

# MENDISAIN BUKU JAJANAN DAN PERMAINAN POPULAR ERA '80'AN SEBAGAI IDENTITAS BUDAYA

**Ria Choiriyah**

Desain Komunikasi Visual

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No. 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan

riachoiriyah90@yahoo.com

---

## Abstrak

Jajanan dan permainan populer era '80-an merupakan bagian dari identitas budaya karena kedua hal tersebut merupakan aktivitas budaya anak-anak dan remaja di zamannya. Ciri khas jajanan dan permainan ini selayaknya diketahui oleh generasi saat ini yang cenderung terbiasa dengan perlengkapan teknologi modern dan dunia orang dewasa. Secara kualitatif deskriptif, studi ini menjelaskan dan mendisain sebuah buku yang dapat menggambarkan tentang jajanan dan permainan populer era '80-an dengan memperhatikan prinsip-prinsip disain komunikasi visual dalam tampilan informasinya, serta elemen-elemen yang dapat menggambarkan identitas era '80 an melalui ilustrasinya. Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi pelengkap tentang jajanan dan permainan era '80 an sebagai bagian dari kebudayaan masyarakat yang beberapa masih ada hingga saat ini.

Kata kunci: Jajanan, permainan, identitas budaya

## Abstract

*Snacks and popular games '80s are part of the cultural identity because both of these are cultural activities children and young people in their day. Characteristic of snacks and this game should be known by today's generation who tend to be familiar with modern technological equipment and the adult world. In qualitative descriptive, this study describes and designing a book to describe the snacks and popular game '80s with observing to the principles of visual communication design in the indormation display, as well as elements that can describe the early '80s-era identity through illustration. The book is expected to be a reference complement of snacks and game in the '80s-era games as part of a culture that some of them still exist today.*

*Keywords: snacks, games, cultural identity*

## PENDAHULUAN

Era tahun 1980 atau sering disingkat sebagai era '80-an memiliki daya tarik tersendiri, sebagai sebuah era yang tengah berkembang menuju abad ke-20. Di era '80-an teknologi belum marak seperti saat ini, dan menjadi masa kejayaan bagi jajanan dan permainan populer yang dianggap sebagai permainan tradisional. Di era tersebut belum banyak pilihan permainan elektronik sehingga permainan tradisional menjadi pilihan dan banyak diminati anak-anak saat itu.

Di masa sekarang, jajanan dan permainan tradisional era '80-an menjadi bagian dari identitas budaya, karena kedua hal tersebut menandai zamannya dan masih menjadi jajanan dan permainan yang tetap diingat, dikenang, bahkan masih dipertahankan di momen dan tempat tertentu. Keberadaan jajanan dan permainan populer di era '80-an selayaknya perlu diketahui oleh generasi saat ini yang cenderung terbiasa dengan perlengkapan teknologi canggih.

Permainan adalah suatu perbuatan yang dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu kejadian atau melakukan kegiatan tersebut. Bermain sangat penting bagi anak sebab bermain adalah bekerja bagi anak, bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alami karena dunia anak adalah dunia bermain (Setiawani, 2000 : 41).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, makna kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati, dengan menggunakan alat tertentu atau tidak (Tim Penyusun, 2001 : 697). Sedangkan permainan adalah bahasa yang universal dan "pekerjaan" bagi anak. Permainan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang efektif dalam berkomunikasi (Wong, 2008 : 153).

Sedangkan kata jajanan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003 : 451), adalah barang dagangan yang dijajakan, berkeliling membawa dan menawarkan barang dagangan agar orang di sekitarnya membeli. Jajan merupakan salah satu kebiasaan anak-anak setelah bermain. Jajanan biasa juga disebut dengan camilan atau cemilan. Camil menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah mengudap, makan makanan kecil sedikit-sedikit, Cemilan, atau penganan yang dicamil-camil (Badudu & Zain, 1994 : 247).

Bagi sebagian orang masa kanak-kanak adalah masa yang paling menyenangkan, dan sesuatu yang paling dikenang dari masa yang indah itu adalah jajanan dan permainannya. Adanya perkembangan zaman menjadikan jajanan dan permainan era '80-an hampir terlupakan. Namun, di Jakarta ada beberapa toko yang masih menyediakan jajanan dan permainan era '80-an, diantaranya "Cemal-Cemil", yang terletak di daerah Kemang Selatan, "Sagoo Kitchen" yang merupakan restoran yang ada di salah satu pusat perbelanjaan, dan toko "Cemal" yang berlokasi di daerah Tebet.

Adapun beraneka macam jajanan dan permainan populer era '80-an yang umumnya sudah jarang ditemui antara lain Permen Cicak, Permen Rokok, Cokelat Payung, Permen Yoson, Cokelat Jago, atau Permen Karet yang bentuknya bulat. Ada pula Kue Kuping Gajah, Cafenoir, Mie Anak Mas, Safari. Sedangkan jenis mainan yang populer di zaman itu antara lain Gasingan, Kitiran dari kertas, Wayang dan Gamelan mungil, Truk kayu, Dakocan, Yoyo, Ludo, Ular tangga, dan lainnya. Akan tetapi, berbagai jenis makanan dan permainan tradisional tersebut banyak yang kurang dikenal oleh masyarakat. Ini disebabkan tiadanya media informasi yang dapat mendukung pengetahuan tentang jajanan dan permainan tradisional tersebut.

Untuk memperkenalkan kegiatan yang menjadi bagian dari identitas budaya berupa jajanan dan permainan populer era '80-an, maka diperlukan media yang dapat mengidentifikasi jajanan dan permainan era 80'an tersebut. Dalam konteks penelitian ini, peneliti merancang sebuah media informasi berupa buku yang dianggap cukup efektif dalam mengkomunikasikan informasi. Menurut Baran (2012 : 23) buku memiliki nilai budaya karena buku adalah agen perubahan sosial dan budaya, tempat penyimpanan budaya yang penting, jendela masa lalu, sumber hiburan, pelarian, dan refleksi personal, cerminan budaya, dan aktivitas membaca dan membeli buku merupakan aktivitas yang jauh lebih individual dan personal dari pada mengonsumsi media yang banyak disokong dan didukung penuh oleh pengiklan.

Perancangan media informasi dalam bentuk buku yang informatif dapat memperkenalkan jajanan dan permainan populer era '80-an sebagai bagian dari identitas budaya, agar dapat memberikan pengetahuan bagi generasi saat ini dan mendatang. Identitas budaya merupakan identifikasi komunikasi dari sistem perilaku simbolis verbal dan nonverbal yang memiliki arti dan yang dibagikan di antara anggota kelompok yang memiliki rasa saling memiliki dan saling membagi tradisi, warisan, bahasa, dan norma-norma yang sama. Identitas budaya merupakan konstruksi sosial (Fong dalam Samovar, 2010 : 184). Atau dengan kata lain, masyarakat Indonesia yang senang bersosialisasi memungkinkan kegiatan saling membagi tradisi, termasuk mewariskan identitas jajanan dan permainan populer anak-anak di era '80 an sebagai bagian dari budaya di masa lalu dan saat ini. Dengan adanya media informasi berupa buku tentang jajanan dan permainan populer era '80 an tersebut diharapkan masyarakat dapat memiliki wawasan mengenai identitas budaya dan kekhasan di era tersebut.

Penelitian mengenai jajanan dan permainan populer era '80-an ini dilaksanakan di akhir tahun 2012 di beberapa toko yang menyediakan jajanan dan permainan populer era '80-an seperti, "Cemal Cemil" yang terletak di Jl. Kemang Selatan I No.20, Bangka, Mampang Prapatan, Jakarta Selatan, "Sagoo Kitchen" di dalam kawasan Mall Margo City, dan "Ngemil Terus" berlokasi Jl.Tebet Barat 1 No16, Jakarta Selatan. Hal ini dilakukan agar informasi yang didapat tentang jajanan dan permainan populer lebih mendalam.

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif, karena penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan observasi atau pengamatan secara interaktif dan melakukan wawancara pada sumber-sumber yang kompeten pada obyek yang diteliti. Sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati di lapangan. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif ini, maka dapat diketahui perilaku masyarakat terhadap ketertarikannya dengan jajanan dan permainan tradisional populer era '80-an, terutama dengan kegiatan yang berkaitan dengan masa kecil. Selain itu informasi juga diperoleh melalui penelusuran literatur dan wawancara mendalam dengan beberapa masyarakat yang tumbuh di era '80-an.

## PEMBAHASAN

### A. Jajanan dan Permainan Era '80-an Sebagai Identitas Budaya

Kebudayaan merupakan keseluruhan dari sebuah sistem gagasan tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2002 : 180). Dalam konteks kegiatan bermain, ia menjadi aktivitas budaya yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Sebagaimana dikatakan Koentjaraningrat (2002 : 203), budaya adalah cara hidup yang dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Identitas budaya mengacu pada pengertian individu yang berasal dari keanggotaan formal atau informal dalam kelompok yang meneruskan dan menanamkan pengetahuan, keyakinan, nilai, sikap, tradisi dan cara hidup. Perhatian identitas budaya adalah mengenai apa yang telah dipelajari seseorang di masa lalu dan bagaimana mereka menggunakannya untuk mempengaruhi masa depan (Jameson, 2007 : 207-208), sedangkan menurut Fong dalam Samovar (2010 : 184), identitas budaya sebagai identifikasi komunikasi dari sistem perilaku simbolis verbal dan nonverbal yang memiliki arti dan yang dibagikan di antara anggota kelompok yang memiliki rasa saling memiliki, dan membagi tradisi, warisan, bahasa, dan norma-norma yang sama.

Budaya masyarakat di Indonesia adalah senang berkelompok. Kelompok masyarakat menciptakan berbagai kebiasaan. Kebiasaan masyarakat di era '80-an di antaranya adalah keseharian dunia jajanan dan permainan populer anak-anak yang menjadi tradisi dan pengaruhnya diwariskan ke masyarakat saat ini. Jenis permainan dan kebiasaan jajan di dalam dunia anak-anak dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk identitas budaya. Kebanyakan permainan yang populer di era '80-an membutuhkan pemain lebih dari satu, dan ini menunjukkan rasa sosialisasi di dalam kelompok.

Dikatakan Wong (2008 : 153) permainan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang efektif di dalam kelompok. Bermain berarti bekerja bagi anak, dan merupakan cara belajar yang bersifat alami karena dunia anak adalah dunia bermain (Setiawani, 2000 : 41), sedangkan jajan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003:451), adalah barang dagangan yang dijajakan, berkeliling membawa dan menawarkan barang dagangan agar orang di sekitarnya membeli. Jajan merupakan salah satu kebiasaan anak-anak setelah bermain. Jajanan biasa juga disebut dengan camilan atau cemilan.

Bentuk permainan anak sebagai identitas budaya adalah bentuk permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak karena selain tidak mengeluarkan banyak biaya, juga sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak dirangsang kreativitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik anak, baik kasar maupun halus. Selain itu, permainan tradisional juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain. (<http://permainantradisional.com>, 20 Januari 2013).

Sebagian permainan anak yang berkembang di era '80-an tergolong permainan tradisional. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerahnya tertentu dengan aturan dan konsep yang tradisional pada zaman dahulu kemudian diajarkan secara turun menurun, namun permainan tradisional merupakan permainan sepanjang zaman yang dapat terus dimainkan dari generasi ke generasi berikutnya (Baihaqi, 2009 : 100).

#### B. Buku Sebagai Media Informasi

Buku adalah salah satu media komunikasi. Fungsi dari komunikasi di masyarakat menurut Lasswell dalam Effendi (2009 : 27), menunjukkan empat fungsi, yaitu pengamatan terhadap lingkungan (*the surveillance of the enviroment*), penyingkapan ancaman dan kesempatan yang mempengaruhi nilai masyarakat dan bagian-bagian unsur di dalamnya, serta korelasi unsur-unsur masyarakat ketika menanggapi lingkungan (*correlation of the components of society in the making a response of enviroment*); Penyebaran warisan sosial (*transmission of the social inheritance*).

Terkait dengan perancangan media informasi tentang jajanan dan permainan populer era '80-an, maka media buku dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan warisan sosial. Buku memberikan informasi sekaligus menghibur. Buku adalah tempat pengumpulan masa lalu

kita, serta agen pengembangan personal dan perubahan sosial. Sama seperti media lainnya, buku merupakan cerminan budaya (Baran, 2012 : 83).

Selain itu menurut Pakar dkk, (2000 : xi) buku juga mampu menyalurkan ilmu seseorang ke orang lain tanpa perlu bertatap muka. Buku masih memiliki banyak keunggulan yang belum bisa digantikan oleh media komunikasi audio visual seperti TV ataupun radio. Keunggulan dari buku di antaranya dapat memperkaya fantasi dan daya kreasi, sedangkan media komunikasi, seperti film, televisi. dan radio cenderung menyeragamkan impresi dan informasi yang didapat penerimanya.

Di dalam buku, dipertimbangkan seni tata letak atau *layout*. Dengan tata letak yang baik pembaca dapat memahami pesan atau informasi yang cukup kompleks (Ambrose, 2005 : 5). Tata letak pada perancangan ini menjadi penunjang dalam proses pembuatan buku. Grid simetris dipilih sebagai proses perancangan buku jajan dan permainan populer era '80-an. *Grid simetris* menampilkan tata letak seperti bayangan cermin pada halaman Hal ini memberikan dua bagian yang sama dan luar *margin*. Penempatan elemen disain yang baik mendukung pesan yang disampaikan serta memberi kenyamanan bagi pembacanya.

Dari segi tipografi, huruf berperan untuk merepresentasikan gaya '80 an. Seperti dikatakan Pujiriyanto (2005:69) anatomi huruf menjadi penting untuk memahami awal dari setiap keunikan bentuk huruf secara fisik. Huruf memiliki energi yang dapat mengaktifkan gerak mata, energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen di sekitarnya. Keterbacaan (*legibiliti*) adalah kualitas huruf dalam kemudahan untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung kepada bentuk huruf, ukuran dan tata letak. Dalam perancangan ini tipografi yang digunakan adalah jenis tipografi huruf sans serif dan serif agar lebih mudah dibaca dan dapat mendukung isi dari media informasi yang dibuat.

Kemudian warna dan iustrasi berfungsi sebagai penarik perhatian pandang (*eyecatcher*), tidak hanya itu ilustrasi juga dapat mendukung judul atau tema, merangsang minat pembaca keseluruhan pesan, menonjolkan salah satu keistimewaan pesan, menjelaskan suatu pernyataan, memenangkan persaingan dalam menarik perhatian pembaca di antara rentetan pesan lainnya dalam suatu media yang sama (Pujiriyanto, 2008 : 136). Untuk memenuhi fungsinya sebagai penarik pandang maka ilustrasi perlu memperhatikan penempatan *layout* yang baik, mempunyai warna yang tepat dan figur ilustrasi yang menarik. Dikatakan Netwark (2002:86), meskipun ilustrasi merupakan *attention-getter* yang paling efektif, tetapi akan efektif lagi bila ilustrasi tersebut mampu menunjang pesan yang terkandung.



Sejumlah permainan tradisional yang termuat dalam perancangan media buku ini dipilih secara random berdasarkan permainan yang pernah dan masih dimainkan hingga saat ini. Permainan tersebut adalah Dampu atau Teplek Gunung, Benteng, Galaksin, Petak Umpet, Bola Bakar atau Rondes, Congklak, Kelereng atau Gundu, Bola Bekel, Cetokan, Yoyo, Kodok-kodokan atau Kodok Bunyi, Gendang Putar, Kapal Toek-Toek, Kartu Kwartet, Boneka Kertas, Ular Tangga, Halma, Ludo, Puzzle, dan rubrik.

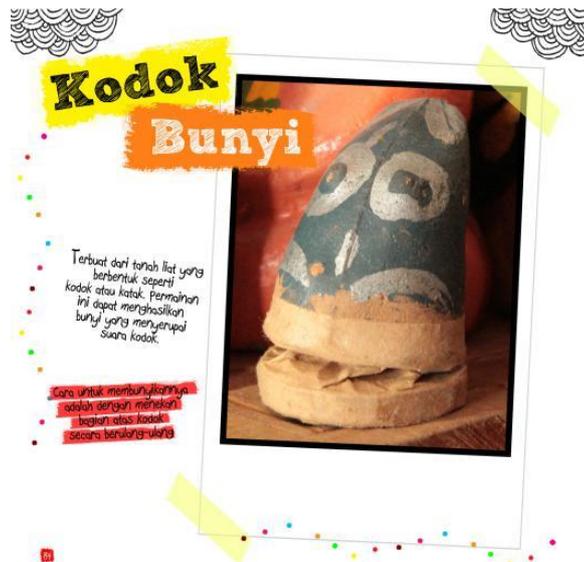
Adapun disain isi buku yang menggambarkan permainan-permainan era '80 an tersebut dapat dilihat di antaranya sebagai berikut:



Gambar 2. disain Isi Buku Permainan Kelereng atau Gundu  
(Sumber Foto: <http://permainantradisionil.blogspot.com/>, 24 Oktober 2012)



Gambar 3. disain Isi Buku Permainan Yoyo



Gambar 4. disain Isi Buku Permainan Kodok Bunyi



Gambar 5. disain Isi Buku Permainan Kapal Toek-Toek atau Kapal Othok-Othok



Gambar 6. disain Isi Buku Permainan Boneka Kertas  
(Sumber Foto: <http://megamenggila.wordpress.com>, 24 Oktober 2012)



Gambar 7. disain Isi Buku Permainan Puzzle  
(Sumber Foto: <http://kedailapanpuluhan.blogspot.com>, 24 Oktober 2012)



Gambar 8. disain Isi Buku Permainan Rubik  
(Sumber: <http://duniarubiks.blogspot.com>, 24 Oktober 2012)

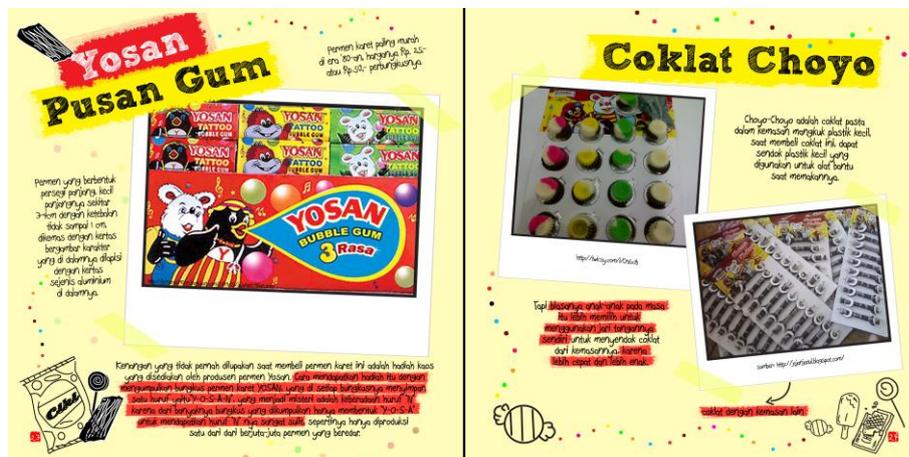
Selain permainan-permainan yang telah disebutkan dan digambarkan di atas, masih ada permainan lain yang populer di era '80-an seperti Balon Tiup, Binatang Tarik, Kitiran, Uler-Uleran, Suling Kecil, View Master, Gasing, Kuda Pencet, layang-layang, Ayam Patok, Layang-layang, Gamelan, Pesawat Kertas, Etek-Etek, Alat Masak tanah liat, dan Monopoli.

Dunia anak-anak di era '80-an juga diwarnai dengan berbagai macam jajanan. Beberapa jenis jajanan yang khas dan identik dengan '80-an, adalah Chelsea, Cocorico, Chiclets, Yossan, Coklat Ayam, Coklat koin, Mie Anak Mas, Telor Cicak, Milton Pastilles, Pusan Gum, Chiki, Wafer Supermen, Permen Susu, Permen Jahe, Permen Cicak, Permen Rokok, Permen Hawaii, Permen Pagoda Pastilles, Permen Sugus, Permen Asem, dan Permen Asem Cina, Permen Texas Hopjes Jamin, Permen Hacks, Duplex, Davos, Winston, Sarsaparilla, Lidi-lidian, dan lainnya. Sedangkan untuk jajanan tradisionalnya seperti Es Lilin, Es Serut, Es Potong, Harum Manis, Gulali, Kue Rangi.

Untuk disain isi buku yang menggambarkan jajanan era '80 an di antaranya dapat digambarkan seperti di bawah ini:



Gambar 9. disain Isi Buku Jajanan Permen Karet



Gambar 9. disain Isi Buku Jajanan Permen dan Cokelat



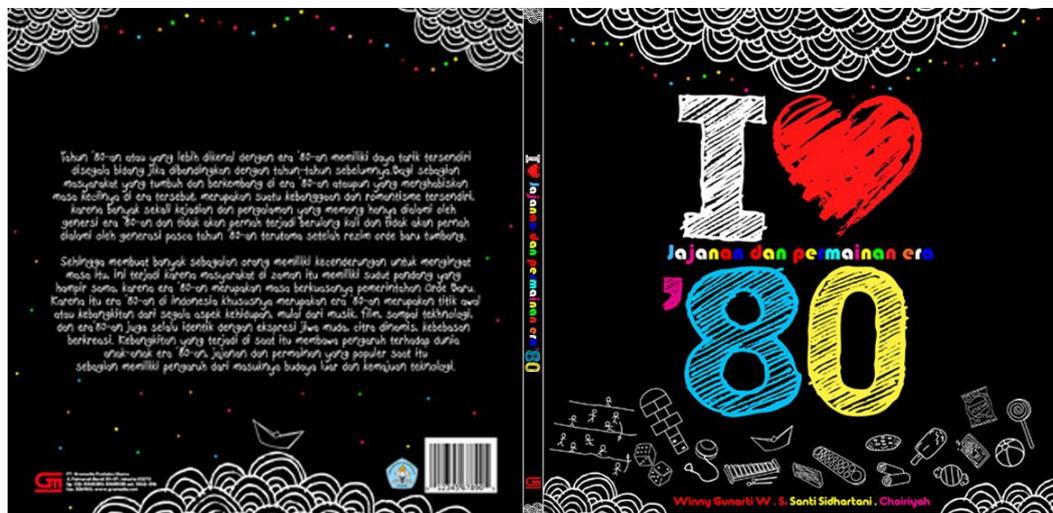
Gambar 10. disain Isi Buku Jajanan Kue Kering



Gambar 11. disain Isi Buku Jajanan Gulali dan Cokelat

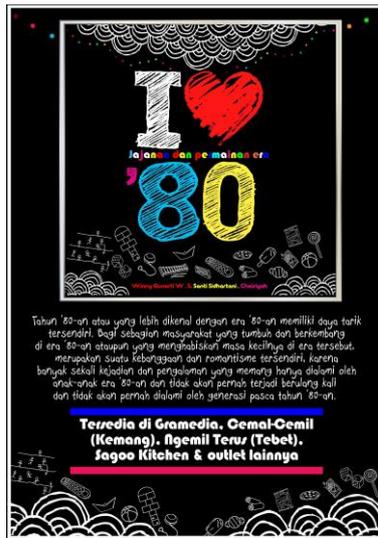
Cokelat yang populer di era '80-an adalah Cokelat Payung, Cokelat Koin, Cokelat Bola, dan Cokelat Ayam Jago.

Media buku dibuat dengan kalimat persuasif "I Love Jajanan dan Permainan Era '80-an". Besar buku berukuran 20 cm x 20 cm. Material yang digunakan *hard cover* (art paper 180 gram), dan isi (art paper 150 gram). Teknis produksi dengan *digital printing* dan *finishing cover* laminating doft. disain cover depan dan cover belakang buku sebagai berikut:



Gambar 12. disain Cover Buku "I Love Jajanan dan Permainan Era '80-an"

Sebagai media pendukung dari media buku ini, peneliti juga mendisain sejumlah media pendukung yang dapat membantu mempromosikan buku tersebut, di antaranya melalui poster, *flyer*, serta beberapa suvenir.



Gambar 13. disain Poster Pendukung Promosi Buku

disain poster dibuat berukuran 29,7 x 42 cm dengan menggunakan jenis kertas *art paper* 150 gr dan dengan proses cetak *offset*. Media ini digunakan untuk menyampaikan pesan pada suatu jarak tertentu. Poster diletakan di tempat-tempat umum termasuk dinding toko buku dan toko-toko jajanan dan permainan populer di era '80-an yang menyediakan buku *I Love Jajanan dan Permainan Era '80-an''*. Sedangkan untuk souvenir yang melengkapi pembelian buku, disediakan antara lain Tote Bag dan T-Shirt.



Gambar 14. disain Tote Bag Pendukung Promosi Buku

*Tote bag* berukuran 30 cm x 40 cm, dengan bahan kain belacu dan teknnis produksi dengan *digital printing*. *Tote bag* sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, seperti dignakan untuk berbelanja, untuk membawa

keperluan kuliah, atau barang-barang lainnya. *Tote bag* bisa didapatkan toko-toko yang menyediakan jajanan dan permainan era '80-an maupun toko buku yang menyediakan buku "*I Love Jajanan dan Permainan Era '80-an*".



Gambar 15. disain *T-Shirt* Pendukung Promosi Buku

*T-shirt* berukuran S, M, L dan XL, dengan bahan katun combad dan teknis produksi *digital* sablon. *T-shirt* digunakan untuk menginformasikan jajanan dan permainan era '80-an secara *mobile*. *T-shirt* bisa didapatkan pada toko-toko yang menyediakan jajanan dan permainan era '80-an maupun toko buku yang menyediakan buku "*I Love Jajanan dan Permainan Era '80-an*".

## PENUTUP

Masa transisi dari masa orde lama yang memiliki kebijakan menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan anti kebarat-baratan, sedangkan era orde baru merupakan era titik awal atau kebangkitan di segala aspek kehidupan, seperti teknologi, busana, musik, dan tata cara perilaku masyarakat, khususnya di dunia anak-anak, sehingga menyebabkan jajanan dan permainan yang berkembang di era '80-an ikut berpengaruh. Namun dapat disimpulkan bahwa jajanan dan permainan populer era '80-an dapat menjadi bagian dari identitas budaya karena kedua hal tersebut merupakan ciri khas atau kebiasaan anak-anak dari era '80-an, yang seharusnya dikenal oleh generasi saat ini, yang umumnya mulai terbiasa dengan perlengkapan teknologi canggih dan dunia orang dewasa. Untuk itu, peran media informasi berupa buku menjadi salah satu media penting yang cukup komunikatif untuk mengenalkan informasi khusus tentang jajanan dan permainan populer era '80-an. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti selanjutnya untuk membuat penelitian lanjutan tentang jajanan dan permainan populer di era sebelumnya atau sesudahnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Gavin dkk. 2005. *Basics Design Layout*. (UK): AVA Publishing.
- Arifin, Syamsul dan Kusrianto, Adi. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi : Teknik dan Strategi Menjadikan Tulisan Anda Layak Diterbitkan*. Jakarta: Grasindo.
- Badudu, Yus dan Zain, Mohammad Sutan. 1994. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Baihaqi, Q. 2009. *Gaul Jadul: Biar Memble Asal Kece – cet. 1*. Jakarta: Gagas Media.
- Baran, J Stanley. 2012. *Pengantar Komunikasi Masa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Bugnin, Burhan. 2011. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigman, dan Diskursus Teknologi di Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi – cet. 3*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Jameson, Daphne A. 2007. *Reconceptualizing Cultural Identity and Its Role in Intercultural Business Communication*, hal 207-208.
- Koentjaraningrat. 2002. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Reineka.
- Network, Quertin. 2002. *What a graphic design?*. Swiszerland: Roto Vision.
- Pakar, dkk. 2000. *Menjadi Penerbit : Para Praktisi Industri Penerbitan Buku di Indonesia Berbicara Mengenai Profesinya*. Jakarta : IKAPI CABANG DKI JAKARTA.
- Pujiriyanto. 2003. *disain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer) -Ed. I*. Yogyakarta: Andi.
- Samovar, Larry, H, dkk. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya Edisi 7*. Penerbit Salemba Humanika, Jakarta.
- Setiawani, Mary Go. 2000. *Menerobos Dunia Anak*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2001. *Kamus Besar Bahas indonesia/ed. 3 – cet. 1*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wong, Dona L, (et al.). 2008. *alih bahasa Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong, Ed. 6, Vol. 1*. Jakarta : EGC.

## Website:

- <http://permainantradisional.com>, 20 Januari 2013
- <http://permainantradisionil.blogspot.com/>, 24 Oktober 2012
- <http://megamenggila.wordpress.com>, 24 Oktober 2012
- <http://duniarubiks.blogspot.com>, 24 Oktober 2012
- <http://kedailapanpuluhan.blogspot.com>, 24 Oktober 2012