

## PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE UNTUK MEMPERKENALKAN KESENIAN ANGLUNG

Diana Novita Sari<sup>1</sup>, Novian Denny Nugraha<sup>2</sup> dan Fariha Eridani Naufalina<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup>*diananvts@student.telkomuniversity.ac.id*, <sup>2</sup>*dennynugraha@telkomuniversity.ac.id*,

<sup>3</sup>*farihaen@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak** : Di zaman sekarang, kepedulian terhadap budaya tidak mengakar kuat pada generasi muda saat ini termasuk kesenian angklung. Untuk itu, salah satu cara membuat kesenian angklung lebih menarik adalah dengan memanfaatkan media sosial dan teknologi yang ada. Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan informasi dan pengetahuan mengenai kesenian angklung agar lebih dikenal oleh generasi muda dan menanamkan kesadaran, rasa cinta agar generasi muda ikut melestarikan kesenian angklung. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaruh budaya asing semakin berkembang menyebabkan generasi muda lebih menyukai alat musik yang lebih modern. Bahkan, mulai dari usia sekolah dasar sudah dengan mudah untuk membuka internet ataupun media sosial lainnya. Hal tersebut menyebabkan budaya, salah satunya kesenian tradisional angklung tergerus dan mulai terlupakan kepopuleritasannya. Maka dari itu, diperlukannya media yang edukatif dan interaktif untuk memperkenalkan sekaligus mengedukasi generasi muda mengenai kesenian angklung.

**Kata Kunci** : Angklung, Edukatif, Interaktif, Menyenangkan.

**Abstract** : *Today's younger generation is less concerned with culture, one of which is angklung. For this reason, the use of social media and technology is one way to make angklung art more interesting. The purpose of this research is to disseminate information and knowledge about angklung to the younger generation so that they are more familiar with angklung and to increase awareness and love so that they can participate in preserving angklung. This research methodology uses qualitative techniques in the form of observation, interviews, and literature review. The results of the study show that the growing influence of foreign culture causes the younger generation to like musical instruments from other countries. In fact, it's quite easy to open the internet or other social media starting from elementary school. As a result, Indonesian culture, including angklung, was eroded and its popularity began to be forgotten. Therefore, to introduce and educate the younger generation about angklung, educational and interactive media are needed.*

**Keywords**: *Angklung, Educative, Interactive, Fun*

## PENDAHULUAN

Angklung adalah salah satu dari sekian banyak ragam budaya yang dikenal di Indonesia. Angklung terbuat dari bambu yang berasal dari Jawa Barat. Angklung merupakan alat musik tradisional yang asalnya dari Jawa Barat, Indonesia dan terbuat dari bambu. Cara memainkan Angklung adalah digoyang-goyangkan agar mengeluarkan suara. Angklung berasal dari kata “angka” (bunyi), “lung” (patah, hilang), yang memiliki arti catatan yang hilang atau bagian yang hilang.

Kebanggaan dan kepedulian terhadap pelestarian budaya tidak mengakar kuat pada generasi muda Indonesia saat ini. Dari data yang didapatkan melalui kumparan.com yaitu kurangnya minat generasi muda untuk belajar mengenai kesenian angklung dan mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya asing. Akibatnya generasi muda kurang begitu tertarik dengan keberadaan seni angklung, dan secara tidak langsung banyak budaya termasuk seni angklung yang diwariskan secara turun temurun mulai tergeser posisinya. (Gregorio Gilian Peilouw, 2022). Sementara itu, dunia internasional sudah mengenal angklung sebagai alat tradisional dari Indonesia, dan bukanlah sebuah alat musik yang ketinggalan zaman. Hal ini terbukti karena kesenian angklung diakui oleh UNESCO pada tahun 2010 No. 00393 sebagai The Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity. Peraturan dari Daerah Kota Bandung No.05 Tahun 2012 mengenai Pelestarian Seni Tradisional yang dikeluarkan oleh Pemerintah Kota Bandung. Maka dari itu, kebudayaan Angklung bisa dilestarikan. Melihat kondisi tersebut, keberadaan seni angklung merupakan tanggung jawab yang harus didukung oleh bangsa Indonesia dengan terus melestarikan dan mengembangkan seni angklung.

Salah satu cara agar kesenian angklung menjadi lebih menarik adalah dengan memanfaatkan jejaring sosial dan teknologi yang ada. Setelah memperhatikan aplikasi dari kesenian angklung, di dalamnya hanya berupa angklung yang bisa dibunyikan secara digital dan terdapat sejarah mengenai

angklung yang hanya berupa teks. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, akan melakukan perancangan user interface mengenai kesenian angklung sebagai media edukasi untuk anak – anak, lalu terdapat permainan agar user interface tersebut tetap interaktif dan diberikan informasi mengenai tempat rekomendasi untuk belajar kesenian angklung.

## LANDASAN TEORI

Desain Komunikasi Visual adalah merancang media visual yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan atau informasi kepada khalayak ramai. Di dalam sebuah desain terdapat elemen – elemen visual seperti tipografi, warna, layout dan bentuk yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dan dapat mempengaruhi *audience* dengan tujuan yang ingin diwujudkan (Nathalia, 2014 : 15).

Dalam bukunya, “An Approach to Printing: A Basic Guide to the Printing Processes” Roy Brewer menjelaskan bahwa tipografi dapat memiliki arti luas yang mencakup tata letak, pola halaman dan cetakan atau arti lebih sempit yang hanya mencakup pemilihan dan tata letak. Hal-hal lain yang berkaitan dengan tata letak teks, tidak termasuk ilustrasi dan elemen lain pada halaman cetakan.”

Layout adalah tindakan menyusun, menata, dan memadukan unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel, dan lain-lain) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetis, dan menarik. (Hendratman, 85).

Buku Exploring Illustration menyatakan bahwa ilustrasi adalah suatu seni yang menyertai produksi atau penciptaan foto, gambar atau diagram, dalam bentuk cetak, lisan atau elektronik.

Menurut Rauschenberger (2013) mengatakan bahwa sebuah desain User Interface akan diakui bagus jika dapat berfungsi dengan baik dan tidak sekedar

mempertimbangkan dari segi *aesthetic* saja. Maka dari itu, untuk menentukan desain dari User Interface harus mempertimbangkan aspek fungsi.

User Experience tidak hanya proses bagaimana pengguna berinteraksi dengan layanan atau produk. Namun, user experience juga mempunyai kepentingan bahwa pengalaman dari pengguna akan mudah untuk menggunakan aplikasi. (Menurut Moh Ahsan, Wahyudi Arianto, Robbi Tri Murdani (2020))

User Persona adalah karakter fiksi yang membantu dalam memahami tujuan berdasarkan hasil observasi dari pengguna sehingga memberikan gambaran seperti apa pengguna yang akan menggunakan suatu produk atau layanan dan untuk mengetahui sifat pengguna supaya perancangan yang akan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan (Maulana, 2020).

Di dalam jurnal "Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha". Design Sprints adalah kerangka desain produk berguna yang memaksimalkan peluang Anda untuk menciptakan apa yang diinginkan pengguna.

Analisis SWOT adalah metode perencanaan yang digunakan untuk menilai, menyelaraskan, atau menilai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman suatu proyek. (Erwin Suryatama, 2014 : 29).

Indonesia menempati urutan keempat dunia dalam hal pengguna smartphone. Menurut Pressman dan Bruce di dalam bukunya Software Engineering (2015 : 391). Aplikasi Mobile adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk platform mobile seperti iOS, Windows Mobile dan Android.

Di mata internasional, angklung mempunyai empat kharisma yaitu sederhana, unik, murah dan seni. Alat musik angklung mendapat perhatian khusus di mata dunia internasional sebagai alat musik yang sederhana namun indah, karena menghasilkan suara yang indah dan unik dengan cara digoyangkan pada tabung bambu. Suara yang dihasilkan angklung sangat istimewa dan mempunyai ciri khas tersendiri. Keistimewaan inilah yang menjadikan angklung

terkenal secara internasional. Semua orang bisa memainkan alat musik angklung, baik dewasa, remaja, maupun anak-anak.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dengan cara metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, studi pustaka dan metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah analisis perbandingan proyek sejenis, SWOT dan AISAS. Dalam penelitian observasi dilakukan pencarian data melalui berita di internet, melihat secara langsung dengan mendatangi tempat kesenian angklung yaitu Saung Angklung Udjo dan Angklung Handiman, mendatangi Sekolah Dasar di SDN Cipagalo 1 dan SD IT Persis Ciganitri Bandung yang mempunyai eskul kesenian angklung. Lalu, mendapatkan data melalui hasil wawancara dengan guru yang mengajar kesenian angklung, pemilik angklung handiman sekaligus pengrajin angklung, masyarakat yang berkaitan dengan angklung dan anak-anak secara terstruktur ataupun tidak terstruktur. Lalu, melakukan riset untuk studi pustaka seperti jurnal penelitian, berita dan buku yang membahas terkait dengan topik penelitian.

Melakukan analisis proyek sejenis dan SWOT dengan membandingkan tiga aplikasi sejenis yaitu aplikasi iAngklung, Angklung Instrument dan Angklung Jawa Barat : Media Pembelajaran untuk mendapatkan hasil perbandingan baik dari sisi kelebihan, kelemahan sampai tampilan aplikasi. Lalu, menggunakan metode AISAS sebagai media promosi perancangan kesenian angklung.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Konsep Pesan**

Perancangan *user interface* aplikasi *mobile* memiliki konsep pesan “Angklungku, Angklungmu”, yang diartikan sebagai kebanggaan anak – anak

dengan mengenal, mempunyai dan melestarikan angklung yang mengakibatkan angklung menjadi tetap dipertahankan di era digital sekarang ini dan tidak tergerus oleh zaman. *User Interface Aplikasi Mobile* ini mempunyai sebuah tagline untuk memudahkan menyampaikan pesan kepada anak – anak mengenai tujuan dari perancangan aplikasi ini. Tagline tersebut adalah “Kenal denganku, lestarikanku” yang artinya dengan pengguna mengenal angklung, pengguna dapat ikut melestarikan angklung. Pada perancangan kali ini, akan memfokuskan edukasi mengenai kesenian angklung, permainan angklung, rekomendasi tempat belajar angklung dan dapat membeli alat musik angklung ataupun aksesoris agar bisa dipelajari lebih dalam yang dikemas secara menyenangkan. Dari hal – hal yang sudah disebutkan diatas, oleh dari itu dapat ditarik kata kunci untuk menjadi acuan dalam perancangan aplikasi mobile yaitu edukatif, interaktif, dan menyenangkan.

### **Konsep Kreatif**

Dalam desain antarmuka pengguna, aplikasi mobile mengambil audiens utama sebagai anak-anak berusia 9 hingga 14 tahun dan fokus pada pengenalan dan penyampaian pesan dalam bahasa dan gambar yang sesuai untuk anak-anak berusia 9 hingga 14 tahun, menyenangkan dan interaktif agar anak mudah menangkap dan memahami pesan yang disampaikan. Pemilihan pada warna, layout, ilustrasi, tipografi, ikon sangat penting dalam perancangan user interface ini. Maka dari itu, perancangan ini melakukan riset kepada anak – anak SD Cipagalo yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler angklung. Dari hasil yang didapatkan, warna yang disukai oleh anak – anak sekarang yaitu warna hijau, biru, pink, hitam dan putih. Untuk dari segi layout, mereka menyukai yang terdapat ilustrasi didalamnya dan jenis font yang disukai dari anak perempuan yaitu jenis font serif dan anak laki-laki jenis font sans serif.

### **Konten Media**

Pada perancangan user interface untuk memperkenalkan kesenian angklung akan menyajikan konten jelajahi angklung yang didalamnya terdapat

sejarah angklung, kerangka angklung, tokoh-tokoh angklung dan jenis-jenis angklung, rekomendasi tempat belajar angklung untuk mengedukasi, permainan angklung yang interaktif dan produk angklung sehingga pengguna merasakan perasaan yang menyenangkan ketika menggunakan aplikasi tersebut.

### **Konsep Visual**

#### **Warna**

Warna – warna yang akan digunakan dalam perancangan user interface mobile aplikasi ini adalah warna – warna alam yang merepresentasikan kesenian angklung, Warna yang digunakan seperti warna hijau, warna yang sangat dekat dengan alam dan warna yang menciptakan suasana santai. Warna kuning memiliki arti kebahagiaan, energi, ceria, harapan dan warna coklat yaitu warna yang mempunyai unsur bumi didalamnya, warna coklat memberikan kesan yang hangat, nyaman dan aman. Tujuan pemilihan warna ini untuk menyampaikan perasaan tenang dan menyenangkan selama mempelajari kesenian angklung.

#### **Tipografi**

Tipografi yang digunakan pada user interface mobile aplikasi adalah jenis font sans serif. Dalam penggunaan tipografi, harus memperhatikan legibility (kualitas huruf yang dapat dibaca), readability (penggunaan huruf dengan huruf lain sehingga mudah untuk dibaca), visibility (kemampuan sebuah huruf atau kata untuk dibaca dalam jarak tertentu) dan clarity (kemampuan membaca dan memahami huruf – huruf). Font dalam perancangan mobile aplikasi ini menggunakan font Poppins yang memiliki fitur sederhana dan mudah dipahami.

#### **Gaya Desain**

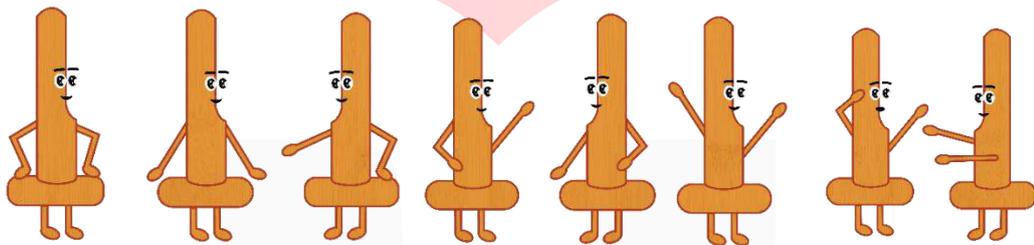
Dalam perancangan user interface aplikasi mobile menggunakan flat desain. Gaya desain interface tersebut memfokuskan konten, menggunakan desain yang menyenangkan, dan ilustrasi dua dimensi.

#### **Layout**

Pada perancangan user interface ini akan menggunakan layout dengan susunan menyenangkan dan sederhana untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi. Penggunaan layout juga tetap memperhatikan prinsip – prinsip layout seperti keseimbangan, keselarasan, ruang agar pengguna dapat merasa nyaman menggunakan aplikasi ini.

### Ilustrasi

Pada perancangan user interface ini menggunakan flat desain. Pemilihan gaya ilustrasi untuk user interface disesuaikan dengan target yaitu anak – anak berusia 9 – 14 tahun. Pada user interface, akan membuat ilustrasi karakter angklung yang digunakan sebagai identitas aplikasi.



Gambar 2 Karakter Klung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Animasi

Untuk menjukkan kesan luwes, ramah dan menarik akan menggunakan animasi frame by frame dari karakter angklung yang sudah dirancang dan animasi berformat gif yang berulang.

### Konsep Komunikasi Pemasaran

#### Attention (Perhatian)

Pada tahap ini, mempunyai tujuan untuk menarik perhatian calon pengguna terhadap aplikasi. Media yang digunakan untuk menarik perhatian yaitu poster dan x – banner yang ditampilkan di sekolah – sekolah dan iklan youtube.

#### Interest (Ketertarikan)

Pada tahapan ini, dimana saat calon pengguna mulai tertarik dengan sebuah produk ketika sudah melihat media promosi seperti poster, media sosial dan landing page.

### **Search (Pencarian)**

Dalam tahapan ini, calon pengguna mulai mencari tahu mengenai aplikasi seperti media sosial dari aplikasi tersebut.

### **Action (Tindakan)**

Setelah calon pengguna mencari tahu mengenai aplikasi tersebut, calon pengguna akan mulai *mendownload* aplikasi Klung melalui *playstore* ataupun *appstore*.

### **Share (Bagikan)**

Setelah pengguna mempelajari dan menggunakan fitur di dalam aplikasi, pengguna akan membagikan review setelah menggunakan aplikasi, membagikan produk angklung dan mengajak anak – anak lainnya untuk *mendownload* aplikasi tersebut. Lalu, melakukan pembelian seperti string bag, t-shirt, boneka, ikat kepala, gantungan kunci dan bisa mendapatkan sticker dan kertas kode tangan angklung.

### **Hasil Perancangan**

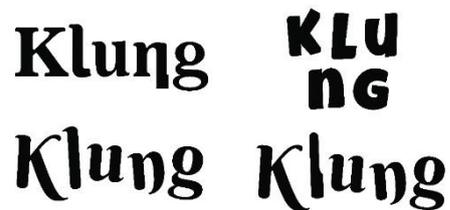
#### **Nama Aplikasi**

Pada perancangan *user interface* aplikasi *mobile* ini, diberikan nama “Klung”. Pengambilan nama ini diambil dari kata angklung itu sendiri dikarenakan ketika memainkan angklung terdengar berbunyi “klung” dan dikarenakan target dari *user interface* ini adalah anak - anak menggunakan kata yang mudah untuk diingat dan tetap menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mengenai angklung.

#### **Logo Aplikasi**

Logo *user interface* aplikasi *mobile* berbentuk dua macam, yaitu logotype dan logogram. Logotype dan Logogram yang dibentuk berupa nama aplikasi

“Klung” dengan menggambarkan tabung besar dari alat musik angklung di bagian salah satu huruf “Klung” yang disesuaikan dengan bentuk logo tersebut untuk menunjukkan identitas dari angklung.



Klung KLU  
NG  
Klung Klung

Gambar 2 Karakter Klung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

Tipografi yang dibuat pada logotype merupakan jenis huruf serif yaitu Berkshire Swash. Dengan penggunaan jenis huruf tersebut dikembangkan membuat variasi huruf dengan menghapus lengkungan di huruf K dan G, dan memberikan bentuk yang sedikit melengkung tapi tajam di sudutnya, lalu mengubah huruf L menjadi tabung Angklung. Hal tersebut memiliki makna bahwa materi ataupun teori pembelajaran yang ingin disampaikan bersifat luwes dan memberikan pemahaman yang jelas dengan menggunakan warna – warna yang fun seperti kuning, coklat dan hijau.



klung

Gambar 4 Logo  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

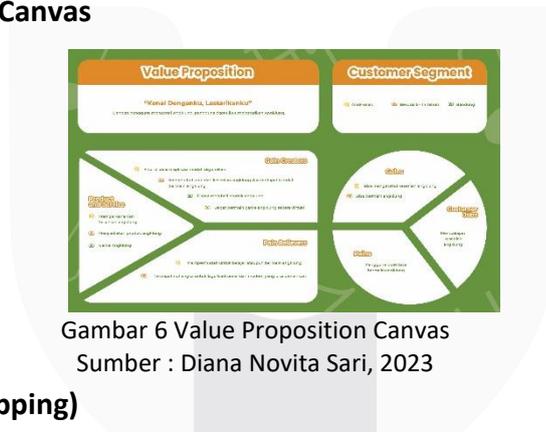
## 5 Whys Analysis





Tabel 5 Why Analysis  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Value Proposition Canvas



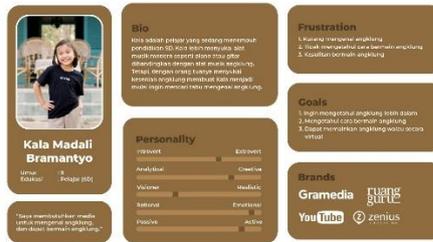
Gambar 6 Value Proposition Canvas  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Diverge (Mind Mapping)



Gambar 7 Diverge  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### User Persona



Gambar 8 User Persona  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Task Flow

#### Sign Up

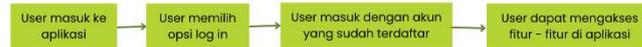
Pengguna membuat akun baru menggunakan username dan email.



Gambar 9 Task Flow – Sign Up  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

#### Login

Pengguna yang sudah memiliki akun dapat mengakses user interface mobile aplikasi



Gambar 10 Task Flow – Log In  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

#### Share

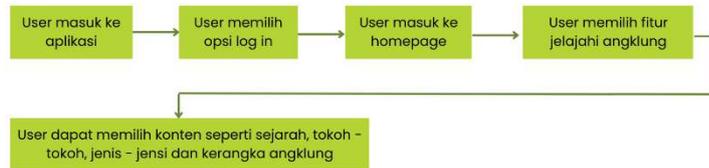
Pengguna dapat mengiklankan atau membagikan produk ke sosial media lainnya



Gambar 11 Task Flow – Share  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Jelajahi Angklung

Pengguna dapat mencari tahu dan mempelajari kesenian angklung



Gambar 12 Task Flow - Jelajahi Angklung  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Produk

Pengguna dapat melihat produk apa saja yang terdapat di dalam aplikasi



Gambar 13 Task Flow - Produk  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Checkout

Pengguna dapat memilih produk yang diinginkan dan melakukan pembayaran



Gambar 14 Task Flow - Checkout  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Kerangka Angklung

Pengguna dapat mengetahui kerangka dari angklung



Gambar 15 Task Flow – Kerangka Angklung  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Tutorial Bermain Angklung

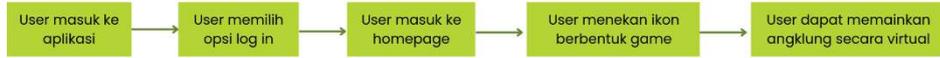
Pengguna dapat mengetahui kerangka dari angklung



Gambar 16 Task Flow – Tutorial Bermain Angklung  
 Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Permainan Angklung

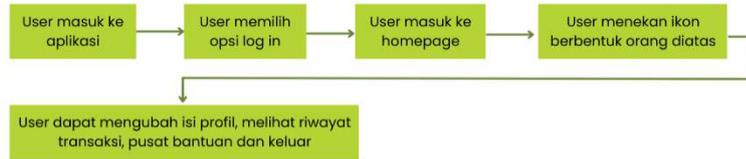
Pengguna dapat bermain angklung secara virtual



Gambar 17 Task Flow – Permainan Angklung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Profil

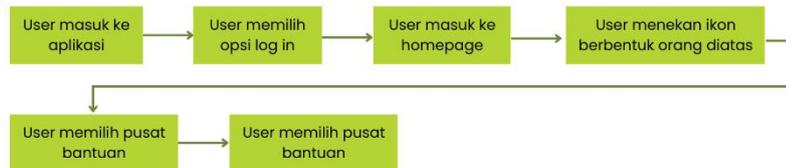
Pengguna dapat mengubah isi profil, riwayat transaksi, pusat bantuan dan keluar.



Gambar 18 Task Flow – Profil  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

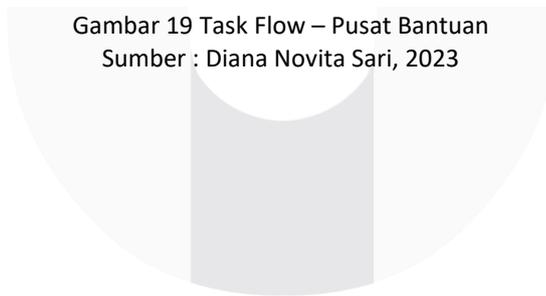
### Pusat Bantuan

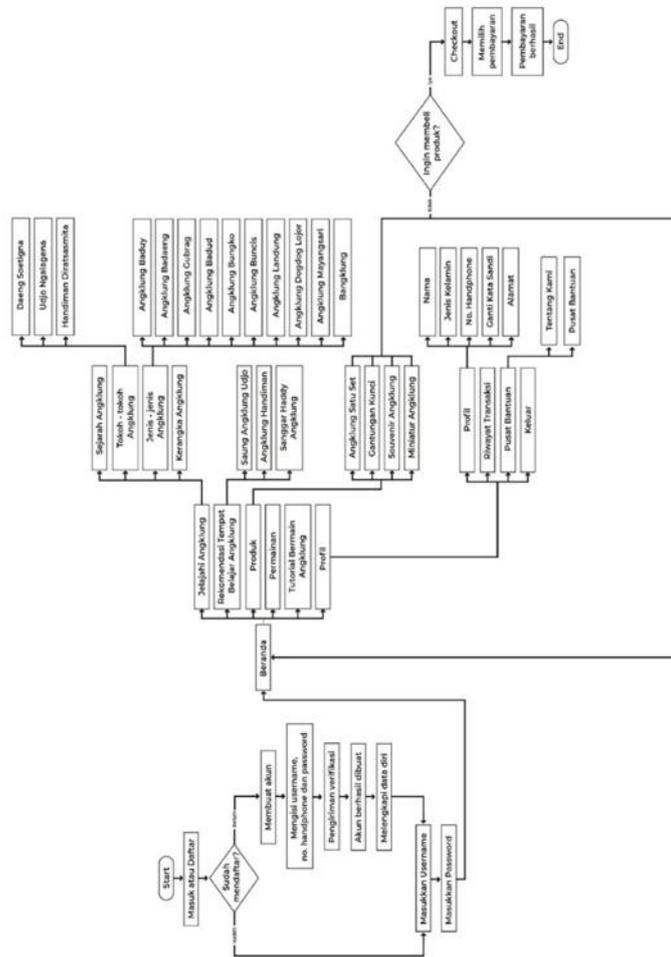
Pengguna dapat bermain angklung secara virtual



Gambar 19 Task Flow – Pusat Bantuan  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

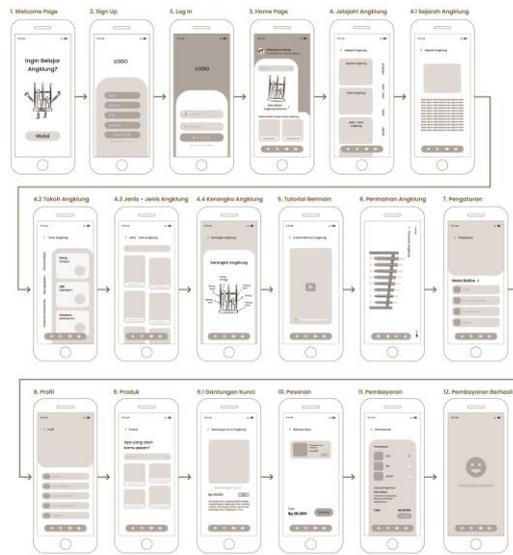
Userflow





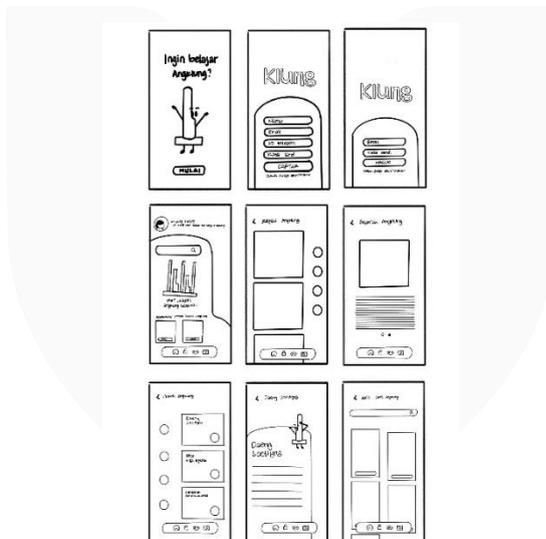
Gambar 20 Userflow  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

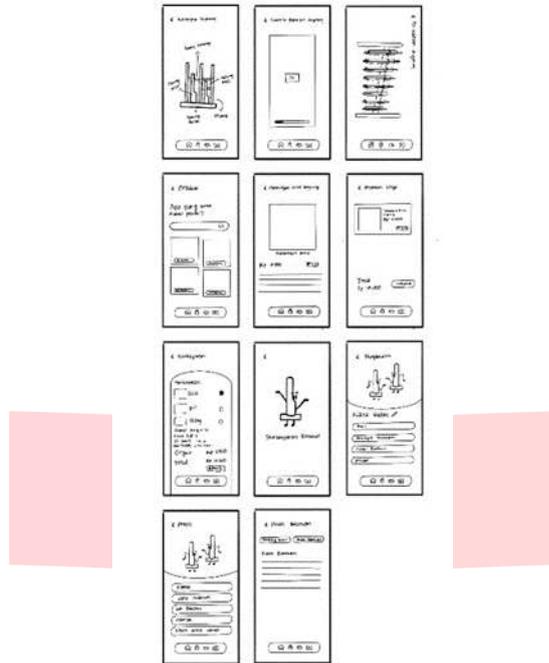
### Wireflow



Gambar 21 Wireflow  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Tampilan Sketsa User Interface





Gambar 22 Sketsa User Interface  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Tampilan User Interface

#### Splash Screen, Masuk dan Daftar Akun



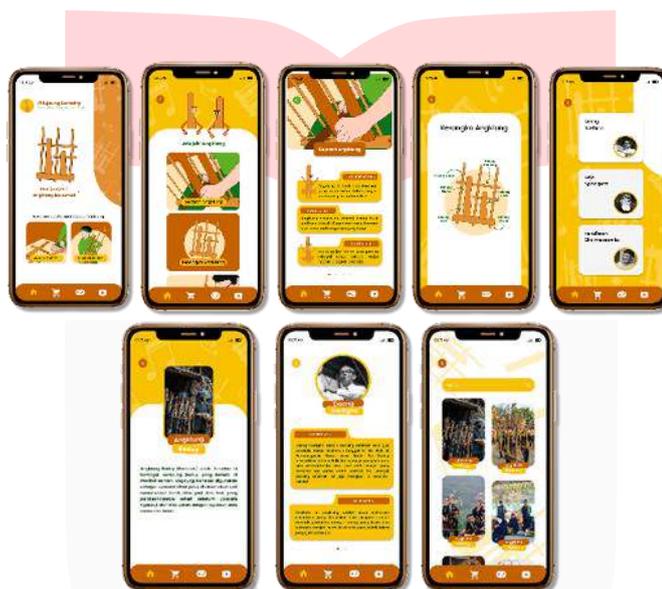
Gambar 23 Splash Screen, Masuk dan Daftar Akun  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Setting & Profile



Gambar 25 Setting & Profile  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Homepage



Gambar 26 Homepage dan Jelajahi Angklung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Produk Angklung



Gambar 27 Produk Angklung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Permainan dan Video



Gambar 28 Permainan dan Video  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Media Pendukung



Gambar 29 Media Pendukung  
Sumber : Diana Novita Sari, 2023

### Usability Testing

Metode Usability Testing dilakukan kepada 5 orang pengguna dan melihat apakah pengguna dapat mempelajari kesenian angklung dengan mudah dan efektif. Dari kelima pengguna, semuanya dapat mengoperasikan prototype perancangan aplikasi dengan baik. Permasalahan yang dirasakan pengguna adalah ketika bermain suara yang dikeluarkan angklung tidak terdengar.

## KESIMPULAN

Kurangnya minat anak-anak mengenai kesenian angklung dan mereka lebih tertarik untuk mempelajari budaya asing dikarenakan anak-anak kurang mengenal angklung itu sendiri dan salah satu cara agar seni angklung menjadi lebih menarik adalah dengan memanfaatkan jejaring sosial dan teknologi yang ada. Setelah memperhatikan aplikasi dari kesenian angklung, di dalamnya hanya berupa angklung yang bisa dibunyikan secara digital dan terdapat sejarah mengenai angklung yang hanya berupa teks. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, akan melakukan perancangan user interface mengenai kesenian angklung sebagai media edukasi untuk anak – anak, lalu terdapat permainan agar user interface tersebut tetap interaktif dan diberikan informasi mengenai tempat rekomendasi untuk belajar kesenian angklung. Diharapkan pesan yang terdapat di aplikasi mobile “Klung” dapat dipahami dan lebih dikenal oleh anak-anak dan dapat melestarikan kesenian angklung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visual : Dasar – dasar Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendikia.
- Kurniawan, E. Y. (2019). Pembelajaran Angklung Pada Siswa Kelas Xii Ipa Sman 13 Kabupaten Tangerang. *JPKS(Jurnal Pendidikan Dan Kajian Sen)PGSD FKIP Univ.Muhammadiyah Tangerang*, 4(1), 1–11.
- Pendahuluan, A. (2012). *Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah*. II(1), 307–321.
- Purnomo, A. (2019). Design Sprint: 5 Hari Desain Produk untuk Sukses Wirausaha. *Institut Teknologi Kreatif Bina Nusantara Malang*, 1–5. <https://binus.ac.id/malang/2020/07/design-sprint-5-hari-desain-produk-untuk-sukses-wirausaha-1-3/>

Putratama, M. P., Soedewi, S., & ... (2022). Perancangan User Interface Mobile Game Untuk Mengedukasi Tentang Pentingnya Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Anak usia 5-10 Tahun Di Jakarta. ... *of Art & ...*, 9(3), 1856–1885. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18058%0Ahttps://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/18058/17687>

Sumaludin, M. M. (2022). Angklung Tradisional Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.20527/pby.v2i1.5033>

Peilouw, Gregorio Gilian. (2022, Januari 17). Mengembalikan Kesadaran Generasi Muda Akan Hilangnya Kebudayaan Indonesia. Kumparan.com. <https://kumparan.com/gregorio-peilouw/mengembalikan-kesadaran-generasi-muda-akan-hilangnya-kebudayaan-indonesia-1xJt4i91bE6>

