

Perancangan Video Motion Dalem Boncel Sebagai Edukasi Tatakrama Sunda Untuk Anak SD Kelas 3-5

MUHAMMAD NAUFAL ALFARISI, ARIS KURNIAWAN, ASEP RAMDHAN

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : opalke233@gmail.com

ABSTRAK

Moral sangat berperan penting pada pertumbuhan anak karena dapat mempengaruhi perilaku dan sikap sehari-hari. Moral anak dapat dipengaruhi melalui lingkungan maupun materi pembelajaran di sekolah. Dampak globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan masyarakat hingga gaya hidup. Tanpa diberikan pembelajaran dan membiasakan menggunakan bahasa daerah, secara perlahan kebudayaan bahasa daerah tersebut mulai hilang dan tergantikan seiring perkembangan zaman. Perlunya pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda kepada anak sejak dini dapat membentuk karakter dengan budi pekerti yang baik serta perilaku yang tertanam dalam budaya Sunda terutama kepada orang tua. Perancangan video motion cerita rakyat Dalem Boncel ini mengandung pesan moral untuk memiliki sikap tatakrama yang baik terhadap orang tua selain itu anak dapat mempelajari kebudayaan berbahasa Sunda serta pembelajaran moral hormat terhadap orang tua dengan cara yang baru dan menyenangkan.

Kata kunci: kebudayaan, Sunda, edukasi, folklore

ABSTRACT

Morals play a very important role in a child's growth because they can influence daily behavior and attitudes. Children's morals can be influenced through the environment and learning materials at school. The impact of globalization can affect people's culture and lifestyle. Without learning and getting used to using regional languages, the culture of these regional languages will slowly begin to disappear and be replaced over time. The need for children to learn Sundanese culture from an early age can form characters with good manners and behavior that is embedded in Sundanese culture, especially towards parents. The motion video design of the Dalem Boncel folk tale contains a moral message to have good manners towards parents. Apart from that, children can learn Sundanese language culture and learn the moral of respecting parents in a new and fun way.

Keywords: culture, Sundanese, education, folklore

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak usia dini, generasi Alpha sudah dikenalkan dengan teknologi. Dengan kemajuan teknologi yang lebih maju, mempermudah mereka menjadi pribadi yang lebih mandiri, multitasking dan mudah mencari informasi. Moral sangat berperan penting pada pertumbuhan anak karena dapat mempengaruhi perilaku dan sikap sehari-hari. Moral anak dapat dipengaruhi melalui lingkungan maupun materi pembelajaran di sekolah. Dampak globalisasi dapat mempengaruhi kebudayaan masyarakat hingga gaya hidup. Seorang anak tanpa bimbingan orang tua akan hanyut terseret arus westernisasi sehingga perlahan mulai meninggalkan kebudayaan daerah.

Perlunya pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda kepada anak sejak dini dapat membentuk karakter dengan budi pekerti yang baik serta perilaku yang tertanam dalam budaya Sunda terutama kepada orang tua. Keuntungan dari metode pembelajaran melalui video motion dapat membuat anak lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari materi khususnya kebudayaan daerah. Dengan perancangan video motion cerita rakyat Dalem Boncel, diharapkan anak bisa mempelajari kebudayaan berbahasa Sunda serta pembelajaran moral hormat terhadap orang tua dengan cara yang baru dan menyenangkan.

1.1 Tujuan perancangan

Tujuan diadakan perancangan ini guna menanamkan pemahaman sejak dini tentang tatakrama yang ada di Sunda terutama kepada orang tua baik dari segi perilaku maupun sikap. Selain kepada orang tua, sikap saling tolong-menolong dan senantiasa membantu orang lain juga sudah diterapkan pada pendidikan di Sunda. Karena teknologi yang sudah tidak asing lagi bagi anak generasi alpha. Menjadikan sebuah konsumsi tontonan yang sesuai dengan usia anak. Membuat anak dengan mandiri mencari dogeng daerah ketika sedang memainkan gadget. Menumbuhkan daya tarik anak untuk belajar kebudayaan berbahasa Sunda dengan metode yang baru dan menyenangkan.

1.2 Manfaat perancangan

a. Manfaat jangka pendek

Manfaat dari perancangan ini untuk melatih indra pendengaran, penglihatan, pengembangan kreativitas dan imajinasi serta memahami alur cerita dalam bahasa Sunda, membantu belajar menambah kosakata bahasa Sunda, membantu pembentukan moral anak yang masih berkembang dan memerlukan banyaknya pengarahan positif dari guru maupun orang tua, menjadikan sebuah pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda menjadi tidak kaku dan lebih menyenangkan.

b. Manfaat jangka panjang

Bisa menjadi salah satu sarana metode pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda dengan memanfaatkan teknologi, dapat dinikmati oleh orang luar daerah hingga manca negara, dapat memperkenalkan kebudayaan berbahasa dan tata krama budaya Sunda kepada orang asing, dapat mengajak orang-orang untuk membuat karya menggunakan kebudayaan daerah yang ada di Indoneisa.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Moral Anak

(Miller, 2003) moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan. Membesarkan anak bukan hanya merawat pertumbuhan fisik dan mental. Tidak ada batas minimal dalam mengajarkan nilai moral pada anak. Dengan memberi pemahaman moral sejak dini, dapat menciptakan pribadi yang jujur, memiliki rasa kekeluargaan yang besar, memiliki rasa simpati dan empati serta menghargai kepercayaan dan agama lain. Kurangnya moral dalam anak dapat disebabkan oleh lingkungan sekitar terutama orang tua. Kurangnya efek moral ini akan menjadi efek domino yang bila tidak dihentikan akan terus berkelanjutan hingga generasi berikutnya dengan sifat orang tua mereka yang memiliki nilai moral yang kurang dan sifat ini akan berkelanjutan hingga beberapa generasi dan munculah sebuah generasi baru dengan moral yang kurang diinginkan. Pembelajaran dan pembentukan moral anak dapat diberikan lewat mana saja. Bisa dari musik, cerita rakyat, buku ilustrasi, pengucapan tutur kata yang baik dan tidak kasar, menghabiskan aktifitas bersama keluarga dan teman.

2.2 Budaya yang Mulai Pudar

Generasi Alpha yang sudah sedari kecil disuguhkan dengan gadget tumbuh menjadi seorang yang ingin mendapatkan informasi secara instan. Cangkupan internet yang luas, tentunya tidak mudah untuk menyaring budaya luar yang masuk pada sosial media kita terutama pada anak. Sulitnya seorang anak dalam memilih ketika sedang berselancar di dunia sosial media tanpa didampingi oleh orang tua, akan sangat mudah sang anak terpengaruhi oleh budaya luar yang lebih dominan muncul ketimbang budaya daerah sendiri. Dikutip dari Pemerhati Bahasa Sunda, Faza Fuzan Azhima (Kamis 21/2) mengatakan bahwa dari 1 kelas SMP dengan jumlah sekitar 33-35 siswa, yang menggunakan bahasa Sunda di rumahnya kurang dari 5 orang. Alasan lain bahasa daerah yang mulai pudar ialah pengaruh dari lingkungan. Dengan adanya kemajuan teknologi diharapkannya generasi muda senantiasa membuat sebuah konten menggunakan bahasa daerah agar membantu membangun rasa peduli pada bahasa daerah dan melestarikan hingga membudidayakan agar tidak punah termakan oleh kemajuan zaman.

2.3 Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan sebuah kisah yang berasal dari masyarakat zaman dahulu yang menceritakan tentang asal muasal terjadinya sesuatu kejadian yang diturunkan secara mulut ke mulut dari generasi ke generasi. Selain sebagai hiburan, cerita rakyat juga bisa dijadikan panutan atau bahan pembelajaran terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral (Gusnetti, Syofiani, & Isnanda, 2015) Selain mengandung nilai moral, cerita rakyat juga memiliki unsur menghibur dan tradisional dan pengarangnya tidak diketahui. Cerita rakyat dapat menceritakan tentang asal muasal suatu daerah maupun kejadian suatu tempat. Umumnya cerita rakyat sering dikait-kaitkan dengan mitos dan legenda yang belum tentu pasti keaslian ceritanya. Namun cerita rakyat Nusantara memiliki sisi positif didalamnya yang mengandung sikap moral untuk bisa diambil menjadi sebuah pembelajaran anak.

2.4 Cerita Rakyat Dalem Boncel

Cerita Dalem Boncel merupakan cerita rakyat asal Garut, Jawa Barat. Cerita ini mengisahkan seorang anak dari keluarga yang tidak mampu bernama Boncel. Ia berkelana untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Namun ketika dia sudah menjadi sukses dan menjadi seorang 'Dalem' Boncel terlalu malu mengakui kedua orang tuanya dan menjadi anak yang durhaka hingga akhir hayatnya. Pada abad ke-18 seorang dalem kekuasaannya setara dengan seorang raja. Boncel memiliki sikap pantang menyerah, gigih, tekun, ulet dan mudah bosan.

Inti sari dalam cerita Dalem Boncel ialah jangan pernah melupakan jasa kedua orang tua yang sudah melahirkan dan merawat hingga dewasa.

2.5 Visual Storytelling

Merupakan teknik menyampaikan cerita dengan cara narasi yang dibantu oleh visual. Penyampaian cerita ini bisa didukung menggunakan foto, ilustrasi hingga video. Dengan adanya Visual Storytelling, memberikan manfaat kepada perkembangan tubuh anak. Salah satunya kreativitas, melatih pendengarannya dan melatih memahami alur cerita yang terkandung dalam sebuah cerita. Ada beberapa unsur agar visual storytelling tidak membosankan contohnya seperti adegan yang mudah ingat oleh audiens, menyederhanakan sebuah konflik yang ada pada cerita agar mudah di cerna oleh audiens dan dapat membuat audiens terbawa suasana dengan konten cerita yang dibawakan. Hal ini bisa dimanfaatkan menggunakan pengayaan ilustrasi maupun sebuah audio yang mendukung dalam adegan dramatis. Dalam pembuatan Visual Storytelling juga diperlukan pemahaman keseluruhan cerita sebelum menceritakan kembali kepada audiens dari bentuk verbal menjadi visual agar penyampaian informasi dari cerita aslinya tidak mengakibatkan sebuah salah persepsi dan miskomunikasi.

2.6 Tata Berbahasa Kebudayaan Sunda

Kebudayaan Sunda memiliki banyak sekali macamnya salah satu contohnya adalah bahasa. Dalam kebudayaan bahasa Sunda, terbagi menjadi tiga kategori untuk berbahasa: tutur bahasa kepada teman sebaya, tutur bahasa kepada seseorang yang lebih muda dan tutur bahasa kepada orang yang lebih tua. Bahkan pada kebudayaan Sunda, berbakti orang tua sangat di tekankan terutama berbakti kepada ibu. Bahkan ada pribahasa " Indung tungkul rahayu, bapa tangkal darajat " yang artinya tiada keselamatan, kebahagiaan dan kesejahteraan tanpa doa ibu dan bapak. Pentingnya budi pekerti sudah diterapkan dalam etika, estetika dan moralitas Sunda yaitu silih asih, silih asuh dan silih asah. Setelah kita saling menyayangi terhadap sesama, kita harus saling peduli baru saling mengajari satu sama lain. Itulah mengapa tata krama perlu ditanamkan sejak usia dini. Dengan pembelajaran kebudayaan Sunda sejak dini dapat mempengaruhi psikologi dan perilaku anak. Bila anak memiliki bahasa yang baik, akan baik pula perilaku mereka.

2.7 Psikologi Anak Usia 8-10 Tahun

A. Edukasi

Sudah bisa membaca dengan baik, fokus dan perhatian meningkat, memiliki kemampuan menulis lebih baik dan rapi, mampu menuangkan ide-idenya kedalam bentuk tulisan, sudah mampu mencerna garis besar cerita, mulai memiliki minat dan hobi.

B. Bahasa

Mampu berbicara di depan umum dengan baik dan menggunakan tata bahasa yang benar setiap waktu, Tertarik untuk membaca buku, Masih mengerjakan ejaan atau tata bahasa dalam karya tulis, Sering membaca dan menikmati buku, Sering membaca dengan tujuan mempelajari sesuatu yang menarik, Memiliki pola bicara yang hampir pada tingkat orang dewasa.

3. METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking. Metode ini menyelesaikan masalah dengan memberi solusi dengan beberapa tahapan seperti: Empathize, Define, Ideate, Prototype dan Test.

3.1 Empathize

Tahap ini merupakan cara pemahaman empati dari masalah yang hendak diangkat. Pendekatan empati juga dapat dilakukan secara studi literatur online atau bisa dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan. Selain itu, mendapatkan empati juga bisa melalui wawancara narasumber tertentu.

3.2 Define

Setelah mendapatkan data melalui empati, data tersebut dijabarkan dan menentukan identifikasi masalah berupa *Problem Statement* dan *Problem Solution*.

3.3 Ideate

Tahap ini merupakan tahap untuk mengembangkan dan menghasilkan ide yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang muncul dari tahap *Define*. Ide yang dikeluarkan bisa beragam seperti video motion, buku ilustrasi, kampanye dan lainnya tergantung dari *Problem Solution* yang ditawarkan.

3.4 Prototype

Setelah mendapatkan ide dan menetapkan *Problem Solution*, pada tahap ini mulai mengeksekusi karya dalam bentuk prototype atau produk versi sampel. Tahap prototype juga bisa diuji kepada audiens apakah sampel saat ini sudah tepat atau masih belum tepat.

3.5 Test

Tahap ini merupakan tahap pengujian kepada target audiens mengenai prototype yang sudah matang. Testing ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan reaksi target audiens sehingga bisa mengukur ide dan solusi yang ditawarkan tepat pada target audiens.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Wawancara

Pengumpulan informasi berupa wawancara dilakukan pada dua sekolah dasar di Bandung. Yang pertama Sekolah Dasar Negeri Banjarsari 113 Merdeka dan Sekolah Dasar Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik. Survey pengumpulan data ini bertujuan untuk perbandingan data antara Sekolah Dasar yang ada ditengah kota. Metode wawancara berupa pertanyaan kepada guru kelas 3, 4, 5.

Tabel 1. Persamaan dari Hasil Wawancara

SDN Banjarsari 113 Merdeka	SD Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik
Sudah mengetahui bahasa Sunda	
Tidak bisa menggunakan bahasa Sunda dasar	
Lingkungan rumahnya tidak menggunakan bahasa Sunda	
Hanya menggunakan bahasa Sunda yang sering mereka dengar	
Metode pembelajaran sudah berbasis sistem informasi	

Tabel 2. Perbedaan dari Hasil Wawancara

SDN Banjarsari 113 Merdeka	SD Yayasan Atikan Sunda 1 Pasirleutik
Murid lebih suka metode pembelajaran lewat video / slide persentasi	Murid lebih suka metode pembelajaran lewat video / slide persentasi dan konvensional
Pelajaran bahasa Sunda hanya seminggu sekali dan komunikasinya campur Indonesia dan Sunda	Lebih ditekankan pada kebudayaan Sunda disemua pelajaran wajib menggunakan bahasa Sunda namun tetap di terjemahkan ke Indonesia

4.2 Segmentasi Target Audiens

Demografis : Pelajar, laki-laki dan perempuan berusia 8 – 10 tahun, pendidikan SD
Geografis : Kota Bandung dan Sekitarnya
Psikografis : memiliki rasa keingintahuan yang tinggi, tertarik dengan visual ilustrasi anak, tertarik dengan ilmu bahasa, sering bermain menggunakan smartphone dan sudah terbiasa menyelam di sosial media
Teknografis : Aktif menggunakan sosial media dan terbiasa metode pembelajaran berbasis teknologi

4.3 Insight Target Audiens

Wants : tertarik belajar berbahasa Sunda, ingin mengerti berbahasa Sunda, memahami belajar sambil bermain, belajar dengan suasana yang baru, hal yang menarik secara visual

Need : materi pembelajaran mudah dijangkau, metode pembelajaran yang baru, sebuah penyampaian pembelajaran sembari bersenang-senang, metode pembelajaran yang bisa dinikmati tanpa penghalang bahasa, memerlukan materi yang dapat menarik minat anak

Fear : mudah jenuh, bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, takut pelafan berbahasa Sunda salah ucap, tidak pede saat berbahasa Sunda, tidak bisa menikmati cerita rakyat dalam bahasa Sunda, salah tutur kata ketika berbicara kepada orang tua, tidak percaya diri ketika mengucapkan bahasa Sunda, metode pembelajarannya tidak cocok dengan yang digemari

Dream : bisa menikmati cerita berbahasa Sunda tanpa bimbingan, memiliki tata krama berbicara kepada orang yang lebih tua

4.4 Problem Statement

Pelajar SD saat ini masih memiliki ketertarikan terhadap pembelajaranke budayaan Sunda namun masalah yang muncul ialah metode penyampaian pembelajaran yang monoton dan ragam media yang digunakan masih minim menjadikan anak mudah bosan dan tidak memiliki ketertarikan dan antusias ketika belajar kebudayaan berbahasa Sunda.

4.5 Problem Solution

Menyajikan metode pembelajaran kebudayaan berbahasa Sunda menggunakan Visual Storytelling berbasis video motion dan pengayaan visual children's books dengan contoh kasus cerita rakyat Dalem Boncel sebagai pembelajaranmoral, tata krama dan sikap sopan santun terhadap orang tua.

4.6 What to Say

Berdasarkan latar belakang dan cerita rakyat yang diangkat, dikumpulkan menjadi kata kunci dan tercipta slogan :

“ Status kedudukan tidak ada gunanya bila tidak memiliki tatakrama kepada orang tua ”

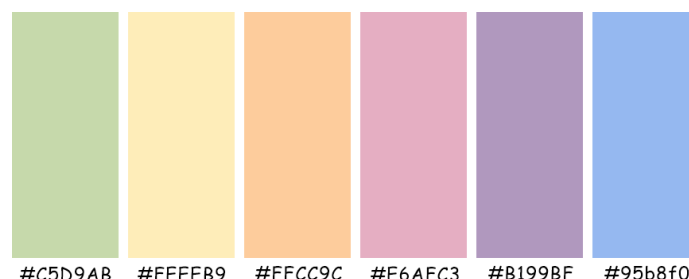
4.6 How to Say

Memberikan edukasi tata krama kebudayaan Sunda menggunakan metode baru berupa visual storytelling berbasis video motion agar memberikan pengalaman pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

4.6 Tone & Manner

a. Colorful & Tragedy

Perpaduan warna yang bervariasi berperan penting pada psikologi untuk anak. Selain itu juga dapat merangsang perkembangan psikologi, mengekspresikan dirinya serta menjadikan anak lebih percaya diri dan membangkitkan sisi kreativitas. Warna pastel memiliki pengaruh yang dapat menimbulkan kesan lembut dan menenangkan sehingga merangsang perkembangan saraf motorik. Untuk menentukan audio pada awalnya ceria yang memberi kesan semangat namun setelah masuk bagian konflik alunan melodi akan menjadi lebih lambat dan memberikan rasa kesedihan.



Gambar 1. Color Palette

b. Typeface Comic Sans MS

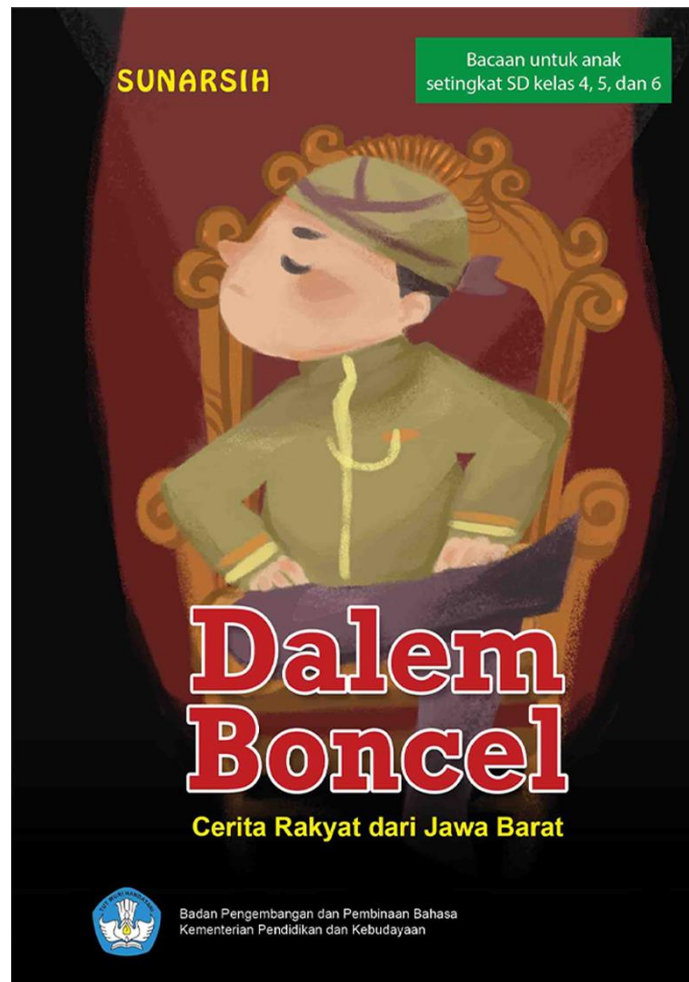
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

4.7 Buku Referensi Alur Cerita

Membedah isi buku berdasarkan struktur elemen visual storytelling seperti Tema, karakter, setting, konflik, plot. Setelah semuanya ditetapkan, mulai mengalurkan plot cerita yang sesuai dengan minat target audiens agar memberikan dampak dan membuat target audiens tertarik untuk menontonnya hingga akhir cerita.



Gambar 2. Buku Dalem Boncel oleh Sunarsih (2016)

Pengarang	: Sunarsih
Kontributor	: Rizqia Sadida (ilustrator)
Penerbit	: Badan Pengembangan bahasa dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud
Kota terbit	: Jakarta
Tahun terbit	: 2016
ISBN	: 978-602-437-034-3
Subyek	: cerita rakyat - Jawa Barat
Klasifikasi	: 398.209 Sun d
Bahasa	: Indonesia
Edisi	: cet. 1
Halaman	: viii, 56 hlm.: illus.; 21 cm.

4.7 Desain Karakter



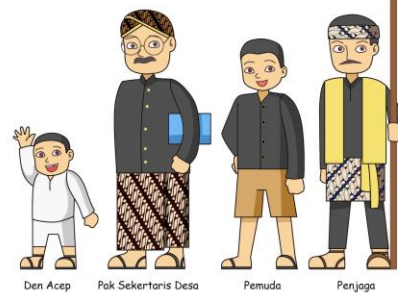
Boncel
Seorang pemuda pekerja keras berasal dari Desa Bungbulang dia berkelana merantau untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik namun dia lebih mempertahankan kedudukannya dibandingkan mengakui kedua orang tua



Tokoh Desa Bungbulang & Desa Gidaun
Meskipun tidak kend, mereka masih mau membantu dan menolong pedagang kelling membantu orang tua Boncel bertemu dengan Boncel Ki Paninggaran membantu Boncel mendapatkan upah menuju Kadipaten Caringin dan Tetangga membantu Boncel memberitahu kebenaran orang tuanya



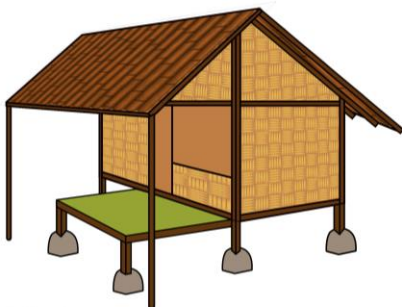
Orang tua Boncel
Orang tua harmonis yang selalu mendoakan anaknya selamat bapaknya pekerja keras dan ibunya penyayang



Tokoh Kadipaten Caringin
Keramahan yang mereka tunjukkan mempermudah Boncel dan orang tuanya meraih tujuannya Tertutama Den Acep dan Pak Sekertaris desa yang membuat Boncel menjadi seorang Dalem meskipun para penjaga itu tegas, mereka tetap memiliki rasa empati.

Gambar 3. Desain karakter tokoh Dalem Boncel

4.8 Desain Bangunan



Rumah Tagog Anjing
Namanya berasal dari bentuk rumah yang menyerupai posisi seekor anjing sedang duduk. Merupakan rumah panggung adat Sunda yang memiliki bentuk lebih rendah dari rumah panggung lainnya.



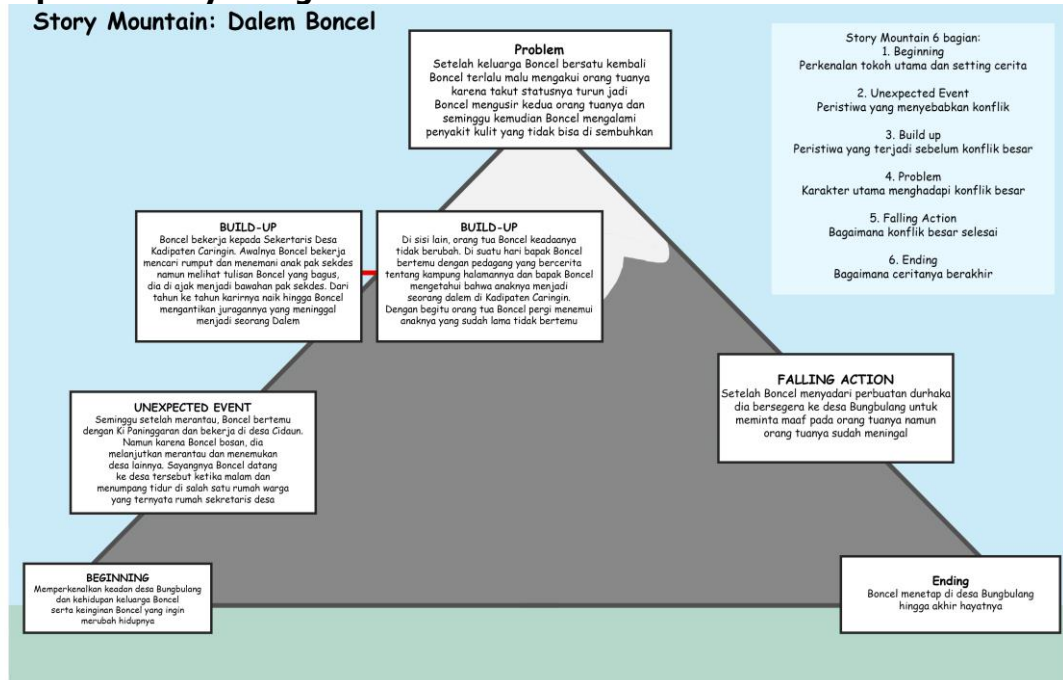
Julang Ngepak
rumah ini memiliki makna sebagai burung yang sedang mengepakkan sayap. Hal ini dapat terlihat dari bentuk atapnya yang melebar ke samping. Rumah adat ini dapat di jumpai di daerah Tasikmalaya dan Kuningan.



Badak Heuay
Arti namanya adalah badak menguap jadi bentuk atap rumah menyerupai badak yang sedang menguap. Rumah adat sunda ini bisa ditemukan di daerah Sukabumi.

Gambar 4. Desain bangunan rumah tradisional adat Sunda

4.9 Sequence Storytelling

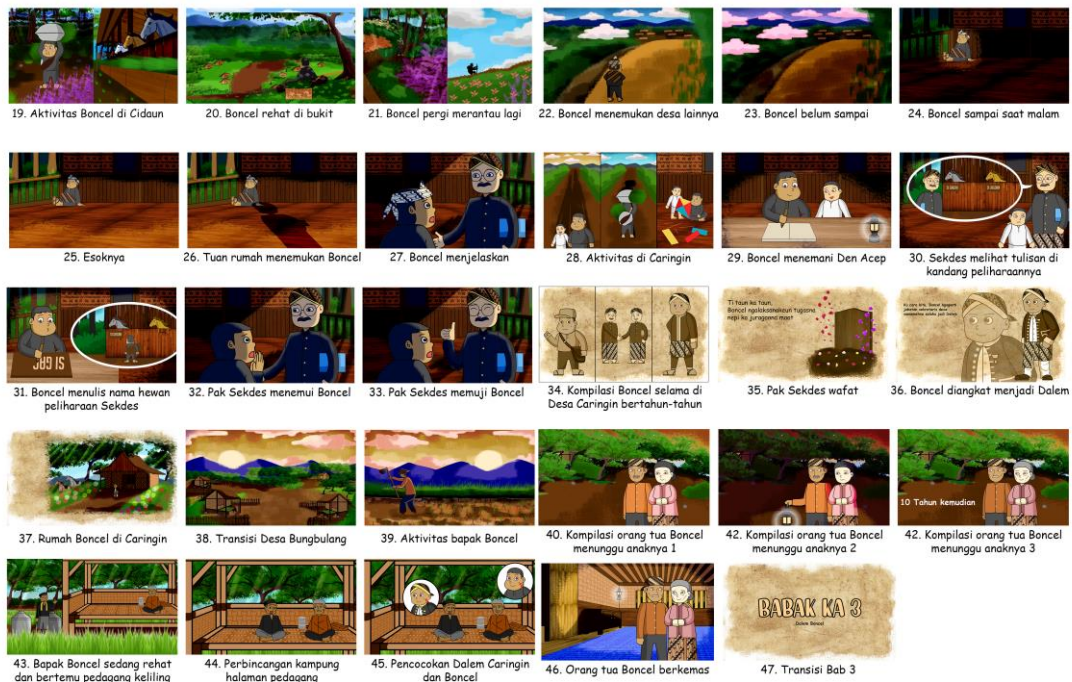


Gambar 5. Sequence Storytelling The Mountain cerita Dalem Boncel

4.10 Storyboard



**Gambar 6. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 4 – Desa Bungbulang, Desa kelahiran Dalem Boncel**



**Gambar 7. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 2 – Desa Caringin**



**Gambar 8. Storyboard Dalem Boncel
Chapter 3 – Dalem Boncel**

5. KESIMPULAN

Kesimpulannya adalah Anak-anak yang sudah menonton video motion menikmati dan merasa terhibur dengan audio visual yang disajikan. Mereka sudah bisa menerima dan memahami isi cerita yang di sampaikan. Anak yang tidak bisa berbahasa Sunda merasa terbantu dan tidak khawatir karena sudah disediakan penerjemah dan tidak memerlukan bimbingan orang tua atau guru untuk menerjemahkan kosakata yang tidak mereka mengerti. Anak-anak merasa ingin menonton cerita lainnya karena seru dan terhibur. Anak-anak menjadi lebih semangat dan memiliki ketertarikan terhadap cerita rakyat dari pembawaan audio visual.

DAFTAR RUJUKAN

- Walter, E., & Gioglio, J. (2015). The Power of Visual Storytelling: How to Use Visuals, Videos, and Social Media
- Yeo, L. (2023). The Ultimate Guide to Visual Storytelling. Retrieved from moretothat: <https://moretothat.com/visual-storytelling/>
- Prawiro, M. (2019, Oktober 15). Pengertian Ilustrasi: Arti, Fungsi, Jenis dan Contoh Ilustrasi. Retrieved from maxmanroe: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-ilustrasi.html>
- Aparaschivei, L. (2022, Februari 16). 12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know. Retrieved from vectornator: <https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/>
- Kurniawan, P. D. (2019). Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Publikasi KTP Anak di Kota Salatiga. Perpustakaan Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sutrisman, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. Departemen Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, 589-590.
- detikHealth. (2011, April 14). Warna Bisa Pengaruhi Psikologis Anak. Retrieved from detikhealth: <https://health.detik.com/ibu-dan-anak/d-1617042/warna-bisa-pengaruhi-psikologis-anak>
- Fadhli, d. (2021, Oktober 8). Tahap Perkembangan Anak Usia 10-12. Retrieved from halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-10-12-tahun>
- Makarim, d. R. (2021, Oktober 12). Tahap Perkembangan Anak Usia 8-9 Tahun. Retrieved from halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/tahap-perkembangan-anak-usia-8-9-tahun>
- Rahmadani, A. (2020, Oktober 16). Fase Perkembangan Psikologi Anak Usia Sekolah. Retrieved from generasimaju: <https://www.generasimaju.co.id/artikel/5-tahun/tumbuh-kembang/fase-perkembangan-psikologi-anak-usia-sekolah>
- Sunarsih. (2016). Dalem Boncel - Cerita Rakyat dari Jawa Barat. Jakarta: Badan Pengembangan bahasa dan Pembinaan Bahasa Kemendikbud.
- Sutrisman, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Motion Graphic Sebagai Media pembelajaran Augmented Reality Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya. Departemen Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya, 589-590.
- Teng, H. B. (2017). Filasafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah). Departemen Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.
- Upahita, d. (2023, September 7). Perkembangan Anak Usia 10 Tahun, Apakah Sudah Sesuai ? Retrieved from hellosehat: <https://hellosehat.com/parenting/remaja/tumbuh-kembang-remaja/perkembangan-anak-10-tahun/>
- Upahita, d. (2023, September 7). Perkembangan Anak usia 8 Tahun, Apakah Sudah Sesuai ? Retrieved from hellosehat: <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/tumbuh-kembang-anak/perkembangan-anak-usia-8-tahun/>