

# Perancangan Zine Sejarah Museum Lokananta Sebagai Wawasan Informasi Literasi Musik Indonesia Kepada Generasi Z

Nadiyah Zamratul Izzah<sup>1</sup>, Idhar Resmadi<sup>2</sup> dan Ganjar Gumilar<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi, 1, Terusan Buah Batu – Bojongsong, Telkom University, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257.

[nazamiz@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:nazamiz@student.telkomuniversity.ac.id), [idharresmadi@telkomuniversity.ac.id](mailto:idharresmadi@telkomuniversity.ac.id),  
[ganjarqumilar@telkomuniversity.ac.id](mailto:ganjarqumilar@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan merancang zine sebagai media informasi inovatif untuk memperkenalkan sejarah musik Indonesia kepada generasi Z. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media informasi yang relevan dengan minat dan kebutuhan generasi Z. Zine dapat mempengaruhi pemahaman generasi Z terhadap sejarah dan literasi musik Indonesia. Melalui pendekatan kualitatif dan analisis konten, penelitian ini menganalisis kebutuhan generasi Z terhadap informasi sejarah musik dan merancang konsep desain zine yang inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media informasi yang relevan dengan minat dan kebutuhan generasi Z.

**Kata Kunci:** lokananta, pengarsipan musik, zine musik

**Abstract:** This research aims to design a zine as an innovative information medium to introduce the history of Indonesian music to generation Z. By taking Museum Lokananta as a case study, this research analyzes how visual elements, typography, and narration in the zine can influence generation Z's understanding of Indonesian music history and literacy. Through a qualitative approach and content analysis, this research analyzes the needs of generation Z for music history information and designs an innovative zine design concept. The results of this research are expected to contribute to the development of information media that is relevant to the interests and needs of generation Z.

**Keywords:** lokananta, music archive, information media

## **PENDAHULUAN**

Musik sudah menjadi bagian esensial dari budaya Indonesia selama berabad-abad, yang mencerminkan keragaman etnis, budaya, dan sejarah yang kaya dari nusantara. Sejarah musik Indonesia mencakup rentang waktu yang luas, dimulai dari musik tradisional yang kaya akan kearifan lokal hingga masuknya pengaruh global yang membawa perubahan signifikan dalam industri musik modern. Di era modern ini, musik Indonesia terus berkembang dengan cepat, terutama dengan pengaruh teknologi digital dan globalisasi. Menurut I Ruddin et al. (2022) yang membahas mengenai digitalisasi musik di Indonesia, perkembangan internet yang menyebabkan dematerialisasi format musik, akibatnya mengubah konsumsi dari format fisik tradisional ke digital konsumsi yang disediakan oleh layanan streaming. Namun, ditengah semua kemajuan ini, musik tradisional juga tetap relevan, dengan upaya untuk melestarikan dan mempromosikan warisan musik Indonesia. Musik tradisional juga sering menjadi sumber inspirasi bagi musisi dan seniman masa kini dalam menciptakan karya-karya baru. Melalui penggabungan unsur-unsur tradisional dengan elemenelemen modern, musik tradisional tetap relevan dan dapat dinikmati oleh generasi muda. Dalam hal ini, Lokananta yang merupakan pionir industri rekaman di Indonesia, memiliki latar belakang sejarah mengenai industri musik Indonesia yang kaya dan memiliki peran penting dalam memperkenalkan dan merekam berbagai genre musik Indonesia. Lokananta adalah perusahaan rekaman pertama dan terbesar di Indonesia yang didirikan pada tahun 1956, berdasarkan informasi dari website Indonesia.go id. Usia bangunan cagar budaya ini telah mencapai 67 tahun. Sebagai titik nol musik Indonesia, Lokananta sempat mengalami kejayaan di

era 1970-an hingga 1980-an, dengan mengorbitkan sejumlah legenda musik Indonesia, seperti Gesang, Waldjajah, Bing Slamet, Titiok Puspa, dan Sam Saimun. Lokananta menyimpan sejarah musik Indonesia, yang berisi berbagai jenis musik tradisional dan modern. Sebagai studio rekaman tertua di Indonesia, Lokananta menyimpan sekitar 53.000 keping piringan hitam dan 5.670 master rekaman bersejarah, yang menjadi sumber informasi dan referensi untuk studi sejarah musik Indonesia (Kompas.com, 29 Juli 2023. Diakses pada 20 Maret 2024). Lokananta memiliki kontribusi besar dalam melestarikan dan merekam musik tradisional Indonesia dari berbagai daerah. Studio ini menjadi tempat bagi musisi lokal untuk merekam karya-karya mereka, sehingga memperluas jangkauan dan apresiasi terhadap musik Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, kuisisioner, dan studi pustaka. Pada metode observasi, penulis melakukan pengamatan secara langsung ke museum Lokananta. Pada metode wawancara, penulis melakukan percakapan dan tanya jawab untuk memperoleh informasi mengenai Lokananta dan makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti. Wawancara dilakukan kepada Manager Operasional Lokananta dan juga kepada beberapa pengunjung Lokananta. Lalu metode studi pustaka yang melibatkan identifikasi dan menyatukan sumber tertulis seperti artikel, jurnal penelitian, dan media pendukung lainnya untuk mendapatkan informasi yang relevan selama proses pembuatan media informasi tentang sejarah museum Lokananta dan

pengarsipan musik Indonesia. Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis matriks proyek sejenis.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Data dan Analisis**

Lokananta, yang berarti "seperangkat gamelan surgawi dalam pewayangan Jawa yang dapat berbunyi sendiri dengan merdu", merupakan sebuah studio rekaman dan pusat arsip musik yang terletak di Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Lokananta berkomitmen untuk melestarikan musik Indonesia dan mempromosikan musik Indonesia ke dunia internasional adalah studio rekaman pertama di Indonesia dan telah merekam musik dari berbagai genre, termasuk musik tradisional, keroncong, pop, rock, dan jazz. Lokananta telah melahirkan banyak musisi legendaris Indonesia, seperti Gesang, Waldjajah, Titi Puspa, Bing Slamet, dan Anggun C. Sasmi. Lokananta memiliki koleksi musik yang sangat besar, termasuk piringan hitam, kaset pita, CD, dan master rekaman. Koleksi ini mencakup musik dari seluruh Indonesia dan merupakan sumber daya yang berharga bagi para peneliti musik, musisi, dan pecinta musik. Lokananta telah memainkan peran penting dalam perkembangan musik Indonesia selama lebih dari 60 tahun. Lokananta telah membantu untuk melestarikan musik tradisional Indonesia, mempromosikan musik Indonesia ke dunia internasional, dan mendorong perkembangan musik baru di Indonesia. Lokananta saat ini masih aktif sebagai studio rekaman dan pusat arsip musik. Lokananta juga menyelenggarakan berbagai acara musik, seperti konser dan festival. Lokananta berkomitmen untuk melestarikan musik Indonesia dan mempromosikan musik Indonesia ke dunia internasional.



Gambar 1 Museum Lokananta  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024

Berdasarkan hasil wawancara dengan Manager Operasional Lokananta, Lokananta merupakan pusat kreatif dan komunitas bagi para pelaku seni di Indonesia. Lokananta memilmengadakan berbagai kegiatan untuk mempromosikan musik Indonesia, sepertiai pabrik piringan hitam pertama milik negara pada tahun 1951. Lokananta juga mengadakan berbagai kegiatan untuk mempromosikan musik Indonesia, seperti tradisional Indonesia. Lokananta juga mengadakan berbagai kegiatan untuk mempromosikan musik Indonesia, sepertiendaris yang hingga kini masih digemari. Namun, seiring perkembangan zaman dan perubahan tren musik, Lokananta sempat mengalami masa-masa sulit. Studio ini dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti pembajakan piringan hitam dan pergeseran selera musik masyarakat. Berkat kegigihan dan semangat para pengelolanya, Lokananta berhasil bangkit dari keterpurukan. Studio ini bertransformasi menjadi Lokananta Bloc, sebuah ruang kreatif yang memadukan tradisi dan modernitas. Lokananta Bloc kini menjadi wadah bagi para musisi muda untuk berkarya dan berinovasi, sekaligus menjadi tempat edukasi dan pelestarian musik Indonesia. Meskipun dulunya dikenal sebagai studio rekaman, Lokananta kini bertransformasi menjadi ruang kreatif yang terbuka bagi berbagai kalangan. Lokananta menyediakan berbagai fasilitas dan program

untuk mendukung para pelaku seni, seperti ruang pameran, ruang pertunjukan, ruang workshop, dan program residensi.

Di era digital ini, Lokananta terus beradaptasi dan berkontribusi dalam memajukan musik Indonesia. Studio ini memanfaatkan teknologi untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan memperkenalkan musik Indonesia ke kancah internasional. Lokananta juga berperan aktif dalam pelestarian budaya musik Indonesia. Lokananta memiliki koleksi arsip musik yang lengkap, termasuk rekaman audio, video, dan foto. Lokananta juga mengadakan berbagai kegiatan untuk mempromosikan musik Indonesia, seperti konser, festival, dan seminar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengunjung Lokananta, Lokananta merupakan tempat yang penting untuk mempelajari tentang sejarah musik Indonesia. Generasi Z terbiasa dengan media visual dan digital, sehingga zine dapat menjadi cara yang efektif untuk menjangkau mereka karena tertarik dengan musik Indonesia dan ingin mempelajari lebih lanjut tentang sejarahnya. Menurut pengunjung tersebut, melestarikan dan memahami sejarah musik Indonesia adalah hal yang penting karena merupakan bentuk cinta tanah air. Generasi muda perlu mengetahui sejarah musik Indonesia agar dapat menghargai dan melestarikannya. Lalu pengunjung menilai bahwa penggunaan zine sebagai media untuk memperkenalkan sejarah Lokananta kepada Generasi Z adalah ide yang menarik. Generasi Z terbiasa dengan media visual dan digital, sehingga zine dapat menjadi cara yang efektif untuk menjangkau mereka.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari wawancara, diketahui bahwa Lokananta yang dulunya adalah studio rekaman, kini telah bertransformasi menjadi ruang kreatif yang memadukan tradisi dan modernitas. Lokananta memainkan peran penting dalam industri kreatif Indonesia dengan menyediakan ruang bagi para musisi muda untuk berkarya

dan berinovasi, melestarikan dan mempromosikan budaya musik Indonesia, menjadi wadah edukasi dan pelatihan bagi para pelaku seni, dan membangun komunitas kreatif. Lokananta merupakan bukti nyata bahwa seni dan budaya dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan menjadi bagian dari industri kreatif yang dinamis. Sementara itu berdasarkan hasil penelitian yang didapat melalui kuisisioner, mayoritas masyarakat menunjukkan bahwa mereka menyukai musik dan memiliki minat besar terhadap musik Indonesia. Namun, hanya sedikit yang pernah mendengar tentang pengarsipan musik Indonesia, tetapi mereka tertarik untuk mempelajarinya lebih lanjut sebagian besar pernah mendengar tentang Lokananta, tetapi hanya sebagian kecil yang pernah mengunjunginya. Media informasi zine tentang sejarah Lokananta dan pengarsipan musik Indonesia menarik minat sebagian besar responden dan mereka tertarik untuk membeli zine tentang topik tersebut.

### **Konsep Pesan**

Berdasarkan fenomena yang terjadi di latar belakang dari penelitian ini, yaitu berupa penyampaian informasi mengenai sejarah Lokananta, perkembangan musik di Indonesia, dan juga pengarsipan musik Indonesia. Dalam perancangan media informasi ini, penulis akan menyoroti sejarah dan koleksi museum Lokananta. Koleksi ini meliputi piringan hitam, kaset pita, alat musik tradisional, proses rekaman tradisional, dan berbagai memorabilia musik lainnya. Media informasi ini juga akan menekankan pada pentingnya literasi musik Indonesia bagi generasi Z untuk menginspirasi mereka agar lebih terlibat dalam pelestarian dan promosi warisan musik Indonesia.

### **Konsep Kreatif**

Pada media informasi ini, konsep kreatif yang digunakan adalah teknik SCAMPER yaitu teknik brainstorming yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan cara memodifikasi ide yang sudah ada. Dalam perancangan zine ini, teknik yang digunakan adalah teknik *combine*, *adapt*, *modify*, dan *put*

*to another use*. Teknik *combine* digunakan untuk menggabungkan gaya desain retro dan modern-minimalis yang akan digunakan pada style desain zine ini. Teknik *adapt* digunakan untuk menyesuaikan format zine agar sesuai dengan preferensi generasi Z, menyesuaikan konten zine dengan tingkat pengetahuan dan minat generasi Z, dan menyesuaikan informasi dari museum Lokananta dengan konteks dan minat generasi Z. Selanjutnya, teknik *modify* digunakan untuk mengubah desain dan tata letak zine agar lebih menarik, juga mengubah gaya bahasa dan cara penyampaian zine agar lebih mudah dipahami, menarik, dan interaktif kepada target audiens. Terakhir, teknik *put to another use* yaitu menggunakan zine sebagai alat informasi di sekolah, komunitas, atau museum.

### **Konsep Media**

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah zine sebagai media informasi dalam bentuk cetak. Sesuai dengan target audiens dari penelitian ini yaitu generasi Z, zine dengan formatnya yang unik dan penuh gambar, sangat cocok untuk menarik perhatian generasi Z yang dikenal sebagai generasi yang menyukai konten visual dan interaktif. Selain itu, terdapat beberapa media pendukung untuk memperkuat penyebaran informasi dan meningkatkan jangkauan zine. Media pendukung tersebut adalah poster, postcard, stiker, gantungan kunci, dan kaset pita.

### **Konsep Visual**

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan zine ini akan menggunakan gaya retro untuk menciptakan suasana sekaligus. Subkultur musik seringkali menggunakan desain retro sebagai identitas visual mereka, baik melalui logo band, sampul album, maupun gaya berpakaian para anggotanya. Desain retro, dengan nuansa nostalgia dan sentuhan klasik, dianggap mampu mengekspresikan semangat zaman dan identitas kolektif suatu subkultur. Pemilihan warna yang digunakan pada zine ini menggunakan



warna-warna *fresh retro* yang memiliki perpaduan menarik antara nuansa klasik masa lalu dengan sentuhan modern yang segar. Warna yang digunakan yaitu warna kontras seperti merah, kuning, dan hijau tosca, dan warna bumi yaitu hijau tua. Kombinasi ini menciptakan tampilan yang unik, penuh nostalgia, namun tetap terasa relevan dengan tren saat ini.



Gambar 2 Palet warna zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024

Penggunaan tipografi dalam perancangan zine ini menggunakan jenis huruf sans serif dan serif. Pada isi konten mayoritas menggunakan sans serif dan judul konten menggunakan serif dan beberapa font display. Lalu fotografi yang digunakan dalam perancangan zine merupakan asset pribadi yang diambil ketika melakukan observasi ke Lokananta. Asset tersebut berupa ruangan-ruangan pengarsipan Lokananta, koleksi piringan hitam, alat proses rekaman tradisional, dan lain sebagainya. Zine ini memiliki ukuran A5 dengan jenis kertas *savile row* 140gr. Teknik jilid yang digunakan adalah *saddle stitch* atau jilid jahit. Teknik jilid ini memberikan kesan yang lebih dekat dengan zine yang self-made.

Perancangan zine ini menggunakan metode komunikasi AIDA. Menurut Akmal Musyadat Cholil (2020:112), "AIDA" adalah singkatan dari *attention* (perhatian), *interest* (minat), *desire* (keinginan), dan *action* (tindakan). Berikut perencanaan yang menggunakan metode AIDA dalam event festival zine.

Tabel 1 Konsep AIDA

<b>Strategi</b>	<b>Media</b>	<b>Tempat</b>	<b>Tujuan</b>
<b>Attention</b>	Poster	Booth yang disediakan oleh penyelenggara dan pemberi proyek, <i>zine fest</i> , juga festival musik dan budaya	Mempromosikan zine karena pemasangan akan dilakukan ditempat yang mudah dijangkau target audiens.
<b>Interest</b>	Packaging zine dan Merchandise	Booth yang disediakan oleh penyelenggara dan pemberi proyek, <i>zine fest</i> , juga festival musik dan budaya	Meningkatkan daya tarik pengunjung dengan desain kemasan dan merchandise yang menarik sebagai media pendukung dari zine.
<b>Desire</b>	Bundling/Zine set (Zine, Poster, Postcard, Stiker, Gantungan kunci, Kaset pita)	Booth yang disediakan oleh penyelenggara dan pemberi proyek, <i>zine fest</i> , juga festival musik dan budaya	Meningkatkan keinginan pengunjung untuk membeli zine.
<b>Action</b>	Zine dan Merchandise	Booth yang disediakan oleh penyelenggara dan pemberi proyek, <i>zine fest</i> , juga festival musik dan budaya	Mendorong pengunjung membeli zine dan membuat zine mudah diakses seperti menyediakan link pembelian secara online.

Sumber: Izzah, Nadiyah 2024

## Hasil Perancangan



Gambar 3 Sampul depan dan sampul belakang  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 4 Sisi belakang sampul depan dan belakang,  
penghubung antara sampul dan isi zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 5 Intro zine dan daftar isi  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 6 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 7 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 8 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 9 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 10 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 11 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 12 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



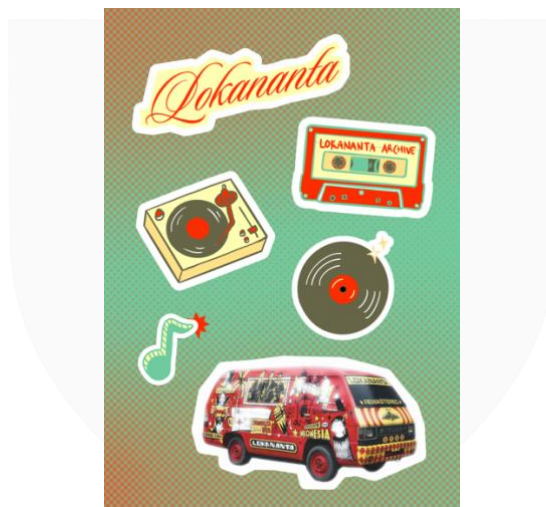
Gambar 13 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



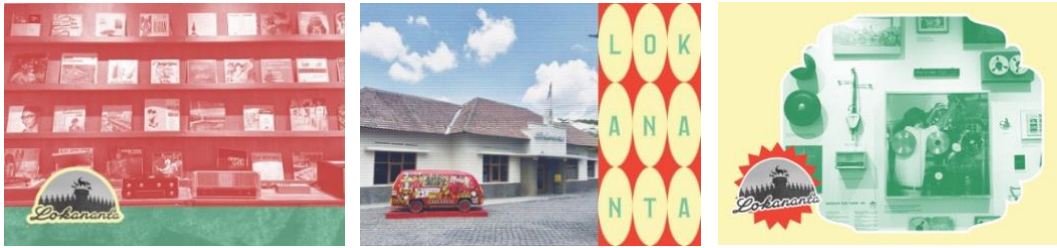
Gambar 14 Isi konten zine  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



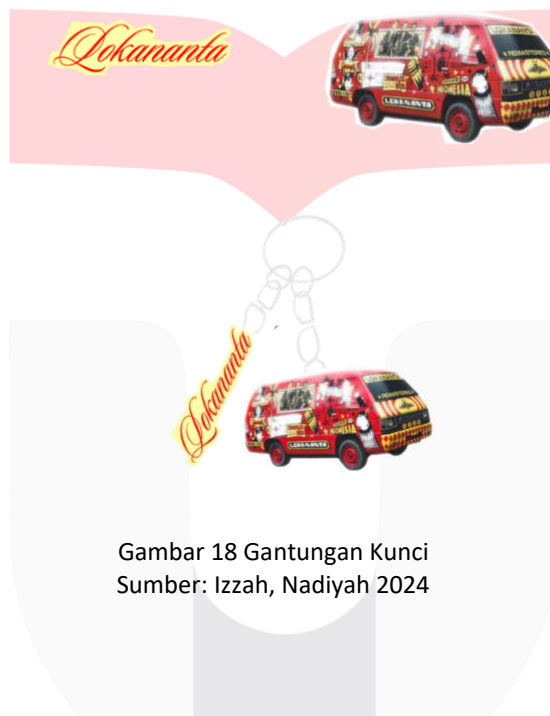
Gambar 15 Poster  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 16 Stiker  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 17 Postcard  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 18 Gantungan Kunci  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



Gambar 19 Kaset Pita  
Sumber: Izzah, Nadiyah 2024



## KESIMPULAN

Dalam perancangan media informasi zine sejarah museum Lokananta sebagai wawasan informasi literasi musik Indonesia, dapat diidentifikasi beberapa tantangan beserta solusinya. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya media informasi berbasis visual yang menarik mengenai Lokananta. Generasi Z yang sangat akrab dengan media visual, seringkali lebih tertarik pada konten yang disajikan secara menarik dan interaktif. Selain itu, minat untuk memiliki wawasan mengenai literasi musik Indonesia di kalangan generasi Z cenderung rendah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya eksposur terhadap musik Indonesia, kurangnya relevansi dengan gaya hidup mereka, atau kurangnya pemahaman tentang pentingnya melestarikan warisan musik bangsa.

Penggunaan zine sebagai media untuk memperkenalkan sejarah Lokananta dan literasi musik Indonesia kepada generasi Z merupakan langkah strategis. Dengan desain yang menarik, tata letak yang dinamis, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan gaya komunikasi generasi Z, zine dapat menyajikan informasi sejarah Lokananta secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, generasi Z yang terbiasa dengan media visual dan digital akan merasa lebih terhubung dengan zine. Dengan dukungan media yang efektif, pengenalan mengenai sejarah Lokananta dan pengaruhnya terhadap dunia musik Indonesia serta wawasan informasi mengenai pengarsipan musik dan literasi musik Indonesia akan dengan mudah menjangkau generasi Z.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyatmaka, I. (2020). *IRAMA NUSANTARA: Kerja Pengarsipan Musik Populer Indonesia*. <https://pusdok.sv.ugm.ac.id/2020/07/30/irama-nusantara-kerjapengarsipan-musik-populer-indonesia/>
- Adi, K. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi
- Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. PT Kanisius.
- Bartel, J. (2004). *From A to Zine : Building A Winning Zine Collection In Your Library*. Chicago, American : ALA Editions.
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An introduction to information design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka.
- Duncombe, S. (2008). *Notes from Underground: Zines and The Politics of Alternative Culture*. Portland: Microcosm Publishing.
- Fernanda, M. (2023). *Mengenal Lokananta, Studio Rekaman Pertama di Indonesia yang Kini Direnovasi dan Difungsikan Kembali*. <https://prsoloraya.pikiranrakyat.com/solo/pr-1116795076/mengenal-lokananta-studio-rekamanpertama-di-indonesia-yang-kini-direnovasi-dan-difungsikankembali?page=all>
- Guest, G., MacQueen, K., & Namey, E. (2012). *Applied Thematic*.
- Hellman, D. (2004). *Library Association*.
- Kememparekraf. (2023). *Lokananta, Pusat Kumpul Para Pelaku Industri Kreatif Masa Kini*. Kementerian Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif. <https://www.kememparekraf.go.id/ragam-ekonomikreatif/lokananta-pusat-kumpul-para-pelaku-industri-kreatif-masa-kini>
- Kumpanan. (2023). *Menggali Selera Musik Generasi Z: Tren dan Preferensi*. Kumpanan.Com. <https://kumpanan.com/pengetahuan-umum/menggali-selera-musikgenerasi-z-tren-dan-preferensi-21EMSWUXnYa/>
- Kurniati, P. (2017). *Pengembangan dan Manfaat Media Cetak, Visual, dan Storyboard*. <https://adeyusrakurniatipohan.blogspot.com/2017/12/pengembnagan-manfaat-media-cetak.html>

- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2014). *Graphic Design: The New Basics* (2nd ed.).
- Mitrateg. (2024). *Nikmati Media Informasi Interaktif dengan Manajemen Anjungan Informasi Sekolah*. Mitrateg. <https://mitrateg.com/2019/02/28/nikmati-mediainformasi-interaktif-dengan-manajemen-anjungan-informasi-sekolah/>
- Poerwandari, E. K. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LPSP3) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis computer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Pustaka Utama.
- Resmadi, I. (2021). ANALYSIS OF ZINETFLIX CYBER MEDIA AS A MEDIA IN THE DIGITAL ERA. *Jurnal Sositologi*.
- Ruddin, I., Indrajit, & Santoso. (2022). *Digitalisasi Musik Industri: Bagaimana Teknologi Informasi Mempengaruhi Industri Musik di Indonesia*. 2(1), 124–136.
- Sanyoto, E., & Sadjiman, D. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. New York: Princeton Architectural Press.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi : Dalam Desain Grafis*. Jakarta : Gramedia Pustaka utama.
- Yusuf, P. M., & Subekti, P. (2010a). *Information Retrieval*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, P. M., & Subekti, P. (2010b). *Teori dan praktik penelusuran informasi: information retrieval*. Kencana Prenada Media.