

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Perancangan buku digital ilustrasi infografis ini bertujuan untuk memberikan panduan praktis dan edukatif bagi ilustrator digital pemula dalam memahami serta memulai karier di industri *microstock*. Melalui pendekatan visual yang komunikatif, buku ini menyajikan informasi penting mengenai alur kerja, strategi pemasaran, serta etika yang perlu diperhatikan oleh kontributor *microstock*. Perancangan media dilakukan dalam dua versi bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas. Penggunaan infografis dan ilustrasi dalam buku ini terbukti mampu membantu memperjelas isi informasi serta meningkatkan ketertarikan pembaca. Selain itu, desain layout adaptif juga memungkinkan buku ini diakses dengan nyaman di berbagai perangkat digital. Keseluruhan proses perancangan menunjukkan bahwa media visual yang tepat dapat menjadi sarana efektif dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif digital di Indonesia.

B. SARAN

Berdasarkan hasil perancangan dan analisis, disarankan agar konten buku ini dapat diperbarui oleh penulis lainnya agar tetap relevan dengan perkembangan tren di platform *microstock* dan kebutuhan industri ilustrasi global. Para ilustrator pemula juga dianjurkan untuk terus memperluas wawasan melalui sosial media yang membahas *microstock*, agar dapat belajar dari pengalaman para kontributor lain. Untuk pengembangan selanjutnya, penelitian mengenai perilaku konsumen dalam memilih dan membeli karya di platform *microstock* dapat dijadikan acuan guna membantu ilustrator memahami preferensi pasar. Selain itu, agar buku ini dapat menjangkau lebih banyak pengguna, distribusinya dapat dilakukan dalam format e-book interaktif yang ramah perangkat seperti PDF interaktif atau platform flipbook digital.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Ambarwati, M. (2022). *Dasar-dasar desain komunikasi visual* (Cet. I). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. ISBN 978-623-619-997-8.

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout*. Lausanne: AVA Publishing.

Freer, D. (2008). Microstock Photography. In *Microstock Photography*. <https://doi.org/10.4324/9780080560861>

Graver, A. & Jura B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: an Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*. Rockport Publishers

Haslam, A. (2006). *Book design* (Portfolio Series). Laurence King Publishing. ISBN 978-1856694735.

Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 dimensi*. Pusat Pengembangan Perfilman, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN 978-602-61985-8-7.

Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). Bloomsbury Visual Arts. <https://doi.org/10.5040/9781474263047>

Ross, R. (1963). *Illustration today*. International Textbook Co.

Saefullah, I. (2017). *Membuat Buku Digital Mandiri*. Indramayu: Kainoe Books.

Setyorini, S.Kom., M.M. (2020). *2 in 1 vector & bitmap: Buku referensi kumpulan project mini Coreldraw & Photoshop*. Basya Media Utama. ISBN 978-623-95512-5-4.

Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar desain grafis* (Cet. I). Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. ISBN 978-602-60263-4-7.

JURNAL

AlOtaibi, N. (2024). Influential Content Design in Graphic Design. *International Journal for Scientific Research*, 3(4), 661–694. <https://doi.org/10.59992/ijsr.2024.v3n4p17>

Andrade, J. (2010). What does doodling do? *Applied Cognitive Psychology*, 24(1), 100–106. <https://doi.org/10.1002/acp.1561>

Atmaji, L. T. (2019). *Proses Penentuan Harga Desain pada Desainer Grafis Freelance*. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 5*(1), 19–28. <https://doi.org/10.24821/jtks.v5i1.3144>

Hadiprawiro, Y. (2015). Grafis informasi dalam komunikasi visual. *Jurnal Desain*, 2(3), 117–202. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/584

Kanda Putra, I. (2023). *Perancangan buku digital ilustrasi sebagai media informasi tentang NFT* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. Digilib ISI Yogyakarta.

Larasati, S. A., Istiqomah, A., Ramadani, A. S., Khoiriyah, A., & Radianto, D. O. (2023). Peran media sosial dalam pengembangan usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM). *CEMERLANG: Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis*, 4(2), 155–166. <https://doi.org/10.55606/cemerlang.v4i2.2867>

Maharsi, I. (2016). Ilustrasi dalam bingkai tipografi. *DeKaVe*, 8(1), [halaman]. <https://doi.org/10.24821/dkv.v8i1.1551>

Martadireja, S. (2018). Pengaruh microstock terhadap kesadaran hak kekayaan intelektual desainer grafis. *Journal of Urban Society's Arts (JUSA)*, 5(1), 1–14. <https://journal.isi.ac.id/index.php/JOUSA/article/view/2141>

Martadireja, S. (2018). Pengaruh microstock terhadap kesadaran hak kekayaan intelektual desainer grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.24821/jousa.v5i1.2141>

Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-D untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://doi.org/10.33369/pendipa.2.2.131-134>

Pradana, M. D. (2018). Pengembangan media tutorial pembelajaran mata kuliah media fotografi pembelajaran. *Edudeena: Journal of Islamic Education*, 2(1), 77–96. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.581>

Ruddamayanti, R. (2019). Pemanfaatan buku digital dalam meningkatkan minat baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2750/2550>

TAUTAN

Feature Shoot. (2024). *Shutterstock mengidentifikasi 16 jenis ilustrasi dengan performa penjualan tinggi*. <https://www.featureshoot.com/2024/04/shutterstock-16-illustrations-high-sales>

Interaction Design Foundation. (2016). *Flat design*. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/flat-design>

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2021). *Outlook Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2021/2022*. Diakses dari

<https://kemenparekraf.go.id/pustaka/outlook-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2021-2022>

Pixcap. (2023). *What is 3D illustration?*
<https://pixcap.com/blog/what-is-3d-illustration>

Qurotianti, A. (2023, 30 September). Keunggulan buku cetak vs e-book: Selera membaca Gen Z di era digital. *Perpustakaan UMY*.
<https://mylibrary.umy.ac.id/news/keunggulan-buku-cetak-vs-e-book-selera-membaca-gen-z-di-era-digital/>

Rotenberg, A. (2024, 29 Januari). *Royalty-Free license explained*. Xpiks Blog.
<https://xpiksapp.com/blog/licensing-models/>

Shutterstock. (2023, Oktober 2). 16 jenis ilustrasi yang paling laris di Shutterstock.
<https://www.shutterstock.com/blog/illustration-sell-on-shutterstock>

Stockphoto secrets. The Stock Photo Market: What, Who, How and Where of Stock Photos in 2025. Diakses dari
<https://www.stockphoto secrets.com/stock-agency-insights/stock-photo-market.html#stock-photo-agencies-know-the-players-know-the-game>

Torrens, L. (2007). *What is microstock photography?* Microstock Diaries.
<https://www.microstockdiaries.com/what-is-microstock-photography.html>

Upwork Team. (2022). *How to design an infographic: Step-by-step tutorial*. Upwork.
<https://www.upwork.com/resources/how-to-design-an-infographic-step-by-step-tutorial>