

Perancangan Media Informasi Rumah Tuo Rantau Panjang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi

Amiego¹, Harissman², Izan Qomarats³

¹ Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³ Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹amiego2907@gmail.com, ²harismanomar@gmail.com, ³izanqomarats1508@gmail.com

Abstrak

Rumah Tuo Rantau Panjang adalah situs cagar budaya di Jambi yang kaya akan nilai sejarah, filosofi, dan keunikan arsitektur. Rumah Tuo Rantau Panjang telah bertahan lebih dari 700 tahun. Rumah tradisional ini memiliki konstruksi yang unik tanpa paku, dihiasi ukiran khas, dan kaya akan nilai sejarah serta filosofi. Namun, informasi tentang Rumah Tuo belum tersampaikan secara optimal, menyebabkan minimnya pemahaman masyarakat terhadap nilai sejarah dan budayanya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berupa video animasi 3 dimensi yang menyajikan sejarah, filosofi, dan fungsi arsitektur Rumah Tuo Rantau Panjang secara modern, atraktif, dan interaktif. Metode penelitian melibatkan observasi, wawancara, dan kuesioner online. Hasilnya menunjukkan bahwa 79% responden merasa kurang mendapatkan informasi terkait Rumah Tuo, dan sebagian besar menyebutkan bahwa media pembelajaran konvensional kurang efektif. Animasi 3 dimensi Rumah Tuo Rantau Panjang yang dirancang berfokus pada visualisasi elemen arsitektur, sejarah, dan filosofi Rumah Tuo dengan cara yang menarik dan edukatif. Media ini diharapkan menjadi solusi untuk melestarikan budaya lokal, memperluas wawasan masyarakat, dan memperkenalkan warisan budaya Jambi kepada generasi muda.

Kata Kunci: Rumah Tuo Rantau Panjang, Media Informasi, Animasi 3 Dimensi

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya dan kearifan lokal. Kearifan lokal sendiri merupakan pengetahuan atau kebiasaan yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi ciri khas suatu masyarakat. Salah satu bentuk kearifan lokal yang masih bertahan hingga saat ini adalah rumah tradisional. Rumah-rumah tradisional di Indonesia umumnya berbentuk rumah panggung, yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan serta kebutuhan masyarakat setempat. Sebagian besar rumah tradisional di Indonesia berbentuk rumah panggung, yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan dan kebutuhan masyarakat. Struktur rumah panggung memungkinkan perlindungan dari binatang buas, mengurangi risiko terkena banjir, serta memberikan sirkulasi udara yang baik untuk menyesuaikan dengan kondisi iklim. Selain itu, rumah tradisional juga sering dihiasi dengan ukiran dan ornamen khas yang mengandung makna simbolis.

Salah satu rumah tradisional yang masih bertahan di provinsi Jambi hingga saat ini adalah Rumah Tuo Rantau Panjang yang terletak di Kabupaten Merangin. Rumah ini merupakan warisan nenek moyang suku Batin yang dibangun sekitar tahun 1330 dan kini telah ditetapkan sebagai Situs Cagar Budaya berdasarkan Keputusan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata No. KM.11/PW.007/MKP/2004. Rumah Tuo memiliki arsitektur unik dengan konstruksi yang seluruhnya menggunakan bahan alami tanpa paku. Bangunan ini berdiri di atas umpak kayu dengan 24 tiang utama dan memiliki beberapa ruang dengan fungsi yang berbeda. Selain sebagai tempat tinggal, Rumah Tuo juga berfungsi sebagai museum yang menyimpan berbagai benda bersejarah seperti alat pertanian, perlengkapan menangkap ikan, serta ornamen-ornamen khas suku Batin.

Meskipun memiliki nilai sejarah dan budaya yang tinggi, sayangnya informasi mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang masih belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan hasil survei, sebanyak 46,2% responden tidak mengetahui keberadaan Rumah Tuo, sementara dari mereka yang mengetahui, hanya 7,6% yang memahami bahan-bahan yang digunakan dalam konstruksi bangunan ini. Salah satu penyebab utama minimnya pengetahuan ini adalah kurangnya media informasi yang membahas secara mendalam mengenai Rumah Tuo. Hingga saat ini, informasi mengenai rumah tradisional ini hanya tersedia dalam bentuk jurnal akademik, wawancara langsung dengan pemilik rumah, serta sumber-sumber terbatas di internet. Buku-buku yang tersedia pun cenderung hanya menampilkan teks dan gambar dua dimensi yang kurang interaktif, sehingga tidak efektif dalam menyampaikan informasi secara menyeluruh.

Di era digital saat ini, di mana teknologi dan internet telah berkembang pesat, diperlukan metode penyampaian informasi yang lebih modern dan menarik. Berdasarkan data dari We Are Social dan Meltwater (2023), jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 212,9 juta jiwa, dengan 98,3% pengguna mengakses internet melalui perangkat telepon seluler. Angka ini

menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital memiliki potensi besar dalam menyebarkan informasi mengenai warisan budaya seperti Rumah Tuo. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan video animasi 3 dimensi sebagai media informasi.

Video animasi 3D memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media informasi konvensional. Animasi 3 dimensi mampu menampilkan detail arsitektur, struktur bangunan, serta proses konstruksi Rumah Tuo dengan cara yang lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, animasi 3D juga memungkinkan visualisasi bagian-bagian rumah yang sulit dijangkau atau dibayangkan hanya melalui gambar dua dimensi. Dari segi penyebaran, video animasi dapat dipublikasikan secara luas melalui berbagai platform digital, sehingga lebih mudah diakses oleh masyarakat tanpa memerlukan biaya produksi yang besar seperti media cetak.

Berdasarkan permasalahan dan peluang yang ada, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media informasi berupa video animasi 3D tentang Rumah Tuo Rantau Panjang. Video ini akan menampilkan sejarah, filosofi, serta detail arsitektur Rumah Tuo secara lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya media informasi berbasis digital ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan menghargai warisan budaya mereka, serta membantu pelestarian Rumah Tuo sebagai bagian dari identitas budaya Indonesia.

METODE

1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian yang sedang dilakukan.

Observasi yang dilakukan penulis ialah dengan berkunjung ke lokasi pemukiman Rumah Tuo Rantau Panjang untuk mendapatkan data tentang Rumah Tuo Rantau Panjang, dokumentasi, dan wawancara langsung dengan ahli waris dari Rumah Tuo Rantau Panjang.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan setelah melakukan proses observasi tempat, dimana penulis melakukan wawancara dengan bapak Iskandar selaku ahli waris dari Rumah Tuo Rantau Panjang. Penulis membuat beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada narasumber untuk melengkapi data yang dibutuhkan oleh penulis.

Pertanyaan yang diberikan mengarah kepada bagaimana sejarah, filosofi, fungsi arsitektur Rumah Tuo Rantau Panjang, serta beberapa pertanyaan lainnya sebagai pelengkap data dari penelitian.

c. Kuesioner

Selain observasi dan wawancara penulis juga melakukan riset dengan penyebaran kuesioner secara online kepada target audiens. Pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih dari target audiens sebagai acuan penulis dalam merancang karya nantinya. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan pembagian link Google Form lewat media sosial.

Berdasarkan kuesioner yang disebarkan terdapat 119 responden yang berasal dari 12 kabupaten/kota di provinsi Jambi. Dari keseluruhan grafik, disimpulkan bahwa dari sekian banyak responden yang ada, mereka hanya mengetahui tentang keberadaan Rumah Tuo Rantau Panjang, akan tetapi sebagian besar dari mereka tidak mengetahui informasi mendetail tentang Rumah Tuo Rantau Panjang tersebut. Sehingga perancang perlu merancang media informasi tentang Rumah Tuo Rantau Panjang.

2. Analisis Data

a. Analisis Segmentasi Target Audiens

1) Segmentasi Demografis

Pengunjung Rumah Tuo Rantau Panjang memiliki pengunjung laki-laki dan perempuan dengan usia yang ditentukan 15 tahun sampai 30 tahun keatas dan strata sosial yang ditentukan adalah masyarakat dengan ekonomi menengah keatas.

2) Segmentasi Psikografis

Target audiens yang dituju adalah para pengunjung Rumah Tuo Rantau Panjang yang memiliki hobi ataupun keperluan dengan sejarah, arkeologi, seni, dan budaya, baik dari lokal maupun mancanegara.

3) Segmentasi Geografis

Secara geografis target audiens yang dituju yakni masyarakat sekitar kawasan Rumah Tuo Rantau Panjang khususnya, umumnya untuk seluruh penjuru negeri.

b. Analisis Perancangan

Analisis perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan yaitu Analisis AIDA:

1) Attention (Perhatian)

Media informasi ini pada umumnya menampilkan lingkungan dari kawasan pemukiman Rumah Tuo Rantau Panjang, serta menjelaskan tentang sejarah, filosofi dan fungsi dari bangunan yang ada didalam Rumah Tuo Rantau Panjang.

2) *Interest* (Ketertarikan)

Media informasi ini menggunakan animasi 3D bergaya realistis untuk menyajikan informasi tentang Rumah Tuo Rantau Panjang. Pendekatan ini diharapkan dapat menarik minat audiens dan membuat penyampaian informasi lebih menarik serta tidak membosankan.

3) *Desire* (Keinginan)

Dari segi visual yang dihadirkan dalam media informasi bertujuan untuk mendorong audiens untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang sejarah, filosofi, dan fungsi bangunan dari Rumah Tuo Rantau Panjang.

4) *Action* (Tindakan)

Media informasi ini menyajikan Rumah Tuo Rantau Panjang secara lengkap dalam animasi 3D, didukung oleh buku, poster, vertical banner, dan stiker untuk meningkatkan minat audiens

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

Media yang dirancang bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai sejarah, filosofi, dan fungsi dari struktur bangunan Rumah Tuo Rantau Panjang. Jenis media yang akan digunakan mencakup animasi 3 dimensi, buku, poster, dan *vertical banner*. Animasi 3D akan menjadi media utama yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual, di mana informasi akan disampaikan melalui *voice over* dan *subtitle*.

Penggunaan bahasa dalam animasi ini akan menggunakan bahasa populer yang lebih mudah dipahami oleh generasi muda, dengan harapan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh mereka. Selain itu, dua bahasa digunakan dalam penyampaian informasi, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, untuk menjangkau lebih banyak audiens, terutama yang berasal dari latar belakang yang berbeda. Dengan konsep ini, diharapkan media ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam dan menarik mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang bagi generasi muda.

b. Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan media informasi ini mengutamakan penggunaan animasi 3D sebagai media utama. Animasi 3D ini akan menggabungkan elemen cinematic video pada bagian opening dan ending, memberikan kesan dramatis dan realistis. Video berdurasi 15 menit ini akan menyampaikan informasi mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang secara menyeluruh, mulai dari sejarah, filosofi, hingga penjelasan tentang fungsi bangunan, ruangan, arsitektur, dan lingkungan sekitarnya. Setiap elemen dalam animasi dirancang dengan detail untuk memberikan gambaran yang

Tone warna yang digunakan dalam animasi 3 dimensi ini menyesuaikan dari suasana lingkungan dan objek Rumah Tuo Rantau Panjang yang mengarah ke warna-warna hangat dan natural seperti kuning, coklat, hijau. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan-kesan budaya tradisional yang masih dirawat dan dijaga oleh Masyarakat yang berada disekitar kawasan pemukiman Rumah Tuo Rantau Panjang.

Elemen tipografi yang digunakan dalam perancangan media informasi Rumah Tuo Rantau Panjang menggunakan style *serif* sebagai headline dan *sans serif* sebagai body text. *Font Serif* melambangkan sifat *impresif*, penuh hormat, berwibawa, tidak lekang oleh waktu, dan tradisional sehingga cocok untuk membangun kesan budaya yang dihadirkan dalam video animasi 3 dimensi tersebut. *Font sans serif* nantinya akan digunakan sebagai *body text* dalam animasi 3 dimensi tersebut karena dapat memberikan kesan yang lebih bersih, *modern*, dan juga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sehingga informasi yang disampaikan dapat langsung dipahami oleh target audiens

2. Hasil dan Analisis Karya

a. Media Utama

Media informasi utama dari Rumah Tuo Rantau Panjang berupa animasi 3 dimensi yang berdurasi 15 menit. Animasi 3 dimensi Rumah Tuo Rantau Panjang menggunakan tone warna sesuai dengan konsep visual yang telah ditentukan yakni menggunakan tone warna hangat dengan nuansa alami. Pada video dilengkapi dengan subtitle bahasa Inggris sehingga video animasi 3 dimensi Rumah Tuo Rantau Panjang tidak hanya dapat dinikmati oleh masyarakat lokal namun juga masyarakat luar.

Gambar 1. Animasi 3 Dimensi

[Sumber: Amiego, 2025]

Animasi 3D Rumah Tuo Rantau Panjang mengusung konsep pengambilan gambar cinematic video, menampilkan proses pembangunan Rumah Tuo dari awal hingga selesai. Video dimulai dengan menampilkan suasana sekitar kawasan pemukiman, diikuti penjelasan tentang struktur komponen rumah dan fungsi tiap ruangan secara terstruktur dan ditutup dengan tampilan area pemukiman Rumah Tuo Rantau Panjang. Tujuan perancangan video ini adalah agar masyarakat lokal dan luar dapat mengakses informasi dengan mudah, serta menikmati penyampaian informasi yang lebih modern, atraktif dan interaktif mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang.

b. Media Pendukung

1) Logo

Logo sangat penting untuk sebuah kawasan objek wisata karena memiliki banyak fungsi strategis yang mendukung branding, pemasaran, dan identitas kawasan tersebut. Logo dapat membantu membangun identitas dan citra dari kawasan tersebut, dan juga menjadi representasi visual pertama yang diingat oleh pengunjung.

Gambar 2. Logo

[Sumber: Amiego, 2025]

Logo Rumah Tuo Rantau Panjang menggunakan custom logotype yang konstruksi dan anatomi logonya dibuat menyerupai bentuk siluet Rumah Tuo Rantau Panjang dari samping.

2) *Vertical Banner*

Banner dicetak dengan format vertikal yang berukuran 200cm x 60 cm menggunakan bahan albatross. *Vertical banner* ditempel pada instalasi multiplex dan diposisikan disamping media utama.

Gambar 3. *Vertical Banner*

[Sumber: Amiego, 2025]

Perancangan *vertical banner* ini bertujuan untuk memberikan informasi singkat mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang dan juga sebagai media promosi bagi Rumah Tuo Rantau Panjang. *Vertical banner* ini berisi informasi tentang Rumah Tuo Rantau Panjang dan cakupan wilayah dari pemukiman Rumah Tuo Rantau Panjang.

3) Poster

Poster dicetak pada ukuran A3 dengan menggunakan bahan albatros. Pada proses penyajiannya, poster tidak dipasang kedalam frame, melainkan ditempelkan pada triplek dengan ukuran 3 mm dan ditampilkan pada sisi kiri ruang pameran.

Gambar 4. Poster
[Sumber: Amiego, 2025]

Poster ini berisi tentang barang-barang peninggalan para leluhur dari Rumah Tuo Rantau Panjang. Ini menjadi media informasi tambahan selain dari animasi 3 dimensi tersebut. Terdapat 6 poster yang dirancang yang membahas tentang kegunaan dari masing-masing barang peninggalan yang diwariskan.

4) Buku

Buku dirancang dalam format portrait dengan ukuran 18cm x 25cm, dan dicetak menggunakan 2 jenis bahan yang berbeda, yaitu pada *cover* dicetak dengan bahan *hard cover*, sedangkan pada bagian isi dicetak menggunakan bahan *art papper*.

Gambar 5. *Buku*
[Sumber: Amiego, 2025]

Buku ini dirancang untuk menjadi sumber informasi yang komprehensif mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang, menyajikan segala hal yang berkaitan dengan sejarah, filosofi, serta fungsi dari bangunan tersebut. Sebagai arsip informasi, buku ini bertujuan untuk menyediakan referensi yang lebih terstruktur dan mudah diakses. Pengunjung Rumah Tuo yang tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang segala aspek yang membentuk keberadaan Rumah Tuo Panjang kini dapat memperoleh informasi melalui buku khusus ini, yang disusun dengan bahasa yang lebih mudah dipahami dan informatif. Buku ini diharapkan dapat menjadi sarana edukasi yang lebih ramah bagi masyarakat yang ingin menggali pengetahuan tanpa harus terjebak dalam materi akademis yang kompleks.

5) *Merchandise* Stiker

Stiker dicetak pada bahan *vinyl* dengan laminasi dof dengan ukuran yang tidak terlalu kecil. Hal ini bertujuan agar nantinya informasi mengenai rumah Tuo Rantau Panjang masih bisa dibaca dan dipahami oleh target audiens.



Gambar 6. Stiker
[Sumber: Amiego, 2025]

Stiker dibuat sebagai penyebaran media informasi dan promosi mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang secara tidak langsung. Stiker menjadi salah satu strategi promosi yang mudah dan cepat disebar hal ini dikarenakan stiker mudah diaplikasikan diberbagai media. Stiker berisi informasi edukasi kepada masyarakat agar melestarikan budaya

KESIMPULAN

Perancangan media informasi berupa video animasi 3 dimensi untuk Rumah Tuo Rantau Panjang memiliki peran penting dalam melestarikan dan memperkenalkan cagar budaya ini kepada masyarakat luas. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi bagi pengunjung, tetapi juga sebagai upaya dalam menjaga warisan budaya agar tetap dikenal dan dipahami oleh generasi mendatang. Dengan visualisasi yang modern, atraktif, dan interaktif informasi mengenai Rumah Tuo Rantau Panjang dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan mudah dipahami.

Keberadaan media informasi berbasis animasi 3D ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses dan memahami sejarah serta filosofi Rumah Tuo Rantau Panjang. Dibandingkan dengan media konvensional seperti teks atau dokumentasi tertulis, penyampaian informasi dalam bentuk visual animatif lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan audiens. Dengan pendekatan visual yang dinamis, pengunjung dapat memperoleh wawasan mendalam tanpa merasa terbebani oleh penyampaian informasi yang terlalu teknis atau monoton.

Selain itu, perancangan media ini berhasil menciptakan pengalaman yang lebih atraktif bagi pengunjung dalam memahami nilai-nilai budaya dan arsitektur Rumah Tuo Rantau Panjang. Animasi 3D memungkinkan penyajian informasi secara lebih hidup, memberikan gambaran nyata mengenai struktur dan fungsi bangunan secara mendetail. Dengan cara ini, pengunjung tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga merasakan keterlibatan yang lebih intens dalam memahami sejarah dan warisan budaya yang ada.

Lebih dari sekadar media edukasi, proyek ini juga memberikan kontribusi yang luas bagi berbagai pihak, termasuk masyarakat, lembaga pemerintahan Provinsi Jambi, serta komunitas budaya. Dengan adanya media informasi ini, upaya pelestarian budaya dapat lebih terstruktur dan terarah, mendukung program pemerintah dalam menjaga serta mempromosikan aset budaya daerah. Oleh karena itu, perancangan media informasi ini bukan hanya sekadar inovasi dalam penyampaian informasi, tetapi juga langkah strategis dalam mendukung keberlanjutan dan keberagaman budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustrijanto. (2001). Copywriting Seni Mengasah Kreativitas dan Memahami Bahasa Iklan. Pt Remaja Rosdakarya Offset.
- Ain, N. N. (2018). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat tentang Kebersihan Pasar Tradisional. Skripsi. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Herdiansyah, E., & Agung, Y. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X TAV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 77-83.
- Azhar, Arsyad. 2006. Media Pembelajaran. PT.Rafindo Persada: Jakarta.
- Balai Pelestarian Cagar Budaya Jambi Wilayah Kerja Provinsi Jambi, Sumatera Selatan, Bengkulu, dan Bangka-Belitung. 2020. Zonasi Perkampungan Tradisional Rantau Panjang Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi, Jambi.
- Drs Djafar, BA Madjid Anas. 1986. Arsitektur Tradisional Daerah Jambi. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Iskandar, Pewaris Rumah Tuo Rantau Panjang, wawancara tanggal 11 Maret 2023 di Rumah Tuo Desa Rantau Panjang, Kecamatan Tabir, Kabupaten Merangin, Provinsi Jambi.
- Khoirotun, A. (2014). TA: Perancangan Buku Pop-Up Museum Sangiran Sebagai Media Pembelajaran Peninggalan Sejarah (Doctoral dissertation, STIKOM Surabaya).
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset.
- Nur'aini, S., Mukaromah, A. S., & Muhliso, S. (2019). Pengenalan deoxyribonucleic acid (DNA) dengan marker-based augmented reality. *Walisono Journal of Information Technology*, 1(2), 91-100.
- Poerbakawatja, S. (1982). Ensiklopedi Pendidikan. Gunung Agung.
- Pujiriyanto, & Suyantoro, S. (2005). Desain Grafis Komputer. Andi Offset.

- Ramdani, A.M. 2022. Perancangan Media Informasi Kebutuhan Gizi Pada Usia Produktif. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Seni Rupa dan Desain. Institut Seni Indonesia Padangpanjang: Padangpanjang.
- Remondino, Fabio. (2006). IMAGE-BASED 3D MODELLING: A REVIEW, *The Photogrammetric Record* 21(115): 269–291.
- Sachari, Agus. (2000). Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa. Institut Teknologi Bandung: Bandung.
- Silitonga, MK, & Rosyida, Susy. (2015). Animasi Interaktif sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (INATEWS). *Jurnal Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*, 4(2).
- Sulaeiman, A. H. (1985). Media Audio-Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan. PT. Gramedia.
- Supriyono, R. (2010). Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi. Andi Offset.
- Suyanto, M. (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan. Andi: Yogyakarta
- Tia, M., & Metty, S. (2021). Film Animasi Doraemon Sebagai Media Pembelajaran Budaya Jepang. In *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Semester Ganjil 2020/2021* (Vol. 8, No. 1, pp. 62-75). Unsada.
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Untuk Pengenalan Aksara Jawa Pada Anak. *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104-111.
- Widowati, E. (2010). Desain Komunikasi Visual sebagai Sarana Promosi Batik Widya Kusuma di Kabupaten Sragen. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Sumber Lainnya:
- Clinten, Bill. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Tembus 212,9 Juta di Awal 2023. Diakses Pada 5 Juli 2023 dari <https://tekno.kompas.com/read/2023/02/13/19300087/pengguna-internet-di-indonesia-tembus-212-9-juta-di-awal-2023?page=all>.
- DIGITAL 2023 GLOBAL OVERVIEW REPORT THE ESSENTIAL GUIDE TO THE WORLD'S CONNECTED BEHAVIOURS. 2023. Diakses pada 5 juli 2023 dari <https://www.meltwater.com/en/global-digital-trends>.
- Munir. (2013). Mengenal 7 Kategori Animasi 2D. <https://id.berita.yahoo.com/7-tujuan-animasi-yang-umum-123002885.html>, diakses pada 1 September 2023.
- Qualcomm. (2012). <https://www.qualcomm.com/products/vuforia>, diakses 1 September 2023.