

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS DIGITAL MUSEUM SULAWESI  
TENGAH  
DIGITAL ACTIVITY BOOK DESIGN OF CENTRAL SULAWESI  
MUSEUM**

Nanda Kartika Putri<sup>1</sup>, Syarip Hidayat<sup>2</sup> dan Siti Desintha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,  
Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257  
nandakartika@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,  
desintha@telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Museum menyimpan berbagai peninggalan budaya. Sayangnya, museum sebagai tempat wisata sekaligus tempat edukasi non-formal berbasis kebudayaan masih sering dianggap sebagai tempat yang membosankan dan kuno terutama bagi anak muda. Oleh karena itu, museum perlu melakukan inovasi pada medianya agar lebih informatif dan menarik sesuai dengan perkembangan zaman yang serba digital sehingga dapat membantu museum salah satunya adalah Museum Sulawesi Tengah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif berisi wawancara serta observasi langsung ditambah dengan studi pustaka dan teori-teori pendukung. Buku aktivitas berbasis digital dipilih sebagai media selain karena sesuai dengan data sebagai media informatif yang menyenangkan, juga buku digital bersifat jangka Panjang. Buku berisi permainan dan informasi singkat mengenai museum dan koleksi yang ada di dalamnya. Sehingga pengunjung tidak akan bosan hanya melihat-lihat dan berfoto dengan koleksi yang ada. Selain itu, pengunjung dapat lebih mengenal dan mendapatkan informasi mengenai museum dan koleksinya dengan cara yang menyenangkan untuk mengubah persepsi mengenai museum yang kuno dan membosankan.

**Kata kunci:** Budaya, E-book, Museum Sulawesi Tengah, Media Digital

**Abstract:** The museum stores various cultural relics. Unfortunately, the museum as a tourist place as well as a place for culture-based non-formal education is still often considered a boring and old-fashioned place, especially for young people. Therefore, museums need to innovate their media to make them more informative and interesting following the development of an all-digital era so that they can help museums, one of which is the Central Sulawesi Museum. The research method used

*is a qualitative research method containing interviews and direct observation coupled with literature studies and supporting theories. Digital-based activity books were chosen as a medium apart from being compatible with the data as a fun informative medium, as well as long-term digital books. The book contains games and brief information about the museum and its collections. So that visitors will not be bored just looking around and taking pictures with the existing collections. In addition, visitors can get to know and get more information about the museum and its collections in a fun way to change the perception of old and boring museums.*

**Keywords:** Culture, Digital Media, E-book, Museum Central Sulawesi

## PENDAHULUAN

Sulawesi Tengah, sebagai provinsi dengan luas wilayah terbesar menjadikannya kaya akan budaya. Budaya yang ada di daerah beserta peninggalannya harus dilindungi dengan diperlukannya sebuah lembaga atau tempat yang bertujuan dalam menjaga, dan melestarikan peninggalan-peninggalan budaya yaitu museum. Hal ini berdasarkan pada Surat Intruksi dari Menteri Dalam Negeri/Otonomi Daerah pada tanggal 5 Februari 1960 dan juga Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015. Selain itu, museum juga berperan sebagai Lembaga Pendidikan non-formal dan sumber ilmu pengetahuan berbasis kebudayaan.

Museum juga sebuah objek wisata, seperti yang diungkap oleh Kepala Dinas Pariwisata Sulawesi Tengah diliput dalam Liputan6, memerlukan tiga hal yaitu hal yang bisa dilihat, yang bisa dilakukan, dan yang bisa dibeli. Museum Sulawesi Tengah merupakan museum utama yang ada di Sulawesi Tengah. Sayangnya, masih banyak masyarakat yang menganggap museum sebagai tempat yang membosankan. Tidak ada yang bisa dilakukan selain melihat-lihat ataupun hanya sekadar berfoto. Padahal, seperti yang disebutkan sebelumnya, bahwa suatu tempat wisata membutuhkan tiga hal, namun museum baru memenuhi satu hal yakni hal yang bisa dilihat.

Menurut Indroyono Soesilo mantan Menteri Koordinator bidang Kemaritiman yang merupakan salah satu pembicara dalam Rapat Koordinasi

Pengelolaan Museum untuk Milenial, beliau menyebutkan bahwa anak muda adalah target pasar yang penting untuk museum sehingga perlu dilakukan perubahan berupa inovasi pada museum termasuk media informasinya dengan menyesuaikan adanya perkembangan zaman serba digital yang memang menarik perhatian generasi muda.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yakni suatu metode mendapatkan informasi dengan menganalisa gaya hidup objeknya. (Soewardikoen, 2013). Oleh karena itu, untuk menganalisa hal tersebut dilakukan wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas serta observasi langsung ke objek penelitian.

Penelitian ini melakukan wawancara kepada pihak museum pada 2 Desember 2021 yaitu pak Iksam Djorimi, selaku Kepala Seksi Pelestarian dan Pengembangan Museum Sulawesi Tengah serta kepada beberapa pengunjung dan ilustrator buku anak, Ibu Diani Apsari pada 11 Mei 2022. dan observasi langsung ke Museum Sulawesi Tengah. Selain itu dilakukan studi pustaka yaitu pengumpulan data berdasarkan informasi baik berupa sumber valid dari internet, jurnal, maupun buku.

Penelitian ini menggunakan beberapa teori seperti teori perancangan, yakni proses penyelesaian masalah yang terjadi dengan desain berupa cara dan metode untuk memperbaiki dan membuat sesuatu yang baru (Al-Bahra bin Ladjamudin dalam Ramadhani et al., 2019).

Selain itu juga menggunakan teori Desain Komunikasi Visual yaitu penyampaian dan mengomunikasikan sebuah pesan berbasis visual dengan menggunakan berbagai elemen grafis, seperti gambar, tipografi, layout, dan lainnya yang didapat dengan mempelajari disiplin ilmu komunikasi dan

berpikir kreatif (Kusrianto, 2007). Ditambah, Desain Komunikasi Visual merupakan suatu solusi dengan membuat desain terkini dari desain-desain yang sudah ada (Tinarbuko dalam Rachmi et al., 2020).

Teori berikutnya adalah teori Buku digital. Sebuah buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai tulisan maupun sesuatu tanpa isi yang berada di dalam lembaran kertas yang dijilid. Namun, seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi, terjadi perubahan dalam arti sebuah buku karena sekarang buku tidak hanya dalam bentuk kertas berjilid akan tetapi juga dalam bentuk digital. Buku digital dengan nama lain juga buku elektronik adalah buku yang dipublikasikan dan dapat diakses secara digital seperti melalui gadget juga komputer. Buku digital terdapat dalam berbagai format seperti file Portable format Document (PDF), format yang menggunakan browsing seperti ePub , serta melalui format aplikasi (Prasetya, 2015).

Pembuatan buku dalam bentuk digital tidak hanya muncul karena adanya kemajuan teknologi. Akan tetapi juga karena dalam bentuk digital lebih dinamis dan mudah serta lebih ramah lingkungan (Ruddamayanti, 2019). Media digital termasuk buku digital cocok untuk Generasi Milenial dan Generasi Z. Hal ini dikarenakan Generasi Milenial dan Generasi Z adalah generasi yang paling mendekati dengan media digital apalagi Generasi Z yang lahir saat teknologi digital berkembang pesat sehingga dijuluki sebagai penduduk asli digital. Tentu ada perbedaan antara Generasi Milenial dan Generasi Z. Namun, keduanya memiliki persamaan yakni melek terhadap teknologi (Zis et al., 2021). Buku tidak hanya dalam bentuk digital namun juga berisi ilustrasi dan permainan di dalamnya. Hal ini dikarenakan anak-anak menyukai hal-hal yang dapat menstimulus imajinasinya serta dapat mempengaruhi emosinya termasuk hal-hal yang menyelesaikan masalah

(Bettheim dalam Azzahra et al., 2020). Ilustrasi serta buku aktivitas adalah salah satu contoh yang dapat menstimulus hal tersebut.

Teori Selanjutnya adalah mengenai museum. Museum berdasarkan International Council of Museums, ialah merupakan sebuah lembaga non-profit yang bertujuan sebagai edukasi maupun hiburan yang menampilkan, meneliti, serta melestarikan warisan baik yang berwujud maupun tidak berwujud dari manusia dan lingkungan yang terbuka untuk umum kepada masyarakat. Selain itu, museum mampu membantu dalam pengembangan ilmu pengetahuan juga Pendidikan dengan menampilkan koleksi yang ada di sebuah museum merupakan peran utama dari sebuah museum (Douglas dalam Putro, 2018).

## HASIL DAN DISKUSI

### Data Institusi



Gambar 3. 1 Museum Sulawesi Tengah  
Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

Museum Sulawesi Tengah merupakan museum terbesar di Sulawesi Tengah berada di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Sulawesi Tengah yang berlokasi di Jalan Kemiri No. 23, Kelurahan Kamonji, Kota Palu Provinsi Sulawesi Tengah. Karena berada di bawah naungan pemerintah, sumber pendanaanya berasal dari anggaran pendapatan dan belanja negara (APBN) juga anggaran pendapatan dan belanja daerah (APBD).Muserum ini



termasuk museum umum, yang terdiri dari 2 gedung museum utama yaitu Gedung tetap 1 dan Gedung tetap 2.

Gedung museum kemudian dibangun dimulai pada tahun 1977 yang selesai pada tahun 1978 pada sebuah lahan seluas 18.330 meter persegi. Koleksi yang ada di museum ini terdapat 7595 koleksi. Koleksi yang menjadi andalan museum ini adalah koleksi peninggalan budaya-budaya Sulawesi Tengah dan koleksi megalitikumnya. Museum Sulawesi Tengah memiliki berbagai koleksi yang menunjukkan adanya peradaban manusia di Indonesia khususnya di Sulawesi Tengah dari zaman pra-sejarah dengan ditemukannya peninggalan-peninggalan contohnya seperti benda-benda yang terbuat dari batu hingga senjata yang digunakan ketika melawan Belanda contohnya seperti Guma. Selain itu, Adapun peninggalan seperti rumah adat yang memiliki fungsi berbeda yakni ada yang untuk masyarakat umum juga untuk raja dan bangsawan menunjukkan bahwa di Sulawesi Tengah juga memiliki sistem kerajaan sama seperti daerah lain.

### Analisis Proyek Sejenis

Tabel 3 1 Analisis Proyek Sejenis

Museum	Museum MACAN	Museum Nasional Indonesia	National Museum of American History
<b>Jenis Museum</b>	Seni modern dan Kontemporer	Budaya dan sejarah	Budaya dan Sejarah
<b>Pengunjung</b>	Masyarakat umum, anak-anak, pelajar, pengajar	Masyarakat umum, turis luar negeri, turis dalam negeri, pelajar	Masyarakat umum, turis
<b>Pemilik</b>	Swasta	Pemerintah	Pemerintah
<b>Harga tiket</b>	Rp.100.000,- (dewasa) Rp. 90.000,- (Pelajar dan lansia) Rp. 80.000,- (anak-anak)	Rp. 5000,- (pengunjung local) dan Rp. 10.000,- (turis asing)	Gratis namun untuk anak-anak di bawah 18 tahun harus didampingi

			orang tua.
<b>Logo</b>			
<b>Media</b>	Buku panduan, buku aktivitas, sosial media, podcast	Brosur, sosial media, media digital dengan qrt	Sosial media, podcast,
<b>Warna</b>	Putih, merah, hitam	Hitam, oranye, putih	Biru, merah, putih
<b>Jumlah koleksi</b>	800 koleksi	16 ribu koleksi	1,7 juta koleksi
<b>Kelebihan</b>	Media informasi yang digunakan menarik, dengan menggunakan ilustrasi dan warna cerah yang sudah berbasis digital, serta ramah untuk anak-anak sehingga mudah untuk dipahami.	Media informasi yang digunakan penggabungan antara digital dan cetak seperti brosur dapat terbaca jelas, dan sistem qrcode	Informasi Sebagian besar sudah berada dalam website.
<b>Kekurangan</b>	Meskipun medianya menarik, tidak semua orang tahu mengenai media tersebut padahal dapat di-download secara gratis di websitenya.	Masih menggunakan media cetak (tidak ramah lingkungan), beberapa penjelasan masih sulit dipahami, serta belum semua koleksi dapat dipindai dengan qrcode.	Museum ini hanya tersedia dalam Bahasa Inggris dan Spanyol. Selain itu museum ini belum memiliki media informasi khusus. Semua hanya berada di <i>website</i> berupa artikel. Tidak ada <i>file</i> khusus seperti <i>guide book</i>

			sehingga cukup membingungkan.
--	--	--	-------------------------------

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

## Analisis SWOT

Tabel 3. 2 Analisis SWOT

<b>SWOT</b>	<b>Strength</b> 1. Museum Sulawesi Tengah merupakan tempat berbagai macam peninggalan budaya dan sejarah Sulawesi Tengah yang lengkap. 2. Sulawesi Tengah memiliki budaya beragam dan sejarah yang kuat menjadi daya tarik untuk museum ini.	<b>Weakness</b> 1. Museum Masih dianggap sebagai tempat yang membosankan. 2. Masih kurang komunikatif dan informatif media-media yang digunakan oleh pihak museum.
<b>Opportunity</b> 1. Mulai ada usaha dari pihak museum dalam menginformasikan koleksi museumnya.	<b>S-O</b> Perlu adanya inovasi dari media-media yang sudah ada mengenai Museum Sulawesi Tengah.	<b>W-O</b> Perlu memberikan informasi sejelas juga semenarik mungkin dibanding media yang sudah pernah dibuat.
<b>Threat</b> 1. Pembahasan mengenai Museum Sulawesi Tengah masih kurang menarik.	<b>S-T</b> Perlu adanya media komunikasi visual informasi yang menarik .	<b>W-T</b> Perlunya media yang menarik dan informatif yang mudah dipahami.

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

## Konsep

### a. Konsep Pesan

Sebuah media informasi memiliki pesan yang ingin disampaikan kepada khalayaknya. Perancangan media pada penelitian ini memiliki target yakni anak berusia 10-12 tahun. Adapun pesan yang ingin disampaikan pada perancangan media penelitian ini adalah bahwa museum bukanlah tempat yang membosankan melainkan tempat belajar yang menyenangkan.



Pengunjung jadi lebih mengenal dan belajar tentang museum dan koleksi museum dengan cara yang lebih menyenangkan karena dilengkapi dengan ilustrasi, warna, permainan, serta penjelasan yang lebih mudah untuk dimengerti anak-anak. Serta sebagai media yang dapat menarik lebih banyak pengunjung.

Keyword: informatif, mudah, ramah untuk anak-anak, menyenangkan

#### b. Konsep Kreatif

Media yang digunakan untuk Museum Sulawesi Tengah perlu adanya konsep kreatif. Pengunjung museum banyak berasal dari kalangan anak sekolah khususnya sekolah dasar, sehingga ilustrasi dapat menjadi salah satu hal yang menarik buat mereka. Selain itu adanya ilustrasi serta penjelasan yang mudah dipahami dapat membantu dalam mengetahui informasi tentang museum dan koleksinya. Selain itu, penggunaan media yang berbasis digital dengan menggunakan QRCode juga dapat menjadi daya tarik.

#### c. Konsep Media

Penelitian ini memiliki media utama yaitu buku aktivitas berbasis digital. Hal ini ditujukan agar pengunjung yang datang tidak hanya sekedar melihat-lihat koleksi museum, namun juga pengunjung dapat bermain sambil belajar sehingga pengalaman berkunjung ke museum lebih menyenangkan karena ada aktivitas lain yang dilakukan daripada sekedar melihat koleksi yang ada. Selain media utama, ada media pendamping berupa merchandise.

#### d. Konsep Visual

##### Warna

Warna menjadi penarik perhatian utama pada karya visual. Sehingga penting dalam menentukan warna. Perancangan media visual ini, didominasi

dengan menggunakan tone warna yang hangat (warm). Pemilihan warna tersebut didasarkan pada warna-warna budaya Sulawesi Tengah yang memang didominasi kuning, merah, coklat, serta tambahan warna hitam.



### Tipografi

Perancangan karya untuk penelitian ini menggunakan tipografi sans serif yang tidak memiliki goresan atau coretan tambahan di ujungnya. Sehingga, tulisan yang ada pada karya lebih mudah untuk dibaca dan dipahami juga agar tidak terkesan kaku dan terlalu formal. Tipografi yang digunakan ada beberapa jenis dibagi menjadi judul, sub judul, dan body teks.

Kreasi pada motif terletak pada judulnya yang menggunakan font Josefin sans yang akan dipadukan dengan motif local yaitu motif Buya Bomba, atau motif bunga yang umum ada pada kain tenun khas Sulawesi Tengah.

Sedangkan pada sub judul dan body teks menggunakan font Architect Daughter dan Poppins.

Contoh Josefin Sans: BUKU PANDUAN

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 123456789/?.,!

Setelah dipadukan dengan motif:

**BUKU**

**PANDUAN**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

VWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxy

z 123456789/?.,!

#### Ilustrasi

Ilustrasi menjadi salah satu komponen penting dalam pembuatan media visual dalam perancangan karya ini. Perancangan pada karya ini menggunakan ilustrasi kartun serta beberapa bagian menggunakan semi realis seperti background. Hal ini dikarenakan ilustrasi dengan gaya seperti

itu memberi kesan yang ramah serta bersahabat serta lebih mudah untuk diterima pesan dan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 1 Karakter Oncil

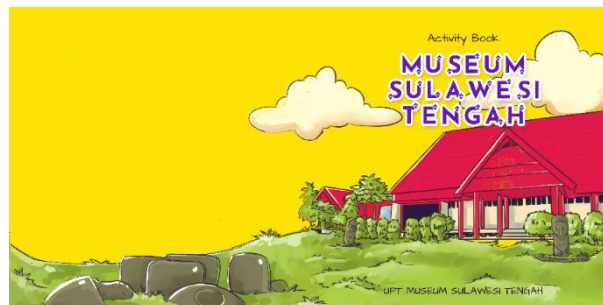
Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

Karakter yang dibuat mengambil referensi dari salah satu hewan khas Sulawesi khususnya Sulawesi Tengah yaitu Tarsius, salah satu monyet terkecil di dunia mengenakan pakaian adat Sulawesi Tengah lengkap dengan Siga (Ikat kepala).

### 1. Hasil Perancangan

Media utama adalah buku aktivitas digital. Sedangkan untuk media pendukungnya adalah merchandise, papan scan, dan postingan sosial Media.

#### a. Cover



Gambar 2 Cover Buku

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

b. Daftar Isi dan Pendahuluan



Gambar 3 Daftar Isi dan Pendahuluan

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

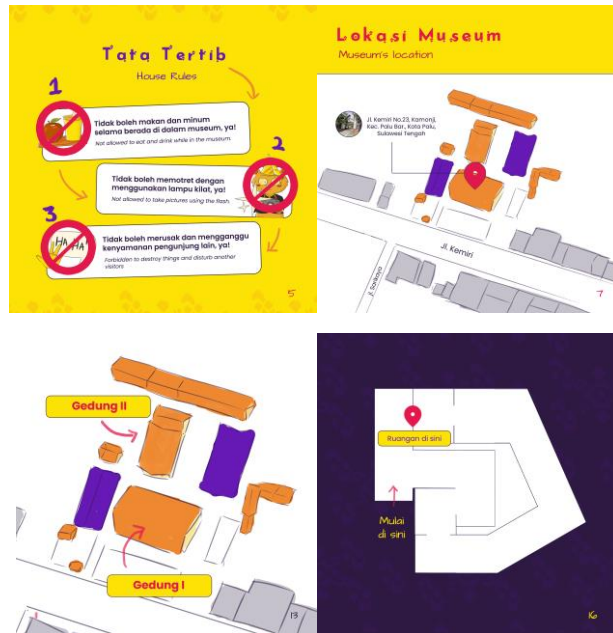
c. Penjelasan Tentang Buku, Museum, dan Karakter Oncil



Gambar 4 Penjelasan Tentang Buku, Museum, dan Karakter Oncil

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

d. Tata Tertib dan Denah



Gambar 5 Tata Tertib dan Denah

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

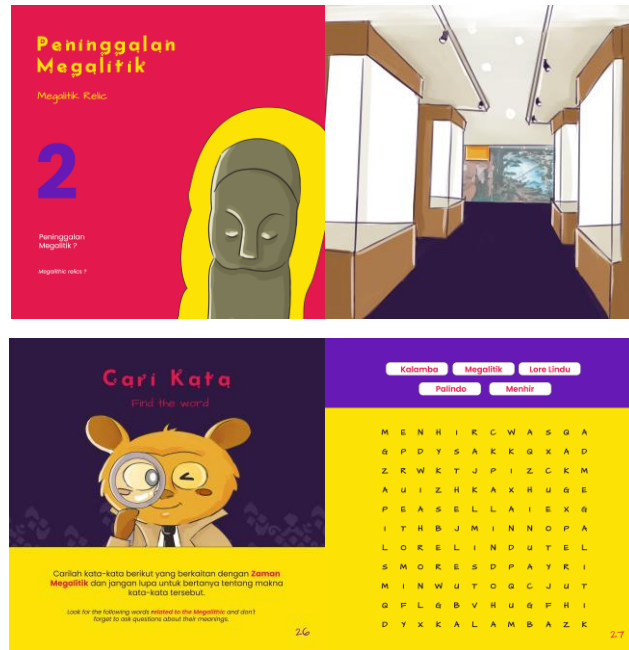
e. Bagian 1 Lokasi Sulawesi Tengah



Gambar 6 Bagian 1 Lokasi Sulawesi Tengah

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

f. Bagian 2 Peninggalan Megalitik



Gambar 7 Bagian 2 Peninggalan Megalitik

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

g. Bagian 3 Rumah Adat



Gambar 8 Bagian 3 Rumah Adat

Sumber: Putri, K. Nanda 2022

#### h. Bagian 4 Baju Adat



Gambar 9 Bagian 4 Baju Adat

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

#### i. Bagian 5 Senjata dan Alat Musik Tradisional





Gambar 10 Bagian 5 Senjata dan Alat Musik Tradisional

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

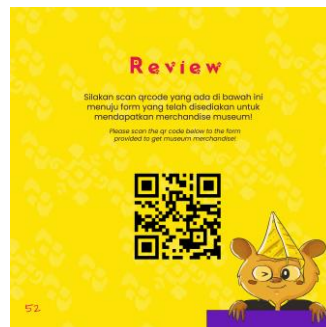
j. Akhir dan Penutup



Gambar 11 Akhir dan Penutup

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

k. Review



Gambar 12 Review

Sumber: Putri, K. Nanda 2022.

## KESIMPULAN

Museum yang merupakan tempat wisata sekaligus edukasi perlu adanya peningkatan dan penyesuaian berupa inovasi salah satunya adalah pembuatan buku aktivitas berbasis digital didasari dari hasil penelitian berupa wawancara, observasi langsung, studi pustaka dan analisis data seperti adanya perkembangan teknologi sehingga generasi muda sekarang yang sudah melek akan teknologi dan hal-hal berbau digital serta dari hal baik yang ada pada proyek sejenis seperti pemanfaatan media digital dan sistem scan QRCode.

Buku Aktivitas Digital Museum Sulawesi Tengah dapat menjadi salah satu solusi media informasi sehingga pengunjung dapat lebih mengenal dan mendapatkan informasi mengenai museum dan koleksinya dengan cara yang menyenangkan dan tidak bosan. Selain itu, dalam sebuah media informasi perlu tampilan yang menarik serta informasi yang jelas dan mudah dipahami.

Perancangan karya berupa buku aktivitas digital pada penelitian ini diharapkan dapat membantu museum sebagai tempat bermain dan belajar budaya berbasis non-formal khususnya pada Museum Sulawesi Tengah. Sehingga dapat menjadi contoh untuk diterapkan pada museum-museum lain di Indonesia.

## PERNYATAAN PENGHARGAAN

Ucapan terimakasih kepada Bapak Iksam Djorimi, Kepala Seksi Pelestarian dan Pengembangan Museum Sulawesi Tengah dan Ibu Diani Apsari, ilustrator buku anak dan dosen di Universitas Telkom sebagai narasumber, pengunjung-pengunjung yang bersedia untuk diminta pendapat, serta pihak lainnya yang turut ikut membantu sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Darmaprawira, S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. ITB. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/8559/warna-teori-dan-kreativitas-penggunaannya-2-e.html>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Penerbit ANDI.
- Liliwiri, A. (2002). *Makna Budaya dalam Komunikasi antar Budaya*. LKiS. <https://books.google.co.id/books?id=cQx2DwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen Warna dan Desain*. Penerbit ANDI.
- Soewardikoen, didit widiatmoko. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Dinamika Komunikasi.
- Soewardikoen, didit widiatmoko. (2015). *Visualisasi Iklan Indonesia Era 1950-1957*. Calpulis. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/105302/slug/visualisasi-iklan-indonesia-era-1950-1957-edisi-2.html>
- Supriyono, rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Penerbit ANDI. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/10311/desain-komunikasi-visual-teori-dan-aplikasi.html>

### Jurnal

- Akbar, G., Hidayat, S., & Wahab, T. (2016). *Perancangan Buku Aktivitas Anak Tentang Pahlawan Kemerdekaan Nasional Bandung*. 3(3), 754–762.

- Azzahra, A. P., Soedewi, S., & ... (2020). Perancangan Buku Interaktif Pull Tab Untuk Edukasi Seksual Pada Anak Di Kota Bandung. *E-Proceeding of Art & Design of Art & Design*, 7(2), 1330–1337. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12555>
- Dwiputri, A., & Swasty, W. (2019). Color Coding and Thematic Environmental Graphic Design in Hermina Children's Hospital. *Journal of Visual Art and Design*, 11(1), 35–44. <https://doi.org/10.5614/j.vad.2019.11.1.3>
- Prasetya, D. D. (2015). Digital Book-Based Learning Readiness. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 24(2), 60–64.
- Putro, A. D. (2018). PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS MUSEUM LAYANG-LAYANG INDONESIA UNTUK ANAK USIA 7 –12 TAHUN. *E-Proceeding of Art & Design of Art & Design*, 5, 84. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/6040/6019>
- Rachmi, D., Naufalina, F. E., & Supriadi, O. A. (2020). Perancangan Identitas Visual Dan Media Promosi Untuk Museum Situs Kotta Cina. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 1614–1620.
- Ramadhani, A., Desintha, S., Kreatif, F. I., Telkom, U., & Grafis, D. (2019). *DESIGN OF INTERACTIVE BOOK ON GRAPHIC DESIGN PROCESSES* Pendahuluan Dasar Teori. 6(3), 3580–3592.
- Ruddamayanti. (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>
- Sasmita, G. G. (2015). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum di Terminal Purwokerto Berbasis Android. *Repository UMP*. <http://repository.ump.ac.id/5837/>
- Zis, S. F., Dewi, R. S., & Efendi, Z. (2021). Model Perilaku Komunikasi Generasi Muda Dalam Pemanfaatan Media Digital Memasuki Era 4.0 Dan 5.0 di Kecamatan Kuranji. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 5(1), 66–87. <https://doi.org/10.25139/jkp.v5i1.3624>