

Nomor Daftar FPIPS : 4756/UN40.A2.2/PT/2024

**KIPRAH KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SUNDA DI KABUPATEN BANDUNG (2003 – 2022)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Sejarah



Oleh

Sri Dewi Rahayu Nurgianti

NIM. 1901651

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG  
2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**

**KIPRAH KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SUNDA DI KABUPATEN BANDUNG**

Oleh  
**Sri Dewi Rahayu Nurgianti**

**Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan  
Sejarah, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

© Sri Dewi Rahayu Nurgianti  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Januari 2024

**Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.**

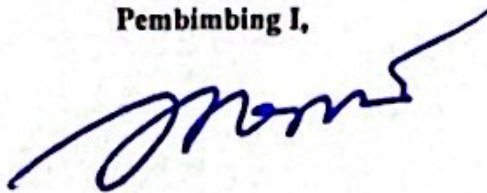
**LEMBAR PENGESAHAN**

**SRI DEWI RAHAYU NURGIANTI**

**KIPRAH KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN  
TRADISIONAL SUNDA DI KABUPATEN BANDUNG (2003 – 2022)**

**Disetujui dan disahkan oleh:**

**Pembimbing I,**



**Drs. Ayi Budi Santosa, M.Si.**  
**NIP.19630311 198901 1 001**

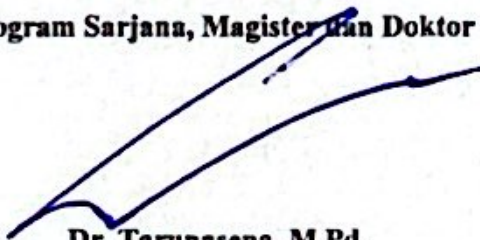
**Pembimbing II,**



**Ing Yulkanti, M.Pd**  
**NIP. 19860706 201504 2 004**

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah  
Program Sarjana, Magister dan Doktor**



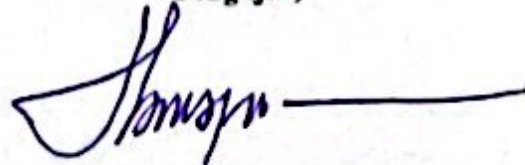
**Dr. Tarunasena, M.Pd.**  
**NIP. 19680828 199802 1 001**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SRI DEWI RAHAYU NURGIANTI**

**KIPRAH KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN**  
**TRADISIONAL SUNDA DI KABUPATEN BANDUNG (2003-2022)**

**Disetujui dan disahkan oleh:**

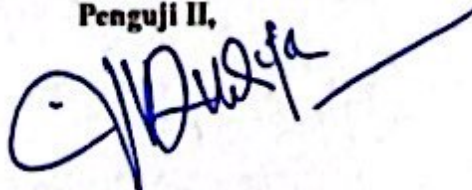
**Penguji I,**



**Prof. Dr. H. Didin Saripudin., M.Si.**

**NIP. 19700506 199702 1 001**

**Penguji II,**



**Dr. Lell Yulifar., M.Pd.**

**NIP. 19641204 199001 2 002**

**Penguji III,**

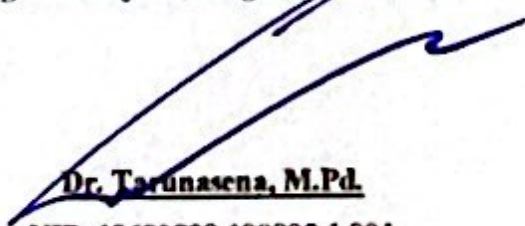


**Dr. Yeni Kurniawati Sumantri, S.Pd., M.Pd.**

**NIP. 19770602 200312 2 001**

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah**  
**Program Sarjana, Magister dan Doktor**



**Dr. Tarunasena, M.Pd.**

**NIP. 19680828 199802 1 001**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Kiprah Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung (2003-2022)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024  
Yang membuat pernyataan,

Sri Dewi Rahayu Nurgianti  
NIM. 1901651

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang mana atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Kiprah Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung (2003-2022)”**. Skripsi ini membahas mengenai sejarah serta kiprah Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda yang mana pada masa sekarang permainan tradisional sudah jarang dimainkan oleh anak-anak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada dosen pembimbing, Komunitas Hong, keluarga, serta pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran membangun yang diberikan oleh pembaca. Penulis berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi setiap pihak, khususnya bagi penulisan sejarah dalam lingkup Sejarah Lokal. Semoga penelitian ini juga dapat memberikan inspirasi kepada masyarakat khususnya generasi muda terkait pentingnya menjaga dan melestarikan permainan tradisional.

Penulis

Sri Dewi Rahayu Nurgianti  
NIM. 1901651

## UCAPAN TERIMA KASIH

Berkat pertolongan serta rahmat Allah SWT skripsi ini telah selesai. Selama penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan doa serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan terselesaikannya karya tulis ini, penulis bermaksud untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Ayi Budi Santosa, M.Si. dan Ibu Iing Yulianti, M.Pd. yang bertindak selaku dosen pembimbing I dan II. Terima kasih atas bimbingan, masukan, serta saran yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
2. Bapak Dr. Tarunasena Ma'mur, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah serta Ibu Dra. Yani Kusmarni, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Sejarah.
3. Bapak Drs. Ayi Budi Santosa, M.Si. selaku dosen pembimbing akademik penulis. Terima kasih atas arahan serta bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
4. Seluruh dosen serta staff Program Studi Pendidikan Sejarah FPIPS Universitas Pendidikan Indonesia yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Terima kasih atas seluruh ilmu serta pengalaman berharga yang diberikan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga tercinta, Mamah Tina Suryati dan Bapak Uteng Suhendar yang selalu memberikan doa yang tulus serta dorongan yang tiada henti-hentinya kepada penulis. Kemudian kepada adik tercinta Ilham Nurwahab dan Alisyah Hayatul Husna yang selalu menghibur serta memberikan semangat yang begitu luar biasa kepada penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada keluarga besar Kakek Entjar, Nenek Euis Tuti, Mama Epon Juarsih, dan Paman Yadi Setiawan yang selalu memanjatkan doa serta harapan-harapan baik kepada penulis.
7. Andre Aria Lesmana A.Md.Kom. yang selalu mendampingi penulis dalam suka maupun duka.
8. Pihak Komunitas Hong; Ibu Rini Sudaryani, Bapak Cecep Imansyah, Bapak Hendra Sastradinata, Bapak Kudrat Firmansyah, Bapak Lukman Hakim yang

telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Komunitas Hong. Semoga Komunitas Hong kedepannya semakin sukses dalam melestarikan permainan tradisional.

9. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung; Bapak Azmil R Noel Hakim dan Ibu Dini Hayati yang bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis. Tak lupa Bapak Bandi dan Bapak Satpam yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan untuk terselesaikannya skripsi ini.
10. Teman-teman “KALDERA” M. Riza A Sidiq, Daniel Adiputra Marion, dan Fajar Berlian Supriyadi yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
11. Shevira Salsabilla Riski Alahsa S.Pd., teman-teman Pendidikan Sejarah UPI angkatan 2019, serta HIMAS periode 2021/2022. Terima kasih atas berbagai pengalaman yang indah selama penulis menempuh perkuliahan.
12. Keluarga Besar SDN 2 Langensari; Ibu Kepala Sekolah Nani Nurnaningsih S.Pd, Ibu Sulastini S.Pd.SD, Ibu Mitha Yulitasari S.Pd, Ibu Cicah Susilawati S.Pd, Ibu Shinta Silviani S.Pd, M. Adzkie Ichsanullhaq serta guru-guru lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas doa, dorongan, serta motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada anak-anak kelas III SDN 2 Langensari tahun ajaran 2023-2024 serta anak-anak Ekstrakurikuler Seni Tari SDN 2 Langensari yang selalu menghibur dan memberikan semangat kepada penulis.
14. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Terimakasih atas bantuan serta dukungan yang diberikan kepada penulis.



## **KIPRAH KOMUNITAS HONG DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA DI KABUPATEN BANDUNG (2003-2022)**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keresahan penulis terhadap permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan, namun dengan hadirnya Komunitas Hong di tengah masyarakat menjadikan permainan tradisional kembali lestari. Penelitian ini sangat penting untuk diteliti karena kurangnya informasi terkait Komunitas Hong. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui latar belakang didirikannya Komunitas Hong pada tahun 2003, faktor pendukung dan penghambat perkembangan Komunitas Hong dalam melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung tahun 2003 – 2022, serta upaya Komunitas Hong dalam mengembangkan dan melestarikan permainan tradisional Sunda di Kabupaten Bandung. Penulis menggunakan metode penelitian sejarah menurut Sjamsuddin meliputi heuristik, kritik, dan historiografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, alasan Zaini mendirikan Komunitas Hong pada 2003 karena kekhawatirannya terhadap permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan sehingga ia mengajak anak-anak di sekitar rumahnya untuk bermain permainan tradisional. Kedua, faktor pendukung pada lima tahun pertama saat merintis yaitu munculnya sanggar seni, kepedulian dan kreativitas seniman sedangkan faktor penghambat yaitu ekonomi seniman serta tidak adanya data, tempat, dan bahan baku permainan. Enam tahun selanjutnya mulai berdiri *Pakarangan Ulin Dago Pakar* dan Yayasan Hong Pakarangan Nusantara namun disisi lain minat masyarakat mulai berkurang. Lima tahun selanjutnya pemanfaatan media sosial dan media massa serta terdapat dukungan dari pemerintah namun sayangnya maraknya permainan *online* membuat anak-anak mulai meninggalkan permainan tradisional. Tiga tahun terakhir terkendala dengan Covid 2019 namun pada 2022 Komunitas Hong berhasil bangkit kembali. Ketiga, upaya yang dilakukan meliputi regenerasi anggota, pengenalan permainan tradisional, panggung-panggung pertunjukan, Museum Permainan Indonesia, digitalisasi pada permainan tradisional, sosialisasi, workshop, seminar, dan webinar.

**Kata Kunci:** Kiprah Komunitas Hong, Permainan Tradisional Sunda, Upaya Pelestarian, Kabupaten Bandung

**THE ROLE OF HONG COMMUNITY IN PRESERVING SUNDANESE  
TRADITIONAL GAMES IN BANDUNG REGENCY (2003-2022)**

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the author's concern about traditional games that are rarely played, but with the presence of the Hong Community in the community, traditional games are preserved. This research is very important to research because of the lack of information related to the Hong Community. The purpose of this research is to find out the background of the establishment of the Hong Community in 2003, the factors that encourage and hinder the development of the Hong Community in preserving traditional Sundanese games in Bandung Regency 2003 - 2022, and the Hong Community's efforts in developing and preserving traditional Sundanese games in Bandung Regency. The author uses historical research methods according to Sjamsuddin including heuristics, criticism, and historiography. The results showed that first, Zaini's reason for establishing the Hong Community in 2003 was due to his concern about traditional games that were rarely played so he invited children around his house to play traditional games. Second, the supporting factors in the first five years of pioneering were the emergence of art studios, artists' concern, and creativity, while the inhibiting factors were the artists' economy and the absence of data, places, and raw materials for games. Six years later, Pakarangan Ulin Dago Pakar and Hong Pakarangan Nusantara Foundation were established, but on the other hand, public interest began to decrease. The next five years utilized social media and mass media and there was support from the government but unfortunately, the rise of online games made children leave traditional games. The last three years were constrained by Covid 2019 but in 2022 the Hong Community managed to revive. Third, the efforts made include the regeneration of members, introduction of traditional games, performance stages, Museum of Indonesian Games, digitization of traditional games, socialization, workshops, seminars, and webinars.*

**Keywords: Role of Hong Community, Sundanese Traditional Games, Conservation Efforts, Bandung Regency**

## DAFTAR ISI

|   |    |
|---|----|
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                         | i  |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....                    | ii |
| <b>ABSTRAK</b> .....                                | iv |
| <b>ABSTRACT</b> .....                               | v  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                             | vi |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                           | ix |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                          | x  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                      | 1  |
| 1.1 Latar Belakang.....                             | 1  |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                           | 12 |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                          | 12 |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                         | 13 |
| 1.4.1 Manfaat Teoretis .....                        | 13 |
| 1.4.2 Manfaat Praktis.....                          | 13 |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....                | 13 |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....                  | 15 |
| 2.1 Komunitas Permainan Tradisional .....           | 15 |
| 2.2 Permainan Tradisional Sunda.....                | 18 |
| 2.3 Seni Tradisional dan Seni pertunjukan.....      | 20 |
| 2.4 Digitalisasi pada Permainan Tradisional .....   | 23 |
| 2.5. Penelitian Terdahulu.....                      | 26 |
| 2.5.1 Skripsi/ Tesis.....                           | 26 |
| 2.5.2 Artikel/ Jurnal .....                         | 27 |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....              | 30 |
| 3.1 Metode Penelitian.....                          | 30 |
| 3.1.1 Heuristik .....                               | 30 |
| 3.1.2 Kritik.....                                   | 31 |
| 3.1.3 Historiografi.....                            | 33 |
| 3.2 Persiapan Penelitian.....                       | 34 |
| 3.2.1 Penentuan dan Pengajuan Tema Penelitian ..... | 34 |
| 3.2.3 Penyusunan Rancangan Penelitian .....         | 35 |
| 3.2.3 Mengurus Perijinan Penelitian.....            | 36 |

|  |           |
|--|-----------|
| 3.2.4 Mempersiapkan Perlengkapan Penelitian.....   | 36        |
| 3.2.5 Proses Bimbingan.....  | 36        |
| 3.3 Pelaksanaan Penelitian.....  | 37        |
| 3.3.1 Heuristik.....   | 37        |
| 3.3.1.1 Pengumpulan Sumber Tertulis.....   | 38        |
| 3.3.1.2 Pengumpulan Sumber Lisan.....  | 40        |
| 3.3.2 Kritik Sumber.....   | 43        |
| 3.3.2.1 Kritik Eksternal.....  | 43        |
| 3.3.2.2 Kritik Internal.....   | 47        |
| 3.3.3 Historiografi.....   | 49        |
| 3.4 Laporan Penelitian.....  | 51        |
| <b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>   | <b>53</b> |
| 4.1 Latar Belakang Berdirinya Komunitas Hong di Kabupaten Bandung Tahun 2003.....  | 53        |
| 4.1.1 Profil Zaini Alif.....   | 53        |
| 4.1.2 Kondisi Masyarakat Dago Pakar Kabupaten Bandung.....   | 58        |
| 4.1.3 Latar Belakang Pendirian Komunitas Hong di Kabupaten Bandung Tahun 2003.....   | 62        |
| 4.2 Faktor Pendukung dan Penghambat Perkembangan Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan Tradisional di Kabupaten Bandung Tahun 2003 – 2022..... | 67        |
| 4.2.1 Tahun 2003 – 2008.....   | 67        |
| 4.2.1.1 Munculnya Sanggar Seni.....  | 67        |
| 4.2.1.2 Kepedulian dan Kreativitas Seniman.....  | 70        |
| 4.2.1.3 Tidak Ada Data Permainan, Tidak Ada Tempat Bermain, dan Tidak Ada Bahan Baku Permainan.....  | 72        |
| 4.2.1.4 Ekonomi Para Seniman.....  | 74        |
| 4.2.2 Tahun 2009 - 2014.....   | 76        |
| 4.2.2.1 Pendirian <i>Pakarangan Ulin</i> Dago Pakar.....   | 76        |
| 4.2.2.2 Pendirian Yayasan Hong Pakarangan Nusantara.....   | 78        |
| 4.2.2.3 Kurangnya Minat Masyarakat Terhadap Permainan Tradisional.....   | 84        |
| 4.2.3 Tahun 2015 - 2019.....   | 86        |
| 4.2.3.1 Pemanfaatan Media Sosial dan Dukungan Media Massa.....   | 86        |

|  |            |
|--|------------|
| 4.2.3.2 Muncul Perhatian Dari Pemerintah dengan Dikeluarkannya Undang-Undang No 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.. | 90         |
| 4.2.3.3 Maraknya Permainan <i>Online</i> .....   | 92         |
| 4.2.4 Tahun 2020 – 2022 .....  | 93         |
| 4.2.4.1 Kondisi Komunitas Hong Ketika Pandemi Covid-19.....  | 93         |
| 4.2.4.2 Kondisi Komunitas Hong Pasca Pandemi Covid-19.....   | 97         |
| 4.3 Upaya Komunitas Hong dalam Mengembangkan dan Melestarikan Permainan Tradisional Sunda di Kabupaten Bandung .....       | 100        |
| 4.3.1 Regenerasi Anggota.....  | 100        |
| 4.3.2 Pengenalan Berbagai Macam Permainan Tradisional Sunda .....  | 104        |
| 4.3.3 Panggung-panggung Pertunjukan.....   | 123        |
| 4.3.4 Museum Permainan Indonesia.....  | 129        |
| 4.3.5 Digitalisasi Pada Permainan Tradisional .....  | 132        |
| 4.3.6 Sosialisasi, Workshop, Seminar, dan Webinar Permainan Tradisional .....  | 136        |
| <b>BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....</b>  | <b>139</b> |
| 5.1 Simpulan.....  | 139        |
| 5.2 Rekomendasi .....  | 141        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>144</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>154</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP.....</b>  | <b>211</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 3.1 Narasumber Penelitian .....  | 42  |
| Tabel 4.1 Daftar Permainan Tradisional yang ada di Museum Permainan Indonesia<br>..... | 130 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.1 Foto Zaini Alif tahun 2022 .....   | 53  |
| Gambar 4.2 Peta Kecamatan Cimenyan.....   | 60  |
| Gambar 4. 3 Peta Desa Ciburial.....   | 61  |
| Gambar 4.4 Tampak depan <i>Pakarangan Ulin</i> Dago Pakar.....  | 76  |
| Gambar 4.5 Leuit atau lumbung padi yang difungsikan untuk menyimpan permainan tradisional di Komunitas Hong .....   | 77  |
| Gambar 4.6 Amphiteater Pakarangan Ulin Dago Pakar (kunjungan dari mahasiswa Prasetya Mulya Jakarta 4 Oktober 2016) .....  | 82  |
| Gambar 4.7 <i>Saung</i> sebagai tempat beristirahat .....   | 83  |
| Gambar 4.8 Tampak dalam Museum Permainan Indonesia Komunitas Hong .....   | 83  |
| Gambar 4. 9 Unggahan Komunitas Hong dalam Media Sosial Instagram mengenai Tafisa tahun 2016 .....   | 89  |
| Gambar 4.10 Pemberitahuan yang diposting di Instagram Komunitas Hong terkait informasi tutup sementara .....  | 94  |
| Gambar 4.11 Pengunjung sedang bermain congklak dalam acara Festival Permainan Tradisional Anak Indonesia di <i>Car Free Day</i> Simpang Lima Semarang bersama Komunitas Hong.....                 | 105 |
| Gambar 4.12 Anak-anak di Komunitas Hong sedang bermain <i>hong-hongan</i> dengan menggunakan alat.....  | 108 |
| Gambar 4.13 Peserta sedang mengikuti perlombaan permainan bakiak dalam acara memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia ke-71 bersama Komunitas Hong .....                                  | 110 |
| Gambar 4.14 Mentor di Komunitas Hong sedang mengajarkan pengunjung dari Cahaya Bangsa International School Padalarang untuk bermain <i>pérépét jèngkol</i> .....                                  | 111 |
| Gambar 4.15 Anak-anak di Komunitas Hong sedang bermain jajangkungan atau <i>égrang</i> .....  | 113 |
| Gambar 4.16 Zaini Alif bersama Menteri PPPA Republik Indonesia I Gusti Ayu Bintang Darmawati sedang bermain kelom awi dalam acara Kampanye Pelestarian Permainan Tradisional Anak Indonesia ..... | 115 |
| Gambar 4.17 Seorang anak di Komunitas Hong sedang menyusun batu dalam permainan <i>papanjakan</i> di Kampung Bolang, Subang.....  | 116 |
| Gambar 4.18 Pengunjung sedang bermain permainan bedil jepret dalam acara Festival Permainan Anak Tradisional Indonesia di <i>Car Free Day</i> Simpang Lima Semarang bersama Komunitas Hong.....   | 117 |
| Gambar 4.19 Mentor di Komunitas Hong sedang mengajarkan cara membuat permainan <i>kekerisan</i> kepada siswa dari SD Tumbuh Kembang Al-Amanah Bandung .....                                       | 118 |
| Gambar 4.20 Anggota Komunitas Hong sedang bermain <i>babalonan</i> sarung dalam acara reuni Fakultas Hukum UNPAD angkatan 1986.....   | 120 |
| Gambar 4.21 Anak-anak korban gempa Cianjur sedang bermain permainan <i>momonyétan</i> bersama Komunitas Hong.....   | 121 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4.22 Pengunjung dari Taman Kanak-kanak Bunda Ganesa ITB sedang bermain permainan paparahuan di Pakarangan Ulin Dago Pakar.....                      | 122 |
| Gambar 4.23 Kostum laki-laki dan perempuan di Komunitas Hong ketika melakukan pertunjukan pada acara Hari Anak Nasional di Taman Mini Indonesia Indah..... | 124 |
| Gambar 4.24 Museum Permainan Indonesia di Komunitas Hong.....  | 129 |
| Gambar 4.25 Permainan Tradisional yang dipajang di Museum Permainan Indonesia .....  | 131 |
| Gambar 4. 26 Website olahmain.com .....  | 132 |
| Gambar 4.27 Postingan YouTube Zaini Alif pada Masa Pandemi Covid-19 tahun 2020.....  | 134 |
| Gambar 4. 28 Akun Instagram Komunitas Hong.....  | 135 |
| Gambar 4. 29 Tampilan Facebook Komunitas Hong.....   | 136 |
| Gambar 4.30 Komunitas Hong bermain permainan tradisional paparahuan bersama anak-anak sebagai trauma healing pasca gempa Cianjur 2022.....                 | 138 |



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- BPS Kabupaten Bandung. (2021). *Kecamatan Cimenyan dalam Angka*. Bandung: Kabupaten Bandung: BPS Kabupaten Bandung.
- BPS Kecamatan Cimenyan (2021). *Kecamatan Cimenyan Dalam Angka 2021*. Kabupaten Bandung Bandung: BPS Kabupaten Bandung.
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fadlillah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hamzuri, D., & Siregar, D. T. (1998). *Permainan tradisional Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman.
- Hughes, F.P (2010). *Children, Play, and Development*. California: SAGE Publication.
- Iriantara, Yosol. 2004. *Manajemen Strategis Public Relations*. Jakarta: Ghalia.
- Kayam. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyana, Y., Lengkana, A. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sedyawati, E. (2011). *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Sjamsuddin, H. (2016). *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Soekanto, S. (1983). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sumardjo, J. (2000). *Filsafat Seni*. Bandung: ITB.
- Wardani, D. (2010). *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Cakrawala.
- Wenger, E., McDermott, R. A., & Synder, W. (2002). *Cultivating Communities of Practice*. America: Harvard Business School Press.
- Yoeti. A.O. (1985). *Melestarikan Seni Budaya Tradisional yang Nyaris Punah*. Bandung: Depdikbud.

**Artikel Jurnal:**

- Algiffari, M. (2015). Perancangan Motion Graphic (Bumper in) dan Video Dokumenter Permainan Tradisional Jawa Barat (Analisis Deskriptif Permainan Tradisional pada Sanggar Seni Tikukur Majalengka). *Jurnal sketsa*, 2(1), 49-61.
- Ananda, S. T., & Matnuh, H. (2023). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Banjarmasin sebagai Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka Program PPG Prajabatan. *PROSPEK*, 2(2), 171-180.
- Anis, M. Z. A., Susanto, H., & Fathurrahman, F. (2021). Studi Evaluatif Pembelajaran Sejarah Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 5(1), 60-69.
- Ardiyanto, A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 173-176.
- Armadani, P., Sari, P. K., Abdullah, F. A., & Setiawan, M. (2023). Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Siswa-Siswi SMA Negeri 1 Junjung Sirih. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 341-347.
- Bulele, I. C., Sondakh, M., & Kalesaran, E. R. (2021). Ekspresi Identitas Komunitas Sepeda Motor N250RC dikota Manado. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(1), 1-9.
- Darmawanti, A., & Yanuartuti, S. E. T. Y. O. (2019). Kreasi Tari Celeng Putri Sebagai Peningkat Kualitas Dalam Pertunjukan Jaranan Manggolo Cahyo Mudo. *Jurnal Solah*, 8(2), 2-4.
- Dermawan, W., Purnama, C., Mahyudin, E. (2020). Penguatan “Kaulinan Barudak Sunda” Sebagai Permainan Tradisional di Kecamatan Jatinangor. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 7(1), 1 – 15. doi: <https://doi.org/10.21831/jppm.v7i1.28798>
- Faizal, I. M., Nurhasanah, N., & Rahmawati, E. (2019). Digitalisasi Permainan Tradisional Galah Melalui Media Game. *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)*, 1(1), 16-21. doi: <https://doi.org/10.17509/integrated.v1i1.16705>
- Fatkhurrohman, A., & Suharto. (2017). Bentuk Musik dan Fungsi Kesenian Jamjaneng Grup “Sekar Arum” di Desa Panjer Kabupaten Kebumen. *Jurnal Seni Musik*, 6(1), hlm 1-12. doi: <https://doi.org/10.15294/jsm.v6i1.15476>

- Handoko, D. & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal of Physical Education*, 2(1), 1-7. doi: <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Hayati, S. N., & Hibana, H. (2021). Reaktualisasi Permainan Tradisional untuk Pengembangan Kreativitas Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(2), 298-309. doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i2.1344>
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat, *Academia*, 5(2), 1057-1070.
- Khutniah, N., & Iryanti, V. E. (2012). Upaya Mempertahankan Eksistensi Tari Kridha Jati Di Sanggar Hayu Budaya Kelurahan Pengkol Jepara. *Jurnal Seni Tari*, 1(1), 9-21. doi: <https://doi.org/10.15294/jst.v1i1.1804>
- Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen Dan Musik Gereja*, 1(01), 119-126. doi: <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>
- Kristianto, I. K. (2019). Kesenian Reyog Ponorogo dalam Teori Fungsionalisme. *TAMUMATRA: Jurnal Seni Pertunjukkan*, 1(2), 69-82. doi: <https://doi.org/10.29408/tmmt.v1i2.1171>
- Kurniasih, D., & Suhendar, C. (2021). Karakteristik Modeling/Profiling Wilayah Pemilihan Desa Berdasarkan Potensi Demografis dan Geografis di Kabupaten Bandung. *Jurnal Administrasi Pemerintahan Desa*, 2(1), 54-67. <https://doi.org/10.47134/villages.v2i1.19>
- Kusno, K., Rahayu, A. P., Suminartika, E., & Charina, A. (2018). Analisis Penentuan Persediaan Singkong Sebagai Bahan Baku Tape Singkong Pada Agroindustri Peuyeum Abas Sawargi, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung. *Paspalum: Jurnal Ilmiah Pertanian*, 6(1), 10-19. doi: <http://dx.doi.org/10.35138/paspalum.v6i1.73>
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 32-41.
- Lamonge, L. G., Najoan, X. B., & Sugiarto, B. A. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Augmented Reality Permainan Tradisional Sulawesi Utara Dodorobe. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1-7. doi: <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17787>
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13-24. doi: <http://dx.doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381>

- Mahdi, M. I., & Rachmawati, I. (2021). Strategi Komunikasi Komunitas Hong Melalui Pakarangan Ulin dalam Upaya Pelestarian Permainan Tradisional kepada Generasi Muda. *Manajemen Komunikasi*, 7(1), 7-12. doi: <http://dx.doi.org/10.29313/v7i1.2485>
- Malik, L., Saugi, W., & Montika, R. (2022). Implementasi Permainan Tradisional dalam Menstimulus Kemampuan Sosial. *BOCAH: Borneo Early Childhood Education and Humanity Journal*, 1(2), 71-78. doi: <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/bocah/article/view/4881>
- Manuhutu, S. (2023). Sosialisasi Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila (P5) Melalui Kewirausahaan Berbasis Kearifan Lokal di SMA Negeri 2 Seram Bagian Barat (SBB). *Jurnal Pengabdian Arumbai*, 1(1), 42-47.
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui permainan tradisional engklek. *LEMMA: Letters of Mathematics Education*, 7(01), 35-44. <https://doi.org/10.22202/jl.2020.v7i1.3374>
- Muhtarom, I., Fauzie, M., & Tjahyono, P. (2017). Tradisi dan Kreasi Kostum Topeng Betawi. *Jurnal Desain*, 5(01), 14-27. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i01.1833>
- Nadjamuddin, A. (2016). Membangun Karakter Anak Lewat Permainan Tradisional Daerah Gorontalo. *Tabdir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 74-79.
- Nafi'ah, J., Jauhari Faruq, D., & Mutmainah, S. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(01), 1-12. doi: <https://doi.org/10.36835/au.v5i01.1248>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158. doi: <https://doi.org/h10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nur, H., & Asdana, M. F. (2020). Pergeseran Permainan Tradisional di Kota Makassar. *Phinisi Integration Review*, 3(1), 17-29. doi: <https://doi.org/10.26858/v3i1/13131>
- Palesangi, M., & Mulia, F. (2014). Identifikasi Model Bisnis Perusahaan Sosial Studi Kasus: Komunitas Hong, Greeneration Indonesia, dan Asgar Muda. *Research Report-Humanities and Social Science*, 1, 1-36.
- Pertiwi, R. (2022). Karakteristik Komunitas Hong di Media Sosial Instagram pada Web 2.0. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 22(2), 84-88.

- Pramardika, D., Hinonaung, J., Mahihody, A., & Wuaten, G. (2020). Effects of Play Therapy on Trauma Healing in Children Victims of Natural Disasters. *Faletehan Health Journal*, 7(02), 85-91. doi: <https://doi.org/10.33746/fhj.v7i02.131>
- Prasetya, Y., & Sarmini, S. (2023). Permainan Tradisional sebagai Sumber Nilai Karakter Bagi Anak di Kelurahan Simokerto Surabaya. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 11(1), 272-288. doi: <https://doi.org/10.26740/kmkn.v11n1.p272-288>
- Pratama, A. S., & Winarko, J. (2019). Analisis Bentuk Penyajian Lagu “Prau Layar” Oleh Gamelan Goatabuhan Desa Wareng Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan. *APRON: Jurnal Pemikiran Seni Pertunjukan*, 8(2), 1-13.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Purwaningsih, E. (2006). Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan. *Sejarah dan Budaya Jawa*, 1(1), 40-46.
- Radiansyah, E. (2022). Peran Digitalisasi Terhadap Kewirausahaan Digital: Tinjauan Literatur Dan Arah Penelitian Masa Depan. *JMBI UNSRAT (Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi)*, 9(2), 828-837. doi: <https://doi.org/10.35794/jmbi.v9i2.41351>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Raza, E., Sabaruddin L. A. & Aziza L. K. (2020). Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0. *Jurnal Logistik Indonesia*, 4(1), 49-63. doi: <https://doi.org/10.31334/logistik.v4i1.873.g496>
- Ridwan, M., & Sukriadi, E. H. (2022). Pengaruh fasilitas wisata dan kualitas pelayanan terhadap kepuasan pengunjung Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda Bandung. *Manajemen dan Pariwisata*, 1(2), 201-214.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Rukajat, A., & Makbu, M. (2022). The Role of Parents in Improving the Creativity of Early Childhood Through Traditional West Java Games (Case Study in RA Al-Khoeriyah, Banyuresmi, Garut). *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 121-128. Doi: <https://doi.org/10.17509/cd.v13i2.51266>

- Rusmana, D. D. (2010). Permainan Congkak: Nilai dan Potensinya Bagi Perkembangan Kognitif Anak. *Patanjala: Journal of Historical and Cultural Research*, 2(3), 537-549. doi: <http://dx.doi.org/10.30959/patanjala.v2i3.247>
- Saleh, Y. T., Nugraha, M. F., & Nurfitriani, M. (2017). Model Permainan Tradisional “Boy-boyan” untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak SD. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2b), 127 – 138.
- Saputra, N. E. & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 47-53. doi: <https://doi.org/10.22437/jpj.v2i2.4796>
- Sujarwanto, I. (2012). Interaksi Sosial Antar Umat Beragama (Studi Kasus pada Masyarakat Karangmalang Kedungbanteng Kabupaten Tegal). *JESS (Journal of Educational Social Studies)*, 1(2), 60-65.
- Sumual, I. F. F., Budiyono, B., & Sularso, P. (2020). Upaya Menumbuhkan Rasa Solidaritas Kebangsaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Bakiak. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 7(2), 117-124. <http://doi.org/10.25273/citizenship.v7i2.5922>
- Supendi, P., Jatnika, J., Sianipar, D., & Ali, Y. H. (2022). Analisis Gempa Bumi Cianjur (Jawa Barat) Mw 5,6 Tanggal 21 November 2022. *Kelompok Kerja Sesar Aktif dan Katalog Gempa Bumi Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG), November*, 13-16
- Susanti, S., Nurtania, Y. (2017). Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong Dalam Melesarikan Permainan dan Mainan Tradisional Sunda. *Komuniti*, 9(2), 126 - 145. doi: <http://dx.doi.org/10.23917/komuniti.v9i2.4917>
- Syaikhu, A., & Napis, A. D. (2020). Permainan Tradisional Betawi untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di TK Mutiara. *Journal of Early Childhood Education*, 2(1).
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern pada Anak-anak di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau. *Sociologique, Jurnal Sosiologi*, 3(4), 1 – 17.
- Tjahjaningsih, E., RS, D. H. U. N., & Radyanto. M. R. Cahyani, A. T. (2022). Edukasi Permainan Tradisional Bagi Generasi Muda Dalam Upaya Pelestarian Permainan Yang Sudah Terlupakan. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 5(2), 96-100.

- Wasta, A., & Sholihat, N. (2020). Musik kacapi suling sebagai musik terapi. *JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni)*, 5(1). doi: <http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v5i1.877>
- Wenger, E. (2004). Communities of Practice in Government: Leveraging Knowledge for Performance. *Public Manager*, 32(4), 17-22.
- Widada, C. K. (2018). Mengambil manfaat media sosial dalam pengembangan layanan. *Journal of Documentation and Information Science*, 6003, 23-30.
- Widowati, K., Ayuningtyas, F., Fauziyah, A. Z., Handayani, D., Gusti, K. N. K., Amaratunnisa, L. N., & Himmatul'Aaliyyah, M. (2023). Permainan Tradisional Perepet Jengkol Dan Manfaatnya Untuk Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(2), 303-308. doi: <http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v10i2.9522>
- Wiyani, N. A. (2022). Merdeka Belajar untuk Menumbuhkan Kearifan Lokal Berbasis Nilai Pancasila pada Lembaga PAUD. *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1(2), 63–74. doi : <https://doi.org/10.33830/antroposen.v1i2.3782>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Traditional Games in Children's Culture and Development. *Paradigm*, 2, 1-5.
- Zulkhi, M. D. & Jannah, M. (2021). Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Research*, 2(2), 42-46. Doi: <https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.196>
- Zulkifli, A. R., & Azhari, A. R. (2018). Perlindungan Objek Pemajuan Kebudayaan Menurut Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017. *Doktrina: Journal of Law*, 1(1), 56-68. doi: <https://doi.org/10.31289/doktrina.v1i1.1611>

### **Skripsi/Tesis:**

- Fatimah, F. (2015). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Melalui Permainan Ucing Sumpat Terhadap Kecerdasan Emosional Anak: Penelitian Pada Anak Usia 7-11 Tahun di Komunitas Permainan Tradisional Hong Kab Bandung*. (Tesis) UIN Sunan Gunung Djati, Bandung.
- Lestari, F. (2017). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Karakter Anak Komunitas Hong di Kota Bandung*. (Skripsi). Univeritas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Luthfi, A. (2014). *Kiprah Komunitas Hong di Dunia Karawitan Sunda*. (Skripsi). Institut Seni Budaya Indonesia, Bandung.

- Majid, A. (2015). *Eksistensi, Bentuk Penyajian dan Fungsi Kesenian Tradisional Orek-orek di Kabupaten Rembang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Nembos, M. M. (2021). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembentukan Paradigma Seksualitas Orang Muda Katolik Paroki Santo Paulus Singaraja*. (Doctoral dissertation). Institut Filsaat dan Teknologi Kreatif Ledalero, NTT.
- Quraysshyhaq, A. (2020). *Perkembangan Kesenian Tari Ronggeng Kedempling di Kabupaten Majalengka Tahun 2000-2018*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Raup, U. A. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Santy, N. E. W. (2018). *Perbandingan Permainan Tradisional dengan Permainan Modern Terhadap Keterampilan Anak Usia Sekolah Dasar di SDN 1 RAKAM Tahun Ajaran 2017/2018*. (Skripsi). Universitas Hamzanwadi, NTB.
- Seno, P. A. (2018). *Gelanggang Pertunjukan Seni Sebagai Identitas Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Setyawati, A. W. (2008). *Eksistensi Sanggar Tari Panunggul Sari Kabupaten Jepara*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Yulistio, A. (2011). *Manajemen Pengamen Calung Sanggar Seni Jaka Tarub di Kabupaten Tegal*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang, Semarang.

#### **Makalah Seminar/Prosiding:**

- Asrianti, D. N. (2015). "Aplikasi Pengenalan Tilu Pilar Budaya Cianjur Berbasis Android". *eProceedings of Applied Science*, 1(1), 547- 553.
- Mardiyati, I. (2017). "Ragam Permainan Tradisional Kalimantan Barat dalam Upaya Menstimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini". *In International Conference Proceeding: Konsepsi dan Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 110-119.
- Palupi, W., Cahyono, A., Adnyana, W., & Hartono. (2022). "Digitalisasi Pertunjukan Dolanan Pesta Kesenian Bali Sebuah Upaya Konservasi Permainan Tradisional". *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 5(1), 1140-1145.



### **Sumber Lisan**

Wawancara dengan Rini Sudaryani (62 tahun) selaku Ketua Yayasan Hong Pakarangan Nusantara, 2 Januari 2024 di Jl. Rengganis no 14, Sukaluyu, Kota Bandung.

Wawancara dengan Cecep Imansyah (34 tahun) selaku Koordinator Lapangan (Lurah) Komunitas Hong, 2 November 2023, di *Pakarangan Ulin Dago Pakar* (Jl. Bukit Pakar Utara No.26, Ciburial, Kec. Cimenyan, Kabupaten Bandung).

Wawancara dengan Hendra Sastradinata (62 tahun) selaku Koordinator Internal Komunitas Hong, 2 November 2023, di *Pakarangan Ulin Dago Pakar* (Jl. Bukit Pakar Utara No.26, Ciburial, Kec. Cimenyan, Kabupaten Bandung)

Wawancara dengan Kudrat Firmansyah (48 tahun) selaku anggota Komunitas Hong, 2 November 2023, di *Pakarangan Ulin Dago Pakar* (Jl. Bukit Pakar Utara No.26, Ciburial, Kec. Cimenyan, Kabupaten Bandung).

Wawancara dengan Lukman Hakim (32 tahun) selaku anggota Komunitas Hong, 2 November 2023, di *Pakarangan Ulin Dago Pakar* (Jl. Bukit Pakar Utara No.26, Ciburial, Kec. Cimenyan, Kabupaten Bandung).

Wawancara dengan Uteng Suhendar atau Abah Akung (48 tahun) selaku pimpinan Komunitas Kaulinan Barudak Langensari, 24 November 2023, di Kp. Langensari rt 03/04 Kec. Lembang Kabupaten Bandung Barat.

Wawancara dengan Azmil R. Noer Hakim (32 tahun) selaku Pamong Budaya Ahli Pertama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bandung, 14 November 2023, di Kantor Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bandung.

Wawancara dengan Hj. Dini Hayati S.Sn., M.Si. (54 tahun) selaku Analis SDM Kepegawaian Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung, 14 November 2023, di Kantor Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bandung.

Wawancara dengan Cucu Rosmawati (47 tahun) selaku Masyarakat Umum, 2 November 2023, di Desa Ciburial RT 04/08, Kabupaten Bandung.

Wawancara dengan Sukaesih (48 tahun) selaku Masyarakat Umum, 14 November 2023, di Desa Ciburial RT 04/08, Kabupaten Bandung.

### **Surat Kabar**

Martiana, A. (2015, 8 Desember). "Menggaungkan Kembali Permainan Tradisional". *Majalah Suaka*, hlm. 63.

Lopulalan, B. (2012, 12 Mei). “Sebelum dan Sesudah Festival Bambu Nusantara”. *Pariwisata Indonesia*, hlm. 11.

### **Sumber Internet**

Adji, Yusuf. (2017, 11 September). Komunitas Hong Bolang Hibur Para Bule di Utrech Indonesia Day 2017. [Online]. Diakses dari: <https://twitter.com/kbridenhaag/status/906071379929391105>

Azzahra F (2022). Terancam Punah, 5 Komunitas ini Lestarikan Permainan Tradisional Indonesia [Online]. Diakses dari: [www.goognewsfromindonesia.id](http://www.goognewsfromindonesia.id)

Ashoka Indonesia. (2014). Zaini Alif Ashoka Fellow since 2014. [Online]. Diakses dari: <https://www.changema.kr/fellows/2731>

ISBI Bandung. (2021). Profil Wakil Dekan II FSRD. [Online]. Diakses dari: <https://www.isbi.ac.id/index.php/profil-wakil-dekan-ii-fsrd>

TEDx Talks. (2011). he Secret Meaning of Hom Pim Pa 2011. [Online]. Diakses dari: <https://youtu.be/hRVrm3svaUk?feature=shared>

### **Peraturan Perundang-undangan**

Indonesia. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 104, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6055. Jakarta

Peraturan Daerah Kabupaten Bandung Nomor 5 Tahun 2021 tentang Penyelenggaraan Pemajuan Kebudayaan Daerah. Lembaran Daerah Kabupaten Bandung Tahun 2021 Nomor 5. Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Bandung Nomor 65.