

# PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL ANAK JAWA BARAT DI BANDUNG

## INTERIOR DESIGN OF TRADITIONAL CHILDREN'S GAME CENTER IN BANDUNG WEST JAVA

Maria Novita Mery B, Fajarsani Retno Palupi, S.Sn., M.Ds.<sup>2</sup>, Santi Salayanti S.Sn., M.Sn.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>maria.nahor@yahoo.com

---

### Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat maju dan mendorong banyaknya muncul ragam permainan modern pada masyarakat. Salah satunya melalui media elektronik gadget. Melihat realitas yang ada sekarang, permainan *game* menggunakan *gadget* bukan hanya memberikan dampak positif tetapi juga dampak negatif. Seiring dengan pesatnya perkembangan permainan modern, jenis permainan tradisional khas asli Indonesia, khususnya permainan tradisional khas Jawa Barat juga mulai di tinggalkan dan jarang ditemui. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan lahan bermain untuk anak khususnya di daerah perkotaan serta dampak negatif yang ditimbulkan dari fenomena bermain *gadget* pada anak yang kurang dikontrol. Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung ini merupakan solusi dan bentuk nyata fasilitas yang di sediakan untuk menjadi tempat bermain permainan tradisional pada anak. Dimana desain yang dipilih bertema "Adventure". Tujuannya untuk menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan pada anak. Sehingga keberadaan permainan tradisional yang sempat kurang populer dapat dimainkan lagi, oleh karena ketertarikan dari anak itu sendiri. Suasana yang diciptakan akan bernuansa alam Jawa Barat khususnya kota Bandung, dengan 4 pilihan suasana yaitu : perkebunan teh, persawahan, curug dan suasana pekarangan rumah khas Jawa Barat. Bentuk fasilitas yang tersedia akan di program dengan pembagian 3 tahap area bermain, yaitu *silih asih, silih asuh, dan silih asah*.

**Kata Kunci :**Permainan tradisional, Pusat Permainan, Anak, Jawa Barat.

---

### Abstrack

*The development of technology is now very advanced and many emerging wide push modern games on society. One of them through electronic media gadgets. Seeing the reality of the present, the game play using the gadget is not only a positive impact, but also the negative impact. Along with the rapid development of the modern game, traditional game types native to Indonesia, particularly West Java traditional games also started on the left and the rare. One reason is the limited play area for children, especially in urban areas as well as the negative impact of the phenomenon of playing gadgets in children who are less controlled. Traditional Games Children's Center in Bandung West Java this is a solution and a tangible form facilities which provide for a place to play traditional games for children. Where the design of the chosen theme "Adventure". The goal is to create a fun play experience for children. So that the existence of traditional games that could be played again less popular, because the interest of the child itself. The atmosphere created will nuanced nature of West Java city of Bandung in particular, with 4 choices atmosphere, namely: tea plantations, rice fields, the waterfall and the atmosphere of a typical yard in West Java. Form available facility will be in 3-phase program with the distribution of the play area, namely compassion penance, penance custody, and penance grindstones.*

**Keywords:** Traditional games, Game, Kids, West Java.

---

### 1.Pendahuluan

Teknologi dan informasi yang berkembang saat ini sudah sangat cepat dan maju, hal ini juga dirasakan oleh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang ditinggal di kota-kota besar, seperti kota Bandung. Tidak dipungkiri bahwa kecanggihan teknologi mendorong banyaknya tercipta jenis permainan kreatif yang inovatif pada anak. Salah satunya melalui media elektronik *gadget*. Tetapi melihat realitas yang ada sekarang, permainan *game* menggunakan *gadget* tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga dampak negatif. Sejalan dengan hal tersebut, jenis permainan tradisional khas asli Indonesia juga mulai ditinggalkan dan jarang ditemui. Keterbatasan lahan dan kondisi iklim yang berpengaruh terhadap perubahan cuaca khususnya di daerah perkotaan menjadi salah satu alasan mulai jarang dimainkannya permainan tradisional. Selain itu dampak negatif yang di timbulkan dari fenomena bermain *gadget* pada

anak yang kurang di kontrol juga menjadi salah satu alasan. Ditegaskan dalam UUD Pasal 32 bahwa Negara menjamin kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya.

*Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung* ini merupakan solusi dan bentuk nyata fasilitas bermain dan edukasi yang disediakan buat anak, guna menjawab permasalahan keterbatasan lahan dan kebutuhan akan fasilitas tempat bermain yang nyaman pada anak untuk bermain permainan tradisional. Keberadaan program perancangan *Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung* ini juga mendukung dan sejalan dengan program kerja dan visi/misi kota Bandung yang sedang giat membangun kota, salah satunya lewat perancangan fasilitas kepariwisataan budaya lokal. Selain itu nilai sosial dan lingkungan yang terdapat dalam permainan tradisional berfungsi sebagai terapi yang baik untuk anak, dan akan coba dibangun lagi lewat pengetahuan akan cerita dan nilai budi pekerti yang terkandung didalamnya. Keberadaan pengrajin mainan tradisional yang kini sudah mulai langka juga bisa digerakkan kembali, dengan melibatkan para pengrajin dalam pengenalan dan pengajaran akan proses pembuatan mainan tradisional agar melatih keterampilan dan *softskill* anak.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengawasan dan upaya mengembalikan kembali keberadaan permainan tradisional anak Indonesia, dengan membuat *Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung*. Agar melalui anak –anak yang juga adalah generasi tunas bangsa yang akan datang bisa menjadi pelopor penerus permainan tradisional yang tetap mengenal dan menjaga apa yang menjadi budaya dan tradisi bangsa ini. Dilihat dari latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan permainan anak atau *Game* lewat *gadget* yang menjadi *trend* di era sekarang memiliki dampak negatif yang membuat anak menjadi maniak *gadget* yang secara tidak langsung kurang baik untuk tumbuh kembang anak.
2. Permainan dan mainan tradisional anak mulai ditinggalkan dan langka ditemukan khususnya di daerah perkotaan seperti Bandung, karena kurangnya ketersediaan sarana, fasilitas, dan lahan bermain yang masih sangat kurang.
3. Mengoptimasi sebuah perancangan ruang interior yang dapat menarik kembali minat bermain tradisional anak di era moderen dengan fasilitas yang mendukung, mengingat kondisi cuaca dan iklim di kota Bandung yang cukup panas di siang hari membuat anak akan merasa kurang nyaman bermain permainan tradisional diruang terbuka.

Tujuan dari *Perancangan Interior Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung* ini adalah menjadikan *Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat* ini menjadi tempat bermain permainan tradisional yang menarik buat anak-anak di Bandung, sehingga permainan tradisional bisa kembali menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bermain anak di Bandung. Juga untuk memfasilitasi para pecinta permainan tradisional anak seperti komunitas Hong Bandung lewat perancangan desain interior yang bagus sebagai salah satu aset tujuan wisata di kota Bandung. Serta memberikan fasilitas tempat edu rekreasi dengan konsep dan tema interior yang menarik pada *Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat* kepada masyarakat tanpa membedakan status sosial dan ekonomi dimana anak bisa bermain dan belajar secara beriringan tetapi juga buat orang dewasa sebagai sarana nostalgia masa kecil. Untuk itu metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data yang berasal dari referensi buku-buku, browsing, atau sumber literatur lainnya mengenai fasilitas perancangan untukpermainan tradisional khas Indonesia, teknologi, dan anak. Untuk dijadikan landasan teori penulisan dan panduan untuk *Perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat*.

b. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan psikolog dan orangtua. Tujuannya adalah untuk mengetahui pendekatan yang dilakukan pada perencanaan fasilitas, agar anak tertarik untuk masuk, bermain dan menghabiskan waktu didalam pusat permainan tradisional anak Jawa Barat.

c. Observasi

*Survey* dilakukan dengan cara observasi lapangan dengan mengunjungi komunitas pencinta mainan tradisional, museum mainan tradisional anak, dan sekolah dasar. Kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak-anak-anak. Memperoleh data-data berbentuk dokumentasi gambar atau berkas yang mendukung dalam perencanaan.

## 2.Data Teori Perancangan

“Permainan“ adalah sesuatu yang dimainkan; yang digunakan untuk bermain. Tradisional adalah berpegang teguh terhadap kebiasaan turun temurun. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas dan lain sebagainya ( Yunus, 1980 / 1981 ). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan sebagai bagian dari proses perkembangan anak.

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja. Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang dimulai dari bayi (0 -1 tahun) usia bermain/odder (1 - 2,5 tahun), pra sekolah (2,5 - 5), usia sekolah (5 - 11 tahun ) hingga remaja (11- 18 tahun) (Ranuh, 2013).

Bandung adalah ibukota provinsi Jawa Barat, Indonesia. Terletak di pulau utama Indonesia, pulau Jawa di dataran tinggi 768 meter diatas permukaan laut, pada 06° 57' LS 107° 37' BT. Bandung dikelilingi oleh pegunungan dan terletak di tengah danau prasejarah. Kota Bandung merupakan kotametropolitan terbesar di Jawa barat dengan suku asli masyarakat Sunda. Terletak pada 140 km sebelah tenggara Jakarta dan merupakan kota ke tiga terbesar di Indonesia menurut jumlah penduduk.

Proyek ini adalah suatu tempat dan sarana yang bertujuan untuk menjawab dan memenuhi kebutuhan bermain *indoor* anak sebagai bagian dari tumbuh kembang lewat media permainan tradisional khas Jawa Barat karena di dirikan di kota Bandung, untuk warga kota Bandung, dan siapa saja yang datang berkunjung ke kota Bandung. Sekaligus menjadikan Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat ini menjadi salah satu destinasi tempat tujuan wisata promosi kota Bandung.

Nama proyek : Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung

Lokasi : Bandung, Jawa Barat. Dikawasan Mesjid Raya Bandung, dekat alun-alun kota. Tepatnya Jl. Asia afrika no:51, Regol, Bandung, Jawa Barat 40251.

Sifat Proyek : Fiktif

Pengelola : Dibawah naungan Pemerintah daerah (non- komersil) tetapi ada pelayanan. Seperti : *guide* yang mendampingi anak-anak dalam bermain.

Orientasi Proyek : bermain dan edukasi



Gambar 1. Site Plan Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung

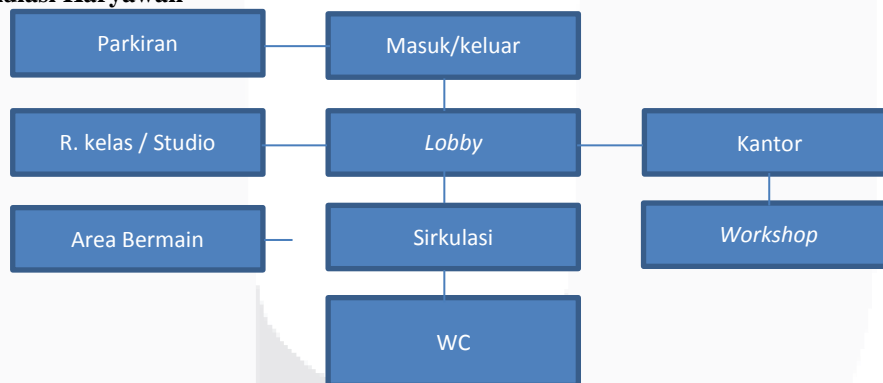
### Aktifitas kebutuhan ruang

No	Pengelompokan aktifitas	Aktivitas	Fasilitas Kebutuhan Ruang	Pengguna
1	Informasi	Membaca buku	Perpustakaan	Pengunjung Karyawan
		Seminar	Auditorium	Pengunjung Karyawan
		Melihat-lihat dokumentasi mainan dan permainan tradisional anak khas Sunda	Gallery	Pengunjung Karyawan
2	Edukasi	<i>Workshop</i> mainan & pelatihan pembuatan mainan	Bengkel/ruang serba guna	Pengunjung Karyawan
		Kursus/ sanggar belajar : lukis gerabah, clay, mambatik, dan lain-lain	Kelas	Pengunjung Karyawan
		Menulis, membaca cerita, dongeng	Kelas	Pengunjung Karyawan
3	Sosialisasi	Berdiskusi/ survey pendidikan	<i>Meetingroom</i>	Pengunjung Karyawan

		Pameran koleksi	<i>Gallery/serbaguna</i>	Pengunjung Karyawan
		Festival kemerdekaan	<i>outdoor</i>	Pengunjung Karyawan
		Kunjungan resmi/kelompok/komunitas	Auditorium	Pengunjung Karyawan
4	Komersial	Menjual tiket dan <i>merchandise</i> , Souvenir	Toko/ <i>lobby</i>	Pengunjung Karyawan
5	Rekreasi	Menonton film, legenda & cerita rakyat	Kelas	Pengunjung Karyawan
6	Produksi	Bermain permainan dan mainan	Arena main <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>	Pengunjung Karyawan
		Pertunjukan bakat, mini operet/ kontes	<i>Auditorium</i>	Pengunjung Karyawan
		Membuat mainan secara manual/tradisional	Studio/ bengkel	Pengunjung Karyawan
		Pelatih membuat kerajinan <i>souvenir</i>	Studio/bengkel	Pengunjung Karyawan
7	Pengelola	Administrasi	Kantor	Karyawan
		<i>Gathering</i> pekerja	Restoran	Karyawan
8	Pendukung	Program <i>Guilding</i>	Gallery/area bermain	Pengunjung Karyawan
		Makan dan minum	Cafeteria	Pengunjung Karyawan

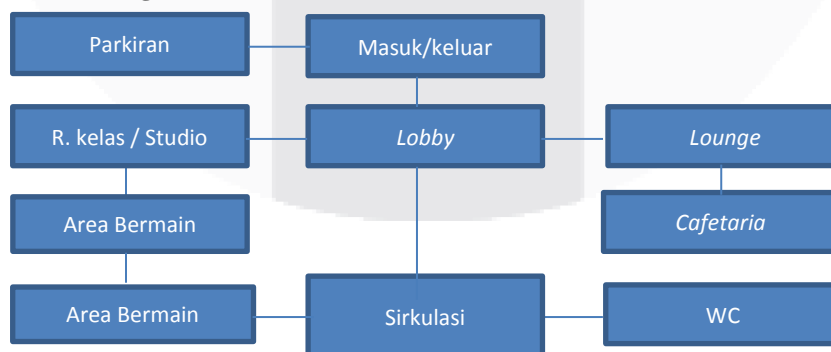
#### Jenis Aktifitas Sirkulasi Pengguna

- Sirkulasi Karyawan**



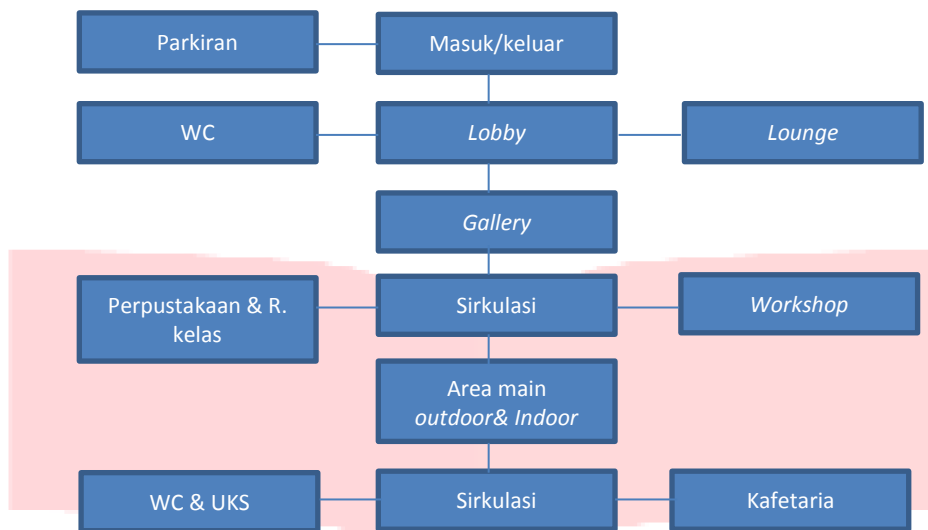
*Bagan 1. Pola Sirkulasi Karyawan*

- Sirkulasi Orangtua**



*Bagan 2. Pola Sirkulasi Orangtua*

- **Sirkulasi Anak**



Bagan 3. Pola Sirkulasi anak secara umum

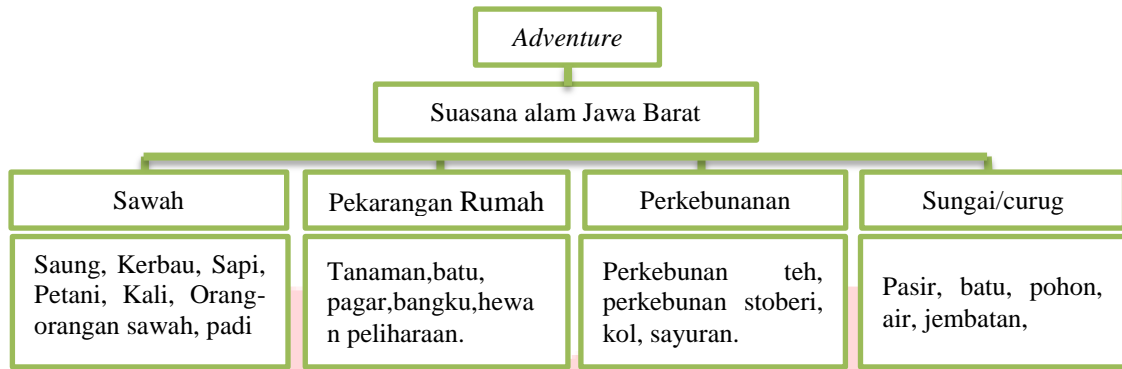
Tabel Konsep Zoning & Blocking

Area	Ruang
Public Area	- Lobby - Receptionis - Auditorium - Lounge - Gallery - Souvenir shop - Area bermain indoor & outdoor - Bengkel (studio workshop). - Perpustakaan
Service Area	- Toilet - Janitor - Mekanikal - UKS - Cafetraia
Private Area	- Kelas, studio - Kantor - Ruang meeting

### 3. Pembahasan

Konsep yang dipakai untuk perancangan interior Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat ini adalah *Adventure*, yang berarti berpetualangan, yang memiliki pengertian berpetualangan mengembara ke mana-mana (tidak tentu tempat tinggalnya), berkeliaran, bergelandangan, selalu pergi ke mana-mana (tidak suka tinggal di rumah), berbuat sesuatu secara menekat dsb ( kbbi. web. id ).

Dengan tema ini, diharapkan fasilitas yang didesain dapat memancing kreativitas setiap pengunjung khususnya anak-anak lewat pengalaman petualangan agar tercipta minat bermain bersama untuk mengasah dan mengembangkan kemampuan skill, kebersamaan, dan kreativitas setiap anak. Serta mengarahkan setiap pengunjung untuk bisa bermain dengan senang dan bebas lewat permainan tradisional yang ada agar aktif berkegiatan di dalam ruang. Untuk itu penataan tema interior ruang akan di desain dengan konsep *nature* atau suasana alam Jawa Barat, seperti sawah, perkebunan teh, stroberi dan sayuran, curug, sungai, serta suasana pekarangan rumah penduduk khas Jawa Barat. Dimana anak seolah-olah di berpetualang di alam terbuka, bermain dan belajar dengan suasana petualangan alam Jawa Barat yang seru.



Bagan 4. Tema Umum



Gambar 2. Lobby



Gambar 3. Pintu masuk gallery

### Konsep bentuk

Bentuk-bentuk yang akan digunakan pada perancangan ini merupakan bentuk organis yang diadopsi dan dikembangkan dari elemen-elemen art yang bersifat tidak teratur, kompleks, lembut, dan bertekstur. Penggunaan garis lengkung yang memiliki sifat dinamis dan luwes. Bentuk lingkaran yang merupakan bentuk geometris tetapi tidak memiliki kesan formal jika dipadukan dengan bentukan organis. Untuk itu bentuk yang digunakan adalah yang mendukung keselamatan anak-anak:

- Pengolahan bentuk *furniture* yang tumpul dengan lengkungan, seperti tempat duduk istirahat anak yang menyerupai bentuk batu namun materialnya empuk, menggunakan busa dakron. Bentukan yang terinspirasi dengan benda-benda dari alam.
- Pengolahan bentuk lantai yang relatif rata pada arena bermain agar tersandung saat bermain. Tidak terdapat peninggian ataupun penurunan yang mencolok pada bangunan.
- Pengolahan bentuk ceiling yang dibuat rindang dan sejuk dengan pepohonan hijau. Bentuk plafon tidak rata dan flat.

Bentuk yang mendukung kebersamaan anak-anak:

- Pengorganisasian kegiatan berkumpul lewat bentuk cluster sehingga kebersamaan bangunan dapat terjalin.
- Bentuk ruangan khususnya arena bermain dibiarkan terbuka seperti bermain di alam terbuka.
- Bentuk Pusat permainan yang rindang dengan pepohonan serta olahan bentuk bangku yang sangat mendukung untuk bersosialisasi
- Bentuk olahan menyatu atau kegiatan berkumpul dalam suatu lokasi agar timbul kebersamaan antar anak-anak dan Tempat bermain.
- Kesamaan visual antar ruangan

Bentuk yang mendukung fleksibilitas anak-anak antara lain:

- Ornamen bentuk sederhana agar mudah dipelajari anak-anak.

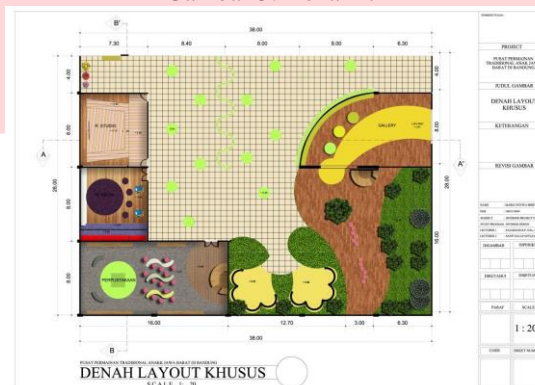
### Denah



Gambar 4. Denah It dasar



Gambar 5. Denah Lt 1



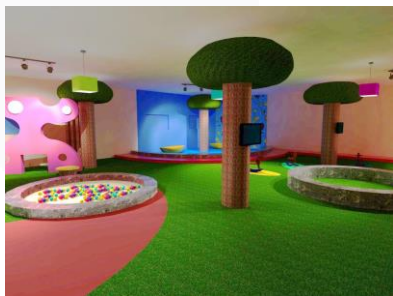
Gambar 6. Denah Khusus



Gambar 7. Area main sasapian



Gambar 8. Area Sesawahan



Gambar 11. Area bermain balita



Gambar 12. Perpustakaan

#### 4. Kesimpulan

Dunia anak-anak adalah dunia dimana kegiatan bermain dan belajar menjadi bagian yang sangat penting bagi tumbuh kembang setiap anak. Ragam jenis mainan pun sudah sangat banyak tersedia. Dalam hal ini, tidak semua jenis mainan bisa berdampak baik buat tumbuh kembang anak. Keberadaan *game online* melalui *gadget* misalnya, sudah memberi dampak yang kurang baik buat anak. Salah satu contoh yang sudah banyak terjadi adalah kurangnya interaksi anak secara langsung dengan manusia disekitarnya. Sejalan dengan realita tersebut, keberadaan mainan tradisional khas Indonesia, khususnya mainan khas Jawa barat juga sudah kalah populer dengan mainan modern. Penggunaan mainan tradisional jauh tertinggal dengan

mainan modern. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah karena memang keberadaan lahan yang sudah sangat terbatas dan kondisi cuaca yang sudah kurang baik untuk anak bermain di ruang terbuka pada siang hari. Fasilitas publik yang kurang memberikan ruang buat anak bermain permainan tradisional, menjadi salah satu fokus yang harus diselesaikan. Pentingnya menghidupkan kembali permainan tradisional dalam hal ini Jawa Barat khususnya adalah upaya yang bisa dilakukan untuk menyelamatkan anak-anak yang kelak akan menjadi generasi penerus agar tidak kehilangan identitas aslinya budaya bangsanya. Hal positif untuk membangkitkan lagi mainan tradisional di tengah-tengah maraknya minat bermain anak terhadap *gadget* adalah dengan memfasilitasi tempat buat mereka bermain. Mengenalkan kembali, mengajarkan anak-anak untuk mengenal kultur budayanya, dan mengambil nilai positif yang terkandung di dalam mainan tradisional. Peran serta orang tua juga sangat lah penting dalam menentukan apa yang akan dimainkan anak. Untuk itulah *Perancangan Desain Interior Pusat Permainan Tradisional Anak Jawa Barat di Bandung* ini ada, agar anak-anak bisa difasilitasi kebutuhan bermainnya. Tidak hanya anak-anak, semua kalangan juga bisa menikmati fasilitas yang ditawarkan Pusat permainan tradisional anak Jawa Barat di Bandung ini. Nuansa alam khas Jawa Barat menjadi pilihan konsep desain bangunan ini. Karena memang hampir sebagian besar permainan tradisional dimainkan di *outdoor* dan menyatu dengan alam disekitarnya. Peduli dengan masa depan kelak akan sangat bergantung dengan siapa yang akan melanjutkannya. Anak-anak adalah generasi emas dimasa depan, untuk itu apa yang diberikan dan diajarkan kepada anak di masa sekarang akan berdampak ke masa yang akan datang.

#### Daftar Pustaka :

- Zellawati Alice. Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. Fakultas Psikologi Universitas AKI: Majalah Ilmiah Informatika. Vol.2,No. 3, Semtember 2011
- Apriyani, Nopi. (2014). *Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tali Paada Kelompok B Paud Tunas Bangsa Kecamatan ULU Manna Kabupate Bengkulu Selatan*. Sekripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Uniersitas Bengkulu: tidak diterbitkan.
- Atmadibrata. (1981). *Permainan Rayat Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud Axline, V.M. 1997. *Play Therapy*. Ballantine Book : New York
- Campbell SK. "The Child's Development of Functional Movement". Dalam: Campbell SK, Vander Linden DW, Palisano RJ, Penyunting. Philadelphia: Saunders, 1995.h.3-37.
- Chinta (Penterjemah). (2013-2014). Koleksi Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga. Yogyakarta: PD. Selamat
- Dasrun Hidayat. Permainan Tradisional dan earifan Lokal Kamung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. Garut selatan: Jurnal Academica. Vol.06,No.02 Oktober 2013
- Depdiknas. (1983). *Permainan Anak-anak Jawa Tengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yohyakarta: Kepel Press. 2005
- Florencia Melita Halim. 2014. Interior Muesem Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya. Surabaya: Jurnal Intra. Vol. 2,No. 2:826-833
- Husna, *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009.
- Haerani Nur. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. Makasar: Jurnal Pendidikan karakter. Tahun III,No. 1:ISSN:2089-5003
- Kusnaedi, N. (2010). *Modul Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI Bandung
- Lutan. (2005). *Teori Belajar Keterampilan*. Bandung: Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nugraha, G. (2011). *Pendekatan Bermaian Dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) Siswa*. Sekripsi. FPOK UPI Bandung: tidak diterbitkan
- Poerwadarminta, W. J. S. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Soetjningsih., dan Gde Ranuh. 2012. Tumbuh Kembang Anak, Ed 2. Jakarta: PT. Penerbit Buku Kedokteran EGC
- Ruslin Badu. 2011. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal Dalam Meningkatkan emampuan dan Ketrampilan Orang Tua anak Usia Dini di Paud Kota Gorontalo. Gorontalo: Jurnal Penelitian dan Pendidikan. Vol. 8,No. 1:826-833
- Sukirman, dkk., 2004. *Permainan Tradisional Jawa*, Kepel Press, Yogyakarta.
- Tuti Andriani. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Riau: Jurnal Sosial Budaya. Vol.9,No. 1. Januari-Juli 2012
- Yana Nurohman. (2013). *Pengaruh Permainan boy-boyan terhadap waktu aktif belajar siswa Tnarungu di SLBB Angkasa Kabupaten Bandung*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.\

#### Sumber lain:

- Taman Pintar, 2015. Taman Pintar Yogyakarta wahana Ilmu Pengetahuan. Diambil dari: <http://www.tamanpintar.com/>. (26 Februari 2015)
- Jenkins Edward, 2015. Museum Pendidikan dan Mainan Kolong Tangga Diambil dari: <http://kolongtangga.blogspot.com/p/about-us.html>. (26 Februari 2015)