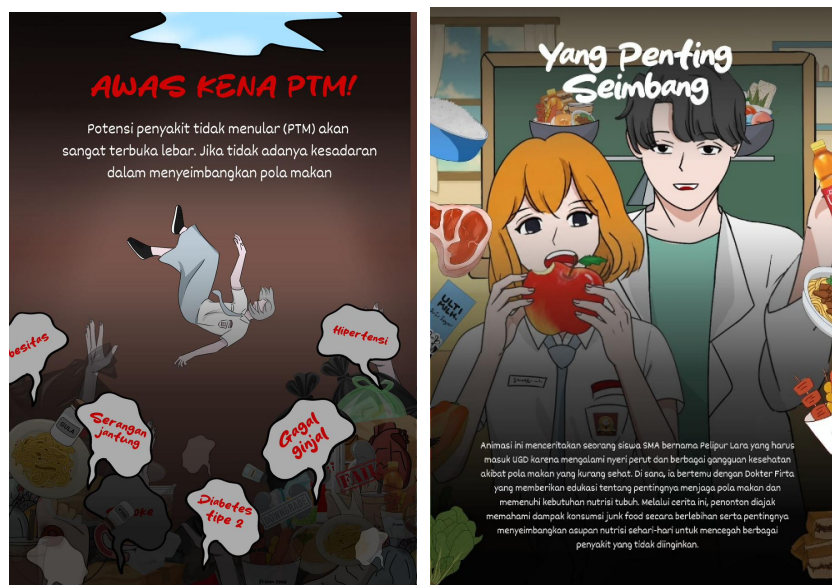
Tokoh utama Pelipur Lara digambarkan sebagai remaja dengan kebiasaan mengonsumsi junk food sehingga mengalami gangguan kesehatan. Alur cerita diawali dengan Lara yang sakit dan dirawat di rumah sakit, kemudian ditampilkan kilas balik penyebab kondisinya. Selanjutnya, melalui sesi konsultasi dengan Dr. Firta, dijelaskan pengertian junk food, dampaknya terhadap kesehatan, serta pentingnya memenuhi kebutuhan gizi seimbang. Bagian akhir animasi menampilkan solusi berupa penerapan pola makan seimbang dengan menambahkan sumber protein, serat, dan nutrisi lainnya tanpa harus meninggalkan junk food sepenuhnya. Visual yang ringan, ekspresif, dan didukung ikon serta *sound effect* yang relevan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan mendorong remaja menerapkan pola makan yang lebih sehat.

2. Poster

Poster berfungsi sebagai media informasi dan kampanye yang mengedukasi remaja tentang pengertian *junk food*, batas konsumsi yang dianjurkan, pentingnya menerapkan pola makan seimbang, dampak konsumsi berlebihan, serta sinopsis animasi. Informasi disusun dengan tata letak yang terstruktur, didukung tipografi yang mudah dibaca, ilustrasi bergaya kartun, dan penggunaan warna yang konsisten dengan identitas visual perancangan sehingga pesan lebih menarik dan mudah dipahami. Seluruh poster dicetak berukuran A2 menggunakan kertas Albatros dan dipasang menggunakan bingkai foto untuk kebutuhan pameran dan media edukasi.



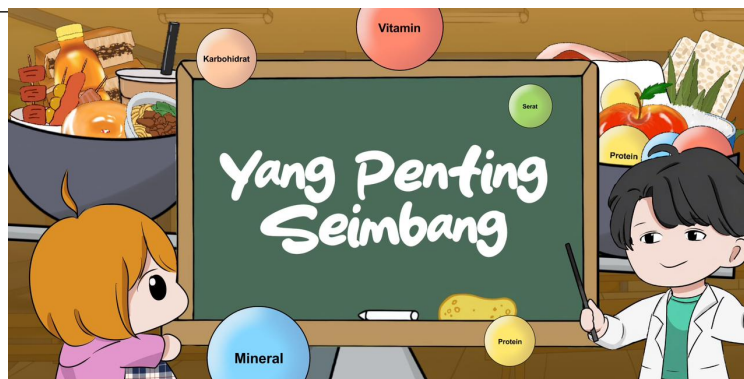
Gambar 3. Poster Edukatif
(Sumber: Asni, 2026)



Gambar 4. Poster Edukatif
(Sumber: Asni, 2026)

3. Banner

Banner berfungsi sebagai media pendukung sekaligus identitas visual pada booth pameran. Perancangan terdiri dari dua banner dengan fungsi yang saling melengkapi. Banner pertama menampilkan judul utama tugas akhir yang dipadukan dengan ilustrasi karakter, elemen makanan sehat, dan *junk food* sebagai representasi isi animasi. Sementara itu, banner kedua berbentuk vertikal yang menampilkan ilustrasi karakter utama serta informasi mengenai kebutuhan nutrisi harian sebagai edukasi singkat bagi pengunjung. Tata letak kedua banner dirancang dengan hierarki visual yang jelas, menggunakan warna, tipografi, dan ilustrasi yang konsisten dengan identitas visual perancangan sehingga mudah dibaca dan menarik perhatian. Penempatan banner pada area booth tidak hanya memperkuat identitas karya, tetapi juga membantu menyampaikan informasi edukatif serta menciptakan pengalaman visual yang lebih menarik bagi audiens.



Gambar 5. Banner 1
(Sumber: Asni, 2026)



Gambar 6. Banner 2
(Sumber: Asni, 2026)

4. Video Teaser

Video teaser merupakan media pendukung yang digunakan untuk mempromosikan animasi kepada target audiens dengan menampilkan cuplikan singkat yang menarik dan mampu membangkitkan rasa penasaran terhadap isi cerita. Penayangan video teaser cukup dilakukan melalui tablet sebagai media display karena durasi yang singkat dan tujuan utamanya adalah menarik perhatian audiens terhadap animasi yang dipromosikan.



Gambar 7. *Video Teaser*
(Sumber: Asni, 2026)

5. Game Card

Game card merupakan media interaktif yang bertujuan menguji pemahaman remaja tentang pola makan sehat. Audiens diminta melengkapi ilustrasi *junk food* dengan menempelkan stiker bergambar sumber karbohidrat, protein, sayur, dan buah sehingga membentuk menu yang lebih seimbang. Melalui aktivitas ini, audiens diharapkan memahami pentingnya gizi seimbang dengan cara yang menyenangkan. Game card berukuran 7×15 cm dan dicetak menggunakan photo paper agar hasil cetak lebih tajam, berwarna cerah, dan tahan lama.



Gambar 8. *Game Card*
(Sumber: Asni, 2026)

6. Postingan Sosial Media



Gambar 9. Media Sosial
(Sumber: Asni, 2026)



Gambar 10. Short Animasi
(Sumber: Asni, 2026)

Publikasi media edukasi dilakukan melalui *YouTube*, *TikTok*, dan *Instagram*. Video animasi berdurasi sekitar enam menit dibagi menjadi 12 part berdurasi 30–40 detik yang diakhiri dengan *hook* untuk menarik audiens melanjutkan ke bagian berikutnya atau menonton versi lengkap. Strategi ini disesuaikan dengan kebiasaan remaja yang lebih menyukai konten singkat dan menarik. Selain sebagai media promosi, publikasi ini bertujuan memperluas jangkauan edukasi, meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pola makan sehat, dan mendorong audiens menonton animasi secara keseluruhan.

KESIMPULAN

Perancangan ini berhasil menghasilkan media edukasi berupa animasi 2D berjudul *Yang Penting Seimbang* yang mengangkat edukasi mengenai pentingnya pola makan sehat bagi remaja usia 15–18 tahun. Animasi dikemas menggunakan pendekatan storytelling, edutainment, visual semi realis bergaya anime, serta bahasa yang ringan sehingga informasi lebih mudah dipahami dan menarik bagi target audiens. Berdasarkan hasil demonstrasi kepada 112 siswa SMK Negeri 1 Bungo, media memperoleh respons positif sebesar 85%–96%, sehingga dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman remaja mengenai pentingnya menerapkan pola makan seimbang.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua penulis, Maskur dan Munjaya, atas doa, kasih sayang, dukungan, pengorbanan, serta motivasi yang tiada henti selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Terima kasih kepada Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
3. Terima kasih kepada Dr. Riswel Zam, S.Sn., M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
4. Terima kasih kepada Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual sekaligus Dosen Pembimbing Akademik.
5. Terima kasih kepada Vicia Dwi Prakarti DB, M.Sn., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir.
6. Terima kasih kepada Ary Leo Bermans, S.Pd., M.Sn. dan M. Syukri Erwin, S.Ds., M.Sn., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun.
7. Terima kasih kepada seluruh dosen, tenaga kependidikan Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta staf Perpustakaan Institut Seni Indonesia Padang Panjang.
8. Terima kasih kepada Mhd Andri, Meita Suci Anggraini, dan Faiz Khairul Hafiz atas dukungan, bantuan, dan motivasi yang diberikan selama proses penyelesaian karya ini.
9. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfora, D., Saori, E., & Fajriah, L. N. (2023). Pengaruh konsumsi makanan cepat saji terhadap gizi remaja. *FLORONA : Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 2(1), 43–49. <https://doi.org/10.55904/florona.v2i1.688>
- Amaliya, S., & Maharanie, J. (2024). Pengaruh Edukasi Audiovisual terhadap Pengetahuan, Keterampilan dan Efikasi Ibu dalam Melakukan Perawatan Metode Kanguru (PMK) The Audiovisual Education Effect on Knowledge Skills and Efficacy of Mother in Carrying out Kangaroo Method Care. 16(3), 315–325.
- Budiarta, I. G. M., Nyoman, N., Witari, S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. 13(1), 60–69.
- Iskandar, D., Harahap, H., & Khairani, S. (2021). MASYARAKAT DI KANTOR KECAMATAN. 3(02).
- Maharsi, I., Studi, P., & Komunikasi, D. (2015). Ilustrasi Dalam Bingkai Tipografi. 8(1), 71–73.
- Mangemba Kurniasari Yuwono, D., Galenso, N., Kemenkes Palu, P., Sarjana Terapan Keperawatan, P., & DIII Keperawatan Luwuk, P. (2024). Jurnal Pengabdian Masyarakat Lentora Nutrition Education for Adolescents for High School Students in Luwuk, Banggai Region. 4(1), 19–25. <https://doi.org/10.33860/jpml.v4i1.3951>
- Mubarak, F. S. (2023). Penerapan Prinsip Gestalt Dalam Desain Visual Untuk Meningkatkan Memori Dan Pemahaman Pesan. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11(2), 152. <https://doi.org/10.30659/jikm.v11i2.33002>
- Niswatun Najihah, & Luqman Effend. (2026). Tinjauan Literatur Konsumsi Fast Food pada Remaja Berdasarkan Teori Kognitif Sosial Tahun 2021-2025. *Detector: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan*, 3(4), 120–131. <https://doi.org/10.55606/detector.v3i4.5773>
- Nursari, S., & Ramadhan Batubara, A. (2024). FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KEJADIAN ANEMIA PADA REMAJA PUTRI DI SMK NEGERI 3 BUNGO Factors Associated with The Incidence of Anemia In Adolescent Girls Bungo State In Vocational High School 3. *Journal of Healthcare Technology and Medicine*, 10(2), 2615–109.
- Petra, U. K. (n.d.). UNSUR DESAIN (Spesifik) DALAM PEMBELAJARAN DASAR DESAIN INTERIOR. 31–43.
- Rawung, F. K., Yanuar Heryanto, N., & Chiesara, A. T. (2022). Analisis penerapan basic shape pada desain karakter animasi Inside Out. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 2(1).
- Wariti, G. (2021). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL. 9(3), 325–333.