

Desain Buku Ilustrasi Wisata Pulau Derawan sebagai Media Informasi dalam Mendukung SDGs 8

Muhammad Ihsan Kamil ^{1*}, Masnuna ², dan Diana Aqidatun Nisa ³

¹ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

² Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

³ Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Email: ihnskamil57@gmail.com¹, masnuna.dkv@upnjatim.ac.id², diananisa.dkv@upnjatim.ac.id³

* Penulis Korespondensi: Muhammad Ihsan Kamil

Abstract: This study discusses the design of a tourist illustration book in the Derawan Islands as an information medium to support tourism development. This destination has high marine tourism potential and has experienced an increase in visits post-pandemic, but it is not supported by the provision of structured and easily accessible information. The problem encountered is the difficulty tourists have in obtaining information related to activities, locations, and tourist facilities, thus hampering the travel planning process. This study aims to design an information medium in the form of a tourist illustration book that can present information in a communicative and visually appealing manner. The method used is the ADDIE method, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation, with data collection through questionnaires, interviews, and observations. The results show that the designed illustration book is able to present information in a more structured and attractive manner, and obtained an average score of 4.19 from the results of expert validation, which is included in the good category. This indicates that the designed media is effective in helping tourists understand destination information. Thus, this tourist illustration book can be an information medium that supports tourism development and contributes to sustainable economic growth in accordance with SDGs point 8.

Keywords: Illustrated Book; Travel Guide; Derawan Islands

Abstrak: Penelitian ini membahas perancangan buku ilustrasi wisata pada Kepulauan Derawan sebagai media informasi dalam mendukung pengembangan pariwisata. Destinasi ini memiliki potensi wisata bahari yang tinggi dan mengalami peningkatan kunjungan pasca pandemi, namun belum didukung oleh penyediaan informasi yang terstruktur dan mudah diakses. Permasalahan yang ditemukan adalah kesulitan wisatawan dalam memperoleh informasi terkait aktivitas, lokasi, dan fasilitas wisata, sehingga menghambat proses perencanaan perjalanan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media informasi berupa buku ilustrasi wisata yang mampu menyajikan informasi secara komunikatif dan menarik secara visual. Metode yang digunakan adalah metode ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, dengan pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku ilustrasi yang dirancang mampu menyajikan informasi secara lebih terstruktur dan menarik, serta memperoleh nilai rata-rata 4,19 dari hasil validasi ahli yang termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dirancang efektif dalam membantu wisatawan memahami informasi destinasi. Dengan demikian, buku ilustrasi wisata ini dapat menjadi media informasi yang mendukung pengembangan pariwisata serta berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi berkelanjutan sesuai dengan SDGs poin 8.

Kata kunci: Buku Ilustrasi; Panduan Wisata; Kepulauan Derawan

Diterima: 14 Agustus 2026

Direvisi: 27 Agustus 2026

Disetujui: 22 September 2026

Tersedia: 30 September

Diterbitkan: 30 September 2026



Hak cipta: © 2026 oleh penulis.

Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka

berdasarkan syarat dan ketentuan

lisensi Creative Commons

Attribution (CC BY SA) (

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis dalam pembangunan di Indonesia karena berkontribusi terhadap peningkatan ekonomi daerah, kesejahteraan masyarakat, serta penguatan identitas budaya [1]. Kepulauan Derawan merupakan salah satu destinasi yang memiliki potensi besar dan ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) pada Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2011, Kepulauan Derawan dikenal dengan

kekayaan ekosistem bahari, keindahan alam, serta keberagaman daya tarik wisata sehingga memiliki peran penting dalam pengembangan pariwisata nasional.

Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan ke Kepulauan Derawan terjadi pasca pandemi, tercatat pada data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kab. Berau 2024, Kunjungan wisata menunjukkan tren positif pada 180,83% dan memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat setempat dibanding tahun-tahun sebelumnya. Namun, peningkatan tersebut belum diimbangi dengan ketersediaan media informasi yang memadai. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang lengkap, terstruktur, dan komprehensif terkait destinasi, termasuk aksesibilitas dan aktivitas wisata. Informasi yang tersedia saat ini masih tersebar dan belum terintegrasi secara sistematis, sehingga menghambat proses perencanaan perjalanan wisata. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pihak Adyatama Kepariwisata & Ekraf DISBUDPAR Berau, menyatakan informasi kebudayaan masih banyak disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut dan belum ada dokumentasi tertulis secara utuh.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi destinasi dengan penyajian informasi yang tersedia, khususnya bagi wisatawan usia produktif yang membutuhkan informasi yang lengkap, jelas, dan praktis. Menurut Ismayanti, kelompok wisatawan dengan usia ini memiliki tanggung jawab dan kemampuan finansial, yang tidak hanya mencari destinasi yang menarik, tetapi juga membutuhkan gambaran wisata yang jelas sebelum memutuskan perjalanan. Kurang lengkapnya penyajian informasi wisata membuat waktu perencanaan tidak matang dan membuat waktu liburan terbatas [2]. Penyampaian informasi yang efektif tidak hanya bergantung pada kelengkapan data, tetapi juga pada bagaimana informasi dapat mempengaruhi persepsi dan minat wisatawan, serta mampu membangun citra destinasi [3].

Salah satu media yang memiliki potensi dalam menjawab permasalahan tersebut adalah buku ilustrasi wisata. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai sarana storytelling visual yang mampu membangun imajinasi dan pengalaman emosional calon wisatawan. Buku wisata memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan diterbitkan dengan bentuk dan teknik penyajian informasi yang praktis, tentang objek pariwisata dan sarana wisata di wilayah atau kota yang dibahas [4]. Sehingga melalui integrasi ilustrasi, tipografi, dan tata letak, buku ilustrasi dapat menyajikan informasi secara terstruktur sekaligus memperkuat visual destinasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku ilustrasi wisata sebagai media informasi yang mampu menyajikan potensi Kepulauan Derawan secara komunikatif dan menarik secara visual. Perancangan ini diharapkan dapat mendukung penyebaran informasi pariwisata dari Kepulauan Derawan yang lebih efektif.

Penelitian ini juga dilakukan sebagai bentuk dukungan terhadap pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya poin 8 mengenai pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi. Berdasarkan Perserikatan Bangsa-Bangsa, SDGs 8 menekankan pentingnya pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, termasuk melalui pengembangan sektor pariwisata. Dalam konteks ini, perancangan buku ilustrasi wisata berperan sebagai media informasi yang mendukung promosi destinasi, meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan, serta mendorong aktivitas pariwisata yang berdampak pada perekonomian lokal. Dengan demikian, penelitian ini sejalan dengan upaya penguatan sektor pariwisata sebagai salah satu pendorong pertumbuhan ekonomi berkelanjutan.

2. Tinjauan Literatur

2.1. Buku Panduan Wisata

Buku panduan perjalanan adalah buku yang memberikan informasi praktis bagi wisatawan, seperti destinasi, rute, budaya lokal, dan rekomendasi aktivitas. Buku panduan wisata menggunakan teks, foto, peta, dan ilustrasi untuk memperkuat daya tarik dan informasi dari wisata. Menurut Didkovska, buku panduan wisata memiliki struktur konten dasar. Bagian dasar ini terdiri dari (1) referensi sejarah dari wisata (2) deskripsi objek wisata (3) peta wisata (4) informasi lokasi wisata beserta waktu dan biaya kunjungan (5) Rute (6) Informasi kafe dan toko suvenir (7) Informasi akses disabilitas (8) Kontak layanan informasi [5].

2.2. Ilustrasi

Ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *Illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* yang memiliki arti membuat jelas. Dari pengertian ini kemudian berkembang menjadi: memperjelas [6]. Secara lebih luas, ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar yang menjelaskan sebuah cerita dan memiliki topik yang sesuai dengan isi cerita tersebut [7]. Penggunaan ilustrasi tidak hanya untuk memperindah suatu tulisan atau narasi, namun juga untuk membuat informasi lebih jelas mudah dipahami, menarik perhatian bagi pembaca.

3. Metode

Dalam perancangan ini, penelitian menggunakan pendekatan metode ADDIE. ADDIE merupakan pendekatan dan pengembangan yang lebih rasional dan menyeluruh sehingga dapat diaplikasikan dari berbagai macam bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media, dan bahan ajar berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk [8].

Metode ini dipilih karena dapat membuat proses perencanaan buku ilustrasi wisata Kepulauan Derawan menjadi lebih tertata, dengan membagi kedalam beberapa step yang berurutan, (1) Analisis (*Analysis*), pada tahap ini data diidentifikasi sesuai kebutuhan wisatawan pada perancangan buku ilustrasi melalui wawancara pihak DISBUDPAR Kab. Berau, kuesioner wisatawan, dan observasi pada destinasi wisata. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan 5W+1H (What, Where, When, Why, Who, dan How), (2) Desain (*Design*), pada tahap ini dilakukan eksplorasi dan perumusan konsep yang merepresentasikan Kepulauan Derawan, konsep perancangan terdiri dari konsep verbal, visual dan media, yang kemudian diterapkan pada perancangan. (3) Pengembangan (*Development*), tahap dimana konsep yang telah dibuat dikembangkan dan direalisasikan dari konsep, selanjutnya (4) Penerapan (*Implementation*), desain dari hasil pengembangan kemudian diimplementasikan kedalam sebuah buku sesuai dengan konsep media yang telah ditentukan sebelumnya dan dilakukan uji coba kepada target audiens untuk mengetahui efektivitas produk, kemudian dilakukan (5) Evaluasi (*Evaluation*) yang pada tahap ini bertujuan untuk menilai efektivitas hasil perancangan berdasarkan masukan dari target audiens, yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain buku.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 . Analisis (*Analysis*)

Kuesioner terhadap target audiens menunjukkan bahwa Kepulauan Derawan memiliki tingkat awareness yang tinggi di kalangan wisatawan, dengan 94,4% responden menyatakan mengetahui dan memiliki minat yang tinggi untuk melakukan perjalanan wisata. Namun, tingkat pengetahuan terhadap ragam wisata yang ada masih tergolong rendah (65,6%), responden mengaku tidak atau kurang mengetahui wisata selain pantai. Kesenjangan tersebut diperkuat oleh temuan bahwa wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang jelas dan terstruktur, terutama terkait aktivitas wisata (71%) dan lokasi destinasi (70%). Sebanyak 65,5% responden juga menyatakan mengalami kesulitan dalam mencari informasi, yang disebabkan oleh ketidaklengkapan informasi (71,1%) serta sumber yang tidak jelas (58,9%). Wawancara dengan Disbudpar Kabupaten Berau menunjukkan bahwa Kepulauan Derawan memiliki daya tarik kuat di tingkat internasional, khususnya bagi penyelam karena berada dalam kawasan Coral Triangle, dan dengan karakteristik yang berbeda, seperti Pulau Derawan dengan fasilitas yang lengkap, Pulau Maratua dengan daya tarik bawah laut, Pulau Sangalaki sebagai kawasan konservasi penyu, serta Kakaban dengan danau ubur-ubur. Juga disebutkan media informasi yang tersedia saat ini masih terbatas pada flyer dan booklet digital namun belum disebarkan masif. Hal ini menunjukkan penyajian informasi yang ada saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan wisatawan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa potensi visual destinasi Kepulauan Derawan sangat kuat untuk dikembangkan sebagai media ilustratif, dengan elemen khas seperti penyu, ubur-ubur, rumah panggung, dan perahu tradisional. Namun, belum terdapat media buku ilustrasi yang secara khusus mengangkat karakter visual tersebut sebagai identitas destinasi. Hal ini menunjukkan perlukannya pengembangan dari karakter dan panduan tersebut, mengingat minat tinggi terhadap buku wisata ilustratif sebagai referensi perjalanan. Dari data yang telah

dianalisis, dilakukan analisis menggunakan deskriptif menggunakan 5W+1H dengan hasil analisis berupa:

Permasalahan (*what*) yang terjadi pada Kepulauan Derawan adalah adanya kesenjangan antara tingginya minat wisatawan dengan ketersediaan informasi yang jelas dan terstruktur, terutama terkait aktivitas, lokasi, dan akomodasi. Permasalahan ini terjadi (*where*) pada kawasan Kepulauan Derawan yang mencakup beberapa pulau dengan potensi wisata beragam, dan kondisi ini muncul (*when*) pada periode pasca pandemi, yang terjadi peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Sebagai solusi (*why*), perancangan buku ilustrasi wisata dipilih karena mampu mendukung penyajian informasi agar lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami melalui pendekatan visual [6]. Target audiens (*who*) difokuskan pada wisatawan usia produktif dengan minat eksplorasi tinggi yang membutuhkan informasi praktis dan mudah dipahami. Perancangan dilakukan (*how*) dengan mengintegrasikan ilustrasi dan elemen visual khas destinasi, seperti penyu dan ubur-ubur, serta menyusun informasi perjalanan secara terstruktur untuk mendukung pengalaman wisata yang lebih optimal.

4.2 . Desain (*Design*)

Dari hasil data yang telah dianalisis, dilakukan pembuatan konsep menjadi sebuah desain, dan disimpulkan bahwa konsep desain dari buku ini mengarah pada konsep “*Sea Paradise Journey of Derawan Islands*” atau eksplorasi surga bahari Kepulauan Derawan, dengan gaya ilustrasi yang mampu menggambarkan suasana dengan jelas dan menarik, dengan menggunakan palet warna cerah dan kontras menggambarkan perairan dan pantai, konsep media akan berupa sebuah buku dengan ukuran 16,5 x 21 cm.

4.2.1. Konsep Visual

1. Gaya Gambar

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas audiens memilih gaya ilustrasi dari Alexandra Bolotova untuk diterapkan dalam perancangan buku visual ini. Gaya gambar ini merupakan gaya gambar kartun semi dekoratif yang memadukan garis outline yang tipis dan jelas, serta pewarnaan flat dengan shading dan highlight yang tipis. Juga latar belakang yang sederhana namun jelas sehingga dapat menggambarkan visual dari *landscape* pemandangan dengan baik dan detail. Gaya gambar ini juga akan dipadukan dengan gaya gambar penulis untuk mempertahankan originalitas dan mempertahankan preferensi dari target audiens.



Gambar 1. Gaya Gambar Alexandra Bolotova

2. Warna

Mengacu pada keyword yang sudah ditentukan, warna yang akan digunakan pada perancangan buku visual ini akan menggunakan perancangan ini menggunakan warna hangat dengan nuansa pesisir atau pantai, dan dikontraskan atau disesuaikan dengan nuansa laut Kepulauan Derawan, yang menghadirkan suasana hangat sehingga terlihat menarik. Penggunaan warna ini bertujuan untuk memvisualisasikan konsep surga bahari dari keyword dengan warna pesisir yang menyenangkan dan tenang.



Gambar 2. Refrensi Warna

3. Tipografi

Dalam perancangan buku visual panduan wisata Kepulauan Derawan ini, penulis menggunakan jenis font hand written “Mansalva” untuk judul dari paragraf, font sans serif bernama “Nunito” untuk bodytext. Tipografi yang digunakan mengacu kepada studi komparator dalam perancangan ini juga disesuaikan dengan tema dan isi buku serta keyword yang telah ditentukan

Mansalva

Gambar 3. Typeface Mansalva

Typeface Mansalva merupakan jenis font hand written yang memiliki karakter yang santai dan tidak kaku. Dengan gaya sedikit tidak beraturan yang menyerupai tulisan tangan. Font ini dipilih sebagai judul untuk memberikan kesan personal dan menarik perhatian saat membaca.

Nunito

Gambar 4. Typeface Nunito

Typeface Nunito merupakan jenis font sans serif yang memiliki karakter yang rapih dan sederhana, dengan bentuk rounded pada huruf font sehingga masih selaras dengan gaya ilustrasi yang akan diterapkan pada buku. Font ini dipilih karena tingkat readability dan legibility yang tinggi, sehingga membuat audients nyaman saat membaca buku.

4. Layout

Layout buku visual panduan wisata Kepulauan Derawan ini dirancang dengan susunan yang bervariasi agar pembaca merasa nyaman dan tidak bosan saat menggunakan buku. Penerapan layout yang digunakan pada perancangan ini mengacu pada teori Ghazalli yang membagi layout buku ilustrasi menjadi 3 jenis, yaitu: Spread, Single, dan Spot [9]. Secara garis besar, perancangan buku ini akan menampilkan ilustrasi yang kemudian dilengkapi dengan teks untuk menambah keterangan atau narasi dari gambar.



Gambar 5. Layout buku ilustrasi

4.3 . Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya pembuatan konsep adalah pengembangan konsep tersebut menjadi sebuah desain, pengembangan konsep diawali dengan pembuatan sampul, judul, dan layoutnya, layout sendiri merupakan tataletak yang dapat membantu pembaca dalam memahami isi desain [7]. Proses ilustrasi dilakukan dengan software Procreate, proses diawali dengan sketsa dan layout kasar yang kemudian akan divalidasi ahli sebelum menjadi desain final dari buku.

1. Judul Buku

Perancangan judul buku “Sea Paradise Journey of Derawan Islands” ini dibuat menjadi beberapa alternatif desain dengan menggabungkan kombinasi font sans serif dan script, sehingga cocok dan selaras dengan tema yang menggambarkan suasana laut dari kata “Sea” dan visual dari wisata Kepulauan Derawan. Dari hasil sketsa judul buku dilakukan rendering

dan pengaplikasian warna. Warna yang digunakan pada alternatif judul menggunakan kombinasi warna dengan nuansa pantai dan laut, seperti biru, hijau, dan oranye.



Gambar 6. (a) sketsa judul; (b) outlining judul, (c) hasil render judul

2. Sampul Buku

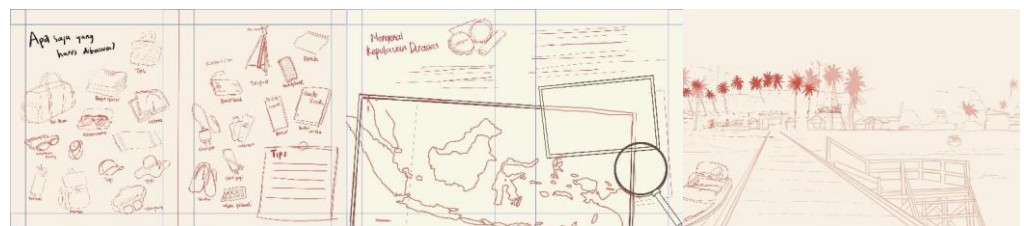
Sketsa sampul buku “Sea Paradise Journey of Derawan Islands” dibuat untuk memberi gambaran singkat dari keseluruhan isi buku. Sketsa sampul menampilkan ilustrasi dari karakteristik dari Kepulauan Derawan juga nuansa liburan agar dapat menarik audiens. Sampul buku dikonsep menggunakan warna cerah menggambarkan nuansa berlibur dipantai Kepulauan Derawan



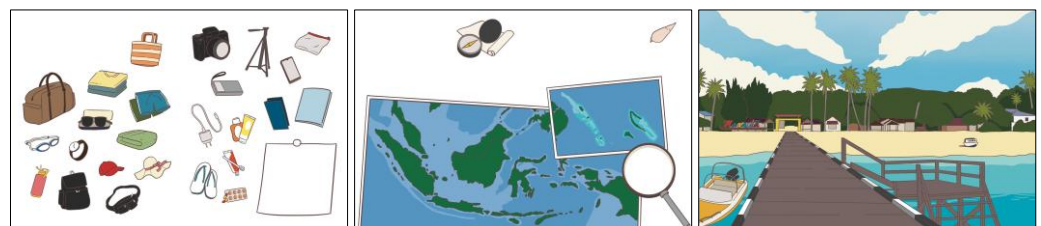
Gambar 7. (a) sketsa sampul; (b) outlining sampul buku, (c) hasil render sampul buku

3. Isi Buku

Isi buku mencakup beberapa ilustrasi, diantaranya ilustrasi spot, ilustrasi single page, dan ilustrasi spread. Sketsa ini dibuat pada kanvas ukuran 16,5 x 21 cm (F5). Berikut beberapa susunan sketsa isi buku yang telah dibuat.



Gambar 8. Sketsa isi buku



Gambar 8. Render hasil buku

4.4 . Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan penerapan dari hasil yang dikembangkan, desain final yang telah dirancang akan diterapkan pada buku ilustrasi.



Gambar 9. Penerapan hasil desain buku

4.5 . Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah proses pembuatan selesai, halaman buku yang sudah jadi dijadikan buku fisik, setelah itu dilakukan proses evaluasi terhadap ahli yang memiliki kapabilitas dibidangnya untuk memberi penilaian dan mengukur efektivitas buku. Validasi dilakukan untuk mendapat saran dan penilaian terhadap produk yang dikembangkan[10].

Tabel 1. Tabel Pertanyaan Evaluasi

Aspek	Skor (skala 1-5)	
	Validator 1	Validator 2
Apakah komposisi buku telah sesuai?	4	4
Apakah proporsi elemen buku sesuai?	4	3
Apakah penempatan teks sudah jelas?	5	4
Apakah materi mudah untuk dipahami?	4	4
Apakah ilustrasi menggambarkan pemandangan dengan baik?	5	4
Apakah tipografi buku terbaca dengan jelas?	5	5
Apakah penggunaan warna pada buku telah sesuai?	4	4
Apakah keseluruhan dari visual buku menarik?	4	4

Dari evaluasi ini didapat nilai rata-rata dari kedua validator dengan skor rata-rata 4,19, yang menunjukkan bahwa buku panduan wisata Kepulauan Derawan yang telah dirancang mendapat respon sangat positif dari validator terkait elemen-elemen pada buku, buku yang dibuat sudah menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh target audiens, penempatan teks dan tata letak yang mudah untuk dipahami dan elemen visual yang mendukung materi yang dibahas, sehingga buku ini dapat menjadi media informasi dari wisata yang efektif.

5. Kesimpulan

Perancangan buku ilustrasi wisata Kepulauan Derawan sebagai media informasi terbukti mampu menjadi media yang efektif dan sesuai dengan target audiens. Buku ini dapat menyampaikan informasi terkait destinasi, aktivitas, serta karakteristik wisata secara jelas dan terstruktur. Berdasarkan hasil evaluasi, buku ilustrasi ini memperoleh respon positif dari validator, di mana seluruh elemen visual, tata letak, serta penggunaan bahasa dinilai telah sesuai dengan kebutuhan audiens. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dirancang telah memenuhi aspek sehingga layak digunakan sebagai media informasi wisata. Selain itu, perancangan media yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan audiens terbukti mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Buku ini diharapkan dapat membantu mengurangi kesulitan dalam memahami informasi wisata. Dengan demikian, buku ilustrasi wisata ini tidak hanya berfungsi sebagai panduan perjalanan, tetapi juga sebagai media yang mampu memperkuat citra destinasi dan mendukung pengembangan pariwisata yang berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan tujuan SDGs 8 dalam mendorong pertumbuhan ekonomi melalui sektor pariwisata, khususnya melalui penyediaan media informasi yang efektif dan mudah diakses.

Referensi

- [1] F. K. Husna, "Analisis dampak sektor pariwisata bagi perekonomian warga sekitar kawasan wisata Siblark Polanharjo Kabupaten Klaten," *J. Econ. Res. Policy Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 104–117, 2022, doi: 10.53088/jerps.v2i2.577.
- [2] Ismayanti, *Dasar-Dasar Pariwisata*. Jakarta, 2021.
- [3] Y. Abrian, Y. Wardi, Abror, V. Dwita, and S. Evanita, "Pengalaman Wisata dan Citra Destinasi: Sebuah Kajian Pustaka Sistematis," *Indones. J. Tour. Leis.*, 2023, doi: 10.36256/ijtl.v4i2.347.
- [4] F. H. Listyo W, "Perancangan Buku Panduan Paket Wisata Mideri Banten 7 Wonder," pp. 1–23, 2018.
- [5] T. Didkovska, "EUROPEAN GUIDEBOOKS AS A GENRE OF TOURISM DISCOURSE: HISTORICAL OVERVIEW AND MODERN CLASSIFICATION.," *Int. J. Innov. Technol. Soc. Sci.*, no. February, 2023, doi: 10.31435/rsglobal.

-
- [6] D. Kristanto, “Perancangan Visual Book ‘Bicara Seks Dengan Anak’ Untuk Orang Tua,” *J. Tugas Akhir*, 2020, [Online]. Available: <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/10147>
 - [7] Masnuna, “Buku Autobiografi Visual Didik Nini Thowok Sebagai Penari Tradisional,” *Createvitas*, vol. 3, no. 1, pp. 71–90, 2018.
 - [8] I. M. Syahid, N. A. Istiqomah, and K. Azwary, “Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran,” *J. Int. Multidiscip. Res.*, vol. Vol. 2 (5), 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.62504/jimr469>
 - [9] E. Ghozalli, *PANDUAN MENGLILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2020.
 - [10] E. S. Siburian and T. Suherly, “PENGEMBANGAN INSTRUMEN VALIDASI UNTUK EXPERT REVIEW TENTANG MEDIA BERBASIS INQUIRY,” vol. 8, pp. 181–188, 2021.