

## Perancangan Buku Grafis Visual Kultur Malaysia “*Malaysian Visual Culture*”: Eksplorasi Identitas Budaya Malaysia

**Mirafa Difa Fourtuna, Andreas Syah Pahlevi, Asmidah Alwi**

Universitas Negeri Malang, Semarang No. 5, Malang, Jawa Timur, Indonesia;  
Universiti Utara Malaysia, Bukit Kayu Hitam, Sintok, Kedah, Malaysia  
[mirafa.difa.2002536@students.um.ac.id](mailto:mirafa.difa.2002536@students.um.ac.id); [andreas.fs@um.ac.id](mailto:andreas.fs@um.ac.id);  
[asmidah@uum.edu.my](mailto:asmidah@uum.edu.my)

### Abstrak

Globalisasi telah membawa masyarakat ke era dimana interaksi antarbudaya semakin intens dan kompleks. Kemampuan individu untuk beradaptasi, memahami dan memperluas wawasan mengenai berbagai identitas budaya menjadi kian penting. Melalui pemahaman yang mendalam, individu dapat bersikap terbuka, menghargai keberagaman budaya, dan menjadi agen perubahan yang berdaya tahan di tengah-tengah dinamika budaya global. Sebagai negara tetangga Indonesia, Malaysia memiliki keunikan dalam identitas budayanya yang patut untuk dipelajari bagi masyarakat Indonesia. Perancangan ini bertujuan untuk menyusun sebuah buku grafis yang memuat informasi mengenai aspek budaya Malaysia melalui lima subbab yakni Tembikar, Keris, Tekstil, Pakaian dan Rekreasi. Pengumpulan data perancangan kualitatif ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur yang dilakukan selama program pertukaran pelajar oleh penulis di Malaysia. Adapun model perancangan menggunakan metode Design Thinking oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris yang terdiri dari tujuh tahap yakni *Define, Research, Ideate, Prototype, Select, Implement* dan *Learn*. Hasil perancangan media utama berupa buku grafis cetak “*Malaysian Visual Culture*” yang menyajikan informasi komprehensif dengan visual yang menarik. Selain media utama, terdapat media pendukung berupa *keychain*, stiker, poster, *X-Banner*, kaos, kalender, *tote bag* dan kartu pos.

**Kata kunci:** Globalisasi, Identitas Budaya, Malaysia, Eksplorasi, Buku Grafis

### 1. PENDAHULUAN

Dalam era teknologi dan interkoneksi yang pesat, globalisasi menjadi sebuah fenomena yang berkembang dengan cepat di seluruh dunia. Gagasan globalisasi, yang dipandang sebagai manifestasi multikulturalisme, menjadi fondasi bagi keragaman dan pluralisme, yang merupakan kelanjutan dari era pencerahan dan humanisme (Dussel, 2008). Di era ini pun tiap individu harus membekali diri dengan berbagai kemampuan untuk dapat bertahan. Salah satunya yaitu kemampuan pemahaman identitas budaya untuk memperluas wawasannya lalu bersikap terbuka dan menghargai keberagaman budaya yang semakin pesat ini.

Mengenali budaya negara lain tanpa mengabaikan pentingnya memahami budaya negara sendiri adalah suatu keharusan yang menciptakan keseimbangan yang berharga dalam perkembangan personal dan interaksi global. Aspek penting dari pendidikan budaya adalah memahami budaya sendiri dan juga mengembangkan kesadaran budaya dengan memperoleh pengetahuan yang luas tentang nilai-nilai dan keyakinan budaya lain, daripada melihatnya melalui prisma stereotip budaya (Anand, 2014). Oleh karena itu, pemahaman terhadap budaya negara lain membuka

cakrawala pemahaman terhadap keberagaman manusia, merangsang kerjasama lintas batas, dan menghindari stereotip berdasarkan pengetahuan terbatas semata. Melalui pendekatan ini, individu dapat menjadi agen perubahan yang berdaya tahan di tengah-tengah dinamika budaya global.

Sebagai negara tetangga Indonesia, Malaysia memang memiliki beberapa kemiripan dalam hal budaya dengan Indonesia. Menurut Pujiyanto, dkk. (2021), Indonesia dan Malaysia merupakan sesama negara Melayu yang memiliki akar budaya yang sama, sehingga budaya sosialnya pun tidak jauh berbeda. Meski demikian, masih ada keunikan dalam identitas budayanya yang patut untuk disoroti. Eksplorasi identitas budaya Malaysia dinilai penting karena identitas budaya merefleksikan sejarah, nilai-nilai, dan warisan masyarakat Malaysia yang heterogen. Budaya material Malaysia memiliki banyak aspek, dan kerajinannya mencerminkan satu atau lebih dimensi identitas (*identity*), industri (*industry*), dan kecerdikan (*ingenuity*) (Leigh, 2000).

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, untuk membantu individu yakni masyarakat Indonesia dalam mendapatkan pemahaman terhadap budaya negara Malaysia, diperlukan adanya media literatur yang dikemas secara menarik dan informatif. Dengan hadirnya literatur tersebut dapat mengenalkan dan juga menambah wawasan mengenai budaya negara Malaysia untuk masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini sekaligus menjadi wadah eksplorasi identitas budaya negara lain untuk penulis.

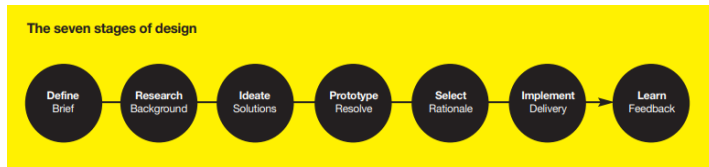
Media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media cetak, berupa buku grafis yang berisikan ragam kekayaan budaya negara Malaysia. Buku grafis ini tidak hanya menyoroti aspek budaya tetapi juga mencerminkan potensi kreatif desain grafis. Tidak hanya memberikan manfaat di tingkat lokal tetapi juga dapat berkontribusi pada dunia desain dan seni visual dalam lingkup yang lebih luas. Eksplorasi identitas budaya Malaysia dalam bentuk buku grafis dapat menjadi contoh inspiratif bagi para penggiat desain dan seni visual di tingkat internasional.

Menurut Roberson (2008:16), buku grafis menghasilkan narasi yang layak untuk dipelajari secara akademis karena representasi bermakna tentang kehidupan, waktu, dan pandangan dunia dari penulis yang membuatnya. Fokus pembuatan buku grafis ini adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang keragaman budaya global di masyarakat, khususnya budaya serumpun. Kemudian sebagai wadah untuk mengeksplorasi identitas budaya Malaysia. Dengan menggabungkan aspek pemahaman terhadap budaya global dan eksplorasi identitas lokal, penciptaan buku grafis ini mendorong terjadinya dialog lintas budaya yang positif dan konstruktif. Selain itu, melalui media visual yang menarik, buku ini memiliki potensi untuk menjangkau masyarakat dengan cara yang lebih mengena dan merangsang keingintahuan akan keragaman budaya. Oleh karena itu, urgensi perancangan buku grafis ini tidak hanya menciptakan pemahaman yang lebih baik tentang budaya Malaysia di tengah dunia global, tetapi juga membuka pintu bagi pengalaman eksplorasi yang memperkaya wawasan masyarakat.

Adapun untuk tajuk karya perancangan buku grafis ini ialah "*Malaysian Visual Culture*" yang bermakna Budaya Visual Malaysia. Tajuk ini bertujuan untuk merepresentasikan literatur tentang topik budaya visual negara Malaysia. Dengan demikian, judul penelitian ini mencerminkan dorongan untuk mengeksplorasi dan memahami identitas budaya Malaysia melalui lensa desain grafis, dengan harapan bahwa hal tersebut dapat membawa manfaat pada tingkat budaya, sosial, dan artistik. Perancangan ini juga bertujuan untuk meningkatkan apresiasi terhadap seni dan kreativitas lokal di Malaysia.

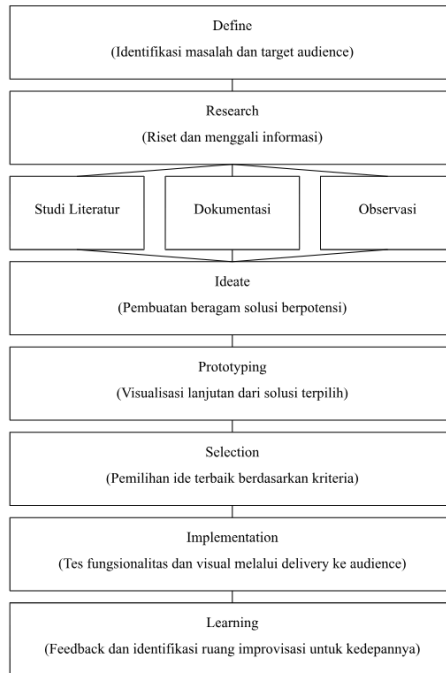
## 2. METODE

Jenis perancangan yang penulis gunakan untuk penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2018:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun dalam penelitian ini menggunakan model penelitian *Design Thinking* oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris (2009:11). Model penelitian *Design Thinking* ini terdiri dari 7 tahap, yaitu *Define (Brief)*, *Research (Background)*, *Ideate (Solutions)*, *Prototype (Resolve)*, *Select (Rationale)*, *Implement (Delivery)*, dan *Learn (Feedback)*. Berikut bagan perancangan *Design Thinking* dari Gavin Ambrose dan Paul Harris berdasarkan Buku *Basics Design 08: Design Thinking*.



**Gambar 1. Flowchart Tahap *Design Thinking* Gavin Ambrose dan Paul Harris (2009)**

Pertama, *Define* bertujuan untuk mengidentifikasi dengan jelas masalah atau tantangan yang harus diselesaikan. Kedua, *Research*, melakukan penelitian secara intensif melalui berbagai teknik pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi yang relevan. Ketiga, *Ideate*, menciptakan sebanyak mungkin ide kreatif yang berpotensi menjadi solusi. Biasanya dilakukan dengan menggunakan teknik berpikir divergen seperti brainstorming untuk menghasilkan berbagai konsep. Keempat, *Prototype* adalah membangun model atau representasi visual dari ide-ide yang paling menjanjikan. Kelima, *Select* adalah memilih solusi atau elemen yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan desain. Keenam, *Implement* adalah mengimplementasikan desain yang dipilih ke dalam desain akhir. Terakhir, *Learn* adalah mengevaluasi performa solusi dengan mengumpulkan umpan balik dan merinci perbaikan yang dapat diterapkan pada desain di masa mendatang.



**Gambar 2. Pola Perancangan *Design Thinking* setelah disesuaikan dengan kebutuhan perancangan (2024)**

Model ini digunakan karena mendapat pengakuan luas dan diterima oleh berbagai pihak terkemuka di dunia desain. Selain itu juga menonjol karena fleksibilitasnya yang tinggi, memungkinkan penerapan dalam berbagai konteks dan jenis proyek desain. Juga dikenal sebagai metode yang iteratif, memungkinkan pembelajaran terus-menerus dan perbaikan berkelanjutan melalui siklus evaluasi dan penyempurnaan.

1. *Define (Brief)*: Tahap pertama dalam *Design Thinking* adalah mendefinisikan masalah desain dan target audience. Pemahaman yang akurat terhadap permasalahan dan kendala-kendala yang berpotensi muncul dapat membuka jalan bagi pengembangan solusi yang lebih tepat. Dalam tahap ini, perlu merinci masalah secara spesifik dan menyeluruh untuk memandu proses desain selanjutnya.
2. *Research (Background)*: Tahap ini melibatkan tinjauan terhadap informasi melalui berbagai teknik riset intensif, yakni observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Riset ini membantu mengidentifikasi potensi hambatan dan memberikan landasan yang kuat untuk proses ideasi dan pengembangan solusi nantinya.
3. *Ideate (Solutions)*: Ideate merupakan tahap di mana ide-ide kreatif dihasilkan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Proses ini dapat melibatkan teknik brainstorming untuk merangsang pemikiran kreatif dan menghasilkan sebanyaknya opsi solusi yang memungkinkan.
4. *Prototype (Resolve)*: Di tahap ini membuat model atau representasi visual dari beberapa solusi secara lebih konkret. Pengembangan konsep dilakukan dengan membuat rancangan prototipe kasar lalu diuji.
5. *Select (Rationale)*: Tahap ini melibatkan peninjauan solusi yang diajukan berdasarkan tujuan desain. Evaluasi cermat dilakukan untuk memilih solusi yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan perancangan.

6. *Implement (Delivery)*: Fase implementasi melibatkan pengembangan desain yang dipilih dan pengiriman akhirnya ke target audience. Ini adalah langkah di mana solusi diubah menjadi hasil perancangan yang dapat diimplementasikan dalam skala penuh.
7. *Learn (Feedback)*: Tahap terakhir ini membantu penulis dan penulis lainnya di masa depan untuk meningkatkan kinerja melalui feedback dari target audience. Proses evaluasi ini menentukan sejauh mana solusi memenuhi tujuan dan mengidentifikasi perbaikan yang dapat dilakukan di masa depan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Perancangan ini menggunakan tiga teknik yakni, observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Semua teknik tersebut dilakukan untuk memperkaya referensi dan menambah pemahaman terhadap materi yang akan dikaji.

#### **1. Observasi**

Observasi yaitu mengumpulkan data secara langsung dari lapangan (Semiawan, 2010). Penulis melakukan observasi ini saat menjalani program pertukaran pelajar di Malaysia selama satu semester. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui secara langsung keadaan budaya Malaysia. Selama melakukan pertukaran pelajar di Malaysia, metode observasi sebagai teknik pengumpulan data dilakukan dengan keterlibatan penulis secara langsung dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan yang baru. Penulis aktif berpartisipasi dalam acara kampus, acara sosial, dan kegiatan kelompok, menciptakan ruang untuk mengamati interaksi sosial, norma budaya, dan kebiasaan belajar dari mahasiswa lokal. Hal ini memperkaya pemahaman penulis akan budaya dan dinamika lingkungan belajar, kemudian menjadi dasar dalam penyusunan buku grafis. Dengan terlibat sepenuhnya, observasi menjadi cara alami untuk mengeksplorasi dan menyelami budaya Malaysia yang unik.

#### **2. Studi Literatur**

Menurut Sugiyono (2018), studi literatur adalah kajian teoritis dan rujukan lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang dalam situasi sosial yang diteliti. Penulis mengakses sumber informasi dari literatur yang tersedia di perpustakaan kampus. Melalui studi literatur ini, penulis mengeksplorasi karya-karya akademis, buku-buku teks, dan jurnal-jurnal yang relevan dengan topik penelitian, yaitu budaya Malaysia. Informasi yang diperoleh dari literatur kampus membantu membangun kerangka teori, memperdalam pemahaman mengenai identitas budaya Malaysia, dan memberikan landasan konseptual dalam perancangan buku grafis. Studi literatur juga menjadi sumber inspirasi dan dasar yang mendukung interpretasi data observasi dan pengalaman langsung penulis selama masa pertukaran pelajar di Malaysia. Dengan memanfaatkan literatur kampus, penulis dapat mengintegrasikan wawasan akademis dan pengalaman praktis dalam mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang budaya dan desain grafis Malaysia.

#### **3. Dokumentasi**

Sebagian besar yang tersedia adalah berbentuk surat, catatan harian, cenderamata, artefak, video dan foto (Sugiyono, 2011:139). Adapun metode dokumentasi yang digunakan untuk mendapatkan bukti otentik terkait budaya Malaysia adalah berupa foto dan video. Dokumentasi merupakan cara yang signifikan untuk merekam dan mengabadikan momen dan informasi penting. Penulis menggunakan kamera dan ponsel untuk mendokumentasikan kegiatan sehari-hari, kegiatan sosial, bangunan bersejarah, seni dan budaya, interaksi

dengan mahasiswa lokal, dan lain-lain. Foto dan video tersebut memberikan gambaran visual yang nyata dari pengalaman penulis, menangkap nuansa budaya, kegiatan akademis, dan kehidupan kampus dengan cara yang lebih langsung

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media utama yang dibuat dalam perancangan ini adalah buku grafis yang telah disesuaikan dengan tujuan utamanya. Menurut McCloud, S., & Martin, M. (1993) dalam bukunya *Understanding Comics: The Invisible Art (Vol. 106)* mengatakan bahwa elemen grafis berperan penting dalam memahami detail teks. Kemudian urutan elemen grafis dikorelasikan dengan tujuan untuk menghasilkan koneksi kognitif dalam membaca.

Buku grafis ini bertindak sebagai media visual untuk menyampaikan pemahaman yang mendalam tentang identitas budaya. Kombinasi gambar dan teks menjadi sarana yang efektif untuk mengeksplorasi dan memvisualisasikan makna budaya. Dengan demikian, buku grafis visual tentang budaya Malaysia harus mempertimbangkan dinamika globalisasi dalam merepresentasikan identitas budaya secara akurat.

Data verbal dan visual dikumpulkan dari berbagai sumber literatur, termasuk buku dan ensiklopedia yang tersedia di internet. Sumber-sumber utama yang digunakan dalam topik ini meliputi literatur dari perpustakaan Malaysia, situs resmi Malaysia, dan literatur akademis. Data yang telah terkumpul kemudian diolah dan dirangkum menjadi poin-poin lalu dijadikan subbab yang ditampilkan dalam buku grafis nantinya.

#### **3.1. Identifikasi Target Audience**

Demografis:

- Usia: Masyarakat Indonesia dari berbagai kelompok usia, dengan penekanan khusus pada remaja hingga dewasa muda (usia 15-30 tahun) yang tertarik untuk memahami budaya Malaysia melalui medium visual.
- Pendidikan: Semua tingkat pendidikan, dengan perhatian khusus pada mahasiswa dan siswa sekolah menengah yang sedang belajar tentang budaya regional.

Psikografis:

- Minat Budaya: Khalayak ini adalah individu yang memiliki minat kuat terhadap seni visual, desain grafis, dan eksplorasi budaya. Serta ingin memperdalam pemahaman mereka tentang Malaysia.
- Pemahaman Global: Masyarakat yang terbuka terhadap pengalaman lintas budaya dan memiliki pemahaman global yang berkembang.

Behavioristis:

- Pembaca Buku Grafis: Orang-orang yang sudah atau ingin memiliki kebiasaan membaca buku grafis, termasuk mereka yang suka mengumpulkan dan menghargai karya seni visual.
- Pengguna Media Sosial: Khalayak yang aktif di platform media sosial seperti Instagram, Twitter, atau Pinterest, yang dapat menjadi saluran distribusi yang efektif untuk mempromosikan dan berbagi konten grafis.

Selanjutnya yaitu menggali informasi sebanyak mungkin mengenai budaya Malaysia sendiri untuk memahami ragam identitas budaya yang dimiliki negara tersebut. Adapun hal ini penulis lakukan melalui berbagai metode seperti studi literatur, observasi, dan dokumentasi.

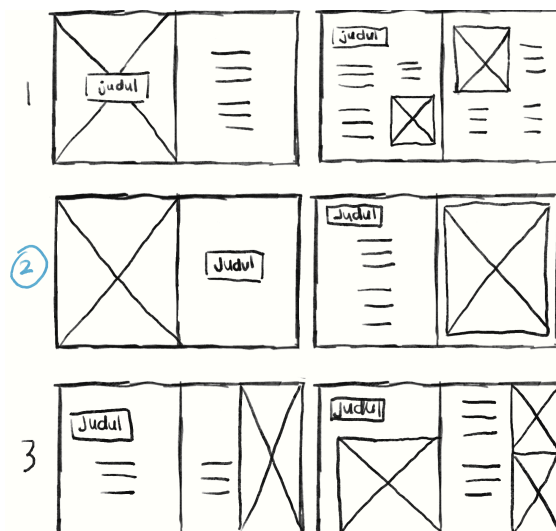
### 3.2. Riset Budaya Malaysia

Dari metode Studi Literatur, didapatkan banyak informasi seputar ragam budaya yang dimiliki oleh negara Malaysia. Total ada sebanyak 14 buku yang digunakan sebagai landasan pembuatan isi konten buku grafis nantinya. Buku-buku ini didapatkan dari perpustakaan Sultanah Bahiyah di Universiti Utara Malaysia. Sedangkan dari metode Observasi, penulis melihat dan merasakan secara langsung bagaimana pelaksanaan aktivitas budaya negara Malaysia. Total ada sebanyak 4 kegiatan yang penulis ikuti selama program pertukaran pelajar. Terakhir, dari metode Dokumentasi, penulis mengikuti dan mendokumentasikan beberapa tempat yang dikunjungi selama di Malaysia.

### 3.3. Tahap Perancangan Buku Grafis

Proses perancangan buku grafis ini terbagi menjadi empat tahap yakni, (1) *Thumbnail*, (2) *Rough Sketch*, (3) *Comprehensive*, dan (4) *Final*. Berikut paparan rinci dari seluruh tahap perancangan.

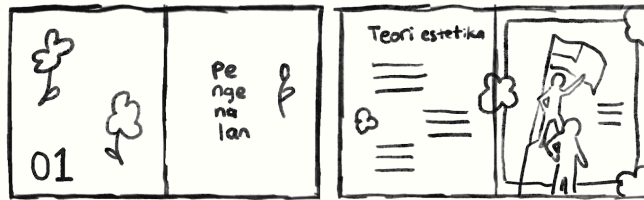
#### *Thumbnail*



**Gambar 3. *Thumbnail* halaman pengenalan dan penutupan buku grafis (2024)**

*Thumbnail* dari halaman pengenalan dan penutupan buku berisikan varian sket kasar *layouting* dan tata letak foto atau gambar pendukung. Adapun *thumbnail* terpilih ialah *thumbnail* kedua yang memiliki *placeholder* foto atau gambar besar yang memenuhi halaman, dikarenakan bagian pengenalan dan penutupan ingin dibuat nampak kontras dan mencolok, dengan teks minim.

#### *Rough Sketch*



**Gambar 4. Rough Sketch halaman pengenalan dan penutupan buku grafis (2024)**

Dari *thumbnail* terpilih dibuat sket kasar yang lebih detail berisikan elemen-elemen penyusun isi buku. Bagian kiri yakni pengenalan atau intro berisikan dekorasi bunga raya dengan daunnya. Lalu dilengkapi dengan nomor halaman serta judul halamannya sebagai penjelas. Di bagian kanan yakni penutup terdiri dari judul halaman dan dilengkapi dengan teks pendukungnya, agar halaman tidak terkesan kosong dan membosankan ditambahkan dekorasi berupa bunga raya juga dan foto satu halaman penuh.

Comprehensive



Gambar 5. *Comprehensive* halaman pengenalan buku grafis (2024)



Gambar 6. *Comprehensive* halaman penutupan buku grafis (2024)

Berikut *comprehensive layout* dari halaman pengenalan juga penutupan buku grafis "*Malaysian Visual Culture*". Agar desain terlihat konsisten di dua bagian ini, diletakkan dekorasi yang sama yakni bunga raya. Di kedua bagian ini ditekankan teks yang minim namun foto atau gambar pendukung dibuat besar agar menarik mata.

Final



**Gambar 7 Final halaman pengenalan buku grafis (2024)**



**Gambar 8. Final halaman penutupan buku grafis (2024)**

Berikut hasil akhir dari bagian halaman pengenalan dan penutupan buku grafis berupa pengaplikasiannya di *mockup* berbentuk buku.

### 3.4. Pengaplikasian Buku Grafis dan Media Pendukung

Proses pengaplikasian buku grafis dan media pendukung dilakukan di software *Adobe Photoshop* menggunakan *mockup* yang tersedia. Adapun untuk media pendukung terdiri dari delapan jenis yakni, (1) *Keychain* (2) *Stiker*, (3) *Poster*, (4) *X-Banner*, (5) *Kaos*, (6) *Kalender*, (7) *Tote Bag*, dan (8) *Kartu pos*. Berikut paparan rinci dari seluruh pengaplikasiannya.



**Gambar 9. Mockup cover depan dan belakang buku grafis "Malaysian Visual Culture" (2024)**



**Gambar 10. Mockup spread halaman buku grafis (2024)**



**Gambar 11. Tampilan media utama dan media pendukung dari buku grafis (2024)**

#### 4. SIMPULAN

Buku grafis “*Malaysian Visual Culture*” ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang keragaman dan kekayaan budaya Malaysia kepada masyarakat Indonesia. Melalui buku grafis ini, diharapkan wawasan pembaca dapat bertambah dan juga mengapresiasi identitas budaya Malaysia yang beragam. Buku ini membahas tentang berbagai aspek budaya Malaysia, melalui lima subbab-nya yakni Tembikar, Keris, Tekstil, Pakaian dan Rekreasi. Dari kelima subbab ini ditelusuri tradisi, adat istiadat, seni, dan warisan budaya dari berbagai etnis yang ada di Malaysia. Dengan menampilkan informasi yang komprehensif dan visual yang menarik, buku ini berupaya untuk menyajikan gambaran menyeluruh mengenai identitas budaya Malaysia yang kaya dan beragam. Dari perancangan ini diharapkan buku grafis “*Malaysian Visual Culture*” dapat menjadi referensi yang berguna bagi masyarakat Indonesia dalam memahami dan mengapresiasi budaya Malaysia. Buku ini juga diharapkan dapat berfungsi sebagai alat edukatif yang efektif dalam memperkenalkan identitas budaya Malaysia kepada khalayak luas, serta mendorong dialog lintas budaya yang positif dan konstruktif.

Perancang berharap kedepannya akan semakin banyak karya-karya yang dihasilkan karena inspirasi dari buku grafis atau perancangan ini. Harapannya adalah bahwa buku ini dapat memotivasi desainer lain untuk mengeksplorasi identitas budaya dari perspektif visual dan menghasilkan karya-karya yang inovatif dan bermakna yang dapat mengedukasi dan menginspirasi masyarakat luas. Adapun saran untuk perancangan selanjutnya di masa depan yang berkaitan dengan topik penelitian ini adalah untuk melakukan penelitian lapangan yang lebih mendalam melalui wawancara dan observasi langsung. Selain itu, melibatkan lebih banyak komunitas budaya lokal dapat membantu memperkaya konten dan memastikan keakuratan serta relevansi informasi yang disajikan. Penelitian kolaboratif dengan ahli budaya dan seniman lokal juga dapat menambah nilai dan kedalaman pada hasil perancangan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. Dussel, “What can multiculturalism tell us about difference? The reception of multicultural discourses in France and Argentina,” *Global Constructions Of Multicultural Education*, p. 91, 2001.
- [2] P. Harris, *Basics Design: Design Thinking*. Ava Publishing, 2009.
- [3] D. Sugiyono, “Educational research methods approach quantitative, qualitative and R&D,” *Bandung: Alfabeta*, 2013.
- [4] A. Sidik, A. R. Mariana, and A. R. Anggraeny, “Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus di SMK Kusuma Bangsa,” *Jurnal Sisyfotek Global*, vol. 8, no. 1, 2018.
- [5] C. A. Roberson, “Dimensions of Quality and Diversity in Graphic Novel Collections,” 2008.
- [6] C. R. Semiawan, *Metode penelitian kualitatif*. Grasindo, 2010.
- [7] R. Hidajat, S. D. Anggriani, N. Aini, and N. Shaari, “The Creativity of Designing Batik Serumpun Melayu Through Indonesian-Malaysian Cultural Acculturation,” in *5th International Conference on Arts Language and Culture (ICALC 2020)*, Atlantis Press, 2021, pp. 54–60.

- [8] P. K. K. Anand, "Cross cultural diversity in today's globalized era," *Journal of Human Resource Management*, vol. 2, no. 6–1, pp. 12–16, 2014.
- [9] N. M. Yusof and Z. J. Esmail, "Reconstructing multiculturalism in Malaysia through visual culture," *Mediterr J Soc Sci*, vol. 8, no. 4, p. S1, 2017.
- [10] A. D. Manning, "Understanding comics: The invisible art," 1998.
- [11] B. Leigh, "The changing face of Malaysian crafts: Identity, industry & ingenuity," (*No Title*), 2000.
- [12] T. Huijismans, E. Harteveld, W. van der Brug, and B. Lancee, "Are cities ever more cosmopolitan? Studying trends in urban-rural divergence of cultural attitudes," *Polit Geogr*, vol. 86, p. 102353, 2021.