



PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “MAIN DI LUAR YUK!” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL KEPADA GENERASI MUDA

Try Novita ¹⁾* & Muhammad Rusdi Tanjung ²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: novita110799@gmail.com

Ringkasan - Objek perancangan yang dibuat berupa buku ilustrasi. Audiens dalam perancangan ini yaitu anak-anak dengan rentang umur 7 tahun keatas. Menciptakan media edukasi yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak melalui buku ilustrasi. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif, yaitu metode yang menekankan pengumpulan data melalui observasi secara langsung. Adapun tujuan perancangan buku ilustrasi ini untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai permainan tradisional, metode pengambilan data yang digunakan penulis yaitu data primer. Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi yang menyenangkan dan menarik, sehingga anak-anak tertarik dan tidak mudah bosan dalam melaksanakan kegiatan membaca. Materi yang disajikan juga berfungsi untuk melatih kemampuan berimajinasi dan berfikir kreatif karena terdapat banyak jenis-jenis permainan tradisional didalam buku. Dengan hadirnya karya ini merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak di lingkungan Kecamatan Sei Kera Hilir I mengenai permainan tradisional.

Kata Kunci : Buku Ilustrasi, Permainan Tradisional, Media Edukasi.

Summary - The design object created is an illustrated book. The target audience for this design is children aged 7 and older. The goal is to create engaging and enjoyable educational media for children through illustrated books. The method used in this design is a qualitative method, which emphasizes data collection through direct observation. The purpose of designing this illustrated book is to enhance knowledge and understanding of traditional games; the data collection method used by the author is primary data. The illustrated book is designed as an educational medium that is both enjoyable and engaging, ensuring children remain interested and do not easily become bored while reading. The material presented also serves to develop imagination and creative thinking skills, as the book features a wide variety of traditional games. The creation of this work represents an effort to enhance children's knowledge of traditional games within the Sei Kera Hilir I subdistrict.

Keywords : Illustrated Books, Traditional Games, Educational Materials.

PENDAHULUAN

Kekayaan budaya Indonesia menjadi sesuatu yang patut untuk dibanggakan, karena Negara Indonesia memiliki aneka ragam suku dan bahasa, bermacam pakaian, rumah adat dan lain sebagainya. Satu dari sekian banyak budaya Indonesia yang menarik adalah permainan tradisional. Di kota-kota besar yang sudah maju, permainan tradisional sudah jarang ditemui. Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari folklore. Permainan tradisional adalah



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 281-296

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukanlah hanya sekedar alat penghibur hati, sekedar penyegar pikiran atau sekedar sarana berolah raga tetapi memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, paedagogis, magis dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya (Drs. Ahmad Yunus, 1981).

Bentuk permainan tradisional anak bervariasi, baik antar Daerah, antar etnis dan antar bangsa. Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa H. Overback telah menghimpun ragam permainan dan nyayian anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam (Andriani, 2011). Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi yang sudah menyebar dan menjadi budaya di seluruh pelosok Indonesia. Hal ini menjadi ciri khas dari setiap daerah masing-masing.

Berbicara mengenai permainan tradisional, saat ini memang permainan tradisional semakin tergeser dikalangan anak-anak dengan adanya permainan modern yang semakin meluas. Pada masyarakat sekarang juga mulai berubah pola bermain anak, ketika penulis melakukan observasi di salah satu kecamatan yaitu kecamatan Sei Kera Hilir I, anak-anak tak lagi bermain permainan tradisional, kebanyakan dari mereka bermain gadget dan pergi ke tempat playstation atau biasa disebut warnet. Ketika ditanya mengenai permainan tradisional, jarang dari mereka yang mengetahui nama dari jenis permainan tradisional tersebut bahkan ada juga yang tidak tahu sama sekali.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuan dalam dirinya. Permainan tradisional tidak hanya memberi nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani, bahkan nilai sosial. Oleh karena itu diperlukan media yang berfungsi untuk menginformasikan sekaligus memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada masyarakat khususnya anak-anak guna untuk



melestarikan budaya lokal.

Media informasi tersebut dapat berbentuk digital maupun cetak. Salah satu media informasi adalah buku. Buku adalah sarana informasi yang efektif karena buku dapat memuat informasi yang lebih lengkap jika di banding dengan media informasi lainnya. Hal ini dikarenakan buku dapat berisi gambar (visual) dan tulisan-tulisan (verbal) yang dapat membantu masyarakat dalam menerima informasi dan mengingat informasi yang ada. (Muktiono, 2003:2).

Selain di pilihnya buku ilustrasi, penulis juga memilih judul buku yaitu “Main DI Luar Yuk!”. Yang memiliki makna sebagai ajakan dan pengingat untuk mendorong anak agar bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya diluar. Kata “yuk” merupakan kata ajakan, karena dalam permainan tradisional kebersamaan merupakan kunci, butuh teman untuk bermain permainan tradisional. Lalu dalam kalimat “main di luar” merrujuk kepada ruang terbuka seperti lapangan atau halaman untuk tempat anak-anak berinteraksi lewat permainan tradisional.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

- a. Buku Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak (Euis Kurniati)

Buku ini berisikan tentang beberapa permainan tradisional serta peran permainan tradisional tersebut dalam kehidupan sosial anak. Buku ini menjadi referensi dalam pembuatan buku ilustrasi yang akan dibuat.

- b. Buku Ilustrasi (Indria Maharsi)

Buku ini mengupas segala sesuatu tentang ilustrasi, bagaimana sejarahnya, bagaimana urutan tahapan pembuatannya, jenisnya, dan media yang digunakan dari manual hingga digital. Buku ini akan menjadi referensi dalam membuat buku ilustrasi.

- c. Buku *How To Draw People: Step-by-Step Lessons for Figures and poses* (Jeff Mellem)

Buku ini mengajarkan artist pemula bagaimana cara menggambar sosok manusia, dari stik menjadi orang yang akurat secara anatomi, secara jelas, ajaran yang



mudah untuk diikuti. Lebih dari sekedar reverensi, buku ini menyediakan instruksi secara bertahap. Buku ini penulis jadikan sebagai sumber acuan dalam membuat karakter untuk buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”.

d. Buku teknik Dasar Menggambar Bentuk (Miky Endro Santoso, S. SN., M.T.)

Buku ini menjabarkan cara menggambar secara runut, mudah dipahami, dan dapat diikuti oleh peserta didik. Untuk itu, penjabaran materi cara menggambar nya dibuat secara bertahap, langkah demi langkah agar mudah diikuti dan diterapkan pada dipilih sedemikian rupa, berurutan dari objek yang termudah hingga tersulit. Buku ini menjadi referensi untuk lebih mendalami dasar-dasar yang diperlukan dalam membuat sebuah gambar ilustrasi.

e. Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan (In Ricky W. Putra)

Buku ini menjelaskan dan mengenalkan mengenai Desain Komunikasi Visual. Buku ini menjadi acuan untuk mendalami mengenai Desain Komunikasi Visual sehingga karya buku ilustrasi yang penulis rancang sebagai media komunikasi dapat tersampaikan kepada orang-orang yang membacanya.

2. Tinjauan Karya

a. Buku *Franklin In The Dark* (Paulette Bourgeoise & Brrenda Clark)

Buku ini merupakan buku ciptaan Paulette Bourgeois yang ilustrasinya di buat oleh Brenda Clark. Mereka merupakan orang-orang di balik terciptanya series buku *Franklin The Turtle* yang telah terjual lebih dari 60 juta kopi di seluruh dunia dan telah diterjemahkan ke dalam 38 bahasa. Buku ini menjadi referensi dalam membuat buku ilustrasi dengan penggambaran yang detail sehingga menjadikan buku ilustrasi tersebut menarik untuk di baca.

b. *E-Book Es Krim Coklat Lezat Buatan Caca* (Chaliza Anshary & Dr. Delfi Eliza. M.Pd)

Buku ini menceritakan tentang Caca yang diajak Ibu membuat es krim untuk pertama kali nya. Buku ini dibuat dengan pewarnaan yang sesuai dan terkesan lembut.



Buku ini menjadi referensi dalam membuat pewarnaan yang sesuai sehingga buku tersebut semakin menarik untuk dibaca.

c. Buku Cerita Sihir Otir (Dian Onasis)

Buku ini menceritakan tentang Ken yang baru saja membeli tongkat sihir. Tongkat sihir itu bernama Otir. Namun, Otir selalu salah mendengar mantra. Saat Ken ingin menyihir sesuatu, Otir selalu mendengar kata yang keliru. Buku ini menjadi referensi dalam membuat karakter yang sesuai dengan tema buku ilustrasi yang akan dibuat.

d. Buku Cerita Butet dan Orang Rimba (Benny Rhamdani)

Buku ini menceritakan tentang Butet Manurung yang masuk ke dalam hutan belantara, mengusir para penebang pohon, ikut berburu kancil, landak, dan ular. Semua itu Butet lakukan agar bisa dekat dengan suku Orang Rimba. Buku ini menjadi sebagai sumber ide dalam membuat objek pemandangan alam untuk buku ilustrasi yang akan dibuat.

e. Buku Cerita Mau Masak Apa, Lintang? (Lutfia Khoirunisa)

Buku ini menceritakan tentang Lintang membantu ibunya mengantar tiwul ke pasar, dan hal ini membuatnya terlambat ke sekolah. Ketika mengetahui adanya lomba memasak yang berhadiah sepeda, Lintang berharap dapat ikut lomba dan menang, sehingga ia tidak akan pernah terlambat ke sekolah lagi. Namun, ia tidak memiliki banyak pengalaman memasak, dan ia tidak tahu harus memasak apa. Buku ini memiliki penulisan yang runtun mengenai bahan-bahan masakan serta cara membuatnya. Buku ini menjadi referensi agar buku ilustrasi yang akan dibuat memiliki paragraf yang memaparkan informasi secara rinci dan jelas.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Dalam proses penumpulan data. Penulis melakukan observasi pada tanggal 17 Juli 2023 pukul 14.00 hingga 16.00 WIB di Kecamatan Sei Kera Hilir I, Medan, dengan tujuan untuk mengumpulkan data primer dalam perancangan buku ilustrasi yang akan



penulis buat.dari hasil observasi, diketahui bahwa anak-anak tidak sedang memainkan permainan tradisional. Sebagian besar dari mereka tampak memainkan ponsel untuk bermain game online.

Saat penulis melakukan percakapan dan bertanya dengan beberapa anak tersebut, sedikit dari mereka yang masih mengenali nama-nama permainan tradisional seperti petak umpet, gasing, dan layang-layang. Namun, sebagian besar dari mereka tidak mengetahui dengan jelas aturan permainan tersebut dan bahkan mereka belum pernah memainkannya secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional semakin ditinggalkan dari generasi ke generasi.

2. Analisis Data

Berdasarkan hasil observasi penulis, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka lebih memilih bermain ponsel untuk menonton video atau bermain game online atau hanya duduk mengobrol dengan teman sebaya. Ini mengindikasikan bahwa adanya pergeseran pola bermain anak dari permainan tradisional yang bersifat aktif, sosial, dan edukatif menjadi aktivitas yang lebih pasif dan individual. Dikarenakan kurangnya ilmu pengetahuan mengenai permainan tradisional membuat mereka enggan memainkannya dan lebih memilih bermain game online karena dirasa lebih seru dan menarik ketimbang permainan tradisional.

Malalui analisis data kualitatif ini menunjukkan bahwa penurunan aktivitas permainan tradisional dipengaruhi oleh kurangnya minat anak-anak juga kurangnya dukungan lingkungan serta minimnya media edukasi yang relevan. Oleh karena itu dibutuhkan upaya kreatif dan edukatif, salah satunya melalui media visual seperti buku ilustrasi yang mampu menarik perhatian anak sekaligus mengenalkan kembali nilai-nilai budaya permainan tradisional.

3. Ide Kreatif

Dalam penciptaan karya buku ilustrasi ini penulis menuangkan ide-ide ke dalam karya sebagai berikut:

- a. Metode Berfikir

Dalam tahap ini, penulis akan melakukan metode *brainstorming* dengan memakai teknik *mind mapping*. Penulis memakai metode ini untuk mengorganisasikan informasi serta ide-ide mentah yang kemudian akan diolah dalam perancangan buku ilustrasi.



Gambar 1. *Brainstorming*
(Sumber : Try Novita, 2025)

a. Target Audience

Dalam tahap ini penulis akan menentukan target *audience* dari buku ilustrasi yang akan penulis buat dimulai dari demografis dengan rentang usia 7 tahun ke atas. Serta dari sisi geografisnya, adapun orang yang menjadi target pengguna ialah bertempat tinggal di Medan khususnya anak-anak yang bertempat tinggal di Kecamatan Sei Kera Hilir I yang menjadi sumber observasi penulis untuk membuat buku ilustrasi ini.

b. Konsep Media

Dalam konsep perancangan media, akan dirancang sebuah buku ilustrasi bertemakan permainan tradisional sebagai media utama. Buku ini tidak hanya menyajikan gambar-gambar menarik, tetapi juga menjelaskan cara bermain, nilai sosial, dan latar budaya dari setiap permainan. Untuk mendukung media utama, juga dirancang media pendukung berupa stiker, gantungan kunci, pulpen, pembatas buku, x-banner, dan poster, yang berguna untuk memperluas jangkauan visual serta menarik



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 281-296

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

minat anak-anak dalam mengenal permainan tradisional.

Dalam proses perancangannya, digunakan software seperti Ibis Paint X dan Adobe Illustrator, serta dipilih jenis kertas TIK dan art paper 150 gsm untuk menghasilkan tampilan menarik dan tahan lama. Melalui pendekatan visual yang komunikatif dan menyenangkan, diharapkan buku ini mampu menjadi sarana edukatif yang efektif dalam menanamkan kembali kecintaan anak-anak terhadap permainan tradisional.

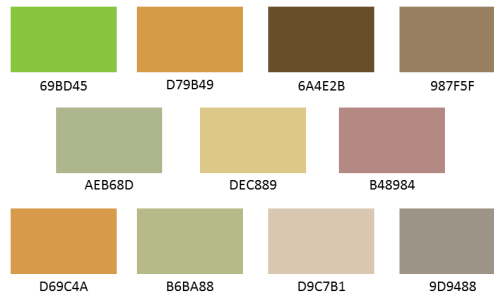
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Utama

Media utama yang penulis gunakan dalam perancangan karya ini adalah buku ilustrasi dengan judul "Main Di Luar Yuk!". Media buku ilustrasi dipilih karena buku ilustrasi adalah salah satu media yang dekat dengan anak. Anak biasanya mulai belajar menggunakan buku yang memiliki gambar sehingga anak lebih mudah mengerti serta maksud dari isi buku tersampaikan.

Buku ilustrasi "Main Di Luar Yuk!" bertemakan tentang permainan tradisional dengan menampilkan warna cerah yang dapat membuat pembaca senang melihatnya. Buku ilustrasi ini menggunakan ukuran 21 x 14.8 cm dengan memakai kertas TIK untuk cover, dan art paper 150 gsm pada isi buku. Buku ilustrasi ini dirancang sebagai media edukasi mengenai permainan tradisional dan bagaimana cara memainkannya. Buku ini di desain menggunakan *software ibis paint x* dan *adobe illustrator*. berikut adalah desain dan isi buku ilustrasi "Main Di Luar Yuk!".

Warna yang digunakan oleh penulis adalah warna-warna yang cerah dan lembut sesuai dengan warna-warna yang disukai oleh anak-anak sebagai daya tarik dan pengenalan warna pada anak-anak. Adapun palet warna yang penulis gunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini sebagai berikut.



Gambar 2. Palet Warna
(Sumber : Try Novita, 2025)

Dalam proses perancangan buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”, penulis memerlukan *font*. *Font* dipilih berdasarkan desain yang penulis rancang. *Font* berjenis san serif bertujuan agar mudah dibaca. Penulis memakai dua *font* pada buku ilustrasi ini. Untuk judul buku penulis menggunakan *font* Heyam, sedangkan untuk tulisan pada isi buku penulis menggunakan *font* Vanilla Caramel. Berikut *font* yang penulis gunakan.

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 3. *Font* Heyam
(Sumber : Dafont.com, 2025)

A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , : " / ? !

Gambar 4. Font Vanilla Caramel

(Sumber : Dafont.com, 2025)



Gambar 5. Cover Depan dan Belakang

(Sumber : Try Novita, 2025)

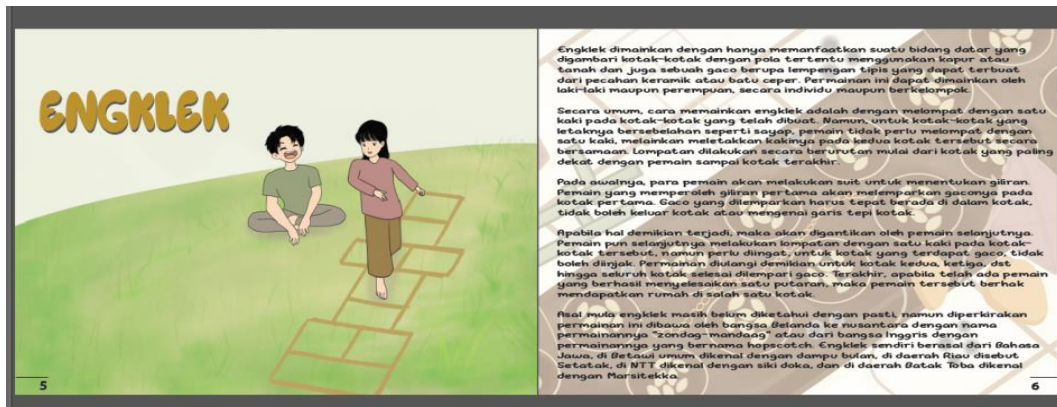
Gambar diatas menampilkan *cover* depan dan *cover* belakang dari buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”. Pada *cover* depan buku, penulis menampilkan semua jenis permainan yang ada di dalam isi buku ilustrasi tersebut, lalu penulis meletakkan judul buku di tengah dengan memakai efek 3D agar judul lebih menonjol dan mudah terlihat. Pada *cover* belakang, penulis membuat informasi singkat dari isi buku tersebut.



Gambar 6. Kata Pengantar dan Daftar Isi

(Sumber : Try Novita, 2025)

Gambar diatas memperlihatkan kata pengantar dan juga daftar isi dari buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”. Pada halaman kata pengantar, penulis menjelaskan secara singkat tujuan serta isi dari buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”. Lalu halaman daftar isi dibuat agar memudahkan pembaca dalam mencari permainan tradisional yang ada di buku ilustrasi tersebut.



Gambar 7. Halaman Permainan Engklek
 (Sumber : Try Novita, 2025)



Gambar 8. Halaman Permainan Lompat Tali
(Sumber : Try Novita, 2025)

Gambar-gambar diatas menampilkan beberapa halaman yang terdapat didalam buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”.

2. Implementasi Karya

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi dan pengambilan dokumentasi buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!” pada anak-anak yang berada di lingkungan kecamatan Sei Kera Hilir I yang sebelumnya juga penulis jadikan sebagai lokasi pengamatan penulis. Adapun dokumentasi pada saat di lokasi, sebagai berikut.



Gambar 9. Dokumentasi 1
(Sumber : Try Novita, 2025)



Gambar 10. Dokumentasi 2
(Sumber : Try Novita, 2025)

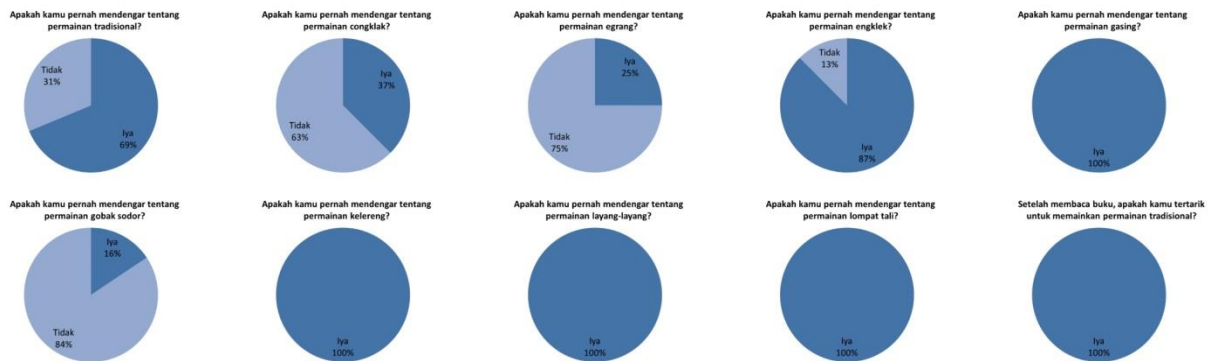
Pada gambar-gambar diatas memperlihatkan anak-anak terlihat sedang membaca buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”.

Setelah anak-anak selesai membaca buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”, penulis membagikan selebaran kertas HVS yang berisi sepuluh pertanyaan yang harus diisi oleh mereka setelah melihat buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!”.

3. Pembahasan

Pada bagian ini, penulis menyebarkan kuisisioner yang dilakukan pada lokasi implementasi yaitu Kecamatan Sei Kera Hilir I, dimana penulis memberikan selebaran kertas berisi sepuluh pertanyaan kepada anak-anak yang berada di lingkungan Kecamatan Sei Kera Hilir I,

Hasil data yang diterima setelah melakukan penyebaran kuisisioner berjumlah 32 orang, pada anak-anak di Kecamatan Sei Kera Hilir I. berikut adalah rekap data hasil dari penyebaran kuisisioner tersebut.



Gambar 11. Diagram Responden
 (Sumber : Try Novita, 2025)

- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan tradisional?
 Dari 32 responden, sebanyak 22 anak (69%) menjawab “Iya” dan 10 anak (31%) menjawab “Tidak”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan congklak?
 Dari 32 responden, sebanyak 12 anak (37%) menjawab “Iya” dan 20 anak (63%) menjawab “Tidak”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan egrang?
 Dari 32 responden, sebanyak 8 anak (25%) menjawab “Iya” dan 24 anak (75%) menjawab “Tidak”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan engklek?
 Dari 32 responden, sebanyak 28 anak (87%) menjawab “Iya” dan 4 anak (13%) menjawab “Tidak”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan gasing?
 Dari 32 responden, sebanyak 32 anak (100%) menjawab “Iya”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan gobak sodor?
 Dari 32 responden, sebanyak 5 anak (16%) menjawab “Iya” dan 27 anak (84%) menjawab “Tidak”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan kelereng?
 Dari 32 responden, sebanyak 32 anak (100%) menjawab “Iya”.
- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan layang-layang?
 Dari 32 responden, sebanyak 32 anak (100%) menjawab “Iya”.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 281-296

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

- Apakah kamu pernah mendengar tentang permainan lompat tali?
Dari 32 responden, sebanyak 32 anak (100%) menjawab “Iya” .
- Setelah membaca buku, apakah kamu tertarik untuk memainkan permainan tradisional?
Dari 32 responden, sebanyak 32 anak (100%) menjawab “Iya” .

Berdasarkan data-data diatas, kesimpulannya adalah masih ada banyak nya permainan tradisional yang tidak diketahui oleh anak-anak, yang sering mereka mainkan hanya permainan gasing, kelereng, layang-layang dan lompat tali. Itu pun mereka tidak mengetahui bahwa permainan yang mereka mainkan itu merupakan permainan tradisional.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!” yaitu, gagasan pembuatan buku ilustrasi “Main Di Luar Yuk!” Ini adalah sebagai upaya melestarikan warisan budaya Indonesia. Makna bahwa anak-anak harus mengenal dan bersahabat dengan lingkungannya dengan cara bermain permainan tradisional. Implementasi perancangan mengacu pada buku ilustrasi dan media pendukungnya, dimana hasil perancangan diharapkan dapat membantu anak-anak sebagai target utama untuk belajar menyukai permainan tradisional serta menjaga kelestariannya dengan cara memainkan permainan tradisional tersebut. Media yang digunakan adalah buku sebagai media utama. Untuk media pendukung menggunakan x-banner, poster, stiker, pembatas buku, gantungan kunci, dan pulpen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus, Drs. (1981). Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ismi, Hayatul. (2010). Nilai Strategis Permainan Gasing Sebagai Salah Satu Kebudayaan Melayu, (Kajian Terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual), Riau: Lembaga Penelitian Universitas Riau, Tidak Terbit.
- Kurniati, Euis. (2016). Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Kencana.
- Maharsi, Indiria. (2016). Ilustrasi. Dwi-Quantum.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 2 April 2026, pp. 281-296

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

-
- Muktiono, Joko D. (2003). *Aku Cinta Buku, Menambahkan Minat Baca Pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Supriyono, A. (2018). *Serunya permainan tradisional anak zaman dulu*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yulita, R. (2017). *Permainan tradisional anak nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Andriani, T. (2011). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini* Oleh : Tuti Andriani Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 122.
- Suyadi. 2008. *Ilustrasi Buku Anak-Anak, Sebuah Pengantar*. 2 Maret 2008. <https://komikarpetbiru.wordpress.com/2008/03/02/tutorial-ilustrasi-buku-anak-anak-sebuah-pengantar/>
- Tgrcampaign, 2019. *Permainan tradisional sederhana itu bernama engklek*. <https://www.tgrcampaign.com/read/97/permainan-tradisional-sederhana-itu-bernama-engklek>
- Portal Informasi Indonesia, 2019. *Serunya bermain congklak*. <https://indonesia.go.id/ragam/seni/kebudayaan/serunya-bermain-congklak>