

PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA EDUKASI

SEJARAH CADAS PANGERAN UNTUK REMAJA 13-18 TAHUN

Farah Luthfiah¹, Taufiq Wahab² dan Diani Apsari³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
faeincollege@telkomuniversity.ac.id, taufiqwahab@telkomuniversity.ac.id,
dianiapsari@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Cadas Pangeran merupakan situs sejarah penting yang terletak di Sumedang, Jawa Barat. Jalan ini memuat kisah perjuangan, perlawanan, dan diplomasi antara bangsawan lokal, khususnya Pangeran Kornel, dengan pemerintahan kolonial Belanda pada abad ke-19, tepatnya pada masa pembangunan Jalan Raya Pos (*De Grote Postweg*) oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *board game* sebagai media edukatif yang dapat memperkenalkan narasi sejarah Cadas Pangeran kepada remaja berusia 13 hingga 18 tahun. Permainan ini dirancang untuk menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dan menarik, dengan tujuan mengubah pendekatan pembelajaran sejarah yang cenderung kaku menjadi pengalaman yang menyenangkan dan inovatif. Proses perancangan menggunakan pendekatan desain komunikasi visual yang dipadukan dengan kajian sejarah, serta menerapkan metode kualitatif melalui kuesioner, wawancara, observasi, dan studi pustaka terkait sejarah Cadas Pangeran serta mekanisme permainan *board game*. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode matriks perbandingan. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *board game* edukatif yang mengangkat narasi sejarah Cadas Pangeran serta memperkenalkan berbagai elemen budaya Sumedang Larang, seperti senjata tradisional, nilai-nilai kepemimpinan, dan simbol-simbol lokal.

Kata kunci: Cadas Pangeran, *board game*, media edukatif, sejarah lokal, warisan budaya

Abstract: Cadas Pangeran is a significant historical site located in Sumedang, West Java. The road embodies a narrative of struggle, resistance, and diplomacy between the local aristocracy, particularly Prince Kornel, and the Dutch colonial administration during the 19th century, specifically in the era of the Great Post Road (*De Grote Postweg*) construction led by Governor-General Herman Willem Daendels. This study aims to develop a board game as an educational medium to introduce the historical narrative of Cadas Pangeran to adolescents aged 13 to 18. The board game is

intended to serve as an engaging and interactive learning tool that transforms conventional and rigid approaches to history education into an enjoyable and innovative experience for young learners. The design process employs a visual communication design methodology integrated with historical research, utilizing qualitative methods including questionnaires, interviews, observations, and literature review related to the history of Cadas Pangeran and board game mechanics. Data analysis was conducted using a comparative matrix method. The outcome of this study is an educational board game that conveys the historical significance of Cadas Pangeran while introducing various elements of Sumedang Larang culture, such as traditional weaponry, leadership values, and local symbolic heritage.

Keywords: *Cadas Pangeran, board game, educational media, local history, cultural heritage*

PENDAHULUAN

Masa Hindia Belanda merupakan masa Indonesia masih di bawah pemerintahan kolonial Belanda. Masa tersebut memiliki banyak cerita dan sejarah, dari zaman prasejarah, masa kerajaan, hingga masa perjuangan kemerdekaan melawan penjajah asing. Salah satu bukti sejarah pada masa penjajahan Belanda yaitu terbangunnya Cadas, salah satu situs bersejarah yang terletak di Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Dibalik keberadaan jalan ini tersimpan kisah perjuangan, perlawanan, dan diplomasi antara bangsawan lokal, khususnya Pangeran Kornel, dengan pemerintah kolonial Belanda pada abad ke-19, tepatnya pada masa pembangunan jalan raya pos (*De Grote Postweg*) oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels (Imanuddin, A., 2019).

Dalam perancangan ini guna memperkenalkan kisah Cadas Pangeran serta budaya Sumedang Larang akan menggunakan media *board game* atau permainan. Menurut (Pratiwi, 2019), *board game* atau papan permainan dapat berfungsi sebagai sarana dan juga sarana edukasi yang menyenangkan dan menghibur dimana dan kapan saja. Penggunaan *board game* sebagai media perancangan ini dikarenakan informasi mengenai sejarah Cadas Pangeran sudah disajikan dalam bentuk teks dan tulisan yang dikemas dengan

media buku. Sementara itu, menurut (Sawitri, J. dkk, 2024) metode pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks seringkali kurang mampu mengakomodasikan kebutuhan serta minat seluruh siswa. Terutama pada zaman kini yang terbiasa dengan lingkungan yang memberikan rangsangan visual dan stimulasi, pembelajaran dengan pendekatan tersebut cenderung membuat siswa menjadi pendengar dan mengakibatkan proses belajar yang monoton dan tidak memicu rasa ingin tahu serta kreativitas siswa.

Perancangan *board game* akan ditarget pasarkan kepada remaja dengan usia 13-18 tahun. Menurut Ahyani dan Astuti (2018), masa remaja umumnya berlangsung sekitar umur 13-18 tahun dan merupakan masa peralihan anak dari masa anak-anak ke masa dewasa. Dalam masa remaja ini, perkembangan anak mencapai kematangan secara fisik, mental, sosial maupun emosional. Pada masa remaja, perkembangan yang pesat dapat menimbulkan berbagai problematika internal maupun eksternal bagi anak, salah satunya yaitu problematika yang berkaitan dengan perkembangan perilaku sosial dan moralitas. Dengan perancangan ini, anak-anak remaja dapat menerima suatu informasi serta bersosialisasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan keluarga.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data pada perancangan ini dilakukan dengan metodologi pengumpulan data kualitatif melalui kuesioner, wawancara, observasi dan studi pustaka dengan pendekatan desain komunikasi visual dan sejarah. Kemudian metodologi analisis data yang digunakan adalah metode analisis data matriks perbandingan. Dalam studi pustaka, kutipan teori-teori yang memuat landasan teori dalam penyusunan tugas akhir ini antara lain:

Sejarah

Menurut Tarigan (2022), kata *sejarah* berasal dari bahasa Arab *syajaratun* yang berarti pohon. Dalam konteks silsilah, pohon ini melambangkan pertumbuhan berkelanjutan. Dalam bahasa Belanda, sejarah disebut *geschiedenis* yang berarti "yang telah terjadi", sementara dalam bahasa Inggris, *history* berarti cerita masa lampau manusia.

Budaya

Menurut Nata (dalam Setiawan, 2018), budaya adalah suatu istilah yang mencakup segala daya, cipta, rasa dan karsa yang dihasilkan oleh manusia. Budaya ini dapat terlihat dalam bangunan, teknologi, seni, sastra, dan lain sebagainya.

Adaptasi

Menurut Karta Sapoetra (dalam karya Soerjono Soekanto, 2009), adaptasi terbagi menjadi dua jenis: autoplastis (penyesuaian diri dengan mengubah diri sendiri) dan alloplastis (penyesuaian diri dengan mengubah lingkungan). Adaptasi pasif menekankan dominasi lingkungan terhadap individu, sedangkan adaptasi aktif menunjukkan bahwa individu berperan dalam membentuk lingkungan.

Desain Komunikasi Visual

Menurut Suyanto (2004), desain komunikasi visual adalah cabang seni yang berfungsi sebagai media komunikasi, terutama untuk kebutuhan bisnis dan industri. Desain ini mencakup periklanan, promosi produk, identitas visual, serta desain lingkungan grafis dan informasi.

Board Game

Mufida dan Abidin (2021) mengungkapkan bahwa permainan *board game* dapat digunakan sebagai sarana edukatif sekaligus menjadi wadah hiburan yang menyenangkan dan efektif bagi siswa karena media tersebut dapat dimainkan kapan saja. Sebagai alat atau media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, *board game* dapat juga digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam berpikir secara fokus, mendorong siswa untuk lebih proaktif dan meningkatkan interaktif antar siswa. Permainan ini juga dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung dengan lebih menyenangkan dan bermakna (Ratih, 2017).

Menurut Schell (2008), *board game* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan karena mampu mengintegrasikan empat elemen utama dalam desain permainan, yaitu mekanika, narasi, estetika, dan teknologi. Narasi dalam *board game* memberikan konteks cerita yang memperkuat keterlibatan emosional pemain, sementara estetika visual memperkaya pengalaman bermain melalui elemen visual dan desain yang menarik.

Media Edukasi

Menurut Gerlach & Ely (dalam Asyhar, 2012), media pembelajaran mencakup semua sumber yang dapat membangun situasi pembelajaran efektif, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Cadas Pangeran adalah nama sebuah kawasan yang terletak di daerah Sumedang, Jawa Barat. Jalan Cadas Pangeran dibangun pada tahun 1808 ketika pemerintahan Belanda di bawah kendali Gubernur Jendral Herman Willem Daendels. Pembangunan jalan tersebut bertujuan untuk memenuhi ambisi Daendels membuat akses jalan penghubung dari Anyer hingga Panarukan di Pulau Jawa. Berdasarkan arah Bandung - Sumedang, jarak Jalan Cadas Pangeran sepanjang 11 kilometer. Jalanan tersebut dikenal sebagai jalanan yang berbelok-belok akibat letaknya yang melalui perbukitan dengan lereng yang curam dan berbatu cadas, sehingga pekerja yang merupakan warga lokal pada saat itu menanggung beban kerja yang sangat berat (Imanuddin, A., 2019). Pembangunan Cadas Pangeran mengorbankan banyak warga akibat dipekerjakan dengan sistem kerja *rodi* atau kerja paksa dan penyakit Malaria yang pada saat itu sedang mewabah. Kisah Cadas Pangeran menunjukkan kemarahan Bupati Sumedang pada saat itu, Pangeran Kusumadinata IX atau dikenal juga dengan Pangeran Kornel, yang tidak menerima rakyatnya diperlakukan semena-mena dalam pembangunan oleh Gubernur Daendels.

Hasil Analisis Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Abdul Sukur, selaku Anggota Yayasan Pangeran Sumedang, dapat diketahui bahwa Museum Prabu Geusan Ulun awalnya adalah milik keluarga keturunan bupati Sumedang yang prihatin dengan benda-benda pusaka yang terbengkalai. Dibuka untuk umum pada 22 April 1982 dan dikelola oleh Yayasan Pangeran Sumedang, museum ini kini memiliki enam gedung, termasuk Gedung Srimanganti yang pada 2017

dijadikan Keraton Sumedang Larang. Pembangunan jalan Cadas Pangeran melibatkan tokoh Pangeran Kornel yang berjabat tangan dengan Gubernur Jenderal Daendels sebagai bentuk simbolik perlawanan. Keris yang dibawanya saat itu adalah Keris Ki Dukun, salah satu pusaka penting museum. Museum ini menyimpan banyak pusaka, seperti keris, *Sanghyang Pake Mahkota Binokasih*, dan perhiasan peninggalan Kerajaan Padjajaran. Tradisi *Ngumbah* atau pencucian pusaka dilakukan tiap *Maulid*, diawali dengan arak-arakan untuk mengenalkan budaya Sumedang kepada masyarakat serikat.

Hasil Analisis Kuesioner

Kesimpulan yang di dapat dari proses analisis data kuesioner ini yaitu terdapat anak remaja umur 13-18 tahun yang mengetahui jalan Cadas Pangeran namun belum mengetahui kisah di balik jalan Cadas Pangeran dan tertarik untuk mempelajari. Terdapat juga remaja yang belum mengetahui budaya Sumedang Larang namun memiliki ketertarikan mempelajarinya. Menurut responden, dari data tersebut, terlihat juga peran guru dan orang tua dalam pengenalan budaya tradisional Indonesia. Media yang sebelumnya banyak digunakan sebagai media pembelajaran mengenai sejarah lokal dan budaya tradisional Indonesia di kalangan remaja adalah buku dan unggahan di sosial media yang sudah cukup menarik. Faktor utama yang dapat membuat remaja tertarik untuk memainkan suatu permainan yaitu dapat menimbulkan rasa tertantang bagi pemain, dapat dimainkan dengan orang lain, dan mudah untuk dimainkan. Preferensi lama permainan adalah 25-35 menit. Menurut responden, media *board game* dapat menjadi media edukasi yang tepat untuk mengenalkan sejarah Cadas Pangeran.

Konsep Pesan

Pesan utama yang ingin disampaikan melalui perancangan ini adalah “Berpetualang di balik sejarah Cadas Pangeran dengan permainan yang menantang dan menyenangkan.” Perancangan bertujuan menghasilkan permainan edukatif yang memberikan pengalaman petualangan menarik bagi remaja dan keluarga.

Konsep Kreatif

Untuk menarik perhatian remaja dalam mempelajari sejarah Cadas Pangeran, pendekatan perancangan *board game* menggunakan analisis SCAMPER, yang meliputi *Substitute* (mengganti karakter utama dengan tokoh fiktif), *Combine* (menggabungkan unsur edukasi dan hiburan dengan kartu senjata yang memuat informasi sejarah), *Adapt* (menyesuaikan tingkat kesulitan permainan sesuai usia dan pengetahuan pemain), *Modify* (menentukan pemenang tidak hanya dari pengumpulan *puzzle* tetapi juga bertahan dengan jumlah token tertentu), *Put to other uses* (*board game* sebagai alat bantu pengenalan sejarah Indonesia), *Eliminate* (menghapus elemen rumit yang tidak relevan, misalnya aturan ekonomi), dan *Rearrange* (fokus pada perjalanan pemain untuk bertemu Pangeran Kornel di masa pembangunan jalan). Metode SCAMPER adalah sebuah pendekatan berpikir kreatif yang efisien dalam mengembangkan produk atau media pembelajaran, karena mampu mendorong inovasi melalui perubahan dan pengembangan elemen-elemen yang telah ada (Serrat, 2017).

Konsep Media

Media Utama

Terdapat 4 penyusun utama dalam membuat *board game*.

Narasi

Narasi dalam permainan *board game* ini merupakan cerita fiksi yang diadaptasi dari sejarah kisah di balik jalan Cadas Pangeran, dimana Pangeran Kornel dan Jenderal Daendels bertemu di puncak Cadas Pangeran. Dalam perjalanan menuju Kabupaten Sumedang, terdapat sepuluh siswa berkawan yang sedang melalui perjalanan menuju Sumedang untuk mengunjungi Museum Prabu Geusan Ulun. Perjalanan yang awalnya bertujuan untuk mempelajari mengenai sejarah Sumedang Larang pun berubah menjadi sebuah petualangan ketika kendaraan yang ditumpangi para siswa ini terteleportasi ke masa awal pembangunan Jalan Cadas Pangeran. Untuk kembali ke masa depan, setiap pemain akan melalui petualangan menyusuri Jalan Cadas Pangeran dan mengumpulkan kepingan Keris Ki Dukun untuk diantarkan kepada Pangeran Cadas sebelum pertemuannya dengan Jenderal Daendels. Dengan narasi yang menceritakan petualangan melalui masa pembangunan jalan Cadas Pangeran, permainan ini dinamakan Petualangan Cadas Pangeran.

Mekanika

Permainan ini mengadaptasi mekanika dari permainan *Monopoly*, *Ular Tangga*, dan *Jumanji*. *Monopoly* memberikan komponen kartu tantangan yang menimbulkan kejutan dan ketidakpastian, seperti kartu “dipenjara” atau denda. *Ular Tangga* menampilkan tantangan berupa mundurnya pion saat menginjak ekor ular. *Jumanji* menggunakan token untuk *respawn* agar pemain dapat melanjutkan permainan setelah kalah sesuai aturan.

Estetika

Estetika visual pada ilustrasi permainan ini akan disesuaikan dengan komponen visual yang terdapat dalam budaya Sumedang Larang, seperti

corak batik khas Jawa Barat khususnya Suku Sunda, pahatan pada keris, ukiran pada perhiasan dan lainnya untuk menghasilkan suatu estetika kuno, tradisional, namun tetap terdapat unsur modern akibat narasi fiktif yang menggambarkan karakter yang teleportasi ke masa lalu. *Artstyle* yang digunakan untuk ilustrasi *board game* ini berupa semi realist.

Teknologi

Board game ini menggunakan media *hardboard* dan *duplex* untuk pion, papan permainan utama, papan bertanding, *spinwheel*, token *respawn*, dan kotak kemasan. Kartu tantangan, kartu senjata, dan kartu musuh dicetak di art paper. Ilustrasi dibuat secara digital menggunakan software Procreate, Clip Studio Paint, Adobe Photoshop, dan Adobe Illustrator. Percetakan dilakukan di Widely Project Buah Batu.

Konsep Visual

Ilustrasi

Ilustrasi bergaya semi-realistis menampilkan komponen visual budaya Sumedang Larang, seperti ukiran pada keris dan lambang Kerajaan Sumedang Larang, serta elemen alam yang menggambarkan keasrian alam masa lalu seperti padi, rumput, dan pepohonan. Latar peta papan permainan mengikuti bentuk Jalan Cadas Pangeran yang berliku.

Warna

Warna yang digunakan untuk *board game* Petualangan Cadas Pangeran dominan warna dengan kesan cerah dan alami, seperti kuning, hijau dan biru. Warna merah akan digunakan sebagai penegas dan lambang perlawanan yang terdapat pada narasi permainan ini.

Tipografi

Font yang digunakan adalah Bespoke Serif untuk judul, yang memiliki karakter tajam dan lekukan menyerupai keris, serta Gambetta untuk subjudul dan isi teks.

Hasil Perancangan

Logo



Gambar 1 Logo Petualangan Cadas Pangeran

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

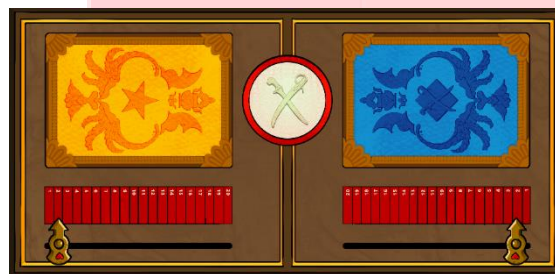
Karakter



Gambar 2 Karakter

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Papan Permainan



Gambar 3 Papan Permainan

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Kartu



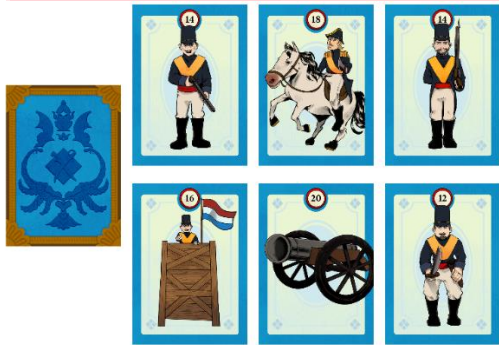
Gambar 4 Kartu Tantangan

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025



Gambar 5 Kartu Senjata

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025



Gambar 6 Kartu Musuh

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025



Gambar 7 Kartu Karakter

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

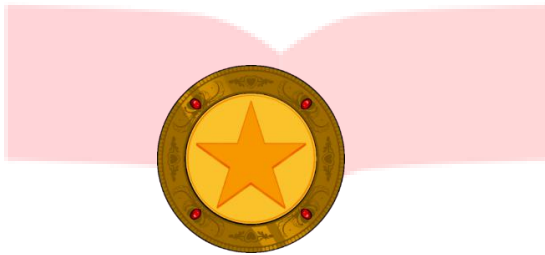
Spinwheel



Gambar 8 Sketsa dan Hasil Akhir Spinwheel

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Token *Respawn*



Gambar 9 Token *Respawn*

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Kepingan Keris Ki Dukun



Gambar 10 Sketsa dan Hasil Akhir Puzzle

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Kemasan



Gambar 11 Hasil Akhir Kemasan

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Buku Panduan



Gambar 12 Buku Panduan

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Instagram



Gambar 13 Instagram

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Poster



Gambar 14 Poster

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Standee



Gambar 15 Standee

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

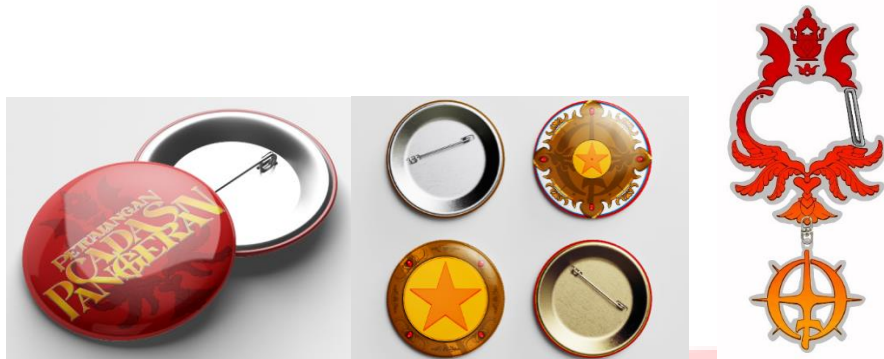
X-Banner



Gambar 16 X-banner

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Merchandise



Gambar 17 Merchandise

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

T-Shirt



Gambar 18 T-Shirt

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Tote Bag



Gambar 19 Tote Bag

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

Scarf



Gambar 20 Scarf

Sumber: Farah Luthfiyah, 2025

KESIMPULAN

Kurangnya media pembelajaran yang interaktif mengenai sejarah Cadas Pangeran yang sebelumnya dikemas dalam bentuk buku teks dan artikel dapat diatasi dengan pembuatan media permainan dengan tema tersebut. Tujuan perancangan ini, yaitu untuk merancang media edukasi memperkenalkan kisah di balik Jalan Cadas Pangeran untuk anak remaja kini. Selain untuk melestarikan budaya Indonesia kepada anak remaja, perancangan ini dapat mengajarkan nilai-nilai sosial dalam masyarakat.

Dengan media *board game*, pembelajaran dan pengenalan mengenai sejarah dan budaya tradisional Indonesia dapat dilakukan dengan lebih menyenangkan dan menantang bagi anak remaja sebagai alat adaptasi pada zaman kini yang mempunyai kegemaran bermain game bersama teman-teman maupun keluarga. Pengenalan sejarah Cadas Pangeran di kemas dalam bentuk papan permainan dan kartu dengan informasi-informasi singkat agar mudah dibaca dan dipahami pembaca.

Untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat tema serupa, disarankan untuk melakukan pengembangan dengan media dan pendekatan baru yang inovatif guna melestarikan sekaligus meningkatkan minat masyarakat terhadap sejarah dan kebudayaan Indonesia. Pembelajaran

interaktif saat ini dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk media, sehingga membuka ruang eksplorasi yang lebih luas bagi peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyani, L. N. (2018). *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Diambil kembali dari <https://www.researchgate.net/publication/330577631>
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta .
- Dokolamo, H. (2018). PENERAPAN METODE PENELITIAN SEJARAH DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan "Jendela Pengetahuan" Vol ke-11, Cetakan ke-24, 2-3*.
- Imanuddin, A. (2019, Mei 21). *Cadas Pangeran*. Diambil kembali dari Sumedang Tandang: <https://sumedangtandang.com/direktori/detail/cadas-pangeran.htm>
- Mufida dan Abidin. (2021). Perancangan Boardgame sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Barik, 2(2)*, 44-59.
- Pratiwi, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Pendidikan Dasar.
- Ratih, F. T. (2017). *Using a Board Game "Snake and Lader" to Teach Speaking Descriptive Text at The Eight Grade Students of SMPN 2 Wungu*. *Journal Of English Literature Language and Education, 5 (1)*.

- Sawitri, J. dkk. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 1 Nomor 4, <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Taylor & Francis.
- Serrat, O. (2017). The SCAMPER Technique. Dalam O. Serrat, *Knowledge Solutions* (hal. 311-314). Springer Nature.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.
- Soekanto, S. (2009). *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto, M. (2004). *Apikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: ANDI.
- Tarigan, M. N. (2022). Sejarah Peradaban Islam dan Peradaban Arab Pra Islam. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5665-5671.