
PERANCANGAN ZINE “UNFOLD CITY” SEBAGAI MEDIA EKSPLORASI VISUAL DAN NARATIF BENDA BERSEJARAH DI MUSEUM POS BLOC MEDAN

Mhd Prayudhi Lubis¹, Siti Indah Lestari²

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama,
Indonesia

*Corresponding Email: prayudhimuhammad@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media interpretatif dalam penyajian koleksi bersejarah di Museum Pos Bloc Medan, yang saat ini sebagian besar hanya ditampilkan dengan label sederhana tanpa narasi visual yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media alternatif berupa *zine* berjudul *Unfold city* yang dapat menyampaikan informasi sejarah melalui pendekatan visual dan naratif. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap koleksi museum dan elemen arsitektur gedung, studi pustaka dari literatur terkait, serta analisis data dengan pendekatan 5W+1H dan *mind mapping* untuk merumuskan konsep kreatif. Hasil perancangan berupa *zine* lipat format A3 dengan delapan panel, yang menggabungkan ilustrasi, tipografi, kolase digital, dan fotografi eksperimental. Media ini dirancang untuk audiens berusia 15–45 tahun yang memiliki minat pada seni visual, sejarah, dan eksplorasi kreatif. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa *zine Unfold city* mampu menjadi media komunikasi visual yang lebih interaktif, personal, dan relevan bagi generasi muda dalam memahami nilai sejarah koleksi Museum Pos Bloc Medan, sekaligus berfungsi sebagai artefak edukatif dan estetik.

Kata Kunci: *Zine*, desain komunikasi visual, Museum Pos Bloc Medan, narasi visual, eksplorasi sejarah

Abstract

This research is motivated by the lack of interpretive media for presenting historical collections at the Medan Bloc Postal Museum, which are currently mostly displayed with simple labels without compelling visual narratives. The purpose of this study was to design an alternative media, a *zine* titled "Unfold City," that can convey historical information through a visual and narrative approach. The research methods used included direct observation of the museum's collections and architectural elements, library research from related literature, and data analysis using the 5W+1H approach and *mind mapping* to formulate a creative concept. The resulting design is an A3-format foldable *zine* with eight panels, combining illustration, typography, digital collage, and experimental photography. This medium is designed for an audience aged 15–45 years who are interested in visual arts, history, and creative exploration. The study concludes that the *Unfold City zine* can be a more interactive, personal, and relevant visual communication medium for the younger generation in understanding the historical value of the Medan Bloc Postal Museum's collections, while also functioning as an educational and aesthetic artifact.

Keywords: *Zine*, visual communication design, Medan Bloc Postal Museum, visual narrative, historical exploration.

PENDAHULUAN

Kota Medan merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang kaya akan sejarah dan budaya, salah satunya tercermin melalui keberadaan Gedung Pos Medan peninggalan kolonial Belanda. Gedung ini kini direvitalisasi menjadi Pos Bloc Medan, sebuah ruang kreatif yang menampung kegiatan seni dan budaya serta memiliki museum kecil yang menyimpan koleksi bersejarah, seperti sepeda onthel, bis surat, mesin ketik Underwood, mesin perangko Satas, hingga kalkulator klasik Burroughs. Sayangnya, penyajian koleksi masih minim, sebagian besar hanya dilabeli kode QR tanpa narasi visual maupun kontekstual yang memadai.

Berdasarkan data Pos Properti Indonesia (2022), jumlah pengunjung harian di Museum Pos Bloc Medan relatif terbatas, rata-rata 20–30 orang, dengan mayoritas pengunjung berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa. Minimnya fasilitas interpretatif menyebabkan pengalaman kunjungan seringkali berhenti pada tataran observasi visual koleksi tanpa pemahaman naratif yang mendalam. Kondisi ini menegaskan urgensi kehadiran media komunikasi visual yang dapat mengisi kekosongan tersebut.

Kondisi tersebut menimbulkan permasalahan kurangnya pemahaman pengunjung, terutama generasi muda berusia 15–45 tahun yang cenderung lebih tertarik pada media visual, interaktif, dan eksperimental. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa audiens kelompok ini lebih responsif terhadap media dengan pendekatan estetis dan kreatif dibandingkan penyajian konvensional. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam menyampaikan informasi sejarah agar lebih relevan dan mudah diakses. Dengan ketiadaan pemandu tetap di Museum Pos Bloc Medan, *zine* ini juga dirancang untuk berperan sebagai pemandu independen yang menyampaikan narasi koleksi secara runtut dan komunikatif kepada pengunjung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang sebuah *zine* berjudul *Unfold city* sebagai media alternatif yang mampu mengeksplorasi koleksi bersejarah Museum Pos Bloc Medan melalui pendekatan visual dan naratif. *Zine* dipilih karena fleksibel, personal, dan memiliki kekuatan eksperimental dalam menyampaikan gagasan. Dengan menggabungkan ilustrasi, tipografi, fotografi, dan kolase digital, media ini diharapkan dapat

menghadirkan pengalaman interaktif, sekaligus berfungsi sebagai artefak edukatif dan estetis yang mendukung upaya pelestarian sejarah lokal.

KAJIAN TEORI

Komunikasi visual memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan sejarah melalui media alternatif. McCloud (1993) menjelaskan bahwa visual dapat membangun imajinasi dan persepsi lebih cepat daripada teks semata karena gambar mampu mengkomunikasikan makna kompleks secara emosional dan instan. Hal ini menjadikan visual sebagai medium yang efektif untuk menjangkau audiens yang lebih muda, terutama generasi yang terbiasa dengan informasi visual di era digital.

Dalam konteks museologi, Desvallées dan Mairesse (2010) menekankan bahwa museum modern tidak lagi sekadar berfungsi sebagai tempat penyimpanan benda bersejarah, melainkan sebagai ruang interpretasi yang harus mengedepankan narasi kreatif agar koleksi dapat dipahami secara menyeluruh. Interpretasi koleksi menjadi kunci untuk menciptakan keterhubungan emosional antara pengunjung dengan artefak yang dipamerkan. Tanpa narasi yang memadai, koleksi hanya dipandang sebagai objek mati tanpa makna mendalam.

Desain grafis kemudian berperan sebagai sarana interpretatif yang dapat menjembatani koleksi dengan pengunjung. Rustan (2019) menegaskan bahwa karya desain grafis dalam ruang publik memiliki potensi besar sebagai medium pembelajaran nonformal yang kontekstual, terutama bila dikemas dalam format visual yang atraktif dan mudah diakses. Pendekatan visual ini menjadikan pengalaman pengunjung lebih interaktif sekaligus edukatif.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas *zine* sebagai media alternatif dalam konteks sejarah dan budaya. Penelitian Izzah, Wulandari, & Prasetyo (2022) menemukan bahwa *zine* yang dirancang untuk memperkenalkan sejarah Museum Lokananta mampu meningkatkan minat generasi Z terhadap arsip musik lokal. Sementara itu, penelitian Alfikri dkk. (2023) membuktikan bahwa *zine* infografik mengenai musik bawah tanah di Bandung efektif digunakan sebagai media pemetaan budaya, karena berhasil mendokumentasikan sekaligus mengedukasi audiens tentang fenomena musik alternatif.

Kedua penelitian ini memperkuat pandangan bahwa *zine* dapat menjadi medium eksperimental yang relevan untuk konteks edukasi sejarah dan budaya.

Duncombe (2008) menegaskan bahwa *zine* adalah media alternatif yang personal dan eksperimental, yang mampu menyampaikan gagasan secara intim dan kreatif. Karakter ini membuat *zine* berbeda dari media cetak konvensional, karena mampu menghadirkan pengalaman membaca yang subjektif, naratif, sekaligus memberi ruang eksplorasi visual yang luas. Dengan demikian, *zine* memiliki potensi untuk tidak hanya menjadi media dokumentasi, tetapi juga sebagai pemandu independen yang dapat memperkaya pengalaman pengunjung museum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, berbasis *practice-based research* yang menekankan pada proses perancangan karya desain grafis. Fokus penelitian adalah perancangan media *zine* sebagai eksplorasi visual dan naratif koleksi bersejarah di Museum Pos Bloc Medan. Subjek penelitian adalah benda-benda koleksi yang terkait dengan sistem komunikasi pos, seperti sepeda onthel, bis surat (*brievenbus*), timbangan Toledo, mesin ketik Underwood, mesin perangko Satas, hingga kalkulator klasik Burroughs.

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode. Pertama, observasi langsung (*data primer*) di Museum Pos Bloc Medan untuk mengidentifikasi kondisi koleksi, ruang pamer, elemen arsitektur, serta interaksi pengunjung. Dokumentasi visual berupa foto juga digunakan untuk memperkuat hasil observasi. Kedua, studi pustaka (*data sekunder*) diperoleh melalui literatur akademik, artikel, serta situs resmi Pos Indonesia dan Mini Gallery Pos Properti yang memberikan informasi historis dan deskriptif tentang koleksi museum. Ketiga, penyebaran kuesioner dilakukan kepada 50 responden dengan rentang usia 15–45 tahun, yang dipilih secara *purposive sampling*. Kuesioner ini digunakan untuk menilai efektivitas media *zine* dari aspek visual, keterbacaan, narasi, relevansi edukasi, dan fungsi sebagai pemandu independen.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan 5W+1H (*what, who, why, when, where, how*) untuk memetakan konteks naratif koleksi. Selanjutnya, metode *mind mapping* digunakan dalam merumuskan ide kreatif dan menyusun konsep visual. Data kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui penghitungan persentase berdasarkan skala Likert, kemudian ditafsirkan untuk mendukung hasil perancangan.

Proses perancangan karya meliputi beberapa tahapan, yakni brainstorming konsep visual, eksplorasi gaya ilustrasi, pembuatan sketsa awal, pemilihan tipografi modular, hingga uji coba layout menggunakan perangkat lunak desain grafis. Teknik kolase digital dipilih untuk menghadirkan kesan arsip historis, sementara fotografi eksperimental digunakan untuk menonjolkan detail benda koleksi. *Zine* kemudian diintegrasikan ke dalam format lipat A3 dengan delapan panel. Narasi visual disusun secara berurutan agar berfungsi sebagai pemandu independen, sehingga pengunjung dapat memahami alur cerita koleksi museum tanpa bantuan pemandu langsung.

Metode ini dipilih untuk menghasilkan media komunikasi visual yang tidak hanya informatif tetapi juga imersif, serta sesuai dengan karakter audiens berusia 15–45 tahun yang memiliki minat pada seni visual, sejarah, dan eksplorasi kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa perancangan *zine Unfold city* sebagai media komunikasi visual yang mengeksplorasi koleksi bersejarah di Museum Pos Bloc Medan. *Zine* dirancang dalam format lipat A3 dengan delapan panel, sehingga penyampaian cerita dapat disajikan secara bertahap seiring pengalaman membuka lipatan. Karya ini terbagi ke dalam dua volume, yakni Volume 1: Jalur Pesan – Jejak Perjalanan yang berfokus pada narasi perjalanan pesan dan infrastruktur pos, serta Volume 2: Mekanika Komunikasi dan Arsip Waktu yang menyoroti teknologi dan mesin-mesin pos.

Identitas visual *zine* dibangun dengan pendekatan eksperimental, menggabungkan tipografi modular, ilustrasi line art, kolase digital, serta fotografi eksperimental. Palet warna yang digunakan diambil dari elemen arsitektur Gedung Pos Medan, seperti kuning keemasan,

merah marun, abu-abu besi, dan putih keabu-abuan. Hal ini menghadirkan kesan historis namun tetap kontemporer.

Setiap elemen visual dirancang untuk memperkuat nuansa naratif sekaligus menciptakan pengalaman membaca yang imersif. Penggunaan tipografi modular tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai sistem navigasi visual yang memandu pembaca dalam memahami alur cerita. Ilustrasi line art dan kolase digital dipilih untuk merepresentasikan memori dan fragmen sejarah secara simbolis, sementara fotografi eksperimental digunakan untuk menekankan kesan dokumentatif yang subjektif. Seluruh pendekatan visual ini bertujuan untuk mempertemukan konteks sejarah dengan interpretasi visual yang segar, sehingga menjadikan *zine Unfold city* sebagai media yang tidak hanya informatif, tetapi juga reflektif dan eksploratif dalam menyampaikan narasi museum.



Gambar 1. Cover *Zine Unfold city* Volume 1
 (Sumber: Prayudhi, 2025)



Gambar 2. Cover *Zine Unfold city* Volume 2
 (Sumber: Prayudhi, 2025)

Struktur isi *zine* disusun dengan layout modular. Panel-panel dalam Volume 1 menampilkan narasi perjalanan pesan dengan ilustrasi simbolis, sementara Volume 2 menampilkan eksplorasi mesin komunikasi pos yang divisualisasikan melalui kombinasi foto dokumentasi dan tipografi eksperimental. Dengan demikian, setiap panel tidak hanya menjadi media informasi, tetapi juga berperan sebagai panduan mandiri yang menuntun audiens mengikuti alur cerita layaknya penjelasan dari seorang pemandu museum.

Struktur modular ini memungkinkan fleksibilitas dalam membaca, di mana pembaca dapat memulai dari panel mana pun tanpa kehilangan konteks naratif secara keseluruhan. Setiap unsur visual dan teks dirancang untuk saling melengkapi, sehingga membentuk pengalaman multisensoris yang mendorong interpretasi secara pribadi. Pendekatan ini juga memperkuat tema utama *zine*, yaitu komunikasi dan perantaranya, dengan menempatkan pembaca sebagai peserta aktif dalam mengurai makna di balik simbol, potongan arsip, dan eksperimen visual yang tersusun seperti artefak dalam suatu pameran bergerak.

Selain itu, penggunaan struktur modular memberikan ruang bagi *zine* untuk tetap relevan dengan cara baca kontemporer, di mana audiens terbiasa dengan navigasi non-linear seperti dalam media digital. Format ini menjadikan *Unfold city* tidak kaku dalam penyampaian informasi, tetapi justru menghadirkan pengalaman interaktif yang adaptif dengan kebiasaan audiens masa kini. Dengan demikian, *zine* tidak hanya menghidupkan kembali arsip sejarah, tetapi juga menghidupkannya dalam format yang akrab, dinamis, dan mudah diakses oleh generasi pembaca yang beragam.



Gambar 3. Layout isi *Zine* Volume 1
(Sumber: Prayudhi, 2025)



Gambar 4. Layout isi *Zine* Volume 2
(Sumber: Prayudhi, 2025)

Selain menyajikan narasi visual pada layout isi, perancangan *zine Unfold city* juga mengoptimalkan sisi balik cetakan sebagai ruang visual tambahan. Hal ini dilakukan untuk memperluas pengalaman audiens, sehingga *zine* tidak hanya diposisikan sebagai media baca interaktif, tetapi juga menghadirkan fungsi lain yang lebih personal dan dekoratif.

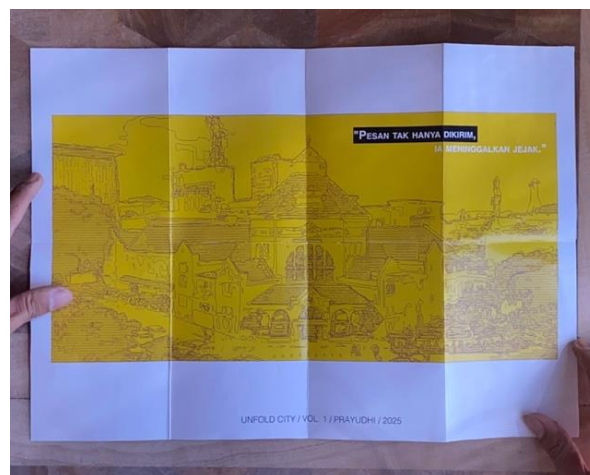
Pada sisi balik Volume 1 dan Volume 2 ditampilkan poster dengan pendekatan desain dekoratif yang tetap konsisten dengan identitas visual *zine*. Poster ini dirancang memiliki fungsi ganda: sebagai bagian integral dari karya cetak sekaligus *merchandise* yang dapat ditempel di dinding, dijadikan hiasan ruang, atau disimpan sebagai koleksi pribadi. Dengan cara ini, *Unfold city* menawarkan pengalaman ganda—sebagai medium informasi sejarah sekaligus artefak visual yang dapat dinikmati secara mandiri.

Kehadiran poster di sisi balik juga memperpanjang interaksi audiens dengan karya. Tidak berhenti pada pengalaman membaca, audiens dapat membawa pulang elemen visual yang tetap memiliki keterhubungan dengan narasi sejarah di dalam *zine*. Hal ini menjadikan *Unfold city* lebih relevan sebagai media komunikasi visual yang edukatif sekaligus sebagai karya kolektibel yang memiliki nilai estetik dan emosional.

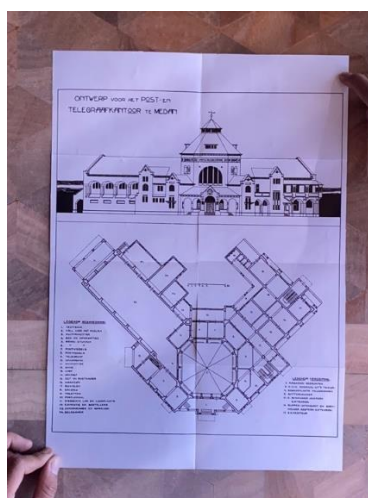
Dengan demikian, pemanfaatan sisi balik sebagai poster tidak hanya menambah nilai fungsional, tetapi juga memperkuat daya tahan pesan yang dibawa oleh *Unfold city*. Visual yang dipajang di ruang pribadi audiens memungkinkan narasi sejarah dan identitas kota terus hadir dalam keseharian mereka, melampaui batasan media cetak konvensional. Strategi ini sekaligus menegaskan posisi *zine* sebagai medium kreatif yang fleksibel,

mampu menjembatani kebutuhan dokumentasi sejarah dengan gaya hidup visual masyarakat urban masa kini.

Pendekatan ini juga membuka peluang bagi *Unfold city* untuk membangun hubungan jangka panjang dengan audiens. Poster yang digunakan sebagai elemen dekoratif berpotensi memicu rasa keterikatan emosional, karena audiens tidak hanya mengingat isi narasi, tetapi juga menyimpan representasi visualnya dalam ruang personal. Dengan cara ini, *Unfold city* hadir bukan hanya sebagai media cetak sekali baca, melainkan sebagai medium yang terus memberi makna seiring waktu.

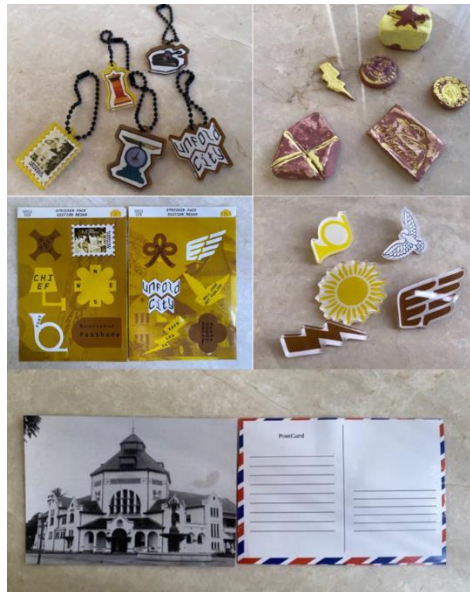


Gambar 5. Poster Zine Volume 2
(Sumber: Prayudhi, 2025)



Gambar 6. Poster Zine Volume 2
(Sumber: Prayudhi, 2025)

Selain karya utama, penelitian ini juga menghasilkan media pendukung berupa pin, stiker, kartu pos, magnet kulkas, gantungan kunci, dan booklet panduan. Kehadiran media ini berfungsi untuk memperpanjang interaksi pengunjung dengan karya, sekaligus menjadi artefak kolektibel yang dapat dibawa pulang.



Gambar 7. Media Pendukung: Pin, Stiker, dan Kartu Pos
(Sumber: Prayudhi, 2025)

Implementasi karya dilakukan dengan menyebarkan *zine* dan media pendukung di Museum Pos Bloc Medan. Dokumentasi menunjukkan bahwa audiens, khususnya generasi muda, cenderung lebih tertarik membuka lipatan *zine* dan membaca narasi visualnya dibandingkan dengan hanya melihat label koleksi konvensional.



Gambar 8. Dokumentasi Penyebaran *Zine* kepada Pengunjung Museum
(Sumber: Prayudhi, 2025)

Untuk memvalidasi efektivitas karya, dilakukan penyebaran kuesioner kepada 50 responden dengan rentang usia 15–45 tahun. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian kategori *Sangat Setuju* atau *Setuju* terhadap aspek desain, narasi, dan fungsi edukasi. Visualisasi data kuesioner disajikan dalam bentuk table berikut.

Table 1. Grafik Hasil Kuesioner Efektivitas *Zine Unfold city*

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS
1	<i>Zine “Unfold city”</i> membuat saya lebih mengenal isi dan sejarah Museum Pos Medan.	20	30	0	0
2	Narasi dan penjelasan dalam <i>zine</i> membantu saya memahami benda-benda yang ada di Museum Pos Bloc.	18	31	1	0
3	Fakta-fakta kecil dan cerita di dalam <i>zine</i> memberikan informasi menarik tentang sejarah komunikasi di Medan.	16	29	5	0
4	Visualisasi ilustrasi dalam <i>zine</i> mudah dipahami dan membantu saya membayangkan situasi museum.	22	23	5	0
5	<i>Zine</i> ini membuat saya ingin mengunjungi Museum Pos Medan secara langsung.	24	24	2	0
6	Saya merasa <i>zine</i> ini memberikan pengalaman belajar sejarah yang menyenangkan.	19	25	6	0
7	Elemen desain dalam <i>zine</i> , seperti layout dan tipografi, membuat isi lebih mudah dipahami.	17	29	4	0
8	<i>Zine</i> memperkuat pemahaman saya tentang transformasi ruang komunikasi dari masa lalu ke masa kini.	18	25	7	0
9	Media seperti <i>zine</i> cocok digunakan untuk memperkenalkan museum kepada generasi muda.	14	24	12	0
10	Setelah membaca <i>zine</i> ini, saya jadi lebih menghargai benda-benda pos sebagai bagian dari artefak sejarah.	18	21	11	0

(Sumber: Prayudhi, 2025)

Berdasarkan table tersebut, terlihat bahwa aspek visual memperoleh penilaian tertinggi, disusul oleh aspek relevansi dengan audiens dan fungsi edukasi. Mayoritas responden menilai bahwa *zine* ini mampu menghadirkan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan dengan label QR konvensional.

Hasil ini menunjukkan bahwa *zine Unfold city* berhasil menjawab kebutuhan audiens yang lebih responsif terhadap media visual, interaktif, dan eksperimental. Temuan tersebut mendukung teori McCloud (1993) bahwa visual mampu mengkomunikasikan makna kompleks secara cepat, serta memperkuat pandangan Desvallées dan Mairesse (2010) bahwa museum modern perlu menghadirkan narasi kreatif dalam interpretasi koleksi.

Keberhasilan *Unfold city* juga sejalan dengan penelitian Izzah, Wulandari, dan Prasetyo (2022) yang membuktikan efektivitas *zine* dalam meningkatkan minat generasi muda terhadap sejarah musik Lokananta, serta Alfikri dkk. (2023) yang menunjukkan *zine* infografik efektif untuk pemetaan budaya. Bedanya, karya ini menekankan pada visual atmosferik dan eksperimental yang memberi pengalaman lebih imersif.

Dengan demikian, *zine Unfold city* terbukti tidak hanya sebagai artefak cetak, tetapi juga sebagai media edukasi alternatif, pemandu independen, serta sarana pelestarian sejarah lokal yang lebih komunikatif dan relevan dengan audiens masa kini.

SIMPULAN

Perancangan *zine Unfold city* berhasil diwujudkan sebagai media komunikasi visual alternatif untuk memperkenalkan koleksi bersejarah di Museum Pos Bloc Medan. *Zine* dengan format lipat A3 delapan panel ini menghadirkan narasi sejarah yang lebih interaktif melalui kombinasi ilustrasi, tipografi, kolase digital, dan fotografi eksperimental. Implementasi karya menunjukkan bahwa audiens, khususnya generasi muda, merespons positif terhadap media ini dibandingkan dengan label koleksi konvensional. Hal tersebut diperkuat dengan hasil kuesioner yang melibatkan 50 responden, di mana 81,65% responden memberikan penilaian kategori *Sangat Setuju/Sangat Puas* terhadap desain dan isi *zine*. Mayoritas responden juga menyatakan *zine* membantu memahami narasi sejarah serta meningkatkan minat terhadap museum. Dengan demikian, *Unfold city* terbukti efektif tidak hanya sebagai karya desain grafis, tetapi juga sebagai media edukasi kreatif yang relevan, komunikatif, dan mendukung upaya pelestarian sejarah lokal. Selain itu, *zine* ini juga berfungsi sebagai pemandu independen yang memungkinkan pengunjung memahami koleksi museum secara mandiri meskipun tanpa kehadiran pemandu tetap.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizy, M., & Kadarisman, H. (2020). Eksplorasi warna budaya Jawa dalam media *zine*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 112–123.
- Alfikri, A., Rahman, D., & Puspitasari, N. (2023). *Zine* infografik sebagai pemetaan ekosistem musik bawah tanah di Bandung. *Jurnal Seni dan Desain*, 8(1), 55–68.



- Cohn, N. (2023). Visual narrative structures in alternative media. *Journal of Visual Communication*, 22(3), 301–318.
- Duncombe, S. (2008). *Notes from underground: Zines and the politics of alternative culture*. Portland: Microcosm Publishing.
- Harahap, R., Siregar, T., & Lubis, A. (2022). Narasi kontekstual dalam pameran museum sebagai strategi edukasi publik. *Jurnal Museologi Indonesia*, 10(2), 145–158.
- Izzah, N., Wulandari, S., & Prasetyo, B. (2022). Perancangan zine untuk memperkenalkan sejarah Museum Lokananta kepada generasi Z. *Jurnal Desain Interior & Komunikasi Visual*, 6(2), 98–107.
- Jones, P., & Lunt, A. (2022). Engaging youth through digital and visual storytelling in museums. *Museum Education Review*, 14(1), 67–81.
- Kvernmo, A. (2021). Zines as pedagogy: Creative practices in visual education. *International Journal of Art & Design Education*, 40(2), 257–269.
- Mulyadi, A. (2020). Desain komunikasi visual sebagai medium interpretasi budaya. *Jurnal Komunikasi Visual*, 9(1), 15–27.
- Nasution, H. (2021). Representasi sejarah dalam media alternatif: Studi kasus publikasi komunitas. *Jurnal Budaya Visual*, 7(3), 201–214.
- Pos Indonesia. (2021). *Sejarah perkembangan pos di Indonesia*. Jakarta: PT Pos Indonesia (Persero).
- Pos Properti Indonesia. (2022). *Mini Gallery Pos Bloc Medan: Koleksi dan dokumentasi*. Medan: Pos Properti Indonesia.
- Williams, J., & Patel, R. (2021). Youth engagement in heritage institutions through visual media. *Journal of Cultural Heritage Studies*, 29(4), 377–390.
- Zainuddin, F., & Simanjuntak, A. (2020). Inovasi media edukatif berbasis visual untuk pelestarian sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 12(1), 44–55.