

PERANCANGAN MAJALAH VISUAL INTERAKTIF UNTUK MENCIPTAKAN DIALOG ANTAR MASYARAKAT *SISTER CITY* BANDUNG-BRAUNSCHWEIG

Gracia Octaveni Lumbantobing

Drs. Irfansyah, M. Ds

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual
Email: gracia.tobing@ymail.com

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Kata Kunci : Bandung, Braunschweig, Interaktif, Majalah, Sister City

Abstrak

Peran komunikasi dapat menjaga kontinuitas program kerjasama hubungan diplomatis *Sister City* Bandung-Braunschweig yang memiliki visi misi meningkatkan kualitas karakter, produktivitas serta kolaborasi antar kedua kota. Karakter sebuah kota dapat dilihat dari impuls pergerakan dan interaksi masyarakat. Dengan mengaitkan teknologi media *digital* dan menyadur format majalah yang diterbitkan secara berkala dengan konten pembahasan pola hidup, bisnis-ekonomi, komunitas, ekspresi diri dan pariwisata, peluang dialog yang efektif, terstruktur dan berkelanjutan dapat menjadi wadah berdialog sekaligus merealisasikan buah pikiran masyarakat ke dalam tulisan, gambar, audiovisual dan tidak membatasi area kreasi dan kematangan berpikir sehingga dapat menjadi representasi tanpa menggerus identitas dari kedua kota tersebut.

Abstract

The role of communication could keep the integrity of the diplomatic Sister City Bandung-Braunschweig relationship which have the vision to improve the character qualities, productiveness and collaborations between two cities. The character of the city could introduced by the impuls of movements and human interaction. With technology and tend to absorb the essence of magazine format, this media published periodically with the contexts of life-style, business-economy, community, self-expression and landmarks, a new platform is needed to improve the effectiveness, structured, sustainable conversation that transform into mindful writings, pictures, audiovisual representating the identity of both cities.

1. Pendahuluan

Berawal dari kerjasama yang disepakati oleh kedua kota Bandung dan Braunschweig, hubungan kerjasama antar Eropa Asia pertama dan terlama yang pernah ada. Namun kontinuitas perjalanan program tersebut yang diselenggarakan oleh pemerintah sebagai aktor internasional, tidak merambah secara langsung kepada masyarakat kedua kota sehingga masyarakat tidak merasakan manfaat tersebut secara langsung. *Sister City* merupakan program kerjasama yang bermanfaat untuk pembangunan karakter dan citra kota Bandung yaitu visinya menjadi salah satu kota kreatif.

Bidang-bidang yang menjadi topik kerjasama merupakan bidang-bidang rencana unggulan yang memiliki manfaat tinggi bagi pembangunan daerah kota Bandung, yakni:

- Ekonomi, Perdagangan, Investasi, Industri dan Pariwisata;
- Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Administrasi;
- Pendidikan, Kebudayaan, Kesejahteraan, Sosial, Pemuda dan Olahraga;

Pada awalnya program kerja *Sister City* aktif terselenggara dan berjalan dengan baik. Program kerja yang paling berhasil dan rutin dilaksanakan adalah pertukaran pemuda (*youth exchange*) yang diselenggarakan setiap dua tahun sekali sebelum program *Sister City* mulai mengalami penurunan kadar kuantitas pada tahun 2008.

Dari jumlah masyarakat Bandung yang memiliki perbandingan 10:1 dengan jumlah masyarakat Braunschweig, dapat dilihat tidak banyak yang menyinggung isu mengenai *Sister City* di media digital. Prestasi yang terukir selama 53 tahun juga tidak banyak terdengar oleh masyarakat. Banyak kegiatan yang manfaatnya kasat mata dan tidak dapat dirasakan langsung oleh masyarakat umum kota Bandung sehingga ketika kadar aktivitas menurun, nama *Sister City* seolah tidak pernah terdengar lagi. Hal ini terbukti dari setiap tahunnya peringatan *Sister City* belum ada acara peringatan khusus yang diinisiasikan oleh masyarakat.

Aktivitas dan karakter kegiatan masyarakat dapat dilihat dari aktivitas di media digital. Dengan bantuan kecepatan informasi yang disajikan internet, masyarakat kini dapat dilihat karakter dan pencitraannya melalui aktivitas di media digital tersebut. (Atnight, 2013)

Satu-satunya aktivitas terdengar di media masa *online* adalah tahun 2010 ketika masyarakat Bandung (yang diwakili oleh masyarakat Indonesia yang berdomisili di Braunschweig dan sekitarnya) menduduki peringkat pertama atas inisiatifnya mengikuti lomba pawai pada acara Karnaval di kota Braunschweig, namun berita ini tidak banyak diakses maupun disebarluaskan kembali oleh masyarakat di Bandung.

Berdasar pada permasalahan itu, terdapat beberapa hal yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- Aktivitas kegiatan program *Sister City* Bandung Braunschweig belum menyentuh lapisan masyarakat pada umumnya, sehingga wawasan masyarakat akan *Sister City* masih terbatas.
- Tidak berjalannya program pemerintah kota secara berkelanjutan sehingga tidak ada wadah masyarakat untuk berinteraksi.
- Belum ada urgensi pembahasan menimbulkan keterbatasan konten yang menarik untuk diangkat.

Sedangkan tujuan dan maksud dari pembahasan ini adalah :

- Menciptakan suatu wadah (*platform*) sebagai bentuk komunikasi yang inovatif dan menjadi identitas dan imaji khusus yang baru dan bermakna bagi masyarakat Bandung dan Braunschweig untuk melibatkan diri dalam pengembangan visi dan misi program *Sister City* tersebut.
- Menyajikan konten sesuai dengan karakter kedua kota sehingga dekat secara personal bagi kedua belah pihak masyarakat Bandung dan Braunschweig.

Melalui peluang usaha kerjasama yang paling memadai yaitu bertumpu pada generasi muda yang aktif dan berekspresi di media *digital*, interaksi sosial di media *digital* menjadi tumpuan utama. Membuat suatu wadah yang beri peluang masyarakat untuk memberikan aspirasi, kisah dan publikasi kegiatan dan aktivitas sehingga terjadi dialog antar masyarakat kota Bandung dan Braunschweig. Dukungan dari pihak kota dan anak muda kreatif yang ada di Bandung dalam berpendapat dan menjangkau koneksi di dunia internet untuk kegiatan positif. Penyampaian pesan yang atraktif, sederhana dan namun sesuai dengan perkembangan peradaban teknologi, agar mudah dipahami target sasaran yang cenderung cepat dan praktis mencari informasi.

2. Proses Studi Kreatif

Tujuan dari proyek ini adalah membentuk suatu identitas dan makna baru yang ideal sesuai dengan hubungan dan kerjasama ideal seperti yang dikemukakan oleh Pamudji (1985), bahwa kerjasama internasional adalah berdasar kerjasama yang menciptakan hubungan yang selaras dan seimbang dan juga berusaha mengembangkan isu dan kebudayaan lokal untuk meningkatkan produktivitas (David Riccardo,1977) dan menciptakan saling ketergantungan (Keohne &Nye, 1998). Kerjasama ini juga harus secara produktif untuk mencapai hubungan yang baik. Komunikasi adalah kunci yang membentuk dan membangun personality dan makna. Dengan adanya komunikasi yang baik, suatu pencapaian identitas dapat tercapai, dan dengan adanya komunikasi dua arah (dialog) ketergantungan dapat diwujudkan.

Secara umum, komunikasi antar masyarakat kota Bandung dan Braunschweig mengacu pada tipe interaksi yang secara natural dapat direfleksikan pada tipe-tipe kecenderungan minat manusia. Tipe interaksi tersebut menjad topic yang diwadahi suatu konten yang menunjukkan ciri khas karakter kota yaitu dengan memperkenalkan setiap elemen-elemen pembentuknya. Elemen-elemen pembentuk kota dapat menjadi moderator dalam pembahasan dan dialog yang terjadi. Media *digital* sesuai dengan sifat nya yang menarik, persuasif, berkelanjutan menjadi poin utama yang tidak boleh lepas dari unsur naratif yang meningkatkan kesan personal dan keterikatan.

Jenis-jenis hubungan manusia dalam berinteraksi Sosial: Komunikasi Non-Verbal (*Non-Verbal Communication*), Pertukaran (*Exchange*); Bekerjasama (*Cooperation*); Konflik (*Conflict*); Berkompetisi (*Competition*); Stereotipe (*Stereotype*); Kontak Mata (*Eye Contact*); Bahasa Tubuh (*Body Language*); Ruang Privasi (*Personal Space*)

Sister City memiliki makna hubungan dan kota sebagai tempat yang mewadahnya. Oleh karena itu pengertian dan pemaknaan antara interaksi sosial dan elemen pembangun kota. Menurut Lynch (1960), elemen pembangun suatu kota terdiri dari : *path, edges, district, nodes* dan *landmarks*.

Jalur (*Path*)

Adalah sebuah jalur dimana seorang pendatang, pengunjung, atau pengamat kota dapat bergerak secara bebas atau dapat juga jalur yang menggerakkan pengunjung. Jalur termasuk jalan, jalan raya, gang, trotoar, jalur transit, kanal dan elemen pembangun lainnya.

Pembatas (*Edges*)

Pembatas adalah sebuah tepi yang membatasi satu daerah dengan daerah yang lain dan tidak digunakan langsung oleh pengunjung kota. Suatu batasan dapat dimaksud tepi bangunan, tembok, pagar, dinding, ataupun rel kereta api. Sisi dapat berupa sebuah *barrier* atau pelindung, kurang lebih terpenetrasi. Sebuah sisi dapat berada dekat diantara satu wilayah dengan wilayah yang lain atau dapat juga berada sepanjang dua regional, misalnya pembatas jalan jalur dua arah. Walau sisi bertindak secara pasif, 'batas' sangat penting dalam menata kota, karena merupakan bagian dari gerak alam seperti peran dinding dan sungai yang membatasi dan melindungi dan juga sebagai pendanda satu wilayah dan wilayah lain.

Wilayah (*District*)

Distrik adalah sebuah wilayah yang luasnya mencakup luas medium ke atas dalam sebuah kota. Sebuah distrik dapat dikenal dengan baik dari internal dan memiliki suatu penanda khusus yang familiar antar elemen yang ada didalamnya sehingga memberi tanda untuk mengenal karakter distrik tersebut. Distrik dapat juga dideteksi dari luar, mayoritas struktur dari sebuah kota adalah perpanjangan atau perkumpulan dari berbagai distrik dimana tiap perbedaan individu dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu yang menjadi elemen dominannya. Pengelompokan tersebut bisa terjadi secara natural oleh tiap individu yang mengelompokkan diri atas dasar kesamaan yang dimiliki, namun distrik juga dapat merupakan pemberian dari kota untuk sebuah masyarakat. Misal: kecamatan, kelurahan, kompleks, warga jalan.

Persimpangan (*Nodes*)

Persimpangan adalah sebuah titik penyambung yang merupakan spot paling diincar oleh para pengunjung saat berkeliling disebuah kota. Persimpangan atau titik yang dimaksud dapat berupa tempat untuk beristirahat, sebuah persilangan antar dua jalan atau lebih yang terkonvergensi, suatu momen atau pergantian (*shift*) dari satu struktur ke struktur yang lain. *Nodes* memiliki sebuah titik yang memiliki fungsi sebagai persinggahan antara satu tempat ke tempat lainnya. Contoh : lampu lalu lintas, persimpangan jalan, halte transit, atau sekadar tempat makan yang dipakai untuk beristirahat dalam perjalanan.

Penanda (*Landmarks*)

Landmarks dapat berupa objek fisik yang terlihat jelas dan menonjol dibandingkan dengan benda disekitarnya seperti gedung tinggi, papan billboard, menara, toko/*department store*, gunung, dll. *Landmarks* berguna sebagai sebuah penanda yang bisa dilihat dari banyak sisi dan berbagai jarak. *Landmarks* dapat berada ditengah kota atau di pinggiran kota dan dapat digunakan secara praktikal sebagai simbolisasi sebuah direksi yang konstan. *Landmarks* bisa berarti sebuah filosofi seperti pergerakan matahari yang lambat dan regular. Atau beberapa landmarks juga hanya dapat terlihat oleh beberapa pendekatan, *landmarks* yang berskala kecil namun juga banyak, seperti tanda jalan, toko, bagian depan bangunan, taman, warna gerbang, gagang pintu, dan banyak detail yang dapat mewakili imaji dari pengamat. *Landmarks* digunakan sebagai identitas dari sebuah struktur kota. Dalam sebuah perjalanan yang biasa dilakukan menjelajahi kota, *landmarks* berperan penting untuk memberikan kesan familiar dengan kota yang sedang dijelajahi.

Hal ini bisa dikaitkan dengan tipe-tipe interaksi sosial dalam masyarakat yaitu. Konten dan wadah yang sesuai dengan karakter kedua kota dan diisi oleh pengguna *website*.

Tabel 1. Klasifikasi data antar elemen pembangun kota, interaksi manusia, topic dan aktivitas masyarakat.

No	City Element	Interaction	Topic	Activity
1	Path	Non-verbal Communication	data	data
2	Edges	Competition	Ambition	Training&Trade
3	District	Exchange & Cooperation	Sharing	Gathering
4	Nodes	Personal Space	Reflection	Outreach
5	Landmarks	Stereotype	Amusement	Regional Activity

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Hubungan menggambarkan adanya pengalaman dan cerita. Komunikasi membentuk identitas dan makna. Walaupun kedua kota tidak berinteraksi secara langsung namun masing-masing kota telah beraktivitas baik melakukan suatu tindakan nyata untuk memajukan kotanya atau sekadar melangsungkan kehidupan sehari-hari. Perlu adanya satu bentuk komunikasi tertentu yang mawadahi pengalaman-pengalaman tersebut. Keseimbangan peran setiap masyarakat adalah potret atau imaji dari kehidupan di sebuah kota. Begitu juga dengan *Sister City* berkaitan dengan sejarah dan aktivitas masyarakat di kedua kota. Dalam penyampaian kisah, tersebut perlu adanya suatu format khusus yang mawadahi kumpulan cerita kehidupan dan aktivitas masyarakat yang sangat majemuk. Kemajemukan tersebut dibagi dan dikelompokkan dalam lima bagian besar, sesuai dengan elemen pembentuk kota dan tipe interaksi sosial masyarakat. Kemajemukan interaksi manusia juga bersifat dinamis, berubah secara berkesinambungan sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu penulis menyadur format yang terstruktur mawadahi kisah-kisah interaksi dan aktivitas masyarakat yang mengikuti pola perkembangan zaman adalah majalah.

Majalah berkembang sesuai dengan isu yang dibawakan oleh tim editorial yang secara cermat memperhatikan pola-pola aktivitas dan kecenderungan sifat manusia. Majalah yang bersifat personal, dekat, dapat memperkuat komunitas yang telah terbentuk. Direktori dan editorial bergerak sebagai moderator yang membawakan topik agar kisah-kisah yang disajikan oleh masyarakat kedua kota dapat terlihat menarik dan juga informatif.

Performative

Sebuah format majalah dapat memuat konten mengenai *Sister City* yang bergerak dinamis. Majalah memiliki beberapa bagian topic rubrik dan dapat diupdate secara berkala.

Pervasive

Majalah harus memiliki *linking* atau interkoneksi majalah dengan media lain.

Emergent

Majalah adalah hal baru yang dibawakan dalam majalah adalah konten yang lebih spesifik dan personal, khusus mengenai koneksi antar masyarakat Bandung dan Braunschweig.

Phatic

Majalah harus menimbulkan suatu ekspresi, sehingga keterlibatan masyarakat secara langsung dan personal sangat penting.

Sesuai dengan konsep *Sister City* yaitu penggabungan dua kota, maka desain majalah ini secara garis besar mengambil dua tema yaitu perancangan kota referensi dari elemen-elemen yang terdapat dalam perancangan sebuah kota perancangan kota dan media dimana majalah ini diterbitkan atau dipublikasikan, yaitu media digital dan dunia virtual. Kedua kontradiksi konsep ini digabungkan sehingga tercipta satu kesatuan yang terlihat unik dan berbeda, bermain imajinatif namun tetap terstruktur. Perbedaan lain yang dapat dilihat adalah perancangan kota hanya berpijak pada perancangan di darat, sehingga dilihat dari warna-warna yang dipakai penggambaran langit tidak diperlihatkan.

Dunia maya atau virtual memiliki nama lain yaitu *cloud*. Sistem yang begitu rumit dalam dunia virtual yang tidak kasat mata diibaratkan sebagai sesuatu yang berada diatas, diluar batas penglihatan manusia dari tempat berpijak di darat. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan majalah ini seolah merancang kembali sebuah kota diatas awan yang menjadi penghubung antar kedua kota.

Majalah ini bercerita tentang kehidupan kedua kota, sehingga jenis interaksi dan aktivitas masyarakat tertuang sebagai konten bahasan dalam majalah ini. Sebagai dasar pembagian, maka jenis interaksi disesuaikan dengan elemen-elemen pembentuk kota yang direfleksikan dengan jenis interaksi dan aktivitas serta topik yang tercermin dalam hubungan manusia dengan sesamanya

Visual - to show

sebuah pencitraan ulang mengenai makna hubungan *Sister City* yaitu sebagai penghubung antar kota Bandung dan Braunschweig dalam format majalah.

Message – to tell

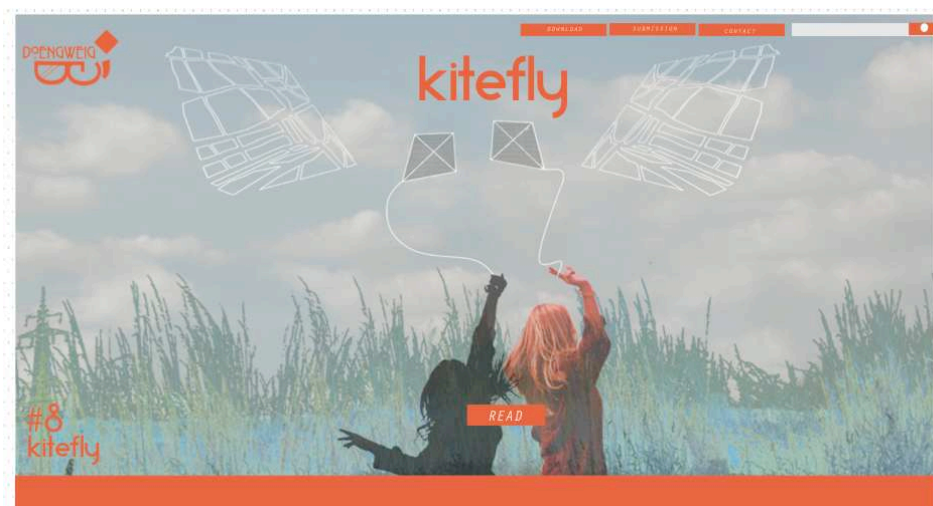
“there’s a city between us”

“If you ever heard about Sister city, it's about the delusive space between our beloved City : Bandung and Braunschweig.

There's no words to describe that, there's no image either. There's only a drafted sketch, unbuilt memories, untold stories that fused into a line that hang on a land which is named "Kite".

Jump & Run!

Make our city fly high!”



Gambar 1. Contoh Sampul Edisi #8 – Kitefly, Make Our City Fly High!

Interactive – to engage

Berkelanjutan, up dated. Keberlanjutan adanya kontinuitas update content dalam usaha menarik atensi target

Identitas

Nama majalah ini adalah Doengweig. Berupa nama kecil dari “Bandung” dan “Braunschweig”. Nama kecil diambil dari target sasaran yang merupakan masyarakat Bandung dan Braunschweig, seolah menyapa dan berdialog dengan kedua kota, majalah ini dapat menimbulkan kesan yang akrab, dekat dan ringan karena memakai nama kecil yang juga menunjukkan kesetaraan



Gambar 2. Logo & Animation

Halaman Konten

Konten dibagi menjadi 5 bagian besar dan memiliki 4 jenis rubrik masing-masing. Jumlah konten diperkirakan 20 halaman. Tiap Halaman konten memiliki khas dan dibagi atas 5 bagian besar yaitu :

Path

Dalam section ‘*Path*’, topic yang dibawakan adalah mengenal permukaan antar kedua kota. Layaknya seorang turis yang baru saja pertama kali menginjakkan kaki di kota yang baru, hal yang dilihat dan dirasakan hanyalah suasana dan *euphoria* disekitarnya. Dalam laman ini ‘*Path*’ lebih menceritakan mood dan suasana yang terkandung ketika berada di kota Bandung dan Braunschweig.



Gambar 3. Desain *button* konten website : *path-edges-district-nodes-landmarks*

Edges

Tahap kedua adalah Edges, yang berarti sisi atau dinding. *Edges* juga bisa merupakan tiang yang menopang pergerakan kota agar dapat berdiri kokoh, dan juga bergerak maju secara holistik. Ide berkompetisi, bisnis dan usaha untuk menggerakkan tiap individu atau kelompok untuk berkarya terkandung dalam laman ini. Laman ini bersifat ambisius dan antusias terhadap gerakan-gerakan baru yang dapat menajamkan aksi dan kreatifitas masyarakat di Bandung dan di Braunschweig.

District

District mengambil konsep suatu komunitas yang bersifat melayani. Pembelajaran, mencari tahu hal baru yang jarang dikuak menjadi topic utama dalam laman ini. Hal yang paling menarik untuk dipelajari dalam kaitannya dengan Bandung dan Braunschweig tentunya adalah pembelajaran kultur, umumnya bahasa.

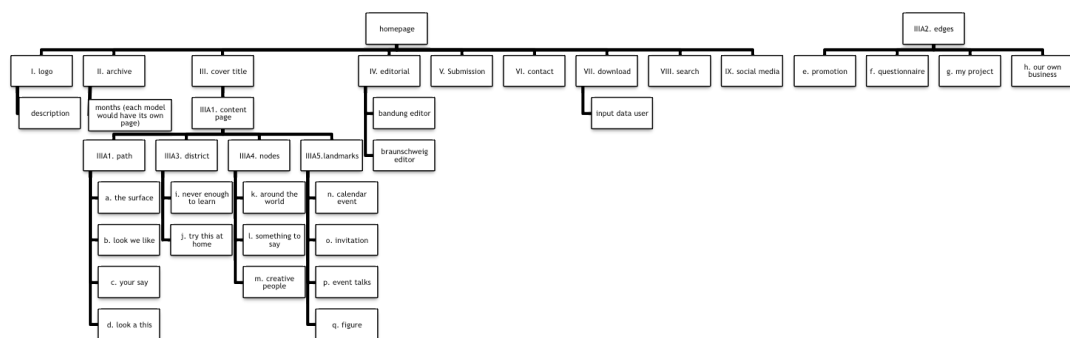
Nodes

Nodes berarti persimpangan, dan juga berarti pilihan. Ketika tiba dipersimpangan jalan, seorang akan memutuskan apakah ia akan melanjutkan perjalanan, menentukan jalur atau arah mana yang ia akan ambil atau berhenti ditempat. Begitu pula yang tercermin dalam laman Nodes, kisah yang dihadirkan berupa pengalaman hidup, karakter beberapa tokoh dan refleksi hidup dari suatu tokoh yang dapat dijadikan referensi bagi pembaca. Dalam nodes atau yang disebut sebagai ungkapan perasaan, tipikal bahasan yang dipakai akan lebih bersifat mendalam dibandingkan laman-laman yang lain.

Landmarks

Suatu kota pasti memiliki ciri khas tertentu didalamnya. Suatu kota dibentuk oleh orang-orang yang ada didalamnya yang beraktivitas terus-menerus dalam upaya pembangunan kota. Aktivitas ini lah yang menjadi *Landmarks* tiap kota. Aktivitas berkaitan juga dengan jadwal, karena itu dalam laman ini aktivitas atau event ditiap kota menjadi tokoh utama penggerak kota dengan ulasan tiap *event*, tim produksi dan misi tiap *event*.

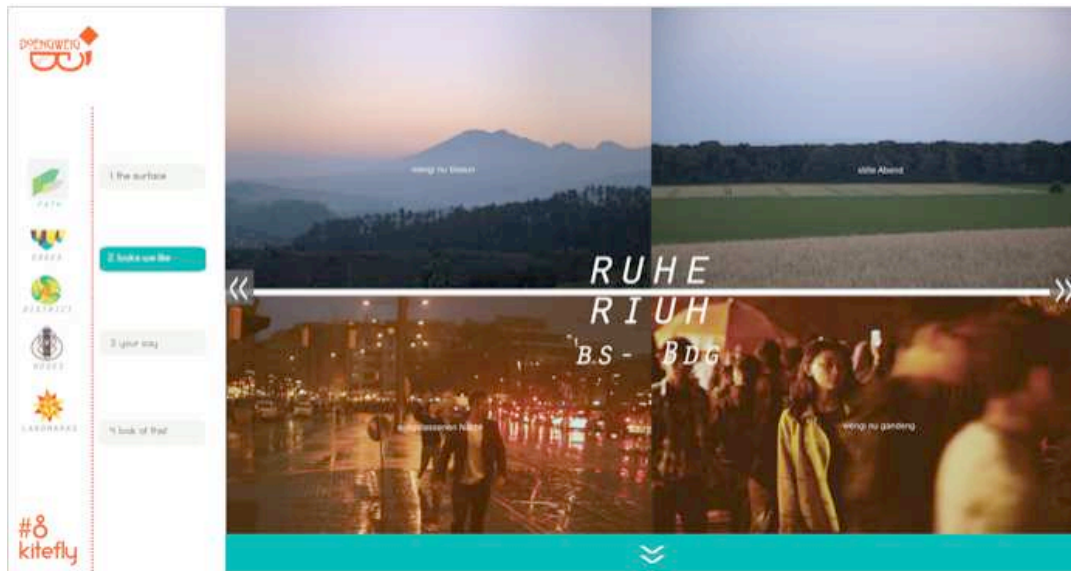
Konsep Media



Gambar 4. Sitemap

Jenis-jenis Media

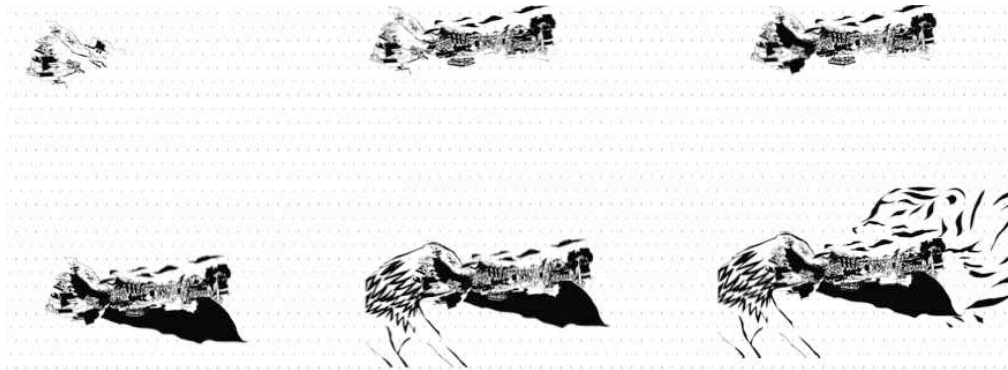
- Animation
- Cinematography
- Curation
- Graphic Design
- Illustration
- Music
- Other
- Photography
- Writing
- Video Editing



Gambar 5. Contoh laman website *Path*

Tim Produksi

- *Editor*
- *Desainer*
- *Art Director*
- *Project Manager*
- *Information Architect/Interactive Architect*
- *Programmer*
- *Video Director*
- *Photographer*
- *Content Expert*
- *Product Manager*



Gambar 4 *Autoplay Animation*, salah satu interactivity pada website

4. Penutup / Kesimpulan

Media berperan penting untuk menyatukan kembali tujuan semula diadakannya *Sister city*. Sejauh ini, keterbatasan aktivitas di dalam media *digital* atau *nondigital* yang mengangkat topik *Sister city* menyebabkan minimnya berita dan informasi yang tersampaikan pada masyarakat luas. Era globalisasi telah membawa masyarakat hidup dalam kultur media dan kultur visual, oleh karena itu hal ini memberi dampak signifikan terhadap perkembangan kegiatan *Sister City* dan antusiasme warga.

Respon dan antusiasme warga sangat berpengaruh dalam menentukan citra sebuah kota. Penduduk yang berdomisili ataupun pengunjung kota yang berinteraksi dan berkegiatan itulah yang telah membangun kultur dan budaya, dan citra dari kota tersebut. Didukung dengan berkembangnya informasi menjadikan media memiliki kekuatan yang tidak terbatas dalam bentuk opini masyarakat. Untuk itu masyarakat membutuhkan suatu wadah yang baru sebagai pertemuan kembali setelah sekian lama.

Majalah interaktif merupakan suatu media atau wadah yang bersifat inisiatif dapat menyajikan suatu jenis komunikasi yang berpola dan terstruktur dapat mengarahkan masyarakat untuk menyampaikan ide, wawasan, pengalaman, perasaan dan impian seputar kehidupan di kota Bandung dan Braunschweig. Dengan memanfaatkan media sebagai kekuatan penyampai pesan sebagai perangkat utama melalui kultur visual maka isu mengenai *Sister City* Bandung Braunschweig dapat dibangkitkan kembali dengan cara yang berbeda. Dengan menimbang sebuah keterikatan dan kesinambungan, majalah interaktif dapat menjadi inspirasi dan alternatif baru untuk menciptakan dialog antar masyarakat Bandung dan Braunschweig yang lebih inovatif, produktif dan kolaboratif.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Drs. Irfansyah, M. Sn.

Daftar Pustaka

- Bagian Pemerintahan Umum Sekretariat Daerah Kota Bandung. 2011. *Sister City Kota Bandung*. Bandung.
- Bagian Pemerintahan Umum Pemerintah Kota Bandung. 2009. *Naskah Dokumen Kerjasama Mitra Kota (Sister city)*. Bandung.
- Droege, Peter. 2006. *Renewable City. A Comperhensive Guide to an Urban Revolution*. Britain: Wiley-Academy.
- Garrand, Timothy. 1992. *Writing for Multimedia and The Web Second Edition*. Woburn: Butterworth-Heimann.
- Gindroz, Ray, and Karen Levine. 2003. *The Urban Design Handbook: Techniques and Working Methods*. New York: W.W. Norton
- Goddard, Morrill. 1935. *What Interests People, and Why*. New York: Published Privately.
- Henderson, Conway W. 1998. *International Relations: Conflict and Cooperation at the Turn of the 21st Century*. Boston: McGraw Hill.
- Kobayashi, Shigenobu. 1998. *Colorist a Practical Handbook for Personal and Profesional Use*. Tokyo: Kodansha.
- Krier, Rob, Hans Ibelings, Philipp Meuser, and Harald Bodenschatz. 2003. *Town Spaces: Contemporary Interpretations in Traditional Urbanism: Krier. Kohl Architects*. Basel: Birkhauser-Publishers for Architecture.

Lynch, Kevin. 1960. *The Image of the City*. Cambridge, MA: MIT.

McLean, Ruari. 1969. *Magazine Design*. London: Oxford U.P.

Pamudji, S. 1985. *Kerjasama Antar Daerah Dalam Rangka Pembinaan Wilayah: Suatu Tinjauan Dari Segi Administrasi Negara*. Jakarta: Bina Aksara.

Rivers, Charlotte. 2006. *Mag-art; Innovation in Magazine Design*. Switzerland: Rotovision Book.

Smith, Peter D. 2012. *City: A Guidebook for the Urban Age*. New York: Bloomsbury.

Voskuil, R. P. G. A. 2007. *Bandung, Citra Sebuah Kota = Bandoeng, Beeld Van Een Stad*. Bandung: Departemen Planologi ITB Bekerja Sama Dengan PT. Jagaddhita.