

---

# MENGANGKAT BUDAYA DAN TRADISI IMLEK MELALUI GAME

Anastasia Anette Djauhari      Hafiz Aziz Ahmad

Program Studi Sarjana Desain Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: [jauw.anastasia@gmail.com](mailto:jauw.anastasia@gmail.com)

**Kata Kunci** : *angpao, barongsai, budaya, game, Imlek, jurnal, tradisi,*

---

## Abstrak

Kebudayaan Imlek merupakan suatu budaya dan tradisi Tionghoa yang terpenting, dikarenakan dikenal paling luas, dan merupakan budaya inti Tionghoa yang didominasi warna merah dan emas. Kini, keberadaan budaya Imlek ini krisis di Indonesia, disebabkan beberapa faktor. Diantaranya, terkait oleh pilihan agama, acara adat istiadat yang cukup ribet untuk orang-orang yang tidak mengerti, sempat hilang beberapa dekade dengan adanya pelarangan hukum, dan peralkulturasi budaya. Namun, faktor terbesar disebabkan oleh perkembangan zaman. Budaya Imlek yang kurang terekspos media, dibandingkan dengan budaya-budaya asing lainnya yang masuk ke Indonesia, yang terekspos terus menerus oleh media, menyebabkan budaya Imlek menjadi kurang populer dikalangan anak-anak muda Tionghoa. Melalui survei dan studi literatur, media yang dipilih sebagai bentuk solusi adalah game edukatif berisi pesan dan pengajaran budaya Imlek agar target memahami budaya tersebut dan melestarikannya kembali. Tujuan pembuatan game edukatif ini selain sebagai pedoman untuk target dalam memahami budaya Imlek, adalah juga untuk mengajarkan kepada mereka untuk lebih mencintai budaya sendiri. Game ini dapat diinstal di seluruh device dengan OS Adroid, dimana sudah sangat umum di kalangan target. Alur cerita dan konten bertemakan budaya Imlek, berupa permainan dengan karakter utama Imlek, Barongsai.

## Abstract

*Chinese Lunar New Year, called Imlek in Indonesia, is the most important tradition for Chinese, since it is widely known. Imlek, which also the core tradition of Chinese, is dominated by red and gold color, as believed as prosperity and good luck. Nowadays, the existence of Imlek is starting to fade away in Indonesia, caused by several factors. Some of them are, limitations by religion, complicated custom ceremonies for those lack of understandings, decades legal prohibitions, and acculturation which most likely happened. Imlek is less exposed by the media than the other foreigner cultures, causing its less popularity among the Indonesian Chinese (afterwards written as Tionghoa) children. According to surveys and literature studies, media will be chosen as a solution to solve the existence problem of Imlek is education game, which contains message and Imlek cultural teaching, in order to make the target understand the meaning and preserve the culture. Purpose of education games, aside becoming a guides to understand Imlek, also teaches them to love their culture of origins. This game is available on all devices installed with OS Adroid, which pretty common among the Tionghoa children. Storyline and Imlek cultural content are potrayed in the game with the Barongsai as main character.*

---

## 1. Pendahuluan

Suku bangsa Tionghoa merupakan salah satu suku terbesar di muka bumi ini, dan peranaknya tersebar hampir diseluruh Asia, termasuk Indonesia. Suku bangsa Tionghoa di Indonesia ini merupakan salah satu etnis dari 1128 suku-suku yang berada di Indonesia. (DreamIndonesia, 2011). Suku Tionghoa di Indonesia kerap kali tetap mengajarkan kepada keturunan mereka, anak cucu, mengenai budaya Tionghoa sejak tahun 1880. Ajaran turun temurun ini berhasil diwariskan dari generasi ke generasi dengan baik, namun ajaran ini kini sudah mulai pudar. Generasi muda Tionghoa kini di Indonesia seringkali mulai tidak mengerti lagi arti budaya dan tradisi Tionghoa, yang menyebabkan krisisnya budaya Tionghoa kini. Faktor penyebab terbesar dari krisis ini adalah perkembangan zaman. Anak-anak Tionghoa larut dalam fenomena ini, terlihat dari betapa fokusnya mereka terhadap gadgetnya masing-masing, *chatting* dengan teman lainnya, ataupun bermain game. Fokus anak-anak Tionghoa telah bergeser dari dunia nyata ke arah dunia maya. Mereka pun kerap fokus terhadap entertainment mengenai budaya lain, bukanlah budaya Tionghoa itu sendiri.

Fenomena ini harus diantisipasi dengan menganalisa berbagai aspek dan menciptakan suatu solusi untuk mengatasi masalah ini. Walaupun media game dianggap penyebab krisis budaya dan tradisi Tionghoa, media pun dapat berperan sebaliknya. Melalui perkembangan arus informasi dan perkembangan teknologi yang kini sangat pesat, penyampaian pesan pun dapat diubah ke dalam bentuk media-media baru yang unik, sebagai sarana berkomunikasi dan penyampaian yang tepat kepada anak-anak muda Tionghoa. Salah satu diantaranya adalah media *Game*. *Game* adalah bentuk media interaktif yang kini sedang berkembang pesat, dan sangat populer di masyarakat, terutama di kalangan anak-anak muda Tionghoa. Mereka kerap kali menganggap dengan bermain *game* akan mengurangi kejenuhan mereka dalam rutinitas sehari-hari dan dapat membuat segar kembali. Alasan mereka didukung oleh teori Zimmerman, bahwa *game* adalah salah satu kebutuhan dasar manusia, yang memiliki kemampuan untuk merubah pemainnya (Jesse Schell, 2008). Bentuk-bentuk perubahan tersebut mencakup pengaturan emosi, pengendalian diri, dan bahkan untuk tujuan edukasi. Menurut teori pembelajaran Miller, manusia harus melalui 4 tahap untuk dapat memahami sesuatu, yaitu: mengetahui, *know how and why* (tahu bagaimana dan mengapa), mempresentasikan dan melakukannya.

Walaupun tidak melakukannya secara konkrit, media *game* mampu memberikan ke-empat tahap proses pembelajaran teori Miller, dikarenakan dengan sifat interaktifnya yang mampu memberikan kesan ‘melakukan’ apa yang ada di dalam *game* tersebut. Oleh karena itu, media *game* diharapkan dapat menjadi suatu media yang komunikatif dan persuasif untuk menjawab tantangan bagaimana mengubah persepsi anak-anak muda terhadap budaya Tionghoa, menjadi suatu budaya yang *modern*, menarik dan tidak kalah dengan budaya lain.

## 2. Proses Studi Kreatif

Terjadinya krisis budaya dan tradisi Tionghoa ini disebabkan terjadinya perbedaan persepsi antara generasi muda Tionghoa dengan generasi terdahulu. Generasi terdahulu sangat mementingkan dan menjunjung luhur budaya Tionghoa dan menolak adanya perubahan-perubahan dan pengajaran yang *modern*. Hal ini sangat bertentangan dengan anak-anak muda Tionghoa kini, terutama dari kelas menengah keatas, yang sangat mengikuti perkembangan zaman, dan menganggap budaya Tionghoa adalah kuno dan tidak menarik.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan kepada responden Tionghoa berusia 6-12 tahun sebanyak 150 orang, sebagian besar mengaku tertarik kepada Imlek, dikarenakan Imlek adalah bentuk budaya Tionghoa yang paling sering terdengar dan unik. Namun mereka juga mengaku hanya sekedar tertarik, dan tidak menunjukkan suatu usaha yang serius untuk mempelajari budaya tersebut. Sedangkan sisanya yang mengaku tidak tertarik kepada Imlek, mayoritas menyatakan Imlek adalah budaya yang membosankan, dan mereka lebih tertarik kepada budaya lain. Namun ada juga yang menjawab tidak tertarik disebabkan mereka tidak mengerti dikarenakan beberapa hal, maka dibutuhkan suatu inovasi baru untuk menyelesaikan semua permasalahan yang ada. Berdasarkan identifikasi permasalahan, penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang *game* edukasi mengenai budaya dan tradisi Imlek *game* untuk generasi muda Tionghoa berumur 6-12 tahun.

Anak-anak berumur 6-12 tahun merupakan kelompok umur yang sangat peka terhadap visual dan warna. Oleh karena itu visual harus dibuat kartun, bergaya vektor, dan tegas, berdasarkan referensi yang populer di kalangan anak-anak muda. Pemilihan warna pun harus dilakukan dengan tepat, menggunakan warna yang cerah, dan berwarna-warni untuk menarik perhatian anak-anak.

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah menciptakan solusi dengan mengubah paradigma yang terjadi di kalangan anak-anak muda mengenai budaya Imlek, untuk mencegah krisis budaya Imlek dan membangkitkannya kembali sehingga menjadi suatu budaya yang dapat menarik perhatian dan dibanggakan oleh anak-anak muda Tionghoa, tanpa mengubah nilai dan makna dari Imlek. Juga untuk mengajari anak-anak muda untuk lebih menghargai budaya mereka.

## 3. Hasil Studi dan Pembahasan

Keluaran Tugas Akhir ini adalah *game* yang berjudul “*Pao-Pao Hunting*”, berasal dari kata ‘Angpao’ yang berarti amplop merah, yang sangat merupakan ciri khas tradisi Imlek, dan kata *Hunting*, yang berarti perburuan. Mengusung

budaya dan tradisi Imlek, *Pao-Pao Hunting* diciptakan dengan tujuan agar target tujuan yang sering kali ini terlarut dalam budaya lain dan gadgetnya, bisa mengenal budaya Imlek yang merupakan salah satu pusaka sukunya. *Pao-Pao Hunting* membrand ulang Imlek di mata target, bahwa Imlek adalah budaya yang menyenangkan, seru, dan ‘gaul’, yang dicerminkan dengan bagaimana *Pao-Pao Hunting* ini membawa pemainnya dalam suasana menyenangkan dan jenaka yang dihasilkan dari perpaduan *gameplay*nya yang simpel, visualisasi dengan konsep kartun yang jenaka, dan juga fitur-fitur lainnya yang mencerminkan Imlek dengan *modern*.

Setiap aspek Imlek akan divisualisasikan dengan lucu, dan juga akan disertakan penjelasan ‘*fun fact*’ mengenai Imlek, sehingga menggugah rasa ingin tahu dan penasaran pemain. Contohnya, pada saat permainan, akan ditampilkan karakter Barongsai, yang sudah dimodernisasi dengan mengikuti ciri-ciri khas Barongsai pada umumnya. Barongsai tersebut didesain dengan berbagai ekspresi lucu, yang menarik perhatian dikarenakan warnanya yang mencolok. Ditampilkan juga, berbagai makanan khas Imlek dengan kepercayaannya, dan kegunaannya untuk karakter utama, dimana dapat pemain lihat dalam fitur ‘Gallery’.

*Gameplay* yang ditawarkan pun relatif simple sesuai dengan jangkauan umur target. Hanya ada sedikit interaksi yang digunakan yaitu menggeser karakter untuk menangkap *items* dan juga fitur pembelian *items* di *gallery* yang dirancang untuk mengajak pemain dan membuatnya berpikir secara tidak disadari.

Visual pun menggunakan gaya vector dengan warna-warna yang solid, cerah dan menarik perhatian. Tone warna dipakai mayoritas merupakan warna-warna khas Imlek, dengan nuansa merah dan kuning keemasan, termasuk warna karakter yang didominasi dengan warna merah. Visual diciptakan dengan menarik dan lucu agar sesuai dengan target yang berumur 6-12 tahun. Berikut adalah desain logo “*Pao-Pao Hunting*” bergaya huruf China dengan warna kuning keemasan, dengan O yang terinspirasi dari bentuk koin China zaman dulu.



Gambar 1 Logo Pao-Pao Hunting

Game *Pao-Pao Hunting* menggunakan berbagai aspek dari budaya dan tradisi Imlek yang paling umum dan diminati sesuai dengan angket yang telah disebarkan. Aspek Imlek yang digunakan di dalam Game *Pao-Pao Hunting* adalah sebagai berikut:

- **Barongsai**

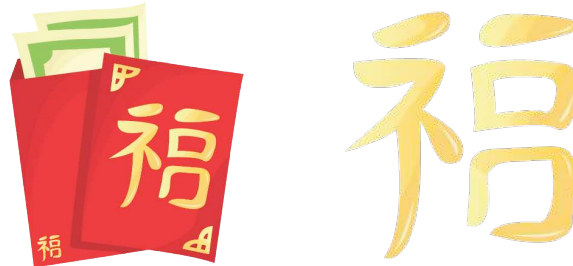
Sebagai karakter utama dari Game, bertujuan untuk menangkap Angpao dan menghindari petasan. Karakter ini didesain dengan dominan warna orange dan merah yang cerah, sesuai dengan barongsai pada umumnya. Ia mengalami perubahan style dari biasanya yang terlihat garang, menjadi lucu dan tidak menyeramkan.



Gambar 2 Ekspresi-ekspresi Barongsai

- **Angpao**

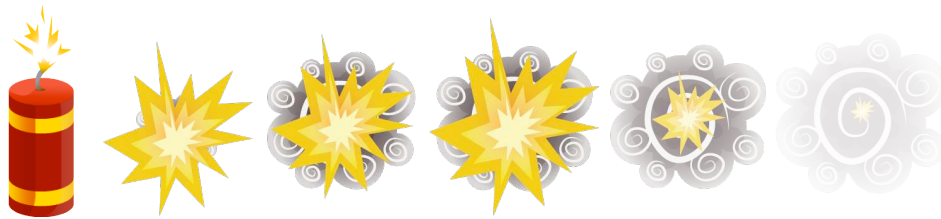
Amplop merah khas Imlek dengan aksara China berwarna keemasan di sampulnya, yang menjadi misi utama barongsai dalam Pao-Pao Hunting. Aksara yang dipakai adalah 'Fu', yang berarti kemakmuran. Berisi sejumlah uang yang dapat dipakai oleh karakter utama untuk membeli *items* pendukung di permainan selanjutnya.



Gambar 3 Desain Angpao

- **Petasan**

Benda yang menjadi kelemahan Barongsai, disebabkan Barongsai yang sangat takut akan api dan suara keras dari petasan, yang didasari dari legenda Nian.



Gambar 4 Petasan dan Ledakannya

- **Makanan Khas Imlek**

Merupakan *items* pendukung Barongsai dari game. Status Barongsai yang ditingkatkan berdasarkan arti dari kepercayaan makanan tersebut.



Gambar 5 Icon Makanan Imlek dalam Game

Sebelum bermain, pemain akan dihadapkan pada layar tutorial. Tutorial ini bertujuan mengajarkan kepada pemain, mengenai karakter yang ia mainkan, dan misi-nya dalam game untuk mengumpulkan Angpao tanpa terkena petasan. Jika pemain sudah pernah memainkan game ini sebelumnya, pemain akan dapat melewati tutorial ini, dan langsung masuk ke permainan. Berikut adalah tampilan dari tutorial yang diberikan:



Gambar 6 Tampilan Tutorial

Gameplay dalam *Pao-Pao Hunting* sangat sederhana. Pemain hanya perlu menggeser Barongsai ke kiri atau kanan pada waktu yang tepat, untuk memakan Angpao, ataupun menghindari dari petasan. Namun, kecepatan jatuhnya Angpao dan petasan kearah Barongsai akan bertambah cepat seiring dengan lamanya waktu permainan. Berikut adalah *screenshot* dari *gameplay* Pao-Pao Hunting.

*Screenshot* ini adalah contoh dari seseorang yang sedang memainkan Pao-Pao Hunting di *device* Samsung. Pemain akan menggerakkan Barongsai, kearah kiri dan kanan berdasarkan nalurnya Angpao mana yang ingin ditangkap, ataupun melihat *gesture* Barongsai, apakah ia melirik ke kiri ataupun ke kanan.

Terlihat adanya fitur nyawa, yang berupa tiga buah tanda silang di bagian kanan atas layar. Pemain hanya diberikan kesempatan untuk terkena petasan sebanyak tiga kali. Jika terkena petasan, tanda silang yang mula-mula berwarna abu akan berwarna orange menyala, sebagai peringatan kepada para pemain. Pada bagian kiri atas layar, terdapat fitur *score* untuk memberitahu pemain seberapa banyak Angpao yang sudah ia kumpulkan, dan juga fitur *best score*, mencatat rekor permainan terbaik yang berhasil dilakukan. Fitur ini bertujuan untuk menimbulkan rasa kompetitif dan penasaran pemain, sehingga ia terus mencoba game *Pao-Pao Hunting*.



Gambar 7 Playscreen Game

Terdapat beberapa fitur yang khas dalam permainan *Pao-Pao Hunting*, yaitu adanya fitur “*Imlek Fact*”. Fitur *Imlek Fact*, yang muncul pada saat permainan berakhir, beserta dengan *score* akhir. *Imlek Fact* ini merupakan fakta-fakta pendek dan menyenangkan mengenai tradisi Imlek. Diharapkan dengan adanya fitur ini, anak-anak muda Tionghoa menjadi lebih tertarik dan mengingat tradisi Imlek. Fakta yang muncul pada selesai permainan akan beragam, dan diacak sehingga seiring dengan seringnya bermain, anak-anak muda Tionghoa dapat mengetahui fakta Imlek yang lebih banyak lagi.



Gambar 8 Tampilan Imlek Fact

Fitur khas kedua adalah fitur Gallery, diciptakan dengan menampilkan makanan khas Imlek, dan penjelasan singkat mengenai efek dan khasiat makanan tersebut kepada Barongsai. Penjelasan berdasarkan fakta mengenai kepercayaan tradisional orang-orang Tionghoa mengenai makanan tersebut. Makanan yang dilampirkan pada fitur ini, merupakan makanan Imlek terpopuler, dan paling umum yang diketahui oleh semua suku.



Gambar 9 Tampilan Gallery

Fitur terakhir, yaitu *Credits*, diciptakan untuk menghormati orang-orang yang telah membantu penulis dalam pembuatan game *Pao-Pao Hunting* ini. Fitur ini dilengkapi dengan buttons untuk menggeser-geser nama pembuat game ini, supaya terlihat lebih menarik dan interaktif.



Gambar 10 Tampilan Credits

Di awal permainan, pemain akan dihadapkan terhadap main menu screen, dengan pilihan interaksi sebagai berikut:

- Menekan tombol “Play” untuk langsung bermain.
- Menekan tombol “Gallery” untuk melihat items tambahan yang dapat dipakai menaikkan status Barongsai.
- Menekan tombol “Credits” untuk melihat *people-behind-scene* Game *Pao-Pao Hunting*, dan peran mereka dalam game ini.



Gambar 11 Tampilan Menu Game

#### 4. Penutup / Kesimpulan

Diharapkan dengan perkembangan *Pao-Pao Hunting*, tingkat kesulitan pada game dibuat lebih bervariasi. Dimulai dengan mudah, sehingga makin lama makin menantang, untuk memicu rasa penasaran anak-anak dalam permainan. Makanan-makanan Imlek di fitur Gallery pun diharapkan untuk dimasukkan ke dalam permainan untuk menambah variasi apa yang harus ditangkap barongsai. Game *Pao-Pao Hunting* juga sebaiknya diperjelas terhadap budaya Imlek, sebab fokus yang terlihat hanyalah kearah barongsai.

Kini budaya asing semakin meresap kedalam kehidupan anak-anak muda Tionghoa, membuat konteks budaya lokal Tionghoa, khususnya dalam budaya Imlek, semakin terpinggirkan dari keseharian anak-anak muda. Anak-anak yang tumbuh besar dalam masa perkembangan teknologi adalah yang paling banyak menyerap pengaruhnya. Mereka mendengar, melihat, dan mencintai konten budaya asing sampai level memprihatinkan, dimana mereka lupa akan jati

diri mereka dan unsur kebudayaan lokal. Dengan diciptakannya game *Pao-Pao Hunting*, diharapkan krisis budaya dan tradisi Imlek di kalangan anak-anak muda Tionghoa dapat dicegah. Grafisnya yang didesain modern dan lucu sesuai dengan kalangan target, akan mampu menarik perhatian mereka untuk memainkan game Pao-Pao Hunting ini. Game *Pao-Pao Hunting* ini tidak hanya menarik perhatian mereka terhadap budaya Imlek, namun mampu mengajarkan kepada mereka fakta-fakta mengenai budaya tersebut secara tersembunyi, melalui fitur-fiturnya didalam game. Dari anak-anak muda ini, penulis berharap dengan kembali mengenalkan budaya Imlek maka kekayaan budaya dan tradisi Imlek yang menjadi identitas suku Tionghoa akan tetap lestari. Melalui tugas akhir ini penulis juga mengajak masyarakat untuk kembali berkaca dan melihat bahwa kekayaan budaya dan tradisi yang berlimpah adalah suatu hal yang sudah sepatutnya disyukuri dan dijaga. Semoga proyek tugas akhir ini dapat bermanfaat, bagi penulis pribadi dan masyarakat, dan mampu membawa semua pihak ke tujuan yang lebih besar.

Akhir kata, apabila masih terdapat kekurangan pada penulisan laporan tugas akhir ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Segala masukan atas kekurangan yang ada menjadi bekal dan pembelajaran di masa yang akan datang. Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada para dosen pembimbing, konsultan tugas akhir dan dosen penguji atas segala kritik dan saran selama proses tugas akhir ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

## Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam MK Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Hafiz Aziz Ahmad, Ph.D dan juga kordinator Tugas Akhir, Dra. Ifa Safira Mustikadara, M.Si yang membantu proses penyelesaian studi.

## Daftar Pustaka

"Chinese New Year Traditions and Symbols." Web log post. *History*. N.p., n.d. Web. <<http://www.history.com/topics/chinese-new-year-traditions-and-symbols>>.

"Food Symbolism during Chinese New Year Celebrations." Web log post. *Nations Online*. N.p., n.d. Web. <[http://www.nationsonline.org/oneworld/Chinese\\_Customs/food\\_symbolism.htm](http://www.nationsonline.org/oneworld/Chinese_Customs/food_symbolism.htm)>.

"History of Fireworks." Web log post. *Pyrouniverse*. N.p., n.d. Web. <<http://www.pyrouniverse.com/history.htm>>.

"What Is Casual Games." Web log post. *Casual Game Revolution*. Ed. Chris James. N.p., n.d. Web. <<http://casualgamerevolution.com/about/what-is-a-casual-game>>.

Admin. "Nian". Chinese Culture. N.p., n.d. Web. September. 2013. <<http://chineseculture.about.com/library/weekly/aa010900a.htm>>

Ardee. "Tari Naga, Liukan Akrobatik Sang Makhluk Legenda." Web log post. *Indonesia Kaya*. N.p., n.d. Web. Oct. 2013. <<http://www.indonesiakaya.com/kanal/detail/tari-naga-liukan-akrobatik-sang-makhluk-legenda>>

Eberhard, Wolfram. "A Dictionary of Chinese Symbol". Routledge : 2010.

Goh, Pei Ki. "Origins of Chinese Festivals". Elex Media Komputido : 2010.

Jeffries, L.B. "Johan Huizinga's 'Homo Ludens'". Popmatters. N.p., July 2000. Web. <<http://www.popmatters.com/post/127853-johan-huizingas-homo-ludens/>>

Kramer, Wolfgang. "What Makes a Game Good?" *The Games Journal*. N.p., July 2000. Web. <<http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>>.

Oh, Richard. "Imlek Dan Keragaman Etnis Indonesia." *SHNews*. N.p., 9 Feb. 2013. Web. <<http://shnews.co/detile-14602-imlek-dan-keragaman-etnis-indonesia.html>>.

Oxford, Nadia. "Casual Game." Web log post. *DS*. N.p., n.d. Web. <<http://ds.about.com/od/glossary/g/Casual-Game.htm>>.

Saidi, Ridwan. "Setelah 1965, Ada Konsep Hilangkan Kebudayaan Tionghoa." *Jakarta Hub*. N.p., 28 Aug. 2013. Web. <[http://jakartahub.com/news/699-setelah-1965-ada-konsep-hilangkan-kebudayaan-tionghoa.html#.Uswyk\\_YhSUZ](http://jakartahub.com/news/699-setelah-1965-ada-konsep-hilangkan-kebudayaan-tionghoa.html#.Uswyk_YhSUZ)>.

Susanti, Tri. "Pertunjukan Barongsai Dan Elemen-elemen Pembangunnya." Web log post. *Suaraku*. N.p., 18 Nov. 2010. Web. <<<http://www.trisusanti.com/2010/11/pertunjukan-barongsai-dan-elemen-elemen.html>>>

Tao, Liming. "A Panorama of China". Shanghai Foreign Language Education Press : 2011.

Webber, Roxanne. "10 Good Luck Foods for Chinese New Year." Web log post. *Chow*. N.p., 7 Jan. 2009. Web. <<http://www.chow.com/food-news/54874/10-good-luck-foods-for-chinese-new-year/>>.

Wenhua, Zhonghua. "24 Hal Yang Perlu Dan Tabu Dilakukan Disaat Imlek." Web log post. *Budaya Tionghoa*. N.p., 22 Jan. 2012. Web. <<http://web.budaya-tionghoa.net/index.php/konten/esai/item/1657-24-hal-yang-perlu-dan-tabu-dilakukan-disaat-imlek>>.

Wibowo, I. Thung, Ju Lan. "Setelah Air Mata Kering, Masyarakat Tionghoa Pasca Peristiwa Mei 1998". Kompas Gramedia : 2012.

Willmott, Donald E. "The National Status of the Chinese in Indonesia 1990 – 1958". *Equinox* : 2009.

Wira, Gus. "Perjuangan Mengupayakan Imlek Menjadi Libur Nasional." Web log post. *Journal Bali*. N.p., 2 Feb. 2011. Web. <<http://www.journalbali.com/cover-story/perjuangan-mengupayakan-imlek-menjadi-libur-nasional.html>>.