

INFOGRAFIS KOMPETENSI MULTIMEDIA DAN DESAIN GRAFIS DI PROVINSI JAWA TIMUR

Saiful Yahya¹, Mahendra Wibawa¹, Surya Afandy¹

DKV STIKI Malang¹

Email: yahya@stiki.ac.id, mahendra@stiki.ac.id, surya@stiki.ac.id.

Abstract: Infographics is a visual representation based on the data to facilitate the comprehension of the reading of data submitted. East Java as one of the nine ethnic provinces that have a diversity of cultures ranging from Osing culture in the eastern end of the province to Mataraman culture in the western end. Research Competence of multimedia and graphic design of young generation work on 5 East Java city as data of sampling. Research flow begins with data analysis of competence, processing of data analysis results into visual data. Data processing becomes visual data through stages, extracting visual data related to data, simplifying the form of visual data, compiling visual data and visual finalization..

Key Words: Infographic , Multimedia and Graphic Design, East Java

Abstrak: Infografis merupakan bentuk penyajian visual berdasarkan data-data untuk memudahkan pemahaman pembacaan data yang disampaikan. Jawa timur sebagai salah satu provinsi yang memiliki 9 suku bangsa yang memiliki keragaman budaya mulai dari budaya Osing di ujung timur provinsi hingga budaya Mataraman di ujung barat. Penelitian Kompetensi multimedia dan desain grafis angkatan muda kerja pada 5 kota Jawa Timur sebagai data sampling. Tahapan penelitian diawali dengan analisa data kompetensi, pengolahan hasil analisa data menjadi data visual. Pengolahan data menjadi data visual melalui tahapan, penggalan data visual yang berhubungan dengan data, penyederhanaan bentuk data visual, pengkomposisian data visual dan finalisasi visual.

Kata kunci: Infografis, Multimedia dan Desain Grafis, Jawa Timur.

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor yang memiliki posisi sangat strategis dibandingkan faktor-faktor pembangunan lainnya, seperti Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Kapital (SDK), serta Sumber Daya Buatan (SDB), karena manusia yang merencanakan, mengolah, menggunakan, menikmati, bahkan merusak atau menyalahgunakan ketiga faktor di atas. Semua pembiayaan bagi SDM juga tidak hanya dianggap sebagai labour cost, tetapi sebagai nilai investasi (human investment), yang akan menghasilkan nilai tambah berlipat ganda jika dikelola dengan baik dan benar. Stagnansi atau bahkan kegagalan pencapaian sasaran pembangunan dimanapun, lebih disebabkan kegagalan dalam memosisikan peran dan fungsi SDM secara tepat dan maksimal. (Hapsari, 2016)

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 tahun 2013 tentang Ketenagakerjaan yang pembentukannya berdasarkan Peraturan

Pemerintah Nomor 23 tahun 2004 tentang Badan Nasional Sertifikasi Profesi, Negara Indonesia telah membentuk Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP). BNSP merupakan badan independen yang bertanggung jawab kepada Presiden yang memiliki kewenangan sebagai otoritas sertifikasi personil dan bertugas melaksanakan sertifikasi kompetensi profesi bagi tenaga kerja. Pembentukan BNSP merupakan bagian integral dari pengembangan paradigma baru dalam sistem penyiapan tenaga kerja yang berkualitas. Berbeda dengan paradigma lama yang berjalan selama ini, sistem penyiapan tenaga kerja dalam format paradigma baru terdapat dua prinsip yang menjadi dasarnya yaitu pertama, penyiapan tenaga kerja didasarkan atas kebutuhan pengguna (demand driven); dan kedua, proses diklat sebagai wahana penyiapan tenaga kerja dilakukan dengan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis kompetensi (Competency Based Training

/CBT).

Dalam melakukan asesmen terdapat beberapa metode, diantaranya metode

- Observasi terhadap kinerja yang sesungguhnya
- Tes tertulis
- Tes lisan
- Simulasi / role play / studi kasus
- Portofolio.

Observasi terhadap kinerja yang sesungguhnya adalah mengobservasi peserta uji kompetensi pada saat melakukan pekerjaan atau tugas tertentu, contohnya mengobservasi produk yang dibuat atau mengobservasi prosedur di tempat kerja.

Tes tertulis merupakan serangkaian jenis pertanyaan yang berbeda, dimana peserta uji kompetensi memungkinkan untuk mengikuti ujian diruang kelas atau membawa ujian untuk diselesaikan dirumah, contoh tes tertulis adalah jawaban singkat, essay, pilihan ganda atau melengkapi kalimat.

Tes lisan adalah menilai kemampuan peserta uji kompetensi dalam mendengarkan, menginterpretasikan dan mengkomunikasikan gagasan mengenai informasi, sebagai contoh tes lisan dapat berupa serangkaian pertanyaan terbuka atau tertutup.

Simulasi / role play / studi kasus adalah menciptakan situasi tiruan dengan pengaturan di tempat kerja, contohnya mensimulasikan penerbangan, interaksi role-play dengan pelanggan.

Portofolio merupakan pemaparan ragam bukti yang menunjukkan kriteria kinerja, contohnya memberikan kualifikasi, uraian pekerjaan, laporan dari pihak ketiga dan contoh-contoh hasil pekerjaan yang dilengkapi bukti yang dapat dipertanggungjawabkan.

Infografis adalah informasi grafis yang merupakan representasi visual dari sebuah kumpulan data, informasi dan desain (Hendri,2015). Sehingga Infografis yang merupakan salah satu media komunikasi visual menyajikan kombinasi data dan informasi secara sederhana dengan memiliki keterbacaan yang baik. Penggunaan infografis pada berbagai permasalahan, dalam bidang kedokteran, dirgantara, ekonomi, sejarah, olahraga, politik dan seterusnya (Taufik, 2012). Infografis merupakan cara

baru untuk memvisualisasikan data. Dalam kata lain, infografis adalah visualisasi informasi atau visualisasi data. Visualisasi adalah cara pandang manusia, menginterpretasikan, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi visual. Tujuan dari visualisasi adalah untuk mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan efektif dengan cara menggunakan grafis. (Siricharoen,). Mereka membuat desain untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan lebih jelas dibandingkan melalui teks saja. Dengan menggunakan kata-kata, nomer, simbol, warna dan gambar, infografis menyampaikan pesan penting kepada pembaca seperti menceritakan sebuah cerita. (Niebaum, 2015)

Multimedia muncul melalui media masa diawal 1990. Istilah ini dipakai untuk menyatukan menyatukan teknologi digital dan analog dibidang entertainment, publishing, communications, marketing, advertising, dan juga commerce. Multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media". Multi berarti "banyak" sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium. Saat ini istilah lebih trendi yang sama-sama membingungkan adalah "new media"(BNSP, 2014).

Berdasarkan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Trasmigrasi nomer 115/MEN/III/2007 tentang Penetapan Rancangan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sector Komunikasi sub sector Pos dan Telekomunikasi bidang Jaringan Telekomunikasi sub bidang Jasa Multimedia. Multimedia dikategorikan menjadi 2, yakni multimedia content production dan multimedia communication.

Multimedia content production Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (music, video, film, game, entertainment, dll) Atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (text, audio, graphics, animation, video, and interactivity) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah

- Media Teks
- Media Audio
- Media Video
- Media Animasi
- Media Graph / Image
- Media Interactivity
- Media Special Effect
- Media 2D / 3D Modelling
- Media Web

Multimedia communication adalah multimedia yang menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan / menyiarkan / mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education, dll. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah:

- TV
- Radio
- Film
- Cetak
- Musik
- Game
- Entertainment
- Tutorial
- ICT (Internet)

Keterkaitan antara multimedia content production dengan multimedia communication terangkum sebagai tabel 1 dibawah ini:

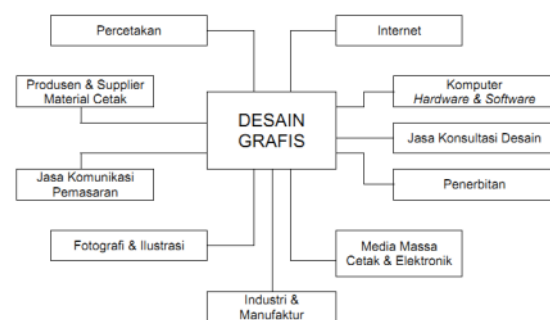
Tabel 1. Keterkaitan antara multimedia content production dengan multimedia communication

	Multimedia	Multimedia									
		T V	R a	F i	C	M	G	E	T	I	C
			d i	m a	l e	t u	s a	n t	u	C	
			o	k	e	t a	o	i n	r	e	a
								n t	l		
1	Media Teks	☒		☒	☒			☒	☒	☒	☒
2	Media Audio	☒	☒	☒		☒	☒	☒	☒	☒	☒
3	Media Video	☒		☒			☒	☒	☒	☒	☒
4	Media Aniamasi	☒		☒			☒	☒	☒	☒	☒
5	Media Graph/Im age	☒		☒	☒			☒	☒	☒	☒
6	Media Interactiv ity						☒		☒	☒	☒
7	Media Speciap Effect	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
8	Media 3D/2D	☒		☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

9	Media Web	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒
---	-----------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Standart Kompetensi Multimedia terdiri dari kompetensi umum, inti dan khusus. Kompetensi umum meliputi: Administrasi, Pemasaran, Teknisi, Keselamatan Kerja, Menulis Naskah Cerita, Merancang Multimedia. Kompetensi Inti terdiri dari: Menggunakan Kamera, Menyunting Gambar & Suara, Membuat Animasi, Kreasi Gambar Digital, Pencahayaan, Sutradara. Sedangkan kompetensi Khusus meliputi pembuatan efek khusus dan sulih suara.

Skema Desain Grafis, berdasarkan Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi nomer 109/ MEN/ VI/2010 tentang Penetapan Rancangan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sub sector Teknologi dan Informatika bidang Desain Grafis menjadi Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia. Desain grafis menjadi bagian dari keilmuan seni rupa dan komunikasi yang saling melengkapi. Bidang profesi Desain Grafis dapat berkarya didalam penerbitan, media massa cetak dan biro-biro grafis. Desain grafis juga dapat menunjang perusahaan non komunikasi sebagai inhouse graphics di departemen promosi atau tenaga grafis pada depatemen hubungan masyarakat diperusahaan. Berikut hubungan desain grafis dengan bidang lainnya:



Gambar 1. Kaitan desain grafis dengan bidang lainnya

Kompetensi desain grafis terdiri dari 3 kompetensi, yakni Kompetensi Umum, Kompetensi Inti dan Kompetensi Khusus. Berikut adalah kerangka acuan Kompetensi Umum, Inti dan Khusus mencakup:

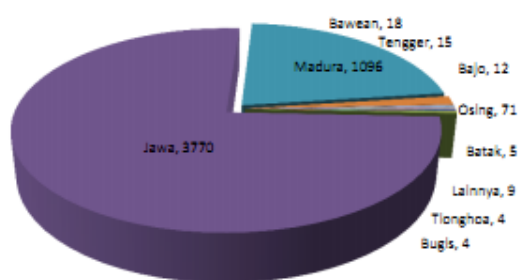
Kompetensi umum terdiri dari 4 hal yakni teknis, bentuk, konten dan konteks. Kompetensi Teknis meliputi kemampuan

untuk menggunakan perangkat, teknologi dan material (bahan), untuk mengekspresikan dan mencapai kualitas estetis. Kompetensi bentuk meliputi kemampuan untuk mengkomposisikan berbagai elemen visual. Kompetensi Konten meliputi kemampuan untuk mengidentifikasi permasalahan desain dan menciptakan interpretasi visual dari pesan / gagasan bagi khalayak. Sedangkan kompetensi Konteks adalah kemampuan untuk menciptakan ekspresi visual dan membangun persepsi dalam menyampaikan sebuah makna.

Kompetensi khusus merupakan kemampuan untuk memahami dasar-dasar dari disiplin ilmu terkait dalam bentuk Branding, Komunikasi Pemasaran dan Manajemen serta kemampuan untuk memahami dasar-dasar dari disiplin ilmu Ilustrasi dan Fotografi.

Provinsi Jawa Timur (Jatim) terdiri dari beragam suku bangsa yang tersebar mulai penghujung timur dengan suku Osing, hingga ke barat dengan budaya Mataraman dan suku Madura di Utara hingga budaya Mataraman di selatan wilayah Selatan. Keragaman budaya memunculkan stigma bahwa masyarakat Jatim sangat mudah bergaul dengan suku lain yang menandakan keterbukaan berfikir dalam menerima budaya lain.

Jawa, Madura dan Osing adalah suku-suku terbesar di Jatim (BPS tahun 2014), berikut jumlah suku yang mendiami Jatim berdasarkan jumlah desa:



Gambar 2. Jumlah Suku di Jawa Timur

METODE

Metode untuk pengembangan Infografis Kompetensi Multimedia dan Desain Grafis mengacu pada prinsip dasar desain yakni balance, unity, simplicity dan equilibrium.

Tahapan pengembangan infografis ini menggunakan model Plomp (1997,5) yang

terdiri dari 5 tahapan yakni Preliminary investigation, Design, Realization, test, evaluation and revision, Implementation.

Tahap preliminary investigation, tahapan ini peneliti mengumpulkan data-data atau informasi yang terdapat dilapangan, mengidentifikasi metode asesment kompetensi bidang multimedia dan desain grafis.

Tahap Design, dengan mengacu pada prinsip desain sebagai berikut:

Keseimbangan

Terciptanya susunan yang menjadi satu kesatuan visual dan menciptakan kekontrasan dengan mempertimbangkan bobot dari setiap elemennya. Keseimbangan dapat berupa keseimbangan simetris, asimetris dan radial.

Kontras

Tercipta dari perbedaan yang tercipta antar elemen pada komposisi sehingga menimbulkan kesan menonjol dan menarik perhatian. Jika terlalu banyak kontras yang tercipta dapat mengakibatkan kekacauan.

Konsistensi

Kesamaan antar elemen

Ruang Kosong

Tercipta untuk memberikan batasan didalam komposisi yang berfungsi sebagai ruang untuk istirahat.

Tahap Realization, tahap ini infografis dipublikasikan melalui laman situs LSPTIK.

HASIL

Preliminary investigation

Tahapan ini menghasilkan data berupa jumlah peserta asesment yang berasal dari LSPTIK Surabaya tahun 2016-2017 dan karakteristik angkatan muda kerja. Berikut data peserta asesment:

Tabel 2. Data Asesment

No	Skema Asesment	Jenis Bidang	Jumlah Peserta		
			Peserta	Kompeten	Belum Kompeten
1	Junior Multimedia	Multimedia	656	330	326
2	Video Editing	Multimedia	31	22	9
3	Basic Multimedia	Multimedia	16	4	12
4	Grafika Fundamental	Desain Grafis	178	63	115
5	Digital Imaging	Desain Grafis	86	51	35

Skema asesment yang diteliti terdiri dari 5 skema, yakni Skema Junior Multimedia, Video Editing, Basic Multimedia untuk bidang Multimedia serta skema Grafika Fundamental dan Digital Imaging untuk Bidang Desain Grafis.

Skema Junior Multimedia terdiri dari unit kompetensi TIK.MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia, TIK. MM02.032.01 Membuat, memanipulasi dan menggabungkan gambar 2D, TIK. MM02.053.01 Membuat dan memanipulasi gambar-gambar digital, TIK.MM02.070.01 Menggabungkan gambar 2D ke dalam sajian multimedia, TIK.MM02.071.01 Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia, dan TIK.Op02.019.01 Mengoperasikan piranti lunak pengolah gambar vector.

Skema Video Editing terdiri dari unit kompetensi TIK.MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK.MM02.032.01 Membuat, Memanipulasi, dan Menggabung Gambar 2D, TIK.MM02.031.01 Menggabung, Merancang dan Menyunting Video Digital, TIK.MM02.072.01 Menggabungkan Audio ke Dalam Sajian Multimedia dan TIK. MM02.074.01 Menggabungkan Video ke Dalam Sajian Multimedia.

Skema grafika fundamental terdiri dari 4 unit kompetensi, diantaranya TIK.DG01.001.01 Menerapkan Pengetahuan Dasar Desain, TIK.DG01.003.01 Menerapkan Pengetahuan Tentang Metode Grafika, TIK.DG01.008.01 Menyusun Brief Teknis Spesifikasi Cetak, TIK.DG02.001.01 Memaparkan Kembali Brief Teknis Spesifikasi Kepada Pihak Lain dan TIK.DG02.003.01 Mengerjakan Final Artwork.

Skema Digital Imaging terdiri dari 4 unit kompetensi, yaitu TIK.MM01.005.01 Mengidentifikasi Komponen Multimedia, TIK.MM01.007.01 Memilih dan Memakai Software dan Hardware untuk Multimedia, TIK.MM02.071.01 Menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia dan TIK.MM02.053.01 Membuat dan Memanipulasi Gambar-Gambar Digital.

Kegiatan uji kompetensi yang diteliti adalah kegiatan uji kompetensi LSPTIK yang dilakukan oleh berada di Jawa Timur.

Kegiatan tersebut meliputi uji kompetensi di Surabaya, Jombang, Tulungagung, Malang dan Mojokerto. Sebelum dilakukan uji kompetensi, panitia melakukan penjabaran terhadap skema, berikut dokumentasi penjabaran skema:



Gambar 3. Penjabaran skema oleh panitia

Penjabaran skema ini dilakukan untuk menjelaskan unit-unit kompetensi yang akan diujikan dengan disertai contoh soal dan peserta diperbolehkan diskusi dengan sesama peserta lainnya.



Gambar 4. Diskusi penjabaran skema

Mekanisme uji kompetensi dilakukan dengan metode simulasi tempat kerja, wawancara dan observasi. Simulasi tempat kerja dilakukan dengan mengkondisikan peserta berada ditempat kerja yang mendapatkan tugas untuk diselesaikan. Tugas tersebut berupa membuat produk tertentu (sesuai dengan skema yang diujikan) dalam waktu tertentu. Setelah selesai mengerjakan tugas tersebut, peserta diminta pertanggungjawaban terhadap hasil pekerjaannya dengan dilakukan observasi. Berikut contoh proses observasi yang dilakukan:



Gambar 5. Observasi terhadap hasil pekerjaan peserta uji kompetensi

Untuk data target audience yakni usia umur 19-25 tahun sebagai berikut:

Jenis Demografi	Karakteristik	Simbol yang didapat
Kelas Pekerja Pemula	Penghasilan kecil, orientasi rekreasi,	Dinamis, Semangat, kecerahan

Tahap Design

Berdasarkan tahap prelinery investigation, didapatkan sebuah konsep “kesederhanaan visual yang dinamis” yang akan menjadi acuan pembuatan infografis.

Kesederhanaan yang dimunculkan dalam pemilihan huruf yang digunakan. Jenis huruf yang digunakan menggunakan sans serif, yaitu huruf yang struktur anatominya tidak memiliki kait. Huruf yang digunakan terdapat 2 huruf, yakni Impact dan Arial. Impact dipilih dikarenakan memiliki badan huruf yang tebal. Sedangkan Arial memiliki karakter formal dengan keterbacaan yang baik. Berikut karakter huruf Arial dan Impact:

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijkl
lmnopqrstu
vwxyz
0123456789

Gambar 6. Karakter huruf Arial

ABCDEFGHIJ
KLMNOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijkl
lmnopqrstu
vwxyz
0123456789

Gambar 7. Karakter huruf Impact

Warna yang digunakan untuk infografis mengacu kepada warna yang bersifat dinamis dan cerah, kompeten. Warna cyan yang cerah menggambarkan sebuah tujuan yang cemerlang. Kompeten dan belum kompeten digunakan warna merah sebagai tanda. Biru untuk kompeten yang memiliki makna profesionalitas dan merah untuk belum kompeten yang memiliki makna larangan.



Warna yang digunakan:



Gambar 8. Visualisasi Warna

Ikon yang digunakan terdapat beberapa, diantaranya laptop, pentablet, HP, cangkir kopi, lingkaran.

Tabel 3 : ikon yang digunakan

No	Ikon	Makna
1	Laptop 	Mewakili multimedia dan desain grafis, mengingat jenis komputer yang digunakan adalah komputer yang lazim digunakan desainer multimedia dan desain grafis untuk bekerja
2	Pentablet 	Perangkat bantu untuk membuat ilustrasi
3	Handphone	Perangkat wajib

		untuk menunjang karir, terlebih sebagai tenaga kerja pemula (angkatan kerja muda)
4	Cangkir Kopi	Sebagai “teman” desainer untuk bekerja kreatif
5	Lingkar hitam	Sebagai kesatuan yang utuh yang memiliki makna keseluruhan.

Tahap Realization

Hasil dari penelitian ini adalah publikasi data kompetensi multimedia dan desain grafis dalam bentuk infografis.



Gambar 9. Infografis

Infografis menggunakan prinsip desain sebagai acuan penyusunan komposisi.

Keseimbangan menggunakan keseimbangan asimetris, dimana keseimbangan ini memberikan persepsi dinamis. Kesatuan dalam infografis tercurah pada penggunaan warna yang berada pada dua hue, yakni

jingga dan biru.

Kesatuan, prinsip tersebut dapat diamati dari pemilihan jenis huruf. Terdapat 2 jenis huruf yang termasuk dalam satu golongan, yakni sans serif. Prinsip kesatuan yang lainnya diterjemahkan dalam pemilihan warna yang menggunakan warna biru sebagai dominasi dengan kontras terhadap warna merah.

Deskripsi infografis

Penggunaan font:



Gambar 10. penggunaan huruf Impact pada infografis

Menggunakan huruf Impact yang memiliki karakter tegas, mudah terbaca dan berat. Digunakan pada headline infografis memberikan persepsi kepada khalayak tentang pentingnya informasi tersebut.



Gambar 11. Penggunaan huruf Arial pada infografis

Penggunaan huruf Arial pada *bodycopy*. Jenis huruf yang digunakan Arial Normal memberikan dampak keterbacaan yang baik, berkesan modern dengan ketegasan yang mendukung penggunaan dari jenis font yang digunakan pada *headline*.



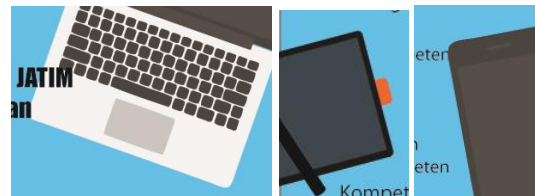
Gambar 12. Proyeksi top view meja kerja

Proyeksi top view dari sebuah meja kerja seorang desainer. Menggambarkan informasi yang disampaikan tentang multimedia dan desain. Didukung dengan keberadaan perangkat kerja yang lazim digunakan oleh desainer, yakni pen tablet, komputer jinjing, kopi dan telepon genggam.



Gambar 13. alur pembacaan infografis

Irama / alur membaca infografis diawali dari atas kebawah dan dari kirim ke kanan. Penggunaan alur yang disesuaikan dengan cara pembacaan tulisan latin, bertujuan untuk memudahkan penyampaian informasi.



Gambar 14. penggunaan ikon yang miring

Penggunaan ikon miring bertujuan untuk menyampaikan profesi bidang multimedia dan desain grafis selalu bergerak, dinamis untuk mengikuti perkembangan teknologi.

DAFTAR RUJUKAN

- BNSP, “Keputusan Menteri Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor : kep. 115/MEN/III/2007 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi Sub Sektor Pos dan Telekomunikasi Bidang Jaringan Telekomunikasi Sub Bidang Jasa Multimedia” 2007.
- BNSP, “Keputusan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi nomer 109/ MEN/ VI/2010 tentang Penetapan Rancangan Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Sektor Komunikasi dan Informatika sub sector Teknologi dan Informatika bidang Desain Grafis menjadi Standart Kompetensi Kerja Nasional Indonesia” 2010.
- BPS Jatim , <https://jatim.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/287>, diakses bulan Mei 2017.
- BNSP, “Mengembangkan Perangkat Asesmen: Panduan Pelatihan”, 2012.
- Hapsari, Melati Indri, “Pengkajian Program Kursus Dan Pelatihan Terkait Dengan Jenis Keterampilan, Sertifikasi Dan Penempatan Lulusan”, Journal of NonFormal Education, Unnes, Semarang, 2016.
- Niebeum, Kelly, Leslie Cunnigham Sabo, Jan

- Carroll and Laura Bellows, "Infographics: An Innovative Tool to Capture Consumers' Attention", *Journal of Extension*, Volume 53 no. 6 December 2015.
- Siricharoen, Waralak V., "Infographics: The New Communication Tools in Digital Age" *The International Conference on E-Technologies and Business on the Web (EBW2013)*, Thailand, 2013.
- Taufik, Muhammad, "Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar Tempo", *Techno Com.* Vol 11 no. 4. November 2012