

PERANCANGAN *DIGITAL BOOK* RAGAM HIAS MOTIF PADA RUMAH TRADISIONAL ACEH BESAR SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUDAYA LOKAL

Rahmah Hanik¹, Nisa Putri Rachmadani², Asrinaldi³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia, Aceh, Indonesia
e-mail : rahmahhanik2003@gmail.com, nisaputri@isbiaceh.ac.id,
asrinaldi@isbiaceh.ac.id

ABSTRAK

Ragam hias motif Aceh pada dasarnya merupakan karya peninggalan yang diwarisi dari orang terdahulu. Seiring dengan berkembangnya zaman terjadi banyak perubahan pada ragam hias motif Aceh termasuk juga jarang diterapkan ragam hias motif Aceh pada rumah adat. Oleh karena itu, sangat sedikit masyarakat yang mengetahui dan memahami makna pada ragam hias. Masyarakat sering menganggap ragam hias itu hanya sebagai bentuk motif biasa yang dijadikan sebagai hiasan. Hal tersebut mengindikasikan bahwa masyarakat tidak peduli terhadap keberadaan ragam hias. Padahal, ragam hias sangat penting bagi masyarakat karena merupakan peninggalan yang mempunyai makna sebagai adat budaya yang telah diwariskan untuk mengenalkan kearifan lokal di setiap daerah masing-masing dan turun-temurun agar tidak terlupakan. Saat ini masih jarang ditemukan media yang memuat informasi tentang ragam hias Aceh Besar, bahkan buku tentang ragam hias juga jarang ditemukan. Dilihat dari gaya hidup masyarakat sekarang yang selalu mengandalkan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu dengan adanya *digital book* mengenai ragam hias motif dapat lebih mudah untuk diakses dimana saja. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi secara lebih mendalam terhadap ragam hias Aceh Besar serta dari segi bentuk dan maknanya. Perancangan *digital book* ini menggunakan metode Desain Thinking dengan dan metode analisis data 5W1H (*What, why, Who, Where, When, dan How*). Hasil dari perancangan ini adalah *Digital Book* Ragam hias Motif pada rumah tradisional Aceh Besar sebagai Media Promosi Budaya Lokal.

Kata kunci: *Digital book*, Ragam Hias, Motif, Rumah Tradisional, Aceh Besar, Promosi Budaya Lokal

ABSTRACT

Acehnese decorative motifs are basically heritage works inherited from previous people. As time goes by, there have been many changes in the decoration of Acehnese motifs, including the rare application of Acehnese motif decoration in traditional houses. Therefore, very few people know and understand the meaning of decorations. People often think of decoration as just an ordinary form of motif that is used as decoration. This indicates that people do not care about the existence of decoration. In fact, decorations are very important for the community because they are relics that have meaning as cultural customs that have been passed down to introduce local wisdom in each respective region and are passed down from generation to generation so that they are not forgotten. Currently, it is still rare to find media that contains information about the decorations of Aceh Besar, and even books about decorations are also rare. Judging from the lifestyle of today's people who always rely on gadgets in their daily lives, therefore, with a digital book regarding various decorative motifs, it can be easier to access anywhere. This design aims to provide more in-depth information on the decoration of Aceh Besar as well as in terms of its form and meaning. The design of this digital book uses the Design Thinking method and the 5W1H (What, why, Who, Where, When, and How) data analysis method. The result of this design is a Digital Book of Decorative Motifs on traditional Aceh Besar houses as a Media for Promotion of Local Culture.

Keyword: *Digital book, Decorative Variety, Motif, Traditional House, Aceh Besar, Local Culture Promotion*

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan budaya dengan berbagai macam aneka ragam. Salah satu budayanya yaitu motif pada ragam hias. Menurut Hasuria Che Omar, dkk. dalam L.P. Padri et al., 2015 Hiasan dan ragam hias memiliki fungsi untuk keindahan pada setiap hasil karya, sehingga memberi rasa kesenangan pada pembuat dan pengguna. Ragam hias dapat didefinisikan sebagai bentuk dasar pada hiasan dengan penerapan bentuk yang bervariasi. Motif juga merupakan corak (gaya) atau pola (susunan) dasar hiasan yang dibentuk secara berulang-ulang sehingga menghasilkan bentuk yang beraneka ragam.

Pada ragam hias memiliki corak, warna dan bentuk yang bermacam ragam dengan makna tertentu. Motif pada ragam hias terdiri dari beberapa jenis masing-masing pada setiap daerah dengan budaya adat. Setiap motif memiliki simbol yang dimodifikasi sehingga menampilkan ciri khas dan budaya masyarakatnya. Begitupun dengan Aceh Besar, Ragam Hias Motif Aceh Besar juga memiliki ciri khas budaya yang beragam dan memiliki makna tersendiri.

Motif atau ragam hias merupakan dasar awal berupa bentuk yang dibuat dikarenakan dengan adanya perwujudan yang biasanya terinspirasi dari kehidupan sehari-hari (Raehana & Fitriana, 2021). Ragam hias motif Aceh pada dasarnya merupakan karya peninggalan yang diwarisi dari orang dahulu. Seiring dengan berkembangnya zaman sehingga terjadi banyak perubahan pada ragam hias motif Aceh dan juga sudah jarang diterapkan pada rumah adat serta sangat sedikit yang mengetahui dan memahami makna pada ragam hias, seperti dahulu yang sudah diterapkan pada rumah adat, sulam dan tenun. Sangat dikhawatirkan apabila ragam hias yang merupakan ciri khas budaya akan hilang atau terlupakan bagi masyarakat, terutama bagi kaum muda yang mampu untuk mengembangkannya akan tetapi tidak dilestarikan (Ulfa, T., Mukhirah, M., & Fitriana, 2017).

Wisdiarman dalam (Susanto et al., 2015) mengelompokkan ragam hias kedalam beberapa bentuk motif ragam hias, seperti *flora* (tumbuh-tumbuhan), motif hias *fauna* (binatang), motif hias geometris (bentuk yang dapat diukur), motif hias figuratif (manusia), dan motif hias *cosmos* (alam). Penerapan motif ragam hias di Aceh Besar tentunya motif terwujud dari bentuk-bentuk alam pada kehidupan sehari-hari yang ada disekitarnya seperti *flora* (*Pucok reubong, Bungong Keupula, Oen Labu, Oen Muroung, Bungong Jeumpa, Bungong Seulanga, Bungong meulu, Oun Ranub, Oun Ubi, Boh Aneueh, Sisik Meuria, Oun Paku*), *Fauna* (*Gigo Darut, Sisik Naga, Sisik Uleu, Bungong Aneuk Abiek, Bungong Ek Leuek*), dan motif *Geometris* (*Talo Ie, Taloe Meuputa, dan Rantee*), serta jenis motif terakhir yaitu motif *Cosmos* (*Awan meucanek bulan dan bintang*).

Seperti yang diketahui saat ini masih banyak masyarakat yang belum mengetahui makna dari ragam hias karena masyarakat sering menganggap ragam hias

itu hanya sebagai bentuk motif biasa yang dijadikan sebagai hiasan hal tersebut membuat masyarakat tidak memperdulikan terhadap adanya ragam hias. Ragam hias ialah peninggalan yang sangat bermakna sebagai adat budaya yang telah diwariskan untuk mengenalkan kearifan lokal di setiap daerah masing-masing dan turun-temurun agar tidak terlupakan. Adapun kebudayaan dalam istilah asing adalah *culture* yang sama artinya dengan kebudayaan berasal dari kata Latin *colore*. yang berarti mengerjakan atau mengajarkan, yaitu mengerjakan sesuatu dari tanah atau biasanya disebut bertani. Dari arti tersebut, yaitu *colore* dan *culture*, dapat diartikan sebagai segala daya dan kegiatan manusia pada alam dapat diolah dan diubah (Mahdayeni et al., 2019). Saat ini masih jarang menemukan media yang memuat informasi tentang ragam hias Aceh Besar, bahkan buku tentang ragam hias juga jarang ditemukan, hanya saja pada tempat-tempat tertentu. Melihat fenomena bahwa masyarakat belum sepenuhnya mengenal lebih dalam terkait informasi ragam hias di Aceh besar, mengindikasikan bahwa perlunya dirancang satu media untuk menjembatani pengetahuan yang telah terbangun dari masa ke masa.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi yang semakin canggih bertujuan memudahkan masyarakat dalam bekerja. Seperti gadget yang bukan hanya sebagai alat untuk memudahkan masyarakat dalam bersosialisasi tetapi juga dapat membuat masyarakat mengetahui berbagai macam informasi. Gaya hidup masyarakat sekarang yang selalu mengandalkan gadget dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu dengan adanya *digital book* lebih mudah untuk mengakses dimana saja. Digital Book dapat memberikan informasi secara lebih mendalam terhadap ragam hias Aceh Besar serta dari segi bentuk dan maknanya. Digital book juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan nilai budaya serta ragam hias Aceh Besar serta dapat menjadi salah satu media promosi budaya lokal sehingga Ragam Hias Aceh dapat dikenal baik oleh masyarakat tidak hanya Aceh Besar melainkan juga Masyarakat Umum.

METODE PENELITIAN

Pada metode perancangan untuk memecahkan suatu masalah memerlukan suatu metode untuk menganalisis solusi yang diperlukan. Metode yang umum biasanya digunakan adalah metode design thinking. *Design thinking* adalah metode pemecahan masalah untuk menjawab kebutuhan pada pengguna. menurut Lazuardi, M.L. and Sukoco, I. dalam Madanih et al., n.d. (2019) adalah kebutuhan pada manusia terhadap inovasi pemikiran yang diambil dari sebuah perancang untuk menyatukan kebutuhan seseorang untuk kesuksesan bisnis, tahapan design thinking adalah *Empathize, define, ideate, dan test*. Tahapan dalam proses Design Thinking sebagai berikut:

a. *Empathize*

Pada tahapan ini perancang melakukan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi terhadap permasalahan yang akan diselesaikan. Menurut Sugiyono dalam (Kajian Teologi Feminis Terhadap Tenunan Gibitir, n.d.) Teknik pengumpulan data adalah hal utama pada sebuah penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Tahap *empathize* sangat penting untuk memperoleh data fakta serta mengesampingkan asumsi pribadi perancang guna mendapatkan wawasan dan kebutuhan perancangan. Menurut Sugiyono dalam Prawiyogi (2021:449), wawancara merupakan sebuah pertemuan antara dua orang untuk bertukar informasi atau suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga mendapat rincian dan menjadi sebuah kesimpulan pada topik tertentu.

b. *Define*

Define merupakan tahapan kedua setelah *empathize*, adanya proses *define* dapat mengidentifikasi masalah inti yang membantu untuk menyelesaikan masalah pengguna berdasarkan dari tahap permasalahan yang diamati pada tahap analisis sebelumnya. Tahapan ini dapat merumuskan masalah secara lebih tepat dan rinci yang berfokus pada permasalahan utama perancangan.

c. *Ideate*

Tahap ketiga dalam proses *Design Thinking* adalah *ideate* atau tahap mulai menghasilkan ide. Ide awal yang dimulai dari latar belakang masalah yang ditemukan dari perancangan. Tahapan ini sangat penting dalam upaya mencari solusi untuk permasalahan pada perancangan. Dalam tahapan ini melakukan teknik *brainstorming* agar solusi dapat dipecahkan melalui ide-ide kreativitas dan menjadi sebuah konsep yang akan dirancang pada saat perancangan *digital book* ragam hias motif pada rumah tradisional Aceh Besar.

d. *Prototype*

Prototype adalah model atau standar ukuran yang dibentuk berdasarkan sistem skema rancangan. Bentuk visual ini adalah solusi yang dipilih dari permasalahan yang ada. Pada tahapan ini karya telah selesai dibuat dan diujicoba serta diterapkan pada media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Digital book* atau buku digital adalah sebuah bentuk buku yang dapat dibuka dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti gadget dan komputer. Menurut Andikaningrum dkk. dalam (Mentari & Ruyani, n.d.) Buku digital, atau disebut juga *e-book* merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer serta perangkat elektronik lainnya. Sebuah *digital book* biasanya merupakan versi

buku yang diakses pada perangkat elektronik. Perancangan *digital book* ini bertujuan agar dapat memberikan informasi dengan mudah dan menarik, juga berfungsi sebagai buku yang memberikan pengembangan nilai budaya serta dapat menjadi media promosi budaya lokal sehingga dapat dikenal baik oleh masyarakat. Selain itu juga dapat mempermudah ketika diakses pada internet tanpa susah mencari buku versi cetak.

2. Ragam hias merupakan segala macam bagian-bagian dari produk seni yang digunakan dengan sengaja serta dibuat untuk memperindah suatu benda/barang dan motif adalah corak awal yang didesain dari bagian-bagian bentuk dengan menggunakan berbagai macam garis atau berbagai elemen (Wina Sadevi & Singke, 2015) Motif berupa gambar yang dipadukan antara garis dan bentuk sebagai terwujudnya sebuah keindahan yaitu ragam hias. Motif juga dijadikan sebagai suatu simbol identitas kebudayaan dalam masyarakat. Setiap daerah yang ada di Aceh masing-masing memiliki motif khasnya sendiri akan tetapi juga ada motif yang serupa. Menurut Leight dalam (Nurmuttaqin & Zuriana, 2016) motif juga terdiri dari pilihan warna seperti terang, gelap dan mencakup banyak warna. Seperti warna hitam, merah, kuning, hijau, biru dan ungu merupakan warna yang sering kali dipakai pada motif". Guntur dalam (Ragam Hias Kalong et al., 2015)) mengatakan bahwa ragam hias pada kehidupan masyarakat tidak hanya berfungsi sebagai hiasan pada benda seperti perkakas, peralatan, perabot dan lain-lain, akan tetapi juga memiliki nilai fungsi yang lain seperti fungsi suci (agama), simbolik (sebagai tanda) dan fungsi sosial (ligkungan dan masyarakat). Pada dasarnya motif digunakan sebagai hiasan pada sebuah benda atau objek atau dapat memberikan kesempurnaan pada bagian kosong di suatu tempat ataupun ruang.

3. Menurut Djamarah dalam (Azmi ED, n.d.) Media merupakan alat perantara yang digunakan sebagai bantuan untuk menyampaikan pesan sebagai tujuan untuk pembelajaran. Media merupakan suatu bentuk dalam menyampaikan informasi yang berisi pesan. Dari pengertian tersebut diatas dapat dipersepsikan bahwa sebuah *Digital book* Ragam Hias motif yang dipromosikan tidak berarti tanpa hadirnya sebuah media, media sangat memiliki keterkaitan dengan promosi.

4. *Layout* adalah suatu susunan atau tata letak dan menentukan poin penting sehingga menghasilkan nilai estetika dan menarik untuk dilihat. *Layout* merupakan salah satu unsur desain grafis yang sangat penting, dengan adanya *layout* dapat mempengaruhi visual desain grafis agar desain terlihat bagus, agar terkesan minimalis dan elegan salah satunya adalah karena *layout* atau tata letak sehingga semua elemennya terlihat serasi. Menurut Kusrianto dalam (Firdhiana et al., 2021) *layout* mempunyai bagian dari sebuah rancangan dengan peran

penting yang memiliki 5 prinsip utama, yaitu proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan.

5. Warna merupakan pantulan yang berasal dari cahaya pada sebuah benda, yang berarti warna sangat bergantung pada cahaya untuk dapat terlihat dan warna juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian. Landa dalam (Angelica, n.d.) Untuk mendapat beberapa warna yang berbeda, maka dapat dikombinasikan dari warna-warna dasar tersebut atau dengan cara mengubah atau menggabungkan variasi hue, saturation atau value. Warna-warna yang telah diterapkan juga memiliki fungsi tertentu, yaitu dapat menimbulkan minat, perhatian dan organisir, memiliki arti, memberikan kesan perasaan, dan menimbulkan daya tarik yang estetis (Rosiviana A, n.d.).

6. **Proses perancangan**

a. Proses perancangan *digital book* diawali dengan mengumpulkan data mengenai ragam hias motif dan pengkonsepan ide/gagasan yang dihasilkan melalui data yang telah dikumpulkan yang dijadikan sebagai sumber inspirasi karya yang dirancang. Ragam hias motif yang terdapat di tiga rumah yaitu pada rumah tradisional Aceh Besar di Taman Rtu Safiatuddin, Museum *Rumoh Aceh*, dan Rumah Cut Nyak Dhien dimasukkan dalam karya *digital book*.



Gambar 1. Ide perancangan *digital book* (Sumber: Rahmah Hanik 2024)

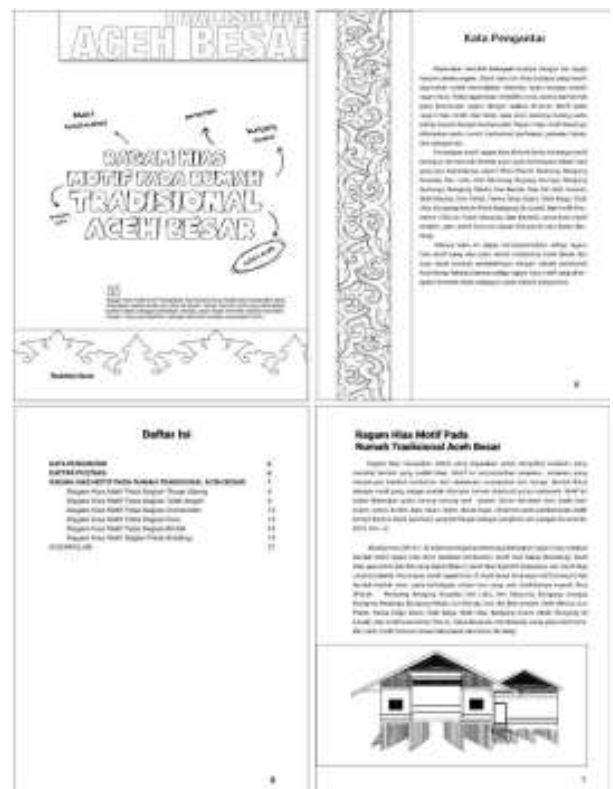
b. Menerapkan hasil dari *brainstorming* pada rancangan *digital book* yang telah dievaluasi dan dipilih menjadi beberapa konsep. Kemudian konsep ini dijadikan sebagai bentuk visual yang sesuai dengan tujuan pada perancangan. Dengan adanya *brainstorming* dapat membantu mendapatkan konsep yang tepat serta mempermudah pada tahapan proses selanjutnya. *Brainstorming* menghasilkan ide yang akan dirancang pada saat perancangan *digital book*. Perancangan *digital book* menggunakan visual ragam hias

motif pada rumah tradisional Aceh Besar serta mengenai bentuk, elemen, warna, yang tepat.



Gambar 2. *Brainstorming* (Sumber: Rahmah Hanik 2024)

c. Bentuk dari buku yang telah didapatkan maka tahapan awal dimulai dengan pembuatan sketsa pada isi buku agar isi buku sesuai dengan *layout* yang telah ditentukan. Pada tahap ini, setelah sketsa terpilih, maka akan dilakukan proses digitalisasi *digital book* dengan menggunakan *software adobe illustrator*. Dibawah ini merupakan proses digitalisasi:





Gambar 3. Digitalisasi Sketsa
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

- d. Tipografi yang digunakan pada *digital book* adalah *font Jazking* penggunaan *font* ini hanya pada judul yang ditempatkan pada *cover* buku, *Greys hand* digunakan sebagai nama motif dan *Roboto* digunakan sebagai penjelasan mengenai tentang ragam hias motif dalam buku, serta memberikan kesan rapi dan modern.

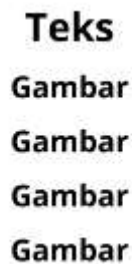
Tipografi	Contoh penggunaan
<p>JAZKING ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456789 0</p> <p>AZELMS HWJD ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456789 0</p> <p>ROBOTO ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 123456789 0</p>	<p>RAGAM HIAS MOTIF PADA RUMAH TRADISIONAL ACEH BESAR</p> <p>Mukul Ruyang, Auan</p> <p>penjelasan isi buku</p>

Gambar 4. Tipografi
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

- e. Pada perancangan ini menggunakan jenis layout yaitu Axial Layout. (Firdhiana et al., 2021). Axial layout merupakan tata letak yang memiliki tampilan visual yang difokuskan pada bagian tengah halaman dengan tampilan elemen pendukung.



Gambar 5. *Layout* bagian penerapan ragam hias pada rumah
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)



Gambar 6. *Layout* bagian keterangan motif
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

- f. Pemilihan warna pada perancangan *digital book* ini mengikuti warna yang diterapkan pada ragam hias motif yang ada pada rumah, menggunakan warna merah, kuning, hijau, hitam, dan putih, kemudian warna buku diseimbangkan dengan warna netral seperti hitam, dan putih, serta warna pada cover menggunakan warna orange. Warna merah melambangkan keberanian, kuning melambangkan keagungan atau kemuliaan dan hijau melambangkan keta'atan dalam beragama (Raehana, n.d.) Warna hitam melambangkan keberanian, makmur, dan kecanggihan, warna putih melambangkan kesucian, kebaikan, dan kelembutan, Pemberian warna dalam perancangan ini agar memberi kesan menarik perhatian dan menunjukkan ciri khas warna motif yang ada pada motif sebelumnya. Berikut merupakan kode warna yang akan digunakan:



Gambar 7. Pallet warna
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

- g. Tahap berikutnya yaitu melakukan proses pewarnaan pada *digital book*. Berikut adalah proses pewarnaan pada *digital book* Ragam Hias motif pada rumah Tradisional Aceh Besar. Warna yang digunakan pada *cover digital book* adalah menggunakan warna *orange* yang digabungkan antara warna merah dan warna kuning. Pemilihan warna ini untuk mengajak minat masyarakat untuk lebih tertarik ketika melihatnya dan membacanya. Pada *cover* buku bagian tengah terdapat judul buku menggunakan *font Jazking* yang diambil dari tekstur kayu. Pada kata yang ditunjuk panah menggunakan *font greys hand* seperti tulisan sketsa manual. Pada pengertian dibawah judul buku menjelaskan sedikit tentang ragam hias motif. Pada bagian atas *cover* menggunakan *outline* pada kalimat tradisional Aceh Besar. pada bagian bawah *cover* terdapat ragam hias motif dari *Pucok reubong*.



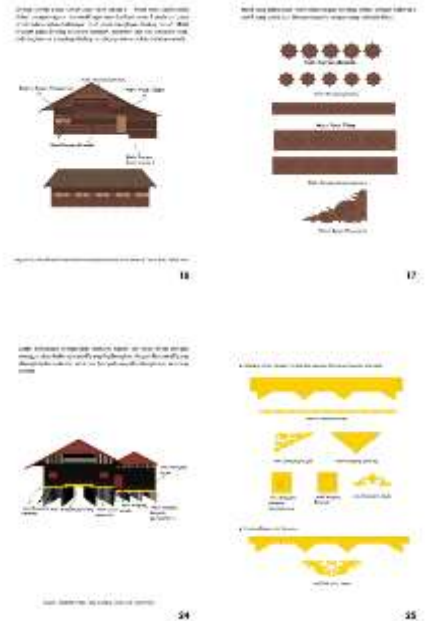
Gambar 8. Cover digital book (Sumber: Rahmah Hanik 2024)

Warna yang digunakan pada setiap lembaran kertas buku hanya menggunakan warna putih agar setiap motif yang berwarna dapat terlihat jelas. Terdapat corak motif ragam hias Aceh Besar di sisi *digital book* sebagai penghias pada lembaran bagian kata pengantar.



Gambar 9. Halaman kata pengantar (Sumber: Rahmah Hanik 2024)

pada halaman selanjutnya merupakan penjelasan penempatan ragam hias pada beberapa bagian yang ada pada ketiga rumah, dan juga setiap motif yang ada pada bagian tersebut dipaparkan dengan jelas.



Gambar 10. Isi buku (Sumber: Rahmah Hanik 2024)

7. **Media Pendukung**

a. **Poster**

Media pendukung untuk perancangan digital book Ragam Hias Motif pada Rumah Tradisional Aceh Besar dapat meliputi berbagai elemen yang mendukung pengalaman membaca dan pemahaman pembaca tentang Ragam Hias Motif Rumah Tradisional Aceh Besar.





Gambar 11. Media pendukung poster
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

b. Stiker

Stiker merupakan salah satu *mock up* yang perancang gunakan dalam pengaplikasian *digital book*. Stiker ini berfungsi untuk membantu perancang dalam mempromosikan *digital book* ragam hias motif pada rumah tradisional Aceh Besar. Target dari pengaplikasian ini yaitu Para pengunjung seperti masyarakat, pelajar, mahasiswa dan wisatawan.



Gambar 12. Media pendukung
(Sumber: Rahmah Hanik 2024)

Penambahan untuk bahasan sub ini

PENUTUP

Perancang *digital book* tentang ragam hias motif Aceh Besar sebagai media promosi budaya lokal adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kekayaan budaya lokal daerah, mempromosikan pariwisata lokal, serta melestarikan dan memperkenalkan ragam hias tradisional Aceh Besar kepada generasi muda dan masyarakat. Dengan merancang *digital book* yang informatif, menarik, dan interaktif, agar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi pembaca serta memperkuat identitas budaya Aceh Besar. Selain itu, *digital book* ini dapat menjadi alat yang efektif dalam promosi pariwisata lokal, menarik minat wisatawan untuk mengunjungi dan mengalami keindahan budaya Aceh Besar secara langsung. Dengan adanya *digital book* ini dapat menjadi sarana yang kuat dalam memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan budaya lokal kepada khalayak yang lebih luas.

Perancang *digital book* tentang ragam hias motif Aceh Besar bukan hanya tentang menciptakan sebuah produk yang menarik, tetapi juga sebagai pemahaman masyarakat tentang warisan budaya lokal. Dengan demikian, *digital book* ini memiliki potensi besar untuk menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan dan

melestarikan budaya Aceh Besar untuk generasi yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelica, M. (n.d.).(2022) Perancangan Cerita Interaktif sebagai Media Informasi mengenai Investasi Kripto di Indonesia. Laporan Tugas Akhir : Universitas Multimedia Nusantara
- Azmi, E. D. (2020). *Perancangan Buku Digital Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Kampanye Pelestarian Dialek Banyumasan Bagi Generasi Muda Asli Karesidenan Banyumas* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Firdhiana, S., Lani Anggapuspa, M., Desain, J., & Bahasa dan Seni, F. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenal Jajanan Khas Kota Probolinggo sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 170–180. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- L.P. Padri, I.K.M. Khalid, & H. Ramli. (2015). Motif Ragam Hias Kalong, Sarawak. *KUPAS SENI : Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 3, 127–140.
- Madanih, R., Susandi, M., & Zhafira, A. (2019). Penerapan design thinking pada usaha pengembangan budi daya ikan lele di desa pabuaran, kecamatan gunung sindur, kabupaten bogor. *Baskara: Journal of Business and Entrepreneurship*, 2(1), 55-64.
- Mahdayeni, M., Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). Tadbir: *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154–165. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v7i2.1125>
- Mentari, D., & Ruyani, A. (n.d.). (2018) Pengembangan media pembelajaran e-book berdasarkan hasil riset elektroforesis 2-d untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*,(2), 131–134.
- Nurmuttaqin, T. I., Ismawan, I., & Zuriana, C. (2016). Motif Ragam Hias Kupiah Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Seni, Drama, Tari & Musik*, 1(2).
- Raehana, R. (2021). Identifikasi ragam hias tradisional Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 6(2), 1-17.
- Raehana, R., & Fitriana, N. (2021). Identifikasi Ragam Hias Tradisional Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5, 1–17.
- Ragam Hias Kalong, M., Patrick Padri, L., Khasumarlina Mohd Khalid, I., & Ramli, H.

- (2015). *The Motifs of Kalong in Sarawak* (Vol. 3).
- Rosiviana A. (n.d.). Kerajinan Sarung Tenun Goyor Kabupaten Pemalang Jawa Tengah.
- Susanto, K., A, E., & Minarsih. (2015). Bentuk, Fungsi Dan Makna Motif Batik Bungo Di Kecamatan Pelepat Ilir Kabupaten Mauara Bungo. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang, 53(9), 1689-1699.
- Ulfa, T., Mukhirah, M., & Fitriana, F. (2017). Pendapat Mahasiswa Tata Busana FKIP Unsyiah Terhadap Adat Perkawinan di Aceh Besar. *JIM Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FKIP Unsyiah*, 2(3), 59-70.
- Sadevi, L. W. (2015). Perkembangan ragam hias, motif, dan warna tenun ikat gringsing di desa tenganan pegringsingan, Bali. *Jurnal Online Tata Busana*, 4(2).