PERANCANGAN BUKU *POP UP* MENGENAI TEMPAT WISATA EDUKATIF JAKARTA UNTUK ANAK USIA 5-8 TAHUN

Bella Dwi Jayanti, Imansyah Lubis, S.Sos., M.Sn

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom
Bandung

Children age is the most important phase to create the human character. One of the methods to develop the character is by education. In early children age, children still have low concentration level so sometimes they do not want to learn and get bored quickly. It needs fun method to make them want to learn and study.

In Jakarta, there are so many educational sights for children, like Planetarium, Taman Mini, Kebun Binatang Ragunan, Kota Tua, etc. By visiting those educational sights, children can get their character positively. But unfortunately, the promotion level in those places still low.

The strategy to give information about educational sights to people so they want to visit those places in order to develop the character is needed. The book is one of the effective media to give information. To upgrade the concentration level of children in reading the book, *pop up* media is given so that children do not get bored easily.

With *pop up* book about educational sights information in Jakarta, it could give some hope that the children want to visit those places and can develop their own character positively and also can increase the number of visitor in educational sights in Jakarta.

Key words: *Educational Sights, Book, Pop up*

Pendahuluan

Anak usia dini merupakan masa paling penting dalam pembentukan karakter manusia. Pada usia 0-6 tahun, otak berkembang cepat hingga 80 % sehingga berbagai informasi, baik dan buruk, diserap dengan cepat oleh mereka (pendidikankarakter.com). Salah satu metode pembentukan karakter adalah melalui pendidikan. Namun, di usia dini, terkadang tingkat konsentrasi anak rendah sehingga terkadang mereka tidak mau belajar dan cepat bosan. Dibutuhkan metode belajar yang menyenangkan dan membuat anak terlihat aktif.

Salah satu metode belajar yang menyenangkan adalah adalah dengan mengunjungi wisata edukatif. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008,1623). Wisata edukatif mampu membentuk karakter, melatih sikap disipllin, belajar informasi dan bahasa, belajar sains dan sejarah, belajar bertanggung jawab, dan lain-lain.

Jakarta merupakan salah satu tempat yang sering dikunjungi bagi turis asing dan domestik. Namun soal wisata, Jakarta masih kurang promosi dan malah mementingkan pusat bisnis (www.detiktravel.com). Padahal Jakarta sebenarnya memiliki banyak wisata edukatif yang menunjang perkembangan karakter anak.

Peneliti bermaksud membuat strategi agar anak-anak dan orang tua mendapatkan informasi mengenai tempat wisata edukatif di Jakarta dengan cara membuat media penghubung, yaitu buku. Buku merupakan salah satu media yang cukup efektif dalam menginformasikan sesuatu.

Pop up dibutuhkan untuk membuat konsentrasi anak dalam membaca menjadi meningkat. Buku *pop up* merupakan buku yang ketika dibuka dapat menimbulkan tiga dimensi dan efek timbul (dgi-indonesia.com). Buku *pop up* membuat anak menjadi aktif dalam membaca.

Buku yang dirancang akan dibuat secara berseri dengan tema tempat wisata berbeda, antara lain Planetarium, Kebun Binatang Ragunan, Kota Tua dan Taman Mini Indonesia Indah. Buku obyek wisata yang dipilih adalah obyek wisata edukatif yang memiliki ciri khas dan manfaat tersendiri bagi anak.

Buku yang dirancang Peneliti adalah buku dengan seri Planetarium karena potensi wisatanya yang menurun akibat kurangnya promosi (www.republika.co.id). Hal ini membuat Peneliti ingin mempromosikan kembali tempat wisata Planetarium melalui buku *pop up* untuk anak.

Permasalahan

Bagaimana merancang buku *pop up* tentang tempat wisata edukatif di Jakarta untuk usia 5-8 tahun?

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi pustaka dan wawancara. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke Planetarium dan buku-buku informasi wisata.

Studi pustaka dilakukan dengan melakukan kajian terhadap buku maupun jurnal yang berkaitan dengan teori-teori buku, *pop up*, karakter anak dan berbagai referensi yang terkait.

Sedangkan wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait.

Tinjauan Teori

Dalam membuat buku *pop up*, terdapat beberapa aspek yang harus dipertimbangkan sebaik mungkin seperti perkembangan karakter anak, *picture book*, teori *pop up*, cerita, karakter, dan teori desain grafis.

Menurut Ali Nugraha (2013, 24) dalam bukunya yang berjudul Metode Pengembangan Sosial Emosional, ciri perkembangan anak umur 4-6 tahun, antara lain: Lebih penurut, sudah dapat diajak bekerja sama agar terhindar hukuman, mulai menerima pandangan dari orang lain, selalu ingin bergerak leluasa dan mencoba hal baru, belajar mengenai hal di lingkungan sekelilingnya terkadang terkesan merusak benda padahal bermaksud meneliti

Menurut Murti Bunanta (2008, 29), pengalaman pertama anak-anak dengan bacaan sebaiknya lewat *picture book*, karena memang dibuat khusus untuk anak 0-8 tahun dimana ilustrasi memegang peranan penting. Buku bacaan bergambar bersifat informatif. Setiap halaman dapat berdiri sendiri. Dalam membuat *Picture book* menurut Andrew Malrose (2004) dalam bukunya yang berjudul *Write for Children*, antara lain: jumlah halaman adalah 24-30 halaman, waktu menggunakan *real time*, jumlah huruf maksimal 1.500 kata, dan bahasa menggunakan kata-kata sederhana.

Buku *Pop up* adalah buku yang ketika dibuka dapat menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul (dgi-indonesia.com). Terdapat beberapa teknik *pop up*, antara lain: teknik *v-folding*, teknik *internal stand*, teknik *rotary*, teknik *mouth* dan teknik *pull tab*.

Dalam membuat buku, sebaiknya menggunakan cerita yang baik dan menarik. Cerita adalah cara kita semua berkomunikasi narasi dari peristiwa sejarah, kehidupan sehari-hari, mimpi, fantasi proyeksi dan harapan masa depan (Andrew Melrose, 2004, 25).

Cerita yang baik adalah cerita yang memiliki karakter menarik. Karakter merupakan peran yang menyediakan alur cerita (Andrew Malrose, 2004).

Dalam membuat buku juga sebaiknya memperhatikan beberapa aspek dalam desain, seperti ilustrasi, warna dan tipografi. Dalam buku Michael Fleishman (2004) menyebutkan bahwa ilustrasi merupakan seni proses memprodusi atau menyediakan gambar, foto atau diagram yang menyertai dan melengkapi lisan. Warna, menurut Sajiman E. Sanyoto (2009) dalam bukunya berjudul Nirmana, Elemen Seni dan Desain, didefinisikan secara fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Secara objektif, warna dapat diperikan oleh panjang gelombang. Dan Tipografi, menurut Simbo Tinarbuko (2009) dalam bukunya berjudul Semiotika Komunikasi Visual, dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, cara dan terknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (sosial atau komersial) yang ingin disampaikan.

Lembaga Terkait

Peneliti memiliki dua lembaga terkait dalam membuat

perancangan, yaitu Penerbit Erlangga for Kids dan Planetarium.

Erlangga for Kids merupakan merupakan penerbit buku anak yang dinaungi oleh penerbit Erlangga. Erlangga for Kids menerbitkan buku untuk usia balita sejak tahun 2003. Keprihatinan Penerbit Erlangga terhadap pendidikan anak usia dini menjadi alasan lahirnya Erlangga for Kids. Saat ini Erlangga for Kids memiliki kantor pusat di jalan H. Baping Raya, no.100, Ciracas, Jakarta.

Dalam 1 tahun, Erlangga for Kids menerbitkan rata-rata 300-350 judul dengan menerbitkan kategori yang diperlukan perkembangan anak balita dari buku TK, referensi, aktivitas, *pop up* dan sebagainya (www.erlanggaforkids.com).

Salah satu tonggak sejarah bagi Dunia Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di Indonesia, khususnya di bidang Astronomi adalah pembangunan Planetarium Jakarta yang digagas oleh Presiden Republik Indonesia pertama, Soekarno. Gagasan awalnya adalah agar bangsa Indonesia tidak tertinggal dalam persaingan IPTEK. Pembangunan gedung Planetarium diselesaikan pada 10 November 1968 dan diresmikan oleh Bapak Ali Sadikin.

Planetarium memiliki berbagai fasilitas, antara lain Teater Bintang, Ruang Pameran, Perpustakaan Astronomi, dan Peneropongan Umum. Planetarium berlokasi di Jalan Cikini Raya no. 73, Taman Ismail Marzuki (TIM), Jakarta. Dengan harga tiket masuk anak-anak Rp 3.500,00 dan dewasa Rp 7.000,00.

Gambar 1. Planetarium Jakarta
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2. Teater Bintang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3. Peneropongan Umum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 4. Perpustakaan Umum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. Ruang Pameran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Data Produk

Produk yang digunakan adalah buku *Pop up* dengan judul "Yuk, Kita ke Planetarium!". Buku ini menggunakan kertas *cougar* 170 gram dengan ukuran 20x28 cm menggunakan teknik jilid *hardcover*. Buku ini berjumlah 24 halaman yang berisi: daftar isi, pengenalan, sejarah Planetarium, fasilitas, dan informasi tata surya.

Khayalak Sasaran

Peneliti membagi dua jenis khayalak sasaran, yaitu target primer yang merupakan anak-anak dan target sekunder yang merupakan orang tua.

Target primer yang dipilih adalah anak-anak dengan usia 5-8 tahun yang berdomisili di daerah Jakarta dan sekitarnya. Target primer tersebut memiliki gaya hidup suka membaca, sering berlibur dan menyukai lingkungan luar. Kepribadian yang dimiliki anak tersebut antara lain: tergantung pada orang tua, mengenal dan meneliti benda-benda baru, daya ingat baik, mulai mengerti permainan dan menginginkan aktivitas fisik.

Orang tua muda merupakan target sekunder Peneliti karena mereka yang membeli buku tersebut untuk anak-anak mereka. Orang tua muda tersebut berdomisili di Jakarta dan sekitarnya dengan usia 30-40 tahun dengan pendidikan SMA ke atas yang memiliki golongan tingkat menengah ke atas.

Target sekunder memiliki gaya gidup orang tua muda yang bekerja namun tetap memperhatikan anak mereka dan memiliki kepribadian sibuk dengan pekerjaan, menyayangi anak, memilih untuk melakukan kegiatan bersama anak.

Analisis Perbandingan Proyek Sejenis

1.Geronimo Stilton, The Mystery in Venice

***Storyline*:**
Menceritakan tentang tikus yang menyelamatkan tikus lain di Venesia. Disisipi dengan berbagai informasi tentang Venesia

Ilustrasi:
Gaya gambar menggunakan tema kartun dengan ekspresi wajah dan gerak gerik dramatis

Tipografi:
Menggunakan jenis huruf campuran antara *roman, sans serif dan miscellaneous* yang menggambarkan suasana melalui tipografi

Warna:
warna cerah, kontras dan teknik blok bidang.

***Bitmap*/*Vector* :** *vector*

Keunikan:
Informasi mengenai Venesia yang dikemas dengan cerita menarik dan tipografi yang unik dikhususkan untuk anak.

2. Rp 2.5 Juta Keliling Jepang

***Storyline*:**
Menceritakan tentang informasi Jepang, seperti rute jalan, kuliner, budget dan lain-lain.

Ilustrasi:
Gambar menggunakan teknik kartun dan fotografi.

Tipografi:
menggunakan tipe huruf *sans serif* dengan ketebalan yang sama.

Warna:
warna hitam putih untuk produksi buku yang lebih murah.

***Bitmap*/*Vector* :** *bitmap*

Keunikan:
Informasi hingga rincian biaya yang dibutuhkan membuat panduan wisata ini lengkap.

3. Eduvacation, Panduan Wisata Keluarga Cerdas

***Storyline*:**
Menceritakan tentang tempat wisata Jakarta, Bogor, Bandung dan Garut.

Ilustrasi:
Gambar menggunakan teknik fotografi sehingga informasi lebih tersampaikan.

Tipografi:
Huruf tipe *roman* mempermudah tingkat keterbacaan.

Warna:
warna dominan biru terlihat lebih tenang namun pasif.

***Bitmap*/*Vector* :** *bitmap*

Keunikan:
Buku panduan wisata ini ditujukan untuk orang tua muda dengan adanya informasi wisata edukasi yang baik bagi anak mereka.

4. Dooly, si Anak Dinosaurus, Inggris the Black Country

***Storyline*:**
Menceritakan tentang dinosaurus yang mencari pamannya di Inggris. Disisipi dengan berbagai informasi tentang Inggris..

Ilustrasi:
Gambar menggunakan konsep komik dan kartun yang lucu dengan ekspresi wajah dan gerak gerik yang dramatis dan beberapa fotografi.

Tipografi:
Huruf tipe san *serif*, lebih mirip dengan tipe *font* Comic Sans.

Warna:
warna cerah, kontras dan teknik blok bidang.

***Bitmap*/*Vector* :** *bitmap*

Keunikan:
Dikemas dengan komik dan gaya gambar menggemaskan serta cerita yang lucu membuat buku ini tidak bosan untuk dibaca

4. Tiga Manula Jalan-jalan ke Singapura

***Storyline*:**
Menceritakan tentang tiga orang manula yang berjalan-jalan ke Singapura.

Ilustrasi:
Gambar menggunakan konsep komik dengan gaya karikatur sederhana.

Tipografi:
Menggunakan huruf *script* seperti tulisan tangan yang spontan.

Warna:
Warna hitam putih dan ada beberapa halaman yang *fullcolor*.

***Bitmap*/*Vector* :** *bitmap*

Keunikan:
Dikemas dengan konsep komik dan cerita yang sangat lucu membuat pembaca tidak bosan membaca buku tersebut.

Berdasarkan hasil dari analisis perbandingan tersebut, terdapat beberapa kesimpulan, antara lain: Ilustrasi pada buku panduan wisata kebanyakan menggunakan teknik fotografi, gaya kartun menjadi favorit bagi buku panduan wisata khusus anak, buku panduan wisata anak, menggunakan huruf *sans serif* karena informasi yang disampaikan lebih sedikit, warna bagi buku panduan wisata anak kebanyakan adalah warna cerah dengan warna kontras, kebanyakan buku panduan wisata untuk anak menggunakan teknik *vector*, beberapa konsep unik digunakan untuk menghindari rasa bosan dalam membaca, beberapa diantaranya dengan konsep komik dan alur cerita menarik.

Konsep Komunikasi

Tujuan dari perancangan konsep pesan buku *Pop up* Planetarium yaitu agar anak mau mengunjungi Planetarium dan tempat wisata lain di Jakarta yang dapat mengembangkan karakter mereka menjadi lebih positif. Bagi tempat wisata itu sendiri, diharapkan pengunjung menjadi meningkat karena buku ini secara tidak langsung mempromosikan tempat wisata tersebut pada khayalak ramai.

Konsep Kreatif

Perancangan ini memiliki konsep, "Yuk, jalan-jalan supaya makin pintar!". Kata "Yuk" sendiri memiliki arti persuasif yang mengajak target audiens agar ikut serta pada kegiatan yang ada di dalam buku ini. 'Jalan-jalan' disini memiliki arti bahwa anak sebaiknya diajak untuk berlibur ke tempat wisata edukatif di Jakarta karena tempat-tempat tersebut memberikan banyak manfaat dan wawasan sehingga anak akan 'semakin pintar'. Kata 'semakin pintar' bukan hanya memiliki arti cerdas, namun juga dapat membentuk karakter positif bagi anak itu sendiri.

Konsep Perancangan

Pada ilustrasi, berdasarkan matriks perbandingan yang Peneliti buat. Dapat dilihat bahwa kebanyakan buku tentang wisata untuk anak menggunakan gaya ilustrasi kartun dan *vector*. Maka dari itu, Peneliti membuat buku rancangan dengan gaya kartun dan *vector*.

Warna yang dominan digunakan berwarna biru gelap yang menggambarkan asosiasi langit dan luar angkasa. Warna biru juga melambangkan pendidikan. Hal ini dikarenakan buku yang dirancang adalah buku tentang Planetarium dan astronomi. Selain itu, buku ini juga menginformasikan dan mendidik pembaca. Selain itu, warna primer dan warna cerah juga digunakan karena mempermudah anak untuk membedakan antara objek yang satu dengan yang lainnya.

Tipografi yang dipilih dalam perancangan ini berasal dari keluarga *Sans serif*. *Sans serif* dipilih dengan pertimbangan dari matriks pembanding yang menyebutkan bahwa buku pariwisata untuk anak biasanya menggunakan *Sans serif*. Peneliti memilih jenis *font 'Doctor Soos*" karena bentuknya yang yang tidak memiliki kait dan cenderung bersifat anak-anak karena tidak kaku dan terlihat ceria. Jenis keterbacaan juga mudah bagi anak-anak. *Font* ini digunakan pada dialog karakter dan keterangan pada cerita.

Peneliti membuat beberapa karakter anak usia taman kanak-kanak dengan seorang ibu guru. Anak-anak tersebut dibuat seusia pembaca karena untuk mendekatkan pembaca dengan karakter dan menganggap karakter sebagai teman mereka sehingga buku tersebut dapat lebih mudah dipahami dengan pembaca.

Gambar 6. Desain Karakter
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

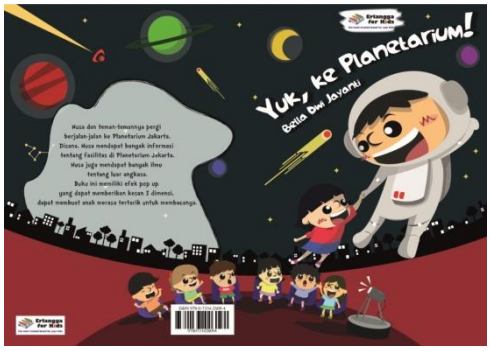
Dari beberapa referensi, Peneliti membuat rancangan latar belakang tempat dengan gaya lebih sederhana. Berikut beberapa rancangan latar belakang tempat untuk buku Peneliti :

Gambar 7. *Background setting*
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Beberapa teknik *pop up* yang akan digunakan pada perancangan buku *pop up* Planetarium, antara lain: teknik *v-fold*, teknik *pull tab* dan teknik *lift the flap.*

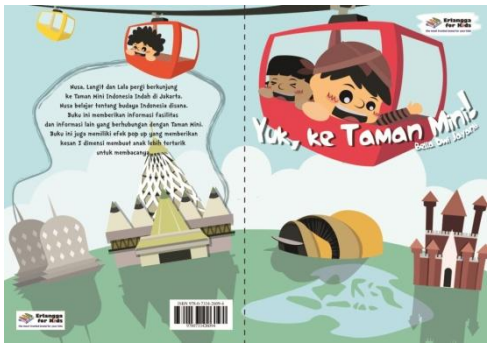
Hasil Perancangan

Dalam pembuatan buku, Peneliti membuat sampul buku dari masing-masing jilid. Berikut merupakan sampul buku dari rancangan Peneliti:



Gambar 8. Sampul Buku "Yuk, ke Planetarium!"
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

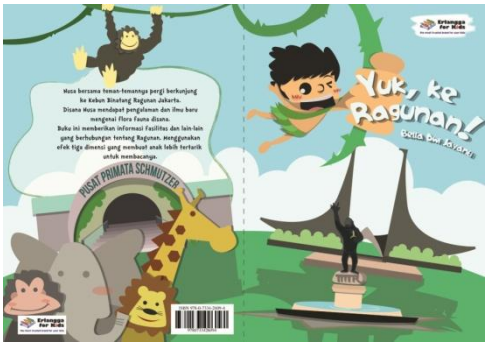
Peneliti menggambarkan tentang suasana Teater Bintang di Planetarium. Disana, Nusa (karakter utama) yang mengenakan kostum astronot mengajak salah satu penonton untuk terbang ke luar angkasa. *Cover* ini sebagai simbolisasi bahwa pengunjung di Planetarium akan mengenal lebih dekat dengan luar angkasa ketika menonton di Teater Bintang dan mengunjungi pameran tentang astronomi disana.



Gambar 9. Sampul Buku "Yuk, ke Taman Mini!"
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

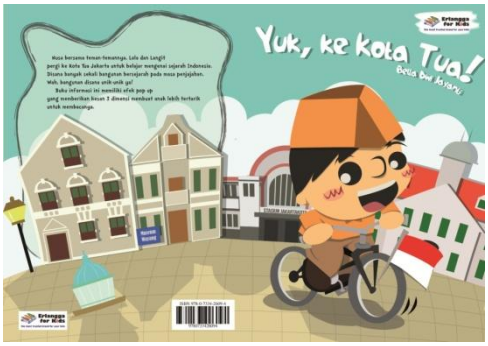
Peneliti ingin membuat *cover* yang representatif dengan Taman

Mini Indonesia Indah. Maka dari itu, Peneliti menggambar istana anak, Keong Mas, danau dengan pulau-pulau di Indonesia dan kereta gantung sebagai simbol Taman Mini Indonesia Indah.



Gambar 10. Sampul Buku "Yuk, ke Ragunan!"
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Peneliti ingin membuat *cover* tema Ragunan dengan gerbang Ragunan, Gedung pusat Primata Schmutzer dan beberapa gambar binatang liar sebagai simbolnya, seperti orang utan, jerapah, gajah, dan singa yang biasa ditemui ketika kita ke kebun binatang.



Gambar 11. Sampul Buku "Yuk, ke Kota Tua!"
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Peneliti ingin menggambarkan suasana di Kota Tua dengan menyisipkan gambar Gedung Sejarah Jakarta, Gedung Museum Wayang dan Stasiun Jakarta Kota.

Berikut merupakan hasil karya rancangan buku "Yuk, ke Planetarium!" :

Gambar 12. Hasil Perancangan
(Sumber: dokumentasi Pribadi)

Penutup

Perancangan tugas akhir ini dibuat untuk membentuk karakter positif anak dengan metode belajar yang menyenangkan dengan cara mengunjungi wisata edukatif di Jakarta. Selain itu, buku ini juga berfungsi untuk meningkatkan promosi bagi tempat wisata edukatif di Jakarta.

Daftar Pustaka

Bunanta, Murti (2008), *Buku, Mendongeng dan Minat Membaca,* Jakarta: Kelompok Pecinta Buku Anak.

R. Rohidi, Tjejep (2011), *Metodologi Penelitian Seni*, Semarang: Citra Prima Nusantara.

E. Sanyoto, Sajiman (2009), *Nirmana Elemen Seni dan Desain*, Yogyakarta: Jalasutra.

Dameria, Anne (2009). *Teori Desain Printing*. Jakarta: Link & Match Graphic

Fleishman, Michael (2004), *Exploring Illustration*, New York: Delmar Learning.

Tinarbuko, Sumbo (2009), *Semiotika Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Jalasutra.

Sihombin, Danton (2003), *Tipografi dalam Desain Grafis.*Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Rustan (2008), *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Anonim (2012), *Planetarium dan Observatarium Jakarta Tempat Wisata Pendidikan*, Jakarta: Planetarium dan Observatarium Jakarta Dinas Pendidikan Provinsi DKI Jakarta.

Glebas, Francis (2009), *Directing the Story*, USA: Elsevier Inc.

Statistic of DKI Jakarta Province (2013), *Jakarta dalam Angka 2013*, Jakarta: BPS Provinsi Jakarta.

Safanayong, Yongky (2006), *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia.

Newark, Quentin (2007), *What is Graphic Design?*, Switzerland: RotoVision SA.

Hart, John (2008), The *Art of the Storyboard a Film Maker's Introduction Second Edition*, Oxford: Elsevier Inc.

Dameria, Anne (2008), *Basic Printing*, Jakarta: Link & match Graphic.

Sugiharti, Rahma (2010), Membaca, Gaya Hidup dan Kapitalisme, Yogyakarta: Graha Ilmu.

Depdiknas (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pusat Bahasa.
Nugraha,Ali (2013), *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
Laili, Nurul (2005), *Karakteristik Anak Usia Dini*. Sidoarjo.
Shimp, Terence (2000), *Periklanan Promosi*. Jakarta: Erlangga.
Kusrianto, Adi (2009), *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.Jakarta: Andi Publisher.
Noor, Henry (2010), *Ekonomi Media*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Subandy, Idy (2001), *Budaya Populer sebagai Komunikasi.*Bandung: Jalasutra.
Melrose, Andrew (2004), *Write for Children*. New York: RoutledgeFalmer.
Hart, John (2008), *The Art of Storyboard*. England: Focal Press.
Stilton, Geronimo (2004), *The Mystery in Venice*. England: Scholastic.
Kaunang, Caludia (2011), *Rp 2,5Juta Keliling Jepang*. Yogyakarta: B-First.
Soo Jung, Kim (2010), *Dooly di Anak Dinosaurus, Inggris the Black Country*.Jakarta: Elex Media Komputindo.
K Bakti, Ali (2010). *Eduvacation, Panduan Wisata Keluarga Cerdas.* Bandung: Khazanah Intelektual.
Rachmadi, Benny (2011), *Tiga Manula Jalan-jalan ke Singapura*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

www.e-jurnal.com
www.dgi-indonesia.com
www.erlanggaforkids.com
www.erlangga.co.id
www.wikimepia.org
www.bps.go.id
www.pendidikankarakter.com
www.belajarpsikologi.com
www.pariwisata.rejanglebongkab.com
www.detiktravel.com
www.academia.edu
www.mizandiansemesta.co.id
www.republika.co.id
www.wibirama.com
www.pendidikankarakter.com
www.organisasi.org
www.storytellingandvideoconversing.com
www.adobe.com
www.notepedia-info.com
www.mesinpercetakan.com
www.ppm-manajemen.ac.id
www.gambarnyaaldriana.blogspot.com
www.aditgalihilustration.deviantart.com
www.esendermici.deviantart.com
www.tawfi2.deviantart.com
www.geocities.ws.htm
Percetakan Angkasa Putra Bandung
Toko Tidar Bandung