

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU PERTUNJUK PERMAINAN
TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA**



PERANCANGAN

Oleh:

Elfaeni Febrianawati

1610198124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2022

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU PERTUNJUK PERMAINAN
TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA**



PERANCANG

Oleh:

Elfaeni Febrianawati

NIM 1610198124

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

2022

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU PETUNJUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA** diajukan oleh ELFAENI FEBRIANAWATI, NIM 1610198124, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada Januari 2022



Ketua Program Studi DKV/ Anggota

[Handwritten Signature]
Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.
NIP 19870103 201504 1 002

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU PETUNJUK PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI YOGYAKARTA

Elfaeni Febrianawati

1610198124

Permainan tradisional dapat menjadi salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang tersebut. Tidak hanya dapat dimainkan oleh anak, orang tua pun juga bisa ikut bermain, karena mereka pasti pernah memainkan beberapa permainan ini ketika melewati masa kanak-kanak. Sehingga dapat mengakrabkan diri dengan anggota keluarga lainnya. Selain itu permainan tradisional memiliki pengaruh yang baik terhadap tumbuh kembang anak. Seperti bermain dan bernyanyi dapat melatih anak dalam berkomunikasi, bersosialisasi, responsif dan berempati. Bermain dan berpikir, anak dapat belajar mengenai konsentrasi, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Lalu terakhir bermain dan berkompetisi dapat membuat anak untuk tetap bergerak, menjadi kompetitif dan mengenai toleransi. Selain itu dapat mengurangi tingkat stress karena setiap hari harus melakukan banyak kegiatan dengan menggunakan gadget yang tentunya membuat badan dan psikis menjadi cepat lelah. Tentunya dengan bermain permainan tradisional juga dapat menjadi bagian dalam melestarikan budaya. Karena kegiatan yang dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan dan akan terus diingat. Maka diperlukan media yang informatif, mudah dipahami, menggunakan gaya ilustrasi dan layout atraktif, juga memberikan alternatif pengganti benda untuk bisa didapatkan di rumah.

Kata kunci: Buku petunjuk, permainan tradisional anak, Yogyakarta.

ABSTRACT

DESIGN OF CHILDREN'S TRADITIONAL GAME INSTRUCTIONS IN YOGYAKARTA

Elfaeni Febrianawati

1610198124

Traditional games can be one of the activities to fill the spare time. Not only can be played by children, parents can also play, because they must have played some of these games when going through childhood. So they can bond with other family members. In addition, traditional games have a good influence on children's growth and development. Such as playing and singing can train children to communicate, socialize, be responsive and empathetic. Playing and thinking, children can learn about concentration, calm, ingenuity, and strategy. Then finally playing and competing can make children to keep moving, be competitive and about tolerance. In addition, it can reduce stress levels because every day you have to do many activities using gadgets which of course make the body and psyche tired quickly. Of course, playing traditional games can also be a part of preserving culture. Because activities that are carried out continuously will become a habit and will continue to be remembered. So we need media that is informative, easy to understand, uses an attractive illustration style and layout, also provides alternative substitutes for objects that can be obtained at home.

Keywords: Manual, children's traditional games, Yogyakarta.

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang Masalah

Permainan tradisional merupakan sebuah kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun. Serta merupakan salah satu unsur budaya yang tersebar di Indonesia. Memiliki karakteristik rekreatif, interaktif, kompetitif dan menghaluskan budi pekerti. Permainan tradisional dapat dilakukan secara individual, dengan kelompok kecil maupun besar dengan diiringi nyanyian dan gerakan. Bukan hanya bermain, namun permainan tradisional bermanfaat bagi perkembangan fisik dan mental.

Dalam permainan tradisional terdapat aturan pasti dan disepakati bersama. Hoorn menjelaskan bahwa permainan yang menggunakan aturan adalah permainan yang melibatkan loyalitas dan komitmen (Kurniati, 2016:1). Indonesia memiliki banyak permainan tradisional. Dari satu kota ke kota lain memiliki penyebutan nama permainan yang berbeda walaupun memiliki peraturan yang sama.

Salah satunya Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang disebut sebagai kota Budaya. Tentunya memiliki permainan tradisional turun temurun, terdapat 37 permainan tradisional di Yogyakarta. Permainan tradisional dikelompokkan berdasarkan pola bermain. Pertama bermain dan bernyanyi, kedua bermain dan berpikir, serta yang ketiga bermain dan berkompetisi (Dharmamulya: 2005,35). Dari pengkategorian tersebut dapat dilihat manfaat bermain. Menurut Khasanah, Prasetyo dan Rahkmawati (2011:102) permainan tradisional memiliki manfaat lain, tidak hanya mengembangkan fisik dan mental tetapi juga berguna sebagai bekal dalam lingkup kehidupan sosial.

Kehidupan sosial tumbuh beriringan dengan kemajuan teknologi. Sehingga banyak hal kini terasa mudah dan cepat. Pergeseran budaya pun tidak dapat dihindari. Namun di zaman sekarang hal yang lakukan secara langsung dapat dilakukan melalui gadget. Keberadaan permainan berbasis gadget di tengah masyarakat mampu menghilangkan permainan tradisional. Sehingga anak-anak yang terlahir pada post gen z (1997-2012) perkiraan usianya sekarang 8-23 tahun. Banyak yang tidak mengetahui apa saja jenis permainan tradisional bahkan cara bermainnya. Karena anak yang kini berusia 8-23 tahun terlahir pada masa transisi dari permainan tradisional ke permainan berbasis gadget memang berkembang secara pesat dan terus berinovasi. Namun hanya bermanfaat untuk melatih kecerdasan otak dan cara berpikir. Tidak melatih secara psikologis dan fisik. Padahal keempat hal itu penting untuk tumbuh kembang anak. Berdasarkan jurnal "Pendidikan Karakter Anak Era Milenial di Lingkungan masyarakat", Nurmaningsih mengatakan anak merupakan individu yang sedang proses dengan pesat dan fundamental di tahap kehidupan selanjutnya.

Masa pandemi COVID-19 yang kini terjadi membuat lebih banyak kegiatan dilakukan secara online melalui gadget. Dari kegiatan bermain, belajar bahkan bekerja dilakukan melalui gawai. Dikutip dari tempo.co belajar secara online membuat kelelahan dan

tingkat stress anak naik. Karena tidak bertemu dengan banyak orang apalagi temen sebaya. Anak dapat kehilangan rasa empati, berkurangnya kemampuan dalam bersosialisasi dan kegiatan secara fisik.

Permainan tradisional dapat menjadi salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luang tersebut. Anak bisa bermain dengan dampingan orang tuanya. Karena mereka juga pernah melewati masa kanak-kanak sekaligus bernostalgia. Selain mendampingi orang tua juga bisa memperhartikan tumbuh kembang anaknya dan mengakrabkan diri dengan anak. Selain itu permainan tradisional memiliki pengaruh yang baik terhadap tumbuh kembang anak. Seperti bermain dan bernyanyi dapat melatih anak dalam berkomunikasi, bersosialisasi, responsif dan berempati. Bermain dan berpikir, anak dapat belajar mengenai konsentrasi, ketenangan, kecerdikan, dan strategi. Lalu terakhir bermain dan berkompetisi dapat membuat anak untuk tetap bergerak, menjadi kompetitif dan mengenai toleransi. Selain itu dapat mengurangi tingkat stress karena setiap hari harus melakukan banyak kegiatan dengan menggunakan gadget yang tentunya membuat badan dan psikis menjadi cepat lelah. Tentunya dengan bermain permainan tradisional juga dapat menjadi bagian dalam melestarikan budaya. Karena kegiatan yang dilakukan terus menerus akan menjadi kebiasaan dan akan terus diingat.

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat bertahan hidup kecuali jika hidup berkelompok (Rustan dan Hakki: 2017,43). Maka semakin sedikit kegiatan mereka dalam melakukan kegiatan sosial. Terutama anak-anak yang dalam masa tumbuh kembang. Tentunya diperlukan sebuah media. Oleh karena itu, pentingnya partisipasi media dalam penyampaian informasi tidak hanya untuk menginformasikan kepada publik, tetapi juga mempengaruhi sikap masyarakat terhadap informasi (Jalmur: 2016,73). Termasuk dalam kegiatan bermain anak dengan cara yang benar agar manfaat dari bermain permainan tetap tertinggal pada anak dan terus dilestarikan. Oleh sebab itu diperlukan media alternatif yang tepat untuk menyampaikan informasi tersebut.

Media komunikasi yang informatif dan atraktif akan mempermudah penyampaian informasi mengenai cara bermain permainan tradisional di Yogyakarta. Karena buku dan jurnal mengenai permainan anak tradisional di Yogyakarta membutuhkan guru atau orang tua sebagai mediasi, dan sulit untuk dipahami oleh anak. Penulisannya cenderung baku dan tidak tervisualisasikan dengan baik. Maka diperlukan media yang informatif, mudah dipahami, menggunakan gaya ilustrasi dan layout atraktif, juga memberikan alternatif pengganti benda untuk bisa didapatkan di rumah.

Sehingga dapat menyediakan alternatif bermain anak-anak generasi z dan post gen z di tengah kemajuan teknologi yang begitu cepat. Serta dapat memberikan dampak positif dalam kemampuan berinteraksi, berimajinasi, kreativitas, bertoleransi, berempati serta pesan moral yang berusaha dijaga secara turun temurun. Tidak hanya untuk mengisi waktu dan mengakrabkan diri bersama keluarga tetapi

juga turut melestarikan permainan tradisional tidak hanya untuk masyarakat Yogyakarta namun masyarakat luas.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media edukasi yang informatif, menarik dari segi visual, dan mudah dipahami dalam menyampaikan informasi mengenai petunjuk permainan tradisional yang ada di Yogyakarta?

3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang media edukasi sebagai media alternatif yang informatif, atraktif dan mudah dipahami dalam menyampaikan informasi mengenai petunjuk permainan tradisional di Yogyakarta.

4. Teori dan Metode

a. Teori

1) Buku

Buku merupakan salah satu media untuk menyimpan informasi dapat berupa tulisan maupun gambar. Terdiri dari kumpulan kertas yang dilindungi oleh sampul lalu dijilid menjadi satu kesatuan (Suwarno, 2014:49-50).

2) Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, masuk dalam bagian dari masa kanak-kanak. Kegunaan bermain untuk meningkatkan keterampilan, perkembangan fisik maupun mental. Bermain juga penghubung antara kegiatan belajar secara informal ke formal (Tedjasaputra, 2001:38).

3) Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah sebuah kegiatan menyenangkan yang dimainkan secara turun temurun. Memiliki karakteristik rekreatif, interaktif, kompetitif dan menghaluskan budi perkerti. Dalam permainan terdapat peraturan pasti yang sudah disepakati bersama. Secara umum permainan tradisional bersifat universal, sehingga sebuah permainan yang muncul di suatu daerah dapat muncul di daerah lain namun dengan cara khasnya masing-masing, sehingga permainan daerah dapat dimainkan oleh anak-anak di daerah lain (Kurniati, 2016:1-2)

4) Yogyakarta

Yogyakarta atau Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Terdapat 1 kota dan 4 kabupaten yaitu kota Yogyakarta, kabupaten Bantul, kabupaten Sleman, kabupaten Kulon Progo dan kabupaten Gunung Kidul. Memiliki latar belakang yang lekat akan Kasultanan Ngayogyakarta Hadiningrat (Gardjito 2017:18). Disebut sebagai kota Pelajar, wisata dan budaya karena masyarakatnya terus mempertahankan tradisi dan budaya dari waktu ke waktu.

5) Buku Petunjuk

Buku petunjuk berisikan informasi dan petunjuk praktis untuk membantu dalam memahami penggunaan dan kinerja suatu aktivitas (kbbi.kemdikbud.go.id). Biasanya buku petunjuk disertai dengan ilustrasi agar mudah dipahami.

b. Metode Pengumpulan data

1) Observasi

Melakukan pengumpulan data dengan mengamati segala sesuatu mengenai permainan anak di Yogyakarta.

2) Survey

Pengumpulan data melalui kuesioner yang diajukan secara tertulis dengan menggunakan formulir yang berisikan pertanyaan terbuka dan pilihan ganda, kepada sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan.

3) Studi Pustaka

Data pustaka merupakan data siap pakai yang didapatkan dari sumber yang tersedia seperti literasi dari buku, majalah, media massa dan makalah Sebagai referensi sumber informasi dan landasan teori dalam tema perancangan.

4) Internet

Pengumpulan data yang tidak dapat diakses melalui buku, majalah, media massa maupun wawancara.

5. Metode Analisa Data

Dalam perancangan ini menggunakan metode analisa data *5W+1H* untuk mengolah data yang didapat, sebagai berikut:

a. *What* : Apa yang akan dibahas dalam Perancangan Buku Petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta?

Permainan tradisional anak di Yogyakarta yang sesuai dengan kebutuhan target audience, yaitu yang bisa dimainkan dilahan yang sempit dan sedikitnya dimainkan oleh 2 orang dan paling banyak 5 orang, sehingga bisa dimainkan di dalam ruangan yang ada di rumah, lalu disertakan rekomendasi alat pengganti permainan tradisional dengan alat yang ada di rumah. Lalu permainan yang dipilih adalah permainan yang paling populer dan tidak populer namun masih relevan dengan jaman sekarang, tidak mengandung unsur magis, seksual maupun penggunaan alat tajam yang berbahaya bagi anak-anak.

b. *Where*: Dimanakah lokasi penelitian dilakukan?

Yogyakarta

c. *When* : Kapan penelitian mengenai buku petunjuk Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta akan dilaksanakan?

Penelitian akan dilakukan pada bulan Februari hingga awal bulan Mei.

d. *Who* : Siapakah target market dan target audien?

Untuk target market ditujukan kepada orang tua dan target audience adalah anak-anak dari generasi z dan post z yang hidupnya berdampingan dengan gadget.

e. *Why* :Kenapa memilih media dalam bentuk buku petunjuk dan mengangkat Permainan Tradisional Anak di Yogyakarta?

Karena buku petunjuk memadu padankan antara visual dan diksi agar mempermudah seseorang melakukan instruksi yang harus

dilakukan serta terasa lebih informatif, atraktif dan tidak membosankan. Mengenai pengangkatan tema permainan tradisional anak di Yogyakarta karena memiliki potensi untuk diangkat dan digali menjadi sebuah tema, serta variasi permainan tradisional yang beragam namun tidak terpublikasikan dengan baik. Banyak orang tua yang kebingungan untuk mengalihkan fokus anak-anaknya dari gadget.

- f. *Hwo* : Bagaimana mengemas buku petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta agar menarik?

Dalam perancangan ini akan dikemas dalam bentuk buku petunjuk yang menggunakan gaya kartun kekanak-kanakan yang banyak ditemui dalam buku cerita anak-anak. Tentunya didampingi dengan bahasa yang casual dan informatif.

B. Hasil Pembahasan

1. Konsep Kreatif

a. Tujuan Kreatif

- 1) Memperkenalkan kembali permainan tradisional anak di Yogyakarta mulai dari yang paling populer hingga tidak dengan catatan permainan tradisional tersebut masih relevan.
- 2) Mengedukasi masyarakat mengenai salah satu warisan budaya melalui permainan yang merupakan kebutuhan makhluk hidup, sehingga lebih dikenal oleh khalayak.
- 3) Membantu masyarakat mencari alternatif untuk melepaskan penat dengan bermain permainan tradisional tanpa keluar rumah, mendekati diri dengan keluarga sekaligus bernostalgia.

b. Strategi Kreatif

1) Khalayak sasaran

Segmentasi Demografi Anak

- a. Jenis Kelamin : *Unisex*
- b. Usia : Anak-anak (7 – 14 tahun)
- c. Pekerjaan : Pelajar SD – SMP
- d. Kelas Sosial : Menengah ke atas
- e. Pendapatan : Rp. 2000 - Rp. 10.000/ per hari

Segmentasi Psikografis Anak

Bergerak aktif, gemar untuk menghabiskan waktu bermain bersama teman-temannya dan pengguna aktif gadget.

Segmentasi Geografis Anak

Anak-anak yang tinggal di wilayah perkotaan maupun desa di Indonesia.

2. Program Kreatif

a. Judul

Ayo Bermain Bersama! Permainan Tradisional Anak Yogyakarta (edisi: di Rumah Aja)

b. Pengarah Teknis

Detail buku petunjuk yang akan dirancang, sebagai berikut:

Format : Potrait
Ukuran : A4 (21 x 29,7 cm)
Sampul : *Hardcover* laminasi *doff*
Finishing : Binding jahit *hardcover*
Cetak : *Offset, Full color*
Penerbit : *Seeya Publisher*
Tahun terbit : 2022

c. Sinopsis

Bermain adalah kebutuhan semua makhluk hidup. Banyak yang masih menyepelekan dan tidak menyadari bahwa bermain permainan tradisional itu penting. Padahal banyak manfaat yang didapatkan ketika kita bermain permainan tradisional dari nilai-nilai moral yang terkandung, melatih fisik, mental, emosional, kognitif, motorik kasar, motorik halus, mengasah ketrampilan, hingga membangun karakter yang akan membantu dalam menjalani masa depan dan tentunya menyenangkan. Maka kita harus mengenal permainan tradisional, yuk kita mainkan bersama!

3. Hasil Akhir

a. Media Utama





b. Media Pendukung

Media Pendukung dalam perancangan ini adalah *totebag*, *sticker*, *bookmark*, *notebook* dan *instagram filter*



C. Kesimpulan

Indonesia memiliki banyak permainan tradisional anak yang bisa dijelajahi, seperti permainan tradisional anak di Yogyakarta yang bisa dilakukan di dalam rumah atau lahan yang sempit. Anak tidak hanya up to date dengan gadget yang serba bisa tetapi harus tetap berkomunikasi dengan orang-orang terdekat. Karena akan berpengaruh dalam tumbuh kembang anak. Selain itu permainan tradisional anak di Yogyakarta bisa terus dilestarikan.

Kurangnya kesadaran anak-anak mengenai permainan tradisional anak di Yogyakarta bukan karena sedikitnya variasi permainan, namun berbagai variasi permainan membutuhkan lahan yang cukup luas, bahkan menggunakan senjata tajam dan bersinggungan dengan hal mistis. Selain banyak juga permainan tradisional anak di Yogyakarta yang memiliki manfaat untuk pengembangan diri anak dan sesuai dengan kondisi sekarang.

Kemudian perancangan ini dikembangkan sebagai buku petunjuk cara sebuah permainan berjalan dan juga untuk memperkenalkan permainan tradisional anak di Yogyakarta yang dapat dimainkan di rumah yang memiliki keuntungan psikologis dan fisik untuk anak-anak, serta memberikan alternatif hiburan untuk anak dan dapat mengurai penggunaan gadget, melalui buku petunjuk.

Buku 'Ayo Bermain Bersama! Permainan Tradisional Anak Yogyakarta' ini dibuat dengan menampilkan visual jalannya permainan tradisional anak di Yogyakarta dengan bantuan ilustrasi karakter anak-anak dan alat-alat yang digunakan agar mempermudah pembaca memahami tata cara permainan dan menarik minat dengan visual yang menyenangkan.

Langkah pertama dalam pembuatan buku petunjuk permainan tradisional anak di Yogyakarta adalah menentukan permainan mana yang akan dijadikan konten utama dari buku ini. Selanjutnya melakukan riset kepada anak-anak untuk mengetahui permainan apa saja yang dapat diperkenalkan. Lalu melakukan pengumpulan data tentang permainan tradisional anak agar lebih banyak informasi yang bisa didapat, mulai dari arti nama permainan hingga alat pengganti permainan. Langkah selanjutnya adalah mengembangkan gaya penulisan supaya mudah dipahami oleh anak-anak. Buku ini, menawarkan visual yang ringan dan ceria, dengan menampilkan ilustrasi menggunakan style kartun. agar memiliki kesan yang friendly terhadap anak-anak, sehingga mereka merasa relate dengan visual yang ditampilkan, salah satunya dengan memunculkan karakter-karakter yang mewakili anak Indonesia. Pemilihan layout yang minimalis, agar tujuan dari buku ini tersampaikan, yakni sebagai buku petunjuk permainan tradisional, karena berisi instruksi dan pemahaman singkat tentang permainan-permainan tradisional Yogyakarta. Dengan pemilihan warna yang warna cerah akan menampilkan kesan ceria, sehingga sesuai dengan target audience yang telah ditetapkan yaitu anak-anak usia 7-14 tahun. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga anak-anak lebih mudah mengerti.

Salah satu kendala dalam pembuatan buku petunjuk permainan tradisional anak Yogyakarta ini adalah data yang cukup sulit karena topik yang diangkat cukup lampau sehingga sumber pustaka terkait topik tersebut

cukup minim dan banyak pengembangan terkait cara bermain dari masa ke masa, sehingga tidak memiliki acuan sumber yang baku karena seiring berjalannya waktu, mengalami pergeseran sesuai dengan kondisi saat itu. Selain itu banyak responden dalam wawancara yang dilakukan melalui survei secara langsung dan google forms tidak mengetahui bahwa Yogyakarta memiliki berbagai variasi permainan tradisional yang dapat dimainkan di rumah. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menunjukkan kepada target audience permainan tradisional apa saja yang dapat dimainkan di rumah.

Selain media utama, terdapat media pendamping seperti totebag, sticker, note dan lain-lain yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya bermain permainan tradisional.



Daftar Pustaka

Buku

- Ambrose, G. dan P. Harris, *Basics Design 03: Typography*, United Kingdom: AVA Publishing, 2005
- Dharmamulya, Sukirman, *Permainan tradisional jawa*, Yogyakarta: Kepel Press, 2005
- Fad, Aisyah, *Kumpulan permainan anak tradisional Indonesia*, Jakarta: Cerdas Interaktif, 2014
- Fadlillah, M., *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*, Jakarta: Prenada Media, 2019
- Jalmur, Nizwardi, *Media dan sumber pembelajaran*, Jakarta: Kencana, 2016
- Gardjito, Murdijati, *Kuliner Yogyakarta-Pantas dikenang sepanjang masa*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2017
- Maharsi, Indiria, *Ilustrasi*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI, 2016
- Rustan, A. S. dan N. Hakki, *Pengantar ilmu komunikasi*, Yogyakarta: Deepublish, 2017
- Sanyoto, Sadjiman E. dan R. Widada, *Nirmana: dasar-dasar seni dan desain*, Yogyakarta: Jalasutra, 2009
- Sherin, A., *Design elements, Color fundamentals: A graphic style manual for understanding how color affects design*, United States: Rockport Publishers, 2012
- Tedjasaputra, Mayke S., *Bermain, mainan dan permainan*, Jakarta: Grasindo, 2001
- Wicaksono, Andri, *Menulis Kreatif Sastra: dan Beberapa Model Pembelajarannya*, Yogyakarta: Garudhawaca, 2014
- Wicaksono, Andri, *Pengkajian Prosa Fiksi (edisi revisi)*, Yogyakarta: Garudhawaca, 2017
- Yusup, Pawit M., *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009
- Peraturan Perundang-undangan
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Jurnal

- Kurniati, Euis, "Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional", *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 4, pp. 97-214, Oktober 2006.
- Nugraha, I Made P., Ida B. K. T., Cokorda A. A., "Perancangan Buku Panduan Maplalian Deduplak & Media Pendukung Oleh Dinas Kebudayaan Pemerintah Kota Denpasar Sebagai Media Pelestarian Permainan Tradisional Bali", *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, Vol 1, pp. 46-58, Januari 2020.

Website

- Sangiran, BPSMP, 2021, "Nostalgia Dolanan Tradisional", URL: <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpsmpsangiran/nostalgia-dolanan-tradisional/>, (diakses penulis pada tanggal 4 Mei 2021, jam 15:22 WIB).
- Staff, Masterclass, 2021, "Learn About Nonfiction: Definition, Example, and 9 Essential Nonfiction Genres", URL:

<https://www.masterclass.com/articles/learn-about-nonfiction#9-essential-genres-of-nonfiction-books>, (diakses penulis pada tanggal 4 Mei 2021, jam 10:04 WIB).

