



MANAJEMEN PEMBELAJARAN MULTIKULTUR MELALUI EDUTAINMENT DI GALERI INDONESIA KAYA

Ceria Isra Ningtyas¹ ✉

1 Mahasiswa Program Studi Magister, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 2018-09-03

Disetujui 2018-10-11

Dipublikasikan 2018-10-31

Keywords:

Multicultural learning, communication, edutainment, galeri indonesia kaya.

Abstrak

Pada zaman ini, permainan tradisional berkonsep pendidikan multikultural dapat dikemas berpadu dengan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian dilakukan di Galeri Indonesia Kaya (GIK) yang berlokasi di Mal Grand Indonesia, Jakarta Pusat. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengeksplorasi pembelajaran multikultural melalui *edutainment* di GIK dan (2) menjelaskan perspektif komunikasi multikulturalisme yang ditampilkan di GIK. Hasil penelitian adalah sebagai berikut (1) pengunjung terkesan dengan sajian informasi budaya dan mempelajari budaya Indonesia tidak lagi monoton, mudah dan menyenangkan, dikarenakan metode penyampaian berupa aplikasi-aplikasi interaktif menunjang pembelajaran multikultural melalui *edutainment*; dan (2) GIK menampilkan beberapa perspektif komunikasi multikulturalisme, yaitu (a) nilai inklusif/terbuka; (b) nilai mendahulukan dialog secara aktif; (c) nilai kemanusiaan/humanis; (d) nilai keadilan; (e) nilai persamaan dan persaudaraan sebangsa; serta (f) nilai cinta tanah air.

Abstract

Today, the multicultural education in traditional games can be packed together with information and communication technology. The location of the research was conducted at Galeri Indonesia Kaya (GIK) located at Grand Indonesia Mall, Central Jakarta. The aims of this research are (1) exploring multicultural learning through edutainment in GIK and (2) explaining the multicultural communication perspective shown in GIK. This study uses a qualitative descriptive approach. Data collection techniques use the interview data and some literature review. The results of the study are as follows (1) GIK visitors are very impressed with the presentation of cultural information and experienced different ambience of multicultural learning because studying Indonesian culture now is no longer monotonous but very easy and fun. This is because delivering Indonesian cultural knowledge in GIK use many interactive applications that support multicultural learning through edutainment; and (2) GIK presents several perspectives of multiculturalism communication, ie (a) inclusive/the value of openness; (b) the value of prioritizing the dialogue actively; (c) the value of humanity; (d) the value of fairness; (e) the value of equality and fraternal brotherhood; and (f) the value of loving the homeland.

✉Alamat korespondensi :

ceria.isra@gmail.com



PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara dan bangsa yang multikultural. Hal ini ditunjukkan dengan adanya lebih dari 300 suku dan 700 bahasa (Parker dan Hoon, 2014). Keberagaman itu, termasuk juga dalam budaya dan agama yang dipersatukan dengan slogan *Bhinneka Tunggal Ika*, yang diimplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Lestarinigrum; 2016). Keberagaman ini perlu diajarkan kepada generasi berikutnya sejak dini untuk membendung pengaruh budaya asing yang semakin gencar, dan membuat generasi muda tidak tertarik mempelajari budaya tradisional, bahkan sedikit demi sedikit telah menjauhi dan mulai melupakan budaya tradisional bangsa. (Nurcahya, 2017).

Parker, dkk., (2014), meneliti 3000 pelajar sekolah menengah atas di 5 propinsi di Indonesia. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar pelajar bersikap positif dalam membina pertemanan/persahabatan dengan sesamanya walau berbeda suku dan agama. Salah satu kesimpulan dari penelitian tersebut adalah menunjukkan bahwa pendidikan dapat berkontribusi dalam membangun Indonesia yang multikultural menjadi lebih toleran. Pendidikan yang membangun Indonesia sebagai bangsa multikultural dan toleran harus sejalan dengan pendidikan berbasis multikultural (Lestarinigrum, 2016).

Pendidikan multikultural sangat terbatas jika hanya diajarkan di sekolah tetapi juga perlu diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran yang menggunakan strategi kreatif. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan keunikan permainan tradisional mampu mendorong terlaksananya proses implementasi pendidikan multikultural (Azizah, 2014). Permainan tradisional berkonsep pendidikan multikultural dapat dipadu dengan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dapat memunculkan keingintahuan yang lebih besar dari generasi muda untuk mempelajari multikultur di Indonesia dengan cara menggunakan gawai (*gadget*) yang mendidik juga menghibur.

Berdasarkan kondisi yang telah diuraikan di atas, fokus penelitian yang dibahas yaitu bagaimana konsep pembelajaran multikultural yang dikemas melalui teknologi informasi digital di ruang publik?. Adapun beberapa hal yang ingin diketahui dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana pembelajaran multikultural melalui *edutainment* di Galeri Indonesia Kaya? (2) Bagaimana perspektif komunikasi multikulturalisme yang ditampilkan di Galeri Indonesia Kaya?.

Implikasi dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan konsep komunikasi multikulturalisme yang dikemas melalui teknologi informasi digital di ruang publik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pemangku kebijakan dalam menyajikan pembelajaran multikultural melalui *edutainment*.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Multikultural

Perbedaan budaya dan etnis bagi siswa memberikan pengaruh yang berbeda dalam proses pendidikan (Omrod, 2008). Pendidikan multikultural berawal dari pernyataan bahwa *all students—regardless of their gender, social class, racial, ethnic or cultural characteristics—should have an equal opportunity to learn in school* (Trianingsih, 2017). Dasar psikologis pendidikan multikultural menekankan pada pengembangan pemahaman diri yang lebih besar, konsep diri yang positif, dan kebanggaan pada identitas pribadinya (Triandis, 2017). Azyumardi Azra berpendapat bahwa secara sederhana pendidikan multikultural dapat didefinisikan sebagai pendidikan untuk/tentang keragaman kebudayaan dalam memberi respon terhadap perubahan demografis dan kultural lingkungan masyarakat tertentu atau bahkan dunia secara keseluruhan. Selain itu, menurut Musa Asy'arie pendidikan multikultural adalah proses penanaman cara hidup menghormati, tulus, dan toleran terhadap



keanekaragaman budaya yang hidup di tengah-tengah masyarakat plural. Dalam pendidikan multikultural peserta didik diharapkan dapat menghargai setiap perbedaan baik itu dalam hal budaya, etnis dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilakukan dengan mengenalkan berbagai macam budaya yang ada di Indonesia (Rahmadonna, 2012).

Edutainment

Edutainment terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan, dan *entertainment* artinya hiburan. Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa *edutainment* merupakan suatu kegiatan pembelajaran di mana pelaksanaannya lebih mengedepankan kesenangan dan kebahagiaan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Fadlillah, dkk., 2016). *Edutainment* lebih menekankan pada tataran metode, strategi, dan taktik. Pada dasarnya, *edutainment* bisa diterapkan pada semua pola pendidikan, saat ini *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk, seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum teaching*, *quantum learning* dan lain sebagainya (Shodiqin, 2016).

Salah satu bentuk *edutainment* yang cukup populer berupa *games*. *Games* edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Games* edukasi merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik. Dalam konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran dilakukan secara humanis, dan dalam interaksi edukatif, hal ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran (Shodiqin, 2016).

Galeri Indonesia Kaya

Galeri Indonesia Kaya (GIK) merupakan ruang *edutainment* budaya persembahan Bakti Budaya Djarum Foundation yang berbasis teknologi digital dari Indonesia untuk Indonesia. GIK menyuguhkan informasi kekayaan budaya nusantara sebagai bentuk kepedulian terhadap perkembangan seni budaya Indonesia dan kurangnya ruang publik di Jakarta. GIK sebagai ruang publik yang menjadi wadah edukasi dan apresiasi seni budaya Indonesia, bertempat di Mal Grand Indonesia, Jakarta Pusat. GIK menawarkan alternatif dalam mempelajari tradisi budaya Indonesia dengan cara yang lebih modern, menyenangkan, mudah dan gratis.

GIK juga menyuguhkan berbagai macam pertunjukan budaya dari seniman-seniman Indonesia tiap akhir pekan dan kini juga di saat hari kerja. Galeri Indonesia Kaya (GIK) diresmikan oleh Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) Marie Elka Pangestu pada 10 Oktober 2013. Ruang *edutainment* seluas 635 m², dilengkapi dengan auditorium berkapasitas 150 orang. Fasilitas lain yang tersedia adalah: sapa Indonesia (layar multimedia menampilkan pemuda-pemudi Indonesia berbaju adat dari berbagai daerah di nusantara yang menyapa pengunjung), video mapping dengan bentuk wayang kulit yang menceritakan penggalan kisah Mahabarata, *Virtual Games* Anak Indonesia (pengunjung dapat mencoba bermain permainan tradisional, congklak, egrang, membatik secara virtual yang diciptakan mirip dengan permainan aslinya) dan beberapa fasilitas yang lain.

GIK juga menyuguhkan tontonan budaya, mulai dari seni panggung, musik, pemutaran film, diskusi budaya, seminar dan *workshop* secara gratis oleh berbagai kalangan. Para seniman yang ingin memakai auditorium dapat menggunakannya tanpa dipungut biaya. Hal ini dimaksudkan untuk mendekatkan dan menyalurkan kreativitas berekspresi generasi muda dalam lingkup tradisi budaya nusantara.

Keunikan GIK ada pada berbagai fasilitas *edutainment* yang dapat mengajak pengunjungnya langsung dapat memainkan berbagai *games* interaktif juga mengakses informasi secara digital serta menikmati pertunjukan seni budaya Indonesia. Selain itu



GIK dilengkapi aplikasi berbasis Android untuk memudahkan mengakses segala informasi, dan juga melakukan reservasi pada setiap pertunjukan di GIK.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah pengunjung Galeri Informasi Kaya (GIK) dengan mengambil 3 pengunjung GIK untuk diwawancara sebagai informan. Hanya tiga informan dianggap cukup karena data yang diperoleh sama/jenuh sehingga tidak perlu ditambahkan informan lagi. Dalam penelitian kualitatif tidak ditentukan berapa jumlah informan, tetapi bagaimana data yang diperoleh menjadi acuan. Jika dirasa data sudah mewakili dan kemungkinan informan selanjutnya akan berpendapat sama, maka bisa dianggap cukup jumlah informan yang diwawancara (Fatchan, 2011). Daftar informan dalam penelitian ditunjukkan pada Tabel 1 berikut.

Tabel. Data Informan Penelitian

No.	Nama	Pekerjaan
1.	Dhian	PNS
2.	Mustika	Pemusik Tradisional
3.	Rico	Karyawan Swasta

Sumber: data primer, diolah

Data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi kepustakaan diolah dengan metode pengolahan data kualitatif untuk mendapatkan kesimpulan. Proses pengolahan data dimulai dari transkrip, interpretasi, koding sampai ditemukan tema-tema yang akan dipakai sebagai dasar penarikan kesimpulan. Penelitian dilakukan antara September-November 2017.

Untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh cukup valid maka dilakukan proses triangulasi dengan mencari informasi tentang kebenaran data tersebut. Informasi untuk memvalidasi data diperoleh dari pakar dalam bidang ini dan literatur-literatur yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui proses wawancara, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengunjung sangat terkesan dengan sajian informasi budaya Indonesia di GIK dan mendapatkan nuansa pembelajaran multikultural yang berbeda karena mempelajari budaya Indonesia kini tidak lagi monoton tetapi sangat menyenangkan.

Pengunjung GIK, Dhian mengakui sangat takjub saat pertama kali mengunjungi GIK, berikut ini pernyataannya saat diwawancarai:

“Keren..(GIK) menempati salah satu sudut di mall bergengsi, apalagi setelah masuk ke dalam galeri. Banyak atraksi menarik dan didukung dengan teknologi yang canggih seperti, augmented reality. Jadi nambah kesadaran kalo Indonesia tuh memang kaya.”

Pengunjung dan penampil di GIK, Mustika yang merupakan seorang pemusik tradisional anggota Sekar Campaka Gamelan Ensemble. Saat diwawancarai peneliti, ia tengah mempersiapkan latihan gamelan Bhinneka Tunggal Ika yang akan dipentaskan di GIK pada tanggal 6 Desember 2017. Ia telah beberapa kali ke GIK untuk berlatih dan mendapatkan suasana seni budaya Indonesia. Kepada peneliti, ia pun menceritakan saat pertama kali berkunjung ke GIK, berikut ini pernyataannya saat diwawancarai:

“Seneng liat ada beberapa gambar pasangan berpakaian adat yang menyapa, dan beberapa permainan multimedia yang sarat nuansa seni budaya. Jadi makin bangga wujud Indonesia ditampilkan dalam ruang-ruang dan sarana prasarana yang menarik juga nyaman di Mal.”



GIK sebagai alternatif wisata keluarga juga dimanfaatkan oleh seorang pengunjung, Rico yang saat ditemui di lokasi sedang bersama dua orang anaknya. Ia baru pertama kali ke GIK dan tertarik berkunjung karena informasi dari sahabatnya. Seperti dua pengunjung lainnya, Rico menyatakan kepuasannya di GIK, berikut ini pernyataannya saat diwawancarai:

“Tempatnya sangat bagus, karena ada audio dan visual juga, banyak instrumen yang interaktif membuat pengunjung betah untuk berlama-lama di sana untuk mengksplor (seni budaya Indonesia). (GIK) mengusung teknologi yang sangat disenangi oleh kids zaman now.”

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan pengunjung Dhian, Mustika, dan Rico, mereka sepakat bahwa GIK layak menjadi salah satu alternatif tempat pembelajaran multikultural Indonesia melalui *edutainment*, berikut ini pernyataan mereka saat diwawancarai:

“Layak, hanya saja harus lebih dilengkapi lagi fitur-fitur yang ada sekarang.”

“Layak sekali pembelajaran multikultural bisa disampaikan via edutainment di GIK sehingga masyarakat lebih mudah menerima dari penyampaian yang dikemas dengan menarik dan kreatif, sekaligus ada rasa bangga akan keberagaman budaya Indonesia.”

“Sangat layak, (di GIK) fasilitasnya interaktif sehingga membuat orang, terutama anak-anak berminat mempelajari Indonesia yang multikultur karena bisa belajar sambil bermain.”

Berdasarkan observasi peneliti di lokasi penelitian serta studi kepustakaan, GIK menampilkan beberapa perspektif komunikasi multikulturalisme, yaitu:

Nilai inklusif (terbuka)

Sejak awal pendiriannya, GIK ditujukan sebagai ruang publik bagi masyarakat yang peduli terhadap budaya Indonesia dan seniman lokal yang ingin memperkenalkan karyanya kepada khalayak. Oleh karena itu, GIK sejak dibuka untuk umum pada tahun 2013 hingga kini, dapat dikunjungi oleh masyarakat dari berbagai kalangan. Pengunjung dapat menikmati fasilitas di GIK tidak dikenakan biaya sama sekali.

Tidak hanya untuk pengunjung, para seniman yang berkeinginan untuk berlatih dan mengadakan pementasan di GIK juga tidak dikenakan biaya. Para seniman tersebut cukup mengajukan proposal atau pemberitahuan kepada pengelola GIK untuk kemudian diinformasikan jadwal pemakaian ruangan/auditorium.

Para pengrajin dan penggiat industri kreatif khas Indonesia juga dapat menitipkan produknya di Area Cenderamata GIK. Para pemilik industri kreatif yang mengolah hasil budaya Indonesia menjadi produk modern dapat menunjukkan karyanya kepada masyarakat dan menitipkan produknya secara gratis di GIK.

Nilai mendahulukan dialog secara aktif

Di auditorium GIK, tidak hanya ditampilkan pertunjukan atau pementasan, tetapi juga seringkali diadakan berbagai diskusi budaya oleh para tokoh serta praktisi seni budaya Indonesia. Beberapa contoh diskusi budaya yang telah diselenggarakan di GIK yaitu “Humor Masa Kini” yang diisi oleh Jaya Suprana, Arswendo Atmowiloto, dan Miing Bagito, serta dimoderatori oleh Seno Gumira Ajidarma (11 Maret 2016), diskusi bersama Seniman Ruang Seni Rupa “Dialog Dalam Celah” yang dimoderatori oleh Wisnu Yudha Wardana seorang Kurator dari Padepokan Seni Bagong Kussudiardja (26 Agustus 2017), dan sebagainya.

Selain diskusi budaya secara langsung di GIK, diadakan pula *shooting* acara diskusi atau *talkshow* budaya. Melalui program acara budaya “Idonesia” yang ditayangkan Metro TV, masyarakat juga diajak untuk menyimak berbagai diskusi budaya yang sering bertempat di GIK.



Nilai kemanusiaan/humanis

Selain melestarikan budaya, pementasan di GIK juga melibatkan banyak orang di dalamnya. Hal ini tentu memberikan lapangan pekerjaan secara khusus bagi para pekerja seni atau pihak lainnya. Fungsi GIK pun bertambah, tidak hanya memperkenalkan budaya tetapi juga memberdayakan manusia secara luas.

Nilai keadilan

Di GIK, para seniman Indonesia diberikan ruang berkreasi secara penuh. Tak hanya seniman yang telah ternama namun seniman muda yang baru merintis dalam berkarya dapat mempresentasikan karya seni budayanya kepada masyarakat pengunjung GIK. Bahkan tak jarang, GIK menghadirkan acara-acara budaya pilihan yang menampilkan kolaborasi antara seniman senior dengan seniman yang masih terbilang junior.

Selain itu, GIK juga memiliki program “Ruang Kreatif” yang merupakan kegiatan workshop tentang pengembangan sebuah proyek seni pertunjukan. Program “Ruang Kreatif” telah rutin diadakan di GIK bertajuk “Bincang Seni Pertunjukan Indonesia”, dengan harapan dapat menemukan dan melahirkan bakat-bakat baru kreator seniman muda Indonesia. Sehingga proses regenerasi di bidang seni pertunjukan Indonesia tetap ada.

Nilai persamaan dan persaudaraan sebangsa

GIK menampilkan berbagai informasi digital pada fasilitas terkini berupa layar *touch screen* mengenai budaya bangsa Indonesia. Informasi yang ditampilkan sangat beragam meliputi kumpulan seluk beluk budaya di seluruh nusantara dari banyak sisi, mulai dari sisi geografis, kebiasaan dan asal usul, tradisi, pariwisata, kuliner, kesenian, hingga objek wisata yang menarik pada daerah tersebut. Mudahnya mengakses informasi mengenai bangsa Indonesia yang beragam di GIK, diharapkan dapat menumbuhkan rasa persamaan dan persaudaraan para pengunjung untuk memahami Indonesia dan akhirnya dapat terjadi toleransi di tengah masyarakat yang multikultural dan plural.

Nilai cinta tanah air

Mengaplikasikan teknologi digital dalam mengemas budaya secara modern dan menyajikan informasi tradisi budaya dengan lebih interaktif dan menarik, GIK menjadi sarana belajar budaya Indonesia dengan cara mudah, modern, dan menyenangkan. Hal ini karena pengunjung dibuat terkesan dengan pengalaman mereka menjelajah beragam budaya nusantara melalui media digital yang sangat familiar dalam kehidupan modern saat ini. Dengan ini, membuat generasi muda Indonesia dapat semakin mengenal, memahami, mencintai dan bangga akan tradisi budaya yang kita pikir telah usang dan hilang ditelan waktu. Melalui konsep ini GIK mengangkat cinta budaya Indonesia dari berbagai lapisan lintas generasi.

KESIMPULAN

Pengunjung Galeri Indonesia Kaya (GIK) sangat terkesan dengan sajian informasi budaya dan mendapatkan nuansa pembelajaran multikultural yang berbeda karena mempelajari budaya Indonesia kini tidak lagi monoton tetapi sangat mudah dan menyenangkan. Metode penyampaian pengetahuan budaya Indonesia, GIK tak terbatas menampilkannya dengan tulisan dan foto, tetapi juga aplikasi-aplikasi interaktif.

Secara keseluruhan, terdapat 12 aplikasi di GIK yang menunjang pembelajaran multikultural melalui *edutainment*, di antara lain yaitu: Sapa Indonesia, *Video Mapping*, Kaca Pintar Indonesia, Jelajah Indonesia, Selaras Pakaian Adat, Melodi Alunan Daerah, Selasar Santai, Ceria Anak Indonesia, Layar Telaah Budaya, Arungi Indonesia, Batik Indonesia, dan Fantasi Tari Indonesia.



GIK menampilkan beberapa perspektif komunikasi multikulturalisme, yaitu (1) nilai inklusif (terbuka); (2) nilai mendahulukan dialog secara aktif; (3) nilai kemanusiaan/humanis; (4) nilai keadilan; (5) nilai persamaan dan persaudaraan sebangsa; serta (6) nilai cinta tanah air.

Beberapa hal dapat dilakukan dalam mengembangkan GIK. Pertama, publikasi tentang GIK dan kegiatan yang diselenggarakan agar lebih diperluas sehingga dapat menjangkau masyarakat umum untuk mempelajari Indonesia yang multikultur. Kedua, GIK dapat membuka ruang publik lainnya di berbagai daerah yang mudah diakses komunitas seni budaya di Indonesia dapat saling berkolaborasi sebagai sarana pembelajaran multikultural bagi masyarakat Indonesia. Terakhir, GIK dapat mengembangkan *games* interaktif pada aplikasi android-nya, sehingga memudahkan orang tua (terutama yang tidak tinggal di Jakarta) mengenalkan pembelajaran multikultural di Indonesia dengan cara yang menyenangkan kepada anak-anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Nurul. 2014. Implementasi Pendidikan Multikultural pada Anak Melalui Permainan Tradisional (Studi di Kampong Dolanan Nusantara, Dusun Sodongan, Desa Bumiharjo, Kecamatan Borobudur, Kabupaten Magelang). Tidak dipublikasikan. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fadlillah, Muhammad dkk. 2016. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Prenada Media.
- Fatchan. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Jengala Pustaka Utama.
- Lestarinigrum, Anik, dan Yulianto, Dema. 2016. Strategy for Creative Learning by Using Traditional Games Based Multicultural in Early Childhood Education. *In Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 62-70.
- Nurchaya, Saputra Dwi. 2017. Rekrayasa Game Edukasi Pengenalan Pakaian Adat di Indonesia sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Faktor Exacta*. Vol. 10, No. 3, hal. 257-265.
- Parker, Lyn, dan Hoon, Chang Yau. 2014. Education for a Tolerant and Multicultural Indonesia. *South East Asia Research*. 22 (4), 459-465.
- Parker, Lyn., Hoon, Chang Yau, dan Raihani. 2014. Young people's attitudes towards inter-ethnic and inter-religious socializing, courtship and marriage in Indonesia. *South East Asia Research*. 22 (4), 467-486.
- Putri, Wandha Dwiutari. 2015. Mewujudkan Brand Experience Pengunjung Galeri Indonesia Kaya Milik PT. Djarum melalui Tahapan Hierarchy of Branding, Atribut Galeri, dan Pertunjukan Seni. *Jurnal Ilmiah Universitas Bakrie*. 3 (03).
- Rahmadonna, Sisca. 2012. Peran Teknologi Pendidikan dalam Mengembangkan Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus*. 1-12.
- Shodiqin, Rahmat. 2016. Pembelajaran Berbasis Edutainment. *Jurnal Al Maqoyis*. 4 (1), 36-52.
- Trianingsih, Rima. 2017. Pendidikan dalam Proses Kebudayaan yang Multikultural di Indonesia. *Tarbiyatuna*. 1 (1) Februari, 1-12.