

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DARI CERITA RAKYAT BETAWI “KUNYIT EMAS” UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR DI JAKARTA

DESIGN STORYBOOK ILLUSTRATION OF BETAWI FOLKTALE "KUNYIT EMAS" FOR CHILDREN OF ELEMENTARY SCHOOL IN JAKARTA

Ramadhan Fadel Syari'ati¹, Dinda Anindita M.Ds², Syarip Hidayat M,Sn³

¹²³Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Ramadhanfadel@gmail.com, ²Dinda@tcis.telkomuniversity.ac.id, ³Syarip@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Indonesia merupakan negara yang memiliki keanekaragaman budaya yang sangat banyak. Namun, kemajuan teknologi informasi saat ini membawa dampak negatif dengan mulai ditinggalkannya budaya nusantara salah satunya cerita rakyat oleh generasi muda. Perancangan ini bertujuan untuk menampilkan buku cerita bergambar “Kunyit Emas” untuk anak sekolah dasar di Jakarta. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi pustaka, wawancara dan kuisioner. Metode analisis yang digunakan adalah analisis SWOT dengan mempertimbangkan kekuatan, kelemahan, ancaman, dan kesempatan yang bercermin dari buku-buku cerita bergambar yang beredar. Buku cerita rakyat bergambar “kunyit Emas” menggunakan ilustrasi menarik yang sesuai dengan anak usia 6-12 tahun. Buku ini diharapkan mampu meningkatkan lagi minat baca generasi muda terhadap cerita rakyat nusantara. Buku ini juga dapat digunakan oleh Balai Pelestarian Budaya Jakarta sebagai instrumen pelestarian budaya.

Kata Kunci : Buku, Cerita Rakyat, Ilustrasi, Kunyit Emas, Betawi

Abstract

Indonesia is a country that has a vast cultural diversity. However, the progress of the current information technology brings a negative impact by starting the abandonment of one of the archipelago's cultural folklore by the younger generation. This design aims to display the illustration story book "Kunyit Emas" for elementary school children in Jakarta. Method of data collection was done through observation, study of the literature, interviews and questionnaire. Methods of analysis used is SWOT analysis taking into account the strengths, weaknesses, threats, and opportunities that reflect from picture story books in circulation. Illustrated folklore book "Kunyit Emas" uses appealing illustrations that correspond with children ages 6-12 years. The book is expected to increase again the interest of the younger generation against read folk tales. This book can also be used by Cultural Preservation Hall Jakarta as an instrument of cultural preservation

Keyword : Books, Folklore, Illustration, Kunyit Emas, Betawi

1. Pendahuluan

Negara Republik Indonesia atau Indonesia adalah salah satu negara di Asia Tenggara, terletak di garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan benua Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Karena letaknya yang berada di antara dua benua, dan dua samudra, ia disebut juga sebagai Nusantara. Terdiri dari 17.508 pulau, Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia.

Dengan populasi sebesar 222 juta jiwa pada tahun 2006, Indonesia adalah negara berpenduduk terbesar keempat di dunia. Selain itu Indonesia memiliki keragaman suku, budaya, dan bahasa yang sangat banyak. Berbagai budaya itu antara lain berbentuk ornamen, arsitektur, tarian, cerita rakyat, dan lain-lain.

Cerita rakyat nusantara sebagai salah satu bentuk budaya, di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai cerita dari zaman dahulu yang hidup di kalangan rakyat dan diwariskan secara lisan. Oleh Claude Levi-Strauss, cerita rakyat disebut mitos yang tidak harus dipertentangkan dengan sejarah atau kenyataan. Levi-Strauss memaknai mitos itu sebagai ekspresi atau perwujudan dan keinginan-keinginan masyarakat yang tidak disadari, yang sedikit banyak tidak konsisten, tidak sesuai, dengan kenyataan sehari-hari. Cerita rakyat merupakan salah satu produk budaya yang tidak hanya berfungsi sebagai bahan dongeng untuk anak kecil, namun lebih dari itu, cerita rakyat memiliki fungsi untuk menyampaikan nilai-nilai luhur dan pesan moral dalam masyarakat.

Saat ini, perkembangan teknologi informasi dan arus globalisasi sangatlah pesat. Sebut saja internet dan lain-lain. Hal tersebut mengakibatkan pertukaran budaya secara global menjadi sangat mudah, dan tidak dapat

dihindari keadaan tersebut membuat gesekan antar budaya asing dan budaya lokal. Disadari ataupun tidak, hal ini dapat berakibat hancur dan hilangnya identitas dari bangsa Indonesia seiring waktu berjalan. Hal itu dapat terjadi ketika akar dari identitas bangsa yaitu kebudayaan tradisional telah tergantikan dengan budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Banyak fenomena yang dapat diamati sebagai bukti mulai tergantikannya budaya Indonesia oleh budaya asing, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta. salah satunya adalah mulai dilupakannya cerita rakyat nusantara oleh anak-anak, yang mana telah tergantikan dengan cerita dan dongeng dari barat, seperti Cinderella, Putri Salju, Barbie dan lainnya. Bukan hanya cerita dari barat saja, berbagai cerita manga dan anime dari Jepang juga memiliki pengaruh yang sangat besar. siapa yang tidak tahu berbagai karakter populer dalam manga dari Jepang, seperti Naruto, Luffy si Topi Jerami, Ichigo Kurosaki dan banyak lagi. Menurut Theodora Ervina, Fenomena tersebut banyak dipengaruhi oleh lingkungan masyarakat dan keluarga yang jarang mengenalkan cerita rakyat kepada anaknya, dan banyaknya buku cerita rakyat nusantara yang dijual dirasa kurang menarik dibandingkan dengan buku cerita asing yang dikemas dengan menarik.

Dari fenomena tersebut, diperlukan media yang mampu meningkatkan kembali minat baca anak-anak terhadap cerita rakyat sehingga keberadaannya tidak hilang tergerus cerita asing. Salah satunya dengan Media Buku bergambar tentang cerita rakyat yang didesain menarik dan mewakili nilai nilai cerita rakyat yang diangkat sehingga mampu bersaing dengan buku cerita asing. Dikarenakan buku cerita bergambar merupakan media yang paling digemari dan diminati oleh anak-anak sekolah dasar dengan rentang usia tujuh tahun sampai 13 tahun.

Kunyit Emas merupakan salah satu cerita rakyat Betawi yang ada di Jakarta. Pemilihannya dikarenakan cerita kunyit emas berasal dari salah satu kota besar di Indonesia dan kisahnya masih belum populer seperti cerita rakyat jakarta lainnya seperti Si Pitung dan Si Jampang. Ditambah dengan pesan moral yang bagus didalam ceritanya. Oleh karena itu penulis menilai cerita kunyit emas memiliki peluang yang bagus untuk diangkat menjadi bahan cerita dalam perancangan buku cerita rakyat bergambar ini.

2. Dasar Teori

2.1 Teori Ilustrasi

Teori ini menjelaskan bahwa ilustrasi adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Pada perkembangannya, ilustrasi tidak hanya sebatas sarana pendukung cerita, tetapi juga dapat menghiasi ruang kosong dan lain-lain [1].

2.2 Teori Buku Bergambar

Teori ini menjelaskan bahwa buku bergambar disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buk bergambar yang cocok untuk anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun adalah perpaduan buku bergambar tanpa kata dan buku cerita bergambar.

2.3 Teori Komunikasi

Didalam ilmu komunikasi terdapat berbagai macam komunikasi, diantaranya adalah komunikasi verbal, komunikasi *nonverbal*, komunikasi *tactual*, komunikasi *olfactoral*, komunikasi pengecap, komunikasi tubuh, komunikasi telepati, komunikasi perilaku, komunikasi visual, komunikasi menggunakan teknologi dan pesan multi indra [2]. Didalam perancangan ini jenis komunikasi yang digunakan adalah komunikasi visual.

2.4 Teori Tipografi

Teori ini menjelaskan bahwa tipografi adalah suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki [2].

2.5 Teori Warna

Teori ini menjelaskan bahwa secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis [2]. Anak kecil cenderung menyukai warna-warna yang kontras dan cerah.

2.6 Teori Layout

Teori ini digunakan sebagai acuan tentang tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam buku cerita bergambar untuk mendukung konsep yang digunakan. Dengan memperhatikan *content*, *sequence*, *emphasis*, *balance* dan *unity* [2].

2.7 Teori Psikologi Perkembangan anak

Teori ini menjelaskan bahwa anak-anak pada usia 6-12 tahun berada pada fase sekolah di mana pada fase tersebut anak-anak sudah mulai mampu untuk diberikannya kecakapan pendidikan moral [3].

3. Pembahasan

3.1. Analisis Data

Setelah mengumpulkan data yang diperlukan dan menganalisa data dengan pendekatan yang digunakan, didapat beberapa poin penting dalam perancangan buku cerita bergambar ini, antara lain :

- a. Media buku cerita bergambar saat ini masih merupakan media yang populer bagi anak usia sekolah dasar di Jakarta.
- b. 135 (90%) anak sekolah dasar yang menjadi responden kuisioner menyatakan belum mengetahui tentang cerita kunyit emas.
- c. Penggunaan ornament dan simbol-simbol Betawi dalam perancangan buku cerita bergambar ini agar anak sekolah dasar tidak hanya membaca cerita namun juga secara tidak sadar mengetahui tentang Betawi.

Oleh karena itu, solusi yang diberikan oleh penulis berupa media buku cerita rakyat bergambar yang dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan unsur-unsur Betawi sehingga tidak hanya menceritakan kisah kunyit emas, namun juga mampu mewakili Betawi secara umum dan menarik minat khalayak sasaran terhadap cerita rakyat.

3.2. Segmentasi

- a. Geografis : Jakarta
- b. Demografis
Usia : 6-13 Tahun
Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
Pendidikan : Pelajar
- c. Psikografis : Ekonomi menengah ke atas yang tertarik dengan buku cerita bergambar

3.3. Konsep Pesan

Konsep besar dari perancangan buku cerita rakyat bergambar Kunyit Emas ini dimaksudkan sebagai media bacaan tentang kisah kunyit emas yang merupakan cerita rakyat dari Betawi yang disajikan dalam bentuk buku cerita bergambar. Dengan penyajian tersebut, diharapkan anak-anak tertarik membacanya sehingga akhirnya mampu meningkatkan minat mereka untuk membaca buku cerita rakyat bergambar lainnya.

3.4. Konsep Kreatif

Buku bergambar cerita rakyat ini dibuat dengan format hard cover, pada covernya terdapat ilustrasi yang menggambarkan tokoh didalam cerita Kunyit Emas. Dan didalamnya terdapat ilustrasi dan naskah cerita yang ditampilkan dalam 2 bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris) sehingga menarik untuk target sasaran dari buku cerita bergambar ini.

- a. **Format : Hard Cover**
Pemilihan format hard cover agar lebih kokoh ketika digenggam dan tidak mudah rusak, format hard cover juga sering digunakan pada buku cerita bergambar yang sudah ada.
- b. **Bentuk Buku : Potrait**
Bentuk buku Potrait dinilai lebih cocok dikarenakan dengan bentuk potrait akan lebih nyaman ketika digenggam.
- c. **Ukuran Buku : B5 ISO (17,6 cm x 25 cm)**
Pemilihan ukuran ini dinilai nyaman dan pas dengan isi yang ada didalam buku cerita yang dirancang.

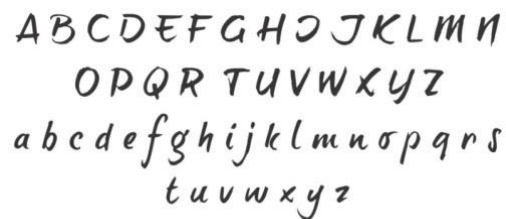
3.5. Konsep Media

Selain buku cerita bergambar yang merupakan media utamanya. Terdapat beberapa media pendukung yang akan digunakan seperti Mini X-Banner, Flyer dan Poster. Media media tersebut dimaksudkan sebagai pengantar gambaran besar mengenai isi buku cerita bergambar ini, selain itu sebagai media penyebaran / promosi tentang buku bergambar cerita rakyat yang dirancang.

3.6. Konsep Visual

a. Tipografi

Jenis font yang digunakan untuk judulnya adalah font Brush-tip Terrence, sedangkan untuk isi bukunya menggunakan font Tekton Pro. Kedua jenis huruf tersebut memiliki karakteristik yang luwes dan tidak kaku seperti nilai *Ajer* dan *Gandes* yang ada di masyarakat betawi.



Gambar 1. Font Brush-tip Terrence
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Font Tekton Pro
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b. Gaya Visual

Karena targetnya adalah anak-anak usia 6 sampai 12 tahun maka gaya gambar yang digunakan merupakan bentuk model kartun vector simple dan mampu tampil jelas dan mudah dimengerti tentang cerita yang digambarkannya.

c. Warna

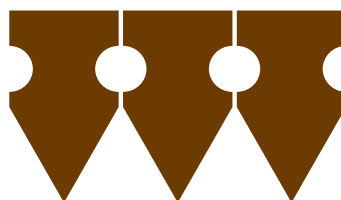
Warna yang digunakan adalah warna yang cerah sehingga menarik bagi anak-anak, warna yang dipilih juga warna yang bisa menggambarkan isi cerita tersebut.

d. Pendekatan Gaya Bercerita

Gaya bercerita yang digunakan menampilkan cerita melalui visualisasi gambar dengan menggabungkan narasi atau alur cerita yang tidak begitu panjang yang mana unsur ilustrasinya lebih dominan.

e. Layout













Layout yang digunakan dalam perancangan ini mengambil bentuk Gigi Balang, simbol yang merupakan khas Betawi ini memiliki makna kejujuran, keuletan, keberanian dan kesabaran.









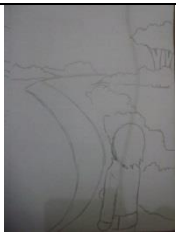



Gambar 3. Motif gigi balang
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.7. Hasil Perancangan

Hasil perancangan dimulai dari sketsa dasar berdasarkan data-data terkait yang telah didapatkan sebelumnya. Setelah itu merancang storyboard untuk menentukan scene-scene cerita dan ilustrasi pada setiap halamannya.

No	Sketsa	Hasil Digital	Cerita
1			Si Badu baru pulang dari pasar, ia membawa sekantong kecil beras dari hasil berjualan kayu bakar.
2			Di rumahnya tak ada air sedikit pun. Si Badu harus pergi ke sumur untuk mengambil air. Namun karena terlalu lelah. Maka dia pun pergi ke rumah tetangganya.
3			“Tuan, berilah saya air, saya terlalu lelah untuk pergi ke sumur”. ujar si Badu. “Seenakmu saja, Di musim kemarau ini air sangat berharga tahu”. sahut tetangganya itu. “kalau begitu, berilah saya air segelas saja, saya sangat kehausan”. ujar si Badu. “Berapa akan kau bayar airku itu ?”. balas tetangganya
4			Amat sedih si Badu mendengar ucapan tetangganya itu. Ia pun terpaksa pergi ke sumur, Karena kehausan, air mentah di sumur itu langsung diminumnya.
5			Sepulang dari sumur, si Badu menanak nasi. Namun ia merasa pusing. Badu pun berbaring dengan kepala serasa mau pecah. Rupanya akibat kelelahan dan meminum air mentah dia menjadi sakit.
6			Berhari-hari lamanya ia terbaring tanpa daya. Tanpa memiliki obat maupun uang. Paginya tetangga Badu yang kaya datang berkunjung. “hai Badu”. ujamnya, “Ku dengar kau sakit. Kebetulan aku membutuhkan sebuah kapak. Akan kubeli kapakmu, jadi kau memiliki uang untuk berobat”.namun Badu menolak tawaran tetangganya. Orang itu pun pergi seraya menggerutu.

7			<p>Akhirnya, meski tak di obati Badu sembuh juga. Beras yang tempo hari dibelinya telah habis. Maka walau masih lemas ia pun pergi ke hutan mencari kayu. Karena belum cukup kuat memotong pohon yang besar. Maka ia pergi ke tepi sebuah sungai.</p>
8			<p>Setelah menemukan pohon kayu yang cukup baik, Badu mulai mengayunkan kapaknya. sayangnya, saat kapak terayun, kapaknya terlepas dan dan jatuh ke dalam sungai. Badu sangat terkejut karenanya.</p>
9			<p>Dengan cemas, ia melihat ke tepian sungai, terdapat beberapa buaya di sana, Badu berpikir, bagaimana ia bisa mengambil kapaknya</p>
10			<p>Akhirnya si Badu nekat terjun ke air. Dengan mata terbuka ia mencoba melihat dalam air sungai itu. Hatinya sungguh cemas, ia tahu, setiap saat seekor buaya dapat memangsanya. Badu melihat seberkas cahaya. Ia pun menghampirinya</p>
11			<p>Semakin dekat cahaya itu semakin jelas. Badu keheranan. Penebang kayu itu terus mendekat. Setiba di dekat cahaya itu, Badu sangat terkejut. Cahaya tersebut ternyata sebuah lubang dan didalamnya terlihat daratan. Air dari danau tak masuk ke daratan itu.</p>
12			<p>Sungguh takjub Badu melihatnya. Dengan berdebar-debar ia memasuki lubang itu. Badu pun sadar. lubang tersebut adalah pintu menuju ke dunia lain. Dengan keheranansi Badu melihat dunia yang aneh itu.</p>
12			<p>Di kejauhan tampak seorang lelaki tua berjubah putih, Ia datang menghampiri Badu. “Hai manusia”. ujar laki-laki itu, “Apa yang kau cari di dunia kami?”. “ampunilah kelancangan hamba wahai tuan”. sahut si Badu, lalu ia menceritakan penyebabnya. setelah mendengar penjelasan Badu, Laki-laki itu memberikan sebuah karung kepada Badu dan menyuruhnya untuk pulang</p>

13			Setibanya dirumah, Badu membuka karung itu. Ia keheranan. Isi karung itu ternyata kunyit, cukup banyak jumlahnya. “Jika kujual semua kunyit ini”. pikir si Badu, “Cukupkah untuk membeli sebuah kapak baru ? kapak bekas pun tak apalah. Ya, tampaknya semua kunyit ini cukup untuk membeli kapak bekas”.
14			Tiba-tibaBadu kembali merasa pusing. Ia mengambil sedikit kunyit tadi. Penebang kayu itu ingin meminum air kunyit untuk mengobati pusingnya.. Namun alangkah terkejutnya ia, dibalik kulit kunyit itu ternyata berisi emas. Berulang-ulang Badu mengusap matanya, ia nyaris tak percaya pada pandangan matanya sendiri.
15			Sejak saat itu, Badu menjadi kaya. Melihat kekayaannya itu, tetangganya merasa heran. Karena sangat ingin tahu, tetangga itu mengunjungi Badu. Keduanya saling berbincang. Dia pun menanyakan asal-usul kekayaan si Badu. Tanpa rasa segan Badu menceritakan kejadian di sungai. Sungguh takjub tetangganya. Pikirnya, jika si Badu bisa, tentu dirinya pun juga bisa.
17			Esok harinya tetangga itu pergi ke sungai. Setibanya disana ia merasa ragu. Banyak sekali buaya di sungai itu. Ia merasa takut. Tetapi ketamakan membutakan segalanya. dia berpikir lagi, si Badu saja bisa, pasti aku pun bisa.
18			Esok harinya lagi, dia kembali ke sungai itu, dan langsung terjun ke air. Seketika belasan ekor buaya menerkamnya. Sia-sia ia melawan, dalam sekejapd ia telah menjadi pengisi perut buaya-buaya ganas itu. Pesan Moral “Jangan mudah menyerah jika ada masalah yang datang” “Jauhilah sifat iri dan tamak, karena itu akan berdampak buruk”

a. Desain Karakter

Karakter yang ada di cerita kunyit emas ini ada 3 yaitu Si Badu, Si Tetangga Kaya dan Pria Berjubah Putih. Masing-masing dirancang berdasarkan data dan unsur visual dari Betawi.



Gambar 4. Desain Karakter Si Badu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Si Badu merupakan karakter utama dalam cerita Kunyit Emas ini, ia adalah seorang penebang kayu yang digambarkan memakai baju hitam dengan kaos putih, sarung hijau dipinggang, celana longgar hitam sampai betis dan ikat kepala hijau sebagai ciri khas. Pakaian Si Badu tersebut diambil dari pakaian kerja sehari-hari masyarakat Betawi yang berupa celana panjang komprang (longgar), kaki celana lebar hingga betis, baju biasa dan kadang bersarung di pinggang



Gambar 5. Desain Karakter Si Tetangga Kaya
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Karakter kedua adalah Si Tetangga Kaya, ia digambarkan memakai baju hitam resmi dengan aksesoris rantai kuku macan di bajunya. Desain pakaian tersebut diambil dari pakaian resmi masyarakat betawi yang disebut Ujung Serong. Pakaian ini berupa setelan jas tutup warna gelap, celana pantalon, dilengkapi kain batik yang dikenakan di sekitar pinggang yang ujungnya serong di atas lutut dan aksesoris kuku macan.



Gambar 6. Desain Karakter Pria Berjubah Putih
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Karakter terakhir adalah Pria Berjubah Putih, dia merupakan sosok yang memberikan Badu sekarang kunyit yang ternyata adalah kunyit emas. Karakter ini digambarkan memakai jubah polos berwarna putih dan celana hitam sambil memegang tongkat kayu berwarna coklat.

b. Tipografi

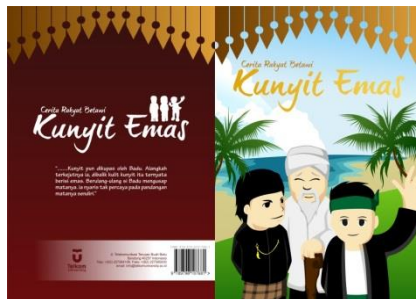
Tipografi yang ada menggunakan warna yang mencolok sehingga jelas ketika dibaca.

Cerita Rakyat Betawi
Kunyit Emas

Gambar 7. Tipografi Judul
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c. **Cover Buku**

Cover buku cerita rakyat yang dirancang ini dominan berwarna coklat untuk menguatkan unsur tradisionalnya. Dimana bagian cover depannya menampilkan 3 karakter dalam cerita Kunyit Emas ini dan judul bertuliskan “Cerita Rakyat Betawi Kunyit Emas”. Selain itu , cover depannya juga menggunakan layout dengan unsur motif Gigi Balang yang khas Betawi.



Gambar 8. Cover Buku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada cover belakang terdapat judul seperti di cover depan, namun terdapat perbedaan dimana pada cover belakang warna dari tulisannya adalah putih. Selain itu, pada cover belakang juga terdapat kutipan cerita ketika Badu mengupas kunyit yang ia dapatkan yang ternyata berisi emas.

d. **Media Pendukung**

Media pendukung yang dirancang untuk buku cerita rakyat bergambar ini adalah X-Baner (60x160cm), Table X-Banner (30x40cm), Poster (A3), Flyer (A5), Pembatas Buku (5x12cm), kaos, Sticker dan Packaging buku.

4. **Kesimpulan**

Perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan sebagai media pengenalan cerita rakyat Betawi “Kunyit Emas” untuk anak-anak sekolah dasar usia 6-12 tahun di Jakarta. Diharapkan dengan buku cerita bergambar ini, anak-anak kembali tertarik untuk membaca buku cerita rakyat nusantara lainnya dibandingkan membaca buku cerita luar negeri.

Daftar Pustaka :

- [1] Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi Publisher, Jakarta.
- [2] Anggraini, Lia. 2014. Desain Komunikasi Visual asar-Dasar Panduan Untuk Pemula, Penerbit Nuansa Cendekia, Bandung.
- [3] Yusuf, Syamsu, 2014. Psikologi Perkembangan: Anak dan Remaja. Penerbit Remaja Rosdakarya, Bandung.
- [4] Chaer, Abdul. 2012. Folklore Betawi Kebudayaan dan Kehidupan Orang Betawi. Penerbit Masup Jakarta, Jakarta.
- [5] Aryanto, Yunus. 2013. Rumah Etnik Betawi, Penerbit Griya Kreasi, Jakarta.