

BUKU ILUSTRASI “PETUALANGAN DI TELUK KILUAN” MEDIA EDUKASI INTERAKTIF MENGENAI PENGENALAN WISATA TELUK KILUAN LAMPUNG UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Illustrated Book "Adventures in Kiluan Bay" Interactive Educational Media
Regarding the Introduction to Kiluan Bay Tourism in Lampung for Elementary
School Children

Maisie Heroza¹, Asep Kadarisman² dan Syarip Hidayat³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

Maisieheroza@student.telkomuniversity.ac.id, Kadarisman@telkomuniversity.ac.id,
syarip@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Indonesia memiliki wilayah perairan yang luas seperti salah satunya pulau Sumatra, dari provinsi Aceh hingga Lampung dikelilingi oleh perairan, terutama kepulauan atau laut lepas. dari wilayah perairan ini lah timbulnya keragaman wisata alam yang beragam. tereksposnya pariwisata perairan di Sumatra menjadi potensi besar bagi pariwisata daerah Sumatra. salah satu wilayah Sumatra yang menjadi daerah konservasi yaitu Teluk Kiluan, pentingnya pengenalan daerah konservasi Teluk Kiluan, Lampung pada masyarakat Lampung, khususnya pada generasi muda. anak-anak usia pelajar dasar supaya mereka lebih mengenali, menjaga, serta mencintai daerah perairan mereka sendiri. Mengenai pengetahuan umum media literasi berperan penting dalam pembelajaran pokok dan umum anak-anak. Media literasi berupa buku dapat membantu perkembangan kognitif dan motorik. Banyak dari anak-anak sekolah dasar khususnya umur 10-12 tahun sudah mengerti yang mereka inginkan seperti kegemaran dan genre dari suatu buku. Anak - anak juga menyukai sesuatu yang bergambar dan bisa di sentuh pada anak sehingga buku ilustrasi interaktif menjadi media yang menarik untuk membahas topik daerah konservasi Teluk Kiluan untuk anak.

Kata kunci: daerah konservasi, media literasi , anak-anak

Abstract: *Indonesia has a vast marine area, including the island of Sumatra, which is surrounded by the sea, particularly the archipelago or open sea. From this marine area, a diverse range of natural tourism attractions emerge. The exposure of marine tourism in Sumatra becomes a significant potential for the region's tourism. One of the areas in Sumatra that is a conservation zone is Teluk Kiluan, which is crucial to introduce this conservation area to the Lampung community, particularly to the younger generation.*

Elementary school children should be more aware of, protect, and love their own marine area. Regarding general knowledge, media literacy plays a significant role in children's learning. Media literacy in the form of books can facilitate cognitive and motor development. Many elementary school children, especially those aged 10-12, already understand what they want, such as preferences and genres of a book. Children also enjoy something with pictures and can be touched, so interactive illustrated books become an attractive medium to discuss the topic of Teluk Kiluan conservation area for children.

Keywords: *conservation area, media literacy, children*

PENDAHULUAN

Provinsi Lampung, terletak di pulau Sumatra, dikenal dengan kekayaan alam dan keanekaragaman budaya yang dimilikinya. Ibukotanya adalah Bandar Lampung, yang menjadi pusat utama bagi wisatawan domestik dan internasional. Lampung menawarkan berbagai destinasi wisata perairan yang menarik, seperti Teluk Kiluan, Pantai Gigi Hiu, Pulau Pahawang, dan Pantai Klara. Khususnya Teluk Kiluan, yang terletak di Kecamatan Kelumbayan, Tanggamus, dan Desa Pekon Kiluan Negeri, Kabupaten Lampung Selatan, terkenal dengan atraksi wisata lumba-lumbanya. Sejak 2005, Teluk Kiluan telah menjadi destinasi wisata yang dikelola oleh masyarakat setempat dan ditetapkan sebagai kawasan konservasi perairan berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 49/Kepmen-KP/2019.

Namun, pengembangan pariwisata di Teluk Kiluan belum optimal dan masyarakat perlu mengelola pariwisata dengan prinsip keberlanjutan. Terlebih lagi, pandemi COVID-19 telah mengganggu ekonomi lokal, mengurangi jumlah wisatawan, dan menambah kesulitan hidup bagi penduduk yang mengandalkan sektor pariwisata. Meski demikian, wisatawan dari berbagai kalangan usia tetap tertarik, terutama untuk melihat lumba-lumba, yang kehadirannya sulit diprediksi karena merupakan hewan liar yang bermigrasi.

Sayangnya, kurangnya informasi tentang potensi pariwisata dan konservasi di Teluk Kiluan, khususnya di kalangan generasi muda, menghambat upaya pelestarian lingkungan. Generasi muda, terutama anak-anak usia 10 hingga 12 tahun, sering kali kurang mendapat edukasi yang memadai mengenai pentingnya

menjaga lingkungan dan potensi konservasi. Media literasi seperti buku ilustrasi interaktif dapat membantu mengedukasi anak-anak mengenai keunikan dan nilai konservasi Teluk Kiluan. Ini penting untuk menumbuhkan rasa empati dan kepedulian terhadap lingkungan di kalangan generasi berikutnya.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi studi pustaka, wawancara, observasi beserta kuesioner. Berikan penjelasan secara rinci:

1. Studi pustaka adalah jenis penelitian yang mengumpulkan, meneliti, meringkas, dan mensintesis data dari berbagai sumber tekstual, termasuk buku, tesis, disertasi, artikel dari jurnal ilmiah, dan sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian atau studi yang sedang dibahas. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memahami bagaimana pengetahuan telah berkembang dalam topik tertentu, mengidentifikasi kesenjangan penelitian, mendukung metode penelitian yang akan digunakan, dan merumuskan kerangka teoritis. studi literatur dilakukan untuk mendapat sumber informasi yang terkait dengan topik yang diambil yaitu mengenai daerah konservasi Teluk Kiluan dan berfokus mengenai pengenalan wisata daerah Teluk Kiluan bagi daerah Lampung untuk anak usia 10 tahun sampai 12 tahun.
2. Observasi dalam penelitian visual adalah proses untuk mengamati dan mencatat elemen-elemen yang ada dalam sebuah gambar, objek langsung atau imaji (Soewardikoen, D. W. (2019)). Ini berarti secara cermat memperhatikan dan mencatat semua komponen seperti warna, komposisi, tekstur, dan bentuk yang terlihat dalam objek yang tertera tersebut. Tujuannya adalah untuk memahami secara mendalam

bagaimana unsur-unsur ini berkontribusi terhadap keseluruhan makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh gambar tersebut. Dengan melakukan observasi yang teliti, sang peneliti visual dapat mengungkapkan interpretasi dan analisis yang lebih dalam terhadap objek-objek yang diamati. Observasi dalam laporan bisa melibatkan pengamatan langsung terhadap situasi, perilaku, atau kejadian yang menjadi fokus laporan.

3. Wawancara adalah dialog yang ditujukan untuk mengeksplorasi gagasan, ide, pengalaman personal, pandangan, atau pendapat dari seseorang yang diwawancarai, atau untuk mendapatkan informasi tentang peristiwa yang tidak dapat disaksikan langsung oleh peneliti, atau tentang kejadian di masa lalu (Soewardikoen, D. W. (2019)). Wawancara dengan ahli yang terkait ilustrasi terutama pembuatan buku menggunakan ilustrasi interaksi sebagai subjek terbesarnya. wawancara dengan ahli ini juga berguna untuk mendapat wawasan dan saran dari para ahli mengenai ilustrasi seperti apa yang cocok untuk buku ilustrasi interaktif berbasis buku pengenalan umum mengenai daerah yang sesuai untuk anak 10-12 tahun.
4. Kuesioner merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dalam waktu yang relatif cepat, karena memungkinkan banyak orang untuk secara bersamaan mengisi pilihan jawaban tertulis yang telah disediakan (Soewardikoen, D. W. (2019)). Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan sejumlah pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang perilaku, opini, atau karakteristik tertentu. Dalam konteks anak-anak usia 10 hingga 12 tahun, survei dilakukan untuk memahami pandangan mereka, kebutuhan, atau pengalaman dalam topik yang akan dibahas.

Analisis data dilakukan melalui pendekatan kualitatif, data yang diperoleh dari studi literatur, wawancara dan survei dianalisis untuk mengidentifikasi jenis, ciri khas visual serta tren yang berpengaruh terhadap perancangan buku ilustrasi

interaktif berbasis pengetahuan umum mengenai pengenalan wisata daerah teluk kiluan bagi daerah lampung untuk anak usia 10 tahun sampai 12 tahun. hasil analisis digunakan sebagai dasar dalam perancangan dan pengembangan buku buku ilustrasi interaktif berbasis pengetahuan umum yang sesuai dengan target pembaca yaitu Anak usia 10 sampai 12 tahun. Tentu nya dalam keilmuan desain komunikasi visual terdapat metode analisis data yang digunakan yaitu perbandingan matriks dan AISAS. Berikut metode analisis data menggunakan matriks perbandingan dan AISAS:

1. Matriks perbandingan merupakan sebuah matriks terdiri dari baris dan kolom yang mewakili dua dimensi yang berbeda, bisa berupa konsep atau kumpulan informasi mengenai suatu karya atau produk kreatif. Secara prinsip, analisis matriks melibatkan penempatan berdampingan atau perbandingan dengan cara sejajar. Matriks perbandingan membantu dalam mengidentifikasi cara penyajian yang lebih seimbang dengan menata informasi, baik berupa gambar maupun tulisan, secara sejajar. Matriks perbandingan terdiri dari kolom dan baris yang memperlihatkan dua dimensi yang berbeda, yang sangat membantu untuk membandingkan beragam data dan membuat kesimpulan dari sebuah karya atau produk kreatif, seperti konsep atau kumpulan informasi. (Soewardikoen, D. W. (2019))

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Analisis Data Observasi

Observasi di Teluk Kiluan, Lampung, pada Februari dan April 2024 menunjukkan kawasan ini memiliki potensi besar untuk pariwisata dan konservasi dengan berbagai aktivitas seperti *tracking*, *surfing*, *diving*, dan *snorkeling* serta daya tarik utama wisata lumba-lumba, meskipun ada limbah rumah tangga yang

tidak mengganggu ekosistem. Kawanan lumba-lumba hidung botol dan paruh panjang serta keberadaan penyu, ikan, dan lobster menambah daya tarik kawasan ini. Sementara itu, anak-anak usia 10-12 tahun menunjukkan perubahan signifikan dalam perkembangan mereka, dengan anak usia 10 tahun lebih menyukai bacaan bergambar tentang hewan dan dongeng, anak usia 12 tahun lebih tertarik pada cerita bergambar yang lebih realistis, dan anak usia 11 tahun menunjukkan minat pada berbagai genre bacaan, termasuk fantasi dan *slice of life*, serta perhatian terhadap gambar-gambar yang mereka sukai.

Hasil Analisis Wawancara

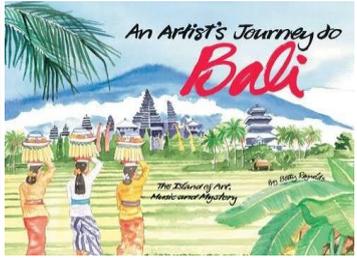
Pengelolaan daerah konservasi Teluk Kiluan, menurut Ibu Fia dari Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Lampung, memprioritaskan pelestarian lingkungan dengan fokus pada keragaman hayati seperti lumba-lumba, paus, dan penyu, terutama di zona inti yang merupakan habitat utama lumba-lumba. Meski Dinas bertanggung jawab atas perairan sekitar, pengawasan terhadap pulau-pulau di sekitarnya tidak termasuk dalam jangkauan mereka. Sosialisasi mengenai keragaman hayati masih memerlukan pembiayaan tambahan dan perhatian khusus terhadap anak-anak. Bapak Lurah Maimun menjelaskan bahwa nama "Kiluan" berasal dari bahasa Lampung yang berarti "Permintaan" dan terkait dengan cerita lokal, serta menyoroti pentingnya peran masyarakat dalam menjaga lingkungan dan menurunkan perburuan liar. Ibrahim, seorang ilustrator buku anak, menekankan pentingnya riset dan pemahaman audiens dalam menciptakan ilustrasi yang sesuai dengan tema dan tujuan emosional buku. Ibu Ima, seorang psikolog anak, menyatakan bahwa usia 10-12 tahun adalah masa transisi emosional yang memerlukan media literasi yang mendukung perkembangan psikologis, dengan penekanan pada buku cetak dan digital yang relevan dengan nilai moral dan sosial.

Hasil Analisis Data Kuesioner

Analisis kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki anak atau mengenal anak usia 10-12 tahun dan berasal dari Lampung. Banyak responden tidak mengetahui bahwa Teluk Kiluan adalah daerah konservasi, tetapi menganggap penting bagi anak-anak untuk mengetahuinya. Keunikan Teluk Kiluan dianggap penting untuk diketahui anak-anak. Responden lebih memilih media literasi dengan tampilan visual yang menarik, warna-warni, dan karakter yang menggemaskan, serta kombinasi gambar dan teks yang sesuai dengan minat anak-anak. Kesimpulannya, ada kebutuhan untuk media literasi yang menarik dan informatif tentang keunikan Teluk Kiluan untuk mendukung pembelajaran anak-anak .

Hasil Analisis Data Matriks Perbandingan

Tabel III. 1 Tabel Analisis Data Matriks Perbandingan

Teori			
Komunikasi Visual	<p>Buku ini menunjukkan komunikasi visual yang disertakan dengan tulisan yang tidak banyak tetapi komunikatif dan ilustrasi banyak. cara buku ini berkomunikasi</p>	<p>Buku ini menunjukkan komunikasi visual yang disertakan dengan tulisan yang sedikit dan mudah dimengerti <i>audience</i> serta ilustrasi nya yang mendukung alur cerita.</p>	<p>Buku ini menunjukkan komunikasi visual yang disertakan dengan tulisan yang lumayan banyak serta informatif dan ilustrasi yang menarik. Ilustrasi yang digunakan berguna menjelaskan visual dari tulisan yang ditulis.</p>

	dengan <i>audience</i> dengan beberapa halaman nya yang interaktif		
Warna	Warna yang digunakan menggunakan warna warna yang hangat sehingga terkesan tenang dan nyaman .	Warna yang digunakan menggunakan warna warna yang kebanyakan dingin sehingga seperti menghimbau atau memberi tahu perasaan yang ingin disampaikan.	Warna yang digunakan menggunakan warna hangat dan dingin bersamaan yang disesuaikan oleh warna-warna tampilan nyata alam atau objek yang digambarkan
Ilustrasi	Ilustrasi di buku ini berfungsi menyampaikan edukasi mengenai informasi makanan dan minuman yang halal dan hara.	Ilustrasi di buku ini berfungsi menyampaikan rasa empati dan menyampaikan simpati serta meningkatkan kesadaran akan alam terutama laut.	Ilustrasi di buku ini berfungsi menyampaikan cerita pengalaman seseorang yang memiliki perjalanan ke Bali. Ilustrasi di buku ini memberi tahu ilmu pengetahuan serta kebudayaan sampai mengenai daerah yang ada di Bali.
Desain karakter	Seorang ibu, ayah, anak perempuan, dan anak laki-laki	Karakter yang ada di dalam buku ini adalah anak-anak sekolah	Karakter yang ada di dalam buku ini tidak menunjukkan <i>highlight</i>

	membentuk keluarga yang membentuk karakter-karakter dalam novel ini.	dasar dan beberapa hewan laut, yang menjadi tokoh utama dari buku ilustrasi ini anak laki-laki.	suatu karakter yang menjadi narator dari alur tulisan buku ini
--	--	---	--

Konsep Pesan

Buku ilustrasi interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak usia 10-12 tahun tentang konservasi di Teluk Kiluan , Lampung. Buku ini mengajak anak-anak belajar mengenai keindahan alam dan pentingnya pelestarian lingkungan melalui cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan harapan, anak-anak akan memperoleh pengalaman belajar yang unik dan terinspirasi untuk menjaga kelestarian alam di sekitar mereka.

Konsep Pesan Karakter

Buku ini menampilkan dua karakter utama: Suluh dan Nalom, yang berfungsi sebagai simbol pesan konservasi. Suluh adalah karakter pelindung yang mendorong anak-anak untuk melestarikan lingkungan, sementara Nalom bertindak sebagai pemandu yang memberikan informasi tentang keunikan alam Teluk Kiluan. Karakter-karakter ini dirancang untuk memicu rasa ingin tahu dan semangat petualangan, sambil membuat anak-anak merasa terhubung dan terlibat dalam cerita. Visual karakter didukung oleh warna dan atribut yang mencerminkan sifat mereka, seperti warna merah pada Suluh yang melambangkan keberanian, dan ciri-ciri Nalom yang mirip lumba-lumba untuk menonjolkan kecerdasan dan keramahan.





Karakter Tokoh Buku (Suluh)
Sumber: Sumber Pribadi



Karakter Tokoh Buku (Nalom)
Sumber: Sumber Pribadi

Konsep Storyline

Cerita dimulai dengan pendahuluan dan pengenalan tokoh. Nalom, saat mengumpulkan kerang di pantai, bertemu Suluh, seorang penjelajah waktu. Suluh menunjukkan kalung ajaibnya dan menjelaskan pencariannya akan sebuah permintaan. Nalom memandu Suluh menjelajahi berbagai lokasi di Teluk Kiluan, termasuk pantai penyu dan Laguna Gayau, sebelum mereka berlayar ke Pulau Kelapa. Buku ini menggabungkan elemen edukasi, petualangan, dan fantasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memikat.

Konsep Kreatif

Buku ini memperkenalkan keunikan Teluk Kiluan, termasuk keanekaragaman hayati seperti lumba-lumba dan penyu, melalui cerita rakyat dan ilustrasi fantasi. Setiap halaman dirancang untuk memperkenalkan anak-anak pada keindahan alam dengan cara yang menarik. Buku ini juga menggunakan media interaktif seperti objek tersembunyi dan GIF yang dapat dipindai untuk meningkatkan pengalaman belajar dan interaksi.

Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi buku ini mengikuti model AISAS:

1. **Attention:** Menarik perhatian dengan judul yang menarik dan elemen interaktif.
2. **Interest:** Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan cerita yang menarik tentang legenda dan keunikan Teluk Kiluan.
3. **Search:** Buku dapat ditemukan di perpustakaan dan media sosial, dengan sosialisasi dari pemerintah.
4. **Action:** Sosialisasi di sekolah untuk meningkatkan kesadaran dan empati anak-anak terhadap lingkungan.
5. **Share:** Mengharapkan audiens membagikan pengalaman mereka melalui media sosial atau cerita kepada teman dan keluarga, memperluas jangkauan buku.

Konsep Visual

Konsep visual buku ini menggunakan ilustrasi kartun dengan gaya fantasi yang menarik bagi anak-anak. Ilustrasi mencerminkan fakta lapangan yang dibalut dengan elemen dongeng, membuat visual yang menyenangkan dan mudah diterima oleh audiens muda.

KESIMPULAN

Tugas Akhir ini bertujuan memberikan pandangan mendalam tentang konsep kreatif dan penerapan unik dari media literasi berbasis buku ilustrasi interaktif. Melalui eksplorasi Teluk Kiluan sebagai tema utama yang menjadi topik dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif yang berjudul "Petualangan di Teluk Kiluan", berpotensi besar dalam menyampaikan pesan edukatif dan menghibur kepada target audiens anak-anak berusia 10-12 tahun. penambahan cerita rakyat

secara singkat, ilustrasi yang menarik, dan media interaktif telah menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, S. (2015). "Fungsi Buku dalam Masyarakat dan Pendidikan." Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Amrullah, N. R., Nugraha, N. D., & Aditya, D. K. (2020). Perancangan Buku Pada Kain Tapis Lampung Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kepedulian Terhadap Budaya Lampung. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Amris, & Sudaryanto, A. (2018). "Manajemen Perpustakaan: Konsep dan Aplikasi." Bandung: Alfabeta.
- Anugrah, K., & Sudarmayasa, I. W. (2017). Pembangunan pariwisata daerah melalui pengembangan sumber daya manusia di Gorontalo. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 4(1), 33-46.
- Darmaprawira W. A., S., Darmaprawira, S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaannya*. Indonesia: Penerbit ITB.
- Daryanto. (2017). "Klasifikasi Buku: Konsep dan Implementasi." Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Lampung (2023). Diakses dari: (<https://dkp.lampungprov.go.id>)
- Fikrian, M. "Lampung, Surga Baru Indonesia!". Diakses dari: (<https://ps.febi.radenintan.ac.id/karya-mahasiswa/lampung-surga-baru-indonesia/>)
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 278-289.

- Husaini, I., Bangun, D. A. N., & Gunawan, C. (2022, December). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Cara Merawat Gigi Bagi Anak. In PROCEEDING SEMINAR NASIONAL TEKNOLOGI CETAK DAN MEDIA KREATIF (TETAMEKRAF) (Vol. 1, No. 2, pp. 535-545).
- Jabu, A. B. (2019). "Desain Buku: Prinsip dan Praktek." Yogyakarta: Deepublish.
- Levyda, L., & Marisa, Y. (2018). Analisis daya tarik wisata bahari dengan pendekatan supply dan demand: studi di Teluk Kiluan. Jurnal Industri Pariwisata, 1(1), 46-63
- Maharsi, I. (2016). "Ilustrasi." Dwi - Quantum.
- Nurjanah, & Eliyanah, E. (2016). "Buku Anak: Pengembangan dan Penggunaan." Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Primasant, H. (2023). " Belajar Desain Grafis Untuk Pemula: Mahir Segala Jenis Desain, Semua Orang Bisa Jadi Desainer." Anak Hebat Indonesia.
- Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan. (2021). Ukraina: Andi Offset.
- Pengantar Strategi Kreatif ADVERTISING ERA DIGITAL. (2021). Ukraina: Andi Offset.
- Pradeno, D. K., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Identitas Visual Kawasan Wisata Sumber Karya Indah Tajur Katulampa Bogor. EProceedings of Art & Design, 6(3).
- Puteri, S. A., Desintha, S., & Hidayat, S. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif The Ups And Downs Mengenai Mental Health Bipolar Disorder Tipe li Bagi Remaja. eProceedings of Art & Design, 9(5).
- Reza, M., & Azkia, L. I. (2023). Strategi Pengelolaan Wilayah Pesisir di Teluk Kiluan Lampung. Grouper: Jurnal Ilmiah Perikanan, 14(1), 59-68.
- Sayyida, A. A., Kadarisman, A., & Soedewi, S. (2021). Perancangan infografis interaktif tentang pengenalan penyakit Gastroesophageal Reflux Disease (GERD) untuk anak remaja di Jakarta. EProceedings of Art & Design, 8(6).

- Ro'uf, A. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN DENGAN ANIMASI GIF BERBANTUAN APLIKASI GEOGEBRA(Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Soewardikoen, D. W. (2019).” Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual”. (n.d.). (n.p.): PT Kanisius.
- Stanley, N., Dillingham, B. (2009). Performance Literacy Through Storytelling. Amerika Serikat: Maupin House Pub.
- Tiawan, A. R., Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2023). Desain Buku Ilustrasi Ayo Dolan Karo Ribo Sebagai Media Pengenalan Tembang Dolanan Di Surabaya. eProceedings of Art & Design, 10(6).
- Zaini, T. M., & Endah, O. D. (2014). Promosi Objek Wisata Unggulan Lampung Melalui Media “Magicbook” Berteknologi Augmented Reality. Prosiding Sembistek 2014, 1(02), 674-685.