

**SEMANTIKA DALAM PERKEMBANGAN DESAIN PRODUK  
PERMAINAN CONGKLAK JOGJA DAN SOLO**  
*Semantics of Jogja's and Solo's Congklak Game Board  
Product Design Development*

**Winta Tridhatu Satwikasanti**

Tgl Masuk Naskah: 1 April 2012

Tgl Masuk Revisi: 10 Juni 2012

**ABSTRAK**

Perkembangan permainan tradisional seperti halnya produk hasil budaya lainnya dari suatu komunitas masyarakat tidak bisa dipisahkan dari konteks relasi spasial dan sosiologi yang merupakan bentuk dari interaksi antar manusia dan lingkungannya. Maka dari itu, sebagai sebuah negara yang dibangun oleh budaya, sejarah pengembangan produk harus juga dilihat dari perspektif pemaknaan budaya. Jogja dan Solo menjadi lahan banyak laboratorium sejarah karena masih menjaga nilai lokal dalam interpretasi pemaknaan dari simbol-simbol budaya mereka. Fenomena menarik yang terjadi adalah perbedaan dari sejumlah artefak budaya lokal yang berdasar pada karakteristik masyarakat dan kronologis sejarah walau keduanya berasal dari akar budaya yang sama, contohnya : permainan tradisional Congklak yang masih dikembangkan hingga hari ini. Sebagai permainan papan yang merupakan refleksi aspek sosio-kultur dari sebuah tatanan masyarakat, sebuah investigasi latar belakang semantika budaya yang dalam dapat dilakukan. Pengembangan produk lokal tidak dapat meninggalkan pemaknaan sehingga nilai-nilai lokal tidak akan hilang dan berkelanjutan. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melakukan investigasi dan pengkajian implikasi fisik dari produk hasil budaya yang telah dikenal baik oleh pengrajin dan pelaku dalam masyarakat dalam setiap detail desain papan permainan agar pengembangan selanjutnya tidak meninggalkan karakter lokal masyarakat.

**Kata kunci:** semantika, budaya, desain produk, congklak

**ABSTRACT**

*Traditional product development as the output of society cannot be separated from the culture which includes sociology, time and spacial aspect between a man with another and the environment. Therefore, as a country constructed by culture, the history of local product development should be analyzed from semantics point of view. Jogja and Solo become a numerous history laboratories because they still mantain local values in semantics interpretation of their symbols. An interesting phenomena occur in differences of local culture artefacts based on the characteristics of the society and historical time-line although they came from one root of culture, for instance : congklak, a traditional game which is still developed nowadays. As a board-game which is be the sosio-culture reflection of a society, we can do a deep investigation of the semantic background. Local product development cannot leave semantics so the local values will not dissapeared and be sustainable. The purpose of this research is documenting and analysing semantics that are well-known by craftsmen and society in every detail of congklak-board development so the values can be maintained without leaving the local characteristic of the society.*

**Keywords :** semantics, culture, product design, congklak

## I. LATAR BELAKANG

Keberadaan pemaknaan dan simbol merupakan hal dasar dalam siklus manusia. Manusia tidak bisa mendapatkan pijakan kuat dalam hidupnya jika melalui pemahaman secara ilmiah saja (Norberg, 1984). Mereka membutuhkan simbol-simbol yang bekerja sebagai seni yang merepresentasikan situasi kehidupan. Hal ini bersifat sebagai ‘penjaga’ dan meneruskan makna karena salah satu kebutuhan dasar manusia adalah mengalami suatu peristiwa di hidupnya dengan penghayatan yang dalam.

### Permainan papan sebagai monumen historis budaya manusia

Permainan papan merupakan miniatur dari waktu dan tempat (Binsbergen, 1996). Semenjak jaman Neolithikum setelah manusia melewati masa berburu menjadi bercocok tanam dan mulai mempunyai pembagian daerah yang terbatas, permainan papan menjadi sebuah piranti pemaknaan antara manusia dengan lingkungan fisiknya maupun dengan lingkungan sosialnya. Karakter itulah yang membuat permainan papan beradaptasi mengikuti interaksi dengan kultur dan sosial yang terjadi. Oleh sebab itu, ia menjadi refleksi historis kultur lokal yang mendasari pada suatu masa.

Permainan *congklak* atau yang di Jawa Tengah lebih dikenal dengan nama *dhakon* adalah keluarga dari permainan *mancala*, merupakan permainan papan tertua dan dimainkan hampir di setiap negara di dunia. Permainan ini telah mengalami perubahan fungsi, nama, desain papan maupun cara memainkan sesuai dengan sosio kultur yang berkembang dari jaman *Neolithikum* hingga saat ini.

Di benua Afrika, permainan ini berkembang menjadi 4 baris. Di Uganda bernama : *wari*, *warri* atau *owari* yang berarti

rumah; *omweso*, yang merupakan nama bijian berbau harum dari pohon *Omiyuki* yang digunakan biji permainan; ada pula yang menggunakan bagian dari papan permainan seperti *Row*, *Store*, *Storeholes* dan *Tea Party* dari waktu senggang saat permainan ini dimainkan. Di Filipina dikenal dengan nama *Sungka* dan di Damaskus dikenal dengan istilah *La'b madjuni* yang artinya permainan gila atau *La'b akila* yang berarti permainan yang pintar.

Di Sumatra permainan ini dikenal dengan nama *congkak* dan dimainkan oleh laki-laki; di Lampung disebut dengan *dentuman lamban*; sedangkan di Sulawesi permainan ini bernama *makaotan*, *anggalancang*, atau *nogarata* dan dimainkan sebagai salah satu ritual untuk mengenang orang yang kita sayangi meninggal dunia. Pola waktu dan fungsi asal permainan mirip dengan pola yang berlangsung di Afrika selain sebagai alat peramalan. Di Jawa Barat, khususnya di Purwakarta permainan ini lebih dikenal dengan nama *congkak*; di Kuningan disebut dengan nama *lulumbungan*; serta *kuwuk* yang berasal dari kulit kerang sebagai biji permainan di Cirebon.

Permainan yang berasal dari permainan dengan papan pun sudah mulai dikembangkan sebagai permainan virtual. Pada tahun 1994, Sastro Adiwibowo telah menciptakan permainan *congklak* digital versi *MS-Dos* yang diberi nama *Dakon Master* dengan tampilan grafis yang masih sangat sederhana tanpa tema. Dalam kancah internasional, sebuah *software* permainan *mancala* yang bernama *Bantumi* juga dikembangkan di tahun 2004. Hadir dengan perkembangan grafis yang lebih baik, permainan *Kalah* diperkenalkan oleh Geoffrey Irving. *Software* permainan *Mancala Snails* dan *Mancala Bugs* telah menggunakan tema dalam desain visual mereka.

Dalam masa sekarang, permainan *congklak* dan *mancala* digunakan sebagai sarana belajar hitung namun yang sangat penting esensi keberadaannya sebagai pembentukan karakter yang merupakan bagian dari pendidikan budaya. Suatu strategi pengembangan permainan ini sebagai salah satu aspek dalam strategi pendidikan budaya yang berkelanjutan patut menjadi konsentrasi dalam pengembangan desain produk yang mengangkat lokalitas.

### **Tujuan**

Mengkaji hubungan sebab akibat perkembangan desain piranti permainan congklak di Jogja dan Solo dari konteks sosio-kultur, historis dan semantika. Hasil dari kajian ini akan menjadi bagian dari tolak ukur dalam pengembangan desain produk papan permainan secara berkelanjutan selain menggunakan semantika visual juga terhadap inovasi teknik produksi. Penelitian ini tidak dilihat dari perspektif tata cara permainan congklak secara detil namun lebih pada simbol-simbol yang hadir dalam papan permainan congklak sebagai bagian dari refleksi budaya. waktu dan ruang

## **II. METODE PENELITIAN**

Sebagai bagian dari penelitian yang mencakup aspek sosio-kultur, metodologi penelitian yang digunakan adalah fenomenologi kualitatif. Ratna (2010 : 42) yang juga mengacu pada deskripsi Muhadjir (2011 : 23-27) menguraikan bahwa ciri metode ini adalah interpretasi (Geertz), teori dari bawah (Glaser dan Strauss), etnometodologi (Bogdan), naturalistik (Guba), interaksi simbolik (Blumer).

Teknik pengumpulan data berupa wawancara pada informan dengan enkulturasi penuh yaitu pelaku kegiatan

pada masanya maupun pengrajin aktif yang memiliki pemahaman budaya terkait dalam kurun waktu cukup lama. Pemahaman ini cenderung diturunkan dari keluarga dan lingkungan sosialnya. Wawancara juga dilakukan pada pemerhati budaya maupun akademisi untuk melengkapi pemahaman yang lebih terstruktur.

Domain yang ditentukan adalah domain rakyat (*folk domain*) yaitu suatu kategorisasi kebudayaan yang diidentifikasi oleh anggota masyarakat, khususnya strata keberadaan dan wilayah. Perbandingan dengan wilayah lain dilakukan untuk mengetahui konsistensi pola pengembangan desain yang terjadi dan kategorisasi dilakukan untuk mencari simbol, makna dan hubungan yang terjadi di antara keduanya sehingga bergerak menjadi suatu pemaknaan yang utuh.

Semantika pada budaya selalu terkait dengan simbol-simbol. Hal ini mendasari pembahasan akan didekati dengan pembedaan antara makna konotatif dari makna denotatif dalam desain papan congklak. Makna denotatif meliputi makna langsung yang didapat dari referensi umum. Makna konotatif meliputi semua signifikansi sugestif dari simbol, yang lebih dari arti referensialnya.

Studi literatur perkembangan permainan yang memiliki pola permainan dan desain papan yang hampir serupa dari daerah dan negara lain dilakukan sebagai perbandingan analisa semantika pola pemikiran dalam mengembangkan papan permainan.

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pola media permainan ini adalah sekumpulan cekungan-cekungan kecil, sejajar dan saling berhadapan dengan jumlah yang sama dan dua cekungan

besar yang masing-masing berada di ujung rangkaian cekungan kecil, dan biji permainan yang dibagikan memutar. Secara garis besar permainan ini adalah mengumpulkan biji-biji permainan terbanyak. Dari pengertian inilah kata *dhakon* berasal dari kata *dhaku* yang berarti ‘milikku’ (Dharmamulya, 2005).

Dalam masyarakat budaya Jawa, cekungan kecil ini dinamakan lumbung cilik dan cekungan besar dinamakan lumbung gedhe. Hal ini menunjukkan keterkaitan permainan ini dengan kegiatan bercocok tanam yang berkembang dari jaman *Neolithikum* sebagai alat ramalan, baik di Afrika maupun Srilanka.

### **Batu Dakon**

Ditunjang dari temuan bidang arkeologi di beberapa negara, sebagai contoh di Indonesia, terdapat batu *Dakon* yang menyerupai papan permainan *congklak* di beberapa daerah, yaitu : Daerah Batu, Malang, Wonosobo dan Cigugur sebagai fungsi meramal atau menghitung masa panen dan diletakkan dengan orientasi matahari. Hal ini dapat diketahui dari peletakkan batu dakon yang selalu berada di dekat daerah pertanian dengan posisi cekungan besar menghadap ke arah terbit dan tenggelamnya matahari atau menghadap ke arah gunung. Masyarakat kala itu percaya bahwa gunung merupakan tempat bersemayamnya arwah dan roh-roh penguasa. Penggunaan batu dakon merupakan suatu acara ritual khusus dan tidak dapat dimainkan sewaktu-waktu dan belum ditemukan jenis biji yang digunakan untuk mengisi lubang-lubang tersebut. Batu ini ditemukan biasanya memiliki lubang lebih dari empat pasang dan terdapat satu pasang lubang yang berada di ujung sumbu. Pelubangan batu-batu dakon ini dilakukan menggunakan batang bambu yang diberi pasir dan digosok-gosokkan di atas batu datar. Proses ini mengakibatkan

adanya lubang yang tak sempurna dan ada lubang yang halus.

Dari perspektif ilmu *etnoarkeologi*, yaitu apa yang dilakukan oleh masyarakat sekarang adalah seperti yang dilakukan oleh masyarakat pada zaman sebelumnya, maka dapat diperkirakan relasi antara batu dakon dalam ruang lingkup kegiatan bercocok tanam dengan alih fungsi pola media tersebut menjadi suatu permainan.



**Gambar 1.** Artefak Batu *Dakon* yang ditemukan di daerah Kuningan (Koleksi : Badan Arkeologi Bandung)

### **Congklak di kalangan Rakyat**

Di budaya Jawa, permainan ini berkembang dimainkan oleh anak-anak, khususnya anak perempuan di saat menunggu sawah agar tidak diserang hama burung, sore hari saat menunggu orang tua mereka pulang dari sawah, atau ketika bulan purnama (*“padhang bulan”*). Media permainan yang paling dasar adalah melubangi tanah sebagai cekungan lumbung dan menggunakan kerikil sebagai bijinya.

Permainan berkembang dengan menggunakan bentuk papan yang digunakan di kalangan rakyat adalah papan datar bercekung biasa atau berdekorasi ukiran ukel di kedua ujungnya. Bentuk ukel ini diadopsi dari bentuk akar atau sulur. Bentuk ini memberikan makna bahwa rakyat atau kawula mempunyai sifat seperti akar atau sulur yang menjadi

pondasi bagi tanaman dan menyebar ke mana-mana. Warna yang digunakan adalah warna coklat. Jumlah lumbung kecil adalah lima atau tujuh buah tiap pemain dengan satu lumbung besar. Filosofi Jawa mempercayai bahwa formasi ganjil adalah baik, karena mempunyai satu pemimpin di depan, sehingga angka 1, 3, 5, 7, 9, dan seterusnya banyak ditemui dalam artefak kebudayaan Jawa dan memiliki pemaknaan masing-masing.

Angka	Makna
1	Kelahiran
3	Satu diri
5	Hubungan diri sendiri dengan orang lain, Hubungan diri sendiri dengan orang lain, kawula/rakyat
7	Pitulung, pituduh, pitunjuk ; pemimpin masyarakat
9	Raja

#### **Congklak di kalangan kerajaan**

Papan congklak yang dimainkan oleh keluarga kerajaan dihiasi dengan kepala naga bermahkota. Filosofi kepala naga sebagai hiasan adalah pertama karena naga merupakan keluarga ular terkuat dan dilambangkan oleh masyarakat Jawa sebagai *ula* yang pengucapannya sama dengan *kawula* yang berarti rakyat. Visi dan misi kerajaan di Jawa Tengah antara lain adalah merangkul dan mengemban *kawula* rakyat, jadi pemaknaan yang terkandung adalah kerajaan semakin menyatu dengan rakyat. Jumlah lumbung papan *congklak* milik kerajaan yang dimiliki pemain adalah 9 buah. Angka sembilan merupakan angka tertinggi dalam susunan angka Jawa.

Permainan dhakon atau congklak ini terutama dimainkan oleh para putri raja. Salah satu tujuannya adalah melatih

kelenturan tangan saat menari. Tujuan khusus ini mempengaruhi cara bermain congklak tersebut. Biji-biji yang digunakan adalah biji-biji mutiara. Tiap lumbung kecil diisi sembilan mutiara sehingga mutiara yang dibutuhkan adalah 162 mutiara. Mutiara-mutiara tersebut dimasukkan ke dalam lumbung kecil secara memutar berlawanan jarum jam seperti pada umumnya. Yang menarik adalah pada cara menjatuhkan butir mutiara ke dalam lumbung. Karena bertujuan untuk melenturkan dan melentikkan jari-jari tangan saat menari maka mutiara-mutiara dalam lumbung kecil diambil dengan cara '*diserok*' menggunakan punggung tangan. Mutiara yang telah berada di atas punggung tangan dibagi dengan cara membuka celah antara jari telunjuk dan jari tengah.

Warna *congklak* Yogyakarta dan Solo di masa lalu sedikit berbeda. Warna *congklak* Yogyakarta cenderung berwarna gelap, seperti warna coklat dan emas sedangkan Surakarta cenderung berwarna lebih terang seperti warna merah, hijau dan emas. Sesuai dengan kajian historis dan geografis, Kasunanan Solo bersifat lebih terbuka pada kebudayaan lain sehingga warna congklak Solo mendapat pengaruh kuat dari kebudayaan Cina.

Biji permainan yang digunakan disesuaikan dengan potensi lingkungan yang ada di sekitar pengguna. Macam biji permainan yang digunakan di Jawa Tengah selain kerikil dan mutiara adalah biji sawo *kecik*. Lain halnya dengan temuan di daerah Jawa Barat, selain menggunakan biji-biji mutiara untuk kalangan kerajaan, mereka menggunakan kulit kerang/*kuwuk* (Sunda) untuk daerah pesisir dan biji asam/*siki asem* (Sunda) untuk daerah pegunungan. Perkembangan produksi pada masa sekarang dengan material plastik masih mengacu pada duplikasi morfologi *kuwuk* atau biji sawo.

Relasi penggunaan biji sawo *kecik* sebagai bagian dari permainan congklak bisa didapat dari budaya masyarakat Jogja dan Solo yang mempunyai aturan dalam menanam pohon di tempat tinggal mereka. Di luar rumah mereka harus menanam pohon asam. Asam dalam bahasa Jawa adalah *asem*. Kata *asem* hampir sama pengucapannya dengan *esem*. Jadi pemaknaannya adalah supaya orang yang masuk ke dalam rumah menjadi tersenyum. Di gapura atau gerbang masuk, mereka menanam pohon beringin dengan pemaknaan supaya tamu diberi keteduhan. Di halaman mereka menanam pohon sawo *kecik*. Sawo *kecik* pengucapannya hampir sama dengan *sarwo becik*, yang berarti serba baik sehingga memiliki permaknaan agar tamu dan penghuni rumah selalu disertai dengan kebajikan. Karena terdapat kepercayaan untuk menanam pohon dengan susunan seperti itu, maka biji sawo mudah ditemukan di halaman rumah tempat biasa rakyat / *kawula* bermain congklak. Biji-biji tersebut yang kemudian digunakan sebagai bebijian permainan congklak.

### **Perkembangan desain papan *congklak* Jogja dan Solo pada masa kini**

Pengembangan congklak yang melibatkan manusia dalam proses produksinya membawa konsekuensi logis nilai-nilai utama produk kerajinan yaitu keahlian teknik pengerjaan, sensitivitas, kreativitas dan kesadaran komprehensif yang meningkatkan wawasan akan tanggung jawab terhadap proses, material dan produk (Hardy : 2004). Kesadaran tersebut secara tidak langsung akan membawa pengembangan produk kerajinan tersebut sebagai sebuah metafora kepada kearifan alam sebagai pembentuk suatu budaya manusia (Fariello : 2004).

Perkembangan congklak modern yang ada di Yogyakarta dan Solo cukup berbeda.

Pakem atau aturan mengenai banyaknya lubang kecil tetap dipertahankan oleh keduanya yaitu berkisar antara 5, 7, atau 9 lubang. *Congklak* yang banyak beredar di daerah Yogyakarta dan Solo mulai variatif dengan bentuk dan motif yang berbeda dengan *congklak* yang banyak beredar di tahun-tahun sebelumnya menyesuaikan dengan teknik kerajinan yang berkembang dan minat pasar.

Di Yogyakarta terdapat dua bentuk *congklak* yang berkembang yaitu *congklak* lipat dan masif. Meskipun berkembang menjadi congklak lipat, namun banyak lubang tetap dijaga sehingga lipatan membujur dipilih dalam desain papan. Bentuk papan *congklak* lipat Yogyakarta tidak berbentuk persegi saja namun mengadopsi bentuk-bentuk hewan yang telah disederhanakan (stilasi bentuk) dengan aplikasi teknik batik kayu. Bentuk konvensional atau masif yang juga berkembang adalah batik kayu dan pahatan batu. Ornamen-ornamen yang diaplikasikan berkisar motif flora dan ragam hias batik Yogyakarta.



**Gambar 2.** Lipatan vertikal pada desain *congklak* Jogja untuk mempertahankan jumlah ganjil lubang kecil (Koleksi : Penulis)

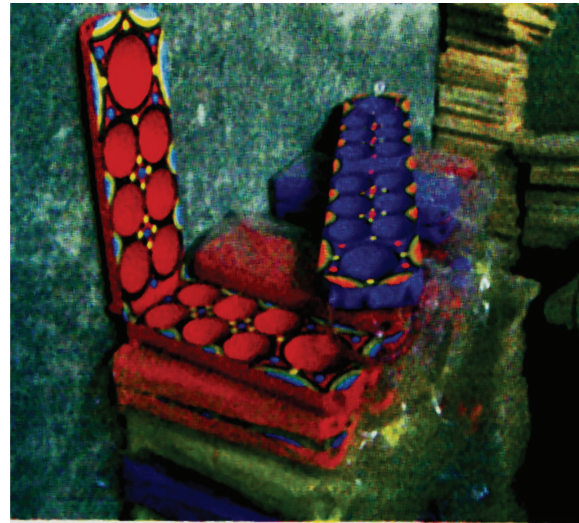
Perkembangan *congklak* Solo hingga sekarang cenderung mempertahankan bentuk masif dengan menggunakan kayu jati dan mahoni yang dipahat dengan bentuk-bentuk yang kontemporer. Bentuk-bentuk *congklak* Solo tak harus selalu menuruti bentuk-bentuk tradisional Jawa bahkan terkadang mengambil inspirasi dari daerah lain . Ragam hias yang

digunakan tidak terlalu banyak dan warna yang digunakan adalah warna coklat tua, merah atau emas.



**Gambar 3.** Perkembangan papan desain *congklak* Solo yang cenderung masif dan kontemporer namun bentuk ukel tetap dipertahankan (Koleksi : Penulis)

Sebagai pembandingan konsistensi pengrajin menerapkan pemaknaan ke dalam desain papan congklak, ditemukan fakta bahwa tidak seperti di Jogja dan Solo, perkembangan desain papan congklak di Jawa Barat, khususnya di daerah Raja Polah yang merupakan sentra kerajinan congklak, tidak mengutamakan pakem dari desain congklak lama Sukabumi yang berupa papan datar dengan tujuh lumbung kecil pada dua sisi. Perkembangan desain berubah menjadi papan yang dapat dilipat untuk memudahkan proses membawa dan menjinjing. Karena aspek kemudahan produksi, desain lipatan melintang mengakibatkan lumbung kecil harus genap jumlahnya, yaitu enam buah. Tak ada ornamen dan teknik produksi yang secara berkelanjutan diterapkan pada desain papan tersebut. Unsur dekoratif yang diaplikasikan cenderung berubah sesuai dengan permintaan pasar tanpa mengetahui filosofi yang terkandung di dalamnya.



#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelusuran artefak budaya dan pengembangannya oleh para pengrajin dari Jogja dan Solo, sebagai sampel dari Jawa Tengah maupun Rajapolah dan Sukabumi dari Jawa Barat sebagai pembandingan maka dapat disimpulkan bahwa piranti permainan congklak menjadi bukti respon kondisi sosio-kultur dan lingkungan masyarakat pada masanya. Pola yang sama juga terjadi di negara-negara lain.

Pengrajin piranti permainan *congklak* di Jogja dan Solo lebih mengutamakan pemaknaan budaya ke dalam proses pengembangan desain papan permainan dibandingkan pengrajin Jawa Barat. Kekuatan produk kerajinan yang melibatkan peran manusia dalam kreativitas penciptaan dan proses produksi akan meninggalkan jejak subjektivitas objek tersebut. Aspek tersebut akan menjadikan produk kerajinan menjadi media pengetahuan yang baik untuk memberikan latar belakang dan nilai dalam suatu masyarakat pada suatu masa.

Semantika budaya ini seharusnya menjadi pemikiran para desainer maupun pengrajin dalam pengembangan produk yang mengangkat lokalitas suatu daerah

sebagai bagian dari pengembangan desain berkelanjutan yang akan mendukung eksistensi komunitas tersebut.

Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan untuk dokumentasi pemaknaan morfologi dan visual papan permainan yang juga melibatkan bidang ilmu lain seperti rekayasa teknologi, matematika maupun psikologi.

## V. DAFTAR PUSTAKA

- Binsbergen, Wim, 1996. "Time, Space and History in African Divination and Board-games," in Tiemersena, D., & Oesterling, H.A.F. (ed.), *Time and Temporality in Intercultural Perspective*, Studies presented to Heiz Kimmerle, (Amsterdam : Rodopi, pp 105-125.
- Dharmamulya, Sukirman, 2005, *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta : Kepel Press
- Fariello, M. Anna, 2004, "Reading the Language Objects" dalam *Objects and Meaning : New Perspective on Art and Craft*. Plymouth : Scarecrow Press, INC.
- Hardy, Michele, 2004, "Feminism, Crafts, and Knowledge" dalam *Objects and Meaning : New Perspective on Art and Craft*. Plymouth : Scarecrow Press, INC.
- Iriani, S., Yunita, 2002, *Laporan Kegiatan Pengumpulan Data Permainan Anak Tradisional di Wilayah Kuningan*, Bandung : Museum Sribaduga.
- Munawaroh, Siti, 2011, "Permainan Anak Tradisional Sebuah Model Pendidikan dalam Budaya", dalam *Jantra*, vol. VI, no. 12, Yogyakarta : Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Moles, Abraham A., 1995, "Design and Immateriality : What of It in a Post Industrial Society?" dalam *The Idea of Design*, London : MIT Press.
- Norberg, Christian, 1984, *Genius Loci*, New York : Rizzoli International Publication, Inc.
- Ratna, Nyoman Kutha Dharmamulya, 2010, *Metodologi Penelitian : Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Spradley, James P., 1997. "Ethnographic Interview," 1979, diterjemahkan oleh Mizbah Zulfa Elizabeth menjadi *Metode Etnografi*, Yogyakarta : Tiara Wacana.