

Novel Dengan Ilustrasi Mengenai Permainan Tradisional Bola

Leungeun Seuneu (Boles)

Haifa Ramdanty Rahmani Faridah¹, Yully Ambarsih Ekawardhani²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

²Magister Desain, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Email: ¹hramdanty@mahasiswa.unikom.ac.id, ²yully.ambarsih@email.unikom.ac.id

Abstrak: Bola leungeun seuneu disebut boles merupakan permainan tradisional yang berasal dari Sukabumi. Dikenal luas pada masa Kerajaan Padjajaran, menjadikannya warisan budaya dari leluhur tanah Sunda. Banyak yang menganggap permainan ini ekstrim, nyatanya permainan ini aman bagi anak-anak hingga juga yang dewasa. Hal ini terjadi karena kurangnya informasi mengenai bola leungeun seuneu (boles). Pada perancangan yang dibuat, informasi mengenai permainan ini akan dibuat berupa novel dengan ilustrasi yang dikemas ringan melalui media novel. Berisi mengenai fungsional dan filosofis dari permainan tradisional bola leungeun seuneu seperti cara bermain, aturan bermain, manfaat permainan, cara pembuatan bola, dan lain sebagainya. Perancangan ini ditujukan kepada remaja pertengahan. Dengan adanya informasi permainan tradisional bola leungeun seuneu (boles) ini, pengetahuan akan budaya menjadi bertambah, terutama mengenai permainan bola leungeun seuneu (boles). Serta pembaca buku yang ditargetkan pada remaja pertengahan ini menjadi paham pada nilai konsep permainan bola leungeun seuneu (boles) baik secara fungsional maupun manfaat serta filosofi yang terkandung didalamnya.

Kata kunci: Budaya, Filosofi, Ilustrasi, Permainan, Remaja.

Abstract: Bola leungeun seuneu called boles is a traditional game originating from Sukabumi. Widely known during the Padjajaran Kingdom, making it a cultural heritage from the ancestors of the Sundanese land. Many consider this game extreme, in fact this game is safe for children to adults. This happens because of the lack of information regarding the bola leungeun seuneu. In the design that was made, information about this game will be made in the form of a novel that is packaged lightly through the novel with illustration media. Contains functional and philosophical aspects of traditional leungeun ball games such as how to play, rules of play, the benefits of the game, how to make balls, and so forth. This design is aimed at mid teens. With the information on the traditional leungeun seuneu (boles) ball game, the knowledge of culture will increase, especially regarding the bola eungeun seuneu (boles) ball game. As well as book readers who are targeted at mid teens, they understand the value of the concept of the leungeun seuneu (boles) ball game both functionally and with the benefits and philosophy contained therein.

Keywords: Culture, Filosoffi, Illustrasion, Games, Teenage.



PENDAHULUAN

Permainan merupakan hal yang menyenangkan dan biasanya dikaitkan dengan sebuah kegiatan yang seru. Menurut Kasmara (2019), permainan tradisional merupakan identitas dari suatu kebudayaan karena didalamnya mengandung unsur-unsur yang berkembang di setiap daerahnya. Permainan tradisional juga merupakan bentuk kreativitas dari penduduk di suatu wilayah dalam memanfaatkan kekayaan alam tersebut untuk menciptakan hal yang baru dan dapat berguna bagi yang lainnya. Namun, pada masa ini banyak budaya tradisional yang mulai terlupakan karena tergantikan oleh permainan atau aktivitas lain. Umumnya aktivitas tersebut lebih banyak bersentuhan dengan masyarakat saat ini.

Di Indonesia terdapat produk budaya ekstrim dan unik seperti bola api yang terdapat di beberapa provinsi. Seperti di Sumba Barat permainan bola api ini disebut *laliang*, sementara di Jawa Timur, Jawa Tengah, Jawa Barat juga melakukan permainan bola api, terutama di pondok-pondok pesantren. Permainan bola tersebut dimainkan seperti sepak bola. Sedangkan, bola api yang berasal dari Jawa Barat dimainkan menggunakan tangan. Permainan tersebut ialah bola *leungeun seuneu* (boles).

Keberadaan produk-produk budaya mulai terpinggirkan, seperti kesenian *terebang gebes* dan *angklung gubrag*. Permainan tradisional pun demikian, seperti *gobak sodor*, *bancakan*, dan *lompat tali*. Tidak berbeda dengan olah raga tradisional, seperti *jamparingan* dan *egrang*. Jenis-jenis produk budaya tersebut adalah sebagian kecil dari contoh budaya yang terpinggirkan oleh zaman. Salah satunya adalah permainan tradisional ialah bola *leungeun seuneu* (boles).

Salah satu daerah yang terkenal akan kebudayaannya ialah Jawa Barat sebagai sepinggalan etnis Sunda. Menurut data sejarah, Bosch (1941) menjelaskan, "Istilah Sunda yang menunjukkan pengertian wilayah di bagian barat Pulau Jawa dengan segala aktivitas kehidupan manusia di dalamnya, muncul untuk pertama kalinya pada abad ke-9". Pada zaman kerajaan Sunda ada sebagian wilayah yang diberi nama "Sunda" ketika dipimpin oleh penguasa yang dijuluki Prahajian Sunda. Seiring berjalannya waktu kerajaan-kerajaan di wilayah Jawa Barat terus bermunculan dan memiliki raja-raja yang hebat dan sakti. Salah satu kerajaan dan raja yang terkenal menurut sejarah ialah kerajaan Galuh yang dipimpin oleh Sri Baduga Maharaja atau yang lebih dikenal dengan nama Prabu Siliwangi (Abdillah, 2019).

Prabu Siliwangi merupakan seorang raja yang memiliki kesaktian hebat yang menyimpan banyak misteri. Ia juga raja yang sangat berpengaruh bagi perkembangan dan kemajuan kebudayaan di tanah Sunda. Berbagai macam kebudayaan, kesenian, dan permainan yang diwarisi oleh Prabu Siliwangi turun-temurun menjadi bagian dari diri orang Sunda hingga saat ini (Abdillah, 2019). Namun, adapula beberapa warisan budaya yang sempat hilang dalam jangka waktu yang cukup lama akibat perkembangan zaman, salah satunya seperti permainan yang ada pada saat Prabu Siliwangi memimpin kerajaan Galuh, yaitu bola *leungeun seuneu* (boles) (Rustandi, 2019).

Menurut wawancara yang dilakukan dengan Andi Rustandi (2019) selaku pawang api, permainan bola *leungeun seuneu* (boles) ini merupakan gabungan antara permainan, olahraga, dan kesenian tradisional khas Sunda yang berasal dari Sukabumi, Jawa Barat. Permainan ini dimainkan oleh dua tim yang memperebutkan skor dengan bola lempar untuk dimasukkan ke dalam ring. Bola yang digunakan terbuat dari tempurung kelapa yang dibakar. Selama permainan berlanjut api pada bola tidak boleh padam, dan selama itu pula alunan musik tradisional khas Sunda akan mengiringi hingga permainan selesai. Walaupun banyak yang menganggap permainan ini ekstrim, nyatanya permainan ini aman bagi anak-anak dan juga yang dewasa. Asalkan sesuai dengan tata cara yang telah ditentukan maupun diawasi oleh ahlinya.

Walaupun sempat hilang, hingga akhirnya pada tahun 2011 salah satu pesantren Dzikir Al-Fath yang berada di Kota Sukabumi menjadikan permainan ini sebagai salah satu kegiatan unggulan. Bahkan bola *leungeun seuneu* (boles) diikutsertakan pada kompetisi-kompetisi permainan dan/atau kesenian tradisional di luar negeri. Minimnya media informasi dan belum ada yang membahas khusus permainan tradisional ini, sehingga prestasi boles pesantren Dzikir Al-Fath belum mendapat perhatian masyarakat umum. Yang terdapat adalah media informasi berupa buku yang membahas museum Prabu Siliwangi dan juga kebudayaan-kebudayaan yang terdapat pada masa kerajaan Padjajaran, salah satunya bola *leungeun seuneu* (boles). Sehingga, fokus pada informasi yang disampaikan pada buku itu terbagi dengan bahasan budaya yang lainnya. Hal itu membuat informasi mengenai boles tidak didalami secara khusus.

Boles sebagai permainan tradisional memiliki tujuan dan manfaat serta filosofi yang bisa dijadikan nasehat dalam menjalani kehidupan ini. Selain itu juga merupakan permainan yang memiliki filosofi yang berkaitan dengan ego manusia. Filosofi yang mengumpamakan bahwa hawa nafsu yang dimiliki manusia akan menentukan jalan hidup manusia ke depannya. Bila manusia tidak bisa mengendalikan hawa nafsu maka akan terjerumus pada permainan duniawi yang dapat merugikan diri sendiri. Jika manusia mampu mengendalikan hawa nafsu, maka dunia tidak bisa mempermainkannya dengan harta, tahta, ataupun dengan suatu hal yang dapat merugikan diri sendiri. Hal inilah yang dapat dijadikan nasihat dan prinsip bagi manusia dalam menentukan jalan yang dipilih untuk menentukan masa depannya.

Menyikapi hal ini, maka informasi mengenai *boles* dapat dijelaskan secara khusus. Namun demikian, melihat perkembangan zaman, informasi ini dapat diberikan dengan cara yang ringan. Salah satunya berupa penceritaan ulang secara khusus, tetapi dibarengi dengan penggambaran situasi saat ini. Media yang dapat digunakan adalah novel, yang dapat menceritakan seputar *boles*. Berisi mengenai fungsional dan filosofis dari permainan tradisional bola *leungeun seuneu* seperti cara bermain, aturan bermain, manfaat permainan, cara pembuatan bola, dan tentunya filosofi yang berkaitan dengan kehidupan manusia.

Novel ilustrasi ini ditujukan untuk remaja tengah dengan tujuan memberikan informasi yang pastinya memiliki nilai-nilai positif untuk dijadikan pembelajaran dan prinsip dalam menentukan jalan hidup. Tujuan lainnya adalah agar remaja lebih mencintai budayanya sendiri dan bangga akan budaya yang dimilikinya mempunyai berbagai manfaat baik dari segi jasmani dan rohani.

METODE

Metode penelitian yang dilakukan adalah observasi langsung ke tempat permainan dan wawancara pada pemain boles. Saat observasi, dilakukan partisipasi memainkan boles, sehingga dapat dirasakan langsung cara, kesulitan, dan tantangannya. Dari wawancara didapati bahwa permainan ini memiliki tata cara yang harus dipatuhi secara ketat, dan mengedepankan protokol kesehatan serta keamanan. Yang lebih perlu mendapat perhatian adalah kedalaman filosofi tentang kehidupan manusia.

Objek Penelitian

Bola *Leungeun Seuneu* atau lebih dikenal dengan Boles adalah permainan tradisional Sunda yang diangkat kembali oleh Muhammad Fajar Laksana, kepala sekolah pesantren Dzikir Al-Fath yang berasal dari Kota Sukabumi, Jawa Barat. Bola *Leungeun Seuneu* ini merupakan permainan yang termasuk dalam kategori seni dan olahraga dalam bermain bola api yang terbuat dari kelapa tua yang dibentuk bulat dan direndam dalam minyak tanah lalu dibakar.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran berada di Jawa Barat atau Sunda. Perancangan ditujukan bagi masyarakat dengan kisaran usia sekitar 15-18 tahun (remaja tengah). Karena pada masa ini seseorang cenderung ingin diakui dengan melakukan suatu kegiatan (Soetjningsih, 2012). Maka dari itu, perancangan ini dibuat untuk remaja yang menginginkan hal baru. Terutama akan budaya tradisional khususnya bola *leungeun seuneu* (boles). Khalayak sasaran juga ditujukan pada perempuan dan laki-laki. Memiliki status sosial ekonomi menengah ke atas (*upper class*), penduduk yang memiliki penghasilan tinggi melebihi kebutuhan hidupnya dan memiliki harta yang banyak.

Strategi Komunikasi

Strategi digunakan untuk menyesuaikan solusi berupa media dengan khalayak sasaran yang ditentukan. Hal ini agar informasi dapat tersampaikan dan mudah dipahami. Perancangan ini dibuat dengan mengemas suatu budaya yang dipandang ekstrim menjadi sebuah cerita berkarakter yang menampilkan sisi dari filosofisnya juga. Cerita dikemas menjadi sebuah novel teenlit dan yang memadukan naskah dan ilustrasi.

Novel adalah sebuah karangan prosa panjang yang mengandung rangkaian kehidupan seseorang dengan orang-orang yang berada di sekelilingnya serta menonjolkan kepribadian tokoh dari sifat dan watak. Adapun novel pendek disebut *novella*. Menurut American Heritage Dictionary (seperti dikutip Goldberg, 1999) novel biasanya memiliki alur cerita yang diungkapkan lewat aksi, cara bicara, dan pikiran-pikiran dari setiap karakternya.

Pada sebuah novel terdapat elemen-elemen penting dalam membangun sebuah cerita yang berkarakter. Novel memiliki elemen-elemen seperti genre, karakter, sudut pandang, alur, konflik, latar, narasi, dan amanat (Soetjningsih, 2012). Strategi perancangan informasi permainan tradisional bola *leungeun seuneu* (boles) melalui novel dengan ilustrasi ini akan menggunakan elemen-elemen visual seperti gambar/ilustrasi, warna, dan tipografi.

Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Perancangan ini dibuat dengan tujuan memberikan informasi mengenai kebudayaan tradisional Sunda. Salah satunya ialah permainan tradisional bola *leungeun seuneu* (boles) yang berasal dari Sukabumi. Belum banyak media informasi mengenai permainan tradisional ini. Perancangan ini dibuat untuk remaja menengah agar informasi pada permainan ini dapat tersampaikan baik dari segi fungsional maupun filosofis serta manfaatnya. Agar para remaja menengah tersebut mengetahui dan cinta akan budayanya sendiri serta pesan positif pada permainan ini bisa dijadikan pembelajaran dan prinsip dalam pencarian jati diri.

- Pendekatan verbal
Pendekatan verbal yaitu pendekatan yang menggunakan bahasa berupa teks atau kata-kata yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi. Pendekatan verbal yang dipakai pada perancangan ini adalah bahasa Indonesia non formal dan bahasa Sunda. Bahasa Indonesia digunakan karena merupakan bahasa kesatuan negara. Sedangkan, bahasa Sunda digunakan karena merupakan bahasa daerah dari permainan bola *leungeun seuneu* (boles) berasal. Selain itu, biasanya remaja tengah di Jawa Barat menggunakan pencampuran bahasa tersebut dalam percakapan sehari-harinya terutama bila sedang berbincang-bincang dengan teman sebayanya.
- Pendekatan Visual
Pendekatan visual yaitu pendekatan yang menggunakan gambar baik berupa foto maupun ilustrasi untuk menyampaikan informasi maupun pesan. Pada perancangan ini visual yang ditampilkan berupa karakter tokoh utama, tokoh pendamping, latar-latar, dan bola *leungeun seuneu* dengan menggunakan ilustrasi cat air. Visualisasi karakter merupakan bentuk dari upaya interpretasi dari setiap karakter itu sendiri (Rizky & Ekawardhani, 2014). Ilustrasi yang menggunakan *watercolor* bisa bersifat lebih ekspresif ataupun impresif, tergantung teknik dan kebutuhan hasil yang diinginkan. Berikut adalah beberapa referensi dari ilustrasi *watercolor*.

Mandatory

Pada suatu perancangan, *mandatory* berperan sebagai pendukung sebuah rancangan yang melibatkan suatu lembaga atau perusahaan sebagai mandat yang terkait. Pihak perusahaan yang terkait pada perancangan ini adalah penerbit buku Gramedia Utama (GM). Pihak penerbit akan membantu rancangan dalam menerbitkan dan memasarkannya. Logo penerbitan ini akan diletakkan pada buku yang dibuat. Logo diletakkan di sebelah kanan atas.

Strategi Kreatif dan Media

Strategi kreatif sangat dibutuhkan sebagai ide atau gagasan dalam menciptakan sebuah karya. Strategi kreatif juga dibutuhkan untuk menentukan media yang sesuai dengan khalayak sasaran. Seperti pada perancangan ini media yang sesuai untuk digunakan adalah media cetak dan media *online*.

Media cetak yang digunakan berupa novel *teenlit* yang dipadukan dengan ilustrasi untuk khalayak sasaran remaja tengah. Novel ini akan memadukan informasi mengenai bola *leungeun seuneu* (boles) dengan sebuah cerita yang sarat konflik agar menjadi bahan renungan. Masa remaja tengah yang sedang mencari jati dirinya dan pikirannya masih bimbang akan menentukan suatu pilihan merupakan suatu masalah umum yang sedang dilanda di usianya. Serta pada masa ini seseorang lebih sulit diatur dan senang bermain atau bergaul dengan orang-orang seusianya.

Novel ini bukan hanya sekedar menceritakan seorang gadis korban perceraian yang bermain permainan tradisional. Tetapi novel ini memberikan suatu pesan bahwa apapun yang dilakukan manusia maka akan berdampak pada diri sendiri. Menggabungkan jalan hidup seseorang yang nakal, suka berulah, dan mengedepankan emosi dengan sebuah filosofi dari permainan tradisional boles tentang cara mengendalikan hawa nafsu yang diibaratkan permainan tersebut. Bertujuan untuk memberikan cermin kehidupan manusia saat melakukan suatu hal. Karena baik hal positif dan negatif yang dilakukan oleh manusia maka akan berdampak pada diri sendiri.

Pada perancangan informasi mengenai bola *leungeun seuneu* (boles) melalui media novel dengan ilustrasi ini akan diberi judul “Panaklukan Bola Api”. Panaklukan merupakan bahasa Sunda yang jika diartikan kedalam bahasa Indonesia artinya penaklukan atau menaklukan. Bola api adalah objek yang dibahas dalam novel baik secara fungsional maupun filosofis. Secara kalimat, “Panaklukan Bola Api” memiliki arti menaklukan bola api. Dari segi fungsional bola api ditaklukan oleh keberanian, semangat, dan kehati-hatian dalam memainkan permainan boles. Secara filosofis, bola api adalah hawa nafsu manusia yang ditaklukan oleh ego dengan cara mendekati diri pada Allah SWT. dan juga melakukan kegiatan yang positif.

Adapun konsep visual yang akan ditampilkan pada cover adalah sosok perempuan berhijab memakai baju pangsi sedang memegang bola api. Dengan posisi memperagakan salah satu teknik kuda-kuda pada bela diri silat. Serta api yang

membara dengan latar pertama yang berwarna senada dengan warna api, yaitu perpaduan dari warna panas kuning, oren, dan merah. Mengibaratkan bahwa perempuan ini sedang berlatih di lautan api dengan penuh semangat yang membara. Latar kedua dibuat kontras yaitu berwarna hitam bertekstur untuk mengibaratkan abu dari hasil benda yang terbakar.

Copywriting

Judul pada novel adalah “Panalukan Bola Api” yang berarti penklukan bola api. Dengan sub judul “Pencarian Jati Diri Melalui Permainan Bola Leungeun Seuneu Boles” untuk memperjelas apa yang akan dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Format Desain

Format desain menggunakan kertas *book paper* dan di *soft cover* menggunakan art paper tebal. Berukuran 13,5cm x 19,5 cm, seperti ukuran novel pada umumnya. Hal ini bertujuan agar buku mudah dibawa kemana-mana, sehingga pembaca bisa membacanya kapan saja dan dimana saja seperti yang diinginkannya

Tata Letak

Layout adalah penempatan visual dan teks yang akan di atur pada sebuah media. *Layout* sangat penting dan berpengaruh dalam tampilan media yang akan dilihat ataupun dibaca. Penempatan *layout* mempengaruhi kenyamanan penglihatan. Layout pada buku ilustrasi ini harus memiliki keseimbangan antara gambar dan teks serta saling berurutan. Agar penggambaran suasana dalam membangun kesan saling mendukung.



Gambar 1. Tata Letak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Tipografi

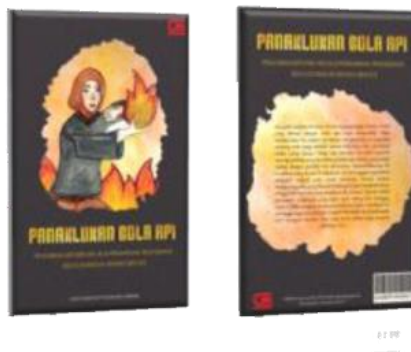
Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia dan untuk menciptakan kesan tertentu (Raden, 2018). Pemilihan tipografi pada judul perancangan ini berdasarkan dengan tema yang diangkat yaitu permainan bola api. Juga terkesan lebih semangat. Sedangkan, pemilihan *bodytext* dipilih agar mudah dibaca.

Ilustrasi

Menurut *The World Book Dictionary* ilustrasi adalah gambar, peta, atau diagram yang digunakan untuk menjelaskan atau menghias sebuah karya tertulis seperti buku (Maharsi, 2016). Ilustrasi digunakan pada media informasi ini agar *feel* yang didapat lebih terasa. Ilustrasi pada perancangan ini berupa sketsa manual yang diwarnai menggunakan cat air agar kesan ekspresif maupun subjektif bisa tersampaikan dengan baik.



Gambar 2. Ilustrasi Tokoh Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)



Gambar 3. Ilustrasi Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

Warna

Warna adalah bagian terpenting pada suatu desain untuk memberikan efek yang berbeda pada saat karya dirancang. Sebuah unsur visual yang paling mudah dikenali adalah warna (Ariprahara, 2012). Agar pesan yang disampaikan lebih kuat dengan menambahkan warna-warna tersebut. Pada perancangan media informasi ini. Warna yang digunakan beragam, dengan memadukan warna primer dan warna sekunder untuk menghasilkan warna yang diinginkan.



Gambar 4. Skema Warna
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Melihat permasalahan yang ada seperti bola *leungeun seuneu* (boles) ini dianggap sebagai permainan yang ekstrim serta remaja tengah yang terkadang salah memilih jalan untuk menentukan jati dirinya. Maka solusi yang dibuat pada perancangan ini adalah melakukan pendekatan emosional melalui cerita dalam bentuk novel dengan tambahan ilustrasi. Novel dengan ilustrasi yang berjudul “Panaklukan Bola Api” ini dipadukan dengan sebuah cerita yang sarat konflik agar menjadi bahan renungan. Hal ini ditujukan pada khalayak sasaran pada masa remaja tengah. Karena pada masa remaja tengah biasanya seseorang dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan ketika mencari jati dirinya. Seringkali permasalahan tersebut perlu pendampingan, tetapi justru mendapatkan pengabaian, sehingga proses menuju kedewasaan dilakukan dengan cara yang salah. Dengan mengangkat cerita pencarian jati diri dari seorang remaja perempuan korban perceraian yang membuatnya hilang arah. Lalu menemukan sebuah titik terang untuk menjadi lebih baik dari permainan tradisional yang memiliki makna filosofis bagi kehidupan manusia. Novel ini berisi 141 halaman yang terdiri dari teks dan ilustrasi dengan genre non fiksi. Informasi mengenai permainan tradisional bola *leungeun seuneu* (boles) terdiri dari definisi, legenda, cara membuat bola dan air akal, tata cara bermain, serta filosofi yang dikemukakan secara langsung maupun diselipkan kedalam beberapa bagian cerita yang menceritakan tentang kehidupan tokoh utama.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariprahara, G. (2012). Kajian Analisis Identifikasi Iklan Luar Ruang *Wall Paintin*. *Visualita*, 4(1). DOI: <https://doi.org/10.33375/vslt.v4i1.1108>
- Damayanti, Juangsih, Sukandar, Kartini. (2010). Ringkasan Materi & Latihan Soal-Soal UN Ujian Nasional SMP 2010. Penerbit Cmedia Imprint Kawan Pusaka.
- Goldberg, M. (2011). Dari Pada Bete, Nulis Aja!. Mizan Media Utama. Bandung.
- Lubis. (1956). Sejarah Kebudayaan Sunda. Bandung: Yayasan Masyarakat Sejarawan Indonesia.
- Maharsi, I. (2016). Ilustrasi. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- Raden. (2018). Tipografi: Sejarah dan Klasifikasinya. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Rizky, A.D.D., & Ekawardhani, Y.A. (2014). Visualisasi Karakter Kuntilanak Berdasarkan Cerita Legenda Urban Mengenai Tragedi Sakit Hati Perempuan. *Visualita*, 5(2). DOI: <https://doi.org/10.33375/vslt.v5i2.1099>
- Soulmedia, T. (2018). Mudahnya Menulis Novel 30 Hari. Penerbit Shofia Panduan.
- Soetjningsih. (2012). Tumbuh Kembang Anak. Tasikmalaya: EGC.