

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA NGALAGENA  
PADA MURID SEKOLAH DASAR NEGERI BAROS  
KENCANA CBM**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana/Magister Teknik  
Pada  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur dan Desain  
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 2 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

**Dosen Pembimbing I**



**Dr. phil Eka Noviana, M.A**  
NID/NIDK: 0430117402

**Dosen Pembimbing II**



**Sri Retnoningsih, S.Sn., M.Ds.**  
NID/NIDK: 0426097405

**Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Ketua,**



**Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.**  
NID/NIDK: 0416086901

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA NGALAGENA PADA MURID SEKOLAH DASAR NEGERI BAROS KENCANA CBM

CHANDRA NURLITA SARI, DR. PHIL. EKA NOVIANA, M.A.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, FAD – Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: [chacanurlitasari28@gmail.com](mailto:chacanurlitasari28@gmail.com)

## ABSTRAK

*Aksara Sunda merupakan salah satu budaya Sunda yang perlu dan wajib untuk diwariskan secara turun – temurun kepada generasi mendatang. Aksara Sunda merupakan salah satu identitas atau salah satu ciri bangsa. Ada berbagai macam upaya dalam melestarikan kebudayaan Sunda, salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan cara pengenalan kepada murid sekolah dasar dalam pembelajaran muatan lokal atau bahasa Sunda. Dengan adanya materi Aksara Sunda pada pembelajaran bahasa Sunda, secara tidak langsung murid sekolah dasar akan mengetahui terlebih dahulu salah satu kebudayaan sunda yang harus diketahui dan dikenali. Terlebih murid sekolah zaman sekarang, khususnya untuk wilayah kota Sukabumi, lebih mengetahui bahasa dan tulisan dari negara asing dibandingkan dengan budaya dari negara Indonesia, bahkan murid sekolah dasar lebih percaya diri menggunakan tulisan dari negara asing dibandingkan dengan tulisan dari negara asal. Jika dibiarkan terus menerus, maka cepat atau lambat, Aksara Sunda akan hilang atau bahkan punah.*

**Kata kunci:** Aksara Sunda, Budaya, Jawa Barat, Bahasa

## ABSTRACT

*The Sundanese script is one of the Sundanese cultures that is necessary and obligatory to be passed down from generation to generation to future generations. Sundanese script is one of the identities or one of the characteristics of the nation. There are various kinds of efforts to preserve Sundanese culture, one way that can be done is by introducing elementary school students to learning local content or Sundanese. With the Sundanese script material in learning Sundanese, indirectly elementary school students will know in advance one of the Sundanese cultures that must be known and recognized. Moreover, today's school students, especially for the city of Sukabumi, know more about the language and writing of foreign countries than the culture of Indonesia, even elementary school students are more confident in using writing from foreign countries than writing from their home country. If allowed to continue, then sooner or later, the Sundanese script will disappear or even become extinct.*

**Keywords:** Sundanese script, Culture, West Java, Language

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang memiliki berbagai macam suku, adat dan budaya di dalamnya. Salah satunya yaitu adalah Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Peninggalan suku sunda ini ada berbagai macam jenisnya dari mulai prasasti sampai dengan aksara atau tulisan Sunda. Aksara Sunda merupakan salah satu budaya berbentuk tulisan yang digunakan oleh masyarakat suku Sunda. Aksara sunda ini sendiri digunakan untuk menyampaikan informasi, baik antar individu maupun antar kelompok dalam berinteraksi antar manusia. Berdasarkan sejarah, aksara Sunda merupakan turunan dari aksara brahmi. Aksara Sunda terbagi menjadi dua jenis, yaitu : aksara Sunda kuno dan aksara Sunda baku. Pada aksara Sunda baku terdiri dari tiga macam, yaitu : aksara Sunda swara, aksara Sunda ngalagena dan aksara Sunda rarangkén. Dari ketiganya memiliki fungsi dan juga bentuk yang berbeda – beda.

Aksara Sunda dapat ditemukan pada papan nama jalan daerah – daerah Jawa Barat, seperti : papan pada pintu masuk museum Sri Baduga yang terletak di Jalan BKR No.185 Bandung. Namun penerapan pada masyarakat Jawa Barat jarang dipakai, terlebih pada anak sekolah dasar yang akan menjadi generasi mendatang. Anak sekolah dasar Baros Kencana CBM seringkali merasa tidak percaya diri dalam menggunakan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari – hari. Generasi milenial lebih mengetahui tulisan dari negara tetangga seperti Korea, China ataupun Jepang, ketimbang dengan aksara Sunda, jika dibiarkan terus – menerus, maka cepat atau lambat aksara Sunda akan hilang atau punah.

Upaya pemerintah daerah Jawa Barat dalam melestarikan budaya Sunda, salah satunya yaitu dengan menetapkan peraturan daerah no. 14 tahun 2014 tentang pemeliharaan bahasa, sastra, dan aksara daerah<sup>1</sup>. Sebenarnya dalam praktik di lapangan pendidikan bahasa Sunda telah diajarkan dari kelas satu tingkat sekolah dasar. Namun, khusus materi pelajaran aksara Sunda belum sepenuhnya merata dikarenakan tenaga pengajar bahasa Sunda tidak menguasai sepenuhnya materi pembelajaran aksara Sunda<sup>2</sup>. Maka dari itu, perlu adanya pengenalan untuk aksara Sunda pada anak sekolah dasar. Untuk media yang akan ditawarkan harus yang dapat diterima oleh siswa sekolah dasar, agar lebih menyukai belajar sembari bermain, ketimbang hanya disuruh membaca buku LKS saja.

### 1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari proyek ini yaitu untuk memperkenalkan juga salah satu upaya melestarikan budaya daerah Sunda kepada calon penerus bangsa agar tidak melupakan jati diri dari bangsa yang telah diwariskan oleh leluhur. Dapat meningkatkan daya minat belajar pada murid sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran bahasa daerah, aksara Sunda. Manfaat dari penelitian ini yaitu agar anak dapat bermain sembari belajar tentang salah satu tulisan daerah Indonesia, yaitu Sunda. Juga mengalihkan minat anak pada belajar melalui media buku ilustrasi interaktif. Untuk target yang dituju, yaitu :

- Target audiens yang dituju adalah murid sekolah dasar di SD Negeri Baros Kencana CBM Sukabumi.
- Murid kelas 4 – 6
- Pembelajaran dengan menggunakan *output* buku ilustrasi interaktif.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

### **2.1 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pencarian data untuk penelitian adalah dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan pendekatan campuran. Mencari data dengan melakukan observasi langsung ke lapangan, wawancara, menyebarkan angket ke kelas 4,5 dan 6 di SDN Baros Kencana CBM kota Sukabumi, mengenai materi pembelajaran aksara Sunda pada pembelajaran bahasa Sunda. Pengumpulan data terbagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder. Untuk data pengumpulan primer dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan menyebar angket ke kelas 4, 5, dan 6. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder didapatkan dengan cara mengumpulkan data melalui jurnal dan beberapa informasi dari internet sebagai media pendukung.

### **2.2 Metode Analisis Data**

Setelah mendapatkan data juga informasi yang dibutuhkan, selanjutnya hasil pengumpulan data tersebut dikelompokkan untuk dianalisis menggunakan beberapa metode, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Pendekatan Campuran

Menurut Creswell dan Plano dalam Creswell (2010: 5) mengatakan bahwa penelitian metode campuran adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan dua metode yaitu metode kuantitatif dengan metode kualitatif<sup>3</sup>.

b) Pendekatan Deskriptif

Menurut Nazir 2003 : 54, bahwa, metode deskriptif adalah suatu metode untuk meneliti status dari sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu tujuan pemikiran, dan juga suatu kelas peristiwa pada masa kini<sup>4</sup>. Berdasarkan hasil dari pengamatan dan observasi ke lapangan secara langsung murid sekolah dasar negeri Baros Kencana CBM kota Sukabumi, Jawa Barat, mereka lebih mengetahui tulisan dari negeri tetangga.

c) Pendekatan *Think – Feel – Do*

Model pendekatan *Think – Feel – Do* terbagi menjadi tiga kategori dasar, yaitu : efek kognitif, efek afektif, dan efek psikomotor. Salah satu kategori yang digunakan dalam proses analisis data yaitu dengan menggunakan kategori kognitif, kognitif terbagi menjadi tiga bagian, yaitu : kesadaran (*awareness*), pengetahuan (*knowledge*), dan pemahaman (*comprehension*)<sup>5</sup>.

d) Metode SWOT

Menurut Pearce dan Robinson SWOT adalah singkatan dari kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threat*) dalam lingkungan sekitar yang dihadapi oleh suatu perusahaan dalam lingkungan yang dihadapi perusahaan<sup>6</sup>. Analisis SWOT dapat digunakan untuk membandingkan beberapa data antara kelebihan dan kekurangan untuk menemukan media yang cocok.

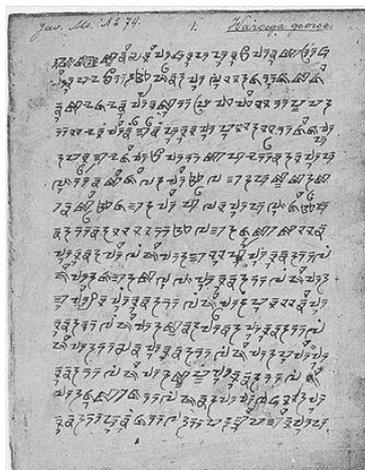
### 3. KAJIAN PUSTAKA

#### 3.1 Sejarah Aksara Sunda

Keahlian masyarakat Sunda dalam tulis – menulis telah diketahui sekitar abad ke-5 sebelum Masehi. Berdasarkan beberapa prasasti dan peninggalan sunda yang ditemukan pada masa kerajaan Tarumanagara, peninggalan yang ditemukan berupa naskah dengan berbahan lontar, nipah, kelapa, juga bilahan dari bambu dengan jumlah yang cukup banyak dan berasal dari berbagai daerah yang ada di wilayah Jawa Barat ataupun Tatar Sunda. Naskah tertua yang telah ditemukan berasal dari abad ke-15 sampai dengan abad ke-16 Masehi. Naskah – naskah yang telah dipelajari dan digarap sampai dengan saat ini, yaitu : Carita Parahyangan, Fragmen Carita Parahyangan, Carita Ratu Pakuan, Kisah Perjalanan Bujangga Manik, Kisah Sri Ajnyana, Kisah Purnawijaya, Sanghyang Siksakanda Ng Karesian, Sanghyang Raga Dewata, Sanghyang Hayu, Pantun Ramayana, Serat Dewabuda, Serat Buwana Pitu, Serat Catur Bumi, Sewaka Darma, Amanat Galunggung, Darmajati, Jatiniskala, dan Kawih Paningkes. Penemuan naskah selanjutnya pada abad ke-20. Naskah tersebut kini telah tersimpan pada koleksi museum atau perpustakaan yang telah dibangun oleh pemerintah juga swasta, baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Namun tak sedikit masyarakat yang memiliki naskah – naskah tersebut<sup>1</sup>.



Gambar 3.1 Prasasti Aksara Sunda



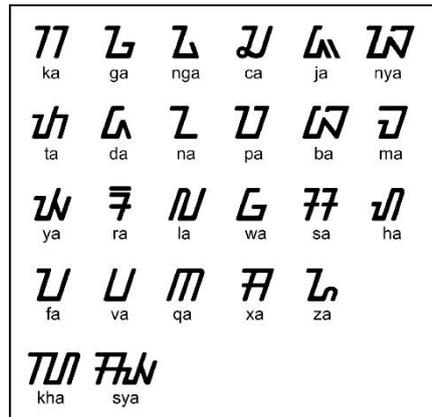
Gambar 3.2 Naskah Aksara Sunda

#### 3.2 Warisan Budaya Sunda

Budaya adalah cara hidup yang diturunkan secara turun temurun. Indonesia memiliki berbagai macam suku dan budaya, yang salah satunya adalah suku Sunda. Budaya sunda ini termasuk kedalam budaya yang cenderung usianya relatif lebih tua dibandingkan dengan budaya lainnya seperti Jawa. Suku sunda memiliki berbagai macam warisan budaya didalamnya, salah satu diantaranya adalah aksara Sunda<sup>7</sup>.

#### 3.3 Aksara Sunda Ngalagena

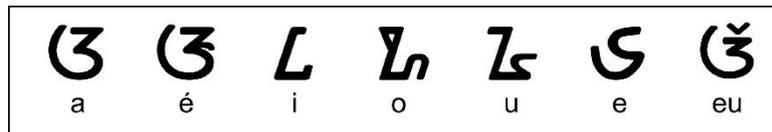
Aksara ngalagena adalah huruf konsonan yang berjumlah dua puluh tiga buah pada masing – masing huruf diakhiri dengan vokal a. Ada beberapa huruf yang memiliki bentuk yang sama dalam penulisan aksara sunda, yaitu : huruf 'ba' dengan 'nya' yang seringkali tertukar cara penggunaannya<sup>8</sup>.



Gambar 3.3 Aksara Sunda Ngalagena

### 3.4 Aksara Sunda Swara

Dalam sistem aksara Sunda, ada tujuh buah bunyi vokal, yaitu a/i/u/e/o/é dan eu. Ketiga diantaranya memiliki berbagai lambang, pada penggunaannya seringkali digunakan secara bebas tanpa mengubah nilai bunyi dari vokal tersebut<sup>9</sup>.



Gambar 3.4 Aksara Sunda Swara

### 3.5 Aksara Sunda Rarangkén

Aksara rarangkén adalah tanda untuk mengubah vokal yang terdiri dari empat belas buah. Cara penempatannya ada berbagai macam, yaitu : atas, bawah, depan dan belakang.

Pamepet :	(e)	Panyakra :	(-r-)	Pamingkal :	(-y-)
Paneuleung :	(eu)	Panyiku :	(-l-)	Panéléng :	(é)
Panghulu :	(i)	Panyuku :	(u)	Pangwisad :	(-h)
Panglayar :	(-r)			Panolong :	(o)
Panyecek :	(-ng)			Pamaéh :	(-)

Gambar 3.5 Aksara Sunda Rarangkén

### 3.6 Teori Bahasa

Menurut Owen dalam Stiawan (2006:1), mendefinisikan Bahasa adalah kode yang dapat diterima secara sosial atau sistem konvensional yang bertujuan untuk menyampaikan konsep melalui kegunaan dari beberapa simbol yang telah dikehendaki juga kombinasi dari simbol-simbol yang telah diatur oleh ketentuan. Menurut Tarigan (1989:4), Bahasa dapat didefinisikan menjadi dua. Pertama, Bahasa adalah suatu sistem yang sistematis, selain itu Bahasa juga untuk system generatif. Kedua, Bahasa adalah sekelompok lambang – lambang positif ataupun negatif, simbol – simbol dari bunyi tertentu yang harus mengandung arti juga tertentu<sup>10</sup>.

### 3.7 Teori Simbol

Menurut Helena simbol adalah kode atau tanda untuk menunjukkan hubungan dengan acuan dalam sebuah hasil konvensi atau kesepakatan bersama, contohnya pada bahasa verbal, non-verbal, atau tulisan. Pada benda-benda yang mewakili sebuah keberadaan berkembang yang secara tradisi telah disepakati.

### 3.8 Ilustrasi

Menurut Soedarso, 1990 mengatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang memiliki fungsi sebagai objek atau sarana untuk menjelaskan suatu kejadian dengan tujuan tertentu. Sedangkan dari kata, ilustrasi sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda, yaitu *illustratie* yang memiliki arti suatu hiasan yang memiliki gambar<sup>11</sup>.

### 3.9 Daya Ingat

Menurut Santrock dalam Atkinson, 2000 daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang dapat memasukan seluruh kondisi yang ada pada individu dan menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu<sup>12</sup>. Menurut para ahli psikologi, daya ingat manusia, dibagi menjadi tiga tahap, yaitu :

- a) *Encoding* atau memasukan pesan ke dalam ingatan, pada tahapan ini mengacu pada bagaimana cara individu mempresentasikan fisik indera menjadi mental ke dalam memori.
- b) *Storage* atau penyimpanan pada ingatan, di tahapan ini yaitu fokus pada informasi yang sudah tertanam atau disimpan pada memori individu
- c) Dan pada tahapan terakhir yaitu ada *retrieval* atau mengingat kembali. Tahapan ini fokus pada cara individu memperoleh suatu atau beberapa informasi yang telah disimpan dalam memori.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Wawancara

Wawancara secara langsung dengan ibu Widya Novianti, S.Pd., Gr guru bahasa Sunda dari sekolah dasar negeri Baros Kencana CBM kota Sukabumi, Jawa Barat.

1. Q : Berapa lama mengajar pelajaran bahasa Sunda di Sekolah Dasar?  
A : " 2022 sampai saat ini. "
2. Q : Kesulitan yang dialami dalam menyampaikan materi?  
A : " Tata bahasa yang digunakan pada kegiatan sehari – hari. "
3. Q : Apakah siswa aktif dalam pembelajaran berlangsung?  
A : " Cukup aktif. "
4. Q : Berapa pertemuan dalam satu minggu?  
A : " Dua jam, seminggu sekali. "
5. Q : Materi seperti apa saja yang didapatkan?  
A : " Sajak, maca, dongeng. "
6. Q : Kelas berapa yang mendapatkan materi tersebut?  
A : " Kawih untuk kelas 5, dongeng dan sajak untuk kelas 4, dan cerita pendek untuk kelas 6. "
7. Q : Metode cara mengajar seperti apa yang diberikan  
A : " Mengajar seperti mengadakan pentas seni itu membuat pembelajaran menjadi efektif. "
8. Q : Media dan fasilitas pembelajaran apa saja diberikan?  
A : " Infocus, *print out* cerita - cerita dongeng berwarna. "
9. Q : Metode seperti apa saja yang efektif dalam mengembangkan minat?

- A : " Pembelajaran dibuat semenarik mungkin terus pembelajaran tidak monoton, bertukar pikiran. "
10. Q : Apakah Aksara Sunda dapat diperkenalkan kepada siswa sekolah dasar?  
A : " Perlu sekali, agar anak – anak paham dengan budaya Sunda. "
11. Q : Seberapa penting Aksara Sunda diperkenalkan untuk anak sekolah dasar?  
A : " Penting sekali, Karena jika tidak dilestarikan, lambat laun aksara Sunda akan punah dengan sendirinya. "
12. Q : Media yang dapat diperkenalkan kepada murid sekolah dasar?  
A : " Buku interaktif, ataupun *cardgame*. "
13. Q : Bagaimana pengetahuan dan minat dari generasi sekarang terhadap bahasa daerah?  
A : " Kebanyakan merasa tidak percaya diri dalam berbicara bahasa Sunda. "

#### **4.2 Analisis Matriks SWOT**

Berikut Matriks SWOT berdasarkan data dari analisis SWOT yang telah digabungkan.

S (strength) + O (opportunities)	Buku ilustrasi interaktif yang dapat memudahkan anak dalam mencerna dan memahami materi juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
----------------------------------	--

*Table 4.2 Analisis Matriks SWOT*

#### **4.3 Problem Statement**

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Widya Novianti, S.Pd., Gr. Pengetahuan akan budaya terlebih juga pada tulisan Sunda Pengetahuan akan budaya juga tulisan Sunda kurang diketahui oleh siswa sekolah dasar, siswa sekolah dasar lebih mengetahui dan paham tulisan dari negara luar ketimbang budaya dan tulisan dari budaya Indonesia, jika dibiarkan seperti ini, maka cepat atau lambat budaya di Indonesia ini secara tidak langsung akan punah jika tidak dilestarikan. Penting sekali untuk diajarkan dan diperkenalkan aksara Sunda sedari sekolah dasar.

#### **4.4 Problem Solution**

Adanya pengenalan dasar materi aksara Sunda pada mata pelajaran bahasa Sunda di sekolah, dengan media buku yang interaktif untuk murid sekolah dasar.

#### **4.5 Segmentasi Target Audiens**

Demografis : Berusia 10 – 12 tahun, berjenis kelamin perempuan dan laki – laki, pembelajaran bahasa Sunda, pendidikan sekolah dasar untuk siswa kelas 4, 5, dan 6.

Geografis : Sekolah Dasar Negeri Baros Kencana CBM kota Sukabumi.

Psikografis : Minat belajar siswa pada cara mengajar guru dengan metode yang tidak monoton. Dalam masa *eksplor*, suka bermain, memiliki rasa penasaran, senang berdiskusi

#### **4.6 Klasifikasi Target Audiens**

*Need* : Perhatian orang tua, kasih sayang, ingin didengar.

*Fear* : Takut sendirian, memiliki rasa anxiety dalam segala hal, tidak percaya diri.

*Want* : Ingin naik peringkat, menjadi rangking 1 dikelas, bermain bersama dengan teman, ingin rajin menabung, ingin memiliki banyak prestasi.

*Dream* : Ingin masuk ke SMP *favorite*, ingin memiliki tinggi badan yang ideal, ingin juara olimpiade sains.

#### 4.8 What to Say

Berdasarkan data yang didapatkan melalui *insight* dari target audiens dan *problem solutions* yang didapatkan, maka *what to say* yang didapatkan : " *Teu nyunda maka tak kerén.* " *what to say* ini didasari dari kalimat " tak kenal maka tak sayang. "

#### 4.9 How to Say

Merancang media pengenalan dalam pembelajaran berupa buku cetak bergambar interaktif yang berisikan mengenai tulisan tulisan dasar aksara Sunda. Terdapat halaman interaktif mini games, yaitu menerjemahkan kata dengan menggunakan sistem teka – teki silang namun dibantu dengan garis bantu, menyusun *puzzle*.

##### 4.9.1 Tone and Manner

Kesan yang akan disampaikan dalam perancangan buku ini yaitu : *Fun, Colorful, Educated.* Pada beberapa halaman ada permainan seperti *puzzle* di dalamnya, dengan begitu secara tidak langsung bermain sembari belajar. Dengan dibantu juga dengan warna yang menarik untuk dilihat.

##### 4.9.2 Typeface

Terdapat dua jenis yang digunakan dalam Buku Pembelajaran Interaktif ini, pada penulis penjelasan menggunakan *typeface* " *Witcher Handwriting Regular* " dan untuk jenis *typeface* pada *puzzle* dengan menggunakan *typeface* " *Arial Rounded MT Bold* ".

##### 4.9.2 Color Palette

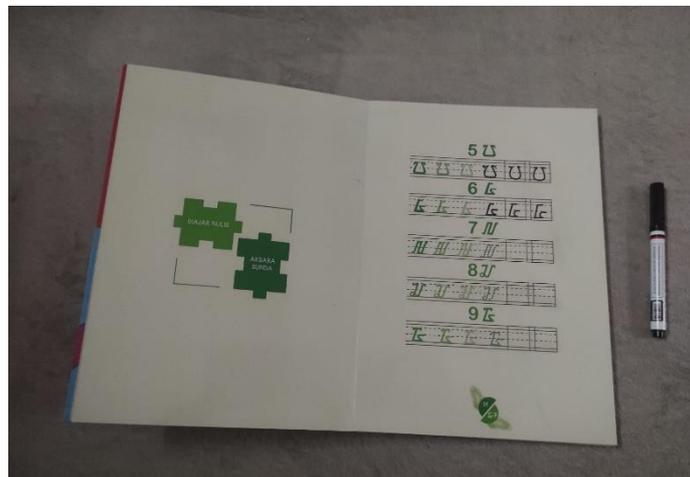


Gambar 4.9.2 Color Pallete

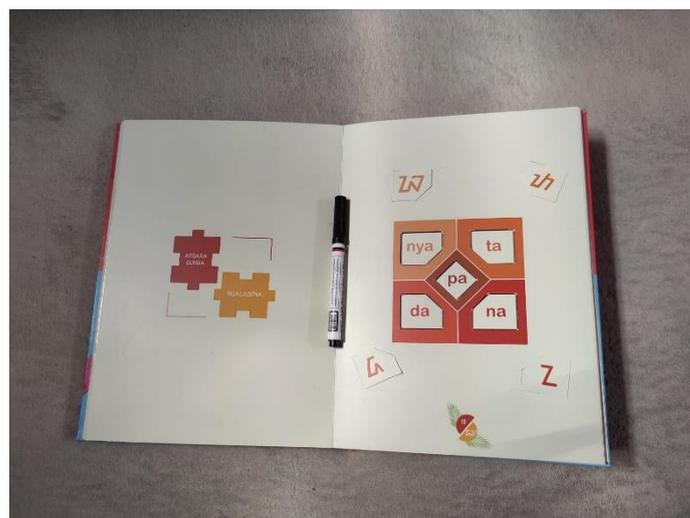
#### 4.10 Hasil Perancangan



*Gambar 4.10 Hasil Perancangan – 1*



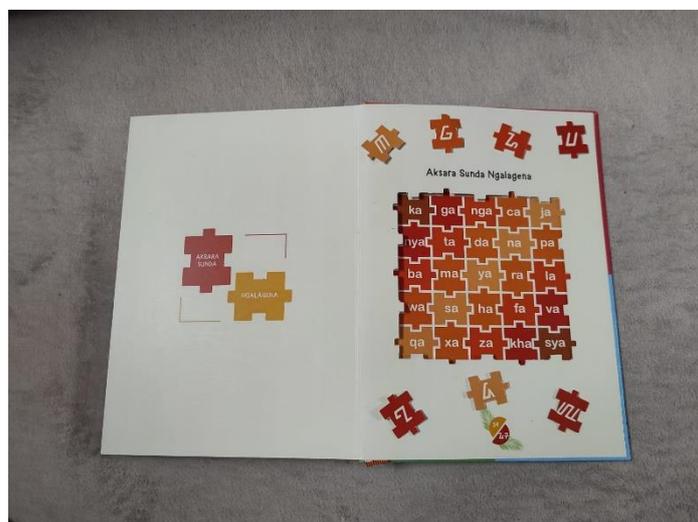
*Gambar 4.10 Hasil Perancangan – 2*



*Gambar 4.10 Hasil Perancangan – 3*



Gambar 4.10 Hasil Perancangan – 4



Gambar 4.10 Hasil Perancangan – 5

#### 4. KESIMPULAN

Perlu adanya edukasi untuk memperkenalkan salah satu kebudayaan sunda, yaitu aksara Sunda agar generasi penerus bangsa dapat mengetahui atau bahkan dapat melestarikan budayanya sendiri. Salah satu pengenalan yang dapat diterima pada masyarakat yaitu dengan cara memasukan materi aksara Sunda ke dalam pembelajaran bahasa Sunda. Berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Sunda, salah satu media yang dapat diterima untuk murid sekolah dasar yaitu dengan sesuatu yang interaktif. Hal ini juga dapat dihubungkan dari psikologis anak yang cenderung lebih menyukai praktik dibandingkan dengan teori.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih kepada ibu dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Juga tidak lupa penulis ucapkan

kepada kedua orang tua yang telah mendukung penulis dalam penelitian ini. Penulis juga ucapkan terimakasih kepada seluruh kerabat dan pihak yang sudah terlibat dalam menyelesaikan buku dan penelitian ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya. Penulis menyadari dalam penulisan penelitian ini masih terdapat kekurangan, akhir kata mengucapkan terima kasih.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. Dalam R. T. Gates, & F. Stout (Penyunt.), *The City Reader* (2nd ed.). New York: Routledge Press.
- Borer, M. I. (2010). From Collective Memory to Collective Imagination: Time, Place, and Urban Redevelopment. *Symbolic Interaction*, 33(1), 96-144.
- Mac Leod, D. (1992). *Post-Modernism and Urban Planning*. Dipetik June 25, 2010, dari <http://www3.sympatico.ca/david.macleod/POMO.HTM>
- Poston, J. D., & Bouvier, L. F. (2010). *An Introduction to Demography*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Stoica, R.-I. (2006 [2005]). Heterotopia Urbana: Some Conceptual Considerations of Urban Heritage. *Forum UNESCO University and Heritage 10th International Seminar "Cultural Landscapes in the 21st Century"*. Newcastle-upon-Tyne.
- Voskuil, R. P. (1996). *Bandoeng: Beeld van Een Stad* (Indonesian ed.). (S. M. Supardan, S. Sumardi, N. Darsono, & I. I. Yousda, Penerj.) Bandung: Dept. Planologi and Jagaddhita.
- Xi, Z. (2004). *Comparison between American and Chinese Community Building*. Dipetik May 10, 2007, dari COMM-ORG: The On-Line Conference on Community Organizing and Development: <http://comm-org.wisc.edu/papers2004/zhangxi.htm>