

Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Permainan Tradisional Sunda Tanpa Alat Untuk Anak 7-12 Tahun

Designing Educational Illustration Books Games Traditional Sundanese without
tools for children 7-12 years

Suci Geulis Latifa¹, Asep Kadarisman, S.Sn, M.Sn²

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

²Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

latifasuci40@gmail.com (Suci Geulis Latifa), asepat@tcis.telkomuniversity.ac.id (Asep Kadarisman, S.Sn, M.Sn)

Abstrak :

Pada zaman dahulu, permainan tradisional sering dimainkan oleh anak-anak, ketika belum mengenal teknologi dan elektronik modern, anak-anak bisa menikmati kegembiraan dan kebersamaan. Kini, masih menyisakan beberapa jenis permainan tradisional yang ada, anak-anak hanya mendengar istilah permainannya saja. Kebanyakan dari mereka tidak mengetahui bagaimana permainan tradisional dimainkan sebab kurangnya sosialisasi permainan tradisional kepada anak, dan media informasi yang berupaya mendekati anak dengan permainan tradisional pun masih terbatas. Selain itu, saat ini anak-anak dipengaruhi oleh perkembangan elektronik modern yang berperan penting dalam kehidupan anak. Hal ini menyebabkan kemampuan interaksi sosial anak menurun dan cenderung individualis. Oleh karena itu, membuat buku ilustrasi sebagai salah satu media efektif pengenalan jenis permainan tradisional, serta keterlibatan banyak pihak untuk terus mensosialisasikan permainan tradisional masih sangat dibutuhkan. Dalam pengumpulan data-data yang diperoleh sebagai pendukung dalam proses perancangan buku ilustrasi dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu melakukan wawancara bersama narasumber yang berkaitan dengan permainan tradisional, observasi di lapangan sekolah dan mempelajari studi pustaka sehingga melakukan analisis matriks dan SWOT. Permainan tradisional yang relevan bagi anak-anak bukan hanya sebagai upaya pelestarian, tapi bisa meneruskan sosialisasi permainan tradisional kepada anak melalui buku ilustrasi yang bermanfaat untuk anak dan diharapkan dapat membudayakan permainan tradisional sekaligus mendukung anak-anak.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Sosialisasi, Anak-anak, Buku, Ilustrasi

Abstract :

in the past, traditional games were often played by children, when they were unfamiliar with modern and electronic technology, children could enjoy fun and togetherness. Now, still leaving some types of traditional games, children only hear the term game. Most of them do not know how traditional games are played due to the lack of socialization of traditional games to children, and information media that try to bring children closer to traditional games are still limited. In addition, today children are influenced by the development of modern electronics which play an important role in the lives of children. This causes the ability of children's social interaction to decline and tend to be individualistic. Therefore, making picture books as one of the effective media for the introduction of traditional types of games, as well as the involvement of many parties to continue to socialize traditional games, is still very much needed. In collecting data obtained as a supporter in the process of designing picture books using qualitative methods, namely conducting interviews with sources

related to traditional games, observing in the school field and studying literature studies so that they can do matrix analysis and SWOT. Traditional games that are relevant for children are not only conservation efforts, but can continue to socialize traditional games with children through illustrative books that are useful for children and are expected to develop traditional games while educating children.

Keywords : *Traditional Games, Socialization, Children, Books, Illustration*

1. Pendahuluan

Pada zaman dahulu, ketika anak-anak belum mengenal teknologi dan elektronik modern, permainan tradisional sering dimainkan oleh anak-anak, sehingga anak-anak bisa menikmati kegembiraan dan kebersamaan. Kini, masih menyisakan beberapa jenis permainan tradisional yang ada, anak-anak hanya mendengar istilah permainannya saja. Kebanyakan dari mereka tidak mengetahui bagaimana permainan tradisional dimainkan sebab kurangnya sosialisasi permainan tradisional kepada anak dan belum optimal dalam mengenalkan beberapa jenis permainan tradisional kepada anak karena media informasinya masih terbatas. Hal ini terlihat dari permainan tradisional yang jarang dimainkan. Dosen Bahasa Sunda, Iailm Suryalaya berharap permainan tradisional secara perlahan bisa kembali hidup di tengah-tengah masyarakat dengan terus mensosialisasikan permainan tradisional agar semakin dikenal dan memberi sebuah gagasan permainan tradisional kepada anak dan bisa lebih mengenal jenis permainan dan mengetahui cara bermain.

Beberapa tempat atau halaman luas banyak dimanfaatkan sebagai tempat bermain untuk anak-anak pada jaman dahulu. Berbanding terbalik dengan kondisi saat ini, anak-anak bermain permainan tradisional di tempat yang luas seperti tanah lapangan, atau lapangan sekolah tidak terlihat. Kini, permainan tradisional yang bersifat mementingkan kebersamaan jarang dimainkan anak-anak di tempat luas karena media informasi masih terbatas dan sudah dipengaruhi perkembangan elektronik modern (Televisi, radio, film) atau teknologi canggih yang menjadi peranan penting dalam kehidupan anak-anak. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungannya, menimbulkan masalah sosial anak-anak minim berinteraksi sosial akan berpengaruh kehidupan sosial dan menjadi cenderung individualis.

Permainan tradisional Sunda tanpa alat diangkat karena memiliki sifat rekreasi, dan bisa mengisi waktu luang yang menyenangkan untuk anak-anak. Permainan tradisional Sunda tanpa alat dapat memperjelas adanya fenomena komunikasi yang dibangun bagi anak-anak di masa sekarang dengan membuat buku ilustrasi sebagai salah satu media efektif pengenalan jenis permainan tradisional, serta keterlibatan banyak pihak untuk terus mensosialisasikan permainan tradisional juga dibutuhkan agar permainan tradisional semakin dikenal dan media informasi tentang permainan tradisional tidak menurun. Perancangan buku lebih difokuskan untuk menyampaikan cara bermain kepada anak berdasarkan tema kebersamaan dan menggunakan bentuk ilustrasi yang sesuai dengan usia anak. Permainan tradisional yang relevan bagi anak-anak bukan hanya sebagai upaya pelestarian, tetapi menambah pengetahuan tentang permainan yang bisa dijadikan sebagai pengembangan interaksi sosial, dapat mengimbangi permainan yang bersifat teknologi dan bisa meneruskan sosialisasi permainan tradisional kepada anak melalui buku ilustrasi yang bermanfaat. Melalui buku ini, diharapkan minat anak terhadap permainan tradisional tidak menurun sehingga bisa terus membudayakan permainan tradisional.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Sumbo Tinarbuko dalam bukunya DEKAVE, Desain Komunikasi Visual, Penanda Zaman Masyarakat Global, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang publikasi buku, diantaranya adalah Ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam bagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar, ilustrasi, huruf, tipografi, dan layout.

2.2 Teori Ilustrasi

Thoma (1987:9) menyimpulkan bahwa ilustrasi adalah sebagai citraan (images) yang berkaitan dengan kata-kata, tidak hanya untuk memperindah gambar (images), tetapi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan dalam gambar tersebut berdasarkan emosi, dan ekspresi yang digambarkan. Menciptakan citraan yang berfungsi praktis dan bermanfaat seperti mencerminkan karakter seseorang dalam bentuk karya

2.3 Layout

Menurut Suriyanto Rustan dalam buku Layout dan Penerapannya, membuat layout dapat menjadi kesatuan yang akan mengomunikasikan karya atau sebuah perancangan yang sudah disusun dalam sebuah rancangan, sehingga sampai pada pembaca atau target audience.

2.4 Tipografi

Penggunaan tipografi dalam desain komunikasi visual dapat memperkuat karya untuk bisa berkomunikasi, tetapi menjatuhkan kualitas desain jika tidak menempatkannya dengan tepat. Oleh karena itu, harus menentukan huruf yang sesuai agar pembaca dapat memahami tulisannya dan jelas.

2.5 Teori Buku

Rothlein dan Meinbach (1991) menyimpulkan Buku cerita bergambar yang digunakan untuk membantu anak dalam mengembangkan pengetahuan, bahasa dan tulisan dengan menyajikan pesan dalam bentuk ilustrasi dan sedikit menggunakan teks tertulis. Buku cerita bergambar yang menjelaskan banyak tema berdasarkan pengalaman kehidupan sehari-hari anak.

2.6 Teori Permainan Tradisional

Pemmainan tradisional adalah kegiatan bermain yang tercipta pada masa lalu, dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan sosial pada anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Mereka belajar untuk berteman, berbagi perasaan, mengembangkan sikap memberi dan menerima, belajar untuk bekerja sama, menghargai orang lain. (Euis Kurniati, 2017 : 11).

3. Pembahasan

3.1 Data Produk

Permainan tradisional memiliki 250 lebih jenis permainan berdasarkan data komunitas Hong. Permainan Sunda tanpa alat yang dipilih berdasarkan bersifat rekreasi dan mudah mengisi waktu senggang adalah oray-orayan, Hahayaman, Perepet Jengkol dan Sasalimpetan.

3.2 Data Khalayak Sasaran

a. Geografis :

Wilayah : Anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan, Bandung dan sekitarnya.

b. Demografis

1. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
2. Usia : Anak-anak yang berumur 7-12 tahun
3. Tingkat Ekonomi : Menengah ke atas

c. Psikografis

Anak-anak yang mempunyai ketertarikan visual atau ilustrasi, suka membaca buku, memiliki rasa ingin tahu, lebih senang bermain di luar ruang, dan memiliki daya imajinasi tinggi.

d. Perilaku konsumen

Anak - anak yang senang bermain dan rasa ingin tahu sehingga perancangan buku memiliki konsep baru, dibuat seperti sedang mengajak anak untuk bermain, dengan suasana yang senang, cerah, ceria, dan menghabiskan waktu bersama anak-anak lain di luar rumah, atau sekolah.

4. Konsep Perancangan

4.1 Konsep Pesan

Konsep pesan pada buku yang dirancang dalam bentuk dokumentasi cara bermain permainan tradisional kepada anak-anak 7-12 tahun. Buku ini digunakan untuk memperkenalkan cara bermain permainan tradisional yang masih belum diketahui anak-anak di masa sekarang berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Dari hasil data yang dikumpulkan ini dapat disimpulkan bahwa cara bermain permainan tradisional semakin tidak dikenal anak-anak di masa sekarang. Oleh karena itu, membuat media yang memberikan informasi permainan tradisional dan menyampaikan pesan kepada anak-anak yang berusia 7-12 tahun. Konsep pesan yang disampaikan dalam perancangan buku adalah segala sesuatu yang berhubungan dalam karya desain buku mengacu pada kebersamaan dan kegembiraan.

4.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan buku ilustrasi edukasi permainan yang akan disajikan adalah:

1. Mendokumentasi anak sedang bermain, dan cara bermain permainan tradisional. Lebih banyak menampilkan ilustrasi yang menjelaskan cara bermain dengan suasana yang cerah dan ceria berdasarkan tema permainan agar anak-anak bisa lebih mengetahui cara bermain.

2. Membuat tokoh yang mewakili karakter anak suka bermain di luar rumah, dengan model rata-rata anak priangan, dan sedikit mengangkat atribut tradisional. Tokoh yang digambarkan berjumlah enam orang berdasarkan tema permainan berkelompok dan tidak menggunakan alat.
3. Menampilkan ilustrasi latar dan tempat dalam perancangan buku ilustrasi dengan suasana keadaan alam dan lingkungan priangan, karena biasanya anak suka bermain dengan nyaman bersama teman sebaya di luar rumah dan mudah dalam mengisi waktu luang.
4. Memberi Bonus lembar mewarnai empat jenis permainan agar mudah diingat terhadap jenis permainan tradisional tanpa alat.

4.3 Konsep Media

4.3.1 Media Utama

Buku ilustrasi yang dapat memberikan edukasi permainan tradisional tanpa menggunakan alat berdasarkan rekreasi bersama teman sebaya. Buku ilustrasi yang dicetak dalam bentuk digital dan *offset full color* pada kertas art paper yang sederhana agar mudah dibaca anak-anak.

4.3.2 Media Pendukung

Media pendukung dapat dibagi menjadi dua media, yang akan digunakan untuk membantu perancangan buku ilustrasi edukasi permainan untuk anak, berupa media pendukung promosional dan merchandise. Media pendukung promosional adalah media sosial, poster, display buku, kaos, Tas, kemasan buku, dan X-banner. Media pendukung promosional ini dapat digunakan untuk mempromosikan buku ilustrasi ketika mengikuti acara pameran atau event-event yang diadakan. Sedangkan merchandise adalah stiker, pin, gantungan kunci, pouch, dan pembatas buku.

4.4 Konsep Bisnis

Konsep Bisnis yang dilakukan adalah menggunakan modal bisnis canvas yang memiliki keuntungan bisnis agar bisa mengetahui kelemahan dan kekurangan bisnis buku yang akan didistribusikan. Dimulai membuat proses perancangan buku hingga buku ilustrasi sudah jadi dalam bentuk digital kemudian memberikannya ke penerbit. Setelah buku ilustrasi diterima, Buku akan direvisi agar bisa lebih baik kemudian dicetak dan distribusi ke toko buku.

4.5 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam proses perancangan buku adalah dengan menggunakan *adobe Illustrator* dan *Photoshop*. Pengayaan visual yang sesuai dengan acuan referensi permainan dan nuansa khas Sunda. Konsep ini menggambarkan karakter anak dengan atribut tradisional seperti pakaian khas Sunda, karena anak-anak bisa mengetahui suasana pada jaman dulu. Latar atau *background* pada ilustrasi buku menggunakan suasana keadaan alam, untuk menimbulkan kesan sejuk dan nyaman pada pagi hari.

4.5.1 Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan adalah Sans Serif sebagai tulisan sebagai judul dan sub judul dalam buku agar meningkatkan ketertarikan anak adalah huruf "Kuroneko DEMO reguler" sebagai Judul, huruf "Bugbear Demo" yang digunakan sebagai sub judul pada cover buku dan jenis permainan yang

dijelaskan dalam isi halaman buku, huruf “KBbubblegum” yang digunakan sebagai isi text yang menjelaskan permainan dalam buku. Jenis huruf ini sangat sederhana karena bisa dibaca dan sesuai dengan tema anak.

4.5.2 Layout

Jenis layout yang akan digunakan dalam perancangan buku adalah prinsip Unity (Keseimbangan), yang mudah menempatkan elemen desain ilustrasi anak dengan seimbang dan merata.

4.5.3 Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan buku adalah warna kombinasi yang berusaha menggambarkan suasana di luar rumah, dan warna cerah yang disesuaikan dengan suasana anak yang sedang bermain di luar bersama teman-temannya.

5. Hasil Perancangan

A. Desain Karakter

Karakter anak yang dibagi menjadi 3 anak laki-laki dan 3 anak perempuan, berdasarkan jumlah pemain dalam permainan tradisional dengan model rata-rata anak priangan, dan mengangkat sedikit atribut tradisional.

1. Anak Laki-Laki



Gambar 2 Digital Anak Laki-Laki

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

2. Anak Perempuan



Gambar 3 Digital Anak Perempuan

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

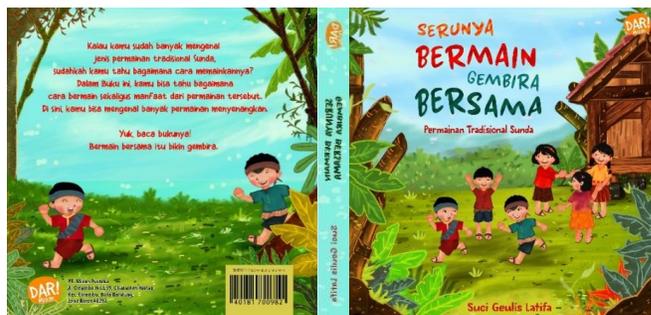
B. Anak Bermain



Gambar 4 Digital Anak Bermain
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

C. Desain Media Utama

a. Cover Buku



Gambar 5 Hasil Cover Buku
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

b. Isi Buku



Gambar 6 Isi buku Ilustrasi
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

D. Desain Media Pendukung
- Media Sosial



Gambar 7 Konten Facebook
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019



Gambar 8 Konten Website *Online Store* dan *instagram*
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- Lembar Mewarnai



Gambar 9 Lembar Mewarnai
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- **Poster**



Gambar 10 Poster Promosi
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019



Gambar 11 Poster *Interest*
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- **Pin**



Gambar 12 Desain Pin Badge
Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- *X-Banner*



Gambar 13 Desain *X-Banner*

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- **Kaos**



Gambar 14 Mockup Kaos

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- **Tas**



Gambar 15 Mockup Tas

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- Kemasan Buku



Gambar 16 Hasil Desain Kemasan

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

- Display Promosi



Gambar 17 Mockup Display Promosi

Sumber : Suci Geulis Latifa, 2019

6. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Media informasi yang berupaya mendekatkan anak dengan permainan tradisional pun masih terbatas sehingga permainan tradisional tidak terlihat dimainkan. Selain itu, anak-anak sudah dipengaruhi elektronik modern atau teknologi canggih, sehingga menjadi peranan penting dalam kehidupan anak-anak. Hal ini menimbulkan masalah sosial anak seperti minim berinteraksi sosial akan berpengaruh kehidupan anak dan menjadi cenderung individualis. Sehingga, permainan tradisional sunda tanpa alat diangkat karena dapat meningkatkan keterampilan sosial untuk anak.

Permainan Tradisional sunda tanpa alat dapat dikembangkan lagi agar bisa meningkatkan media informasi kepada anak-anak dan tetap meneruskan sosialisasi keberadaan buku ilustrasi yang bertopik permainan tradisional sehingga anak-anak bisa mengetahui bagaimana cara bermain yang lebih luas dan tetap memainkan sampai sekarang.

Perancangan buku ilustrasi edukasi permainan yang digunakan sebagai media informasi yang melengkapi pengetahuan untuk anak 7-12 tahun dimana mereka masih berkembang dengan menggunakan ilustrasi yang menjadikan referensi cara bermain permainan tradisional untuk anak.

B. Saran

Penulis dapat diberikan banyak masukan dalam perancangan buku ilustrasi yang akan dikembangkan adalah membuat buku ilustrasi yang bisa ditingkatkan lebih baik terutama judul buku, kemasan buku, dan bisa didistribusikan untuk pembaca.

7. Daftar Pustaka

Sumber Buku :

1. Bayer, Karl dan Hara Kenya. (2010). GRAPHIC DESIGN THEORY – Reading from The Field. Terjemahan oleh Erastus Hans Indrajaya. Yogyakarta : ANDI.
2. Tinarbuko, Sumbo. (2015). DEKAVE Desain Komunikasi Visual : Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta : CAPS (Center for Academic Publishing Service)
3. Handayani, Titi. (2003). Upaya menghidupkan kembali dolanan anak-anak sebagai media pelestarian budaya. Yogyakarta: Sarasehan Menggali Nilai-Nilai Kebangkitan nasional.
4. Yusuf, Muri. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan. Jakarta.
5. Kurniati, Euis. (2017). Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta
6. Rustan, Suriyanto. (2009). Layout. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
7. Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi : Esensi -Sang Ilustrator-Lintasan-Penilaian*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. ISBN 978-602-6883-82-7
8. Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D). ALFABETA.
9. Safanayong, Yongky. (2006). Desain Komunikasi Visual Terpadu. Penerbit Arte Intermedia.

Sumber Jurnal :

10. F Sibarani, Dina. (2018). *Permainan Tradisional Terhadap Pembentukan Karakter Anak*. (Studi Etnografi di Desa Sikeben, Kecamatan Sibolangit, Kabupaten Deli Serdang). Skripsi. Medan. Universitas Sumatera Utara. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
11. Hasanah, Uswatun. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Skripsi. Lampung. STAIN Jurai Siwo Metro Lampung
12. Nurhayati. Iis. (2012). *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Studi di PAUD Geger Sunten, Desa Suntenjaya). STKIP Siliwangi, Bandung: Jurnal EMPOWERMENT Volume 1, Nomor 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738
13. Kosasih, Dede. (2009). “*Etnopedagogi dalam Kaulinan dan Kakawihan Barudak Sunda*”. Makalah ini disampaikan pada “Konperensi Nasional dan Pembentukan Organisasi Profesi Pengajar Bahasa, Sastra dan Budaya Daerah Se-Indonesia” Tanggal 8-9 di Kaliurang, Jogjakarta.
14. Noordin, Muhammad. 2018. Dinas kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Babar Ajak Generasi Muda Mengenal Budaya dan Permainan Tradisional. Diakses pada <http://bangka.tribunnews.com/2018/11/25/disbudpar-babar-ajak-generasi-muda-mengenal-budaya-dan-permainan-tradisional>. (14 Maret 2019, 16:05)

15. Suminar, Dewi Retno. (2009). *Membangun Karakter Anak Melalui Pretend Play*. Universitas Airlangga, Surabaya: Jurnal Psikologi Indonesia. Diakses pada [https://www.academia.edu/31804750/Jurnal Psikologi Indonesia vol 6 no 1 2009](https://www.academia.edu/31804750/Jurnal_Psikologi_Indonesia_vol_6_no_1_2009) (28 Maret 2019, 19:20)

Sumber Lain :

16. Abah. 2016. Kakawihan Kaulinan Barudak Sunda, Oray orayan. Diakses pada <https://www.youtube.com/watch?v=0gmE2B8s45o> (2 Maret 2019, 09:10)
17. Adima, Ima. 2017. Kaulinan Barudak Sunda. Hahayaman. Diakses pada <https://www.youtube.com/watch?v=BYKzBZ-hDmc> (2 Maret 2019, 10:15)
18. Ayu, 2018. Mengenal Kampoeng Hompimpa, Terobosan Lestarian Permainan di Tengah Candu Gadget. Diakses pada <https://www.boombastis.com/mengenal-kampoeng-hompimpa/183383> (25 Ferbruari 2019, 19:20)
19. Saepuloh, Rahdian. 2015. Kaulinan Barudak. Diakses pada <https://www.youtube.com/watch?v=xZ6A3ZfRINI> (4 Maret 2019, 14:33)
20. Kuntari, Dasih. 2017. Membentuk Kesadaran Sosial Generasi Z, Hidupkan Dolanan Tradisional. Diakses pada <https://news.detik.com/opini/d-3567588/membentuk-kesadaran-sosial-generasi-z-hidupkan-dolanan-tradisional> (28 Februari 2019, 13:15)
21. Viva. 2019. Perkenalkan Permainan Tradisional ke Anak, Ini Alasannya. Parenting. Diakses pada <https://www.viva.co.id/gaya-hidup/parenting/1125893-astrid-tiar-perkenalkan-permainan-tradisional-ke-anak-ini-alasannya> (Senin, 22 April 2019, 13:40)
22. Irvansetiawan. 2018. Permainan Tradisional Masyarakat Sunda Tak Lelang oleh Waktu. Diakses pada <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/Oray-Orayan-permainan-tradisional-masyarakat-Sunda-yang-tak-lelang-oleh-waktu/> (27 Februari 2019, 15:30)