

***POSITIVE MENTAL ATTITUDE* SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



JURNAL

Tosa Fatria Safana

NIM 1512597021

**TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 SENI MURNI
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA
INSITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2021

***POSITIVE MENTAL ATTITUDE* SEBAGAI IDE
PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**Tosa Fatria Safana
NIM 1512597021**

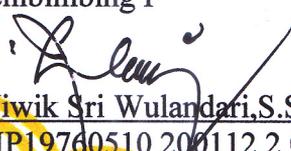
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Seni Rupa Murni
2021

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :

POSITIVE MENTAL ATTITUDE SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Tosa Fatria Safana , NIM 1512597021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 januari 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Wiwik Sri Wulandari, S.Sn., M.Sn.
NIP 19760510 200112 2 001

Pembimbing II


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001

Ketua Jurusan/
Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir, M. Hum
NIP 19761007 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Baharjo, M. Hum
NIP 19590802 198803 2 002



Positive Mental Attitude Sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Tosa Fatria Safana

1512597021

Program Studi Seni Murni, Jurusan Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Email: tosasafana998@gmail.com

ABSTRAK ---- Tumbuh dalam keluarga dan lingkungan yang berpengaruh negatif seperti kriminalitas, kekerasan, perkelahian, perjudian, mabuk-mabukan, dll, tentu membuat kepribadian keluarga penulis ikut terbawa kepengaruh yang sifatnya negative. Terlebih saudara orangtua adalah mantan nara pidana dengan kasus pembunuhan, tentu merubah persepsi mereka bahwa anak laki-laki harus "nakal" terlebih penulis sendiri adalah keponakannya, padahal penulis seorang yang pendiam tidak suka mengumbar kenakalannya, oleh sebab itu penulis semasa remaja sering merasa dibedakan oleh keluarga yang lain, dikesampingkan, dan diremehkan. Tetapi karena penulis memiliki lingkaran pertemanan yang baik dan sehat hingga memperkenalkan penulis ke dunia *street art*, lagu-lagu *punk* dan *hip-hop* sehingga terbentuk pribadi penulis yang memiliki sikap positif. Permasalahan tersebut kemudian menjadi ide dan gagasan untuk diwujudkan ke dalam karya seni grafis yang membawa pesan semangat untuk diri sendiri ataupun untuk orang lain.

Kata kunci: keluarga, sikap positive, seni grafis.

ABSTRACT--- Growing up in a family and environment that has negative effects such as crime, violence, fights, gambling, drinking etc, of course, the author's family personality is also carried away with negative influences. Moreover, parents' siblings are ex-convicts with murder cases, of course changing their perception that boys should be "naughty" especially when the author himself is his nephew, even though the author is a quiet person who does not like to indulge in his naughtiness. other, overlooked, and belittled. However, because the writer has a good and healthy circle of friends, he introduces the writer to the world of street art, punk and hip-hop songs so that the writer has a positive attitude. These problems then become ideas and ideas to be translated into graphic art works that carry a message of enthusiasm for oneself or for others.

Keywords: family, positive attitude, graphic arts

A. PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

Terlahir di antara keluarga, lingkungan, dan latar belakang agama yang kurang baik, kriminalitas, kekerasan, perkelahian, perjudian, mabuk-mabukan, dll, tentu membuat kepribadian keluarga penulis ikut terbawa kepengaruh yang sifatnya negative. Terlebih saudara orangtua adalah mantan nara pidana dengan kasus pembunuhan , tentu merubah persepsi mereka bahwa anak laki-laki harus “nakal” terlebih penulis sendiri adalah keponakannya, padahal penulis seorang yang pendiam tidak suka mengumbar kenakalannya, sehingga penulis semasa remaja sering merasa dibedakan, diremehkan oleh paman, dan saudara yang lain. Penulis adalah sesosok pendiam entah mengapa penulis tidak tertarik bicara banyak hal dengan mereka, bahkan penulis lebih cenderung tidak suka dengan sudut pandang mereka dalam menjalani hidup seperti bersikap sombong, membicarakan hal-hal yang tidak penting, dll. Terlebih bapak dan kakak perempuan penulis, bapak dan kakak perempuan penulis adalah seseorang yang egois dan tidak tanggung jawab oleh sebab itu perekonomian di keluarga ini menjadi tidak sehat dan membuat ibu berusaha sendiri mencari nafkah entah bagaimana caranya untuk biaya anak-anaknya termasuk mencari pinjaman uang yang membuat kehidupan kami menjadi semakin tambah sulit, beban yang sudah ibu pikul sendiri selama bertahun-tahun.

.Tetapi penulis beruntung memiliki teman-teman yang baik sehingga sedari kelas 5 SD penulis sudah tertarik pada dunia *street art*, *street art* juga alasan mengapa penulis bersekolah di SMSR dan melanjutkan kuliah di ISI jogjakarta, *street art* juga memperkenalkan penulis pada lingkungan pertemanan yang baik juga, di mana penulis diperkenalkan pada musik *hip-hop* dan *punk* sehingga pada akhirnya penulis sedikit menerapkan prinsip *do it your self* dan *positive mental attitude* dalam

kehidupannya. Konsep *positive mental attitude* pertama kali diperkenalkan oleh Napoleon Hill dalam bukunya “*Think And Grow Rich*” tahun 1937. Hill menjelaskan bahwa *Positive mental attitude* atau sikap mental positif adalah sebuah keadaan jiwa yang percaya diri, jujur, dan membangun, dimana orang membuat dan menjaganya dengan metode yang dipilihnya sendiri, dilakukan dengan kekuatan niatnya sendiri, berdasarkan motivasi yang diadaptasinya sendiri (Hill 2018: 27) permasalahan tersebut kemudian menjadi ide dan gagasan untuk diwujudkan ke dalam karya seni grafis yang membawa pesan semangat untuk diri sendiri ataupun untuk orang lain.

2. RUMUSAN / TINJAUAN PENCIPTAAN

a. Rumusan Penciptaan

1. Apa yang dimaksud *positive mental attitude*?
2. Bagaimana cara penulis memvisualisasikan sikap positif menjadi karya Seni Grafis?

b. Tujuan Penciptaan

1. Diharapkan penciptaan hasil karya Tugas Akhir mampu membuat penikmat karya ini ikut merasakan sikap positif yang dirasakan penulis.
2. Sebagai salah satu inspirasi maupun referensi bagi penikmat seni yang ikut serta peran dalam berkesenian.

3. Teori dan Metode Penciptaan

a. Teori Penciptaan

Permasalahan seperti tetangga yang menyebalkan, keluarga yang egois dan tidak bertanggung jawab serta lingkungan yang kurang baik menimbulkan sebuah pemikiran-pemikiran untuk membuat karya yang mampu menyemangati diri penulis sendiri dengan bertujuan membangkitkan rasa percaya diri dan optimisme bahwa penulis bisa menjalani semua ini dengan baik.

Berdasarkan pengertian yang didapat bagi penulis positive mental attitude atau yang berarti melihat kemungkinan kecil di tengah ketidak mungkinan, seorang yang memiliki prinsip sikap positif menurut Hanurawan memiliki ciri yaitu : seseorang memiliki perasaan bahagia dan kepuasan dalam menjalani kehidupan. Seseorang memiliki semangat dalam menjalani kehidupan (kemampuan untuk menikmati hidup, keceriaan, dan kesenangan-kesenangan yang lain). Seseorang memiliki daya hidup (*elan vital*) dalam menghadapi stres hidup dan bangkit dari kegagalan-kegagalan hidup yang dialami. Seseorang memiliki kemampuan untuk merealisasikan diri kemampuan realisasi diri adalah kemampuan berpartisipasi dalam hidup sesuai dengan potensi-potensi terbaik yang ada dalam dirinya melalui aktivitas-aktivitas hidup yang bermakna dan hubungan sosial yang positif. Seseorang memiliki fleksibilitas. Kemampuan fleksibilitas adalah kemampuan untuk berubah, berkembang, mengalami berbagai variasi perasaan sejalan dengan variasi perubahan kondisi kehidupan. Seseorang memiliki perasaan tentang keseimbangan hidup (keseimbangan privasi dan sosialitas, bermain dan berkerja, tidur dan bangun, serta istirahat dan beraktifitas). Seseorang memiliki perasaan tentang keutuhan pandangan tentang hidup yang meliputi pandangan tentang roh, jiwa, tubuh, kreativitas dan perkembangan *intelaktual*. Seseorang memiliki perhatian kepada diri sendiri dan orang lain. Seseorang memiliki kepercayaan diri dan penilaian diri yang baik kepada diri sendiri. Hanurawan (2012:3). Sejalan dengan penulis yang mencoba membangkitkan rasa percaya diri, jujur, dan berani mejalani setiap masalah yang selalu penulis hadapi setiap

hatinya, begitupun dalam dalam berkarya positive mental attitude menjadi sangat penting karena memiliki tiga hal dalam berkarya yaitu kejujuran, seperti yang dikatakan Agustin bahwa sikap jujur yang dimiliki seorang anak akan menjadi salah satu modal untuk bisa hidup di dalam masyarakat dengan baik. Sebab dalam kejujuran terdapat nilai rohani yang memantulkan berbagai sikap yang berpihak kepada kebenaran dan sikap moral yang terpuji (*morrally uprigh*) (Agustine, 2008:25). Keberanian, konsep keberanian secara umum adalah sifat yang gagah berani, tidak pernah takut dan gentar menghadapi tantangan. Dalam perspektif positif, keberanian ditujukan untuk membela kebenaran. Budiyo mengatakan (2007:80) keberanian adalah kualitas jiwa yang tidak mengenal rasa takut pada kritik, tetapi membuat orang melanjutkannya dengan ketenangan dan ketabahan dalam menghadapinya. Dan juga keyakinan atau yakin, yakin adalah satu sikap yang amat penting dalam diri setiap manusia. Seseorang yang tidak memiliki keyakinan diri akan membuat banyak pengandaian yang seharusnya tidak dilakukan sebelum mencoba suatu pekerjaan. Pengandaian yang ada dalam diri akan menimbulkan rasa takut, gelisah dan bimbang sehingga akan menghambat rasa ingin maju dan sukses. (<http://baheis.islam.gov.my/masjid/rencana.nsf/0/044bea12e391eac8482568e7005f71da?OpenDocument>, diakses 20 November 2020). Selain melatih diri untuk terus berpikir positif, positive mental attitude juga menyadarkan diri untuk selalu bersikap positif, oleh karena itu positive mental attitude sangat penting bagi kehidupan penulis.

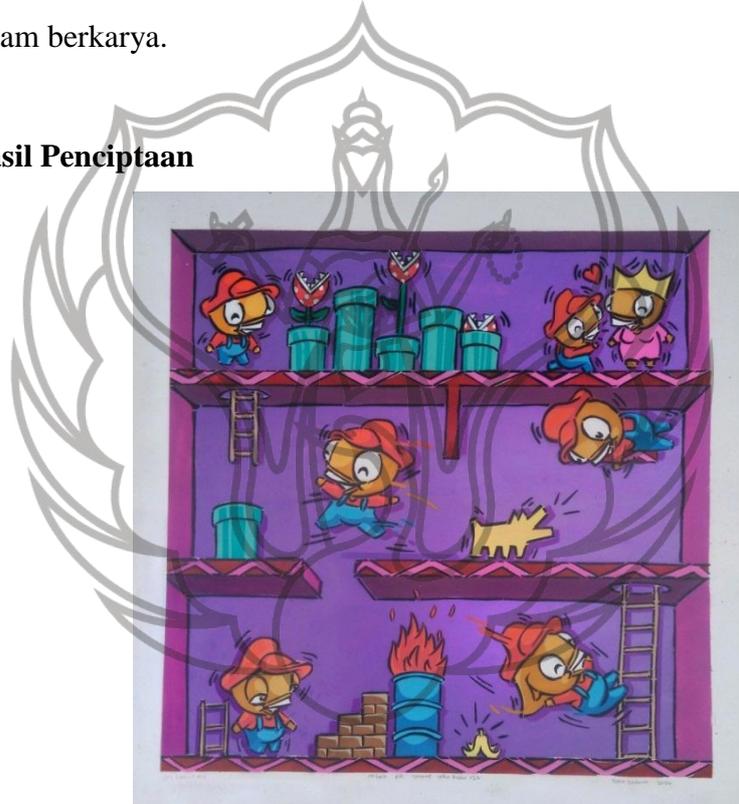
b. Metode Penciptaan

Pemberian garis garis yang menyimbolkan bahwa sikap positif tidak memiliki keraguan, seseorang yang memiliki sikap positif seharusnya selalu percaya dan tak pernah ragu atas apa yang dipercayainya dan pengulangan garis pada karya supaya memberi kesan gerak pada karakter. Dari rangkaian garis tegas yang penulis ciptakan sehingga terbentuk sebuah *figure* karakter anak kecil yang memiliki telinga yang panjang dan mata yang lebar. Pemberian telinga yang panjang dan mata

yang lebar dimaksudkan memperkuat *figure* karakter anak kecil tersebut, karena sebagai anak kecil telinga dan mata adalah metode mereka belajar dan mengamati yang ada di sekitarnya sehingga pemberian mata yang besar serta telinga yang panjang dirasa sangat cocok untuk memperkuat *figure* karakter anak kecil tersebut. Selain itu juga, *figure* karakter anak kecil sengaja diberi warna kuning, warna kuning menurut penulis sering dihubungkan dengan keceriaan, kebahagiaan, dan energi, warna kuning dalam lingkaran warna termasuk dalam warna panas oleh sebab itu warna kuning dapat menghasilkan efek hangat, membangkitkan kegembiraan, merangsang aktifitas mental, dan membangkitkan energi. Warna kuning yang cerah juga merupakan warna penyerap perhatian, terbukti dalam berbagai kesempatan penulis sering menemui banyak angkutan umum memakai warna kuning. Penulis sengaja menggunakan bentuk *visual figure* karakter anak kecil sebagai tokoh utamanya, karena menurut penulis anak kecil mempunyai sikap mental positif itu sendiri. Bagi penulis anak kecil selalu berfikir bahwa segala sesuatu di dunia ini adalah baik, sehingga *visual* yang penulis buat dari karakter tersebut selalu tersenyum, berani, tidak mudah menyerah, berpikir positif. Serta penulis sengaja menampilkan warna-warna yang cerah dan sederhana, karena warna adalah sebagai efek cahaya yang memberi kesan pada mata, sehingga dapat menghadirkan karakter dari suatu bentuk yang secara psikologis mempengaruhi perasaan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Gulendra (2010:1) Dermaprawira bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati. Keluar biasanya warna terlatak dalam hal kesederhanaan dan kesenangan emosional, bukan perenungan rasional, kenyataan, serta fakta-fakta yang disederhanakan, dikebiri atau dihilangkan sama sekali. Oleh karena itu pemilihan warna yang cerah dan sederhana dirasa mampu memberikan keceriaan dan juga keindahan sehingga mampu menarik minat pengunjung untuk berinteraksi lebih dalam. Berlatar belakang lingkungan dan keluarga yang "kacau" serta hanya kegiatan *street art* yang mampu menolong penulis untuk keluar

dari kemungkinan putus asa dan melakukan hal yang tidak ingin penulis lakukan, penulis lebih suka menggunakan teknik stencil dalam seni grafis, selain untuk berterima kasih pada 'street art' penulis menyadari ketidak mampuan penulis dalam menguasai teknik grafis yang lain seperti teknik cetak tinggi, etsa, drypoint, dan sebagainya, terlebih penulis sangat tertarik untuk bermain warna pada karyanya sehingga kebanyakan karya yang sering dihasilkan berupa karya *block*, oleh karena itu penulis lebih memilih teknik stencil ketimbang teknik yang lain. teknik stencil juga mengingatkan penulis akan kegiatan *street art*, sehingga teknik stencil mampu memberi penulis semangat tersendiri dalam berkarya.

c. Hasil Penciptaan



Gambar.1 Tosa Safana, *Embuh Pie Carane Aku Kudu Iso*, 2020
Stencil on paper, 60cm x 60cm
(sumber: dokumentasi penulis)

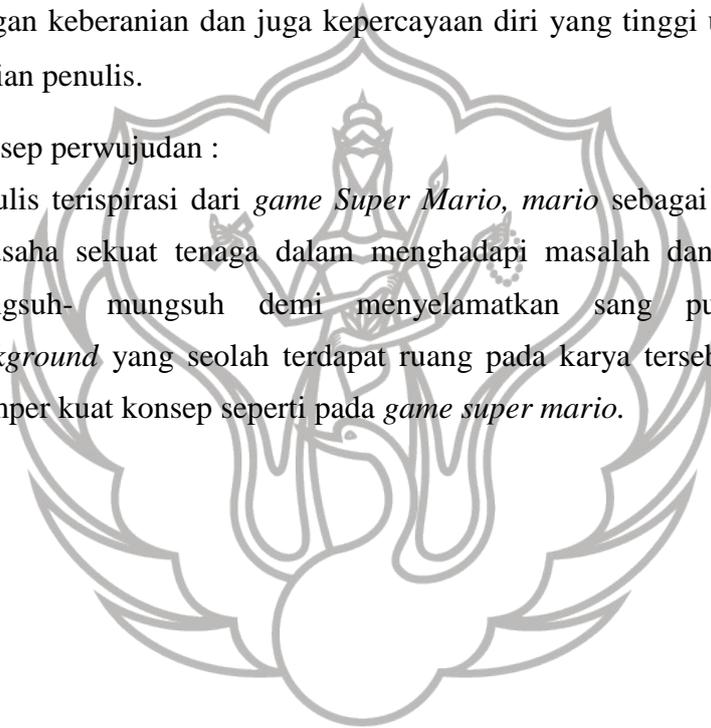
Judul : Embuh Pie Carane Aku Kudu Iso
Ukuran : 60 cm x 60 cm
Teknik : Stencil
Tahun : 2020
Edisi : 1/5

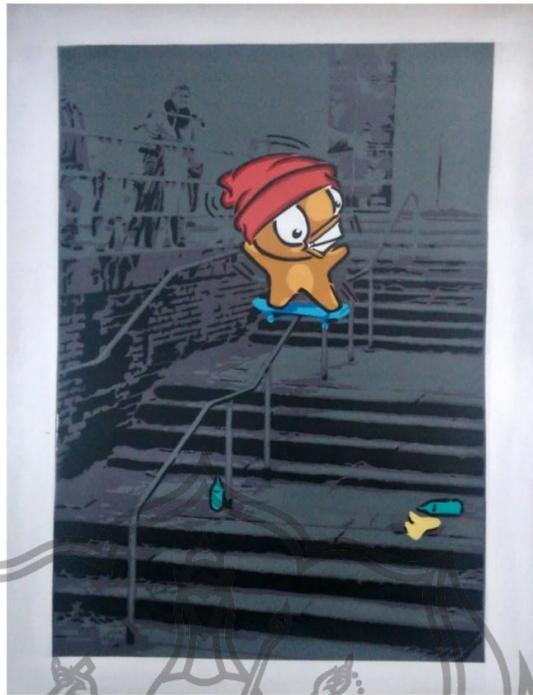
Konsep penciptaan :

Terinspirasi dari tulisan di jaket Farid stavy “*Embuh Pie Carane Aku Kudu Iso*” atau entah bagaimana caranya saya harus bisa, serta kebiasaan penulis menonton *anime* seperti *One piece* atau *Naruto* yang pada awal ceritanya Luffy atau *Naruto* adalah sesosok karakter yang biasa saja tetapi memiliki mimpi yang besar oleh karena tekad, dan keberanian akhirnya mereka bisa mewujudkan impiannya, membuat penulis teriang-iang akan tekad itu dan percaya bahwa dalam melakukan sesuatu harus dengan keberanian dan juga kepercayaan diri yang tinggi untuk mencapai impian penulis.

Konsep perwujudan :

Penulis terinspirasi dari *game Super Mario*, *mario* sebagai tokoh utamanya berusaha sekuat tenaga dalam menghadapi masalah dan rintangan serta mungsuh- mungsuh demi menyelamatkan sang putri, pembuatan *background* yang seolah terdapat ruang pada karya tersebut adalah untuk memper kuat konsep seperti pada *game super mario*.





Gambar.2 Tosa Safana, *Keberanian Yang Menyelamatkan*, 2020
Stencil on paper, 40cm x 50cm
(sumber: dokumentasi penulis)

Judul : Keberanian Yang Menyelamatkan
Ukuran : 40 cm x 50 cm
Teknik : Stencil
Tahun : 2020
Edisi : 1/5

Konsep penciptaan :

Skateboard adalah olahraga yang membutuhkan keterampilan kaki dan keseimbangan tubuh, tidak mudah untuk seorang skater bisa melakukan berbagai macam *trick* lebih lagi lintasan yang dilalui sangat sulit seperti meluncur diatas tiang pegangan tangan dianak tangga atau melompati berbagai macam lubang dan trotoar, sangat diperlukan keberanian untuk mencoba hingga beberapa kali agar bisa melakukannya. Penulis berfikir seseorang tidak mungkin bisa melakukannya jika orang itu

tidak memiliki keberanian, keberanian untuk tidak takut jatuh, keberanian untuk mencoba lagi, keberanian untuk yakin bisa melalui lintasan sesulit apapun dan keberanian untuk pantang menyerahnya sampai bisa.

Konsep perwujudan :

Penulis membuat *background* lintasan yang dilalui *skaters* itu tampak *monochrome* karena penulis ingin menggambarkan permasalahan yang sering dilalui penulis tidak selalu baik-baik saja dan penulis lebih menonjolkan si karakter supaya bertujuan untuk memberi semangat terhadap penulis sendiri supaya dalam melakukan sesuatu yang sulit kalau dilakukan dengan berani akan menemukan hasil yang baik.



**Gambar.3 Tosa Safana, *Berkah Pandemi*, 2020
Stencil on paper, 60cm x 60cm**

(sumber: dokumentasi penulis)

Judul : Berkah Pandemi
Ukuran : 60 cm x 60 cm
Teknik : Stencil
Tahun : 2020
Edisi : 1/5

Konsep penciptaan :

Penulis mencoba mencari hal positif apa yang bisa penulis lakukan selama pandemi yang berlangsung selama berbulan-bulan, dan pada akhirnya penulis sadar di masa pandemi ini hal positif yang bisa penulis lakukan atau hikmah yang penulis dapat salah satunya adalah jadwal makan yang bertambah, terinspirasi dari itu penulis mencoba membuat karya tentang makanan, karena bagi penulis di saat susah seperti ini penulis harus selalu berpikir positif dan yang di dapatnya hanya makanan.

Konsep perwujudan :

Jadwal makan yang bertambah berarti jumlah dan ukurannya juga bertambah, oleh karena itu penulis menggambarkan satu mangkok mie ayam dengan ukuran yang besar, pengambilan mie ayam karena penulis merasa mie ayam sangat populer di Indonesia dan penulis memanfaatkan hal itu sebagai daya tarik dan sebagai "persetujuan" bersama bahwa mie ayam adalah makanan favorit banyak orang. Penggambaran lima karakter dimaksudkan penulis adalah untuk menggambarkan berbagai kalangan yang ikut terdampak covid-19 dan aktivitas mereka hampir sama dengan yang dirasakan penulis.

B. KESIMPULAN

Berdasarkan yang telah diuraikan dalam laporan di atas, terbentuknya sikap positif pada penulis adalah karena pengenalan penulis pada dunia *street art*, musik *hip-hop*, dan musik *punk* yang diperolehnya dari pengenalan penulis dengan temannya semasa di sekolah dasar, serta kebiasaan penulis melihat animasi atau kata-kata penyemangat di media sosial, sehingga penulis mampu melewati masa-masa yang tidak ingin penulis lalui, dan juga pada masa pencarian agama apa yang penulis akan pilih, kenapa penulis merasa berbeda di antara keluarga bahkan lingkungan yang penulis tinggali. Tetapi penulis selalu membiasakan diri untuk bersikap positif, sehingga penulis bisa merasakan sisi baik dari lingkungan bahkan keluarga yang "berbeda" darinya dan mampu menuangkannya kedalam karya pada tugas akhir ini.

Dari proses pengerjaan tugas akhir ini penulis mengalami beberapa kesulitan pada penulisan, tata letak, dan pada karya "Aku baik-baik saja dan selalu senang bersamamu", ada sedikit ketidakpuasan di karya tersebut, dikarenakan ketersediaan warna gradasi *crem* pada *aerosol mark zebra pro* sangat terbatas, sehingga penulis mencoba memadukan gradasi warna *crem* pada *mark aerosol* yang lain yaitu *diton king*, dan hasilnya tidak sesuai yang diinginkan oleh penulis, warna yang di hasilkan terkesan lebih pucat, tetapi kelebihan pada karya ini terletak pada detail pada bagian mata yang terlihat seperti hidup jika diperhatikan dari dekat. Dan juga pada karya yang berjudul "Bahagia" keterbatasan waktu dalam proses pembuatan karya ini membuat *visual* karya "Bahagia" seakan "terlahir" tidak sesuai dengan keinginan, padahal untuk konsep "Bahagia" penulis bisa membuat bentuk *visual* yang lebih menarik. Berbeda dengan karya yang berjudul "Berkah pandemi", "Keberanian yang menyelamatkan", "Anak nakal akan masuk surga dengan caranya sendiri", dan "Tak pernah minum sendiri" secara teknis tidak ada kendala yang berlebih bahkan penulis sangat

menikmati proses pada pembuatan karya tersebut. Secara konsep karya berjudul “Keberanian yang menyelamatkan” adalah karya yang terbaik menurut penulis tetapi secara *visual* karya berjudul “Berkah pandemi” adalah salah satu karya yang menarik karna banyaknya warna dan kesesuaian penulis dengan warna-warna yang diinginkannya, secara teknis karya-karya tersebut sangat rumit akan tetapi penulis sangat menikmati proses membuatnya. Pemilihan stencil sebagai teknik berkarya karena memang selain penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada "*street art*" penulis juga sangat tertarik ingin memberikan banyak warna pada karya-karyanya dan juga karena penulis menyadari ketidak mampuan penulis dalam menguasai teknik grafis yang lain seperti cetak tinggi, etsa, drypoint dan teknik yang lain, sehingga karya yang dihasilkan kebanyakan menggunakan teknik block, oleh karena itu penulis lebih memilih teknik stencil ketimbang teknik yang lain. Selain itu teknik grafis yang mampu membuat penulis merasa bahagia ketika berkarya adalah teknik stencil.

Dalam pembuatan ide karyapun penulis tidak terlalu kebingungan karena banyak ide di kepala yang sudah lama mengedap dan ingin dikeluarkan sehingga tugas akhir ini bisa menjadi media penulis untuk mengeluarkan itu semua. Harapan dan tujuan penulis dalam pengerjaan karya tugas akhir ini supaya dapat selalu berfikir positif dan bersyukur atas apa yang telah penulis dapatkan dari-Nya, dan diharapkan dari *visual* karya tersebut para penikmat karya seni dapat mengerti dan merasakan sikap positif yang dirasakan oleh penulis. Penulis juga sadar sikap positif akan melahirkan pikiran dan tindakan yang positif sehingga sikap positif itu melahirkan lingkaran pertemanan yang positif serta baik juga. Semua hal yang dirasakan penulis dari kendala dan rasa bahagia ketika berkarya tersebut dapat menjadi pengalaman maupun pembelajaran penting bagi penulis. Penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, masih banyak kekurangan dari segi bahasa ataupun tata penulisan, serta

materi yang dibahas. Maka arahan, kritik, dan saran sangat penting dalam pengembangan tulisan ini. Demikian tulisan ini, semoga bisa memberikan manfaat dan saling menularkan sikap positif bagi semua yang melihat karya penulis termasuk untuk penulis sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

Darmaprawita W.A,Sulasmi. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB, 2002

Hanurawan,F. *Psikologi Sosial Terapan dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: UAD Press, 2005

Hill, Napoleon. *Think and Grow Rich Edisi Revisi untuk Abad ke-21*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2018

Agustin. *Mengenal dan Memahami Dunia Anak*. Bandung : Lotus Mandiri, 2018

Budiyono, Kabul. *Nilai-Nilai Kepribadian dan Kejuangan Bangsa Indonesia*. Bandung: Alfabeta, 2007

DAFTAR LAMAN

<http://baheis.islam.gov.my/masjid/rencana.nsf/0/044bea12e391eac8482568e7005f71da?opendocument> diakses tanggal 30 November 2020

