

PERANCANGAN CARD GAME TATARUCINGAN UNTUK REMAJA USIA 11-15 TAHUN

DESIGN OF CARD GAME TATARUCINGAN FOR AGES 11-15 YEARS

Nia Suniati¹, Syarip Hidayat,S.Sn.,M.Sn², Tauqik Wahab,S.Sn.,M.Sn³

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

¹nia7.suniasi@gmail.com, ²syarip@tcis.telkomuniversity.ac.id, ³taufiq@tcis.telkomuniversity.ac.id

Abstark

Pengaruh Globalisasi sangatlah berdampak terhadap budaya Indonesia, salah satunya kebudayaan sunda seperti permainan tatarucingan kini mulai tidak dikenal lagi dikalangan generasi muda yang dahulu sempat menjadi rutinitas bermain anak-anak kini sudah mulai tidak dilakukan lagi. Tatarucingan itu sendiri adalah teka-teki yang jawabannya mengandung arti yang tersembunyi. Setiap tatarucingan pasti mengandung unsur komedi, biasanya sering dilakukan ketika kita sedang berbincang dan bermain kata. Tatarucingan dimainkan menggunakan bahasa sunda dan biasanya bermain tatarucingan hanya dimengerti oleh orang sunda ataupun yang mengerti bahasa sunda. Pada saat ini dikalangan anak remaja sudah mulai tidak terasa lagi penggunaan bahasa sunda untuk daerah jawa barat ini. Cara bersosialisasi dan interaksi antara satu sama lain sudah jarang menggunakan bahasa sunda, hal itu karna remaja merasa malu dan terasa kolot serta ketinggalan jaman pada saat berbicara sunda. Padahal bahasa adalah jati diri setiap kebudayaan daerahnya masing-masing. Dari hasil observasi dan wawancara langsung kepada remaja SMP dari pemebelajaran dalam mata pelajaran bahasa sunda yang diajarkan juga mendukung dalam kebudayaan sunda tetapi permasalahan yang di hadapi sekrang ini rata-rata para siswa kesulitan dalam belajarpenulisan tulisan sunda serta kosa kata bahasa sunda yang tingkatannya sudah tinggi. Maka dapat dijadikan sebagai patokan remaja unuk dapat menjadi pemecahan permasalahan yang akan dijadikan salah satu solusiya dalam perancangan ini. Sehingga tidak hanya melestarikan kembali berbahasa sunda juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran berbahasa sunda untuk orang sunda maupun bagi yang selain orang sunda itu sendiri.

Kata Kunci : Bahasa, Kebudayaan Sunda, Tatarucingan

Abstrac

The influence of globalization is impacting the culture of Indonesia, one of Sundanese culture like the game tatarucingan, now beginning to no longer known among the younger generation who formerly had become routine children's play now already not done anymore. Tatarucingan itself is a puzzle whose answer implies hidden. Each tatarucingan certainly contains elements of comedy, usually often do when we were talking and playing word. Tatarucingan played using the Sundanese language and usually play tatarucingan understood only by those who understand the language or the Sunda Sunda. At this time among adolescents has begun to feel no longer use Sundanese language for this area of western Java. How socializing and interaction between each other rarely use Sundanese language, it is because teens feel embarrassed and feels old-fashioned and outdated when talking Sunda. Though the language is the cultural identity of each of their respective regions. From the observation and direct interview to teenage junior from pemebelajaran in subjects Sundanese language taught also support the culture of Sundanese, but the problems faced by today's average student learning difficulties writing paper Sunda and vocabulary Sundanese tingkatannya already high. Then it can be used as a benchmark teens can transform into solving the problems that will be one solusiya in this design. So that not only preserve Sundanese language back can also be used as learning to speak Sundanese Sundanese people and for those who in addition to the Sunda itself.

Keywords: Language, Culture Sunda, Tatarucingan

I. Pendahuluan

Indonesia memiliki ragam budaya, suku dan bahasa. Namun dengan keanekaragaman budayanya, bangsa Indonesia dipersatukan melalui semboyan “*Bhinneka Tunggal Ika*” yang bermakna berbeda-beda tetapi satu tujuan. Budaya setiap daerah memiliki perbedaan inilah yang dapat menjadi nilai dan aset yang harus dijaga. Nilai tradisi sangat berharga dan tidak dapat dijual belikan karena nilai tradisional adalah jati diri setiap daerah sebagai contohnya, budaya sunda adalah salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh Negara Indonesia. Di dalam budaya sunda banyak sekali yang dapat dipelajari dalam melakukan aktivitas mulai dari ritual seperti upacara adat hingga pada bahasa lokal yang dipakai sehari-hari. Membahas bahasa sunda saat ini seolah-olah terkikis oleh arus globalisasi. Dalam kehidupan tradisi bahasa sunda secara keseluruhan tidak terlepas dari nilai budaya dan persoalan kesusastraan daerah, serta merupakan warisan budaya daerah secara turun-temurun dan mempunyai nilai luhur yang perlu dikembangkan dan dimanfaatkan dalam usaha menangkal efek negatif globalisasi.

Tatarucingan sunda merupakan salah satu fungsi untuk mengakrabkan kembali serta menjadi alat komunikasi disaat berbincang bersama teman-teman dan keluarga agar semakin kuat ikatan persaudaraan antar sesama lainnya. Tetapi tatarucingan sudah mulai tidak dilakukan lagi oleh para remaja, contoh kecilnya zaman dulu ketika seorang anak yang sedang berbincang bersama keluarga, biasanya orang tua dan anaknya melakukan tatarucingan sebagai bermain kata dalam berbincang bersama namun pada saat ini sudah tidak dilakukan lagi sehingga dapat menjadi ancaman bagi tatarucingan ketika generasi selanjutnya tidak mengetahui apa itu tatarucingan yang dahulu biasa dilakukan. Padahal sangat bermanfaat selain dapat membuat suatu keluarga menjadi lebih akrab dan membuat pertemanan menjadi lebih akrab dan kompak. Tidak hanya itu bisa juga melatih nalar, logika, dan analisa kita ketika mendapatkan suatu permasalahan ataupun wacana. Perilaku para siswa terhadap bahasa sunda sangat kurang dan perlu adanya dorongan untuk lebih berminat, Sebenarnya para siswa antusias ketika menerangkan macam-macam kaulinan dan pernah juga dipraktikan dalam kelas, hanya saja para siswa kurang tahu tentang kaulinan sunda. Sikap dan perilaku para siswa terhadap mata pelajaran bahasa sunda masih kurang minat karena para siswa menganggap bahasa sunda itu sulit karena rata-rata anak sulit di bagian tingkat bahasa, selain itu para siswa juga masih malu dan merasa kolot apabila memakai bahasa sunda, sehingga rasa nasionalisme berkurang. Keberadaan kaulinan dalam pelajaran bahasa sunda juga sangat perlu untuk ada di pelajaran bahasa sunda agar suasana dalam belajar tidak membosankan. Adapun ketika penyampaian pelajaran yang menerangkan suatu kaulinan masih terkendala karena ketika menjelaskan kepada para siswa masih kesulitan tanpa adanya peraga atau praktik, karena para siswa sangat tidak tahu sama sekali akan salah satu kaulinan tersebut. Fenomena yang berkembang serta permasalahan dalam kehidupan remaja saat ini, bahwa perlunya solusi dalam memecahkan permasalahan ini, agar meningkatkan ketertarikan dan melestarikan budaya sunda terhadap remaja

2. Dasar Teori/Methodologi/Perancangan

2.1 Dasar Teori

Menurut Sadiman (1993:6) media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”. Maka dapat digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari si pengirim (sender) kepada si penerima (receiver) pesan.

Suatu media pembelajaran berperan penting dalam menarik minat dan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahami isi dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar memiliki fungsi tersendiri. Hamalik (Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa : “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Media penunjang pun harus mudah digunakan dan didistribusikan agar dapat digunakan di sekolah manapun dan oleh siapa pun baik itu siswa maupun guru. Media yang cocok untuk menjadi penunjang media pembelajaran *tatarucingan* adalah media cetak dan visual berbentuk buku ilustrasi. Buku ilustrasi digunakan karena penggunaannya yang tidak memerlukan peralatan khusus, sehingga dapat digunakan oleh berbagai sekolah sekalipun tidak memiliki fasilitas yang modern. Selain itu, kemampuan anak untuk berpikir pun telah berkembang sehingga anak lebih mudah memahami ilustrasi yang terdapat di dalam buku. Visual yang ditampilkan sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual tersebut agar proses informasi menjadi efektif (Arsyad, 2014: 89).

Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta layout. (Leonardo Widya, 2009:2)

1. Tipografi

Tipografi sangat berkaitan erat dengan layout, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan sebuah tipografi yaitu Legibility dan Readability serta ukuran huruf. Tipografi yang cocok untuk usia remaja

berbeda usia lainnya. Berdasarkan laporan penelitian dan pusat pengembangan Kurikulum dan Sarana pendidikan, Badan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan Departemen pendidikan dan Kebudayaan, yang didalamnya penulis ikut terlibat pada tahun 1984 terhadap dua sekolah sekolah dasar di Solo dan Sukoharjo, ukuran huruf teks untuk kelas SMP-SMA dan 6 adalah 10-12 point.

2. Ilustrasi

Ilustrasi/gambar berfungsi dan merupakan cara yang paling efektif untuk menceritakan, memberitahukan atau menjelaskan sebuah ide atau konsep yang abstrak dalam bentuk yang bermacam-macam misalnya, diagram, tabel, kartun atau gambar. Gaya ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak tentunya berbeda dengan gaya ilustrasi untuk remaja. Kemampuan remaja untuk berpikir logis sudah berkembang, kemampuan untuk menganalisa gambar pun tentunya sudah berkembang. Gaya ilustrasi realis atau kartun dapat diterima oleh remaja, namun karena remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju dewasa maka gaya ilustrasi kartun dapat menarik dan mudah dipahami karena bentuknya lebih sederhana.

3. Warna

Warna dapat menyentuh kepekaan seseorang dan dapat merangsang emosi bagi yang melihatnya. Tingkah laku setiap remaja pasti memiliki perbedaan satu sama lain, namun Kurt Lewin (Sarwono, 2013: 52) berpendapat ada tingkah laku yang selalu terdapat pada remaja yaitu “pemalu dan perasa, tetapi sekaligus juga cepat marah dan agresif...” dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa remaja memiliki emosi yang maluap-luap dan cenderung belum stabil.

4. Layout

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Dr. Mario R. Garcia dan Pegie Stark tahun 2007 dalam Rustan 2009: 76) wilayah pengguna bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Arah gerak mata juga dipengaruhi oleh hal lain berupa perbedaan pada suatu objek, seperti warna, ukuran, style, dan lain-lain. Kecenderungan lain adalah membaca dengan urutan seperti huruf Z. selain itu banyak juga urutan lainnya yang supaya lebih mudah mengingatnya diwakilkan dengan huruf-huruf C, L, T, I dan lainnya. Menurut (Rustan 2009: 74)

5. Game

game adalah aktivitas yang terstruktur atau semi-terstruktur yang digunakan untuk kesenangan ataupun pendidikan. Istilah semi-terstruktur digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang tidak 100% mengikuti aturan tertentu sehingga penggunaannya harus berusaha untuk kreatif. Menurut (Yulianto dkk, 2009) game-game yang ada pada era klasik / era sebelum penggunaan teknologi digital telah diklasifikasikan ke dalam 4 (empat) kelompok, yaitu:

- Board Games, permainan yang dilakukan pada board (papan/alas) dengan bentuk dan desain tertentu. Contoh: monopoli, catur, ular tangga.
- Card Games, adalah jenis games yang menggunakan kartu sebagai media permainan. Di tingkat dasar, terdapat banyak jenis dan gaya kartu permainan, termasuk yang tak memiliki tema tak terpisah, seperti smurf's card game. permainan kartu sudah ada sejak zaman kuno pada tahun 1800-an. Pertama kali muncul di Italia yaitu kartu tarot yang digunakan untuk meramal. Banyak permainan kartu sekarang hadir dalam bentuk computer, yang dapat termasuk computer itu sendiri sebagai salah satu dari beberapa pemain, maupun lawan tunggal. Beberapa permainan kartu menggunakan komponen sebagai tambahan atau pengganti kartu dan pemain. Permainan yang ada biasanya berdasarkan dari permainan kartu pada dunia nyata, seperti contoh kartu remi, kartu domino, kartu mahjong, dan lain-lain. Agar lebih 1 anggara, 2008. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, Hal vii menarik biasanya pembuat game memberikan unsur lain ke dalam permainan seperti Video atau pun karakter. Contohnya adalah Yu-Gi-Oh, Soltaire, Digimon Battle Card. Beberapa diantaranya dapat digunakan sebagai media yang bersifat mendidik anak dan memotivasi belajar dalam kondisi harmonis dan perasaan senang.
- Role-playing Games, dimana pemain harus menjalani peran tertentu untuk dapat menyelesaikan permainan ini.
- Tabletop War Games, permainan ini biasanya dilakukan pada suatu permukaan yang luas dan menggunakan patung-patung miniatur berukuran kecil.

2.2 Metodologi

Dalam penelitian berikut, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Dimana metode tersebut ialah metode yang memberikan interaksi dengan sumber data yang dituju agar memperoleh makna didalamnya. Metode penelitian kualitatif sering disebut juga yaitu metode penelitian naturalistik, karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting). Data yang terkumpul dari hasil-hasil yang didapat beserta analisisnya lebih bersifat kualitatif. Dilakukannya pendekatan terhadap narasumber sebagai tujuan dalam pencarian data melalui pendekatan sosial dan emosional agar terjalin dan terbangun hubungan komunikasi yang nyaman dan informasi yang didapat benar-benar berkualitas serta validitasnya mampu dipertanggungjawabkan. Dalam melakukan proses pencarian data, dilakukannya wawancara kepada target tujuan sebagai tujuan narasumber dari data yang dibutuhkan. Sewaktu-waktu saat terjadinya perbincangan didalam wawancara yang dilakukan, selalu

bermunculan jawaban yang diluar dugaan dan perspektif baru yang dihasilkan dari perbincangan yang dilakukan dengan target tujuan. Penelitian kualitatif intrumennya adalah orang atau human instrument, yaitu peneliti itu sendiri. Untuk dapat menjadi intrumen maka sangat diperlukannya bekal teori dan wawasan yang luas terhadap topik yang diangkat agar terjalin perbincangan topik yang menarik dan mampu menghasilkan hasil-hasil yang diluar dugaan dari tujuan awal.

2.3 Perancangan

Tatarucingan itu sendiri merupakan sebuah teka-teki yang jawabannya mengandung arti yang tersembunyi. Setiap tatarucingan pasti mengandung unsur komedi. Produk yang akan dirancang adalah media penunjang pembelajaran *tatarucingan* yang berbentuk game klasik card tatarucingan. Dalam game tersebut, terdapat informasi mengenai *tatarucingan* mulai dari sejarah, aturan *tatarucingan*, dan jenis *tatarucingan*. pembelajaran mengenai *tatarucingan* akan dikemas semenarik mungkin tanpa mengurangi informasi yang terkandung didalamnya. Isi *tatarucingan* yang terkandung didalam suatu media akan ditampilkan dengan pendekatan ilustrasi agar siswa tertarik dan mudah memahami isi dari sebuah tatarucingan yang disampaikan. Selain itu, aturan yang ada didalam setiap *tatarucingan* akan disajikan secara menarik dan jelas agar siswa dapat dengan mudah memahami aturan yang ada didalam suatu *tatarucingan*. Dikarenakan bahasa sunda yang begitu rumit tingkatan bahasanya. Dalam perancangan kali ini, penulis akan merancang tatarucingan.

Dalam perancangan game ini memerlukan obervasi langsung dengan sample dilakukan di SMP Telkom Bandung untuk mengetahui karakteristik anak ketika mempelajari pelajaran bahasa sunda, mata pelajaran bahasa Sunda khususnya kelas VIII. Saat mempelajari materi, umumnya guru akan menjelaskan terlebih dahulu tentang pelajaran bahasa sunda. Lalu pembelajaran dilanjutkan pada pengenalan serta mempraktekan setiap mata pelajaran. Untuk perilaku siswa-siswinya terhadap bahasa sunda masih kurang minat karena para siswa menganggap bahasa sunda itu sulit karena rata-rata anak sulit di bagian tingkat bahasa, selain itu para siswa juga masih malu dan merasa kolot apabila memakai bahasa sunda, rasa nasionalisme berkurang.

Card game yang dirancang berbentuk segipanjang dengan ukuran 65 mm X 120 mm, 1 paket jenis tatarucingan terdapat 4 jenis tatarucingan dengan setiap 1 dus dengan isi 32 kartu tatarucingan untuk di mainkan maksimal 2-6 orang.



Pesan yang ingin disampaikan melalui permainan ini adalah dapat mengenal permainan berbahasa sunda serta dapat bersosialisasi langsung bersama teman-temannya lebih akrab kembali dan rasa gembira karena permainan tatarucingan sebenarnya mengasikan dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan permainan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar permainan tatarucingan sunda. media yang dirancang oleh penulis yang akan menjadi media pembelajaran berbahasa sunda untuk mengenalkan permainan tatarucingan serta belajar berbahasa sunda. Card game yang dirancang oleh penulis ini berisi informasi mengenai jenis-jenis tatarucingan, serta isi tatarucingannya dengan dipadukan beberapa visualisasi dengan karakter visual budaya sunda.



Dalam tahapan perancangan card game tatarucingan, terdapat media-media pendukung yang mampu memaksimalkan publikasi dari penerbitan card game tatarucingan yang telah dirancang. Media pendukung tersebut memiliki tujuannya masing-masing.



3. Pembahasan
3.1 Analisa Data

Produk yang akan dirancang adalah media penunjang pembelajaran tatarucingan yang berbentuk buku ilustrasi dan berupa game tatarucingan. Dalam buku tersebut, terdapat informasi mengenai tatarucingan mulai dari sejarah, aturan tatarucingan, dan jenis tatarucingan. pembelajaran mengenai tatarucingan akan dikemas semenarik mungkin tanpa mengurangi informasi yang terkandung didalamnya. Isi tatarucingan yang terkandung didalam suatu media akan ditampilkan dengan pendekatan ilustrasi agar siswa tertarik dan mudah memahami isi dari sebuah tatarucingan yang disampaikan. Selain itu, aturan yang ada didalam setiap tatarucingan akan disajikan secara menarik dan jelas agar siswa dapat dengan mudah memahami aturan yang ada didalam suatu tatarucingan. Dikarenakan bahasa sunda yang begitu rumit tingkatan bahasanya. Dalam perancangan kali ini,

3.2 Segmentasi

Data khalayak sasaran yang dipilih meliputi data demografis, geografis, psikografis dan perilaku konsumen yang akan dijelaskan sebagai berikut:

A. Demografis

Usia : 11-15 Tahun
 Jenis kelamin : Laki-laki, dan Perempuan
 Pendidikan : SMP
 Kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia
 Kelas sosial : Menengah – menengah atas

B. Psikografis

Psikografis dari khalayak sasaran antara lain :

- Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- Mengikuti tren di lingkungannya
- Suka dengan hal-hal baru
- Suka membaca buku

C. Perilaku konsumen

Manfaat : melihat produk dari segi kualitas yang didapat untuk dirinya namun tetap memikirkan segi ekonomis produk tersebut. Tahap kesiapan

produk : sadar terhadap produk baru, respon ingin mengetahui tinggi, dan memiliki kecenderungan untuk memiliki barang sesuai dengan minatnya. Sikap terhadap produk : antusias dengan suatu hal yang baru, tertarik dengan kondisi fisik produk yang menarik

3.3 Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil dari analisis dan data penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara dan studi pustaka, dalam perancangan permainan ini ditujukan kepada pelajar SMP khususnya umur 12-15 tahun tentang *tatarucingan* sebagai salah satu cara untuk pendukung pembelajaran dalam berbahasa sunda. Konsep atau pendekatan kreatif yang dilakukan dalam perancangan ini adalah dengan membuat jenis-jenis *tatarucingan* dalam bentuk *Card Game* yang menampilkan visualisasi dari suatu *tatarucingan* menggunakan ilustrasi kartun sederhana agar pesan yang di inginkan dapat dimengerti oleh siswa.



Pesan yang ingin disampaikan melalui permainan ini adalah dapat mengenal permainan berbahasa sunda serta dapat bersosialisasi langsung bersama teman-temannya lebih akrab kembali dan rasa gembira karena permainan *tatarucingan* sebenarnya mengasikan dan menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan permainan ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa dapat belajar permainan *tatarucingan* sunda.

4. Kesimpulan

Perkembangan remaja saat ini sangat berpengaruh dalam kehidupan sosialisasi remaja adalah teknologi seperti perilaku antisosial antara remaja serta lingkungan sekitar, teknologi sudah tidak bisa dihindarkan dan harus mensisatkan bagaimana pengaruh teknologi yang baik terhadap budaya setiap daerah tetap terjaga dan seharusnya menjadi kebanggaan bangsa Indonesia.

Remaja yang khususnya usia 11-15 adalah generasi muda yang harus tahu dan pahami budaya yang telah diturunkan oleh nenek moyangnya. Seperti permainan *tatarucingan* ini, sudah mulai tidak dikenal lagi oleh para remaja jaman sekarang bahkan untuk mendengar kata *tatarucingan* beberapa remaja sudah asing untuk mendengarnya. Kondisi ini tidak bisa dibiarkan karena lama kelamaan permainan *tatarucingan* mungkin kedepannya sudah hilang dan tidak pernah lagi ada di kehidupan generasi remaja masa depan

Kondisi tatarucingan yang semakin menurun eksistensinya tidak dipakai lagi sebagai rutinitas bermain serta berbincang dalam setiap perkumpulan, yang sebenarnya tatarucingan sangat bermanfaat seperti mengakrabkan kembali, rasa kekompakan serta dapat pula mengasah skill dalam berpikir dan nalar.

Para remaja sudah banyak yang tidak tahu tentang tatarucingan maka dengan adanya permasalahan tersebut harus ada hal yang menjembatani anatar budaya dan teknologi sehingga dapat membuat para remaja tidak lagi untuk mulai melupakan budayanya sendiri.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- [2] Asyhar, Rayandra. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta:Gaung Persada (GP) Press.
- [3] Darmaprawira, Sulamsi, (2002), Warna: Kreativitas Penggunaanya, (Penerbit ITB, Bandung)
- [4] Gustia, Wildan (2015). Perancangan Media Penunjang Pembelajaran Pupuh Bagi Siswa SMP, (TA, Telkom University. Bandung)
- [5] Kusrianto, Adi, (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual, (Andi, Yogyakarta)
- [6] Pujirianto, (2005), Desain Grafis Komputer, (Andi, Yogyakarta)
- [7] Purwanto, Bb, (2006),Desian Grafis Pengantar Tata Letak dan Tipografi. Jakarta
- [8] Rustan, Surianto, (2011), Font dan Tipografi, (PT. Gramedia, Jakarta)
- [9] Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2007). Media Pembelajaran. CV Wacana Prima. Bandung

Sumber Lain

- [1] Santyasa, 2009. Metode Penelitian Pengembangan dan Teori Pengembangan Modul. Diunduh 17 Oktober 2012. Dari <http://santyasa.blogspot.com/2009/01/metode-penelitian-pengembangan-html>.
- [2] Sevvaaja. 2010. DVD/VCD Software. Diunduh pada tanggal 25 November 2012. Dari www.blogspot.com/2010/08/vcddvd-archive.html.
- [3] Sujadi, 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Rineka Cipta. Jakarta. 2010. Pengertian Paket Pembelajaran. Diunduh 20 Januari 2016. Dari <http://id.shvoong.com/social-sciences/communicationmediastudies/2062066-pengertian-paket/>
- [4] Taufiq, Rachmat (2006),Tatarucingan Sunda, PT. Kiblat Buku Utama. Bandung

Rujukan Lainnya

- [1] <http://bandungcreativecityforum.wordpress.com/about>. Diunduh 16 Januari 2016
- [2] <http://newteknologi-g7.blogspot.com>. Diunduh 30 Maret 2016
- [3] <http://www.pikiran-rakyat.com/node/191849>. Diunduh 16 April 2016
- [4] www.elib.unikom.ac.id, download.Diunduh 12 Mei 2016
- [5] [www.eriprasetyo.wordpress.com, home](http://www.eriprasetyo.wordpress.com/home). Diunduh 15 Juni 2016