

JURNAL TUGAS AHIR

JUDUL PERANCANGAN ATLAS WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ANAK DI SEKOLAH DASAR



KARYA DESAIN

Mirza Maulana Muhammad

1112125024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017**

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN ATLAS WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ANAK DI SEKOLAH DASAR** oleh Mirza Maulana Muhammad, NIM 1112125024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada 18 Januari 2017.



Ketua Program Studi

Indiria Maharsi, S.Sn.,M.Sn
NIP. 19720909 200812 1 001

PERANCANGAN ATLAS WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN ANAK DI SEKOLAH DASAR

Mirza Maulana Muhammad

1112125024

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Jurusan Desain

Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Januari 2017

ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini, peradaban manusia di berbagai penjuru dunia hidup dimana gaya hidup manusianya menjadi semakin sama dan seragam. Di masa yang seperti ini, Indonesia juga merasakan dampak globalisasi yang mengikis rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan media pembelajaran alternatif bagi generasi muda Indonesia tentang berbagai warisan budayanya yang sangat beragam ini dilengkapi dengan informasi & lokasi di tiap-tiap propinsinya. Atlas ini juga diharapkan menjadi media alternative pembelajaran geografi di sekolah yang bisa membangkitkan rasa cinta tanah air yang mudah dipelajari dimana saja. Saat ini perkembangan penggunaan peta/atlas sudah bergeser dari buku kedalam bentuk aplikasi di *smartphone* yang memiliki tujuan praktis. Namun belum bisa menjadi media pembelajaran yang dapat dijangkau diseluruh wilayah di Indonesia. Perancangan Atlas Warisan Budaya Indonesia dirancang menjadi media pembelajaran yang mengajak generasi muda untuk belajar sambil bermain. Media ini dirasa mampu menjadi media pembelajaran yang efektif melalui pendekatan desain komunikasi visual yang menarik perhatian anak-anak di sekolah dasar sebagai target audiens utama. Sehingga perancangan ini dapat menjadi kunci bagi generasi muda untuk lebih memahami warisan budaya Indonesia dalam konsep keruangannya sebagai Negara Kesatuan Republik Indonesia serta memberi dorongan terhadap generasi muda Indonesia untuk menjunjung dan melestarikan sejarah serta kebudayaan yang merupakan bagian yang tak terpisahkan sebagai jati diri bangsa Indonesia.

Kata kunci: Atlas, Media Pembelajaran, Warisan Budaya

ABSTRACT

In this globalization era, almost all civilization in all over the world living a live where they have similar way of live now days. During this time, Indonesia also get effected by the effect of the globalization which is degrading a national spirit and identity. The main purpose of this design work is to give an alternative educational media for Indonesian young generation about their rich national heritage treasures which is very diverse. This media is design with the brief information about the treasures. This atlas could be an effective educational media that can teach the young generation about their national treasures & can bring national admiration in their hearth and can use anywhere. These day people use atlas/map from their smartphone for their practical needs, but unfortunately, this media is not approachable and common to use in the rest part of Indonesia. Hopefully, this atlas that design to be use for children in a playful way of learning can also be a solution for successful educational process towards better Indonesian young generation. And also this atlas could be the main media to introduce the young generation about special knowledge of the greater Indonesia, with a spirit for preserving & developing our national heritage which is part of our core value as Indonesian.

Keyword: Atlas, Educational Media, National treasures

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Globalisasi adalah masa depan, masa dimana terjalin keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer, dan bentuk-bentuk interaksi yang lain sehingga batas-batas suatu negara menjadi tidak terbatas (Identitas Nasional dan pengaruh globalisasi, Hilman Nurprihatin dan Nurul Fadilah, Blog.umsida.ac.id, diakses 5 maret 2016). Di masa ini, batas-batas negara akan semakin kabur dan pola pikir serta gaya hidup akan semakin seragam, Dengan berbagai macam pengaruh asing yang datang, peran identitas nasional akan memberikan unsur pembeda yang membuat ciri khas tersendiri yang mampu menempatkan sebuah bangsa terlihat lebih unggul dari bangsa-bangsa lainnya.

Hal penting ini sudah disadari oleh generasi muda di seluruh belahan dunia, namun kurang dirasakan oleh generasi muda di Indonesia, yang terbukti dengan adanya kasus *claim* beberapa warisan budaya Indonesia seperti batik, wayang, Tari Pendet dan sebagainya oleh pihak Malaysia. Perebutan bentuk warisan budaya ini merupakan contoh kasus ketika identitas budaya merupakan unsur esensial yang bisa dijadikan kekuatan di

era globalisasi. Malaysia berada di level negara maju yang membutuhkan kekuatan untuk mendefinisikan identitas nasionalnya dalam rangka membentuk citra negara dan *positioning* di tingkat internasional untuk keperluan di berbagai bidang. Sementara itu Indonesia masih berada di level negara berkembang yang perlu pembenahan di segala bidang dan cenderung mengabaikan berbagai warisan budayanya. Dengan situasi yang seperti ini, sudah seharusnya kita sebagai masyarakat Indonesia lebih bisa mengenali dan menjaga warisan kebudayaannya, sehingga identitas nasional Indonesia dapat tertanam dalam kepribadian kita dan tidak hanya muncul di saat warisan kebudayaan kita di-*claim* oleh negara lain.

Negara Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, di anugerahi berbagai kekayaan alam dan keanekaragaman budaya dari peradaban yang pernah tinggal di wilayah ini harus dijaga dan dilestarikan. Berbagai peradaban dari peradaban maritim hingga peradaban pegunungan yang pernah hidup dari Sabang hingga Merauke memiliki peninggalan warisan budaya yang sangat banyak, berupa warisan budaya benda dan tak benda.

Terdiri dari ribuan pulau yang membentang sepanjang 5.120 km, wilayah Indonesia terdiri dari 30 % daratan, sisanya 70% adalah lautan. Luas daratan Indonesia mencapai 1.910.000 km² dan luas lautannya adalah 6.279.000 km². Wilayah yang sangat luas tersebut menjadikan Indonesia seluas Amerika Serikat atau setara jarak antara London dan Moscow. Pulau-pulau terkenal di Indonesia adalah Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, Sulawesi, Maluku dan Papua, kemudian sisanya adalah pulau-pulau kecil. Masing-masing pulau memiliki keunikan budaya, adat-istiadat, kepercayaan, makanan, cerita sejarah, serta keindahan bentangan alam yang mampu membuat siapa pun berdecak kagum (sekilas Indonesia Kementerian Pariwisata Republik Indonesia id.indonesia.travel). berbagai peninggalan warisan sejarah yang kita miliki ini, menjadi tantangan tersendiri bagi kita sebagai warga negara untuk mempelajarinya.

Upaya untuk membangun identitas diri sebetulnya dilakukan sejak usia dini melalui pendidikan formal dengan memasukkan konten geografi di mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial atau IPS sejak dari bangku sekolah dasar. Seharusnya pengetahuan geografi bagi generasi saat ini sudah bukan menjadi permasalahan lagi. Tetapi dalam praktiknya generasi saat ini cenderung memiliki pengetahuan yang minim akan bentang alam dan wilayah Indonesia beserta isi-isinya. Menurut Bhian Rangga J.R (2013:2) dalam makalah Pembelajaran Geografi di Sekolah Dasar' faktor penyebabnya adalah proses belajar mengajar geografi di sekolah dasar yang tidak berjalan sebagaimana mestinya. Disebutkan bahwa pembelajaran di kelas bersifat monoton, proses pembelajaran dengan peta yang biasanya kurang bisa menarik perhatian siswa, aktivitas guru yang menjelaskan secara verbal lebih menonjol daripada siswa, sehingga membuat situasi

pembelajaran geografi menjadi pasif, Akibatnya adalah murid kurang mampu memahami konsep-konsep geografi sehingga tidak bisa menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Minimnya penggunaan media pembelajaran geografi juga menjadi kendala dalam penyampaian konsep tentang gejala/peristiwa sebab dan akibat yang terjadi pada permukaan bumi dalam konteks keruangan yang erat kaitannya dengan kehidupan manusia. Ditambah lagi alokasi waktu pembelajaran mata pelajaran IPS seperti yang di sampaikan Bhian Rangga J.R (2013:3) di sekolah dasar menurut kurikulum tahun 2006. Berikut adalah struktur kurikulum SD yang disajikan dalam bentuk tabel.

Komponen	Kelas dan Alokasi Waktu			
	I	II	III	IV, V, dan VI
A. Mata Pelajaran				
1. Pendidikan Agama				3
2. Pendidikan Kewarganegaraan				2
3. Bahasa Indonesia				5
4. Matematika				5
5. Ilmu Pengetahuan Alam				4
6. Ilmu Pengetahuan Sosial				3
7. Seni Budaya dan Keterampilan				4
8. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan				4
B. Muatan Lokal				2
C. Pengembangan Diri				2 ^{*)}
Jumlah	26	27	28	32

Tabel 1 : Struktur Kurikulum dan alokasi waktu SD
(Sumber : Makalah pembelajaran geografi di sekolah dasar, Bhian Rangga, 2013)

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa alokasi proses pembelajaran IPS disekolah dasar berdasarkan kurikulum 2006 seminggu sebanyak 3 kali dengan alokasi satu mata pelajaran sebanyak 35 menit. Alokasi ini jauh lebih sedikit dari mata pelajaran seperti Matematika atau Bahasa Indonesia. Sehingga proses pembelajaran tidak bisa maksimal dan Hal ini akan berdampak pada rendahnya minat anak-anak untuk belajar geografi. Anak di usia Sekolah Dasar sedang berada di tahapan usia di mana mereka mulai mengenal jati diri mereka dan pada usia ini pula pendidikan pengembangan karakter akan sangat berpengaruh dalam membentuk kepribadian. Semua itu juga akan berpengaruh kepada wawasan

kebangsaan dan bela negara yang merupakan fondasi utama masyarakat Indonesia dalam rangka menanamkan rasa nasionalisme dan kecintaan akan tanah air dalam diri mereka.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang Atlas Warisan Budaya Indonesia yang edukatif dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar (kelas 5-6) yang bisa menjadi media pengenalan & pembangunan rasa nasionalisme dan cinta tanah air ?

3. Landasan Teori

a. Atlas

adalah kumpulan peta yang telah dikumpulkan, atlas dapat memuat informasi geografi, batas negara, statistik, geopolitik, sosial, agama dan ekonomi. (Bagja Waluya , Modul 2010:11) Pada perkembangannya, atlas saat ini juga terdapat dalam format multimedia.

b. Peta

Pengertian peta yang merupakan isi dari atlas memiliki banyak versi. (Bagja Waluya , Modul 2010:3), istilah peta dalam Bahasa Inggris disebut *map*. Kata itu berasal dari bahasa Yunani *mappa* yang berarti taplak atau kain penutup meja. Peta dapat diartikan sebagai gambaran seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang diperkecil pada sebuah bidang datar atau diproyeksikan dalam dua dimensi dengan metode dan perbandingan tertentu. Gambar yang ada pada peta merupakan informasi geografis yang berhubungan dengan bentuk wilayah beserta kenampakan alam atau budaya, misalnya; sungai, gunung, danau, rawa-rawa, laut, batas wilayah, perkampungan, kota, jalan raya dan lain lain.

c. Warisan Budaya

Warisan budaya, menurut Davidson (1991:2) adalah ‘produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dan prestasi-prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi elemen pokok dalam jatidiri suatu kelompok atau bangsa’. Menurut Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2010:8) dan *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage* Pasal 2 ayat (1) semuanya dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

- 1) Warisan budaya benda (Tangible)
- 2) Warisan budaya tak benda (Intangible)

d. Perkembangan Anak

Perkembangan tumbuh kembang manusia menurut teori Psikososial Erikson yang menyebutkan bahwa motivasi utama yang menentukan tingkah laku manusia adalah kebutuhan bersosial atau berhubungan dengan orang lain. Di teori ini Erikson membagi tahapan perkembangan individu menjadi delapan tahap perkembangan yaitu kepercayaan melawan ketidakpercayaan (0-1 tahun), otonomi melawan rasa malu (1-2 tahun), inisiatif melawan rasa bersalah (3-4 tahun), peningkatan melawan penurunan (masa taman kanak-kanak), identitas melawan kebingungan identitas (masa remaja), keintiman melawan rasa terisolasi (masa awal usia dewasa), generativitas melawan stagnasi (pertengahan usia dewasa), dan terakhir melawan rasa putus asa (masa akhir hidup).

Di poin kelima (identitas melawan kebingungan) ini anak-anak akan mulai mencari jati dirinya, siapa dirinya dan memiliki tujuan apa dalam hidupnya. Jika remaja dapat mengeksplorasi perannya pada bentuk yang baik dan pada alur positif maka selanjutnya dia akan terus berkembang mengikuti alur tersebut seumur hidupnya, dan akan meraih bentuk identitas positif. Poin ini menjadi poin yang penting dalam pembelajaran warisan budaya Indonesia yang akan membantu anak-anak dalam mengenal jati dirinya secara utuh

e. Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Asosiasi Pendidikan dan Komunikasi Teknologi (Association for Education and Communication technology/AECT) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir & Usman 2002: 11)

f. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual hadir sebagai media berkomunikasi secara visual yang akan membantu berbagai kalangan untuk memahami isi dari sebuah pesan yang hendak disampaikan. Untuk membuat desain yang bagus dibutuhkan konsep yang matang dan kolaborasi elemen-elemen desain yang tepat untuk meramu racikan komunikasi yang sesuai dengan target audiens.

1) Ilustrasi

Ilustrasi menurut Teguh Wartono B.A (1984:43), sebagai alat pembantu atau memperjelas suatu uraian atau bahasa yang disampaikan seseorang kepada orang lain. Gambar- gambar atau foto- foto yang disampaikan seseorang kepada orang lain. Gambar- gambar atau foto- foto tersebut adalah ilustrasi yang fungsinya sebagai alat peraga visual yang akan membantu memperjelas penyampaian isi dan uraian

2) Infografis

Infografis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Dalam perancangan infografis sebagai bahasa visual, ada beberapa prinsip yang harus dipatuhi. Seperti yang disampaikan Rune Petterson dalam bukunya *Information Design, An Introduction* (2002:44) Desain informasi harus memfasilitasi pembelajaran, menyediakan struktur yang jelas dari pesan, menyediakan kejelasan, kesederhanaan, kesatuan, mempertahankan kualitas pesan, dan membatasi biaya keseluruhan merupakan prinsip fungsional yang wajib ada di berbagai media untuk menjelaskan pesan *verbo-visual*. Nilai nilai ini juga msih ditambah dengan harmoni dan proporsi yang diterapkan di tata layout yang juga akan menambah poin prinsip estetis.

3) Layout

Layout menurut Surianto dalam bukunya "*Layout – Dasar dan Penerapannya*: (2008:10) *layout* dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen- elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/ pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah suatu proses atau tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* sama dengan mendesain. *Layout* merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah desain, seperti huruf, teks, garis- garis, bidang-bidang, gambar-gambar pada majalah, buku dan lain-lain. *Layout* dimulai dengan gagasan pertama dan diakhiri oleh selesainya pekerjaan (Susanto, 2000:70

B. Pembahasan

Dari berbagai landasan teori yang digunakan untuk merangkum rumusan perancangan yang paling sesuai untuk memberikan solusi bagi rumusan masalah adalah merancang Atlas Warisan Budaya Indonesia yang merangkum ikon kebanggaan warisan budaya Indonesia, atlas ini ditujukan kepada anak-anak yang duduk disekolah dasar. Dengan menjadi buku suplemen tambahan bagi mata pelajaran Pkn dan IPS pada kelas 5 SD. Dalam kurikulum KTSP tahun 2006 yang masih banyak digunakan oleh berbagai sekolah dasar di Indonesia.

Kurikulum ini mengatur bahwa pendidikan bela negara, karakter kebangsaan, cinta tanah air dan pengetahuan keruangan mengenai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pada masa ini juga, menurut teori psikososial Erikson, anak –anak akan berada pada masa perkembangan dan pembangunan karakter yang akan menentukan karakter mereka dimasa depan. Dengan pendekatan desain komunikasi visual, atlas ini didesain sesuai dengan kebutuhan penyampaian pesan dan *target audience*. Dengan mengikuti prinsip-prinsip desain, ilustrasi, *layout*, infografis dan warna membuat atlas warisan budaya Indonesia ini bisa diterima dengan baik dan efektif bekerja sebagai solusi permasalahan yang ada

Buku Atlas warisan budaya Indonesia ini akan dibuat dalam 45 lembar yang berisikan 90 halaman. Buku ini akan dijilid dengan menggunakan *hard cover* dan *full color* dengan teknik jilid jahit benang, dan *finishing* laminasi *glossy* sehingga Atlas ini memiliki struktur buku yang kuat, kokoh, dan tidak mudah rusak. Untuk ukuran pada tiap halaman isinya memiliki lebar 20 cm x panjang 30 cm dengan layout *portrait* yang terdiri dari 90 halaman dengan menggunakan kertas jenis *Art Paper 150gr* dan di beberapa bagian lembar evaluasi akan dilengkapi dengan stiker ikon yang berguna untuk menjawab soal evaluasi yang ada.

Selain media utama, dalam perancangan Atlas warisan budaya Indonesia ini juga membuat beberapa rancangan media pendukung seperti t-shirt, poster, peta, pin , pembatas buku, gantungan kunci, stiker, note book, pin enamel dan magnet kulkas. Berbagai media pendukung ini dipilih karena media ini merupakan beberapa media yang sering di temukan anak-anak di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah mereka. Dan beberapa media pendukung juga dipilih karena kedekatannya dengan tema petualangan dan ilmu geografi yang akan dipelajari oleh anak-anak di dalam atlas ini.

Buku Atlas Warisan Budaya Indonesia

a. Cover & Isi Atlas



C. Kesimpulan

Perancangan atlas warisan budaya Indonesia ini dirancang menjadi media pembelajaran yang edukatif dan menarik bagi anak-anak dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) di sekolah dasar yang mengajarkan pembangunan karakter nasionalis dan cinta tanah air dengan merancang atlas yang menjelaskan berbagai pilihan warisan budaya kebanggaan di 34 propinsi di Indonesia. Berbagai ikon warisan budaya Indonesia tersebut diolah dengan mengikuti berbagai prinsip desain komunikasi visual yang mempertimbangkan penggunaan warna, tipografi, infografis, *layout*, dan ilustrasi. Kesemua aspek desain ini disusun untuk meramu media pembelajaran yang menarik, sehingga media pembelajaran ini bisa berfungsi secara maksimal, berinteraksi dengan lebih melibatkan anak-anak dengan halaman evaluasi yang terbukti memberikan pemahaman lebih dalam akan informasi yang disampaikan.

Berbagai prinsip desain ini dipadukan dengan berbagai landasan teori dari kurikulum sekolah dasar, teori perkembangan anak yang memberikan gambaran spesifik tentang waktu anak-anak dapat menerima berbagai informasi yang ada dalam atlas ini, proses pembelajaran mata pelajaran IPS dan PKn tersebut berkontribusi penting dan esensial terhadap pembangunan karakter generasi muda Indonesia. Hal ini mengingatkan kita bahwa anak-anak merupakan masa depan bangsa yang harus dididik dan di bentuk karakternya di usia yang tepat

Sebagai generasi muda dari negara kepulauan terbesar di dunia, yang menjadi rumah bagi lebih dari 500 suku bangsa dengan berbagai peninggalan warisan kebudayaan yang masih hidup lestari di masyarakat, generasi muda harus mengenali dan memahami benar berbagai warisan budaya yang dimiliki.

D. Daftar Pustaka

BUKU:

- Asnawir, Usman,M. Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Press.
- Davison, G. dan C Mc Conville. 1991. *A Heritage Handbook*. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin.
- Peterson, Bryan L. 2003. *Using Design Basics to Get Creative Result*, Cincinnati: F+w Publications.
- Petterson, Rune. 2002. *Information Design: An Introduction, Volume 3*, Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana, Elemen-elemen seni dan desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tayner, Judith A. 2010. *Principles of Map Design*. New York: The Guilford Press
- Rustan, Surianto (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*, Jakarta: Gramedia
- Susanto, Mike (2002). *Diksi Rupa*, Yogyakarta: PT Kanisius

ARTIKEL PDF:

- Adiputra, SV, *Tinjauan Umum tentang budaya tak berwujud*, Fakultas ilmu budaya, Universitas Sumatera Utara.
- Arafah, Burhanuddin *Warisan Budaya, pelestarian dan pemanfaatannya*, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hassanudin.
- J.R,Bhian Rangga, *Pembelajaran Geografi di Sekolah Dasar*, Prodi Geografi, FKIP UNS.
- Nurprihatin, Hilman dan Nurul Fadilah. *Identitas Nasional dan pengaruh globalisasi*, Blog.ummy.ac.id, diakses 5 Maret 2016

Waluya, Bagja Modul penguasaan keilmuan geografi mahasiswa calon guru sekolah dasar, Program Ilmu Pengetahuan Sosial, UPI.

Witabora, Joneta .*Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, Desain Komunikasi Visual, School of Design, Binus University.

TUGAS AKHIR:

Gustopo Galang. 2013. *Perancangan Boardgame adaptasi cerita rakyat sebagai media edukasi untuk siswa kelas 3 sekolah dasar*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

Langgeng Nur Santoso. 2013. *Perancangan buku edukasi cerita bergambar“ Menanamkan sikap toleransi antar suku dan umat beragama pada anak usia dini*. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.

