

VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Studi Kasus: Kajian Semiotika Pierce)

Ratih Pertiwi¹⁾, Putri Anggraeni Widyastuti²⁾, Huddiansyah³⁾

¹⁾Universitas Esa Unggul
ratih.pertiwi@esaunggul.ac.id

²⁾Universitas Esa Unggul
putri.anggraeni@esaunggul.ac.id

³⁾Universitas Esa Unggul
hud.diansyah@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia has a diversity of arts and culture, one of which is a traditional game when viewed from its roots traditional games are activities that are governed by a game rule that is inherited from previous generations by children with the aim of gaining joy. Play activities are activities that have no other rules except those set by the player themselves and no end result is intended in external reality. This game is carried out at any time if there is free time. The phenomenon of the problem in this study is to provide an overview of the changing functions of traditional Dhakon games through the study of semiotics (Pierce) in the Era of Industrial Revolution 4.0. Dhakon has a visualization based on a sign that can function, based on its object (icon, index, symbol), based on interpretation. This research method uses qualitative research methods, through a phenomenological approach. The author uses a phenomenological approach that involves all five senses in observing the object of research. The results obtained were a shift in the media in dhakon. At first dhakon was known by using natural media such as land, rocks, wood and iron then in the Era of the industrial revolution shifted using android media. The conclusion is the shift in visualization of dhakon based on pierce semiotics, among others, functions as games, objects (the use of colors and symbols on dhakons) and provide interpretation (interpretation) on natural media and digital media.

Keywords: *Visualisation, Traditional Games, Dakon*

ABSTRAK

Indonesia memiliki keragaman seni dan budaya, salah satunya permainan tradisional jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan. Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. Permainan ini dilaksanakan kapan saja jika ada waktu luang. Fenomena permasalahan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai perubahan fungsi dari permainan tradisional Dhakon melalui kajian semiotika (Pierce) di Era Revolusi Industri 4.0. Dhakon memiliki visualisasi berdasarkan suatu tanda yang dapat berfungsi, berdasarkan objeknya (ikon, indeks, simbol), berdasarkan interpretasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, melalui pendekatan fenomenologi. Penulis menggunakan pendekatan fenomenologi yang melibatkan semua panca indera dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Hasil yang diperoleh adalah terjadi pergeseran media pada dhakon. Pada mulanya dhakon dikenal dengan menggunakan media alam seperti tanah, batu, kayu dan besi kemudian di Era revolusi industri bergeser

menggunakan media android. Kesimpulan yang diperoleh adalah adanya pergeseran visualisasi dhakon berdasarkan semiotika pierce antara lain fungsi sebagai permainan, objek (penggunaan warna dan simbol pada dhakon) dan memberikan penafsiran (interpretasi) pada media alam dan media digital.

Kata Kunci: *Visualisasi, Permainan Tradisional, Dakon*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional menurut Sukintaka adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi yang dimaksud ialah bahwa permainan tersebut telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat dan merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat. Dengan kata lain, pengertian tersebut menguraikan bahwa permainan tradisional dapat dikatakan sebagai permainan rakyat yang dimainkan anak-anak secara spontan yang tumbuh dan berkembang dalam satu masyarakat di daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun secara tradisi.

Permainan Tradisional Dakon

Dakon dikenal sebagai alat permainan tradisional yang umumnya dimainkan oleh anak perempuan, dengan menggunakan papan dakon dan biji dakon. Menurut Hapidin (2016) bahwa permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan.

Dengan pengertian tersebut melalui permainan tradisional, pada setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Hal ini dapat menimbulkan efek positif bagi membangun sebuah karakter anak. Permainan dan anak-anak tidak dapat dipisahkan. Keduanya saling berhubungan antara anak-anak memerlukan dunia bermain diisi dengan suasana kegembiraan dan kebersamaan.

Bagi sebagian masyarakat Yogyakarta, mengenal dakon sebagai alat permainan yang digunakan oleh anak-anak keratin yang bertempat tinggal di kerajaan Keraton. Adanya sebuah estetika terbentuk dari fungsi sebuah benda diperlukan bahan material sebagai bahan dasar dari proses pembentukan estetika.

Beberapa jenis bahan material yang digunakan pada dakon, seperti bahan material batu, gerabah (tanah liat), kayu (kayu jati, maghony), plastik. Bentuk dan desain yang ditampilkan oleh dakon yang beragam dan memiliki fungsi yang berbeda-beda seperti halnya sebelum dakon dikenal sebagai sebuah permainan, masyarakat Indonesia menemukan dakon dalam bentuk yang berbeda.

Dengan ditemukannya dakon dalam bentuk dan desain yang berbeda maka akan berubah fungsi. Keberadaan pemaknaan dan simbol merupakan hal mendasar dalam siklus manusia. Manusia tidak dapat mendapatkan pijakan kuat dalam hidupnya jika melalui pemahaman secara ilmiah (Norberg, 1984).

Permainan Dakon sebagai Historis Budaya

Dakon dalam bentuk dan desain berbahan material batu, fungsi dakon pun berubah menjadi sesuatu yang sifatnya sakral dan keagamaan. Dalam hal ini yang dimaksudkan adalah sebuah benda atau wadah digunakan untuk penyajian sesajen oleh kepercayaan Hindu dalam upacara ritual keagamaan.

Berdasarkan penelusuran peneliti, diketahui bahwa di beberapa kawasan Indonesia seperti daerah sekitar Bogor (Jawa Barat), ditemukan sebuah dakon dengan bahan material dari batu. Penggunaan nama dakon pada batu tersebut

dijelaskan oleh masyarakat setempat sebagai sarana adat dan kehidupan melalui kegiatan upacara ritual keagamaan.



Gambar 1. Lokasi Prasasti Batu Dakon, Kabupaten Bogor
Sumber : Ratih Pertiwi, 2011

Menjadi sesuatu yang menarik bahwa hal ini tidak saja ditemukan di sekitar daerah Bogor namun ditemukan juga di daerah Sulawesi dan dikenal dakon sebagai alat dalam kegiatan sakral atau keagamaan. Permainan papan merupakan miniatur dari waktu dan tempat (Binsbergen, 1996).

Semenjak jaman Neolithikum setelah manusia melewati masa berburu menjadi bercocok tanam dan mulai mempunyai pembagian daerah yang terbatas, permainan papan menjadi sebuah piranti yang pemaknaan antara manusia dengan lingkungan fisiknya maupun lingkungan sosialnya. Sebagian masyarakat mengenal fungsi dakon sebelum dakon dikenal sebagai alat permainan di abad ke-19, Hindu mempengaruhi budaya Jawa.

Adanya keterkaitan bentuk dan desain yang mempunyai arti simbolik atau penandaan, antara lain ketika dakon digunakan sebagai simbol ritual keagamaan. Dalam kaitannya, berdasarkan estetika ketika batu dakon menjadi sebuah benda ritual keagamaan dengan berbahan dasar batu tanpa dilengkapi corak dan warna dalam desain dakon, maka masyarakat memberi pemahaman bahwa benda dakon tersebut menjadi salah satu artefak atau benda arkeologi yang dapat dijadikan sejarah peninggalan abad Masehi yang dibudidayakan oleh Pemerintahan Indonesia.

Adanya dugaan bahwa dakon adalah 'alat-alat yang dibuat sesuai dengan maksud dan tujuan upacara, sehingga gambar-gambar yang ditorehkan pada benda-benda tersebut memiliki makna kosmologis. Makna kosmologis yang dimaksud adalah peralatan yang tidak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, dalam hal ini benda yang terbuat dari batu atau kayu tersebut dengan membentuk adanya lubang-lubang kecil berjumlah lebih kurang delapan buah dengan diameter 6 cm hingga 7 cm mengelilingi bidang batu dakon (dikenal dengan sebutan *watu dakon*). Hal ini menjadikan penggunaan *watu dakon* berlangsung sepanjang kehidupan masyarakat yang ditandai oleh tiga peristiwa antara lain arkeologi (yang mana *watu dakon* dibudidayakan pemerintah Indonesia menjadi benda artefak) peninggalan sejarah, permainan dan benda dekorasi ruangan.

Berdasarkan pendekatan geografis, dakon kemudian menyebar keseluruh Negara. Salah satunya Negara Afrika, dikenal sebagai alat penghitung dalam kegiatan berdagang melalui proses pemakaian dengan menghitung dan mengambil batu kecil yang diletakkan pada setiap lubang dakon. Beberapa kelompok masyarakat menduga bahwa permainan dakon berasal dari Timur Tengah yang kemudian tersebar ke beberapa Negara di Afrika. Kemudian, dakon menyebar ke Negara Asia melalui perdagangan Arab dan kedatangan Karibia sekitar tahun 1640 melalui perdagangan Afrika. Dakon yang paling umum adalah dengan sebutan nama *Mancala*. Diduga beberapa negara Afrika Barat mengenal dakon dengan sebutan *Warri* atau *Awari*, yang artinya adalah rumah. Di negara Asia, masyarakat Malaysia mengenal dakon dengan sebutan *congklak*.

Penggunaan Sebutan Permainan 'Dakon'

Pemberian nama berbeda-beda pada dakon menjadi tanda dan simbol yang dimiliki oleh masing-masing etnis. Di Indonesia, masyarakat Jawa mengenal dakon sebagai permainan dengan sebutan *congklak*, *dakon*, *dhakon* atau *dhakonan*. Di Lampung, dakon dikenal dengan sebutan *dentumanlamban*. Di Sulawesi, permainan dakon disebut dengan *mokaotan*, *maggaleceng*, *aggalacang* dan *nogarata*. Umumnya masyarakat hanya mengetahui dakon merujuk pada permainan yang dimainkan oleh remaja dari bangsawan Jawa. Di Indonesia dakon dimainkan pada *gender* perempuan yakni bagi remaja putridan anak-anak perempuan (yang berusia sekitar 5 tahun sampai dengan usia 13 tahun).



Gambar 2. Anak-anak sedang bermain dakon
Sumber: Selti, 2005

Permainan ini merupakan permainan yang menitikberatkan pada penguasaan berhitung.

- a. Nama Permainan :Dakon
- b. Lokasi : Halaman/ruangan
- c. Pemain :2 orang
- d. Alat dan bahan yang dibutuhkan :Papan Dakon, batu kecil
- e. Prosedur Permainan :

- 1) Anak-anak mempersiapkan dakon dengan cara menyimpan biji/batu di setiap lekukan sebanyak 7 buah.
- 2) Setelah semuanya siap anak-anak secara bersamaan memainkan dakon sesuai dengan jumlah batu yang dimiliki
- 3) Pemain yang pertama kali berhenti, maka dia akan dikatakan berhenti dan dia harus menghentikan permainannya dan menunggu giliran pemain lainnya untuk bermain dakon.
- 4) Permainan ini dilanjutkan secara terus menerus dengan memindahkan satu batu ke batu lainnya. setiap lekukan lubang dakon hanya diperbolehkan diisi satu batu.
- 5) Permainan akan berhenti apabila biji dakon yang ada di arena lekukan lubang telah habis disimpan di gunung/ibu lubang dakon. Gunung tersebut merupakan tempat menyimpan biji dakon dari peserta.

Papan congklak mempunyai sepasang dengan tujuh lubang kecil yang saling berhadapan dan dua lubang besar di ujung-ujungnya. Setiap pemain berhak atas tujuh lubang kecil dan satu lubang besar di sisi kanan pemain. Selain itu, diperlukan sembilan puluh delapan kuwuk sebagai biji congklak. Dalam permainan dapat menggunakan biji sawo, kulit kerang atau kerikil kecil sebagai kuwuk. Setiap lubang kecil diisi dengan tujuh kuwuk.



Gambar 2. Kuwuk
Sumber: Dian Kristiani, 2014



Gambar 3. Cara Bermain Congklak atau Dakon
Sumber: Dian Kristiani, 2014

Berdasarkan filosofi yang dimiliki oleh dakon yakni sebagian masyarakat Jawa dipercaya sebagai permainan anak-anak (khususnya anak perempuan Keraton) yang berada di dalam istana dan tidak diperkenankan bermain di luar istana tanpa didampingi. Sehingga muncul persepsi bahwa diduga dakon dirancang sebuah desain dengan menggunakan material bahan kayu, berbentuk kepala naga, diperuntukan bagi anak-anak keraton. Lain halnya, dengan anak-anak dari rakyat biasa memainkan dakon dengan membuat lubang-lubang dakon pada media alam (tanah) seperti dua (ibu) lubang besar di sebelah kanan dan kiri yang ditambahkan dengan lubang-lubang kecil berjumlah ganjil (lima, tujuh, sembilan dan seterusnya).



Gambar 4. Dakon sebagai Permainan Puteri Keraton
Sumber : <http://ksupointer.com/dakon>, diunduh 8 Januari 2019, pukul 14.08 WIB

Perkembangan Dakon dalam Revolusi Industri 4.0

Dalam proses memproduksi permainan dakon, perkembangan dan kemajuan teknologi menjadi alasan mendasar dari perubahan fungsi. Teknologi digital (*cyber*) yang dimaksudkan adalah budaya asing yang masuk ke Indonesia, tanpa adanya filter atau penyaring sebuah budaya asing. Budaya asing diikuti dengan hadirnya teknologi melalui media komputer. Permainan yang dihasilkan dari media komputer adalah *Game Online*. Peristiwa tersebut, dapat memberikan interpretasi dengan adanya keterlibatan teknologi dalam ragam permainan.

Oleh karena itu, dakon dikenal sebagai permainan yang mempunyai karakteristik tertentu, seperti sifat kebersamaan, berhitung, dan melatih kesabaran secara psikologi. Perkembangan yang terjadi dapat mengubah interpretasi estetika pada desain dakon yang bermula dipercaya sebagai suatu benda sakral beranjak sebagai objek atau benda yang digunakan bermain bagi anak perempuan. Corak dan motif pada desain dakon saat ini beraneka macam. Pemberian warna dan motif dihasilkan dengan tujuan menarik minat dan ketertarikan masyarakat (terutama bagi anak-anak) untuk menggunakan kembali permainan tradisional dakon.

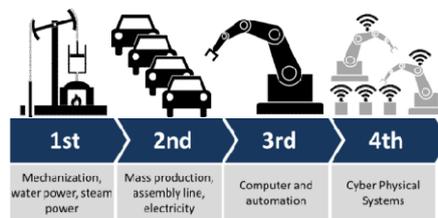
Berdasarkan aspek estetika, umumnya produsen memilih dan menggunakan corak, motif yang beragam. Seperti motif dakon fauna (kepala naga, ukiran menyerupai bentuk ikan, katak, angsa), dan motif dakon flora (beragam bentuk Bunga dengan pewarnaan primer yakni merah, kuning, hijau, biru). Tanpa merubah bentuk dakon, lain halnya jika dakon difungsikan sebagai dekorasi

interior pada ruangan restoran, menjadikan sebuah interpretasi restoran masakan yang berasal dari Jawa. Dakon digunakan sebagai pelengkap ruangan atau bahkan sebagai aksesoris interior di beberapa rumah makan sebagai simbol atau ikon dan tanda dari budaya Jawa melalui dakon. Pada dasarnya, guna melestarikan kearifan lokal dari suatu budaya perlu dilakukan inovasi yang berbeda tujuan menarik perhatian khalayak.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, melalui visualisasi permainan tradisional dakon di era revolusi industri. Mengkaji perkembangan sebuah dakon dimulai dari era material batu, kemudian berkembang dakon dikenal sebagai permainan menggunakan material kayu dan plastik sampai pada era revolusi industri 4.0 dimana adanya teknologi pabrik. Istilah ini mencakup internet untuk segala aspek, komputasi awan dan komputasi kognitif. Industri 4.0 menciptakan salinan dunia fisik secara virtual.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Berdasarkan fenomenologi dimaksud hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindera dan dapat dijelaskan serta dinilai secara ilmiah. Secara mendalam peneliti menggunakan pendekatan fenomenologis deskriptif yakni peneliti ingin mendeskripsikan atau menggambarkan bagaimana setiap partisipan melalui memberi arti untuk pengalamannya.



Gambar 4. Revolusi Industri dan Pandangan Masa Depan
Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Industri_4.0 diunduh 14 Januari 2019, pukul. 14:41

Semiotika dalam Desain

Desain menurut beberapa ahli mengatakan, desain adalah sebuah aktivitas pemecahan masalah yang bertujuan dan terarah (Archer, 1966). Menurut (Reswick, 1965), desain merupakan sejumlah aktivitas kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru, berguna dan tidak ada sebelumnya. Jadi, secara keilmuan, desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sebuah ilmu yang mempelajari dan mengembangkan Bahasa komunikasi visual yang berbasis pengolahan pesan-pesan.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga komunikatif. Cabang ilmu ini berkembang dalam bidang Bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa. Semiotika berasal dari kata Yunani *semeoin*, yang berarti tanda. Menurut Charles Sanders Peirce, menandakan bahwa kita hanya dapat berpikir dengan medium tanda. Manusia hanya dapat berkomunikasi melalui sarana tanda. Tanda dalam kehidupan manusia dapat diartikan tanda gerak atau isyarat.

Merujuk teori Peirce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Diantaranya seperti ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya, atau juga tanda sebagai bukti. Sedangkan simbol merupakan tanda berdasarkan peraturan atau perjanjian yang disepakati bersama.

Simbol dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Menurut Pierce, tahap denotatif yaitu mencatat semua tanda visual yang ada. Misalnya ada gambar manusia, binatang, pohon, rumah. Warnanya juga dicatat, seperti merah, kuning, biru, putih dan sebagainya. Dalam tahapan konotatif, kita membaca yang tersirat. Contohnya, gambar wajah orang tersenyum dapat diartikan sebagai suatu keramahan, kebahagiaan.

Simbolisasi Warna

Warna dapat didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Wong, 1986:67). Secara subjektif/psikologis, penampilan warna dapat diberikan ke dalam hue (rona warna atau corak warna), value (keterangan atau terang-gelap warna, tua-muda warna), dan chroma. *The color wheel ; the primary colors (blue, red and yellow), the secondary colors (orange, green and violet), tertiary colors are created when primary colors are mixed with adjacent secondary colors, and complementary colors (for example, violet and yellow).*



Gambar 5. Macam Warna Skala Chroma (Rasmuses, 1998:47)
Sumber: Sarwo Nugroho, 2015

Warna kuning memiliki karakter yakni terang, cerah, gembira. Simbol/lambang warna kuning seperti kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan. Warna merah memiliki karakter yakni kuat, energik, berani. Selain itu, warna merah secara simbol/lambang memiliki makna keberanian, kekuatan. Warna biru memiliki makna simbol/lambang adalah kecerdasan, perdamaian. Warna cokelat mengandung karakter antara lain, kedekatan hati, bijaksana, hormat. Sedangkan untuk simbol/lambang dari warna cokelat adalah kesopanan, kebijaksanaan, kehormatan.



Gambar 6. Pergeseran Dakon
Sumber: Ratih Pertiwi, 2018

Jika dilihat perkembangan permainan tradisional anak, nampak adanya perubahan yang terjadi pada permainan dakon. Salah satunya transformasi fungsi, bentuk hingga penggunaan warna yang mempengaruhi hal tersebut. Dengan kata lain, berdasarkan semiotika Pierce bahwa ikon dari permainan tradisional pada objek yang mewakilinya. Cara menggunakan yang melingkar mengikuti arah jarum jam diartikan sebagai ikon dari identitas permainan dakon. Selain itu, adapula penggunaan batu kecil atau biji kuwuk baik digunakan sebagai objek permainan ataupun objek alat penghitung. Adanya kesamaan dalam penggunaan ikon.

Sedangkan interpretasi yang dihadirkan oleh dakon adalah penafsiran pada bentuk bulatan kecil dan bulatan besar, berdasarkan penggunaan sebagai alat

berhitung, alat menaruh sesajen, dan alat menaruh biji kuwuk dalam permainan tradisional. Selain itu adapun simbol merupakan tanda berdasarkan peraturan atau perjanjian yang disepakati bersama bahwasanya dakon ditandai dengan beberapa lubang kecil berjumlah lima, tujuh dan kelipatannya dikuti dua lubang besar disamping papan dakon, hal ini dilakukan baik dari papan dakon dengan material kayu, plastik bahkan digital. Namun jika ditelaah dari sudut warna, terjadi perubahan dalam penggunaan warna papan dakon. Pada material kayu, dan plastik, papan dakon menggunakan warna primer dan warna sekunder (seperti warna merah, kuning, hijau, biru). Berbeda halnya dengan permainan dakon yang terdapat pada digital, pewarnaan lebih menggunakan warna tersier (seperti warna coklat). Bukan saja dari aspek warna, namun juga dari aspek estetika, motif dan corak. Nampak pada papan dakon menggunakan motif dan corak fauna (seperti menyerupai bentuk ikan, dsb), sedangkan pada dakon digital salah satunya menggunakan motif dan corak batik kawung (dengan pewarnaan coklat).



Gambar 7. Dakon Digital

Sumber : <https://apkpure.com/id/dakon/com.amegoo.dakon>, diunduh 8 Januari 2019, Pukul 10.26 wib

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan dari analisis maka penulis memberikan beberapa kesimpulan bahwa visualisasi yang terjadi pada dakon, yakni terjadi pergeseran fungsi, bentuk dan warna. Dalam aspek penggunaan papan dakon yang semula dari material batu, kemudian bergeser menggunakan material kayu dan plastik disertakan dengan pewarnaan, motif dan corak yang beragam, kemudian di era revolusi industri saat ini, papan dakon beralih menjadi *Game Online*. Dengan penampilan visual yang jika diamati menggunakan warna coklat dengan motif dan corak batik kawung.

Rekomendasi yang dapat disampaikan oleh penulis adalah seiring perkembangan teknologi dengan harapan permainan dakon mampu mengikuti pergerakan revolusi industri 4.0 dan berdasarkan aspek estetika secara visualisasi papan dakon mempertahankan karakteristik budaya Jawa, baik dari pewarnaan, motif dan corak.

REFERENSI

- Kahija, LA., YF. 2017, *Penelitian Fenomenologis Jalan Memahami Pengalaman Hidup*, Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Kurniati, Euis. 2016, *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial dan Anak*, Edisi Pertama, Jakarta: Prenadamedia Group.

- Krause, Jim. 2004, *Design Basics Index : a Graphic Designer's Guide to Designing Effective Compositions, Selecting Dynamic Components, Developing Creative Concepts*.
- Kristiani, Dian. 2014, *Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional*, Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer.
- Nugroho, Sarwo. 2015, *Manajemen Warna dan Desain*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.