

## DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF *CORPORATE IDENTITY* NAGARI PANDAI SIKEK

Muhammad Ilham<sup>1</sup>, Riki Iskandar<sup>2,3</sup>, Melisa Suardi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

[Mhdilhamkbmdg@gmail.com](mailto:Mhdilhamkbmdg@gmail.com)

### Abstrak

Seiring perkembangan teknologi saat ini menimbulkan dampak yang luar biasa bagi masyarakat. Kemajuan teknologi informasi yang memiliki banyak manfaat ini belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses penyampaian suatu informasi. Saat ini teknologi informasi multimedia telah mencapai beragam bentuk cara penyajian maupun penyampaian informasi kepada masyarakat secara dinamis dan menarik dalam bentuk multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi. Tugas Akhir ini bertujuan untuk mengembangkan Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Desa Pandai Sikek yang dapat menambah wawasan masyarakat tentang gambaran umum Desa Pandai Sikek. Penggunaan media promosi ini akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media digunakan ada dua indra yang berperan secara bersamaan yaitu indera penglihatan dan indera pendengaran. Untuk pengorganisasian atau perancangan media promosi *company profile* ini, metode pengumpulan data meliputi data verbal dan data visual, sedangkan metode analisa data penulis menggunakan Analisa SWOT (kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) dan dirancang menggunakan *software* utama *Adobe Animate CC*. Hasil pembuatan media promosi *company profile* ini adalah publikasi dalam format .apk, yang bisa dijalankan pada *platform android* dan versi *desktop* sehingga dapat dijalankan pada perangkat *smartphone* dan personal computer (PC).

**Kata kunci:** Multimedia Interaktif, *Corporite Identity*, Media Informasi, Desa Pandai Sikek.

### Abstract

As technology develops, it currently has a tremendous impact on society. Advances in information technology, which has many benefits, have not been utilized optimally in the process of creating information. Currently, multimedia information technology has achieved various forms of presenting and delivering information to the public in a dynamic and interesting way in multimedia form as part of the development of information technology. This final assignment aims to develop an Interactive Multimedia Corporate Identity Design for Pandai Sikek Village which can increase the public's insight into the general description of Pandai Sikek Village. The use of this promotional media will provide a better experience than other media because when the media is used there are two senses that play a role simultaneously, namely the sense of sight and the sense of hearing. For organizing or designing promotional media for this company profile, the data collection method includes verbal data and visual data, while the author's data analysis method uses SWOT analysis (*Strengths*), *Weaknesses*, *Opportunities* and *Threats* and is designed using the main software *Adobe Animate CC*. The result of creating this company profile promotional media is a publication in .apk format, which can be run on the Android platform and the desktop version so that it can be run on smartphone devices and personal computers (PC).

**Keywords :** *Interactive Multimedia, Corporate Identity, Information Media, Pandai Sikek Village.*

## PENDAHULUAN

Media informasi yang digunakan dalam proses penunjang penyebarluasan informasi pariwisata secara global adalah media promosi dan media cetak, sementara itu media promosi yang selama ini diterapkan oleh pihak Nagari Pandai Sikek sebenarnya sudah mendekati sempurna, dikarenakan sudah menggunakan brosur, *social media*, *video profile* dan sosialisasi serta kegiatan-kegiatan kebudayaan di Nagari Pandai Sikek. Namun guna menyempurnakan informasi dan promosi yang lebih menarik lagi, maka dibutuhkan media yang mampu memberikan informasi yang secara cepat dan akurat, misalnya, kita lihat pada media promosi pemerintahan Tanah Datar dan situs *blog non* resmi sebenarnya sudah memberikan informasi seputar *profile* Nagari Pandai Sikek, agar masyarakat bisa mengetahui gambaran umum Nagari Pandai Sikek, hanya saja pada situs pemerintahan Tanah Datar dan *blog* Nagari Pandai Sikek tersebut, informasi yang disajikan masih dalam bentuk sederetan teks bacaan, namun tidak bisa dilihat atau ditampilkan beberapa visual yang harusnya kita ketahui bentuk dan gambarnya sebagai penegasan umum, seperti fasilitas yang ada di Nagari Pandai Sikek dan bentuk-bentuk bangunan yang ada di Nagari Pandai Sikek, oleh karena itu menjadi suatu peluang bagi mahasiswa untuk dapat berfikir kreatif serta mengembangkan media-media promosi tersebut dalam bentuk yang lebih menarik sehingga dapat memberikan informasi yang lebih cepat. Berdasarkan hasil observasi, dampak kurangnya informasi yang diperoleh oleh masyarakat pada profil Nagari Pandai Sikek, turis maupun masyarakat yang berkunjung atau ingin mendapatkan informasi daerah, tidak mengetahui lokasi maupun peta wilayah yang jelas untuk memperoleh informasi Nagari Pandai Sikek, maka setelah melakukan wawancara dengan beberapa orang pimpinan Desa, pengrajin, bidan desa, dan warga sipil lainnya di Nagari Pandai Sikek, 77,95% diantaranya menyatakan bahwa dengan membaca informasi di internet tentang Nagari Pandai Sikek mereka belum mendapatkan gambaran umum mengenai identitas Nagari Pandai Sikek, dimulai dari sejarah berdirinya hingga sekarang, kemudian juga belum mengetahui apa saja infrastruktur atau bangunan serta fasilitas-fasilitas di setiap Jorong yang ada Nagari Pandai Sikek, disamping itu mereka juga memberikan pendapat bahwa perlunya ditampilkan dokumentasi kegiatan yang telah diadakan oleh Nagari Pandai Sikek sebagai sarana promosi dan pengenalan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat menjadi lebih menarik dan dengan menyertakan denah dan lokasi Nagari Pandai Sikek agar masyarakat umum lebih mengetahui dan mengenal Nagari Pandai Sikek lebih dekat lagi dan lebih bisa memahami gambaran Nagari Pandai Sikek sehingga secara global Nagari Pandai Sikek bisa lebih dikenal lebih banyak orang.

Dengan kemajuan multimedia juga memberikan peluang bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mengembangkan media penyampaian informasi sehingga menghasilkan suatu bentuk desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang lebih maksimal dan interaktifitas dalam bentuk aplikasi *android* [1] yang bisa digunakan secara *offline* di *smartphone* agar pengguna tidak memiliki keterbatasan dalam memperoleh informasi walaupun koneksi internet sedang tidak terhubung.

Kemampuan teknologi multimedia yang semakin baik dan berkembang akan menambah kemudahan dalam mendapatkan pengetahuan tentang apa saja gambaran umum

Nagari Pandai Sikek yang akan lebih di promosikan kepada seluruh lapisan masyarakat Berdasarkan kondisi tersebut, penulis berupaya menciptakan sebuah media promosi berbasis *android* dalam bentuk Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity*, dengan adanya Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek yang berbasis *Android*, maka beberapa masalah tentang informasi gambaran umum Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek dalam mempromosikan Nagari Pandai Sikek ini dapat diatasi karena pengembang bisa langsung menampilkan Desain Multimedia Interaktif Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini dengan sejumlah informasi akurat berupa teks, gambar, *video*, animasi, dan dukungan interaktif multimedia lainnya yang mampu memikat perhatian *audiens*/ masyarakat untuk mengetahui informasi keadaan dan terutama fasilitas yang ada di Nagari Pandai Sikek, dan salah satu yang menjadi keunggulan aplikasi ini, Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini dilengkapi *video*, penjelasan dalam bentuk narasi dan setelan *volume*, sehingga pencapaian tujuan penyaji untuk menampilkan informasi visual seputar Nagari Pandai Sikek pun tersalurkan dengan baik dan interaktif.

Teknologi Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini bisa menampilkan informasi, mulai dari sejarah Nagari Pandai Sikek, *profile* pimpinan Desa, visi dan misi Nagari pandai sikek, fasilitas yang ada di Nagari pandai sikek, sumber daya alam dan sumber daya manusia, serta denah lokasi Nagari Pandai Sikek dalam bentuk sajian multimedia interaktif.

Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* ini diharapkan nantinya dapat diakses dan digunakan oleh seluruh masyarakat Nagari Pandai Sikek sebagai sarana mempromosikan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat luar maupun turis yang berkunjung ketika berada dimana saja dan kapan saja bisa menampilkan Media Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android*. Tambahan dari hasil wawancara dengan pimpinan Desa, pengrajin, bidan desa, dan warga sipil lainnya di Nagari Pandai Sikek, telah diterima masukan bahwa dengan adanya Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek berbasis *android* yang menampilkan *profile* Nagari dalam bentuk teks, visual dan interaktif tersebut nanti bisa mempermudah upaya memperkenalkan Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat dan tentunya informasi yang ada diperbaharui dalam jangka waktu atau periode tertentu oleh *developer*. Ini menjadi suatu pertimbangan untuk melakukan “**Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek**”. [2]

## METODE PENELITIAN

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengumpulan data ini diharapkan mampu menjawab dan memberikan ide dan pemecah masalah terhadap objek yang dikemukakan.

#### 2.1.1 Observasi

Observasi yang dilakukan meliputi pengamatan dengan mengunjungi dan mengeksplorasi Nagari Pandai Sikek Kec. X Koto, Kab. Tanah Datar, untuk mendapatkan data-data pendukung penelitian tugas akhir ini, adapun penulis melihat langsung perkembangan Nagari

Pandai Sikek yang saat ini sedang maju dengan sumber daya alam, baik dari segi pertanian, agrowisata, dan kerajinan tenun yang sudah lama menjadi kebanggaan Nagari Pandai Sikek, terutama di Sumatera Barat.

### 1.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari beberapa warga, pengujung dan pihak berwenang tentang media promosi yang ada di Nagari Pandai Sikek, serta memberikan gambaran tentang Multimedia Interaktif *Corporate Identity Nagari* Pandai Sikek yang akan dibuat untuk mempromosikan Nagari Pandai Sikek lebih jauh lagi dan lebih dikenal oleh masyarakat. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan Mas' Ap Widiawan Dt. Bandaro selaku Wali Nagari dan Nizar Rahman selaku Sekretaris Nagari Pandai Sikek, Feri Eka Putra selaku Kepala Jorong Pagu-Pagu, Pengrajin Tenun, dan warga lokal yang tinggal di Nagari Pandai Sikek, serta beberapa mahasiswa yang berasal dari Nagari Pandai Sikek. Adapun hasil dokumentasi wawancara dapat dilihat pada Gambar 1.

### 2.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk melandaskan landasan teori mengenal masalah yang akan diteliti. Dalam buku lain studi pustaka berarti kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan Multimedia Interaktif *Corporate Identity Nagari* Padai Sikek yang akan dibuat, dalam hal ini salah satu buku yang penulis gunakan yaitu buku *Membuat Multimedia Interaktif Corporate Identity Nagari Padai Sikek* yang ditulis oleh Gergorius Agung sebagai referensi dalam membuat media Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity Nagari Padai Sikek*.

### 2.1.4 Dokumentasi

Tahapan dokumentasi adalah sebuah metode pengumpulan data visual hasil pemotretan langsung di lapangan. Data visual tersebut akan dijadikan sebagai acuan dalam proses penetapan strategi kreatif dan desain. Seperti yang terjadi pada gambar 1 sampai gambar 3.



Gambar 1. Bersama Wali Nagari Pandai Sikek



Gambar 2. Bersama salah seorang pengrajin tenun di Nagari Pandai Sikek



Gambar 3. Gedung Serba Guna di Nagari Pandai Sikek

### Metode Analisis Data

Dalam perancangan Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Padai Sikek, ada faktor yang akan mempengaruhi dan menghambat, maka diperlukan adanya analisis dari internal dan eksternal untuk menguji sejauh mana faktor-faktor menjadi sasaran dari perancangan objek penelitian ini.

Maka dibutuhkan analisa SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*) dan ancaman (*Threats*) dalam suatu lembaga atau instansi.. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, dan Threats*).

Strength (kekuatan)

Visual yang di sampaikan dapat menarik perhatian dari berbagai jarak umur maupun usia, dapat mempertunjukan sejarah, kebudayaan dan lainnya dari berbagai angle, sehingga dapat menambah pemahaman baru yang tidak dapat dari media lainnya.

Weakness (kelemahan)

Kurang dokumentasi dan buku-buku tentang objek penelitian ini hanya terdapat lampiran-lampiran atau bagian dari buku/ media atau sumber lain tak pernah jadi fokus.

Opportunities (Peluang)

Masyarakat akan mengenal Nagari Pandai Sikek lebih dekat lagi, menumbuhkan apresiasi terhadap pekembangan yang ada di Nagari Pandai Sikek, dan peluang untuk menjadikan Nagari Pandai Sikek menjadi salah satu *icon favorite* wisata di Sumbar.

Threats (ancaman)

Masyarakat lebih menyukai *profile* tentang Kota Wisata dan Tempat Rekreasi Wisata yang terkenal di Sumatera Barat, pengaruh kebudayaan Modern yang terkadang menghilangkan kebudayaan dan adat istiadat Minangkabau, yang sangat masih kental di Nagari Pandai Sikek, dan banyaknya teknologi AI (*Artifial Inteligent*) yang saat ini marak digunakan untuk menciptakan visual yang lebih menarik dengan *effect* 3 dimensi.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Perancangan

Adapun konsep perancangan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

#### Konsep Verbal

Perancangan *profile* nagari pandai sikek ini dibuat untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang akan berkunjung atau ingin mengetahui informasi umum tentang desa pandai sikek, dalam *profile* ini informasi yang dimuat dimulai dari *scene* informasi pimpinan nagari, seperti wali nagari, sekretaris nagari beserta jajarannya, hingga pimpinan masing – masing jorong yang ada di Nagari Pandai Sikek.

#### Konsep Visual

Konsep visual merupakan informasi yang disampaikan berupa gambar kepada audiens untuk menyampaikan informasi pesan yang disampaikan melalui visual, sehingga visual itu dapat mempengaruhi atau mengubah perilaku audiens yang melihatnya. Dalam proses perancangan *profile* pandai sikek ini, unsur-unsur desain yang ditampilkan meliputi *style flat*, jenis *text* tipografi dan *sound* yang jelas dan teratur, sehingga target *audience* dapat memahami dengan mudah pesan yang di sampaikan serta merasa nyaman sehingga dapat menikmati visual yang di sajikan.

#### Studi Tipografi

Typografi yang digunakan adalah bentuk typografi dengan jenis “Sans Serif” agar terkesan modern dan mudah dibaca oleh target audience, dan pesan yang di sampaikan pada setiap halaman desain bisa di tangkap oleh target audience

#### Studi Warna

Warna yang digunakan lebih netral dan transparan, agar dapat dicocokkan dengan warna lainnya, sehingga akan terkesan lebih elegan dan tidak menghilangkan tipografi yang akan dikombinasikan dengan warna, gambar maupun ilustrasi

#### Studi Icon (Navigation Button)

Tombol navigasi dalam desain grafis adalah bagian dari antarmuka pengguna grafis yang membantu pengguna mengakses informasi.

#### Studi Background

Latar belakang, atau background, adalah elemen dasar dalam desain grafis yang dapat mempengaruhi tampilan dan kesan keseluruhan suatu proyek. Background dapat berupa foto alam, seperti pantai, gunung, atau hutan. Saat menggunakan foto alam, Anda bisa menggunakan foto berkualitas tinggi, dengan format yang tepat dan sudut pandang yang menarik.

### Studi Icon Aplikasi

Ikon aplikasi adalah gambar kecil yang berisi informasi visual tentang merek dan produk. Ikon aplikasi adalah pictogram atau ideogram yang ditampilkan di layar komputer, laptop, tablet, atau ponsel.

### Flowchart

Flowchart adalah diagram yang menggunakan simbol-simbol standar untuk menggambarkan alur proses atau logika dari suatu sistem. Flowchart dapat digunakan untuk merencanakan, menganalisis, dan memahami langkah-langkah yang diperlukan dalam menyelesaikan suatu tugas atau masalah.

### Storyboard

Storyboard adalah representasi grafis dari bagaimana video atau aplikasi akan terungkap, diambil gambar demi gambar. Storyboard terdiri dari kotak-kotak dengan ilustrasi atau gambar yang mewakili setiap pengambilan gambar, dengan catatan tentang apa yang terjadi dalam adegan tersebut dan apa yang dikatakan dalam naskah selama pengambilan gambar tersebut.

### Media Utama

Media utama yang dihasilkan adalah Aplikasi PROPANSI yang merupakan singkatan dari Profil Pandai Sikek, hasil akhir dari perancangan ini berupa aplikasi yang bisa dijalankan di *platform android* (.apk) yang bisa dijalankan di *smartphone android*, berikut ini merupakan tampilan masing – masing Halaman saat dijalankan. Seperti yang tersaji pada gambar 4 sampai gambar 7.



Gambar 4. Halaman Pembuka



Gambar 5. Halaman Menu Utama



Gambar 5. Halaman salah satu menu utama



Gambar 6. Halaman salah satu konten menu



Gambar 7. Halaman pengembang

## Media Pendukung

Media pendukung adalah segala jenis sumber daya, alat, dan bahan yang membantu dalam proses perancangan Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek. Media pendukung ini dirancang untuk memperkuat ide, memperjelas konsep, dan meningkatkan hasil akhir tugas akhir ini. Berikut adalah media pendukung yang dibuat, diantaranya :



Gambar 8. Poster



Gambar 9. X Banner



Gambar 10. Spanduk



Gambar 11. T-Shirt



Gambar 12. Sticker



Gambar 13. Pin Gantungan Kunci



Gambar 14. Totebag



Gambar 15. Mug

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang didapat dari Perancangan Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya Aplikasi Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek ini dapat menjadi alternatif lain untuk memperkenalkan profil Nagari Pandai Sikek kepada masyarakat umum terutama turis dan warga yang berkunjung ke Nagari Pandai Sikek.
2. Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek ini digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang Nagari Pandai Sikek, baik sejarah, visi dan misi, pimpinan Nagari, wisata, jorong, fasilitas, peta nagari dan kegiatan di Nagari Pandai Sikek.
3. Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek ini tidak menampilkan semua informasi yang ada di Nagari Pandai Sikek.
4. Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Pandai Sikek ini dirancang menggunakan beberapa aplikasi desain grafis dan multimedia, yaitu *Adobe Animate CC 2023*, *Adobe Illustrator CC 2020*, *Adobe Photoshop CC 2020* dan *software* pendukung lainnya, [3]
5. Multimedia interaktif ini bersifat statis, apabila dibutuhkan penambahan data makan pengeditan aplikasi multimedia interaktif harus dilakukan pada *file* utama yang berkstensi *.fla*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Desain Multimedia Interaktif *Corporate Identity* Nagari Padai Sikek”. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi penyelesaian pendidikan program Strata-1 di Jurusan Desain komunikasi Visual, Fakultas Desain komunikasi Visual, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibuk Dr. Hj. Zerni Melmusi, MM, Ak, CA, Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer "YPTK" Padang.
2. Bapak Prof. Dr. Sarjon Defit, M.Sc, Rektor UPI "YPTK" Padang.
3. Bapak Dr. Riki Iskandar, S.Ds, M.Sn selaku dekan Fakultas DKV UPI "YPTK" Padang, sekaligus Dosen Pembimbing dalam Tugas Akhir ini.
4. Ibuk Dr.Melisa Suardi, S.Ds, M.Sn, selaku Ketua Prodi Fakultas DKV UPI "YPTK" Padang, sekaligus Dosen Pembimbing dalam Tugas Akhir ini.
5. Bapak Mas'Ap Widiawan Dt. Bandaro selaku Wali Nagari Pandai Sikek beserta staff yang membantu penulis dalam pengumpulan data dan informasi.

## BIBLIOGRAFI

- [1] Adityawan S, A. 2010. *Tinjauan Desain Grafis Dari Revolusi Industri Hingga Indonesia Kini*. Jakarta: PT Concept Media
- [2] Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Nirmana.
- [3] Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta : Balai Pustaka
- [4] Diannisadotcom. 2022. Pengertian Adobe Animate CC. <https://dianisa.com/pengertian-adobe-animate/> diakses tanggal 4 Januari 2024
- [5] Dony Ariyus. 2009. *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi
- [6] Farbey, A.D. 1997. *How to Produce Succesfull Advertising (Kiat Sukses Membuat Iklan)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Gregorius Agung. 2011. *Membuat Situs Company Profile Hemat Biaya*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- [8] Graphic Art Encyclopedia.1992.Pengertian Layout.
- [9] H.B. Sutopo. 2002. *Pengantar Penelitian Kualitatif*. Surakarta : Universitas Sebelas Maret Press.
- [10] Harto, Puji. 2005. *Kebijakan Doversifikasi Perusahaan dan Pengaruhnya Terhadap Kinerja: Studi Empiris Pada Perusahaan Publik di Indonesia*. Solo: SNA VIII.

- [11] Herin Aji Nurfirdaus. 2010. Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Pembelajaran Teh. Yogyakarta : Jurnal Sekolah Tinggi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom
- [12] Istanto. 2001; “ Warna Dalam Desain “, Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- [13] Juhaeri. 2007. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran*. Jakarta : Jurnal Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- [14] Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- [15] Labrecque, Joseph. LEARN Adobe Animate CC for Interactive Media. 1st ed. United States of America: Peachpit Press, 2016.
- [16] Labrecque, Joseph. LEARN Adobe Animate CC for Interactive Media. 1st ed. United States of America: Peachpit Press, 2016. [https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2376-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-1-4842-2376-5_1)
- [17] Lee, William W & Diana L Owens. 2004. *Multimedia-Base Instructional Design*. San Francisco : Pfeiffer
- [18] Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metode Penelitian Budaya Rupa (Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya)*. Jakarta : Erlangga.
- [19] Saldern, Axel Von. 2004. *Desigb Dasein*. Amsterdam : Beck
- [20] Sanjaya Mishra dan Ramesh C. Sharma. 2005. Interactive Multimedia in Education and Training. New Delhi : Idea Group Inc. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-393-7>