

Grha Block, Inovasi Block Rumah Adat Berbasis Permainan Interaktif untuk Melestarikan Kebudayaan Tradisional Indonesia

Fandika Agustiyar^{1*}, Dewi Rizqiyana², Aldi Riyanto³, Nur Hidayah⁴, Sabda Alam⁵, Rema Bagos Pudyastowo⁶, Suherman⁷

¹ UPN Veteran Yogyakarta, Indonesia

^{2,3,4,5,6,7} Universitas Gadjah Mada, Indonesia

e-mail: fandikaagustiyar@gmail.com*

Abstract: The architecture of traditional Indonesian houses is a very important cultural heritage of this nation. Traditional houses not only function as a place to live, but also as a representation of cultural values that describe people's behavior. However, now traditional house architecture is starting to be marginalized by many modern house designs or concepts, so creative efforts are needed to re-popularize traditional Indonesian house architecture. Grha Block is a block-based toy made in the form of traditional Indonesian house architecture with the aim of popularizing the shape of Indonesian traditional houses. The steps taken to run a business, namely: business planning, production, marketing and business development. Grha Block carries three types of architecture, namely Rumah Gadang (West Sumatra), Rumah Joglo (Central Java) and Rumah Tongkonan (South Sulawesi) and is equipped with information about the culture and traditional houses concerned which can be accessed via barcodes on product packaging. Grha Block has sold 9 units in 21 days with a turnover of Rp3.148.000,00 while the break-even point is 17 units in 81 days with a turnover of Rp6.770.000,00 Grha Block can be a means of cultural education for the community through its unique and attractive form, which has business value and deserves to be developed..

Keywords: *Culture, Grha Block, Toys, Traditional House Architecture.*

Abstrak: Arsitektur rumah tradisional Indonesia merupakan warisan budaya yang sangat penting yang dimiliki bangsa ini. Rumah tradisional tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, namun juga representasi dari nilai budaya yang menggambarkan perilaku masyarakat. Akan tetapi, kini arsitektur rumah tradisional mulai terpinggirkan oleh banyaknya desain atau konsep rumah modern sehingga dibutuhkan usaha kreatif untuk mempopulerkan kembali arsitektur rumah tradisional Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat inovasi permainan block dengan pendekatan ragam rumah adat Indonesia. Grha Block merupakan mainan berbasis block yang dibuat berbentuk arsitektur rumah tradisional Indonesia dengan tujuan untuk mempopulerkan bentuk rumah adat Indonesia. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menjalankan usaha, yaitu: perencanaan usaha, produksi, pemasaran dan pengembangan usaha. Grha Block mengusung tiga jenis arsitektur yaitu Rumah Gadang, Rumah Joglo dan Rumah serta dilengkapi informasi seputar budaya dan rumah adat yang bersangkutan yang dapat diakses melalui barcode pada kemasan produk. Grha Block dapat menjadi sarana edukasi budaya bagi masyarakat melalui bentuknya yang unik dan menarik serta bernilai bisnis dan layak untuk dikembangkan.

Kata kunci: *Arsitektur Rumah Tradisional, Budaya, Grha Block, Mainan*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki keberagaman budaya yang sangat melimpah (Lintang & Najicha, 2022). Salah satu wujud keberagaman kebudayaan Indonesia tercermin dari ragam rumah adat di berbagai daerah di Indonesia (Poerwaningtias & Suwanto, 2017). Lebih jauh arsitektur rumah tradisional memiliki arti lebih dari sekedar tempat tinggal (Haikal & Syam, 2019). Arsitektur tradisional lebih sebagai kerangka waktu. Arsitektur tradisional sebenarnya sudah memiliki pengertian yang bersumber dari antropologi dan etnologi yang sangat menekankan pada adat dan budaya sebagai sebuah proses budaya (Wasilah dkk., 2012). Apabila diartikan secara utuh, kata tradisi berarti suatu proses penyerahan atau pewarisan sesuatu dari satu generasi ke generasi berikutnya (Prasetya, 2007). Pada dasarnya, masing-masing rumah adat memiliki karakteristik dan keunikan arsitektur sehingga penting dilakukan upaya perlindungan dan pelestarian terhadap kekayaan budaya tersebut (Ardiwidjaja, 2018). Pemberian perlindungan bagi ekspresi budaya tradisional menjadi penting saat dihadapkan pada karakteristik dan keunikan yang dimilikinya (Sari & Mawardah, 2021).

Saat ini, keberadaan rumah adat semakin berkurang karena modernitas (Lestari & Hasanah, 2021). Hal ini disebabkan masyarakat mulai beralih membangun rumah kekinian, dan bukan hal mustahil apabila suatu hari nanti rumah adat Indonesia akan dilupakan oleh masyarakatnya sendiri. Kekhawatiran ini mendorong munculnya upaya kreatif untuk melestarikan arsitektur rumah adat Indonesia. Beberapa upaya yang efektif dilakukan yakni mempopulerkan kembali bentuk-bentuk iconic Indonesia melalui media yang mudah diterima masyarakat. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung upaya kreatif tersebut adalah melalui media mainan block. Selain fungsinya sebagai mainan, block juga dapat berfungsi sebagai hiasan yang memiliki nilai keindahan tersendiri. Mainan block sendiri merupakan permainan konstruktif yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk (Santi, 2013)

Disamping itu mainan block merupakan salah satu mainan anak yang dapat membantu dalam proses pengembangan ketrampilan, imajinasi anak dan mendukung dalam kemampuan memecahkan masalah sejak dini (Keen, 2011). Konsep permainan ini juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan kerjasama anak (Sela dkk., 2022). Dengan bermain balok, kemampuan mengamati maupun ingatan visual anak akan terlatih (Triharso, 2013). Mainan balok termasuk dalam kategori mainan konstruktif

(NURFAISAH, 2022), disebut sebagai permainan konstruktif karena anak aktif membangun sesuatu dengan menggunakan bahan yang tersedia berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya, anak menyusun serta merangkai balok-balok menjadi suatu bentuk (Farikha dkk., 2015).

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat inovasi permainan block dengan pendekatan ragam rumah adat Indonesia sebagai sarana edukasi dan upaya pelestarian kebudayaan Indonesia.

METODE

Lokasi Pelaksanaan Kegiatan

Rangkaian pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan secara bauran, yaitu secara luring dan daring. Kegiatan koordinasi dan persiapan produksi produk Grha Block dan bentuk luaran lain (laporan kemajuan dan laporan akhir) dilakukan secara daring dengan memanfaatkan media komunikasi berupa WhatsApp, Zoom, dan Google Meet. Kegiatan luring meliputi: a) kegiatan produksi produk Grha Block yang dilaksanakan di tempat produksi mitra Execute yaitu di Condoncatur, D.I.Yogyakarta, b) kegiatan pengemasan produk yang dilakukan di Sleman, D.I.Yogyakarta dengan bantuan mitra Custombox.id, dan c) kegiatan pendistribusian produk ke konsumen melalui jasa antar barang yaitu J&T.

Durasi dan Waktu Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, tepatnya dari bulan Juni sampai bulan September 2021. Tabel 1 menunjukkan rangkaian kegiatan selama pelaksanaan program.

Tabel 1. Kegiatan Pelaksanaan Program

Kegiatan	Bulan			
	Juni	Juli	Agustus	September
Koordinasi pembuatan produk	■			
Pencarian mitra produksi dan pengemasan	■	■		
Desain produk		■		
Proses produksi		■	■	
Proses desain kemasan		■		
Proses pengemasan dan <i>finishing</i>		■	■	
Pemasaran melalui media sosial			■	■
Pendistribusian ke konsumen			■	■

Alat dan Bahan

Alat-alat yang digunakan dalam pelaksanaan program ini meliputi laptop, handphone, 3D printer, printer untuk mencetak QR code dan stiker kemasan, Canva, software Autodesk Fusion 360, dan CorelDRAW X7.

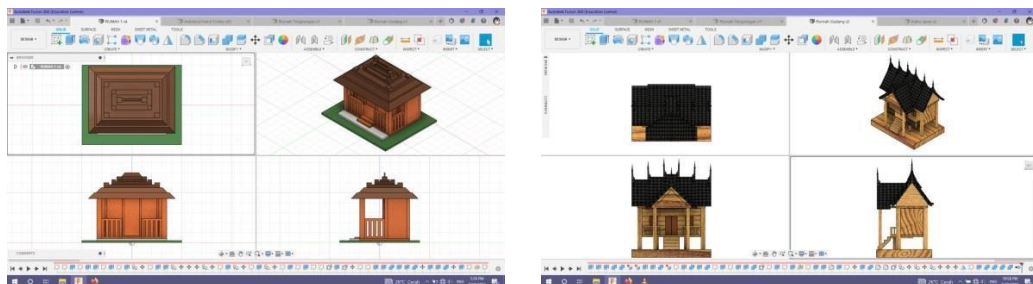
Bahan-bahan yang digunakan selama proses pelaksanaan kegiatan antara lain bahan block berupa plastik PLA, selotip untuk pengemasan, dan karton untuk background foto produk.

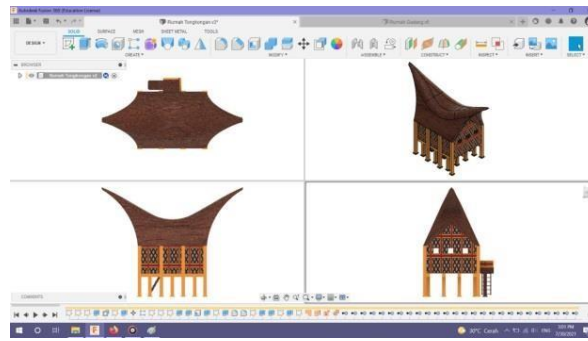
Proses Produksi

Kegiatan produksi Grha Block terbagi menjadi 5 tahap yaitu sebagai berikut.

1. Desain produk

Tahap pertama dimulai dengan perancangan desain rumah adat yang akan dijadikan mainan *block*. Proses desain dilakukan terhadap 3 rumah adat Indonesia yaitu rumah joglo, rumah gadang dan rumah tongkonan. Proses desain dibantu dengan *software* Autodesk Fusion 360. Desain produk telah selesai dibuat selama 20 hari dengan 3 kali revisi. Gambar 1 menunjukkan desain produk Grha Block.





Gambar 1. Desain produk Grha Block

2. Pencetakan Produk

Tahap kedua yaitu pencetakan desain produk Grha Block yang sudah dirancang. Desain Grha Block yang telah selesai dibuat selanjutnya dikirimkan kepada mitra Execute untuk dicetak secara 3D. Proses produksi dilakukan oleh mitra Execute dengan bahan *block* berupa plastik PLA dengan kualitas baik.



Gambar 2. Hasil cetak 3D *printing* produk

3. *Quality Control*

Tim melakukan *quality control* secara langsung untuk menjaga kualitas produk dan kesesuaian dengan desain. Tim datang ke tempat mitra secara langsung yang berlokasi di Yogyakarta dengan mengikuti protokol kesehatan yang ketat.

4. Desain *Packaging* dan Pencetakannya

Tahap keempat yaitu mendesain *packaging* dari produk Grha Block. Proses desain *packaging* menggunakan *software* CorelDRAW X7. Proses desain ini membutuhkan waktu selama 5 hari dengan 2 kali revisi. Setelah proses desain *packaging* selesai, desain tersebut dikirimkan kepada mitra Custombox.id untuk dicetak.

5. Proses *Packaging* dan *Finishing*

Produk Grha Block dikemas dalam *box packaging* yang telah dilengkapi desain kemasan. Setelah itu dilakukan penempelan QR code pada produk Grha Block yang telah tersambung dengan *website* Grha Block.



Gambar 3. Packaging Produk Grha Block

Strategi Pemasaran

Strategi pemasaran yang digunakan untuk mempromosikan produk Grha Block dilakukan secara daring. Mempertimbangkan perubahan perilaku konsumen yang telah berubah dari yang semula luring (offline) menjadi daring (online) (Teruna & Ardiansyah, 2022). Tim memanfaatkan media sosial seperti Instagram, Shopee, Youtube dan website untuk memasarkan produk. Website Grha Block tidak hanya sebagai pemberi informasi mengenai produk Grha Block tetapi juga dapat digunakan untuk memesan Produk. Username dari Instagram, Youtube dan Shopee adalah grhablock.id sedangkan website-nya memiliki alamat <https://website-grhablock.netlify.app/>. Pemasaran juga dilakukan secara langsung pada beberapa instansi sekolah dasar dan taman kanak-kanak dengan tetap menjaga protokol kesehatan yang ketat.

Pengembangan dan Keberlanjutan Usaha

Pengembangan produk yang akan dilakukann dalam jangka pendek adalah melakukan penambahan jenis asitektur rumah tradisional dari daerah lain yang ada di Indonesia. Sedangkan pengembangan jangka panjangnya adalah diversifikasi produk dan memberikan kesempatan bagi konsumen untuk melakukan customize pada produk sesuai keinginan konsumen.

Analisis Usaha

Analisis Break Even Point

Break Even Point (BEP) adalah keadaan dimana perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasionalnya tidak memperoleh keuntungan dan juga tidak mengalami kerugian (Maruta, 2018). BEP diketahui juga sebagai jumlah produksi yang harus dilakukan agar biaya yang dikeluarkan dapat tertutupi (Kusuma & Mayasti, 2014). Menentukan titik BEP sangat penting bagi perusahaan karena membantu menentukan berapa banyak produk atau jasa yang harus dijual agar perusahaan menjadi menguntungkan (Kharismawati & Dewi, 2021).

$$\text{BEP} = \frac{FC}{P-VC} \quad (\text{Gayatri \& Amrita, 2019})$$

Keterangan :

BEP : *Break Even Point*

FC : Biaya tetap

P : Harga jual per unit

VC : Variabel unit

Analisis B/C ratio

B/C Ratio (Benefit Cost Ratio) merupakan nilai perbandingan antara kas masuk (*benefit = B*) dengan kas keluar (*Cost = C*) (Sajari, 2017). Melalui perhitungan rasio penerimaan atas biaya yang digunakan akan diketahui prospek suatu usaha tersebut apakah menguntungkan atau tidak (Hajar dkk., 2019).

$$B/C \text{ Ratio} = \frac{\text{Present Value Benefit (kas masuk)}}{\text{Present Value (kas keluar)}}$$

Analisis Return of Investment

Return on Investment (ROI) adalah sebuah ukuran yang menunjukkan seberapa baik investasi tersebut menghasilkan keuntungan bagi perusahaan/pelaku usaha.

$$ROI = \frac{\text{Keuntungan}}{\text{Total Biaya Operasional}} \times 100\% \quad (\text{Adawiah dkk., 2021})$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan dan analisis solusi yang ada, hadirlah produk Grha Block. Grha Block merupakan alternatif kreatif dalam meningkatkan pengetahuan budaya Indonesia. Produk ini dapat meningkatkan pengetahuan terhadap bangunan ikonik di Indonesia, serta kesadaran untuk melestarikannya dengan cara yang inovatif dan kreatif. Grha Block dirancang dengan desain bangunan rumah adat Indonesia. Grha Block mengusung tiga jenis arsitektur yaitu

Rumah Gadang (Sumatra Barat), Rumah Joglo (Jawa Tengah) dan Rumah Tongkonan (Sulawesi Selatan) serta dilengkapi informasi seputar budaya dan rumah adat yang bersangkutan yang dapat diakses melalui barcode pada kemasan produk. Alasan pemilihan jenis arsitektur tersebut didasarkan pada keunikan yang dimiliki, iconic, dan kemudahan dalam produksi.

Keunggulan produk Grha Block dapat dilihat dari berbagai hal. Pertama, jika ditinjau dari segi fungsinya. Grha Block tidak hanya berfungsi sebagai mainan tetapi juga sebagai sarana edukasi masyarakat. Hal ini karena Grha block mengusung bangunan rumah adat Indonesia sehingga dapat menjadi media edukasi dan pengenalan keragaman rumah adat Indonesia terhadap masyarakat. Tidak hanya itu, produk Grha Block menyajikan informasi dan fakta menarik dari bangunan rumah adat yang dapat diakses melalui QR code.

Kedua, produk Grha Block aman dimainkan oleh semua kalangan termasuk anak kecil. Kepingan block yang disajikan dalam produk ini berukuran cukup besar sehingga dapat meminimalkan resiko tertelan atau hilang ketika sedang dimainkan. Selain itu, bahan yang digunakan untuk produk ini bukan kaca atau besi yang berbahaya, melainkan bahan plastik asam poliaklat (PLA) yang aman. Ketiga, Grha Block berpotensi untuk menjadi komoditas besar mengingat sedikitnya kompetitor yang memproduksi mainan block dan tingginya minat masyarakat terhadap mainan block.

Manfaat dari adanya mainan Grha Block ini adalah masyarakat lebih mengenal detail konstruksi rumah adat di Indonesia, sehingga kelestarian keragaman kebudayaan Indonesia tetap terjaga. Selain itu, anak-anak bisa belajar tentang rumah adat Indonesia dengan cara yang menyenangkan dengan prinsip bermain dan belajar.

Produk telah dipromosikan dan dipublikasikan secara daring melalui akun Instagram, Shopee, website produk, dan media massa online. Meskipun sampai saat ini Grha Block belum mencapai titik impas, akan tetapi Grha block memiliki playback periode yang cukup cepat, hal ini dapat dilihat dari sudah terjualnya 9 unit dalam 21 hari dimana target awal penjualan adalah 17 unit dalam 84 hari. Dari hasil promosi yang sudah dilakukan dapat terlihat bahwa trend penjualan cukup cepat dan antusiasme konsumen cukup tinggi. Selain itu Grha Block memiliki peluang pasar yang cukup luas karena target penjualan produk adalah pada anak usia lebih 4 tahun, komunitas pencinta mainan block, dan institusi seperti sekolah dasar dan taman kanak-kanak.

Aspek Bisnis Kegiatan Wirausaha

Adapun rincian harga pokok penjualan, harga jual, biaya operasional, dan *break event point* dari produk Grha Block adalah sebagai berikut:

1. Penentuan Harga Pokok Penjualan (HPP) dan harga jual

Biaya produksi Grha Block meliputi biaya *print 3D*, *packaging*, stiker, dan *barcode*. Dari 4 biaya pokok produksi tersebut ditentukan harga jual produk Grha Block yakni *block* rumah gadang sebesar Rp. 415.000, *block* rumah joglo sebesar Rp. 380.000,

dan *block* rumah tongkonan sebesar Rp. 400.000. Perhitungan penentuan HPP seperti terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Penentuan HPP dan harga jual

Produk	Print 3D	Packaging	Stiker	Barcode	HPP	Harga Jual
Rumah Gadang	320.000	8.600	5.000	3.000	336.600	415.000
Rumah Joglo	292.000	8.600	5.000	3.000	308.600	380.000
Rumah Tongkonan	295.000	8.600	5.000	3.000	311.600	400.000

2. Biaya Operasional

Biaya operasional dari produksi masing-masing jenis *block* disajikan pada Tabel 3 sehingga didapatkan kesimpulan bahwa biaya operasional dari mainan Grha Block adalah sebesar Rp. 110.000,00.

Tabel 3. Biaya operasional

No	Keperluan	Rumah Gadang	Rumah Joglo	Rumah Tongkonan
1	Promosi	50.000	50.000	50.000
2	Pengemasan	10.000	10.000	10.000
3	Pengiriman	50.000	50.000	50.000
	Biaya Operasional	110.000	110.000	110.000

Analisis Keberlanjutan Usaha

1. Analisis *Break Even Point*

Biaya tetap (FC) = Rp.450.000

Harga Jual Per Unit (P) tersaji pada Tabel 4

Tabel 4. harga jual per unit

Rumah Gadang	Rumah Joglo	Rumah Tongkonan
Rp. 415.000	Rp. 380.000	Rp. 400.000

Biaya Variabel Unit (VC) tersaji pada Tabel 5

Tabel 5. harga jual per unit

Rumah Gadang	Rumah Joglo	Rumah Tongkonan
Rp. 336.606	Rp. 311.606	Rp. 308.606

Didapatkan titik impas masing-masing produk pada Tabel 6:

Tabel 6. Titik impas per unit

Rumah Gadang	Rumah Joglo	Rumah Tongkonan
6	6	5

BEP yang harus dicapai dalam 12 minggu (84 hari) operasional adalah sebanyak 17 unit. Sedangkan dalam 3 kali *batch* (21 hari) sudah terjual 9 unit (211.76% dari BEP).

2. Analisis B/C Ratio

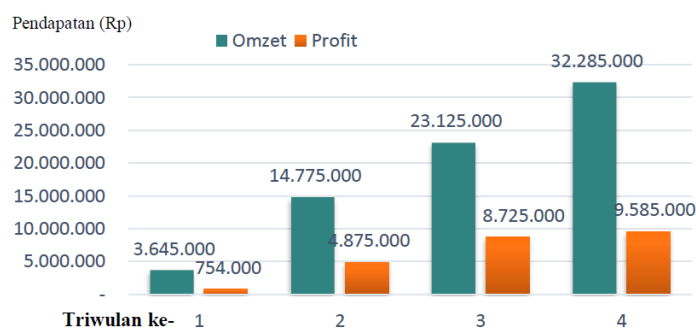
Benefit and Cost ratio digunakan untuk menilai kelayakan suatu program untuk dijalankan (Rukmana, 2017). Grha Block Indonesia memiliki B/C ratio sebesar 1,64 selama satu tahun. Berdasarkan perhitungan tersebut, Grha Block memenuhi persyaratan ($B/C > 1$) sehingga produk ini layak untuk dilanjutkan ke depannya

3. Analisis Return of Investment

Grha Block memiliki RoI sebesar 62,9%, hal tersebut menunjukkan bahwa program ini memiliki tingkat pengembalian yang cukup tinggi sehingga layak untuk dikembangkan.

4. Proyeksi Penjualan

Dari proyeksi penjualan yang sudah dibuat, terlihat bahwa Grha Block memiliki kenaikan profit yang cukup menjanjikan. Sehingga hal tersebut dapat membuat investor tertarik untuk bergabung dalam bisnis ini.



Gambar 4. Grafik proyeksi penjualan Grha Block

SIMPULAN

Berdasarkan data penjualan saat ini, Grha Block terbukti cukup diminati oleh masyarakat. Selain itu, Grha Block turut memberikan edukasi pada konsumen yang pada akhirnya mampu meningkatkan wawasan masyarakat tentang keberagaman dan karakteristik rumah adat di Indonesia. Grha Block dianggap sebagai solusi kreatif dan tepat untuk

memperkenalkan keberagaman rumah adat di Indonesia yang keberadaannya mulai terkikis oleh jaman.

Dilihat dari antusiasme masyarakat dan luasnya target pasar, Grha Block dinilai dapat berkembang dan menjadi produk yang diminati masyarakat. Sehingga mainan ini tidak hanya bernilai ekonomi tetapi juga berpotensi membantu mempopulerkan kembali desain arsitektur rumah tradisional Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiah, R., Raihanun, S., Sopiati, R., Atmanegara, L. K., Saptia, R. D., Hadisaputra, S., Junaidi, E., Ashyar, M., & Ayub, S. (2021). Serabi Milenial (Serial) Sebagai Inovasi Kue Serabi Unggulan Di Desa Borok Toyang Guna Meningkatkan Eksistensi Produk Lokal: Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(1).
- Ardiwidjaja, R. (2018). *Arkeowisata: Mengembangkan Daya Tarik Pelestarian Warisan Budaya*. Deepublish.
- Farikha, A. Y., Widyastuti, T., & Affanti, T. B. (2015). Mainan Anak Berbahan Tekstil Menggunakan Teknik Rajut Dengan Ide Mainan Balok Susun. *Texfile Journal Of Textile*, 2(1), 1–13.
- Gayatri, N. A., & Amrita, N. D. A. (2019). Analisis Break Event Point Sebagai Dasar Perencanaan Laba Penjualan Pada Cv. Osa Garmen Badung. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Equilibrium*, 5(1), 10–16.
- Haikal, R., & Syam, H. M. (2019). Makna Simbolik Arsitektur Rumoh Adat Aceh (Studi Pada Rumah Adat Aceh Di Pidie). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 4(4).
- Hajar, I., Susanti, A., & Prasetjono, H. (2019). Analisis Pendapatan Usahatani Tebu. *Agrosaintifika*, 1(2), 51–57.
- Keen, R. (2011). The Development Of Problem Solving In Young Children: A Critical Cognitive Skill. *Annual Review Of Psychology*, 62(1), 1–21.
- Kharismawati, Z., & Dewi, I. (2021). Analisis Break Even Point (Bep) Sebagai Alat Perencanaan Laba Bagi Manajemen. 34–45.
- Kusuma, P. T. W. W., & Mayasti, N. K. I. (2014). Analisa Kelayakan Finansial Pengembangan Usaha Produksi Komoditas Lokal: Mie Berbasis Jagung. *Agritech*, 34(2), 194–202.
- Lestari, D. N., & Hasanah, F. D. (2021). Penerapan Etika Konservasi Dalam Restorasi Miniatur Rumah Tradisional Nias: Melestarikan Arsitektur Tradisional Tahan Gempa. *Prajnaparamita*, 10(2).
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. (2022). Nilai-Nilai Sila Persatuan Indonesia Dalam Keberagaman Kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79–85.
- Maruta, H. (2018). Analisis Break Even Point (Bep) Sebagai Dasar Perencanaan Laba Bagi Manajemen. *Jas (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 2(1), 9–28.

- Nurfaisah, A. (2022). *Peningkatan Kemampuan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Di Taman Kanak-Kanak Pertiwi V Cangadi Kabupaten Soppeng*.
- Poerwaningias, I., & Suwanto, N. K. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa.
- Prasetya, L. E. (2007). Adaptation And Sustainable Architecture. *Manggaraian Traditional Architecture In Age Of Globalization, 1*, 1–9.
- Rukmana, S. H. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Tender Proyek Menggunakan Metode Benefit Cost Ratio. *Jst (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 5(2).
- Sajari, I. (2017). Analisis Kelayakan Usaha Keripik Pada Ud. Mawar Di Gampong Batee Ie Liek Kecamatan Samalanga Kabupaten Bireuen. *Jurnal Sains Pertanian, 1*(1), 210819.
- Santi, A. M. (2013). Pengaruh Penerapan Permainan Lego Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di Tk Istana Balita Surabaya.". *Jurnal Unesa*.
- Sari, N. K., & Mawardah, D. A. (2021). Sistem Pendataan Kebudayaan Terpadu Alternatif Perlindungan Hukum Ekspresi Budaya Tradisonal. *Jurnal Legislasi Indonesia, 18*(3), 405–418.
- Sela, D., Permana, E. P., & Wenda, D. D. N. (2022). *Pengembangan Permainan Tradisional Tabak Galang Berbasis Kearifan Lokal Gombang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*
- Teruna, D., & Ardiansyah, T. (2022). Analisis Penjualan Produk Online Umkm Melalui Marketplace Dan E-Commerce Dengan Pendekatan Binary Logistic Regression. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan, 10*(1), 204–220.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Cv Andi Offset.
- Wasilah, W., Prijotomo, J., & Rachmawaty, M. (2012). *The Role Of Women In Islamic Architecture*.