

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM NOVEL ANAK *USANG YANG BERKILAU***

PERTANGGUNGJAWABAN KARYA KREATIF

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



Oleh

Afrija Nurul Hikam

NIM 1908833

BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM NOVEL ANAK *USANG YANG BERKILAU***

Oleh

Afrija Nurul Hikam

NIM 1908833

Sebuah pertanggungjawaban karya kreatif yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia

©Afrija Nurul Hikam 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Pertanggungjawaban karya kreatif ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

AFRIJA NURUL HIKAM

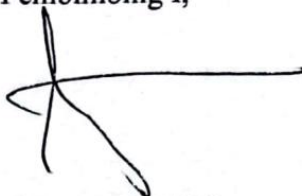
1908833

**REVITALISASI PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM NOVEL ANAK *USANG YANG BERKILAU***

PERTANGGUNGJAWABAN KARYA KREATIF

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

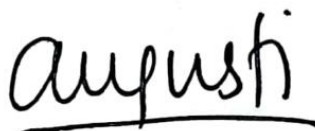
Pembimbing I,



Dr. Tedi Permadi, M.Hum.

NIP 197006242006041001

Pembimbing II,

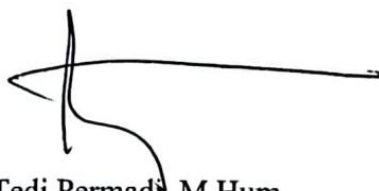


Dheka Dwi Agustiningsih, M.Hum.

NIP 198608142019032009

Mengetahui,

Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Tedi Permadi, M.Hum.

NIP 197006242006041001

PENGANTAR

Kepada Allah yang Maha Kuasa, penulis merasa sungguh bersyukur atas nikmat-Nya yang tiada terhingga. Sebab, berkat kuasa-Nya penulis dapat menyelesaikan karya yang berjudul *Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Novel Anak “Usang yang Berkilau”*.

Penyelesaian karya ini juga tidak dapat terwujud tanpa adanya dukungan dan bantuan berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua individu dan instansi yang telah turut serta dalam proses pembuatan karya ini. Keikhlasan dan kontribusi mereka telah menjadikan karya *Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Novel Anak Usang yang Berkilau* dapat terwujud.

Akan tetapi, penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan, terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati memohon maaf kepada semua pembaca yang telah memberikan waktu dan perhatian untuk membaca karya yang masih perlu dimaksimalkan lagi ini. Melalui karya ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat bagi pembaca, baik sebagai referensi, edukasi, maupaun rekreasi. Akhir kata, penulis sampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Allah Yang Maha Kuasa. Kehadirat-Nya telah memberikan anugerah, pertolongan, serta kasih sayang-Nya yang luar biasa, sehingga penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir yang berjudul *Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Novel Anak “Usang yang Berkilau”*. Penulis merasa sangat bersyukur atas kelancaran dalam menciptakan karya kreatif ini, yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan ujian sarjana (S1) program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia.

Banyak pihak yang telah memberikan dukungan yang tak terhingga selama perjalanan studi penulis dari awal perkuliahan, hingga saat penulis berhasil menyelesaikan tugas akhir karya kreatif. Baik itu dukungan moral maupun dukungan material, semuanya sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Dr. Isah Cahyani, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
2. Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd., selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
3. Bapak Dr. Tedi Permadi, M.Hum., selaku Ketua Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia;
4. Bapak Dr. Tedi Permadi, M.Hum., selaku pembimbing 1 yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pengetahuan, dan juga saran selama proses penciptaan karya kreatif ini berlangsung;
5. Ibu Dheka Dwi Agustiningsih, M.Hum., selaku pembimbing 2 yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, pengetahuan, dan juga saran selama proses penciptaan karya kreatif ini berlangsung;
6. Terima kasih tidak terhingga untuk orang tua penulis, Bapak Wawan Suwandi dan Ibu Samsiah atas segala dukungan morel maupun materiel. Sosok kalian selalu menjadi sebab penulis tetap berani bermimpi. Achyudi Pangestu dan Wanda Khairunnisa, selaku saudara kandung penulis, karena sudah memberikan dukungan.

7. Keluarga besar Abah Sulaiman dan Abah Abdul Mu'in yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat bagi penulis.
8. Warga Jl. Tanjung Gedong, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, karena sudah memberikan inspirasi dan keramahtamahan oleh warga sekitar.
9. Para Akang dan TeteH dari Komunitas Hong, terkhusus Kang Cecep Imansah yang telah memberikan izin serta informasi dengan rinci mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.
10. Terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan dari kelas B Bahasa dan Sastra Indonesia 2019 yang selalu memberikan dukungan selama berproses dalam menimba ilmu.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya kreatif beserta pertanggungjawaban **Revitalisasi Permainan Tradisional dalam Novel Anak Usang yang Berkilau** adalah benar-benar karya milik saya sendiri. Saya tidak melakukan pengutipan atau penjiplakan dengan cara yang tidak selaras dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi bilamana di kemudian hari ditemukan adanya bentuk pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 2023

Penulis

Afrija Nurul Hikam

NIM 1908833

ABSTRAK

Novel anak *Usang yang Berkilau* bertujuan untuk melestarikan atau merevitalisasi permainan tradisional melalui bentuk karya sastra. Secara keseluruhan novel ini menunjukkan tokoh Lamera yang berjuang dalam meraih impian, perlu kegigihan, kerja keras yang tinggi, proses yang sangat panjang dan tidak mudah. Alur cerita yang digunakan dalam novel ini adalah pengenalan, konflik, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian. Teknik pengalurannya adalah progresif (kronologis). Novel ini menggunakan sudut pandang orang ketiga serba tahu. Metode yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan pendekatan *Art Based Research* yang memiliki beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pengumpulan data, pembuatan karya seni, dan penyelidikan terkait kesesuaian dengan tujuan penciptaan. Hasil karya merupakan novel anak yang berjudul *Usang yang Berkilau* dengan menerapkan teori *Self-Determination Theory (SDT)*: motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Kata Kunci: *novel, permainan tradisional, budaya, kearifan lokal, futsal*

ABSTRACT

The novel Usang yang Berkilau aims to preserve or revitalize traditional games through a work of literature. Overall, this novel portrays the character Lamera who strives to achieve her dreams, requiring perseverance, high levels of hard work, a lengthy and challenging process. The storyline utilized in this novel includes introduction, conflict, climax, anti-climax, and resolution. The narrative technique employed is progressive (chronological). The novel employs a third-person omniscient point of view. The method used is qualitative with an Art Based Research approach, consisting of several stages: planning, data collection, artwork creation, and investigation related to alignment with the creation's purpose. The resulting work is a children's novel titled Usang yang Berkilau applying the Self-Determination Theory (SDT): intrinsic and extrinsic motivation.

Keyword: *novel, traditional games, culture, local wisdom, futsal*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Pertanyaan Penciptaan Karya Kreatif	3
1.3 Tujuan Penciptaan Karya Kreatif.....	4
1.4 Manfaat Penciptaan Karya Kreatif.....	4
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Teori	5
2.2 Jejak Karya Sejenis	14
BAB III.....	16
METODOLOGI PENCIPTAAN	16
3.1 <i>Arts-Based Research</i> (ABR)	16
3.1.1 Pengumpulan Data	17
3.1.2 Penciptaan Karya.....	18
3.1.3 Penyelidikan	22
3.2 Penyuntingan Karya	23
3.3 Lini Masa Penggarapan Karya	23
BAB IV	24
PEMBAHASAN	24

4.1 Proses Penciptaan Karya Novel Anak <i>Usang yang Berkilau</i>	24
4.1.1 Pengumpulan Data	26
4.1.2 Penciptaan Karya.....	32
4.1.3 Penyelidikan	71
4.1.4 Penyuntingan Karya	74
4.1.5 <i>Mockup</i> Buku Novel <i>Usang yang Berkilau</i>	74
BAB V	79
PENUTUP	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
BAHAN RUJUKAN	81
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lini Masa Penggarapan	21
---------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Keseruan di Komunitas Hong	27
Gambar 4.2 Jl. Tanjung Gedong, Tomang, Kec. Grogol Petamburan.....	29
Gambar 4.3 Bagan Fungsi Utama Cerita.....	39
Gambar 4.4 Suasana Penyambutan di Komunitas Hong.....	50
Gambar 4.5 Kondisi Bangunan Komunitas Hong.....	51
Gambar 4.6 Kover Buku Novel <i>Usang yang Berkilau</i> (Tampak Depan).....	73
Gambar 4.7 <i>Mockup</i> Isi Novel <i>Usang yang Berkilau</i>	74
Gambar 4.8 Kover Buku Novel <i>Usang yang Berkilau</i> (Tampak Belakang).....	75
Gambar 4.9 <i>Mockup</i> Novel <i>Usang yang Berkilau</i>	76

BAHAN RUJUKAN

- Abdhul, Y. (2022, April 25). *Studi Pustaka: Pengertian, Tujuan, Sumber dan Metode*. Diperoleh dari deepublishstore: <https://deepublishstore.com/blog/studi-pustaka/>
- Adhi, I. S. (2020, Juni 6). *13 Makanan untuk Meningkatkan Daya Tahan Tubuh*. Diperoleh dari kompas: <https://health.kompas.com/read/2020/06/06/120000868/13-makanan-untuk-meningkatkan-daya-tahan-tubuh?page=all>
- Adinda, R. (2022, Agustus). *Mengenal Denial, 5 Tahap Kesedihan, serta Cara Untuk Mengatasinya*. Diperoleh dari gamedia: <https://www.gamedia.com/best-seller/denial/>
- Adrian, K. (2023, Januari 30). *Nyeri Otot Setelah Olahraga dan Cara Meringankannya*. Diperoleh dari alodokter: <https://www.alodokter.com/nyeri-otot-setelah-olahraga-dan-cara-meringankannya#:~:text=Penyebab%20Munculnya%20Nyeri%20Otot%20Setelah%20Olahraga&text=Penumpukan%20asam%20laktat%20sebagai%20hasil,Peradangan%20pada%20otot>
- Adryamarthanino, V. (2021, Oktober 26). *Ki Ageng Selo, Legenda Penangkap Petir*. Diperoleh dari kompas: <https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/26/110000679/ki-ageng-selo-legenda-penangkap-petir?page=all>
- Alkatiri, M. Y. (2023, Juni 5). Mamat Aalkatiri, Kalo Jaman Dulu Udah “Ilang” Orang Kayak Begini! (V. R. Deddy Mahendra Desta, Interviewer)
- Anjani, H. P. (2019, Januari 6). *10 Tempat Jogging Terbaik di Jakarta*. Diperoleh dari idntimes: <https://www.idntimes.com/travel/destination/francisca-christy/10-tempat-di-jakarta-yang-seru-buat-jogging?page=all>
- Apriman Saleh, M. (2020). Hubungan power otot tungkai terhadap keterampilan shooting futsal di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1), 11-19.
- Ariani, Y. (2011). *Hubungan Antara Motivasi dengan Efikasi Diri Pasien DM Tipe 2 Dalam Konteks Asuhan Keperawatan Di RSUP.H.Adam Malik Medan*. Tesis: Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia.
- Awalia, Z. (2021, Juni 29). *Teknologi Mengakibatkan Peralihan Budaya, dari Permainan Tradisional ke Permainan Modern Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Teknologi Mengakibatkan Peralihan Budaya, dari Permainan Tradisional ke Permainan Modern", Klik untuk baca: ht. Diperoleh dari kompasiana:*

<https://www.kompasiana.com/zilfahawalia/5d0a13490d823016bd5c1443/kemajuan-teknologi-mengakibatkan-bergesernya-budaya-permainan-anak-tradisional-menjadi-permainan-modern>

Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Ngronggot Nganjuk. *Jurnal: Dinamika Penelitian*, 279-208.

Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Grafitipres.

Danim, S. (2004). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.

Daniswari, D. (2022, Februari 23). *Permainan Gobak Sodor: Asal-usul, Cara Bermain, dan Manfaat*. Diperoleh dari Kompas: <https://regional.kompas.com/read/2022/02/23/002840478/permainan-gobak-sodor-asal-usul-cara-bermain-dan-manfaat?page=all>

Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua dan Guru dalam Memahami Psikologi Anak, Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Dwi Handoko, A. G. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 1-7.

Erfandi, R. (2021, Agustus 28). *Kisah Tragis Denny Thios, Juara Dunia Angkat Besi Indonesia hingga Menjadi Tukang Las*. Diperoleh dari okezone: <https://sports.okezone.com/read/2021/08/28/43/2462641/kisah-tragis-denny-thios-juara-dunia-angkat-besi-indonesia-hingga-menjadi-tukang-las>

F. Aritonang, H. V. (2020). Analisis Gaya Bahasa pada Syair Sidang Fakir Empunya Kata Karya Hamzah Fansuri. *Jurnal Sastra*, 9(1).

Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).

Febri Setiani, Z. A. (2021). Nilai Edukatif Tokoh Burlian Dalam Novel Si Anak Spesial Karya Tere Liye: Tinjauan Sosiologi Sastra Sebagai Bahan Ajar Cerita Inspiratif. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(2), 1-12.

Gellner, J. (2022, April 25). *Arts-based Research (EEK)*. Diperoleh dari kunts uni graz: <https://www.kug.ac.at/en/arts/general/arts-based-research/>

Halodoc, R. (2018, Agustus 26). *Sehat Seperti Atlet, Ini 5 Makanan yang Perlu Dikonsumsi Setiap Hari*. Diperoleh dari halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/sehat-seperti-atlet-ini-5-makanan-yang-perlu-dikonsumsi-setiap-hari>

- Handoko, T. H. (1992). *Manajemen personal dan sumber daya manusia*. Yogyakarta: Penerbit yogyakarta: UGM.
- Haris. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublek-Cublek Sueng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 15-20.
- hellosehat, T. (n.d.). *5 Tahap Kesedihan Setelah Menghadapi Peristiwa Buruk*. Diperoleh dari hellosehat: <https://hellosehat.com/mental/gangguan-mood/lima-tahap-kesedihan/>
- Hengki Pramansyah Jaya NH, A. F. (2022). Penerapan Latihan Athletic Basic Coordination Terhadap Peningkatan Kemampuan Lari Jarak Pendek Peserta Ekstrakurikuler SMP Negeri 11 Kota Lubuklinggau. *e-SPORT: Jurnal Kesehatan Jasmani, Kesehatan Rekreasi*, 3(1), 28-36.
- Huitt, W. (2001). *Motivation To Learn. An Overview. Educational Psychology Interactive*. Valdosta: Valdosta State University.
- Imansah, C. (2023, Juni 16). Permainan Tradisional. (A. N. Hikam, Interviewer)
- Inayaturobbani, F. (2020). Memahami Fungsi Gosip dalam Masyarakat Melalui Film Pendek “Tilik”. *Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 43-45.
- Indonesia, P. (2017). *Undang-Undang No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Indonesia, P. (2022). *Undang-Undang Republik Indonesia No. 23 Tahun 2022 tentang Pendidikan dan Layanan Psikologi*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Indonesia, T. C. (2021, Oktober 2). *Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet*. Diperoleh dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>
- Isnanto, B. A. (2022, November 18). *Kelentukan Adalah: Pengertian, Manfaat, dan Cara Latihannya*. Diperoleh dari detik: <https://www.detik.com/bali/berita/d-6413964/kelentukan-adalah-pengertian-manfaat-dan-cara-latihannya>
- Iswinarti. (2017). *Permainan tradisional: prosedur dan analisis manfaat psikologis*. Malang: UMM Press.
- Izard, C. E. (1992). Basic Emotions, Relations Among Emotions, and Emotion-Cognition Relations. *Psychological Review*, 561-565.
- Izzatullaili Nadhifah, M. K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio*, 7(1), 91-96.

- J. S. Eccles, C. M. (1991). Control versus autonomy during early adolescence. *Journal of Social Issues*, 53-68.
- Kamaliah, A. (2022, Oktober 7). *Senjata Rahasia Erling Haaland Diungkap Ilmuwan*. Diperoleh dari detik: <https://inet.detik.com/science/d-6334126/senjata-rahasia-erling-haaland-diungkap-ilmuwan>
- Kasihnama, T. (2021, Juli 2). *Arti Nama Alfin*. Diperoleh dari kasihnama: <https://kasihnama.com/nama-bayi/alfin>
- KBBI. (2023, Juli 4). *Kamus Besar Bahasa Indonesia/Irama*. Diperoleh dari kbbi.web.id: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/irama>
- Kemdikbud, T. (2020, April 16). *Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Diperoleh dari Kemdikbud.go.id: <https://siln-riyadh.kemdikbud.go.id/smp/2020/04/16/karakteristik-siswa-sekolah-menengah-pertama-smp/>
- Kosasih, E. (2012). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Kübler-Ross, E. (2009). The five stages of grief. *Library of Congress Cataloging in Publication Data*, 7-30.
- Kumpanan, T. (2022, Mei 31). *Arti Nama Rizki Menurut Islam*. Diperoleh dari kumpanan: <https://kumpanan.com/mama-rempong/arti-nama-rizki-menurut-islam-1yArzQwvwqW>
- Kumpanan, T. (2022, Oktober 14). *35 Nama Anak Perempuan Betawi yang Memiliki Makna Baik*. Diperoleh dari kumpanan: <https://kumpanan.com/mama-rempong/35-nama-anak-perempuan-betawi-yang-memiliki-makna-baik-1z2j3S4SA22>
- Kumpanan, T. (2022, Januari 29). *Arti Nama Sri yang Populer untuk Anak Perempuan*. Diperoleh dari kumpanan: <https://kumpanan.com/mama-rempong/arti-nama-sri-yang-populer-untuk-anak-perempuan-1xOUzFUMsRj>
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Leavy, P. (2008). *Method meets art: Arts-based research practice*. New York: Guilford Publications.
- Leavy, P. (2017). *Research Design: Quantitative, Qualitative, Mixed Methods, Arts-based, and Community-based Participatory Research Approaches*. New York: The Guilford Press.

- L. E. Deci, M. R. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Liliani, E. (2015). Kontruksi Gender dalam Novel-Novel Anak Karya Penulis Anak. *Jurnal Litera*, 110-111.
- Lisha Desti Rahayu, S. I. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boyan Terhadap Perkembangan Motorik Anak di Taman Kanak-kanak Ramah Anak Nagari Gurun Panjang. *Jurnal Family Education*, 1(3), 19-26.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- M., A. T. (2010). *Inovasi Pendidikan melalui Problem Based Learning Bagaimana Pendidik Memberdayakan pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Makarim, F. R. (2022, Agustus 23). *Catat, Ini 2 Contoh Penyimpangan Sosial yang Sering Terjadi*. Diperoleh dari halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/catat-ini-2-contoh-penyimpangan-sosial-yang-sering-terjadi>
- Makassar, A. F. (n.d.). *The Five Stage of Grief (Lima Tahap Kesedihan)*. Diperoleh dari psikogenesis: <http://www.psikogenesis.com/2017/12/the-five-stage-of-grief-lima-tahap.html#:~:text=Kesedihan%20merupakan%20hal%20wajar%20yang,biasa%20disebut%20Model%20Kuber%2DRoss>.
- MR, M. H. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, (1), 1-15.
- Namamia, T. (2022, Maret 5). *Arti Nama Laksana*. Diperoleh dari namamia: <https://namamia.com/nama-bayi/laksana.html#:~:text=Laksana%20dalam%20bahasa%20Jawa%2C%20artinya,dengan%20baik%2C%20cerdas%20dan%20beruntung>.
- Nailufar, N. N. (2022, Maret 13). *Daftar Mall di Jakarta Barat*. Retrieved from Kompas.com: <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/03/13/00150001/daftar-mall-di-jakarta-barat>
- Nanda. (2023, Februari 1). *47 Tempat Wisata di Jakarta Barat Terbaik & Hits yang Wajib Dikunjungi*. Retrieved from tempatwisataseru.com: <https://tempatwisataseru.com/tempat-wisata-di-jakarta-barat/>
- Nugraheni, S. (2021). *Pengaruh Latihan Athletic Basic Coordination Terhadap Kecepatan Lari 60 Meter pada Siswa Kelas Khusus Olahraga Cabang*

Atletik di SMA Negeri 4 Yogyakarta. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Nuraini, T. N. (2022, Juni 29). *200 Nama Bayi Perempuan & Laki-Laki dari Bahasa Sunda, Sarat Akan Doa & Penuh Pesona*. Diperoleh dari merdeka: <https://www.merdeka.com/trending/200-nama-bayi-perempuan-amp-laki-laki-dari-bahasa-sunda-sarat-akan-doa-amp-penuh-pesona-kl.html>
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak, Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *eori Pengkajian Sastra*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurhadi. (2022, Januari 14). *Begini Pola Makan dan Nutrisi yang Ideal bagi Atlet*. Diperoleh dari tempo: <https://gaya.tempo.co/read/1549965/begini-pola-makan-dan-nutrisi-yang-ideal-bagi-atlet>
- Parera, J. D. (2004). *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga.
- Pittara. (2022, April 25). *Pingsan*. Diperoleh dari alodokter: <https://www.alodokter.com/pingsan#:~:text=Umumnya%2C%20pingsan%20terjadi%20karena%20tekanan,perubahan%20posisi%20secara%20tiba%2Dtiba>.
- Pradigdo, B. G. (2020, Agustus 7). *7 Mutiara Timur yang Berkilau Bersama Timnas Indonesia, dari Ronny Pattinasarani hingga Todd Rivaldo Ferre*. Diperoleh dari bola.com: <https://www.bola.com/indonesia/read/4309075/7-mutiara-timur-yang-berkilau-bersama-timnas-indonesia-dari-ronny-pattinasarani-hingga-todd-rivaldo-ferre>
- Putri, A. (2023, Juni 13). *Bergesernya Permainan Tradisional ke Permainan Digital*. Diperoleh dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/atikaputri0902/6487d0cd4addee1c7b398ce2/bergesernya-permainan-tradisional-ke-permainan-digital>
- Qalbi, A. F. (2021). *Rangku Alu*. Jakarta: Kanak.
- R. Syahni, F. A. (2021). Pengembangan Alat Bantu Latihan Untuk Penjaga Gawang Olahraga Futsal. *Jurnal Prestasi*, 79–83.
- Ravianto. (2023, Januari 9). *Hari Pertama Masuk Sekolah Lagi, Siswi SMP di Ciamis Bilang Begini*. Diperoleh dari Tribun Jabar: <https://jabar.tribunnews.com/2023/01/09/hari-pertama-masuk-sekolah-lagi-siswi-smp-di-ciamis-bilang-begini>
- Revitasari, F. (2019, Juli 10). *Indah, Inspirasi Nama Anak Bernuansa Jawa ala Keluarga Katon Bagaskara*. Diperoleh dari idntimes: <https://www.idntimes.com/life/family/vita/indah-inspirasi-nama-anak-bernuansa-jawa-ala-keluarga-katon-bagaskara?page=all>

- Rohman, F. (2022, Oktober 19). *4 Manfaat Lari di Siang Hari, Diklaim Ampuh Kurangi Stres*. Diperoleh dari katadata: <https://katadata.co.id/intan/berita/634f723b22e27/4-manfaat-lari-di-siang-hari-diklaim-ampuh-kurangi-stres>
- Rosadi, D. (2015, Oktober 7). *Komunitas Hong, Surga Permainan Tradisional di Bandung*. Diperoleh dari Merdeka: <https://www.merdeka.com/gaya/komunitas-hong-surga-permainan-tradisional-di-bandung.html>
- Ruangbunda, T. (2020, November 13). *Arti Nama Robi dalam Bahasa Jerman*. Diperoleh dari ruangbunda: <https://www.ruangbunda.com/nama/robi/>
- Ruangmom, T. (2022, Mei 24). *Nama Bayi Laki-Laki Modern Aesthetic yang Keren & Artinya*. Diperoleh dari ruangmom: <https://www.ruangmom.com/nama-bayi-laki-laki-modern.html>
- Saini, J. S. (1997). *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salmaa. (2023, April 4). *Penelitian Empiris: Pengertian, Jenis-Jenis, dan Contoh Lengkapnya*. Diperoleh dari penerbitdeepublish.com: <https://penerbitdeepublish.com/penelitian->
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sari, A. M. (2022, April 9). *Ardiansyah Runtuboy, Bintang Futsal asal Papua yang Jadi Langganan Timnas Futsal Indonesia*. Diperoleh dari TribunPapua: <https://papua.tribunnews.com/2022/04/09/ardiansyah-runtuboy-bintang-futsal-asal-papua-yang-jadi-langganantimnas-futsal-indonesia>
- Saryono. (2009). *Pengantar Apresiasi Sastra*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Simangunsong, W. S. (2022, November 10). *Festival Permainan Tradisional Digelar di Kota Tua 12-13 November 2022*. Diperoleh dari kompas: <https://travel.kompas.com/read/2022/11/10/171100627/festival-permainan-tradisional-digelar-di-kota-tua-12-13-november-2022>
- Sindo, T. K. (2016, Januari 8). *Nasib Mantan Atlet Nasional, Dulu Dipuja Kini Merana*. Diperoleh dari sindonews: <https://sports.sindonews.com/berita/1075339/51/nasib-mantan-atlet-nasional-dulu-dipuja-kini-merana>
- Statistik, B. P. (2022). *STATISTIK SOSIAL BUDAYA 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Statistik, B. P. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2021*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.

- STEKOM, T. (2021, Mei 5). *Walet-palem asia*. Diperoleh dari p2k.stekom: https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Walet-palem_asia
- Sukada, M. (2013). *Pembinaan Kritik Sastra di Indonesia*. Bandung: Angkasa.
- Supiati, A. F. (2021). Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Olahraga Futsal. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1), 34-39.
- Suryawan, I. A. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, 2(2).
- Tarigan, H. G. (2017). *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Timex, R. (2023, Februari 10). *Masa Tua Atlet Kini Dijamin UU Nomor 23 Tahun 2022*. Diperoleh dari [timexkupang: https://timexkupang.fajar.co.id/2023/02/10/masa-tua-atlet-kini-dijamin-uu-nomor-23-tahun-2022/](https://timexkupang.fajar.co.id/2023/02/10/masa-tua-atlet-kini-dijamin-uu-nomor-23-tahun-2022/)
- Wibowo, S. (2023, Mei 30). *Nama Bayi Indah Terinspirasi dari Indonesia Timur*. Diperoleh dari [motherandbeyond: https://motherandbeyond.id/read/17057/50-nama-bayi-indah-terinspirasi-dari-indonesia-timur](https://motherandbeyond.id/read/17057/50-nama-bayi-indah-terinspirasi-dari-indonesia-timur)
- Wijayanti, E. (2020, Agustus 3). *Luka Hati yang Paling Pahit adalah Saat Keluarga Dihina Orang Lain*. Diperoleh dari [Fimela: https://www.fimela.com/lifestyle/read/4321043/luka-hati-yang-paling-pahit-adalah-saat-keluarga-dihina-orang-lain](https://www.fimela.com/lifestyle/read/4321043/luka-hati-yang-paling-pahit-adalah-saat-keluarga-dihina-orang-lain)
- Yosia, A. (2020, Mei 25). *Barisan 6 Pesepak Bola Berbakat asal Papua yang Sukses di Perantauan*. Diperoleh dari [bola.com: https://www.bola.com/indonesia/read/4262612/barisan-6-pesepak-bola-berbakat-asal-papua-yang-sukses-di-perantauan](https://www.bola.com/indonesia/read/4262612/barisan-6-pesepak-bola-berbakat-asal-papua-yang-sukses-di-perantauan)
- Yulianti, T. E. (2022, Desember 7). *100 Nama Laki-laki Asal Sunda dan Artinya, Khas Banget!* Diperoleh dari [detik: https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6447162/100-nama-laki-laki-asal-sunda-dan-artinya-khas-banget](https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6447162/100-nama-laki-laki-asal-sunda-dan-artinya-khas-banget)
- Yulianti, T. E. (2022, September 19). *12 Sifat dan Kebiasaan Orang Sunda, Bener Enggak Nih?* Diperoleh dari [detik: https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6300115/12-sifat-dan-kebiasaan-orang-sunda-bener-enggak-nih](https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6300115/12-sifat-dan-kebiasaan-orang-sunda-bener-enggak-nih)
- Zahara, R. (2013). *Nilai Pendidikan Karakter Dalam Novel Rumah Di Seribu Ombak Karya Erwin Arnada Dan Relevansinya Bagi Anak Usia Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Zulfikar, F. (2023, Mei 11). *Mengapa Perempuan Suka Bergosip?* Diperoleh dari [detikedu: https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6715771/mengapa-perempuan-suka-bergosip](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6715771/mengapa-perempuan-suka-bergosip)

Alif, Z I. R. (2023, Juli 9). Pelestari Permainan Tradisional. (T. C. Indonesia, Interviewer)