

Desain Papan Permainan Tokoh Ibnu Battuta

Muhammad Hasanudin Alfani¹, Deni Albar²

^{1,2}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*
 Email: ¹hasanudin.51919043@mahasiswa.unikom.ac.id, ²deni.albar@email.unikom.ac.id

Abstrak: Ibnu Battuta merupakan seorang muslim yang terlahir di salah satu kota berpenduduk muslim di negara Maroko, tempat lahir Ibnu Battuta ini ialah kota Tangier. Ibnu Battuta lahir dan besar di kota Tangier, lalu pada usia 21 tahun ia bermimpi pergi berjelajah ke kota-kota yang jauh dari tempat ia tinggal. Hingga akhirnya ia memutuskan mengikuti jejak mimpi tersebut untuk melakukan penjelajahan. Kisah penjelajahan tersebut telah tertulis di buku yang berjudul “rihlah” akan tetapi tidak banyak yang mengetahui keberadaan buku tersebut, dan tidak adanya elemen visual yang terdapat di dalam buku tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya ketertarikan masyarakat untuk membaca kisah Ibnu Battuta dari buku rihlah tersebut. Tidak sedikit masyarakat yang tertarik untuk mempelajari kisah Ibnu Battuta, namun permasalahan dari tidak adanya informasi yang memberi tahu keberadaan buku tersebut dan kurangnya elemen visual yang saat ini menjadi salah satu penyebab masyarakat kurang tertarik. Hal ini juga bisa menjadi salah satu peluang untuk menginformasikan kepada masyarakat mengenai kisah Ibnu Battuta dengan penyampaian yang lebih menarik. Papan permainan menjadi solusi pilihan untuk menginformasikan tokoh Ibnu Battuta kepada masyarakat, dikarenakan permainan adalah salah satu kegiatan yang banyak digemari, dan juga dengan permainan ini masyarakat bisa memiliki bayangan bagaimana Ibnu Battuta ketika melakukan penjelajahan.

Kata kunci: Ibnu Battuta, penjelajah, informasi, papan permainan.

Abstract: *Ibn Battuta was a Muslim born in the Moroccan population of the Muslim cities of Ibn Battuta, the city of Tangier. Born and raised in the town of Tangier, Ibn Battuta dreamed of traveling to cities far from where he lived. Until he decided to follow the trail of the dream on an expedition. The exploratory story has been written in the book entitled "rihla" but few know of it's existence, and the absence of any visual element found in it. This causes a lack of public interest in reading the story of Ibn Battuta from the book of rihlah. Not a few people are interested in learning the story of Ibn Battuta, but the problem of the lack of information telling the book's existence and the lack of visual elements that are at present a cause for the lack of interest. It could also be an opportunity to inform the public about the story of Ibn Battuta with more interesting delivery. The boardgames is a preferred solution to inform the public of the Ibn Battuta character, because games are one of the popular activities, as well as these games the public can imagine the Ibn Battuta on an exploration route.*

Keywords: *Ibnu Battuta, explorer, information, board game.*



PENDAHULUAN

Penjelajahan merupakan suatu pergerakan atau perjalanan seseorang dari satu tempat ke tempat lain yang lokasinya cukup jauh. Perjalanan tersebut dapat dilakukan bisa dengan berjalan kaki, bersepeda, naik mobil, perahu, kereta dan lain sebagainya. Tujuan dari Penjelajahan ini biasanya untuk mengunjungi sebuah tempat, sekaligus untuk mengetahui tempat-tempat baru dan berinteraksi dengan objek sekitar, seperti tumbuhan, hewan dan masyarakat. Di zaman dahulu terdapat beberapa tokoh penjelajah yang dikenal oleh dunia dan juga dengan kisah-kisah perjalanannya yang fenomenal. Beberapa tokoh penjelajah yang fenomenal itu diantaranya-Nya: Christopher Columbus, Marco Polo, Vasco da Gama, Amerigo Vespucci, Ibnu Battuta dan masih banyak yang lainnya. Salah satu dari tokoh tersebut merupakan sosok seorang ilmuwan muslim yang kisahnya sangat fenomenal dan menjadi sosok penjelajah muslim inspiratif, ia adalah Ibnu Battuta. Ibnu Battuta ialah salah satu sosok muslim yang mampu mengelilingi dunia di usia 21 dan selama 29 tahun lamanya. Ibnu Battuta merupakan muslim asal Maroko yang terkenal dengan kisah perjalanannya yang cukup fenomenal pada abad ke-14. Kisahnya ditulis secara lengkap dalam buku yang berjudul (Rihlah Ibnu Battuta), dan di ceritakan langsung oleh Ibnu Battuta sendiri.

Rendahnya Informasi yang diterima oleh masyarakat khususnya para pemuda terhadap sejarah atau kisah-kisah fenomenal zaman dahulu, menyebabkan kurangnya pengetahuan terhadap tokoh sejarah salah satunya tokoh muslim penjelajah dunia yaitu Ibnu Battuta. Saat ini kisah tokoh-tokoh muslim tidak sepopuler seperti tokoh-tokoh dari barat, masyarakat muslim lebih mengenal tokoh barat daripada tokoh muslim itu sendiri. Hal ini mungkin dikarenakan kurangnya media yang mengangkat kisah-kisah dari tokoh muslim dan kisah yang diangkat pun disajikan dengan kurang menarik, karena mayoritas media kurang mengangkat kisahnya ini dengan penyampaian secara visual. Akhirnya masyarakat kurang tertarik terhadap kisah tersebut, yang menyebabkan rendahnya informasi yang didapat mengenai tokoh-tokoh muslim, terutama tokoh muslim yang fenomenal seperti Ibnu Battuta. berbeda halnya dengan media yang mengangkat tokoh-tokoh barat yang bisa menyajikannya jauh lebih menarik, sehingga masyarakat bisa lebih mengenal tentang sosok dari tokoh barat tersebut. Dikarenakan tokoh-tokoh barat tersebut biasanya disajikan melalui visual dan penyampaian yang menarik.

Sebagai masyarakat muslim sendiri alangkah baiknya mengetahui juga tokoh-tokoh Inspiratif yang berasal dari agama Islam, karena bukan hanya kisah-kisah inspiratif dan nilai-nilai positif dari perjalanannya saja yang bisa didapatkan dari tokoh tersebut, tetapi ada juga pengetahuan tentang agama Islam yang tidak banyak diketahui dan justru bisa menjadi pengetahuan yang mampu membuat masyarakat menjadi sosok muslim yang bangga dengan agama Islam. Ada beberapa buku yang sebelumnya sudah menceritakan sosok dari Ibnu battuta diataranya ialah: “Petualangan Ibnu Battuta Seorang Musafir Muslim Abad ke-14”, menceritakan tentang berbagai petualangan Ibnu Battuta ketika menjelajahi dunia dan buku ini merupakan karangan dari Ross E. Dunn pada tahun 2011. Lalu ada buku yang berjudul “Rihlah Ibnu Battuta”, yang diceritakan secara langsung oleh Ibnu Battuta dan diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia oleh Muhammad Muchson Anasy dan Khaifurrahman (Anasy, 2020). Buku ini berisi tentang catatan perjalanan Ibnu Battuta yang berdasarkan

pengamatan langsung dari negeri yang ia kunjungi yang diceritakan kepada Ibnu Juzai dan ditulis ulang. Buku-buku tersebut bisa menjadi sebuah acuan untuk mempelajari lebih dalam mengenai kisah dari Ibnu Battuta, karena memang untuk saat ini dua buku tersebutlah yang sumbernya bisa dipercaya dan bisa dipertanggung jawabkan. Akan tetapi dari kedua buku tersebut yang saat ini beredar di Indonesia, buku tersebut hanya berisikan sebuah teks saja dan tanpa adanya bantuan visual, dan cara penyampaian cerita dalam buku tersebut tergolong menggunakan bahasa yang terlalu baku. Hal ini menyebabkan cerita yang terdapat di dalam buku tersebut kurang bisa dimengerti, khususnya bagi masyarakat yang memerlukan referensi visual. Adapun film pendek yang menceritakan kisah Ibnu Battuta yang dibuat oleh Cosmic Picture yang disutradarai oleh Dominic Cunningham-Reid hanya menceritakan kisah Ibnu Battuta yang melakukan perjalanannya ke kota Mekkah saja, tidak diceritakan perjalanannya ketika menjelajahi kota-kota lain setelah ia melakukan ibadah haji di kota Mekkah. Sehingga bayangan visual mengenai perjalanan Ibnu Battuta setelah keberangkatan dari Mekkah tidak ada yang menggambarkannya.

Sama halnya seperti sejarah mengenai nasionalisme, tanpa mempelajari sejarah-sejarah Islam masyarakat tidak akan kenal dengan tokoh sejarah yang berperan penting dalam perkembangan agama Islam di dunia. Apa saja kisah inspiratif yang bisa diambil dalam kisah sejarah, bagaimana perjuangan yang telah mereka lakukan untuk menyebarkan agama Islam, dan kontribusi apa saja yang telah tokoh Ibnu Battuta berikan baik itu kepada masyarakat muslim di dunia maupun bagi kota-kota yang pernah ia kunjungi. Untuk saat ini dibutuhkan orang-orang ataupun media yang mampu memberikan informasi-informasi mengenai tokoh muslim dan menjelaskan bagaimana kisah inspiratif dari sosok Ibnu Battuta menarik dan mudah diterima oleh masyarakat muslim terutama bagi kalangan anak muda. Karena saat ini banyak masyarakat muda yang kurang tertarik dengan adanya kisah sejarah terutama sejarah dari tokoh muslim. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan bisa memaparkan lebih banyak lagi gambaran dari sosok Ibnu Battuta, mulai dari biografin dan tujuan dari penjelajahannya ke berbagai kota dan negara. Diharapkan juga dalam perancangan ini bisa memperkenalkan sosok dari Ibnu Battuta ini kepada masyarakat dengan lebih mudah di pahami dan mudah diterima. Dengan harapan agar sosok Ibnu Battuta bisa menjadi sosok inspiratif yang dapat membangun semangat anak muda saat ini.

METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan informasi ini menggunakan dua metode yaitu strategi kreatif dan strategi komunikasi, hal ini bertujuan untuk memberikan pesan yang mudah tersampaikan dan diterima baik oleh masyarakat. Target audience yang digunakan pada perancangan media informasi ini memilih kalangan remaja awaa, yaitu di kisaran umur 13-16 tahun atau setara dengan kalangan remaja SMP. Menurut (Sofia & Adiyanti, 2013). Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Dalam masa transisi tersebut membuat remaja lebih mudah untuk terbawa arus dengan informasi-informasi yang menurut mereka menyenangkan, dan disaat itu mereka masih bimbang untuk mencari jati diri.

Strategi Kreatif

Pada perancangan yang akan dilakukan ini adalah dengan membuat sebuah media informasi yang bisa dijangkau dan disukai oleh kalangan remaja yaitu dengan membuat sebuah permainan. Menurut (Albar, 2016) Pada umumnya media game biasanya dimainkan oleh kalangan anak-anak dan remaja, akan tetapi dalam perkembangan zamannya ini, tidak jarang masyarakat dewasa pun menggemari aplikasi media game. Untuk perancangan ini permainan yang akan dibuat adalah sebuah Papan Permainan, teknis permainannya tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli, agar masyarakat lebih mudah dalam memainkan permainannya. Dalam Papan Permainan tersebut nantinya pemain akan melakukan perjalanan dengan melempar dadu dan pemain akan melakukan perjalanan dengan berbagai jebakan yang terdapat didalam permainan. Bukan hanya sekedar melakukan perjalanan, akan tetapi dalam permainan ini akan beberapa rintangan yang akan membuat permainan lebih seru dan bervariasi. Diharapkan dalam perancangan media Papan Permainan ini masyarakat bisa lebih tertarik lagi dengan kisah Ibnu Battuta. Strategi kreatif dalam perancangan media ini akan terbagi lagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah:

- 1) **Copywriting:** Dalam *copywriting* perancangan media informasi Ibnu Battuta ini terdapat 2 bentuk yaitu, *headline* dan *tagline*, berikut penjelasannya:
 - **Headline:** “Ibnu Battuta” Penggunaan kata Ibnu Battuta ini untuk menggambarkan sosok dan nama dari tokoh penjelajah dunia, agar masyarakat bisa mengenal namanya sebelum mengenal kisah perjalannya.
 - **Tagline:** “Sang Penjelajah dan Pembelajar Dunia” *Tagline* tersebut bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran dan hal yang menarik dari kisah Ibnu battuta, dimana Ibnu Battuta ini tidak ahnya sekedar mengelilingi dunia, akan tetapi ia pun belajar dari tiap-tiap kota yang ia jelajahi.

- 2) **Visualisasi:** Ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan media Papan Permainan ini adalah ilustrasi kartun. Gaya ilustrasi kartun ini cukup banyak digunakan dalam cerita-cerita yang berbentuk visual seperti buku cerita bergambar, animasi, komik dan lain sebagainya, selain karena lebih simpel ilustrasi kartun ini tidak akan membuat tampilan dalam Papan Permainan menjadi berantakan karena dengan area yang terbatas. Untuk penokohan karakter dalam permainan ini akan bergaya seperti timur tengah yang memiliki karakter khas dan gambaran suasana memiliki kesan hangat. Visual yang akan ditampilkan dalam perancangan ini akan menggunakan visual yang menarik dan lebih Informatif, dengan menampilkan beberapa ikon tertentu yang terdapat di beberapa negara.

- 3) **AR (*Augmented Reality*)**: Dalam perancangan ini akan terdapat sebuah AR yang bisa di scan oleh orang lain apabila memiliki aplikasi yang dibutuhkan, dalam AR ini akan memuat sebuah animasi dari Ibnu Battuta yang dibuat lebih sederhana, lalu ini juga akan diterapkan ke dalam papan permainan Ibnu Battuta ini. Seperti yang terlihat pada (Gambar 1), itu merupakan gambar yang akan muncul apabila judul Ibnu Battuta di scan menggunakan aplikasi bernama Artivive.



Gambar 1. Tangkapan Layar *Augmented Reality*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Media Papan Permainan ini akan dibuat dalam bentuk kertas berukuran A2 yaitu ukuran 59,4 x 41 cm, pada media Papan Permainan akan dibuat jalur yang mengikuti jalur perjalanan Ibnu Battuta selama melakukan penjelajahan, jalur tersebut akan digunakan sebagai alur permainan, yang nantinya akan dimulai dari kota Tangier dan berakhir di kota Beijing, yang dimana kota tersebut merupakan kota terakhir yang dikunjungi Ibnu Battuta sebelum kembali pulang ke Maroko.

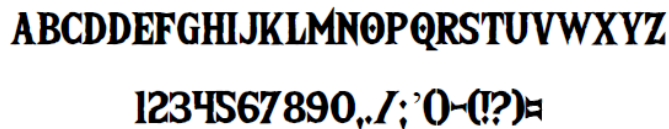
Tata Letak

Menurut (Rochmawati, Albar & Putri, 2022) Pada pembuatan *layout* biasanya digunakan juga sebagai penentu arah baca dari muatan pesan yang ada pada karya rancangan yang akan dibuat. Tata letak yang digunakan dalam Papan Permainan ini adalah dengan menempatkan garis mulai di bagian bawah permainan lalu nantinya pemain akan memutar jalurnya dengan berjalan ke arah kiri atau searah dengan jarum jam. Ditengah-tengah papan akan disediakan tempat untuk menyimpan kartu dan beberapa karakter yang nantinya bisa digunakan untuk mengganggu pemain lain. Tata Letak dari media poster Ibnu Battuta ini terdiri dari beberapa bagian yaitu headline, judul acara, *logotype*, *preview* media utama dan informasi mengenai perilsan dari Papan Permainan. Susunan tersebut dibuat agar bisa memudahkan orang ketika melihatnya. Lalu untuk tata letak dari *X-Banner* sebagai media promosi pada saat acara peluncuran berlangsung terdiri dari beberapa bagian.

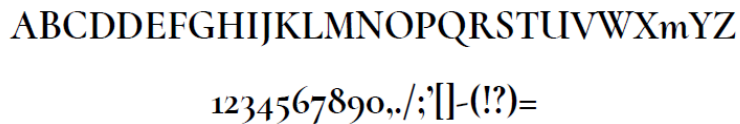
Tipografi

Menurut (Sihombing, 2017), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Sedangkan menurut (Rustan, 2016), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari dan berkenaan dengan huruf. Tipografi dapat diartikan sebuah konsep disiplin yang berhubungan dengan huruf. Huruf menjadi salah satu bagian yang cukup penting dalam sebuah desain visual, karena huruf yang baik adalah huruf yang memudahkan orang lain ketika membacanya agar pesan yang disampaikan bisa jelas dan tersampaikan dengan baik. Media utama dari media Papan Permainan ini akan jenis huruf The Wild Breath with Zelda yang dibuat oleh Chequered Ink contoh *font*-nya terdapat pada (Gambar 2), sebagai *headline* dan *font* Comorant Upright yang dibuat oleh Christian Thalmann (Gambar 3), lalu yang terakhir adalah font Mochiy Pop One (Gambar 4) yang dibuat oleh Fontdasu. ketiga *font* ini memiliki kesan yang cocok dengan tema petualangan sehingga *font* tersebut dipilih dalam perancangan media Papan Permainan ini. lalu untuk lisensi ketiga *font* tersebut adalah 100% Gratis berdasarkan deskripsi yang tertera dalam web Google font dan Font space.

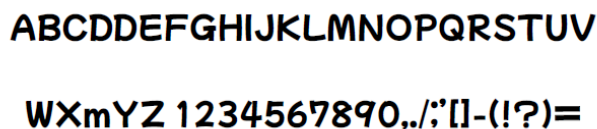
Font ini memiliki kesan mewah dan memiliki kesan petualangan juga ditambah dengan keterbacaan huruf yang mudah dibaca. Lalu terdapat satu *font* lagi yang memiliki kesan *friendly* dan cocok dengan konsep ilustrasi yang digunakan, berikut adalah *font* yang digunakan. Ketiga jenis huruf tersebut digunakan dalam *logotype*, Judul dan Subjudul dari media Papan Permainan, karena gabungan *font* tersebut memiliki kesan yang cocok dan masih bisa terlihat dengan baik dari segi visual dan dari segi keterbacaan.



Gambar 2. Font The Wild Breath with Zelda



Gambar 3. Font Comorant Upright



Gambar 4. 60 Mochiy Pop One

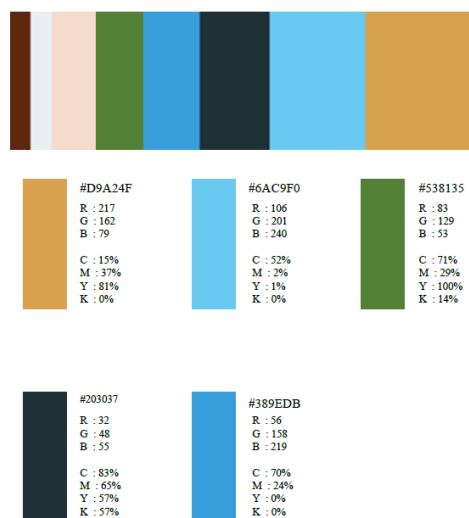


Gambar 5. Logotype Ibnu Battuta Sang Penjelajah dan Pembelajar Dunia

Logotype dibuat dengan menonjolkan nama Battuta, dan di atasnya terdapat nama Ibnu yang dibuat lebih kecil dan berjarak. Lalu dibawahnya terdapat *tagline*. Judul dibuat dengan konsep tiga dimensi dan memiliki tekstur kayu didalamnya. *Font* ini terinspirasi dari judul game Zelda yang dimodifikasi kembali dan dibuat berbeda. Warna menggunakan warna krem dan coklat untuk memberikan kesan petualangan dan alam. Seperti yang terlihat pada (Gambar 5).

Studi Warna

Menurut Wantoro (2013) sebuah warna bukan hanya berfungsi sebagai elemen estetis semata, tapi juga memegang peranan dalam menciptakan citra dan membentuk persepsi pengunjung atau audien. Dalam perancangan media Papan Permainan Ibnu Battuta ini akan menggunakan beberapa warna yang tidak mencolok, cenderung ke warna-warna pastel. Pilihan warna ini ditetapkan sebagai warna utama dikarenakan suasana timur tengah dan afrika itu lebih dominan kepada warna-warna coklat hangat. Untuk menunjang agar suasananya lebih terasa maka dari itu warna warna dibawah ini yang dipilih (Gambar 6).



Gambar 6. Studi Warna

Warna-warna diatas ini digunakan di semua media yang di buat, baik itu media utama maupun media pendukung, terutama lima warna dominan. Hal ini merupakan sebuah ciri khas dari konsep yang dibuat untuk pembuatan media papan permainan Ibnu Battuta.

Desain Hasil

Hasil Akhir dari perancangan media ini akan menjadi sebuah papan permainan yang berbentuk sebuah peta perjalanan, yang didalamnya terdapat jalur-jalur yang dilalui Ibnu Battutda, dan akan dilalui juga oleh para pemain yang berperan sebagai Ibnu Battuta. Hasil akhir dari perancangan media utama pada (Gambar 7).



Gambar 7. Hasil Jadi Papan Permainan

Media Pendukung

Media pendukung memiliki peran penting dalam membantu mempromosikan media utama, dan juga sebagai pelengkap dari media utama, media pendukung ini terdiri dari beberapa bagian yang bersipat promosi, merchandise, dan Freebis atau media gimmick, berikut adalah media media pendukung dalam perancangan ini: Poster, X-banner, Stiker Set, Tumbler, Mug, Tas, Kompas, Standee Human, Pin, Kaos, Brosur, Akrilik dan Facebook, dibawah terdapat empat media pendukung yang telah dibuat, diantaranya adalah. Brosur (Gambar 8) Brosur ini dibuat bulat yang bisa dilipat dan bentuknya akan menyerupai sebuah kompas, hal ini bertujuan untuk memberikan kesan unik kepada konsumen, dan juga lebih ringkas untuk dibawa.



Gambar 8. Brosur

Untuk poster dalam media pendukung ini terbagi menjadi dua bagian lagi, yaitu ada poster yang dibuat sebelum tanggal perilis dan juga poster ketika papan permainan ini telah dirilis atau dijual. (Gambar 9).

X-Banner ini dibuat dalam ukuran portrait dan terdapat sebuah stand yang berbentuk x dibelakangnya, berfungsi ketika acara peluncuran untuk menarik perhatian para calon konsumen. (Gambar 10).

Media Sosia facebook ini berfungsi untuk mencantumkan informasi-informasi yang lebih lengkap dan terbaru mengenai papan permainan Ibnu Battuta dan event-event yang akan dilaksanakan oleh manikmaya games selaku pembuat papan permainan ini (Gambar 11).



Gambar 9. Poster



Gambar 10. X-Banner



Gambar 11. Halaman Facebook

KESIMPULAN

Dari hasil perancangan media papan permainan ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuan yang ingin disampaikan dari perancangan papan permainan Ibnu Battuta Sang Penjelajah Dunia ini. Konsep papan permainan ini dibuat dengan konsep yang sederhana dan mengikuti selera anak remaja dengan target khalayak 13-16 tahun. Sebelum masuk kedalam perancangan media papan permainan ini, dibuat terlebih dahulu sebuah data tertulis hasil riset dari beberapa sumber dan riset dan konsep secara visual. Kemudian masuk kedalam perangkaian cerita yang dibuat lebih sederhana, setelah itu dibuat sebuah sketsa dan akhirnya menjadi

sebuah karya akhir yang dibuat dalam bentuk papan permainan. Media papan permainan ini dipilih karena sebuah permainan merupakan sarana yang cukup baik dan mudah dimengerti untuk belajar, dikarenakan tidak semua anak remaja suka membaca buku, dan mayoritas masyarakat menyukai cerita yang berbentuk visual dan interaktif. Selain itu media papan permainan dari kisah Ibnu Battuta ini masih jarang ditemukan dan tidak banyak beredar di masyarakat. mayoritas media yang beredar saat ini adalah sebuah artikel buku cerita anak dan juga beberapa video di platform youtube yang penyampaian ceritanya masih didominasi oleh teks dan narasi yang tidak menggambarkan visual dari alur cerita yang ada. Papan permainan Ibnu Battuta Sang Penjelajah Dunia ini memberikan informasi kepada masyarakat mengenai kisah perjalanan dari Ibnu Battuta yang memiliki banyak inspirasi dan pembelajaran baik itu mengenai kehidupan sehari-hari, maupun tentang kisah sejarah dari kota-kota di zaman dahulu yang memiliki nilai sejarah cukup fenomenal dan tidak banyak orang tahu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyanti, M. G., & Sofia, A. (2013). Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral.
- Albar, D., & Mahardika, W. (2016). VISUALISASI TOKOH PEREMPUAN DALAM GAME MULTIMEDIA BERTEMA SEJARAH KERAJAAN. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 14(2), 185-193. Retrieved from <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/4726>
- Anasy, MM, (2020), "Rihlah Ibnu Bathuthah" Pustaka Al-Kautsar, Jakarta.
- Dunn, R. E. (2013) "Petualangan Ibnu Battuta (Seorang Musafir Muslim Abad ke-14), Jakarta, cetakan ketiga, November.
- Rochmawati, I., & Albar, D. (2022). Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif Cerita Rakyat Dari Kalimantan Barat. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(2), 51-69. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.6703>
- Sihobing, D. (2017) "Tipografi Dalam Desain Grafis" Jakarta.
- Wantoro, S. (2013). Penggunaan Warna Biru Pada Desain Website. *Jurnal Ilmiah Unikom*, 11(2), 188-193.