

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI TENTANG TRADISI DUGDERAN DI KOTA SEMARANG UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN

Ainaila Jihanashofa¹, Diani Apsari², dan Riky Azharyandhi Siswanto³

^{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*
jihanashofa@student.telkomuniversity.ac.id, dianiapsari@telkomuniversity.ac.id,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Tradisi Dugderan di Semarang, yang merupakan bentuk akulturasi budaya sejak tahun 1881, mengajarkan anak-anak tentang tradisi, nilai-nilai religius, gotong-royong, dan persatuan. Tradisi ini mencerminkan toleransi antar suku, yang digambarkan oleh maskot Warak Ngendog. Sayangnya, nilai-nilai religius dalam prosesi ini semakin memudar, dan juga sulit untuk mendapat kajian yang membahas tentang tradisi tersebut secara mendalam. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pembuatan media informasi ilustrasi tentang Sejarah Dugderan dengan memanfaatkan visualisasi dengan tepat dengan target anak usia 7-9 tahun sehingga mereka dapat mengembangkan karakter dengan nilai budaya. Penelitian ini dilakukan di Semarang, dengan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian ini dikumpulkan dengan metode observasi yang dilakukan langsung ke Semarang, wawancara semi- structured dengan narasumber terkait, survey pada anak-anak usia 7-9 tahun untuk memahami cara mereka melihat dan proses visual, dan studi pustaka.

Kata Kunci: Dugderan, sejarah, nilai budaya

Abstract : Semarang's Dugderan tradition, a form of cultural acculturation dating back to 1881, teaches children about tradition, religious values, gotong-royong and unity. The tradition reflects tolerance between ethnic groups, depicted by the Warak Ngendog mascot. Unfortunately, the religious values in this procession are fading, and it is also difficult to find studies that discuss the tradition in depth. The purpose of this study is to determine the creation of illustrative information media about the History of Dugderan by utilising visualisation appropriately with the target of children aged 7-9 years so that they can develop character with cultural values. This research was conducted in Semarang, using a descriptive qualitative method. The data of this research was collected by observation method conducted directly to Semarang, semi-structured interview with related sources, survey on children aged 7-9 years old to understand their way of seeing and visual process, and literature study.

Keywords: Dugderan, history, cultural value

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan sebuah warisan tak ternilai yang membentuk identitas dan jati diri suatu masyarakat. Tidak hanya mencerminkan sejarah dan nilai-nilai warisan leluhur, kebudayaan juga membentuk esensi jati diri secara individu dan komunitas. Kesadaran individu terhadap pengalamannya mendorongnya mengembangkan konsep, batasan, definisi, dan teori tentang aktivitas-aktivitas kehidupannya yang kemudian disebut kebudayaan (Kistanto, 2012).

Menurut journal "Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun", Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, penggunaan cerita rakyat sebagai alat pengajaran untuk anak-anak bermanfaat untuk membantu anak-anak Indonesia mengembangkan nilai-nilai budaya mereka (Pertiwi, dkk, 2020). Dalam konteks Dugderan, cerita ini tidak hanya akan mengajarkan anak-anak tentang tradisi dan nilai-nilai religius lokal tetapi juga membantu mereka dalam memahami pentingnya gotong-royong dan persatuan dalam tradisi ini. Kegiatan-kegiatan tradisional seringkali melibatkan berbagai anggota masyarakat, memperkuat ikatan antar generasi, dan memperkuat nilai-nilai kearifan lokal yang penting dalam membangun generasi yang solid, peduli, dan berdaya. Oleh karena itu, penting untuk mempertahankan tradisi dan mengenalkan kembali pada generasi muda agar mereka dapat berkembang dan bertahan di tengah perkembangan zaman.

Dugderan merupakan bentuk akulturasi budaya yang sudah ada sejak tahun 1881 yang dirayakan untuk menyambut kedatangan Bulan Ramadhan di Kota Semarang. Tradisi ini tercipta disebabkan karena adanya perselisihan pendapat dalam menetapkan hari pertama bulan puasa. Perayaan ini diawali dengan pasar malam yang diadakan selama seminggu menjelang bulan puasa dan diakhiri dengan pawai festival oleh walikota dan 16 regu kecamatan di hari

terakhir sebagai puncak acara. Kegiatan ini disambut dengan meriah oleh seluruh lapisan masyarakat, terutama anak-anak.

Walaupun demi kepentingan umat muslim, tradisi ini juga mencerminkan toleransi antar suku, dapat dilihat pada maskot dugderan yaitu Warak Ngendog. Warak ngendhog merupakan hewan mitologi yang melambangkan kerukunan etnis dan simbol persatuan di ibukota Jawa Tengah itu. Menurut Senoprabowo (2018), Hal tersebut dapat dilihat dari kepala naga yang menyimbolkan hewan mistis khas Tionghoa, tubuh seperti buraq yang mempresentasikan Arab, dan kaki kambing yang mewakili Jawa atau muslim. Namun, seiring berjalannya waktu semakin kehilangan maknanya dan prosesi menjadi lebih seremonial dan berkurang nilai-nilai religiusnya.

Antusiasme dari para generasi muda juga menurun dari tahun ke tahun. Menurut lpm dimensi.com, banyak anak muda yang kurang antusias menyaksikan acara karena kurang menyukai kemacetan dan berdesak-desakan. Apalagi karena munculnya Pandemi Covid-19 pada tahun 2020 di Indonesia membuat membuat Kota Semarang meniadakan pawai sesuai tradisi untuk menghindari keramaian. Namun tidak ada kesemaran dan hanya dikemas secara sederhana untuk menjaga tradisi yang sudah ada selama 138 tahun (Purbaya, 2020). Anak-anak yang dulunya menggemari mainan Warak Ngendhog di pesta rakyat, kini cenderung lebih memilih bergelut dengan teknologi di era modern ini. Selain berpengaruh buruk pada kelestarian budaya tersebut, hal itu berdampak juga terhadap kemampuan berinteraksi anak usia dini, menyebabkan mereka lebih individualis dan tidak peka dengan lingkungan sekitarnya.

Usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengedukasikan budaya, karena pada masa anak-anak pola pikir mereka baru dibentuk. Dengan mempelajari sejarah kebudayaan mencontohkan nilai-nilai kebudayaan dalam sehari-hari, seperti etika berbicara dengan yang lebih tua, rasa toleransi kepada sesama, dan tenggang rasa dapat dimulai sejak dini. Anak-anak harus mulai belajar

tentang budaya antara usia 7 dan 9 tahun, atau usia sekolah dasar, karena pada usia inilah mereka mulai membaca dengan lebih lancar dan membuat berbagai macam teks dengan menggunakan frasa yang sederhana dan rumit (Rahayu & Carla, 2021).

Untuk itu dibutuhkan pendekatan yang tepat dalam mengenalkan kembali tradisi Dugderan kepada anak usia 7-9 tahun dengan menggunakan media informasi berbasis ilustrasi agar lebih menarik minat anak. Media informasi yang dipilih dapat berupa buku cerita bergambar. Dengan menambah ilustrasi gambar yang menjelaskan asal-usul dugderan dengan rasa petualangan akan merangsang imajinasi anak sehingga meningkatkan minat dan keingintahuannya terhadap acara sosial seperti Dugderan.

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk mendapatkan data, observasi, wawancara, dan survei digunakan. Studi literatur dilakukan untuk memahami sejarah Dugderan dan nilai sosialnya, dan wawancara dengan ilustrator buku anak, Disbudpar, psikolog anak, dan orang tua. Survei juga dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, preferensi, dan pengalaman pembaca terkait buku anak dan pengetahuan tentang Dugderan.

Observasi

Riyanto (2010) mendefinisikan observasi sebagai teknik pengumpulan data yang memanfaatkan pengamatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan observasi, teknik pengumpulan data yang menggunakan pengamatan langsung atau tidak langsung. Penelitian ini melakukan observasi di beberapa lokasi di Semarang, seperti pasar malam dan Pawai Dugderan.

Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono (2016) berpendapat bahwa Wawancara adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan data ketika peneliti ingin mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari narasumber. Dalam penelitian ini, ilustrator buku anak, karyawan Disbudpar, psikolog anak, dan orang tua diwawancarai. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari narasumber.

Studi Pustaka

Sugiyono (2017) mendefinisikan studi literatur sebagai interaksi antara penelitian teoritis dengan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan norma, nilai, dan budaya yang muncul dalam konteks sosial yang sedang diteliti. Pengumpulan data tentang topik penelitian dari berbagai sumber literatur dikenal sebagai studi pustaka. Studi ini meningkatkan pemahaman kita tentang norma, nilai, dan budaya di lingkungan sosial yang diteliti. Dengan bantuan foto-foto atau karya tulis akademik dan seni, hasil penelitian dapat lebih kredibel.

HASIL DAN DISKUSI

Analisis Deskriptif

Berdasarkan beberapa observasi yang telah dilakukan pada 9 Maret 2024, dapat diketahui bahwa sebelum melakukan kirab yang dapat disaksikan masyarakat di sepanjang jalan pemerintah melaksanakan upacara terdahulu. Setelah melihat siaran langsung upacara Dugderan 2024, jelas bahwa itu bukan hanya perayaan. Ini adalah cara untuk mempertahankan dan mengembangkan budaya lokal Semarang. Tradisi Dugderan, yang berlangsung sejak abad ke-18, digambarkan dengan sukses dalam upacara yang dilakukan dengan meriah ini. Penggunaan bahasa Jawa, pakaian adat, dan pembacaan sejarah dalam upacara menunjukkan komitmen untuk mempertahankan budaya Jawa. Selain itu,

kehadiran Warak Ngendhog sebagai simbol akulturasi dan maskot Kota Semarang menambah makna upacara. Selain itu, pertunjukan tari Trilogi Budaya menunjukkan bahwa tradisi Dugderan dapat mempertahankan identitas budayanya sambil mengikuti perkembangan zaman. Upacara Dugderan juga berfungsi untuk meningkatkan rasa persatuan dan kebersamaan di masyarakat Semarang. Masyarakat aktif berpartisipasi dalam acara ini, menunjukkan rasa memiliki yang besar terhadap tradisi lokal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa upacara Dugderan adalah warisan budaya dan ikatan sosial penting bagi masyarakat Semarang.

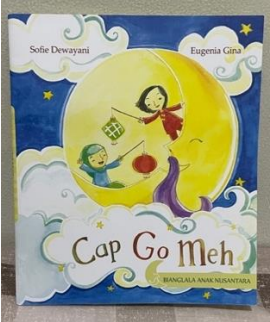
Kemudian pada tanggal 25 April 2024, saya melakukan survei di SD Negeri Sumurboto, Semarang, terhadap lima siswa kelas 3. Mereka umumnya kurang mengetahui tradisi Dugderan, dengan hanya satu siswa yang memiliki pengetahuan terbatas. Ketika diminta memilih ilustrasi favorit, tiga siswa memilih gambar bergaya kartun dengan brush bertekstur krayon, dua lainnya menyukai gaya karakter Disney, sementara ilustrasi semi-realis tidak dipilih oleh siapapun. Minat mereka terhadap buku bergambar bervariasi, dengan tema hewan, horor, dan luar angkasa yang paling digemari. Ini menandakan bahwa pengetahuan mereka akan dugderan sangat minim dan juga gambar yang bergaya abstrak lebih menarik bagi mereka dari pada gambar bergaya realis.

Sedangkan hasil wawancara didapatkan dari beberapa narasumber seperti staff disbudpar, psikolog, orangtua, dan ilustrator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terlihat adanya kesenjangan antara nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi Dugderan dengan pemahaman anak-anak saat ini. Meskipun tradisi ini telah menjadi bagian integral dari masyarakat Semarang, namun kurangnya upaya edukasi yang sistematis menyebabkan banyak anak yang kurang memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam memperkenalkan tradisi Dugderan kepada generasi muda.

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya peran berbagai pihak, termasuk orang tua, pendidik, seniman, dan pemerintah, dalam melestarikan tradisi Dugderan. Dengan menggabungkan elemen-elemen edukasi yang menyenangkan, seperti buku bergambar, permainan, dan kegiatan kreatif lainnya, diharapkan anak-anak dapat lebih terhubung dengan akar budaya mereka. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital juga dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperkenalkan tradisi Dugderan kepada generasi muda yang semakin akrab dengan dunia digital.

Analisis Matriks Perbandingan

Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan

	Cap Go Meh	Anteh si Penjaga Bulan
MEDIA UTAMA		
ILUSTRASI	Menampilkan gaya coretan yang unik, seperti anak-anak dengan menggunakan cat air, berfokus pada detail yang imajinatif dan abstrak.	Menggunakan gaya chibi yang imut dengan nada hangat dan tekstur yang mendetail, menarik bagi anak-anak dengan bentuknya yang terstruktur.

WARNA	Menggunakan warna cerah dan kontras dengan nada sejuk untuk menggambarkan keceriaan dan kegembiraan.	Memanfaatkan nada hangat dengan gradien dan tekstur untuk menciptakan suasana ceria, menekankan pencahayaan dan kontras secara efektif.
LAYOUT	Buku ini tidak memprioritaskan tata letak teks, sehingga menghasilkan ruang yang sempit dan penempatan teks yang canggung dan tidak rapi.	Penempatan teks tertata dengan baik, memberikan ruang untuk bernapas, membuat teks dapat dibaca tanpa menghalangi ilustrasi. Penjajarannya juga tepat dan rapi.
TIPOGRAFI	Buku ini tidak memiliki komposisi teks yang baik, dengan penempatan teks yang buruk dan tidak beraturan. Warna teks sering kali tidak sesuai dengan latar belakang,	Font sans-serif, dengan lekukan lembut dan teks bergelombang untuk menggambarkan suara dan musik, serta bahasa

	sehingga sulit untuk dibaca oleh anak-anak.	tradisional yang dicetak miring, meningkatkan pemahaman dan keterbacaan anak-anak.
RANGKUMAN	Buku "Cap Go Meh" menunjukkan gaya ilustrasi dan penggunaan warna yang unik dan menarik, namun kurang dalam hal tata letak dan tipografi. Sementara itu, buku "Anteh si Penjaga Bulan " tidak hanya unggul dalam tata letak dan tipografi, tetapi juga menonjol dalam fitur interaksi yang memperkuat daya tarik dan pemahaman terhadap isi cerita.	

KONSEP DAN PERANCANGAN

Merancang buku cerita bergambar tentang sejarah tradisi dugderan beserta tokohnya didasarkan pada menjadi empat garis besar konsep yaitu konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual. konsep pesan yang disampaikan dalam perancangan buku bergambar ini adalah untuk memperkenalkan asal-usul munculnya Tradisi Dugderan yang diciptakan oleh Bupati Kota Semarang pada tahun 1888-an yang awalnya dimaksudkan sebagai cara untuk menandai awal Ramadan dan telah berkembang menjadi warisan budaya sebagai ajang pelestarian akulturasi budaya 3 etnis besar di Kota Semarang. Disampaikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak usia 7-9 tahun sehingga anak-anak dapat mengetahui dan menjunjung tinggi persatuan dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam tradisi tersebut.

Konsep kreatif yang digunakan pada buku bergambar berjudul “Gemerlap Dugder” menggunakan beberapa macam metode SCAMPER, diantaranya yaitu *Adapt* dan *Modify*. *Adapt* digunakan pada bahasa yang disesuaikan dengan pemahaman anak-anak usia 7 hingga 9 tahun, menggunakan kata-kata yang sederhana agar mudah dipahami. Selain Bahasa, *Adapt* juga digunakan untuk menjangkau semua kalangan, penulis akan membuat 2 versi buku yaitu, *Affordable Package* yang berukuran A5 yang dijilid sederhana sehingga lebih ekonomis dan *Premium Package* yang berukuran A4 dengan dijilid hard cover dengan harga lebih tinggi. Metode *Modify* digunakan untuk membuat naskah dan ilustrasi lebih menarik. Ini mencakup menambah elemen misteri atau petualangan untuk karakter utama yang sangat menarik bagi anak-anak. Mereka berbicara tentang kisah di balik pembentukan Dugderan, dan Raden Mas Tumenggung Aryo Purbaningrat adalah tokoh utama.

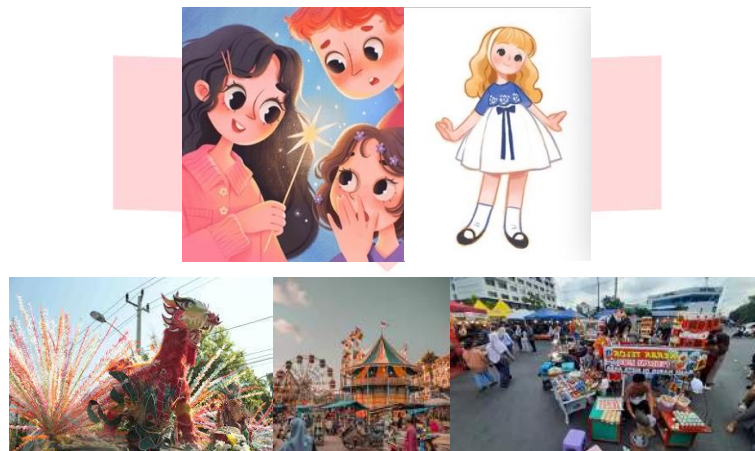
Konsep media akan diimplemetasikan dalam buku cerita bergambar berukuran 29,7 x 42 cm dengan sampul *softcover* dan kertas art paper 210 gsm untuk halaman-halaman buku. Isi buku akan mencakup halaman dengan variasi ilustrasi *fullbleed* yang dibuat dengan menggunakan metode ilustrasi digital. single spread, double spread, dan spot variasi ilustrasi *fullbleed*, yang dibuat dengan menggunakan metode ilustrasi digital.

Konsep visual mencakup pemilihan warna dengan menggunakan warna warm tone yang membentuk warna tetradic yang diambil dari elemen kembang kelapa, warak ngendog, naga tiongkok dan busana para penari.



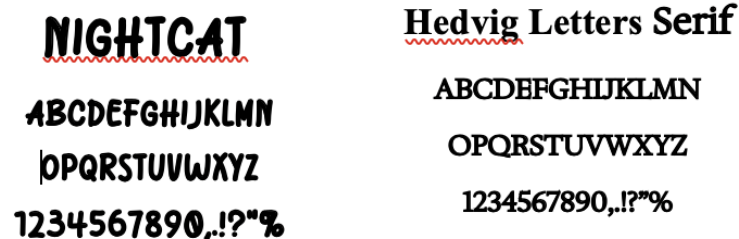
Gambar 2 Palet warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gaya ilustrasi yang digunakan memiliki gaya kartun yang mirip dengan anak-anak yang menggunakan metode ilustrasi digital untuk menggambar objek, karakter, dan background. Gaya yang digunakan adalah tanpa outline/ flat art dengan gaya kuas bertekstur krayon. *Moodboard* digunakan untuk mempersiapkan representasi visual desain berdasarkan modifikasi warna, gaya ilustrasi, dan sejarah fenomena terkait.



Gambar 2 Gaya ilustrasi dan *Moodboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan ini ada dua yaitu huruf judul dan huruf teks, meliputi jenis huruf serif sesuai dengan kebutuhan tipografi huruf untuk anak-anak, antara lain:



Gambar 3 Font Nightcat dan Hedvig Letters Serif
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Font Nightcat akan digunakan untuk headline dan judul buku, sedangkan *Hedvig letters* akan digunakan untuk *sub-headline* dengan penempatan dan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan.

Desain ini menggunakan hanya memakai satu pendekatan untuk penempatan halaman yaitu menggunakan metode *double page spread*, disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan peristiwa cerita. Dalam perancangan ini tokoh utama digambarkan sebagai 2 anak-anak bernama Dodi dan Rani yang berusia 8 tahun dan duduk di kelas 2 SD.



Gambar 4 Analisis Matriks Perbandingan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dodi adalah anak yang aktif, ceria, dan suka bercerita. Dia sangat menghargai adat istiadat Semarang dan sering bercerita kepada teman-temannya tentang hal itu. Dodi mengenakan baju bergaris biru dan celana pendek jingga. Namun, tetangga Dodi, Rani, penasaran dengan tradisi Semarang. Rani berusia tujuh tahun dan memiliki rambut panjang yang diikat dua ikatan. Dia mengenakan kaos kuning dan overall berwarna pink. Rani adalah anak yang aktif dan terbuka. Karena mereka masih muda dan belum mengenal rasa malu dengan lawan jenis, mereka berteman akrab meskipun berbeda jenis kelamin.

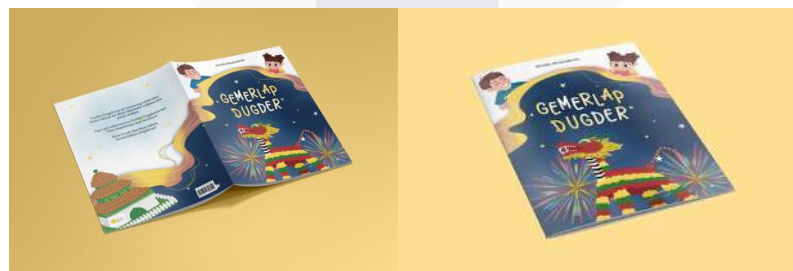


Gambar 5 Analisis Matriks Perbandingan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Background diatas terinspirasi dari suasana malam Dugderan yang berada di area dekat alun-alun masjid kauman di kota semarang. Yang pertama adalah wahana bermain yang ada Tong Setan, Bianglala dan Komidi Putar hingga Ayunan Putar. Berikut juga area pasar malam yang ramai pengunjung dari anak, dewasa, ke tua. Dan yang terakhir yaitu suasana pawai Dugderan yang menunjukkan tarian Warak Dugder.

Hasil Perancangan

Media Utama



Gambar 6 Analisis Matriks Perbandingan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bentuk sampul depan dan sampul belakang dari hasil buku utama rancangan.

Media Pendukung



Gambar 6 Analisis Matriks Perbandingan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Infografis berukuran A1 berukuran 59,4 x 84,1 cm yang memberikan gambaran singkat mengenai latar belakang, proses pengumpulan data, dan desain “Gemerlap Dugder”.



Gambar 8 Poster
Sumber: Dokumen Pribadi

Sebuah poster promosi berukuran A3 (42 x 29,7 cm) untuk penjualan buku gemerlap dugder dengan penawaran diskon harga yang menarik dan bonus-bonus tambahan lainnya.



Gambar 9 Artbook
Sumber: Dokumen Pribadi

Artbook berukuran A3 landscape (42 x 29,7 cm) berisi tentang elemen-elemen desain perancangan dari “Gemerlap Dugder” termasuk synopsis, naskah, storyboard, desain karakter, asset visual dan environment.



Gambar 10 Standee Karakter Dodi Dan Rani
Sumber: Dokumen Pribadi

Standee karakter dibuat dengan asset 2 tokoh utama yaitu Dodi dan Rani ukuran tinggi 25 cm menggunakan kertas art paper 260 gsm dan di tempel di atas kardus.



Gambar 11 Hasil cetak stiker
Sumber: Dokumen Pribadi

Stiker dengan 5 versi yang berbeda yang diambil dari asset, yaitu karakter Dodi, Rani, mainan warak, komidi putar dan roti ganjel rel. di cetak dengan menggunakan kertas vinyl hologram berukuran 6 x 6 cm dan 4 x 9 cm untuk karakter utama.



Gambar 12 Gantungan kunci
Sumber: Dokumen Pribadi

Sama dengan stiker , gantungan kunci juga menggunakan asset yang sama seperti karakter dodi, rani, mainan warak, komidi putar dan roti ganjel rel menggunakan rata-rata ukuran 5 x 6 cm.

KESIMPULAN

Studi akademik yang secara khusus membahas tradisi Dugderan masih sangat jarang. Dengan demikian, pengetahuan masyarakat tentang makna, sejarah, dan prinsip-prinsip tradisi Dugderan menjadi terbatas dan dangkal. Selain itu, media massa saat ini tidak cukup efektif dalam memberikan informasi tentang Dugderan kepada generasi muda, terutama dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, beberapa saran dapat diajukan. Pertama, para akademisi di bidang antropologi dan sejarah perlu melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang sejarah, pertumbuhan, dan perkembangan tradisi Dugderan. Hasil penelitian ini dapat disusun dalam narasi sejarah yang menarik dan mudah dipahami, kemudian diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan. Dengan demikian, generasi muda dapat lebih memahami dan menghargai tradisi leluhur mereka. Kedua, para desainer dapat menciptakan media edukasi yang menarik dan interaktif, seperti ilustrasi, buku pop-up, atau permainan edukasi, untuk memperkenalkan tradisi Dugderan kepada anak-anak. Selain itu, partisipasi aktif desainer dalam berbagai acara dan festival dapat membantu memperkenalkan tradisi Dugderan kepada masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Kistanto, NH. (2017). *Tentang Konsep Kebudayaan*. Semarang: FIB-Universitas Diponegoro. 10(2)
- Pertiwi, Bella, dkk. (2020). *Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun*, 7(3)
- Purbaya, A.A. (2020, 16 April). *Pandemi Corona, Tradisi Dugderan Di Semarang Digelar Tanpa Arak-Arakan*. Diakses Pada 5 Mei 2024, Dari

<https://News.Detik.Com/Berita-Jawa-Tengah/D-4979595/Pandemi-Corona-Tradisi-Dugderan-Di-Semarang-Digelar-Tanpa-Arak-Arakan>

Rahayu, Kis, dkk. (2021). *Buku Saku Pengembangan Literasi untuk Anak Usia 7-8 Tahun*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Riyanto, Yatim. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya : Penerbit SIC.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA

