

PERANCANGAN BUKU 12 PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA

Anita Lioni¹, Rudi Heri¹

¹Fakultas Desain & Industri Kreatif Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara 9, Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta 11510
anitalion@gmail.com

Abstrak

Karya tulis ini dimaksudkan sebagai laporan tugas akhir yang dilakukan penulis sebagai salah satu syarat kelulusan. Laporan ini membahas tentang Perancangan Media Visual Buku *12 Permainan Tradisional Anak Indonesia* yakni dimulai dari mencari referensi, data terkini, dan melakukan observasi, wawancara serta pemotretan objek sampai mengaplikasikan unsur-unsur desain yang akan digunakan dalam pembuatan karya tugas akhir ini. Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Terdiri dari lembaran kertas dengan sejumlah kata, gambar, atau foto dengan tata warna, bentuk layout dan halaman. Salah satu jenis media cetak yang akan penulis gunakan adalah buku. Buku yang berperan sebagai media massa dapat memberikan pengaruh kepada khalayak yang akan membaca buku tersebut. Oleh karena itu, penulis menyajikan buku ini disertai dengan gambar-gambar yang akan memperjelas suatu bacaan. Buku yang penulis buat adalah mengenai Permainan Tradisional Anak. Buku ini membahas keanekaragaman permainan-permainan tradisional anak yang ada di Indonesia. Buku ini bertujuan agar pembaca lebih mengetahui dan memahami tentang Permainan Tradisional Anak yang sudah mulai terlupakan.

Kata Kunci: Buku, Budaya, Permainan, Tradisional, Anak Indonesia.

Pendahuluan

Setiap makhluk hidup dalam kesehariannya membutuhkan komunikasi, hal itu menjadi suatu kebutuhan dasar manusia. Dalam pengertiannya, komunikasi adalah pertukaran aliran informasi dan ide-ide dari satu orang, dengan melibatkan pengirim memancarkan ide dan menginformasikan suatu hal kepada orang lain. Sehingga, penerima atau orang yang menjadi lawan bicara dapat memahami yang ingin disampaikan. Komunikasi akan lebih efektif jika penerima memahami yang telah diberikan oleh komunikator. Komunikasi juga dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan (Informasi atau *message*) dari komunikator atau sumber kepada komunikan.

Penerima melalui media tertentu untuk menghasilkan efek atau tujuan tertentu dengan mengharapkan *feedback* atau umpan balik. Didasarkan pada "semua manusia dilandasi kapasitas untuk menyampaikan maksud, hasrat, perasaan, pengetahuan dan pengaiaman dari orang yang satu kepada orang yang lain". (Moor, 1993). Komunikasi massa merupakan salah satu dari komunikasi yang berfungsi menyampaikan pesan, informasi, gagasan dan sikap kepada komunikan yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media massa. Pada dasarnya komunikasi massa merupakan komunikasi yang disalurkan lewat media massa (media cetak dan elektronik).

Dalam komunikasi massa, media massa menjadi otoritas tunggal yang menyeleksi,

memproduksi pesan, dan menyampaikannya pada khalayak. Fungsi dari Komunikasi itu sendiri "Penerusan atau pewarisan sosial dari satu generasi kegenerasi selanjutnya" (M. Husseyn Umar, 2000). Komunikasi massa berproses pada level budaya massa sehingga sifat-sifat komunikasi massa sangat dipengaruhi oleh budaya massa yang berkembang di masyarakat saat proses komunikasi berlangsung. Dengan demikian, maka budaya massa dalam komunikasi massa memiliki karakter.

Media massa merupakan alat yang ampuh dalam penyampaian pesan dari berbagai sumber dengan pengolahan tertentu kepada khalayak. Dalam penyampaian diperlukan alat atau sarana guna menyampaikan isi pesan yang dimaksud. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan. Diantaranya, media cetak (surat kabar, koran, majalah, poster, dll), media audio (radio, dsb), dan media audio visual (televisi, dll). Media massa merupakan bagian dari salah satu "faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (belajar sosial)" (Tommy Suprpto, 2009). Dua fungsi dari media massa adalah memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi.

Media cetak merupakan suatu media yang bersifat statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media cetak merupakan dokumen atas segala dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh jurnalis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto dengan tata warna, halaman

yang beragam, dsb. Keunggulan media ini ialah menyampaikan sebuah informasi secara detail dan terperinci. Dari semua itu “media cetak akan bertahan hidup bahkan akan tetap berkembang sekalipun menghadapi saingan media lainnya, asalkan tanggap akan perubahan dan mampu menyesuaikan serta menguasai perubahan. Inovasi dan adaptasi” (Jakob Oetama, 2003). Media cetak diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu majalah, buku, flyer, poster dll.

Buku merupakan kumpulan kertas atau bahan yang dijilid menjadi satu dan salah satu ujungnya terdapat tulisan ataupun gambar. Setiap isi pada lembaran kertas disebut sebuah halaman. Kehadiran buku sebagai media massa dapat memberikan pengaruh bagi khalayak yang membaca dan menarik untuk dikaji. Hal ini dapat dilihat ketika seorang pengarang atau penulis menyusun semua isi pikirannya ke dalam buku yang ia tulis. Sehingga hal yang ingin ia sampaikan akan benar-benar dapat ditangkap dengan baik oleh pembacanya. Buku dinilai cukup mengandung semua komponen dari sebuah media komunikasi. Komunikatornya pengarang/ penulis, pesan berupa isi dari buku itu, medianya berupa buku itu sendiri dan komunikan tentu saja konsumen yang membaca buku tersebut.

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang didalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan jika dimaknai secara bebas adalah “budaya sebagai perilaku” (Mudji Sutrisno, 2005) hasil cipta manusia, yang dilandasi dari kebiasaan, kepedulian yang dibangun dengan sentuhan karya seni, yang bertujuan menunjukkan eksistensi sebuah komunitas masyarakat. Kebiasaan-Kebiasaan ini berlangsung sejak lama dan diteruskan dari generasi ke generasi hingga sekarang ini.

Ketika budaya tumbuh pada sebuah komunitas/ lingkungan di masyarakat, maka masing-masing anggota masyarakat wajib memelihara budaya tersebut agar identitasnya tak luntur. “Kebudayaan dapat diinterpretasikan sebagai sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat” (Solo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, 2004). Hal ini tentulah membuat kita sebagai warga negara Indonesia yang kaya akan nilai-nilai budaya turut merasa bangga. Serta bersemangat untuk melestarikan kebudayaan Indonesia yang telah ada sejak zaman dahulu hingga sekarang. Agar kebudayaan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya tidak hilang begitu saja. Salah satu tradisi budaya Indonesia adalah permainan tradisional anak.

Permainan merupakan suatu aktivitas salah satu karya budaya yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian dan membantu anak dalam menumbuhkan perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Dunia anak-anak adalah dunia bermain dan belajar. Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan tradisional merupakan segala bentuk permainan yang telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Biasanya permainan tradisional yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat mencerminkan warna kebudayaan setempat atau dikatakan sebagai budaya lokal.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap kejiwaan, refleksi, kesabaran, keseimbangan, keakraban dengan alam, kemampuan motorik, dan memahami nilai-nilai kehidupan sosial anak dikemudian hari. Dari manfaat yang dihasilkan dalam permainan tradisional memungkinkan timbulnya inisiatif, kreativitas anak untuk menciptakan dan inovasi untuk memproduksi sendiri. Tidak seperti permainan modern yang lebih banyak dirancang untuk dimainkan sendiri, permainan tradisional melibatkan interaksi banyak anak. Itu sebabnya permainan anak-anak sekarang lebih individual dan sulit untuk bersosialisasi.

Permainan tradisional sebagai salah satu kebudayaan bangsa yang harus senantiasa terjaga keutuhan dan kelestariannya dari pengaruh masuknya budaya asing yang ada. Mengingat zaman sekarang yang semakin maju dengan adanya teknologi-teknologi canggih, saat ini banyak sekali bermunculan permainan yang semakin beraneka ragam, baik ditinjau dari bentuk/ wujud dan teknologi yang dipakai. Bahkan tak jarang permainan virtual dengan bantuan teknologi komputer bernuansa kekerasan yang pada intinya tidak mendidik.

Seiring dengan kemajuan tersebut telah membawa dampak terkikisnya aneka permainan/ dolanan tradisional yang selama ini membudaya pada kalangan anak Indonesia. Kalaupun ada hanya sedikit sekali yang masih memainkan permainan tradisional itu dibandingkan dengan masyarakat yang lebih sering menggunakan media elektronik/ permainan berteknologi canggih. Saat ini permainan tradisional anak seakan tergantikan oleh permainan modern seperti *video games, playstation dan game online*.

Mengingat merajalela permainan serba elektronik didukung teknologi canggih maka perlu didedikasikan dalam sebuah buku untuk memberikan wawasan pada masyarakat. Dimulai dari mengajarkan dan memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak bahwa permainan tradisional perlu diupayakan pelestariannya. Buku ini tidak hanya menyampaikan informasi dan ilmu, tetapi disertai visual gambar yang menarik. Sehingga, para pembaca mau ikut serta melestarikan permainan tradisional anak. Oleh karena itu perlu adanya suatu buku yang berisikan tentang segala hal yang berkaitan dengan permainan tradisional anak.

Rumusan Masalah

Lingkup yang menjadi batasan penelitian adalah hanya memfokuskan masalah 12 permainan tradisional anak, dengan media buku dalam penjabarannya. Dengan rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut: *“Bagaimana proses pembuatan buku yang memvisualisasikan tentang Permainan Tradisional Anak sehingga masyarakat tertarik untuk membacanya?”*

Tujuan dan Manfaat

Tujuan penulis ingin penelitian ini ialah sebagai berikut untuk mengajak para orang tua agar sadar dan peka dalam mendidik serta mengajarkan anak mereka tentang pengenalan dan pengetahuan permainan tradisional Indonesia. Serta memperkenalkan beragam permainan tradisional anak Indonesia.

Manfaat yang diperoleh dari pembuatan buku budaya berteman permainan tradisional ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Manfaat Bagi Institusi**
Manfaat bagi institusi ialah sebagai tolak ukur mahasiswa dalam memahami teori dan praktik yang diterapkan dalam karya nyata seperti Tugas Akhir ini, menambah wawasan pengetahuan bagaimana cara membuat suatu desain buku budaya yang menarik, kreatif, serta membuat promosi yang baik, dan efektif yang benar-benar dapat dipergunakan nantinya, dan juga menambah wawasan budaya dan ilmu mengenai permainan tradisional anak. Bagi mahasiswa lainnya mendapatkan banyak ilmu mengenai penyampaian pesan secara verbal dan visual.
2. **Manfaat Bagi Perusahaan**
Manfaat bagi perusahaan ialah menambah koleksi buku yang berkaitan tentang budaya permainan tradisional anak di Indonesia yang diharapkan bagi pembaca lebih berminat untuk membeli buku tersebut. Sehingga memberikan keuntungan bagi perusahaan penerbit buku yang bersangkutan.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi Masyarakat adalah dapat memberikan wacana baru sebagai sumber informasi untuk mengingatkan masyarakat bahwa, mereka memiliki kesenian dan budaya yang patut dihargai, dilestarikan dan dipopulerkan, serta dapat menambah wawasan masyarakat luas mengenai permainan tradisional anak.

Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data terbagi menjadi tiga bagian berdasarkan pada bagaimana cara mendapatkan data-data yang pasti akan dibutuhkan, yaitu sebagai berikut:

Data Lapangan

Dalam pengambilan data lapangan terdiri atas dua jenis data yang digunakan antara lain :

- 1 Data Primer merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan terhadap objek penelitian meliputi proses dan foto bermain permainan tradisional anak.
- 2 Data Sekunder adalah teori-teori yang terkait dengan perancangan buku budaya dari pustaka, baik berupa teori layout, teori fotografi ataupun hasil-hasil penelitian yang berhubungan langsung dengan tujuan penelitian.

Data Observasi

Data observasi yang dilakukan di Jalan Bukit Pakar Utara 26, Dago, Bandung, Jalan Sepatan Kidul, Tangerang, Banten, Jalan Gombol Paya, Jakarta Barat, Pasar Ikan dan Pasar Seni, Taman Impian Jaya Ancol, Jakarta Utara.

Data Wawancara

Wawancara dilakukan pada suatu komunitas permainan tradisional tanah Sunda yang dipimpin oleh bapak Zaini Alif yang juga sebagai pendiri Yayasan Pusat Kajian Mainan Rakyat Indonesia dan kampoeng Mainan “Pakarangan Ulin Dago”, seorang perupa seni grafis yaitu bapak Mansyur Mas’ud, seorang pelukis dekoratif yaitu bapak Ajat.

Data Kajian Literatur

Data Kajian literatur adalah data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan hasil survey. Berupa artikel, buku, website, foto-foto dan dokumentasi.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang dilakukan secara kualitatif dengan mengambil kesimpulan dari data-

data observasi, wawancara, survey, pengamatan lapangan secara langsung.

Metode Analisa Kualitatif

Metode Kualitatif analisa ini sifatnya deskriptif, penafsiran sangat ditekankan, induktif, berkesinambungan sejak awal hingga akhir, mencari model, pola, atau tema. Nilai, etika, dan moral peneliti melekat dalam proses penelitian.

Analisa SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis pada Perancangan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.

Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.

Buku

Buku adalah sebuah karya tulisan yang membahas topik tertentu, dimana penyusunannya dilakukan oleh para pakar dalam bidang keilmuan yang banyak ragamnya. Dipakai untuk mempelajari atau mendalami suatu subjek pengetahuan dan ilmu serta teknologi suatu bidang studi.

Demikian juga dengan buku teks dimana keberadaan buku teks itu merupakan pegangan untuk pembelajaran, maksud-maksud, dan tujuan instruksional yang dilengkapi dengan sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang sesuatu program pengajaran. (Tarigan dan Tarigan, 2010).

Dalam arti luas buku mencakup semua tulisan dan gambar yang ditulis dan dilukis atas segala macam lembaran 4apirus, lontar, perkamen dan kertas dengan segala bentuknya. Berupa gulungan, dilubangi dan diikat dengan atau dijilid muka belakangnya dengan kulit, kain, karton dan kayu yang jumlah ketebalan halamannya tidak dibatasi. (Ensiklopedi Indonesia, P: 538, 1980).

Permainan Tradisional Anak

Permainan berasal dari kata “main” yang artinya melakukan sesuatu kegiatan untuk menyenangkan hati, baik menggunakan alat, maupun tidak.

Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam-macam fungsi atau pesan yang terkandung. Oleh karena itu, bahwa

“permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat” (Sukirman D, 2008:19). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

Teori ini digunakan sebagai refrensi dalam sebuah buku yang isinya 12 permainan tradisional anak. Berikut penjelasan singkatnya:

Congklak

Congklak berasal dari bahasa Melayu yaitu “*Congkak*”. Awal mulanya permainan Congkalk dibawa oleh para pedagang arab ke Indonesia. Congklak adalah suatu permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama di seluruh Indonesia. Lubang pada papan congklak berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing pojokan/ ujungpapannya. Congklak memerlukan 98 buah biji congklak (kerang/ plastik). 7 buah lubang itu diisi 7 buah biji untuk masing-masing lubangnya. Jadi, masing-masing pemain memiliki 49 buah biji kecil yang siap dijalankan.



Gambar 1
Congklak

Sumber: Anita Lioni, 2014

Bekel

Bekel berasal dari bahasa Belanda, *bikkelen*. Bekel adalah salah satu jenis permainan tradisional dari Jawa Tengah. Bekel biasanya dimainkan oleh 2-4 anak-anak perempuan berusia 7-10 tahun. Yang dibutuhkan dalam permainan ini yaitu, bola karet sebesar bola pingpong dan timbel yang berupa misalnya kacang, batu kecil, kelereng atau yang lain (biasa disebut biji bekel) yang penting ukurannya pas di tangan dengan jumlah 4 atau 6 biji. Sekarang ini banyak tersedia biji bekel yang siap dipakai, ada

yang terbuat dari kuningan dan ada yang terbuat dari bahan timah.



Gambar 2
Bekel

Sumber: Anita Lioni, 2014

Taplak Gunung

Permainan tradisional engklek yang juga disebut dengan *sunda manda* ini diyakini mempunyai nama asli 'Zondag *Maandag*' yang merupakan bahasa Belanda. Jadi, berdasarkan sejarahnya memang permainan tradisional engklek ini masuk ke Indonesia melalui Belanda yang pada masa lalu menjajah Indonesia. Engklek ini sudah sangat populer di kalangan anak perempuan di Eropa pada masa perang dunia. Sedangkan di Indonesia pada masa penjajahan Belanda banyak dijumpai anak-anak perempuan Belanda bermain permainan tradisional engklek ini. Memang permainan ini lebih banyak dimainkan oleh anak perempuan, walaupun ternyata kemudian anak-anak lelaki pun banyak yang turut bermain permainan tradisional engklek.



Gambar 3
Taplak Gunung

Sumber: Anita Lioni, 2014

Lompat Tali

Lompat tali atau "main karet" pernah populer di kalangan anak angkatan 70-an hingga 80-an. Permainan lompat tali dimainkan secara

bersama-sama oleh 3 - 10 anak. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali sangat sederhana, yaitu karet gelang yang dijalin atau dirangkai hingga panjangnya mencapai ukuran yang dibutuhkan, biasanya sekitar 3 sampai 4 meter.



Gambar 4
Lompat Tali

Sumber: Anita Lioni, 2014

Galasin

Galasin/ gobak sodor berasal dari Yogyakarta. Gobak Sodor berasal dari kata *gobag* dan *sodor*. Kata *gobag* artinya bergerak dengan bebas. Sedangkan *sodor* artinya tombak. Dahulu para prajurit mempunyai permainan yang bernama *sodoran* sebagai latihan keterampilan dalam berperang. *Sodor* ialah tombak dengan panjang kira-kira 2 meter, tanpa mata tombak yang tajam pada ujungnya.

Permainan ini adalah sebuah permainan grup yang terdiri dari dua grup, dimana masing-masing tim terdiri dari 3 - 5 orang. Inti permainannya adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, dan untuk meraih kemenangan seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan dengan garis batasan.



Gambar 5
Galasin

Sumber: Anita Lioni, 2014

Ular Naga

Permainan Ular Naga merupakan permainan tradisional di Indonesia yang biasanya dimainkan oleh 5 - 10 anak berusia 5 - 12 tahun. Pada permainan ini anak - anak berbaris berpegangan pada "buntut", yakni ujung baju atau pinggang anak di depannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai "induk" dan berada paling depan di barisan. Selain itu terdapat dua anak yang berperan sebagai "gerbang" dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan tangan diatas kepala. "induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak - anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog mereka.

Lagu Ular Naga

Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpat yang lezat, itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang*



Gambar 6
Ular Naga

Sumber: Anita Lioni, 2014

Kelereng

Sejak abad ke-12, di Prancis, kelereng disebut dengan *bille*, artinya bola kecil. Lain halnya di Belanda, disebut *knickers*. Tahun, 1694. Di Inggris ada istilah *marbles* untuk menyebut kelereng. *Marbles* sendiri digunakan untuk menyebut kelereng terbuat dari marmer yang didatangkan dari Jerman. Namun, jauh sebelumnya, anak-anak di Inggris telah akrab menyebutnya dengan *knickers*. Kelereng populer di Inggris dan negara Eropa lain sejak abad ke-16 hingga 19.



Gambar 7
Kelereng

Sumber: Anita Lioni, 2014

Petak Umpet

Permainan petak umpet ini dimainkan oleh lebih dari 3 orang, diawali dengan hompimpa untuk menentukan siapakah yang akan menjadi 'kucing' (pencari teman-temannya yang sedang bersembunyi). Si Ucing ini nantinya akan menutup mata sambil bersandar di hadapan tembok, pohon, atau dimana saja agar ia tidak dapat melihat temannya yang sedang bersembunyi.

Si Ucing tersebut menghitung dari satu sampai sepuluh/ lebih, sampai teman-temannya selesai bersembunyi. Setelah teman-temannya mendapatkan tempat persembunyian, barulah si Ucing (pencari) beraksi dengan meninggalkan tempat jaganya sembari menemukan teman-temannya yang telah bersembunyi. Nah disinilah letak seru dari permainan Petak Umpet ini, si Ucing harus cepat dan sesegera mungkin mencari teman-temannya sebelum temannya tersebut berhasil menyentuh tempat penjagaannya tadi.



Gambar 8
Petak Umpet
Sumber: Anita Lioni, 2014

Egrang

Permainan Egrang sendiri sangat unik karena sangat dibutuhkan ketrampilan dan keseimbangan tubuh bila menaikinya, makanya tidak semua orang bisa memainkannya. Bentuk Egrang disesuaikan panjang pendeknya sesuai dengan umur si pemakai. Egrang terbuat dari 2 batang bambu dengan ukuran selengan orang dewasa, sedangkan untuk tumpuan bawah bambunya agak besar.



Gambar 9
Egrang
Sumber: Anita Lioni, 2014

Gasing

Gasing adalah mainan yang bisa berputar pada poros dan berkesetimbangan pada suatu titik. Gasing merupakan mainan tertua yang ditemukan di berbagai situs arkeologi dan masih bisa dikenali. Sebagian besar gasing dibuat dari kayu, walaupun sering dibuat dari bambu ataupun plastik, atau bahan lain. Kayu diukir dan dibentuk hingga menjadi bagian badan gasing. Tali gasing umumnya dibuat dari nilon, sedangkan tali gasing tradisional dibuat dari kulit pohon. Panjang tali gasing berbeda-beda tergantung pada panjang lengan orang yang memainkan.



Gambar 10
Gasing
Sumber: www.bagasing/Sulawesi-selatan.com
diunduh 18 Oktober 2014 pukul 19.03 WIB

Bentengan

Bentengan berasal dari kata “benteng” yang berarti pertahanan. Dengan imbuhan “an” memberi makna berpura-pura menjadi. Kata bentengan memiliki arti bermain seolah menjadi benteng. Dalam permainan bentengan sekelompok anak-anak membagi diri menjadi dua kelompok yang akan saling berlawanan.

Setelah terbentuk dua kelompok yang saling berhadapan, mereka mencari posisi masing-masing sebagai basis mereka atau yang disebut dengan benteng. Biasanya sebuah tiang atau pilar. Tembok ataupun pohon bisa dijadikan benteng. Permainan ini tidak menggunakan peralatan apapun. Masing-masing benteng kedua belah pihak harus terletak agak berjauhan dan dapat dilihat oleh satu sama lain. Biasanya permainan ini dimulai dengan majunya salah satu pemain dari salah satu benteng (bentengan A) untuk menantang para pemain dari benteng lawannya (bentengan B).



Gambar 11
Bentengan
Sumber: Anita Lioni, 2014

Patil Lele

Permainan benthik atau dalam nama lain dikenal dengan istilah patil lele sudah lama dikenal dalam masyarakat Jawa. Permainan ini bisa berkelompok dengan jumlah 3-4 orang. Kata benthik mempunyai arti bentur. Benturan tersebut biasanya menghasilkan bunyi “thik”. Hal ini dapat dilihat dalam permainan itu sendiri, yaitu dengan alat berupa kayu yang digunakan dengan ukuran berbeda. Kayu berukuran panjang disebut benthong

dan yang pendek disebut janak. Benturan antara benthong dan janak itu menimbulkan suara thik. Nah, dari suara itulah kemudian muncul penamaan permainan itu, yaitu benthik.



Gambar 12
Patil Lele

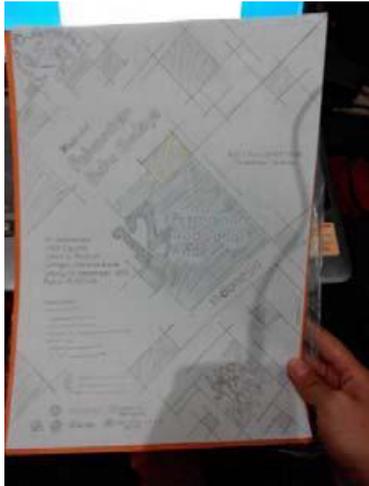
Sumber: Anita Lioni, 2014

Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan penulis menjelaskan beberapa alur yang terjadi pada saat persiapan sebelum pembuatan karya. Adapun alur tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Penentuan judul perancangan buku budaya.
 - (2) Dari judul yang telah terpilih dilakukan pembedahannya dengan mebagi beberapa bab dimana beberapa bab isinya saling berkesinambungan antara satu dengan yang lainnya.
 - (3) Mencari data dari penentuan bab tersebut maka ditemukan susunan tentang isi bab sebagai berikut:
 - (a) Urutan dalam babnya ada enam bab yang penulis buat yaitu bab pertama tentang kebudayaan. Di dalamnya menceritakan pengertian budaya dan berbagai kebudayaan yang terdapat di seluruh penjuru dunia baik dari segi permainannya atau budaya lainnya.
 - (b) Kemudian bab kedua berisi tentang Budaya Permainan Tradisional Indonesia dari pengertian permainan, tradisional, permainan tradisional, serta permainan tradisional apa saja yang ada di Indonesia baik yang dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa.
 - (c) Bab ketiga tentang Permainan Tradisional Berdasarkan Asalnya. Dalam bab ini permainan tradisional difokuskan pada 12 permainan beserta asal daerahnya. Selain itu diceritakan juga cara bermainnya, aturan permainannya, peralatan main yang digunakan, filosofi dari permainan, serta nilai edukasi yang terkandung dalam tiap permainannya.
 - (d) Bab keempat tentang Transformasi Budaya. Disini diceritakan awal mula ditemukan permainan-permainan tradisional khususnya Congklak dan Gasing serta transformasi perubahan kemajuan teknologi/ peradaban yang mempengaruhi permainan, peralatan, ataupun cara bermainnya.
 - (e) Bab kelima tentang Upaya Pelestarian. Disini dijelaskan langkah-langkah, strategi, serta upaya yang dilakukan untuk melestarikan 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.
 - (f) Bab keenam tentang tentang opini beberapa kalangan mengenai Permainan Tradisional Anak Indonesia yang diambil dari budayawan, pemerintahan pendidikan/kebudayaan, masyarakat umum, maupun mahasiswa/ pelajar.
- (4) Setelah selesainya pembagian bab maka langkah berikutnya adalah mencari referensi:
 - (a) Mencari referensi dan data yang terkait dengan topik permasalahan tentang bab yang diceritakan.
 - (b) Observasi pengamatan terhadap objek – objek permainan tradisional.
 - (c) Wawancara dengan narasumber diantaranya pendiri/anggota komunitas HONG, budayawan/tokoh, dan masyarakat yang peduli terhadap permainan tradisional.
 - (5) Mengajukan konsep dan desain kepada pembimbing Tugas Akhir.
 - (6) Proses pembuatan bentuk desain dibuat model dari desain yang akan direncanakan pada tahap ini dibuat desain sketsa dan selanjutnya eksekusi dari desain sketsa diambil 1 desain yang disebut “desain terpilih” hingga dijadikan FA.
 - (7) Setelah banyak terjadi pembenahan - pembenahan pada desain, maka terpilihlah desain layout yang nantinya akan digunakan pada setiap lini pada buku dan media-media promosi lainnya yang siap di produksi.

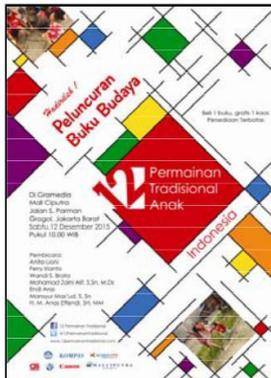
Sketsa Terpilih



Gambar 13
Sketsa

Sumber: Anita Lioni, 2015

Desain Terpilih



Gambar 14
Desain Terpilih

Sumber: Anita Lioni, 2015

Tahap Produksi

Setelah semua tahap persiapan selesai, maka penulis mulai melakukan tahap produksi, tahap produksi yang di lakukan terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian Final Art Work dan tahap percetakan. Adapun bagian-bagian dari tahapan tersebut meliputi:

Tahap Produksi Desain Digital/Pembuatan FA

Dalam tahap produksi, tahap Final Art Work merupakan tahapan pembuatan desain secara digital menggunakan *software* komputer, untuk mendapatkan hasil desain gambar yang diinginkan. Desain final yang terpilih adalah sebagai berikut:

Buku Budaya

Buku budaya ini berukuran 18 x 25 cm dengan jumlah kurang lebih 275 halaman dan berbentuk *landscape*. Dijilid dengan menggunakan

teknik teknik lem dikarenakan penciptaan buku hard cover dengan teknik ini adalah eksekusi yang tepat untuk menjadikan buku grafis budaya ini memiliki harga yang terjangkau. Buku ini menggunakan kertas matte paper 120 gr untuk menonjolkan warna dan grafisnya serta menggunakan jenis yang doft untuk keterbacaan maksimal tanpa refleksi cahaya.



Gambar 15

Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia

Sumber: Anita Lioni, 2015

Exhibition Display

Exhibition Display pada Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia diperlukan karena merupakan suatu kegiatan penyajian karya untuk dikomunikasikan kepada masyarakat luas. *Exhibition Display* ini berukuran 5 x 5 m.



Gambar 16

Exhibition Display

Sumber: Anita Lioni, 2015

Rack Display

Rack Display terbuat dari kayu/ triplek tebal. *Rack display* berukuran 100 x 60 cm dan diletakkan pada saat acara berlangsung di dalam exhibition display mall Ciputra Jakarta Barat. Terdiri dari 3 tingkatan. Tingkatan paling bawah dan tengah sebagai tempat buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Sedangkan, tingkatan paling atas sebagai tempat televisi, media penyampaian audio visual.



Gambar 17
Rack Display
Sumber: Anita Lioni, 2015

Spanduk

Spanduk dipasang dipinggir jalan seperti di jalan tol Kebon Jeruk, Tomang, dan beberapa tempat lainnya yang banyak dilewati oleh masyarakat umumnya. Spanduk ini mempunyai ukuran 0.9 m x 5 m dan dicetak menggunakan bahan flexy.



Gambar 18
Spanduk
Sumber: Anita Lioni, 2015

Umbul-umbul

Umbul - umbul biasanya dibuat dalam jumlah banyak dan dipasang di lokasi yang menuju mall Ciputra dan menjadi petunjuk arah ke lokasi pameran. Media ini lebih memberikan kesan ramai, sehingga *target audience* pun bisa tertarik dan meramaikan suasana penayangan media utama. Ukuran umbul-umbul 0.9 x 3 m dan dicetak menggunakan bahan albatross yang memiliki kualitas sangat baik dan tahan lama.



Gambar 19
UMBUL-UMBUL
Sumber: Anita Lioni, 2015

Billboard

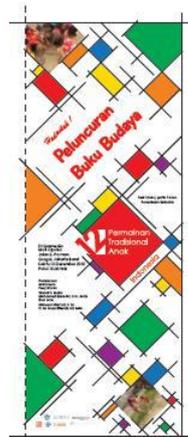
Billboard dirancang untuk menarik perhatian orang-orang dan menciptakan sebuah kesan yang tak terlupakan dengan pesan singkat dan cepat. *Billboard* berukuran 5.94 x 4.2 m dengan bahan flexy. Diletakkan di jalan raya sekitar jalan tol Kebon Jeruk, Tomang, dan beberapa jalan lainnya di sekitar lokasi acara.



Gambar 20
Billboard
Sumber: Anita Lioni, 2015

X-Banner

X-Banner dirancang untuk media promosi, dan diletakan di depan pintu acara pameran. Biasanya dijadikan sebagai bagian dari dokumentasi dalam bentuk foto untuk para pengunjung atau *target audience* yang akan melihat media utama. Berukuran 60 x 160 cm dan menggunakan bahan albatross yang kualitasnya sangat baik serta tahan lama.



Gambar 21
X-BANNER
Sumber: Anita Lioni, 2015

Poster

Poster dirancang agar mampu menarik perhatian dan sarat informasi. Pemasangannya lebih fleksibel, dipasang disisi jalan sekitar Mall Ciputra sehingga untuk pejalan kaki lebih mudah dibacanya. Poster berukuran A3 yaitu 29,7 x 42 cm. Dicetak dengan kertas *art paper* 250 gr.



Gambar 22
POSTER

Sumber: Anita Lioni, 2015



Gambar 24
Leaflet

Sumber: Anita Lioni, 2015

Hanging Mobile

Hanging Mobile adalah materi promosi berbentuk tiga dimensi yaitu segitiga berukuran 25 x 25 cm terbuat dari bahan karton. *Hanging Mobile* ini digantung di area pameran. *Hanging mobile* berguna untuk mengisi kekosongan di atas ruangan (langit-langit) karena dipasang dengan cara digantung. Sehingga mudah mendapatkan perhatian *target audience*.



Gambar 23
Hanging Mobile

Sumber: Anita Lioni, 2015

Leaflet

Leaflet adalah satu lembar kertas berukuran kertas A4 yaitu 21 x 29,7 cm dilipat menjadi 3 lipatan. Dicitak dengan kertas *art paper* 200 gr. Leaflet pada Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia dibagikan saat pameran berlangsung dan ditaruh di atas meja. Target audience akan mengambilnya sendiri (*self service*).

Iklan Koran

Penempatan iklan di koran Kompas karena Gramedia merupakan satu perusahaan dengan Kompas. Alasannya, biayanya yang relatif murah dan media tersebut dikonsumsi banyak orang. Karena pada umumnya koran terbit setiap hari, maka iklan koran akan berhasil mengingatkan target audience secara terus menerus. Iklan Koran berukuran 19 x 27 cm menggunakan 3,5 kolom.

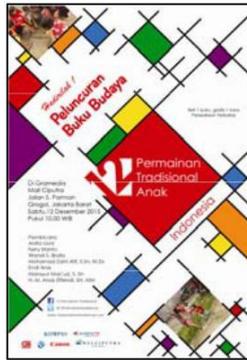


Gambar 25
Iklan Koran

Sumber: Anita Lioni, 2015

Iklan Majalah

Iklan majalah diterbitkan di majalah intisari karena majalah intisari mencakup budaya sehingga sesuai dengan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Berukuran 13,5 x 20 cm. Dicitak menggunakan kertas *art paper* 200 gr.



Gambar 26
Iklan Majalah
Sumber: Anita Lioni, 2015

Iklan Audio Visual

Media ini paling cepat diterima dan paling mudah untuk dimengerti oleh *target audience* karena berbentuk karya audio visual serta ditayangkan di televisi. Selain itu iklan televisi menjadikan jangkauan penyiaran lebih luas dan membuat karakter lebih hidup. Iklan audio visual ini memiliki durasi sekitar 30 detik.



Gambar 27
Iklan Audio Visual
Sumber: Anita Lioni, 2015

Folder/ Map

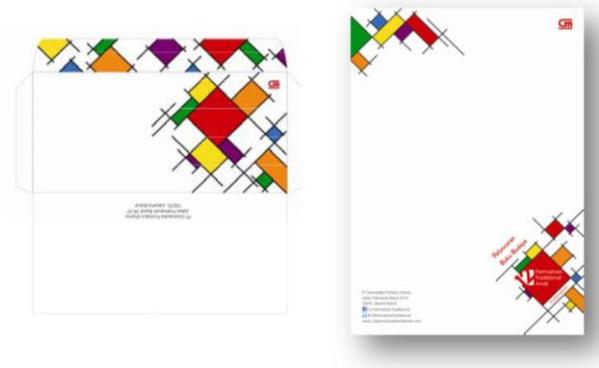
Folder/ Map pada Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia berukuran 37 x 24,5 cm. Menggunakan *Art Carton*.



Gambar 28
Folder/ Map
Sumber: Anita Lioni, 2015

Kop Surat dan Amplop

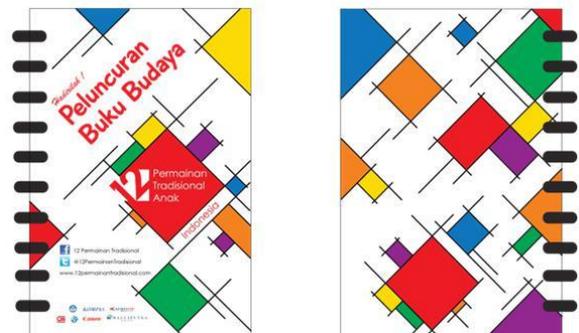
Kop surat dan amplop berfungsi sebagai representasi dari merek/ produk, karena membawa informasi penting terkait buku yang dipromosikan. Keduanya dicetak menggunakan kertas jenis HVS 80 gr. Kop Surat berukuran 21 x 29,7 cm dan amplop berukuran 23 x 11 cm.



Lioni, 2015
Gambar 29
Amplop dan Kop Surat
Sumber: Anita Lioni, 2015

Buku Catatan Kecil

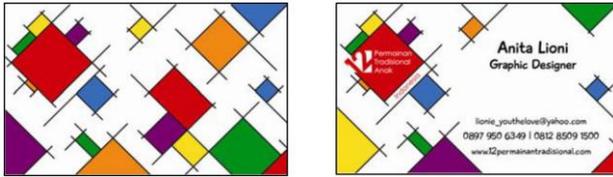
Buku catatan kecil ini dirancang sedemikian rupa agar menarik *audience*, buku catatan kecil berukuran A6 10,5 x 14,8 cm. Cover dicetak menggunakan art paper 250 gr. Sedangkan isinya dicetak dengan jenis kertas HVS 80 gr berjumlah 50 lembar.



Gambar 30
Buku Catatan Kecil
Sumber: Anita Lioni, 2015

Kartu Nama

Dalam perkenalan bisnis biasanya orang saling bertukar kartu nama, untuk selanjutnya saling menghubungi kembali dengan harapan terjadinya kerjasama bisnis. Kartu nama ini berdesain dua muka dan berukuran standart kartu nama yaitu 9 x 5,5 cm. Serta dicetak menggunakan art carton 250 gr.



Gambar 31
Kartu Nama

Sumber: Anita Lioni, 2015

Kartu Karyawan

Kartu karyawan ini tidak jauh berbeda dengan kartu nama, bedanya kartu karyawan ini milik perusahaan dan digunakan pada saat acara berlangsung. Kartu nama ini tidak jauh berbeda dengan ukuran kartu nama yaitu 9 x 5,5 cm dan berbahan PVC.



Gambar 32

Kartu Karyawan

Sumber: Anita Lioni, 2015

Seragam Karyawan

Seragam karyawan ini sengaja dibuat selain untuk para karyawan yang bekerja juga agar mendapatkan tanggapan yang baik pada saat menawarkan produk kepada para pelanggan. Seragam karyawan ini menggunakan merk Polo bahan Polyester Lacoste Cotton, dengan ukuran S-XXL. Teknik tulisan pada seragam ini dengan cara dibordir pada bagian dada kiri atas dengan tulisan “12 Permainan Tradisional Anak Indonesia”.



Gambar 33

Seragam Karyawan

Sumber: Anita Lioni, 2015

T-Shirt

T-shirt pada Perancangan ini dibagikan untuk souvenir saat acara pameran berlangsung, dengan harapan bisa memperluas promosi, selain dari pameran. *T-shirt* ini menggunakan bahan cotton combed 30s ukuran S-XXL yang memiliki bahan halus dan ketebalan sedang dengan kualitas baik serta tahan lama. Teknik cetak tulisan menggunakan print digital dengan grafis “12 Permainan Tradisional Anak Indonesia”.



Gambar 34

T-Shirt

Sumber: Anita Lioni, 2015

Shopping Bag

Target audience bisa membawa media promosi lainnya dalam *shopping bag* ini, misalkan t-shirt, buku dan merchandise lainnya. Jika media ini dibawa ke tempat umum yang jauh dari lokasi penerbitan, otomatis kegiatan promosi mengalami perpanjangan atau perluasan area promosi. Shopping bag ini memiliki ukuran 30 x 20 x 10 cm dicetak menggunakan art carton 260 gr.



Gambar 35

Shopping Bag

Sumber: Anita Lioni, 2015

Special Packaging Design

Special Packaging ini berukuran 18,5 x 27 cm. Special Packaging ini digunakan agar tampilan buku lebih menarik dan cantik. Serta melindungi produk buku dari kerusakan yang mungkin saja dapat terjadi.



Gambar 36
Special Packaging Design
Sumber: Anita Lioni, 2015

Kalender

Media ini juga bisa dijadikan sebagai bagian dari pengingat untuk *target audience* pada saat penerbitan produk utama sebelumnya. Kalender dinding ini berukuran A3 yaitu, 29,7 x 42 cm dengan jumlah 8 lembar dengan desain 1 lembar berisi 2 bulan. Lembar pertama berisi desain dan tulisan “Calendar 2016”. Dan lembar terakhir berisi hari libur nasional.



Gambar 37
Kalender
Sumber: Anita Lioni, 2015

Gantungan Kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai hiasan kunci, selain itu dapat dijadikan sebagai cinderamata. Serta sebagai pengingat untuk target audience dengan produk utama yang sudah dilihat sebelumnya. Gantungan kunci ini merupakan bagian dari souvenir dengan bahan akrilik berukuran diameter 6 x 6 cm.



Gambar 38
Gantungan Kunci
Sumber: Anita Lioni, 2015

Pena

Fungsi pena sebagai media untuk mencatat secara langsung. Pena pada Perancangan ini dapat di jadikan media untuk di branding dengan desain yang menarik. Maka akan menarik perhatian konsumen. Karena bisa digunakan sebagai alat untuk menulis, pena ini nantinya akan menjadi pengingat untuk *target audience* tentang produk utama yang sudah dilihat.



Gambar 39
Pena
Sumber: Anita Lioni, 2015

Mug

Mug pada Perancangan ini terbuat dari bahan keramik. Kebanyakan orang menikmati minuman yang berarti bahwa mug sering digunakan beberapa kali sehari. Hal ini memastikan bahwa nama perusahaan, logo atau pesan merek terlihat berulang kali, maka setiap menggunakan mug ini para konsumen akan teringat kembali dengan buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia.



Gambar 40
Mug
Sumber: Anita Lioni, 2015

Pin

Pin ini nantinya akan di bagikan kepada konsumen sebagai souvenir dari pembelian buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Berukuran 6 x 6 cm. Dicitak dengan teknik digital.



Gambar 41
Pin

Sumber: Anita Lioni, 2015

Stiker

Stiker digunakan sebagai media *gimmick/merchandise* yang bisa ditempel dimana saja. Hal itu menguntungkan dalam hal mengingatkan mereka tentang produk utama yang sudah ditawarkan sebelumnya. Stiker ini berbahan cromo/ vinil dengan ukuran 8 x 8 cm. Dicitak dengan teknik digital.



Gambar 42
Stiker

Sumber: Anita Lioni, 2015

Desain Mobil Operasional

Desain Mobil Operasional adalah media paling efektif dalam mempromosikan dan mengantarkan produk buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia. Dengan desain menarik pada badan mobil, dapat menarik perhatian masyarakat yang berpapasan dengan mobil operasional ini serta menguntungkan perusahaan dalam meningkatkan penjualan.



Gambar 43

Desain Mobil Operasional
Sumber: Anita Lioni, 2015

Tahap Cetak

Pada tahapan ini yang merupakan tahapan akhir, yaitu penulis mencetak semua media promosi yang telah dibuat sesuai dengan gambar-gambar diatas.

Kesimpulan

Pembuatan Buku Budaya tentang 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia merupakan salah satu upaya pelestarian permainan tradisional. Dengan adanya Buku Budaya tersebut, masyarakat mulai mengetahui dan menyadari akan keberadaan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan serta budaya Indonesia.

Buku 12 Permainan tradisional Indonesia dapat memberikan pengetahuan, wawasan, dan informasi mengenai permainan tradisional dan warisan budaya lainnya yang terdapat di Indonesia. Buku ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang tinggi dalam upaya pelestarian permainan tradisional anak Indonesia.

Daftar Pustaka

- Alif, Zaini. (2014). *Mainan dan Permainan Tradisional Sunda*. Bandung: HONG
- Arntson, Amy E. (2003). *Graphic Design Basic 4*. Whitewater: University of Wisconsin, Thomson Wadsworth
- Burnett Taylor, (2009). Edward. *Sociologic Culture in a life*
- Cenadi, Christine Suharto. (1999). Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), Juli 1999.
- Dyastriningrum. (2009). *Antropologi : Kelas XI : Untuk SMA dan MA Program Bahasa*, (hal. 90). Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional, Departemen Pendidikan Nasional.
- DR. Budiando, Arif, Msi. (2008). *Lembaga Kebudayaan Universitas Muhammadiyah*. Malang: LKUM
- Geertz, H. (1981). *Aneka Budaya dan Komunitas di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Ilmu-Ilmu Sosial.
- G.J. Renier. (1997). *Metode dan Manfaat Ilmu Sejarah*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Hadi, Umar. (1998). *Memahami Desain Grafis, Katalog Pameran Desain Grafis*. LPK Visi Yogyakarta.
- Harris, Robert W. (2007). *The Elemen of Visual Style*. Boston, Massachusetts: Houghton Mifflin Reference Books
- Istanto H. Freddy. (2000). *Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual*.
- Jefkins, Frank. (1995). *Public Relations* (Edisi ke-4). Jakarta: Erlangga
- Kotler, Philip. (2001). *Manajemen Pemasaran di Indonesia: Analisis, Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Kuntowijoyo. (1994). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta : PT. Tiara Wacana Yogya
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Lies, S. dan Budiarti, A. C. 2009. *Antropologi Jilid 1 : Untuk Kelas XI SMA dan MA*, (hal. 137). Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Nasional, Departemen Pendidikan Nasional.
- Makalah disampaikan dalam Dialog Budaya Spiritual DIY di Wisma PU Yogyakarta, 29-30 Juni 2009 yang diselenggarakan oleh Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta.
- Morrish, John, (2003). *Magazine Editing: How to Develop and Manage a Successful Publication*. London: Routledge
- Mulyana, Deddy. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Rosdakarya
- Rai, Aisyah. (2014). *Kumpulan Permainan Tradisional Anak*. Jakarta: Penebar Swadaya
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. (2007). *Teori Sosiologi Modern*, (Hlm. 121). Inggris: Dougther
- Rustan, Suriyanto, (2009). *Layout*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Suriyanto, (2009). *Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2010). *Nirmana, Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa*, Yogyakarta dan Bali: DictiArt Lab dan Jagad Art Space.
- Soekmono. (1998). *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Soemarjan, Selo. (1999). *Kebudayaan*. Surabaya: LPK Visi Surabaya
- Soemardi, Soelaiman. (1997). *Kebudayaan Identitas Bangsa*. Yogyakarta: LPK Visi Yogyakarta
- Tarigan, H.G dan Djago Tarigan. (1986). *Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia*. Bandung; Angkasa.
- Tarigan, H.G. (1986). *Analisis Buku Teks*. Bandung: Angkasa.
- www.google.com
- www.wikipedia.com
- <http://technonide.blogspot.com/2010/11/rangkuman-buku-fundamental-of-graphic.html>
- <http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=prinsip-prinsip-desain-grafis>
- <http://www.conceptmagz.com/magazine/detail/25>
- <http://adnansocial.blogspot.com/2011/02/interaksi-manusia-dengan-komputer.html>
- <http://radityacracker.blogspot.com/2011/10/desain-pemodelan-grafis-dari-segi.html>
- <http://www.ahlidesain.com/unsur-definisi-prinsip-dan-istilah-dkv.html>
- <http://bagholovers.blogspot.com/2012/06/pengaruh-perkembangan-desain-dan-seni.html>
- <http://www.slideshare.net/IrmaYulindaMaslich/teori-warna-psikologis-warna-42983871>
- <http://www.ahlidesain.com/wp-content/uploads/2010/04/Teori-Warna-Ilmu-Grafis.pdf>
- <http://www.dumetschool.com/blog/Teori-Warna-sebagai-Unsur-Penting-Dunia-Desain>

<http://design.tutsplus.com/articles/25-creative-and-challenging-vector-poster-design-tutorials--vector-4327>

<http://www.search-document.com/pdf/1/sejarah-desain-grafis-di-indonesia.html>

<http://belajargrafisdesain.blogspot.com/2011/07/anatomi-huruf-1.html>

<http://www.notepedia.info/2013/04/memahami-anatomi-huruf-dalam-typografi.html>