

PERANCANGAN TYPEFACE RUMAYA FONT BERBASIS ORNAMEN LANGKAN RUMAH KEBAYA BETAWI

Fakhri Ramadhan Hidayat, Dhika Quarta Rosita^{*)}

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

^{*)}Penulis korespondensi: Dhika Quarta Rosita, dhikaqr@gmail.com, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang media perancangan *typeface* ornamen langkan rumah kebaya Betawi berjudul *Rumaya Font*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan cara mengumpulkan data berupa studi literasi, observasi, dan wawancara dengan narasumber yang ahli dalam bidangnya yaitu Bapak Mawardi, S.Pd., selaku anggota organisasi budaya Betawi. Seperti yang diketahui langkan merupakan bagian dari paseban rumah yang berada di tepi pembatas teras. memiliki kedalaman makna yang berkaitan dengan tradisi, filosofi, dan kehidupan sosial masyarakat Betawi. Bahan utama dalam pembuatan langkan pada rumah adat Betawi terbuat dari kayu. Langkan juga dilengkapi dengan tiang penyangga. Untuk menjaga kelestarian budaya ini, perlu adanya upaya bersama dari pemerintah, masyarakat, dan generasi muda itu sendiri, baik melalui pendidikan, pemanfaatan media sosial, maupun kolaborasi dengan seniman kreatif, agar tetap hidup dan relevan bagi generasi di masa depan. Perancangan *typeface* dengan judul *rumaya font* ini sebagai salah satu upaya dalam memperkenalkan budaya Betawi serta sejarahnya kepada masyarakat Jabodetabek. Media yang disajikan berupa *typeface* (huruf) yang dirancang terinspirasi dari salah satu ornamen Betawi, langkan, dan sejarahnya yang berasal dari budaya Betawi.

Kata Kunci: Perancangan *Typeface*, Langkan, Budaya Betawi

Abstract: The purpose of this study is to design a *typeface* design media for Betawi ledge ornaments entitled *Rumaya Font*. This study uses a descriptive qualitative method by collecting data in the form of literacy studies, observations, and interviews with resource persons who are experts in their fields, namely Mr. Mawardi, S.Pd., as a member of the Betawi cultural organization. As is known, the ledge is part of the house's paseban which is located on the edge of the terrace barrier. Has a deep meaning related to the traditions, philosophy, and social life of the Betawi people. The main material in making the ledge in a Betawi traditional house is made of wood. The ledge is also equipped with supporting pillars. To maintain the sustainability of this culture, a concerted effort must be undertaken by the government, the broader society, and the younger generation themselves, both through education, utilization of social media, and collaboration with creative artists, so that it remains alive and relevant for future generations. The design of the *typeface* with the title *Rumaya font* is one of the efforts to introduce Betawi culture and its history to the Jabodetabek community. The media presented is in the form of a *typeface* (letters) designed inspired by one of the Betawi ornaments, the ledge, and its history which originates from Betawi culture.

Keywords: *Typeface Design, Ledges, Betawi Culture*

Pendahuluan

Menurut Swadarma (2013, h.26) langkan merupakan bagian dari paseban pada rumah kebaya Betawi yang menyerupai pagar dan berfungsi sebagai pembatas teras. Pada umumnya terbuat dari kayu dengan motif dominannya gigi balang, langkan merupakan salah satu ciri khas rumah adat masyarakat Betawi (rumah kebaya) yang membedakan dengan rumah tradisional masyarakat adat suku lainnya.

Pada tampak depan rumah kebaya Betawi terdapat tangga dan pagar yang juga menjadi ciri khas dari rumah kebaya Betawi. Elemen balaksuji atau tangga ini dianggap memiliki keterkaitan dengan sebuah filosofi masyarakat Betawi yaitu proses pembersihan diri secara lahir dan batin, bagi siapapun yang akan memasuki rumah. Sedangkan langkan yang memiliki bentuk abstraksi tubuh manusia disimbolkan sebagai penjaga rumah untuk menjaga terjadinya perilaku yang kurang baik bagi penghuni rumah. Saat ini, rumah kebaya Betawi yang memiliki gaya arsitektur dari budaya Betawi sendiri di Jakarta sudah tidak terlihat mendominasi Kota Jakarta karena banyak faktor seperti kurangnya ketersediaan lahan sehingga masyarakat saat ini memilih menempati rumah minimalis ataupun rumah susun dengan harga yang lebih terjangkau. Sedangkan untuk membangun rumah tradisional Betawi seperti rumah kebaya ini kebanyakan memerlukan lahan yang luas karena arsitektur rumah yang terdiri dari elemen atap, fasad, pagar, ragam hias, bahkan halaman teras yang besar karena masyarakat Betawi memiliki kebiasaan berkumpul bersama keluarga besar. Saat ini Pemerintah Jakarta tengah berupaya melestarikan kebudayaan Betawi, yang lambat laun mulai pudar ditengah kemajuan jaman yang serba modern entah dari segi adat istiadat, kuliner, tarian, bahasa, maupun arsitektur. Upaya pelestarian yang dilakukan pemerintah salah satunya adalah menghidupkan kembali kebudayaan Betawi dengan berbagai macam pentas dan aneka kuliner dengan membuat kawasan wisata budaya di Setu Babakan Jakarta Selatan (Wijayanti, 2018, h.47-48).

Perkembangan bentuk huruf dan tipografi dalam lintasan sejarah dipengaruhi oleh berbagai faktor, terutama unsur kebudayaan serta teknik produksi yang digunakan, baik melalui pendekatan tradisional maupun melalui pemanfaatan teknologi modern. Transformasi gaya dan klasifikasi huruf dari masa ke masa dapat ditelusuri melalui sejumlah periode penting, antara lain *roman*, *uncial script*, angka Arab, *gothic*, *renaisans*, *naskah barok*, era revolusi industri, *art nouveau*, dan *bauhaus*. Selain aspek perkembangan gaya, huruf-huruf juga mengalami proses klasifikasi yang bertujuan untuk mempermudah proses identifikasi serta menjadi rujukan dalam pemilihan *typeface* yang tepat. Sejak awal, pengelompokan *typeface* dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik visual, alat yang digunakan dalam proses perancangannya, fungsi penggunaannya, serta latar belakang sejarah dan kebudayaannya (Rustan, 2014, h.46).

Penulis berupaya untuk memberikan solusi penciptaan huruf tradisional guna ikut berpartisipasi dalam upaya melestarikan dan menjaga budaya dengan melalui eksplorasi bentuk rupa huruf. Rancangan rupa huruf atau yang selanjutnya disebut *typeface* berdasar pada corak atau motif kebudayaan dapat memperkaya ragam hias huruf di Nusantara serta memperkokoh karakter bangsa melalui visual *typeface*. Pada rancangan ini berfokus pada jenis huruf dekorasi atau tampilan yang kelak *typeface* akan lebih cocok digunakan sebagai *headline* dengan ukuran besar. Visi misi terbentuknya kekayaan budaya pada rupa *typeface* yang merepresentasikan budaya lokal Indonesia ditemukan sejalan dengan gagasan Neo Indonesiana oleh Projek Agni yaitu studio desain dan *branding* artisan yang berlokasi di Kota Bandung (Izdiharuddin, 2021, h.208). Seiring dengan semakin banyaknya individu yang tertarik pada bidang desain karena terpengaruh dengan kemajuan teknologi, oleh sebab itu penulis memberikan alternatif tambahan untuk menggunakan huruf lokal yang merupakan aksara latin hasil dari penelitian dan

perancangan penulis yang menggunakan karakteristik dari ornamen langkan yang terdapat pada rumah Betawi (Rosita, 2014).

Sasaran target penulis adalah organisasi dan individu yang memiliki keterkaitan terhadap perancangan huruf dan ingin membuat desain dengan menggunakan huruf tradisional. Observasi dilakukan di sebuah sanggar budaya Betawi yang berada di Kota Depok, lebih tepatnya di wilayah kampung Rawa Denok kecamatan Pancoran Mas, Depok. Penulis mewawancarai seorang tokoh Betawi yang ada di wilayah Kota Depok bernama Bapak Mawardi S.Pd., selaku anggota organisasi budaya Betawi yang dapat memberikan informasi dan data mengenai budaya Betawi dan kegiatan organisasi Betawi yang masih bertahan dan menjaga kebudayaan Betawi sampai saat ini.

Metode Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode penelitian kualitatif ini memiliki beragam metode dalam memperoleh tujuannya, meliputi interpretatif dan pendekatan naturalis pada subjeknya. Penelitian kualitatif mencoba menginterpretasi makna dari suatu fenomena serta melibatkan berbagai macam studi, materi teoritis dan pengalaman empiris (Denzin, 1998).

Teknik pengumpulan data selanjutnya ialah mendokumentasikan setiap sisi rumah Betawi dan juga segala kebudayaannya. Dokumentasi yang diambil dari beberapa kegiatan budaya Betawi di Kota Depok, pengumpulan data dengan format visual berupa foto yang didapatkan secara langsung maupun hasil pencarian daring sebagai gambaran dan sarana mempermudah proses penciptaan karya *typeface*. Adapun teknik pengumpulan lainnya ialah studi literatur yang sejalan dengan proses pengumpulan data sekunder. Studi pada buku maupun sumber informasi lainnya dapat mendukung.

Konsep Media

Pada perancangan ini, media yang dipilih adalah perancangan *typeface* yang berjudul Rumaya Font. Menurut Sadiman (1993, h.14) media berasal dari sebuah kata dalam bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Judul Perancangan

Judul perancangan *typeface* ini adalah Rumaya Font. Rumaya sendiri diambil dari singkatan yang artinya adalah Rumah Kebaya karena media utama perancangan *typeface* ini diambil dari ornamen yang ada pada Rumah Betawi, yaitu langkan yang digunakan sebagai pagar pada rumah Betawi yang akan dirancang sebagai bentuk dasar pada perancangan *typeface* Rumaya Font ini.

Deskripsi Objek

Perancangan *typeface* ini dibuat berdasarkan huruf abjad pada umumnya lengkap dengan *uppercase* dan *lowercase* mulai dari huruf A sampai dengan huruf Z, dan angka beserta beberapa simbol yang dirancang dengan mengedepankan bentuk dasar dari ornamen langkan dengan melalui proses stilasi.



Konsep Visual

Konsep visual merupakan gabungan dari unsur-unsur dan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan dalam bentuk ikon dan gambar, tipografi, dan warna. Semua unsur dan elemen tersebut akan digabungkan dan divisualisasikan kedalam media utama dan media pendukung (Hamdi, 2021, h.21).

Huruf Rumaya ini dibuat dengan mengeksplorasi anatomi karakteristik motif ornamen langkan dari rumah kebaya Betawi dengan menggabungkan beberapa bagian yang terdapat pada motif dan dijadikan sebagai bentuk dasar atau tiang utama pada huruf. Sehingga huruf ini dapat mewakili karakter motif ornamen langkan Betawi itu sendiri. Setiap elemen pada huruf ini dibuat saling terhubung satu sama lain selayaknya bentuk motif ornamen langkan yang memiliki kesatuan dengan rumah kebaya Betawi. Untuk memenuhi kebutuhan secara umum, maka *typeface* yang dirancang terdiri dari *uppercase* (huruf besar), *lowercase* (huruf kecil), *punctuation mark* (tanda baca), dan *modern figure* (angka yang besarnya sama dengan huruf besar).



Gambar 1.

Mind Mapping

(Sumber:Dokumen pribadi)

Mind Mapping pada gambar 1 adalah teknik pemetaan pikiran yang melibatkan logika dan imajinasi, dimana pokok pikiran berada di tengah-tengah dan sub bagiannya mengelilingi pokok pikiran serta disusun dengan mengkombinasikan tulisan, warna, simbol, gambar untuk menemukan kata kunci dalam perancangan huruf ornamen langkan ini (Tenriawaru, 2014, h.3).

Konsep Perancangan

Menurut Rustan (2011, h.52) dalam perkembangannya, *typeface* mempunyai fungsi masing-masing. Semua teks yang digunakan sebagai penarik perhatian dapat digolongkan sebagai *display type*, sedangkan semua teks yang digunakan untuk dibaca secara seksama disebut *text type*. Pengkarya juga melihat hal tersebut dilihat sebagai peluang untuk memperkaya keragaman *typeface* dengan unsur kearifan lokal yang masih ada sehingga sangat tepat dalam melestarikan keragaman ornamen Betawi salah satunya adalah ornamen langkan Betawi.

Konsep yang diusung oleh *typeface* ini yaitu menggabungkan huruf berklasifikasi serif dengan ornamen langkan pada rumah kebaya Betawi. Berangkat dari *basic font* berjenis serif yang memiliki ketebalan garis yang berbeda pada lekukan-lekukan bentuk garisnya, yang digunakan untuk menciptakan kesan tradisional, kuat, dan formal sehingga sesuai untuk memunculkan kesan gagah yang sesuai dengan filosofinya yaitu sebagai simbol penjaga rumah pada rumah kebaya Betawi. Perancangan *typeface* ornamen langkan ini bertujuan sebagai solusi kreatif melestarikan budaya Betawi.

Kerangka Percancangan *Typeface*

Pada perancangan *typeface* ini ada beberapa bagian sebagai berikut:

Bagian 1

Pada bagian 1 ini adalah riset dan observasi mengenai karakter visual yang akan dirancang yaitu ornamen langkan yang akan dijadikan objek utama pada perancangan *typeface* ini.

Bagian 2

Pada bagian 2 ini melakukan wawancara kepada tokoh Betawi yang dapat memberikan informasi mengenai ornamen langkan Betawi baik dari kegunaan maupun filosofi yang dimiliki.

Bagian 3

Pada bagian 3 ini menentukan jenis huruf yang akan dirancang, pada perancangan *typeface* ornamen langkan Betawi ini menggunakan jenis huruf serif yang memiliki ketebalan garis yang berbeda disetiap lekukan bentuk garisnya.

Bagian 4

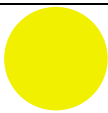
Pada bagian 4 ini mempertimbangkan bentuk huruf yang dirancang seperti prinsip-prinsip garis, lengkungan, horizontal, vertikal, dan diagonal pada perancangan *typeface* ornamen langkan Betawi ini.

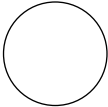
Skema warna

Warna merupakan sebuah subjek yang menjadi salah satu hal yang terpenting dalam mempengaruhi daya tarik sebuah benda atau karya atau desain. Warna memberikan vibrasi tertentu di dalam sebuah desain (Monica & Luzar, 2011, h.108). Masyarakat Betawi kebanyakan menyukai warna yang cerah dan terang seperti warna primer maupun sekunder. Sering pula menggunakan warna yang kontras untuk memberikan efek pusat perhatian yang mengundang banyak mata untuk memandangnya.

Dalam perancangan *typeface* ornamen langkan Betawi ini, beberapa warna yang dipilih yaitu referensi warna dari bangunan rumah Betawi pada tabel 1 yang memiliki arti kehangatan dan cerdik terdapat pada warna kuning, dan pada warna hijau memiliki arti harmoni bahwa suku Betawi dapat menyesuaikan dengan suku lainnya.

Tabel 1. Skema Warna

Warna	RGB	CMYK
	Red (R) : 240 Green (G) : 240 Blue (B) : 0	Cyan (C) : 12 Magenta (M) : 0 Yellow (Y) : 92 Black (K) : 0
	Red (R) : 2 Green (G) : 153 Blue (B) : 70	Cyan (C) : 83 Magenta (M) : 15 Yellow (Y) : 100 Black (K) : 0

	Red (R) : 189 Green (G) : 66 Blue (B) : 0	Cyan (C) : 30 Magenta (M) : 90 Yellow (Y) : 100 Black (K) : 0
	Red (R) : 255 Green (G) : 255 Blue (B) : 255	Cyan (C) : 0 Magenta (M) : 0 Yellow (Y) : 0 Black (K) : 0

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 2.

Rumah Adat Betawi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

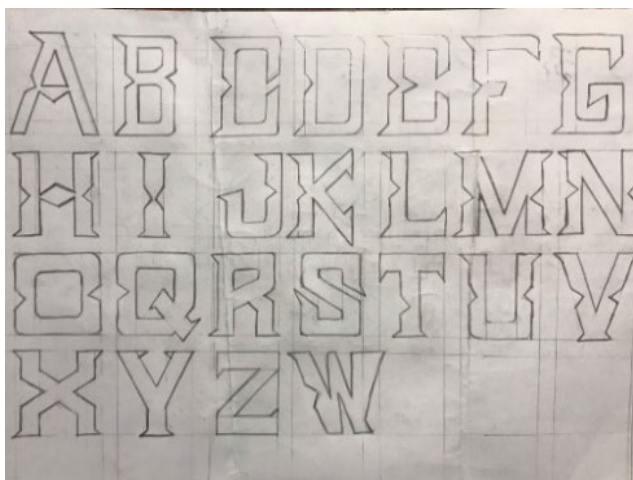
Pada ornamen rumah kebaya Betawi seperti terlihat di gambar 2, adanya langkan yang berada di bagian depan rumah (pagar), sebagai pembatas teras dengan halaman rumah inidisimbolkan seperti manusia, dengan makna filosofi bahwa rumah ini ada yang memiliki atau sudah ada yang menempati. Peraturan seperti sebaiknya tidak bertamu dari belakang atau samping rumah, tetapi dari depan rumah, mengucapkan salam terlebih dahulu, kemudian ketika sudah diberikan izin baru bisa masuk ke dalam rumah tersebut karena masyarakat Betawi sangat menjunjung tinggi nilai kesopanan (Nisa dkk, 2022, h.65).

Rumah Betawi menjadi salah satu objek yang digunakan sebagai referensi pada perancangan *typeface* ini, dari ornamen yang ada pada rumah Betawi yang dipilih untuk dijadikan objek utama perancangan ini yaitu ornamen langkan seperti yang ada pada gambar 3, yang diambil dari bentuk dasar langkan yang kemudian dilakukan stilasi hingga menjadi karakter huruf, angka, dan simbol yang mencerminkan budaya Betawi.



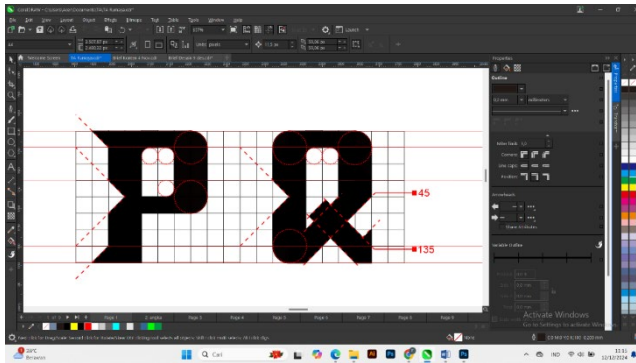
Gambar 3.
Ornamen langkan betawi
(Sumber:Dokumentasi pribadi)

Karakteristik pada perancangan *typeface* ini mengambil bentuk dasar ornamen langkan yang digunakan sebagai pagar pada setiap rumah adat Betawi. Lalu tahap selanjutnya setelah menemukan bentuk dasar media utama, yaitu pembuatan sketsa secara manual menggunakan kertas dan pensil yang kemudian dilakukan tracing menggunakan *Software Corel Draw 2024* untuk mengubahnya menjadi sketsa digital. Sketsa manual dapat dilihat pada gambar 4.



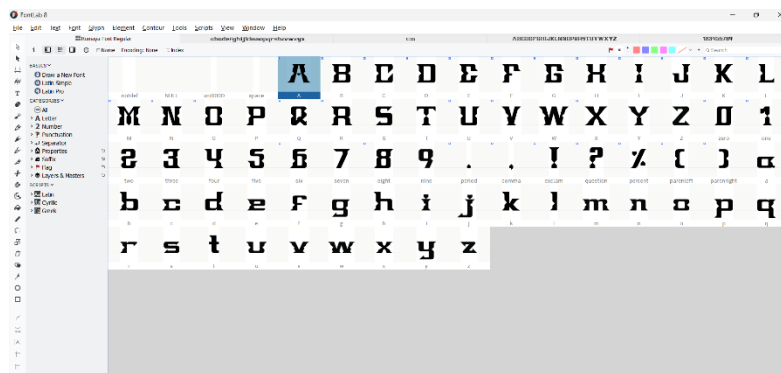
Gambar 4.
Sketsa Manual Rumaya Font
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Gambar 4 diatas adalah sketsa manual huruf besar yang terdapat huruf A sampai dengan huruf Z yang akan dilanjutkan pada proses digitalisasi seperti terlihat pada gambar 5 berikut.



Gambar 5.
Proses Digitalisasi Rumaya Font
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Proses perancangan *uppercase* Rumaya Font menggunakan *software Corel Draw 2024* dengan sistem grid, garis, dan lingkaran untuk membuat bentuk yang sesuai dengan lekukan pada objek media utama.



Gambar 6.
Proses Digitalisasi Rumaya Font
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tahapan selanjutnya adalah proses pemindahan pada *software fontlab 8* untuk mengubah vektor menjadi huruf aplikatif seperti pada gambar 6. Huruf disimpan menjadi format *true type font* agar Rumaya Font tersebut bisa diinstal dan dapat digunakan pada komputer manapun.

Hasil Perancangan

Perancangan pada media daring maupun luring menjadi pendukung sarana aplikatif serta contoh penggunaan *typeface* ke depannya dengan baik dan sesuai. Terlebih *typeface* yang diciptakan adalah *display type* sehingga memiliki porsi lebih banyak dalam penggunaan media seperti poster maupun konten di dalam sosial media. Hasil *typeface* Rumaya Font meliputi huruf besar, huruf kecil, serta set angka dan simbol seperti yang tampil pada gambar 7.



Gambar 7.

Set karakter *uppercase*, *lowercase*, angka, dan simbol

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Simpulan

Pada paparan diatas langkan dijelaskan merupakan bagian dari paseban rumah yang berada di tepi pembatas teras. Yang yang meiliki arti simbol seolah seperti patung manusia yang juga memiliki pesan moral, yaitu etika yang baik dalam bertamu harus melewati dari halaman depan rumah. Sebab, ketika bertamu lewat belakang atau samping rumah, bagi masyarakat Betawi merupakan etika yang kurang baik. Berdasarkan sejarah langkan ini berfungsi sebagai penutup untuk bermusyawarah agar tidak terlihat oleh musuh pada zaman pergerakan atau zaman penjajahan Belanda. Ornamen langkan Betawi tidak hanya bernilai estetis, tetapi juga memiliki kedalaman makna yang berkaitan dengan tradisi, filosofi, dan kehidupan sosial masyarakat Betawi.

Permasalahan yang dihadapi saat ini berkurangnya minat generasi muda terhadap budaya Betawi, termasuk ornamen langkan, merupakan sebuah permasalahan yang membutuhkan perhatian serius. Globalisasi, kurangnya pendidikan budaya lokal, dan perubahan gaya hidup menjadi faktor utama yang menyebabkan budaya Betawi mulai terlupakan. Padahal, ornamen langkan memiliki nilai sejarah, filosofis, dan fungsional yang penting bagi identitas budaya Betawi. Untuk menjaga kelestarian budaya ini, perlu adanya upaya bersama dari pemerintah, masyarakat, dan generasi muda itu sendiri, baik melalui pendidikan, pemanfaatan media sosial, maupun kolaborasi dengan seniman kreatif. Hanya dengan cara ini budaya Betawi, termasuk ornamen langkan, dapat tetap hidup dan relevan bagi generasi masa depan.

Untuk mengatasi budaya Betawi yang mulai terlupakan, salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan merancang *typeface* yang mengangkat ornamen Betawi, khususnya langkan, sebagai objek utama dalam perancangan huruf. *Typeface* ini dapat menjadi solusi kreatif untuk memperkenalkan kembali keindahan dan kekayaan budaya Betawi, sekaligus menjadikannya sebagai identitas visual yang relevan dan modern bagi generasi muda. Dengan merancang *typeface* yang mencakup huruf A sampai Z, angka, dan tanda baca, ornamen langkan dapat diintegrasikan ke dalam setiap elemen tulisan, menjadikannya sebuah sistem tipografi yang unik dan penuh makna.

Daftar Pustaka

- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).
- Arsitektur Tradisional Betawi – Sumbawa – Palembang – Minahasa – Dani. (1986). Indonesia: Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Cahyadi, D. (2017). Perancangan *Typeface* Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar.
- Cahyono, B. S. A. D., Maulidi, R., & Wibawa, M. (2023). Aksara Jawa Sebagai Ide Dasar Perancangan *Typeface* Kampung Tembalangan. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(1), 1-10.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dianty, G. P. (2017). ARSITEKTUR TRADISIONAL RUMAH BETAWI ‘KETURUNAN’. *Jurnal Arsitektur (SCALE)*, 5(1), 56-65.
- Erlangga, R., & Amidi, A. (2019). Hubungan antara segmentasi demografis dengan keputusan menggunakan media sosial. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 8(2), 50-64
- Irman, I. (2020). Perancangan *Typeface* Itiak Pulang Patang. *Melayu Arts and Performance Journal*, 3(1), 14-26.
- Julyankha, M. R., & Purba, R. (2024). PERANCANGAN MODERN TYPEFACE ADAPTASI DARI MOTIF SULUR TEMBAKAU DELI PADA KAIN SONGKET SUKU MELAYU DELI. *JUTEK: Jurnal Teknologi*, 1(1), 10-19.
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Nazilah, N. (2021). KAJIAN KONTEN LOKAL PADA RESTORAN KHAS BETAWI DI JAKARTA STUDI KASUS KAFE BETAWI SETIABUDI ONE. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 18(1), 109-126.
- Nisa, K., Rusmana, I. M., & Ahmad, D. N. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Kebaya Betawi. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 8.
- Puspitarini, D. S., & Nuraeni, R. (2019). Pemanfaatan media sosial sebagai media promosi. *Jurnal Common*, 3(1), 71-80.
- Rosita, D.Q. (2014) ‘Perencanaan Tipografi Asimilasi Aksara Latin Karakteristik Ondel-Ondel sebagai Solusi Kreatif Melestarikan Budaya Betawi’, *Jurnal Desain*, 2(2), pp. 61–68.
- Rostiyati, A., Lasmiyati, R. I., Thresnawaty, E., Erwantoro, H., & Irvan Setiawan, I. I. (2017). RAGAM HIAS BETAWI.
- Rustan, Surianto. 2011. *Font dan Typeface*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sadiman, A. S. (1996). Media pembelajaran. *Jakarta: rajawali pers*.
- Santono, C. F., & Odang, S. M. (2022). PUSAT KEBUDAYAAN BETAWI DI RAWA BELONG, JAKARTA BARAT. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 4(2), 1979-1996.

- Sofyan, R. (2024). *KAJIAN ETNOMATEMATIKA PADA RUMAH JOGLO BETAWI DAN IMPLEMENTASINYA TERHADAP PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- Suwardi Alamsyah, P. (2009). *Arsitektur Tradisional Rumah Betawi*. *Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Bandung*.
- Tenriawaru, E. P. (2014, May). Implementasi mind mapping dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 1, No. 1, pp. 85-91).

