

## **DIE ERSTELLUNG EINER VIDEOANIMATION VON KINDERSPIELEN IM DORF RIANIATE, SIBOLGA**

**Rugun Irawati Samosir<sup>1</sup>  
Hafniati<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> is graduate of German Department of Universitas Negeri Medan, Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan.

### **Abstract**

*The aim of the research is to create a video animation of children's games in the village of Rianiate, Sibolga. In this study, the development model of Richey and Klein, which consists of 3 steps, is used. Among them are: (1). planning, (2) production, (3) evaluation. The data of this research is the information about traditional children's games in Rianiate village, Sibolga. The games are Batu Limo, Piccek, and Peok-Peok. This examination is carried out in the language laboratory at the Faculty of Language and Arts. The result of this research is video animation with the size of the video animation is 1.57 GB in total. The video animation was validated by language experts and media experts, with the language expert giving a grade of 90.6 and the media expert giving 92, which means very good. Based on the results and the experts' assessments, it can be summed up that this video animation of children's games in the village of Rianiate, Sibolga is useful for students studying traditional children's games in the subject German for children.*

*Keywords: Animation video, children games, Rianiate, Sibolga*

### **Auszug**

Das Ziel der Untersuchung ist es, eine Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga zu erstellen. In dieser Untersuchung wird das Entwicklungsmodell von Richey und Klein, die aus 3 Schritte besteht, verwendet. Darunter sind: (1). Planung, (2) Herstellung, (3) Evaluation. Die Daten dieser Untersuchung sind die Informationen über traditionelle Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga. Die Kinderspiele sind *Batu Limo*, *Piccek*, und *Peok-Peok*. Diese Untersuchung wird im Sprachlabor an der Fakultät für Sprache und Kunst durchgeführt. Das Ergebnis dieser Untersuchung ist Videoanimation mit der Größe das Videonimation ist insgesamt 1,57 GB. Die Videoanimation wurde von Sprachexpertin und Medienexpert validiert, dabei hat die Sprachexpertin die Note 90,6 gegeben und der Medienexpert hat 92 gegeben, das heißt sehr gut. Basierend auf die Ergebnisse und die Bewertungen der Expertinnen kann es zusammengefasst, dass diese Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga für die Studenten beim Studieren die traditionellen Kinderspiele im Fach Deutsch für Kinder hilfreich ist.

*Schlüsselwörter: Videoanimation, Kinderspielen, Rianiate, Sibolga*

## **EINLEITUNG**

Indonesische Kultur ist sehr vielfältig, nicht nur mit den Handwerke, sondern auch mit Soziokultur visualisiert, einschließlich der traditionellen Kinderspiele. Jede Region in Indonesien hat ein einzigartiges traditionelles Kinderspiel. Traditionelle Spiele sind eine der kulturellen Repräsentationen in Indonesien sind. Daher müssen traditionelle Kinderspiele wirklich erhalten bleiben, damit sie nicht verschwinden.

Es gibt viele Werte, die in der traditionellen Kinderspielen angewandt werden, sodass sie erhalten werden müssen. Aber zurzeit findet die Technologie immer mehr Aufmerksamkeit, sowohl bei Erwachsenen und Jugendlichen als auch bei Kindern. Dies führt dazu, dass die traditionelle Kinderspiele weniger erhalten werden. Bei der Erhaltung traditioneller Kinderspiele sind eine Erneuerung und Neuvisualisierung traditioneller Kinderspiele erforderlich, da die Erneuerung sie attraktiv und in dieser modernen Zeiten leicht akzeptierbar macht (Fad, 2014:6). Die Erhaltung der Kinderspiele kann durch Bildung durchgeführt werden. In der Deutschabteilung an der UNIMED studieren die Studenten das Fach Deutsch für Kinder im 6. Semester. Basierend auf Deutsch für Kinder Lehrplan ist eines der Ziele dieses Fach die Kinderspiele aus Indonesien und Deutschland beherrschen zu können. Das zeigt, dass die traditionelle Kinderspiele können in diesem Fach integriert werden (Deutsch für Kinder Lehrplan. 2020. Deutschabteilung UNIMED).

Um sicherzustellen, dass traditionelle Kinderspiele in Indonesien besonders im Dorf Rianiate, Sibolga im Fach Deutsch für Kinder aufgenommen werden müssen, wurde eine Online-Umfrage unter die Studenten im 6. Semester am 4. Februar 2022 durchgeführt. Basierend auf den Umfrageergebnissen kann zusammengefasst wurden, dass die traditionelle Kinderspiele in diesem Fach noch nicht integriert sind, obwohl die Beherrschung der traditionellen Kinderspiele eines der Ziele von diesem Fach ist. Die Studenten kennen keine Kinderspielen im Dorf Rianiate,, obwohl zwei von fünf Kinderspielen in ganzen Indonesien von Kindern gespielt werden. Das mangelnde Medium, das die traditionellen Kinderspiel

einführt, ist der Grund, warum viele traditionelle Kinderspiele nicht erkannt werden. Ausserdem finden die Studenten, dass die digitale Spielen sind bevorzugt als die traditionellen Kinderspiele.

Nach der Datensammlung der Umfrage, kann die Lösung des Problems entschieden wurden, nämlich eine Videoanimation über die traditionellen Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga. Laut Aldrian (2019: 6) die Vorteil von der Videoanimation als Lernmedium ist, dass die Lerninhalte von Lehrenden selbst erstellte Erklär- oder Lernvideos personalisiert werden, im Vergleich zu sehr sachlich formulierten, textbasierten Lernunterlagen. Eine Videoanimation ist wie ein Film, kurzes Video, Musikvideos, aber es wird im Form 2D dargestellt. Die wichtige Dinge in einer Animation sind die bewegende Illustrationen und Töne. Musik und Texte können in der Videoanimation hinzugefügt wurden, damit die Videoanimation interessanter ist. Bei der Erstellung der Videoanimation muss alle Inhalte der Animation relevant, weil irrelevante Bilder den Lernerfolg ebenfalls negativ beeinflussen. Heute erstellen viele Leute Videoanimation für mehrere Zwecke, weil die Erstellung nicht so schwierig für Anfänger ist. Die benötigte Applikation zur Erstellung einer Animation sind vielfältig, aber die häufigste verwendete Applikation ist Adobe After Effect CC, deswegen wird in dieser Untersuchung Adobe After Effect CC verwendet.

Derzeit gibt es Videoanimation über traditionellen Kinderspiele in Nordsumatra, aber leider erwähnen sie keine traditionellen Spiele aus dem Dorf Rinate Sibolga, obwohl es viele interessante Spiele aus diesem Dorf gibt. Durch diese Videoanimation können die Studenten traditionelle Spiele im Dorf Rinate Sibolga kennenlernen, nämlich Batu Limo, Peok-Peok, und Piccek. Basierend auf dem Hintergrund ist die Videoanimation zum Lernen die Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga zu erstellen.

## **THEORETISCHE GRUNDLAGE**

## **Der Begriff von der Erstellungsuntersuchung**

Research and Development oder Entwicklungsuntersuchung ist eine Methode, um ein Produkt zu produzieren, und die Effektivität vom Produkt zu untersuchen (Sugiyono, 2013: 407). Diese Untersuchung muss auf Bedarfsanalyse basieren, um ein Produkt zu entwickeln, und die Effektivität muss untersucht werden, damit diese Untersuchung für die Gemeinschaft/Nutzer nützlich ist. Diese Untersuchung ist längsschnittlich. Das ausgewählte Modell für diese Untersuchung ist die Theorie von Richey und Klein. Dieses Modell besteht aus 3 Schritten (Sugiyono, 2015:39), nämlich:

### **a. Die Planung**

In der ersten Schritt wurde das Produkt geplant. Der Grund oder das Problem muss in diesem Schritt gefunden. Die Datensammeln kann mit Interview, Umfragen, Literaturstudien, Beobachtung oder Dokumentation durchgeführt werden.

### **b. Die Herstellung**

Nach dem ersten Schritt in diesem Modell ist die Herstellung. In diesem Schritt wurde das vorbereitende Design realisiert.

### **c. Die Evaluation**

Der letzten Schritt ist Evaluation. Das Produkt, das in der Herstellungsphase realisiert wurde, wurde von den Experten bewertet. Das ist sehr wichtig, um zu wissen, ob das Produkt schon mit den Kriterien erfüllt. Eine Revision oder Verbesserung wurde gebraucht, wenn das Produkt die Kriterien noch nicht erfüllt.

## **Der Begriff der Videoanimation**

Animation kommt aus lateinischen Wort, Animo, und er bedeutet Wunsch oder Interesse. Daneben hat es auch die Bedeutung von Geist, Seele und Leben (Soenyoto, 2017:1). Gumelar in Nasution (2021:13) erklärt, dass eine Videoanimation aus 5 Elemente besteht, nämlich Illustration, Tone, Bewegung, Emotionen, und Background Bilder. Das zeigt, die Videoanimation ist ein Multimedia. Dann Putri (2016:4) überhaupt, dass Multimedia die Verschmelzung mehrerer Medien ist, nämlich visueller,

audiovisueller und audiovisueller Medien, zu einem einzigen, um ein Video zu erstellen, das alle Sinne in einer Lernaktivität anregen kann.

Basierend auf der oben genannten Meinungen kann zusammengefasst werden, dass Videoanimation ein Multimediale ist, das aus einigen Elementen besteht, das sind Illustration, Tone, Bewegung, Emotionen, und Background Bilder.

### **Kinderspielen**

Traditionelle Spiele sind Spiele, die es seit jeher gibt und die von Generation zu Generation gespielt werden. Traditionelle Spiele sind nicht nur ein Spaß für Kinder, sondern haben auch reiche kulturelle Werte, die in ihrem Herkunftsgebiet angewendet werden (Wijayanti, 2014: 52). Die Werte sind Ehrlichkeit, Zusammenarbeit, Sportsgeist, Hilfe, Verantwortung, Disziplin, usw (Anggita, et al., 2018: 55). Laut Yulita, (2017:1) die Werkzeuge in traditionellen Kinderspielen bestehen aus Holz, Bambus, Muscheln und umgebenden Objekten.

Traditionelle Spiele sind sehr vielfältig, da jede Region ihre eigenen Arten und Modelle traditioneller Spiele hat, abhängig von Bräuchen, Gewohnheiten der Menschen und sogar magischen oder spirituellen Elementen, die die Form eines traditionellen Spiels in einer Region beeinflussen können.

Jede Regionen in Indonesien haben die eigenen traditionellen Kinderspiele. Im Dorf Rianiate, Sibolga gibt es einige typische Kinderspiele, nämlich Batu Limo, Peok-peok, und Piccek.

#### 1) Batu Limo

Batu Limo ist ein traditionelles Kinderspiel von Dorf Rianiate, Sibolga, aber es wird auch in anderen Regionen in Indonesien gespielt. In anderen Städte wird es als Bermain Keong und Bekel genannt. Dieses Spiel verwendet 7 kleine Steine der gleichen Größe. Die Spieler braucht Geschwindigkeit beim Spielen. Normalerweise wird dieses Kinderspiel von Mädchen gespielt, aber das geht auch von Jungen gespielt werden. Die Kinder kann draußen oder drinnen spielen und sie sitzen im Kreis.

2) Peok-peok

Peok-peok oder in anderen Städte wird als Petak Jongkok, Candak Ndodok, Tap Jongkok, Litunggrak, oder Dodokan gekannt. Das ist ein Spiel, bei dem man in die Hocke geht, um Verfolgern auszuweichen. Dieses Spiel ist ein Gruppenspiel und beim Spielen braucht man keine Werkzeuge. In diesem Spiel müssen die Kinder sich entscheiden, wer jagen wird. Das kann mit Schnick Schnack Schnuck geführt werden. Das Kind, das beim Schnick Schnack Schnuck verloren hat, muss ein „Adler“ sein und die andere jagen. Die andere sind „die Hühner“ und müssen sich durch Hocken retten. Der Adler kann seine Arme bereiten, um die Hühner zu berühren. Das Huhn muss sich sofort hinhocken. Wenn sie hinhocken, kann der Adler sie nicht fangen. Das Huhn kann wieder laufen, wenn die anderen Hühner es berühren. Jedes berührte oder gefangene Huhn ist der nächste Adler. Aber nach dem Hocken, können sie nicht gleich stehen und laufen. Andere Hühner, die noch stehen, müssen ihnen helfen. Wenn der Verfolger jemanden fängt, muss er aussteigen und bis den letzten Spieler verlieren warten. Wenn es noch Huhn gibt, muss der Adler erstezen. Der vorherigen Adler kann jetzt als Spieler, der den neuen Adler ausweichen muss.

3) Piccek

Piccek oder in anderen Städte wird als Engklek, Ingkek-Ingkek, oder Marsitengka, Gacok, und Batu Lempar genannt, ist ein traditionelles Kinderspiel, das draußen gespielt werden muss. Dieses Kinderspiel wird normalerweise von 3 bis 5 Kindern gespielt. Die Spieler springen mit einem Fuß durch die gezeichneten Felder auf dem Boden.

### **Adobe After Effect CC Applikation**

Laut Hasan (2018:31) Adobe After Effects ist eine spezielle Software für die Video- und Audiotbearbeitung, die den Vorteil hat, dass sie es Editoren erleichtert, detaillierte Animationseffekte zu verwenden, z.B. das Schreiben von Animationen, die einfacher zu erstellen sind, aber die

Ergebnisse sind besser als andere Applikationen. Diese Applikation ist ein Produkt von Adobe. After Effect kann zum Videoanimation Erstellen verwendet wurden.

### **Konzeptuelle Grundlagen**

Indonesische Kultur ist sehr vielfältig, eine davon ist die traditionelle Kinderspiele. Weil traditionelle Kinderspiele eine kulturelle Repräsentationen in Indonesien sind, müssen sie erhalten bleiben, damit sie nicht verschwinden. Die Erhaltung der traditionelle Kinderspiele kann durch den Unterricht im Fach Deutsch für Kinder in der Deutschabteilung UNIMED. Vorher gibt es schon ein Lernmedium zum Thema traditionelle Kinderspiele im Nord-Sumatra im Form Videoanimation, aber leider ist es begrenzt. Nur 3 traditionelle Kinderspiele im Nord-Sumatra werden im Video gezeigt, und keine traditionelle Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga wurde in diesem Video erwähnt. Eine Videoanimation ist geeignet zu diesem Thema, weil mit Videoanimation die Tätigkeiten der Kinder beim Spielen gezeigt werden kann. Die Schritte zum Spielen können auch im Video deutlich erklärt, obwohl es mit 2D Charakter demonstriert. Die Videoanimation zum Thema traditionelle Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga wurde mit einer speziellen Applikation namens Adobe After Effect CC erstellt. Die Erstellung dieser Videoanimation wurde das Entwicklungsmodell von Richey und Klein verwendet. Dieses Modell besteht aus 3 Schritte, sie sind Planung, Herstellung, und Evaluation.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODE**

Diese Untersuchung ist eine Erstellungsuntersuchung. Die Theorie von Richey und Klein wurde in dieser Untersuchung verwendet. Diese Theorie besteht aus 3 Schritten, nämlich 1) die Planung, 2) die Herstellung, und 3) die Evaluation. Diese Untersuchung wurde in der Sprachlabor an der Fakultät für Sprachen und Kunst an der UNIMED durchgeführt.

Die Daten für diese Untersuchung sind fünf traditionelle Kinderspiele im Dorf Rianiate, Sibolga, sie sind Batu Limo, Peok-peok,

Piccek, Congklak, und Kalereng. Die Datenquelle dieser Untersuchung wurden aus einige Bücher und Webseite gesammelt. Das erste Buch ist *Permainan Tradisional Anak Nusantara* von Rizky Yulita (2017), *Olahraga dan Permainan Tradisional* von Ari Wibowo Kurniawan (2019), und das dritte Buch ist *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia* von Aisyah Fad (2014). Und die Webseite ist *Permainan Kecil Anak Sibolga* von Kesatuan Aksi Mahasiswa Sibolga Tapteng (2019).

Die Literaturstudie wurde als die Technik der Datensammlung in dieser Untersuchung verwendet. Literaturstudie ist eine Technik, die auf der Grundlage schriftlicher Arbeiten durchgeführt wurde, einschließlich veröffentlichter und unveröffentlichter Forschungsergebnisse (Melfianora: 2019:2). In dieser Technik muss die Informationen von der Datenquellen gesammelt und gelesen.

## **ERGEBNISSE DER UNTERSUCHUNG**

Das verwendete Erstellungsmodell ist das Modell von Richey und Klein, das sich in 3 Schritten gliedert, sie sind die Planung, die Herstellung, und die Evaluation.

Die erste Phase ist die Planungsphase. In dieser Phase gibt es fünf Schritte, sie sind die Sammlung der Umfrage, die Datensammlung der Informationen von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga, die Entscheidung der Arten von Lernmedium und der Applikation, das Schreiben des Skripts und das Design der Storyboard, Charackter, Objekte, und Hintergrundsbilder.

In 2. Phase wurde die Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga erstellt. Alle vorbereitende Design, Bilder, und die anderen Komponente wurden in dieser Phase kombiniert. Die Applikation, die in dieser Phase verwendet wurde, ist Adobe After Effect CC. Die Schritte wurde unten erklärt.

Die letzte Phase zur Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga ist die Evaluationsphase. Das Produkt der Erstellung, nämlich das Animationsvideo, wurde in dieser Phase



von den Experten validiert. Es wurde 2 Evaluation durchgeführt, sie sind die Validierung von der Sprache und der Videoanimation. Bei der Validierung der Sprache gab die Expertin die Note 90,6 und bei der Validierung der Medien gab der Expert die Note 92. Der Expert hat notiert, dass die Animation schon gut ist, aber es wäre besser, wenn die Handlung wie möglich detailliert wird, um die Zuschauer nicht zu verwirren. Außerdem ist diese Animation gut und sehr geeignet in einem Unterricht.

Die Ergebnisse von der Erstellung dieser Untersuchung ist die Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga. Es gibt 3 Teilen von der Videoanimation, nämlich *Batu Limo*, *Peok-peok*, und *Piccek*. Die Dauer der Videoanimation von *Batu Limo* ist 7:01 Minuten, *Peok-Peok* ist 08:25 Minuten, und zum Thema *Piccek* ist 7:05 Minuten. Die Grösse das Videonimation ist insgesamt 1,57 GB.

Diese Videoanimation kann im Unterricht das Fach Deutsch für Kinder bei der Einführung der traditionellen Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga helfen. Die Kenntnisse diese Kinderspiele wird hilfreich für die Deutschstudenten, besonders die am Au-Pair in Deutschland teilnehmen würden, sodass sie die traditionelle Kinderspiele aus Indonesien insbesondere im Dorf Rianiate, Sibolga vorstellen können.

## **DIE DISKUSSION**

Basierend auf den Ergebnissen von der Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga kann geschlossen werden, dass die Theorie von Richey und Klein (in Sugiyono, 2017:39) in dieser Untersuchung verwendet wurde. Es gibt 3 Schritte in dieser Theorie, nämlich die Planung, Herstellung, und die Evaluation. Das Ergebniss dieser Untersuchung ist Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga. Die Kinderspiele sind *Batu Limo*, *Piccek*, und *Peok-Peok*. Bei der Erstellung wurde die Applikation Adobe After Effect verwendet, aber es gibt andere zusätzlichen Applikationen, das sind Autodesk Sketcbok, Lexis Audio Editor, und Inshot.

Der erste Schritt ist die Planung. In diesem Schritt wurde die Untersuchung geplant. Es ist sehr wichtig, die Bedürfnisse der Studenten zu sammeln. Die Sammlung der Informationen wurde mit online Umfrage durchgeführt. Bei der Datensammlung kann geschlossen werden, dass die Studenten im Jahrgang 2019 ein Lernmedium wie ein Video zum Thema traditionellen Kinderspiele für das Fach Deutsch für Kinder. Danach wurde die Erstellung des Videos vorbereitet, wie das Format, das Geschichte, das Skript, und Storyboard. Wenn sie schon vorbereitet wurden, wurde die Characktere, Objekte, und Hintergrund entworfen. Und zum Schluss wurde das Audio aufgenommen. In diesem Schritt liegt die Schwierigkeiten beim der Sammlung der Informationen über die traditionellen Kinderspiele, weil es wenige Quelle gibt, die die Kinderspiele in diesem Dorf beschrieben, deshalb müssen die Informationen nicht nur von Bücher gesammelt, sondern auch von Webseiten.

Der weitere Schritt ist die Herstellung. In diesem Schritt wurde die Videoanimation mit die vorbereitenden Skripts, Designs und Audio erstellt. Dieses Prozess wurde mit Adobe After Effect durchgeführt. Die Schwierigkeiten in diesem Schritt liegt beim Exportieren des Videos. Es braucht viel Zeit und die Grosse des Video ist zu gross. Um die Grosse zu verkleinert, wurde die Applikation Adobe Media Encoder verwendet.

Der letzte Schritt ist die Evaluation. Hier wurde die Dialoge und Videoanimation von Experten validiert. Die dialoge wurde von einer Sprachexpertin bewertet, dabei ist die Note 90,6. Einige Korrekturen wurde von der Expert gegeben, das sind die Rechtschreibung im Skript. Nächste wurde die Videoanimation von Medienexpert bewertet und die Videoanimation bekommt die Note 92. Die Korrekturen sind über die Handlung. Der Expert hat gesagt, die Handlung musst klar detailliert werden. Über die Animation ist das schon ideal und bereit zu verwenden.

### **SCHLUSSFOLGERUNG**

Nach den Untersuchungsergebnissen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden:

1. In der Erstellung einer Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga wurde das Erstellungsmodell von Richey und Klein verwendet. Dieses Modell besteht aus 3 Schritte, sie sind (1) Planung, (2) Herstellung, und (3) Evaluation. Im ersten Schritt wurden die benötigte Informationen als das Bedarfsanalyse gesammelt. Danach wurden das Skripts basierend auf die gesammelten Informationen geschrieben, danach wurden das Storyboard und die Designs entworfen. Im zweiten Schritt wurden die Videoanimation realisiert. Die traditionelle Kinderspiele sind Batu Limo, Piccek, und Peok-Peok. Und am Ende ist die Evaluation, hier wurde das Skript und die Videoanimation von Experten bewertet.
2. Die Ergebnisse der Erstellung von Videoanimation von Kinderspielen im Dorf Rianiate, Sibolga sind drei Videoanimationen zum Thema die traditionellen Kinderspiele im im Dorf Rianiate, Sibolga, nämlich Batu Limo, Piccek, und Peok-Peok. Die Dauer der Videoanimation von Batu Limo ist 7:01 Minuten, Peok-Peok ist 08:25 Minuten, und zum Thema Piccek ist 7:05 Minuten. Die Grösse das Videonimation ist insgesamt 1,57 GB. In dieser Videoanimation gibt es 66 Szenen und besteht aus 6 Animationscharakteren, 15 Animationsobjekte, 5 Hintergrundbilder, und Untertitel auf Deutsch. Die Videoanimation wurde von Experten validiert, dabei hat die Sprachexpertin die Note 90,6 gegeben und der Medienexpert hat die Note 92 gegeben, das bedeutet sehr gut.

### **Literaturverzeichnis**

- Aldrian, Sarah. 2019. Lehrvideos. Graz: Fachhochschule der Wirtschaft.
- Anggita, G., Mukarromah, S., Ali, M. 2018. Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education (Jossae)*, 3(2), 55-59.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Hasan, D.I., Fauzi, A. 2018. Aplikasi Adobe After Effect Cs 4 Dalam Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi Di Toko Aneka Sport Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 3 (2).
- Kesatuan Aksi Mahasiswa Sibolga Tapteng. 2019. Permainan Kecil Anak Sibolga. Abgerufen am 3. Februar 2022 von <http://pb-kamista.blogspot.com/2014/11/permainan-kecil-anak-sibolga.html?m=1>

- Kurniawan, A. 2012. Film Animasi „Permainan Egrang“ untuk Melestarikan Budaya Tradisional. Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Kurniawan, A. 2019. Olahraga dan Permainan Tradisional. Malang, Wineka Media.
- Kurniawan, M. und Purwandono, W. 2015. Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d Permainan Tradisional Study Kasus “Museum Anak Kolong Tangga” Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015. ISSN: 2302-3805.
- Melfianora. 2019. Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. Pekanbaru: UPT Balai Pelatihan Penyuluh Pertanian.
- Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien. 2021. Statistik Kebudayaan 2021. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, Rezki Fadillah. 2021. Die Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder. Skripsi, FBS, UNIMED, Medan.
- Putri, A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD. Skripsi, FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.
- Rahardja, U., et all. 2012. Membuat Movie Sffect Holywood dengan Tekhnologi CGI. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Sari, D. A. M., Murtono, und Fathurohman, I. 2021. Pengembangan Media Video Animasi3D Dalam Permainan Tradisional Petak Benteng Untuk Keterampilan Motorik. Jurnal Risenologi, 6(1).
- Sembiring, A. 2020. Die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende „Gua Amang“. Skripsi, FBS, UNIMED, Medan.
- Soenyoto, P. 2017. Animasi 2D. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development. Bandung: CV. Alfabeta.
- Wijayanti, Rina. 2014. Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. Jurnal Cakrawala Dini, 5(1), 51-56.
- Winder, C., Dowlatabadi, Z. 2011. Producing Animation. Oxford: Elsevier.
- Yulita, Rizki. 2017. Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Zuriyani, E. 2021. Penelitian Research And Development (R & D): Alternatif Pengembangan Profesi Widyaiswara. BDK Palembang Kementerian Agama RI.
-