

PERANCANGAN KONTEN INTERAKTIF NOVEL BERBASIS WEB *AUGMENTED REALITY* (STUDI KASUS: IDOLBOX PUBLISHER)

Najwa Farah¹⁾, Jefri Rahmadian²⁾, Arisantoso³⁾, Mohammad Imam Shalahudin⁴⁾

^{1,4}Prodi Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-TECH

²Prodi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT I-TECH

³Prodi Sistem Informasi, Universitas Tanri Abeng

Correspondence author: N.Farah, najwafaarahh@gmail.com, Jakarta, Indonesia

Abstract

The decline in adolescents' interest in reading physical novels is a challenge in the digital era. To address this, this study aims to design an interactive novel based on Web *Augmented reality* (WebAR) that combines illustrations, videos, and visual narratives to create a more engaging and immersive reading experience. The novel developed is a remake of the book Tomorrow, equipped with *markers* in the form of illustrations that can be scanned using a smartphone to display video content through WebAR Studio. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes six stages: conceptualisation, design, material collection, creation, testing, and distribution. Trials were conducted on adolescent readers using various devices to assess user engagement and comfort. The results showed that integrating WebAR increased reader interaction and interest in the story. This innovation not only offers a new reading experience but also serves as a visual promotional strategy relevant to current digital consumption habits. This research shows that WebAR has great potential for development in the literacy and publishing industry.

Keywords: *reading, novel, interactive, web augmented reality, mdlc*

Abstrak

Penurunan minat baca remaja terhadap novel fisik menjadi tantangan di era digital. Untuk menjawab hal ini, penelitian ini bertujuan merancang novel interaktif berbasis *Web Augmented reality* (WebAR) yang menggabungkan ilustrasi, video, dan narasi visual guna menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan imersif. Novel yang dikembangkan merupakan versi remake dari buku Tomorrow, dilengkapi *marker* berupa ilustrasi yang dapat dipindai menggunakan smartphone untuk memunculkan konten video melalui WebAR Studio. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), mencakup enam tahap: pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Uji coba dilakukan pada pembaca remaja dengan berbagai perangkat untuk menilai keterlibatan dan kenyamanan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi WebAR mampu meningkatkan interaksi dan ketertarikan pembaca terhadap cerita. Inovasi ini tidak hanya menawarkan pengalaman membaca yang baru, tetapi juga menjadi strategi promosi visual yang

relevan dengan kebiasaan konsumsi digital saat ini. Penelitian ini menunjukkan bahwa WebAR berpotensi besar untuk dikembangkan dalam industri literasi dan penerbitan.

Kata Kunci: membaca, novel, interaktif, *web augmented reality*, mdlc

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah kebiasaan membaca di kalangan remaja. Di Indonesia, kebiasaan membaca tradisional cenderung rendah karena penggunaan perangkat digital seperti smartphone dan komputer lebih dominan untuk tujuan hiburan daripada membaca materi akademis atau buku cetak (Wiranatha & Santosa, 2024).

Meskipun demikian, studi lain justru menunjukkan bahwa mahasiswa masih lebih memilih bahan bacaan cetak sebagai pilihan utama mereka, meskipun secara umum mereka mahir dalam literasi digital (Subaveerapandiyan A. & Sinha, 2022). Ini menandakan ada preferensi yang tetap kuat terhadap media cetak dalam konteks akademis.

Untuk meningkatkan keterlibatan membaca, teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan potensi besar. Contohnya, buku cerita berbasis AR telah terbukti meningkatkan pemahaman baca, kemampuan bercerita ulang, serta motivasi membaca pada anak-anak usia sekolah dasar (Du et al., 2024).

Secara umum, literasi visual merupakan kemampuan menginterpretasi dan mencipta makna dari teks visual, menjadi sangat penting dalam era digital. Pengajaran berbasis visual mendukung keterlibatan dan pemahaman siswa dalam konteks multimodal (Farrar et al., 2024).

Berdasarkan temuan tersebut, pendekatan teknologi seperti AR yang menggabungkan pengalaman baca tradisional dan digital dapat menjadi strategi efektif untuk memulihkan minat baca buku fisik di kalangan remaja saat ini.

Penelitian (Maisarah et al., 2024) mengembangkan SIAR book, yaitu buku interaktif IPA berbasis *Augmented reality* (AR) menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk tersebut sangat valid (skor validitas 96,11%) dan efektif meningkatkan keterampilan proses sains siswa dengan gain sebesar 0,76 dalam kategori tinggi. Selanjutnya, penelitian oleh (A'dom et al., 2021) yang merancang buku interaktif Kancil dan Buaya berbasis AR dengan konsep visual *Colorful Adventure*. Media ini mencakup buku cerita bergambar, aplikasi AR, serta media pendukung lain, yang bertujuan menyampaikan pesan moral dongeng secara lebih menarik bagi anak-anak.

Penelitian lain dilakukan oleh (Wibitian et al., 2021) yang merancang buku interaktif AR bernama IMAN, berfokus pada pembelajaran rukun shalat dan wudhu untuk anak usia 7–12 tahun. Buku ini menggabungkan media cetak dengan animasi 3D sehingga pembelajaran ibadah menjadi lebih kreatif dan menyenangkan. Di sisi lain, (Rochmah et al., 2024) mengembangkan media interaktif sejarah Trowulan berbasis AR dengan gaya ilustrasi anak-anak. Penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam pembelajaran sejarah agar siswa lebih tertarik.

Dari berbagai penelitian tersebut terlihat bahwa pengembangan media berbasis AR masih dominan diarahkan pada pendidikan anak dengan format aplikasi mobile. Namun, belum ada penelitian yang mengembangkan novel fiksi remaja berbasis WebAR, yang memungkinkan akses langsung melalui browser tanpa aplikasi tambahan. Pendekatan ini dinilai lebih praktis dan menawarkan keunikan berupa

integrasi video untuk memperkuat nuansa emosional dalam cerita, sekaligus berfungsi sebagai media promosi digital yang potensial meningkatkan minat baca remaja serta daya jual buku di era digital.

B. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui dua metode, yaitu studi pustaka dan survei. Kedua metode ini digunakan untuk memperoleh data yang relevan sebagai dasar dalam proses analisis dan perancangan media interaktif berbasis Web *Augmented reality*.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, serta situs web yang berkaitan dengan topik penelitian. Topik yang dikaji dalam studi pustaka meliputi teknologi *Augmented reality* (AR), WebAR, metode pengembangan multimedia, pengalaman pengguna (user experience), dan penerapan media interaktif dalam bidang literasi.

2. Survei

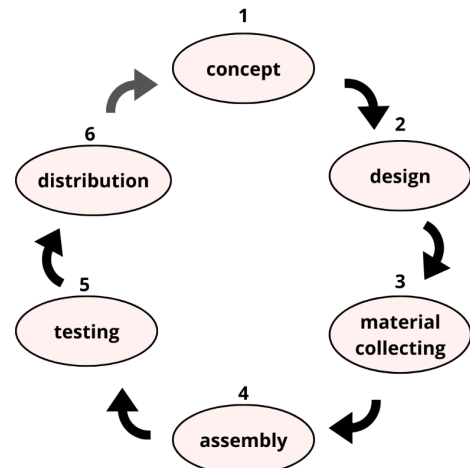
Survei dilakukan untuk mendapatkan data primer dari target pengguna mengenai ketertarikan mereka terhadap media interaktif berbasis teknologi *Augmented reality*, khususnya pada media literasi seperti novel.

Survei ini dilakukan secara online melalui *Google Form* dan disebarluaskan kepada remaja atau anak muda yang gemar membaca, serta pelanggan dari penerbit Idolbox yang menjadi mitra dalam penelitian ini. Pemilihan responden ini didasarkan pada karakteristik target pengguna dari media yang dikembangkan.

Metode Perancangan

Adapun metode pengembangan aplikasi yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode MDLC atau *Multimedia*

Development Life Cycle. Metode ini merupakan metode yang terdiri dari 6 (enam) tahapan yang meliputi: Pengonsepan (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Materi (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*), dan Pendistribusian (*Distribution*). (Fitriansyah et al., 2025)



Gambar 1. Alur Proses MDLC

MDLC sangat cocok untuk pembuatan aplikasi multimedia karena tahap-tahapnya fleksibel dan bisa dipertukarkan sesuai kebutuhan, sehingga mendukung iterasi desain dan pengujian konten dalam pengembangan novel WebAR (Alfiansyah & Sítio, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi proses integrasi *marker* dengan konten multimedia, tampilan antarmuka pengguna (*prototype*), serta evaluasi melalui pengujian *User Acceptance Test* (UAT).

UAT terbukti sangat penting dalam memastikan media interaktif berbasis WebAR, seperti novel interaktif, dapat diterima oleh pengguna akhir. Sebagai contoh, dalam pengembangan media pembelajaran interaktif rumus matematika, UAT digunakan untuk menilai apakah alat tersebut telah sesuai dengan kebutuhan siswa, dan terbukti efektif sebagai metode

validasi (Agusti & Alfian, 2022). Hal serupa juga diterapkan dalam media pembelajaran logika informatika, di mana UAT digunakan untuk menguji aspek sistem, pengguna, dan interaksi. Hasil pengujian menunjukkan tingkat penerimaan sebesar 86%, memperkuat bahwa media ini sesuai kebutuhan pembelajaran (Agustina & Suprianto, 2018).

Implementasi dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan sesuai tujuan penelitian, yaitu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik dan imersif melalui teknologi WebAR. Sementara itu, hasil pengujian digunakan untuk menilai sejauh mana sistem diterima oleh pengguna dari berbagai latar belakang.

Analisis Sistem dan Perancangan

Berdasarkan hasil survei terhadap 40 responden yang terdiri dari remaja dan pelanggan penerbit Idolbox, ditemukan bahwa minat baca novel masih cukup tinggi, namun mereka menginginkan pengalaman membaca yang lebih menarik dengan tambahan konten visual dan audio. Sebagian besar responden menyatakan ketertarikan terhadap buku yang memiliki ilustrasi dan konten tambahan, serta menunjukkan minat mencoba novel dengan fitur interaktif berbasis teknologi WebAR.

Hasil ini membuktikan perlunya pengembangan media literasi yang menggabungkan teknologi interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pembaca. Permasalahan utama yang ditemukan adalah:

1. Novel fisik dinilai monoton karena hanya menyajikan teks dan gambar statis.
2. Rendahnya pengalaman interaktif yang membuat pembaca mudah kehilangan minat.
3. Belum adanya pemanfaatan teknologi AR/WebAR dalam media literasi oleh penerbit mitra.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan perancangan novel interaktif

berbasis WebAR dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

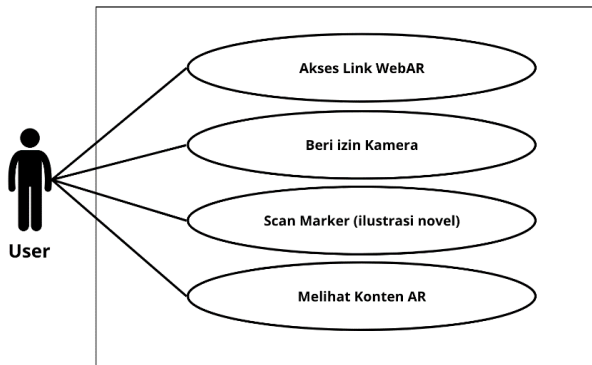
Novel berjudul Tomorrow dipilih sebagai objek karena berisi kumpulan cerita bertema kehidupan remaja, harapan, dan perjuangan, yang sesuai dengan target audiens usia 15–24 tahun. Konsep perancangan meliputi:

1. Ilustrasi sebagai *marker* yang ketika dipindai akan menampilkan video singkat berupa animasi atau narasi.
2. Integrasi elemen multimedia berupa video, audio, dan tombol interaktif menuju media sosial penulis.

Tujuan utama nya adalah menghadirkan pengalaman membaca yang lebih imersif, emosional, dan sesuai dengan preferensi generasi muda.

Tabel 1. Konsep Perancangan

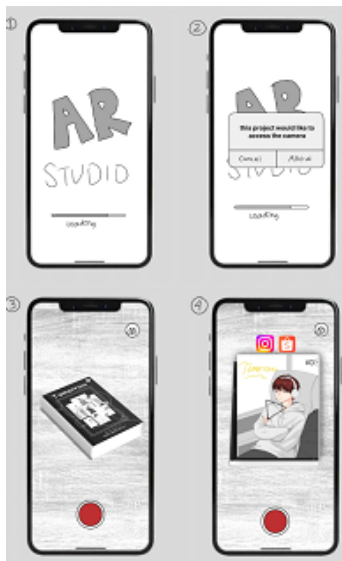
No	Kategori konsep	Deskripsi konsep
1	Judul	Perancangan Konten Interaktif Novel Berbasis Web <i>Augmented reality</i>
2	Web yang digunakan	AR Studio
3	Deskripsi	Web ini digunakan untuk mengembangkan novel menjadi interaktif dengan teknologi WebAR. Ilustrasi berfungsi sebagai <i>marker</i> yang menampilkan video atau animasi saat dipindai, khususnya pada cover untuk menampilkan sinopsis sehingga dapat menarik perhatian dan minat beli.
4	Target Pengguna	Remaja atau pelanggan <i>Idolbox</i> yang menyukai bacaan visual dan interaktif
5	Tujuan	Memberikan pengalaman membaca yang lebih menarik, imersif, dan tidak monoton
6	Manfaat	Meningkatkan minat calon pembeli untuk membeli novel sekaligus mendorong minat baca remaja melalui teknologi interaktif.



Gambar 2. Use Case Diagram

Prototype Web Augmented Reality

Tampilan Awal AR pada saat pertama kali dijalankan akan menampilkan halaman pembuka (*splash screen*) seperti terlihat pada Gambar 3. Tampilan ini berisi logo sederhana bertuliskan “AR Studio” serta indikator loading yang menunjukkan proses pemuatan sistem.



Gambar 3. Prototype Web AR

Penjelasan *Prototype AR* akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Halaman Awal (Loading Screen)

Saat aplikasi dibuka, pengguna akan melihat halaman loading dengan logo AR Studio. Ini memberikan kesan awal sekaligus menandakan bahwa sistem sedang mempersiapkan aplikasi.

2. Izin Kamera

Setelah loading selesai, aplikasi akan meminta izin untuk mengakses kamera. Izin ini penting karena kamera digunakan untuk memindai *marker* (objek buku) agar konten AR bisa muncul.

3. Pemindaian *Marker*

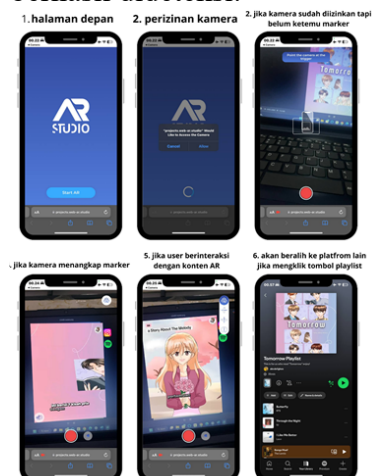
Setelah izin diberikan, kamera aktif dan diarahkan ke buku yang menjadi *marker*. Aplikasi akan mendeteksi cover buku dan memunculkan tombol interaksi (ikon merah untuk mulai merekam/mengaktifkan AR).

4. Tampilan AR (Konten Muncul)

Begitu *marker* berhasil dikenali, konten digital (seperti video/animasi ilustrasi) akan muncul di layar. Pada contoh ini, terlihat ilustrasi karakter dan tombol interaksi tambahan, serta integrasi dengan ikon media sosial dan *e-commerce* yang memungkinkan pengguna langsung terhubung ke platform terkait.

Implementasi Sistem

Implementasi sistem yang telah dirancang divisualisasikan melalui *prototype* aplikasi AR Studio. Bagian ini menampilkan tahapan penggunaan aplikasi mulai dari halaman awal hingga pemindaian *marker*, serta hasil keluaran ketika setiap *marker* berhasil dideteksi.



Gambar 4. Implementasi Web AR

Implementasi *prototype* aplikasi AR Studio dilakukan melalui beberapa tahapan:

1. Halaman Depan. Aplikasi menampilkan logo AR Studio dengan tombol Start AR.
2. Perizinan Kamera. Sistem meminta izin untuk mengakses kamera.
3. Pencarian *Marker*. Apabila izin kamera diberikan tetapi *marker* belum terdeteksi, aplikasi menampilkan instruksi agar pengguna mengarahkan kamera ke *marker*.
4. Deteksi *Marker*. Saat kamera berhasil menangkap *marker*, konten AR berupa ilustrasi atau animasi ditampilkan di layar.
5. Interaksi Pengguna. Pengguna dapat berinteraksi dengan konten AR, seperti melihat detail ilustrasi maupun animasi yang muncul.
6. Integrasi Eksternal. Aplikasi menyediakan tombol interaktif yang dapat menghubungkan ke platform lain, misalnya Spotify untuk menampilkan playlist terkait.

Selain itu, setiap halaman buku berfungsi sebagai *marker* yang memunculkan konten berbeda:

1. jika marker 1 discan 2. jika marker 2 discan 3. jika marker 3 discan



3. jika marker 4 discan 5. jika marker 5 discan 6. jika marker 6 discan



Gambar 5. Implementasi *Marker Web Augmented reality*

Setiap *marker* pada ilustrasi novel menampilkan potongan adegan penting dalam cerita melalui video interaktif:



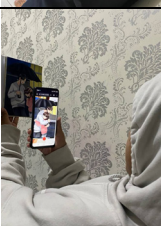


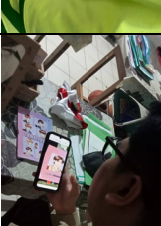
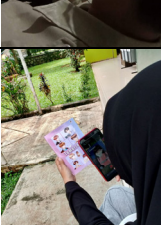
1. *Marker 2* (Story 1): Pertemuan Nam Ha Joon dan Ha Ni di bawah hujan, awal interaksi dua tokoh utama.
2. *Marker 3* (Story 2): Jihyun dan Yeri saling mengungkapkan perasaan, momen emosional cerita.
3. *Marker 4* (Story 3): Pernikahan Winji dan Daehyun, menghadirkan suasana bahagia.
4. *Marker 5* (Story 4): Hwanseok memberikan undangan kepada Areum, sebagai penghubung alur cerita.
5. *Marker 6* (Story 5): Jimmy membuatkan Choco Hazelnut untuk Hyeori, menampilkan sisi manis hubungan karakter.
6. *Marker 7* (Story 6): Nenek Sade berpelukan dengan Obi, menambah kedalaman emosional.
7. *Marker 8* (Story 7): Jaeyoon mengalami perjalanan di kereta misterius, memberikan unsur misteri.

Dengan *marker*, pembaca tidak hanya mengikuti teks, tetapi juga terlibat secara emosional melalui video interaktif yang memperkuat cerita. Implementasi ini menghadirkan konten visual lintas platform pada buku fisik, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih menarik dan imersif.

User Acceptance Test (UAT)

Untuk mengetahui sejauh mana sistem novel fisik berbasis WebAR diterima pengguna, dilakukan pengujian menggunakan metode *User Acceptance Test (UAT)*. Pengujian ini mengevaluasi pengalaman pengguna dari segi kemudahan penggunaan, daya tarik visual, kualitas konten, dan nilai tambah terhadap pengalaman membaca.

Tabel 2. Hasil UAT

No	Penguji / Tanggal	Foto	Hasil uji
1	Aisya (Pelajar) / 2025-08-08		“Mudah digunakan dan proses pemindaian berjalan lancar.”
2	Yuyun (Guru) / 2025-08-08		“Tampilan menarik dan nyaman dilihat.”
3	Hana (Mahasiswa) / 2025-08-08		“Fitur AR membuat pengalaman membaca jadi lebih seru.”
4	Hary (Guru) / 2025-08-08		“Akses melalui perangkat pribadi mudah dan tanpa kendala.”
5	Andin (Pelajar) / 2025-09-08		“Kualitas gambar dan video sangat baik dan tambah seru.”
6	Iwan (Pelajar) / 2025-10-08		“Pengalaman pertama jelas meski tanpa panduan.”
7	Naura (Mahasiswa) / 2025-09-08		“Sistem responsif dan cepat saat koneksi stabil.”

No	Penguji / Tanggal	Foto	Hasil uji
8	Hida (Guru) / 2025-09-08		“Menambah nilai baca novel jadi lebih interaktif.”
9	Yasin (Guru) / 2025-10-08		“Membuat saya lebih tertarik membaca cerita sampai selesai.”
10	Arif (Pelajar) / 2025-10-08		“Konten yang muncul sesuai ekspektasi dan memuaskan.”

Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Test* (UAT) yang dilakukan kepada 10 responden dengan latar belakang berbeda, dapat disimpulkan bahwa sistem novel fisik berbasis WebAR diterima dengan baik oleh pengguna. Mayoritas responden menyatakan sistem mudah digunakan, memiliki tampilan menarik, konten sesuai ekspektasi, serta memberikan nilai tambah berupa pengalaman membaca yang lebih interaktif dan menyenangkan.

D. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan implementasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan novel interaktif berbasis Web *Augmented reality* (WebAR) berhasil menghadirkan pengalaman membaca yang lebih menarik, imersif, dan sesuai dengan preferensi generasi muda. Integrasi ilustrasi sebagai *marker* yang memunculkan konten multimedia berupa video dan animasi

terbukti mampu meningkatkan keterlibatan pembaca.

Hasil uji coba melalui metode *User Acceptance Test* (UAT) menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa sistem mudah digunakan, tampilan menarik, serta konten sesuai dengan ekspektasi. Hal ini membuktikan bahwa penerapan teknologi WebAR pada novel fisik dapat menjadi inovasi efektif dalam meningkatkan minat baca remaja sekaligus memberikan nilai tambah dalam strategi promosi karya sastra.

Untuk pengembangan lebih lanjut, sistem dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan versi premium dari platform WebAR Studio agar integrasi konten lebih bebas dan tanpa batasan. Selain itu, disarankan agar penerapan novel interaktif ini dikembangkan dalam sebuah aplikasi khusus yang menghimpun berbagai karya, sehingga dapat memperluas jangkauan pembaca dan meningkatkan daya tarik industri literasi berbasis teknologi interaktif.

E. DAFTAR PUSTAKA

- A'dom, T. J., Widyaswari, I. G. A. A. W., & Yasa, G. P. P. A. (2021). Perancangan Buku Interaktif Kancil dan Buaya Berbasis Augmented Reality Untuk Anak-Anak di Denpasar. *Jurnal Selaras Rupa*, 2(1), 24–34. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa/article/view/209>
- Agusti, A. H., & Alfian, A. N. (2022). Multimedia Development Life Cycle Dan User Acceptance Test Pada Media Pembelajaran Interaktif Rumus Matematika. *Bina Insani ICT Journal*, 9(2), 147–161. <https://doi.org/10.51211/biict.v9i2.2223>
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Analisis Hasil Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Aljabar Logika Dengan User Acceptance Test (UAT). *SMATIKA Jurnal : STIKI Informatika Jurnal*, 8(2), 67–73. <https://doi.org/10.32664/smatika.v8i02>
- Alfiansyah, F., & Sitio, S. L. M. (2022). Implementasi Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Pada Aplikasi Edukasi Interaktif Pengenalan Mental Health Kepada Masyarakat Berbasis Mobile. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 6–16. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/1306>
- Du, S., Sanmugam, M., & Barkhaya, N. M. M. (2024). The Impact of Augmented Reality Storybooks on Children's Reading Comprehension and Motivation. *IJIM : International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(24), 100–114. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i24.50793>
- Farrar, J., Arizpe, E., & Lees, R. (2024). Thinking and learning through images: a review of research related to visual literacy, children's reading and children's literature. *International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 3(13), 993–1005. <https://doi.org/10.1080/03004279.2024.2357892>
- Fitriansyah, A., Aprianto, I., & Nugroho, P. A. (2025). Design of an Arabic Interactive Learning Multimedia Application Using the MDLC Method. *JTIK : Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 11(1), 131–149. <https://doi.org/10.37012/jtik.v11i1.2514>
- Maisarah, M., Prasetya, C., Lailissa'adah, L., Nazwa, F., & Ain, I. N. (2024). The SIAR Book (Interactive Science with Augmented Reality) for Enhancing Science Process Skills of Students in Indonesia. *Mimbar Sekolah Dasar*, 11(4), 659–676. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v11i4.78657>
- Rochmah, N. L., Martono, I., & Yurisma,

- D. Y. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664>
- Subaveerapandiyan A., & Sinha, P. (2022). Digital Literacy and Reading Habits of the Central University of Tamil Nadu Students: A Survey Study. *Library Philosophy and Practice (e-Journal)*, October, 1–19. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2210.10093>
- Wibitian, N. P., Costarica, A. S., & Yani, A. R. (2021). Perancangan Buku Interaktif Dengan Teknik Augmented Reality Tentang Rukun Shalat Dan Wudhu Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 57–76. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v3i1.69>
- Wiranatha, P. A., & Santosa, M. H. (2024). Systematic Literature Review on Students' Reading Habits in Indonesia in the Era of Technology. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.30870/gpi.v5i1.26677>