



PERANCANGAN GAME GRAFIK NOVEL TENTANG HUBUNGAN PROTO-MELAYU DENGAN SUKU BATAK UNTUK REMAJA

Edrick¹, M. Adi Sukma Nalendra²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam

Jl Gajah Mada, Kompleks Vitka City, Tiban Ayu - Sekupang, Batam 29425, Kepulauan Riau – Indonesia

¹1923003@student.iteba.ac.id, ²adisukma@iteba.ac.id

Abstrak :

Banyak remaja kurang memilih buku untuk belajar saat ini. Dengan munculnya nya Visual novel yang bisa mendidik, banyak dapat bermain sambil belajar dalam pase sendiri. Dengan Game Visual Novel, pemain biasa melihat cerita yang ditera dan mengubah perilaku mereka sesuai dengan game yang mereka main, dan dengan itu mereka lebih immerse dan tertarik dengan materinya. Dengan game sekarang ini, pemain dapat belajar sambil melakukan aktivitas yang mereka sukai tanpa membosankan. Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode prototype Rpg Maker sebagai engine dalam proses pembuatan aplikasi Game Visual Novel Fantasy, kita akan memulai membuat pelajaran. Game visual novel Fantasy ini memiliki materi dan referensi tentang budaya Proto – Melayu dan Batak dalam permainannya. Adanya insentif dan reaksi untuk melanjutkan permainan akan menyebabkan pemain diharuskan fokus dalam materi. Pengulangan materi dan cerita ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman pemain.

Kata kunci: Visual Novel, Fantasy, RPG Maker

Abstract :

Many student are disinterested in picking up book to study. With the rise of Visual Novel that can let kids learn and play, many choose that to learn at their own pace. With Visual Novel games, players could watch stories and change their behavior according to the games they played. And games nowadays can keep the attention of players without boring them. The development of this system will use RPG Maker as the engine in the making of this Visual novel game. This Visual Novel will have reference and topics about Proto-Malay and Batak Culture in the game, and that will be the incentive for players to continue playing so that they won't be bored as this game will be built as a motivation and understanding of the player.

Keywords: Visual Novel, Fantasy, RPG Maker

LATARBELAKANG

Indonesia memiliki sekitar 300 kelompok etnis (suku bangsa), setiap etnis memiliki warisan budaya yang berkembang selama berabad-abad, dipengaruhi oleh kebudayaan India, Arab, Tiongkok, Eropa, dan termasuk juga kebudayaan Melayu (Antara, 2018). Dalam karya sastra dan hikayat, istilah "Melayu" kemungkinan berasal dari salah satu sungai di Sumatra, Indonesia, yaitu Sungai Melayu. Beberapa orang berpendapat bahwa istilah tersebut berasal dari kata dalam bahasa Melayu, yaitu "melaju", yang terdiri dari awalan 'me' dan akar kata 'laju', yang menggambarkan kekuatan arus pada sungai tersebut (Melebek & Moain, 2006).

Meskipun kita sedang membahas mengenai Melayu, fokus kita sekarang lebih tertuju pada budaya sebelumnya, yang lebih tepat disebut Proto-Melayu (Melayu Asli). Meskipun memiliki nama yang sama, Suku Melayu saat ini berbeda secara signifikan dengan Proto-Melayu menurut teori 2 gelombang yang menyebutkan Melayu Negrito (Gelombang Pertama) dan Deutero (Gelombang Kedua). Suku Melayu saat ini berasal dari Gelombang Kedua (Amberdeck, 2002). Menurut Ernest Theodore Hamy dalam bukunya "Les Races Malaiques et Américaines: L'Anthropologie", keturunan dari Proto-Melayu di Indonesia adalah Suku Dayak, Nias, dan Batak, yang sebagian besar berada di Borneo dan Sumatra (Hamy, 1896). Dari beragam suku tersebut, Suku Batak merupakan salah satu suku yang menarik untuk dikaji.

Menurut Hutagaol (2020), Suku Batak merupakan suku terbesar ketiga di Indonesia berdasarkan data BPS (2011). Berdasarkan hasil sensus penduduk 2010, tercatat bahwa Suku Batak menduduki peringkat ketiga sebagai suku terbesar di Indonesia dengan jumlah 8.466.969 orang (3,58% dari jumlah penduduk Indonesia). Suku Batak dapat dikategorikan sebagai kelompok "kesatuan sosial"

(Panjaitan dalam "Populasi Sumatra Utara", 2023). Mayoritas suku Batak terbanyak terdapat di Sumatra Utara (Hutagaol, 2020). Menurut Jurnal Lektur Keagamaan Sihombing (2018), istilah "Batak" berasal dari munculnya Siraja Batak. Nama "Batak" sendiri berasal dari kata "Bataha", yang merupakan nama sebuah negeri di Burma. Sejarah dan keunikan suku Batak tersebut memiliki potensi yang dapat dibagikan kepada semua orang. Namun, keunikan tersebut tidak begitu dikenal oleh masyarakat Khas Melayu Sumatra Utara, terutama di kalangan remaja.

Salah satu contoh kekurangan minat remaja adalah pernyataan menurut Panjaitan (2019) yang menyatakan bahwa Budaya Batak Toba memiliki Bahasa Batak Toba, namun generasi muda saat ini telah mengenal berbagai macam pola budaya yang dapat mengancam keberlanjutan budaya etnis mereka sendiri. Lunturnya budaya yang dimaksud mencakup penggunaan Bahasa Nasional "Bahasa Indonesia" tanpa memahami lagi Bahasa daerah mereka, yaitu Bahasa Batak Toba. Kekurangan pengetahuan tentang asal-usul suku mereka sendiri, kurang pemahaman terhadap panggilan keluarga, seperti panggilan "Bapa Uda" dalam budaya suku Batak Toba yang digantikan dengan panggilan "Om". Ketika generasi anak muda saat ini ditanya tentang asal marganya, sebagian besar menjawab tidak tahu, meskipun orang tua telah berupaya mengajarkan pemahaman tentang budaya Batak Toba. Meskipun orang tua melakukan berbagai cara untuk membantu generasi muda memahami dan menghargai budaya mereka, anak-anak generasi sekarang masih belum memahaminya (Panjaitan dalam "Budaya Batak Toba", 2023).

Berdasarkan masalah yang disebutkan di atas, diperlukan sebuah metode untuk menarik perhatian para anak muda/remaja agar mereka dapat lebih memahami budaya Sumatra Utara. Salah satu cara untuk menarik perhatian mereka adalah melalui media video game. Video game adalah perangkat

elektronik yang memungkinkan interaksi dengan dunia maya. Dengan menggunakan sensasi visual, taktil, dan pendengaran, video game memberikan pengalaman interaktif kepada penggunanya. Menurut "International Journal of Mental Health", diperkirakan sekitar 80% - 97% remaja bermain game saat beristirahat, bersantai, mengisi waktu luang, dan berkumpul dengan teman-teman mereka. Selain itu, survei dari "C.S. Mott Children's Hospital National Poll on Children's Health" menyimpulkan bahwa sekitar 87% remaja secara aktif bermain video game setiap hari dibandingkan dengan kegiatan lainnya (Clara, 2020). Salah satu genre game yang populer saat ini meliputi action, adventure, open world, MMORPG, dan grafik/visual novel (VN). Grafik/visual novel, atau yang sering disebut sebagai VN, adalah genre game yang menggabungkan elemen teks yang ditampilkan dalam balon atau kotak dengan ilustrasi visual yang umumnya statis. Visual novel juga sering disebut sebagai novel game yang berasal dari Jepang, karena sekitar 70% katalog game di Jepang didominasi oleh visual novel berdasarkan survei (AMN, 2006).

Beberapa tahun ke depan, visual novel telah mengalami evolusi dan perubahan berkat kemajuan teknologi yang memungkinkan siapa pun untuk membuat genre game tersebut. Proyek yang telah sukses dilakukan adalah proyek Sekar (2019) yang berjudul "Pengembangan Media Game Visual Novel untuk Memperkenalkan Dongeng Jepang Momotarou" dengan tujuan memperkenalkan dongeng Jepang kepada Indonesia. Keuntungan utama dari visual novel adalah tidak ada batasan jumlah kata yang dapat dimasukkan ke dalamnya, sehingga media ini mampu memberikan informasi yang luas. Berdasarkan pandangan di atas, penulis tertarik untuk merancang sebuah game grafik/visual novel tentang hubungan budaya Batak Sumatra Utara dengan proto Melayu. Tujuannya adalah menarik perhatian remaja dan memberikan pengetahuan tentang budaya tersebut. Dengan merancang game grafik/visual novel, diharapkan dapat menjadi

media yang membantu remaja menjadi lebih tertarik dan mengenal budaya Melayu Sumatra Utara. Melalui media Desain Komunikasi Visual (DKV), penulis akan membuat visual novel khusus untuk para remaja. Selain itu, dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memberikan informasi tentang budaya Melayu, menarik perhatian remaja, serta memberikan inspirasi bagi pengembang game.

METODE PERANCANGAN

a. Pengumpulan Data

Penulis memerlukan data – data yang sesuai dengan topik untuk disajikan dan digunakan sebagai referesnsi untuk membuat Video Game dengan Desain Komunikasi dan Visual. Di dalam pengumpulan data ini penulis akan menggunakan penelitian kualitatif diperlukan dan untuk memahami lebih mengenai game yang akan dibuat.

Wawancara dilakukan kepada remaja usia 13 - 18, karena dari penjelasan latar belakang, remaja yang aktif bermain game berumur 13 – 18 tahun dan yang kurang tertarik dengan budaya Melayu. Wawancaranya pun bersifat tidak terstruktur, dan akan disesuaikan dengan respon narasumber agar informasinya yang didapatkan tidak dibatasi hanya permukaannya saja dan agar narasumber pun tidak merasa wawancara ini sebagai sesi yang formal, dan menegangkan sehingga jawaban yang didapatkan pun merupakan respon yang natural. Wawancara akan juga dilaksanakan kepada ahli kebudayaan, dan rencana penulis adalah mewawancara Kepala Kabidd Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Batam. Pertanyaan akan digunakan untuk meverifikasi dan tentukan seberapa

betul latar belakang di BAB I dan sejarah dari Budaya Proto-Melayu dan Budaya Batak ditambah dengan Melayu juga bisa.

Studi Literatur dilakukan dengan menggunakan internet dan Perpustakaan yang bisa diakses dan masuki atau digunakan. Bahan dan referensi yang diambil akan lebih digunakan untuk menambahkan wawasan apa yang diperlukan untuk menabuh ilmu membuat Visual Novel dan elemen yang Penting di dalamnya. Buku yang akan dibaca adalah buku yang menjelaskan tentang Sumatra Utara, Budaya Batak, Melayu, dan Prot-Melayu, dan studi literatur lainnya yang akan membantu dalam perancangan game tersebut.

Survei Untuk membuat suasana yang dapat immerse kita akan melihat Daerah Batam. Karena Proto Melayu datang turun melewati daerah Batam, penulis akan pergi ke tempat yang bisa menjelaskan sejarah dan wilayah Batam yakni Museum Raja Ali Haji. Target survei dari museum akan mencari tentang Budaya Melayu, Batak, dan Proto-Melayu jikalau ada, dan artifak – artifak kalau ada juga ditambah dengan informasi lain yang dapat dikaji.

b. Metodologi Perancangan

Untuk merancang sebuah karya desain komunikasi visual, dibutuhkan metodologi-metodologi dalam perancangannya. Untuk topik permasalahan yang diambil penulis, game atau lebih tepatnya video game menjadi hasil akhir dari perancangan. Untuk merancang sebuah game, dibutuhkan langkah-langkah yang jelas agar game tersebut dapat dihasilkan dan layak dikonsumsi oleh konsumen. Untuk langkah-langkahnya pun dimulai dari tahap perencanaan game (*game planning*), ke tahap pra-produksi (*pre-production*), produksi (*production*), lanjut ke tahap *testing*, kemudian *pre-launch*, dan diakhiri dengan *launch* dan juga *post-launch*.

Sebelum para penulis mulai menulis, para desainer mulai mendesain, dan para developer mulai mengembangkan game, sebuah ide dalam video game itu harus muncul ke permukaan. Itulah bagian paling pertama dari tahap perencanaan dan juga merupakan akar dimana setiap video game dapat bertumbuh yang dinamakan tahap perencanaan game.

Tahapan selanjutnya dalam pengembangan game adalah pra-produksi, memikirkan bagaimana cara menghidupkan banyaknya ide yang dicetus di tahap perencanaan. Di sini merupakan tahap di mana penulis, seniman, desainer, developer, teknisi, pimpinan proyek, dan departemen-departemen penting lainnya untuk berkolaborasi dalam cakupan video game yang dirancang.

Di tahap produksi, sebagian besar waktu, usaha, dan sumber daya dihabiskan dalam mengembangkan video game. Ini juga menjadi salah satu tahap yang paling menantang dalam pengembangan video game. Inilah bagian dimana model karakter didesain, di-*render*, dan diiterasikan agar terlihat sesuai seperti yang seharusnya ditampilkan dalam cerita, desain audio bekerja agar setiap kali karakter menginjak tanah, atau semen terdengar asli.

Saat tahap *testing*, semua fitur dan mekanis dalam game perlu diuji untuk *quality control*. Sebuah game yang tidak diuji secara menyeluruh merupakan game yang bahkan belum siap untuk *Alpha release*. Beberapa hal yang akan ditunjukkan *playtester* dalam tahapan ini berupa *bug* yang ada dalam area dalam game, fitur-fitur yang dapat dieksploitasi, apakah karakternya akan nyangkut di area tertentu, daya tarik dialog dalam game, dll. Setelah berjam-jam yang dihabiskan untuk *testing* dan juga iterasi, game itu seharusnya sudah berada di tahap *Alpha* akhir bahkan *Beta release*, tergantung bagaimana terpolesnya fitur-fitur dalam game tersebut.

Tahap *pre-launch* ini adalah waktu yang sangat menegangkan bagi studio game. Pemikiran yang membuat ragu akan timbul, berandai bagaimana reaksi publik akan produk fungsional pertama yang dihasilkan. Namun, sebelum salinan

Beta resmi ini dikeluarkan, game ini juga membutuhkan proses marketing. Penerbit akan selalu mengharapkan video sensasional campuran sinematik dan sampel *gameplay* untuk menarik perhatian. Penerbit juga akan menjadwalkan tempat di salah satu konvensi game yang besar seperti E3 atau PAX, untuk tampilan eksklusif game.

HASIL DAN DISKUSI

a. Analisis Data Hasil Wawancara Target Sasaran

Dari Wawancara yang dilakukan, semua narasumber mengetahui tentang budaya sendiri maupun itu cumin 1 fakta saja ataupun yang tidak dalam tetapi semua narasumber ingin mengetahui lebih tentang budaya mereka sendiri jikalau diberikan kesempatan untuk belajar. Hasil Wawancara selanjutnya dengan Kepala Kabid Kebudayaan menyatakan bahwa Suku Batak berasal dari Proto-Melayu dan asal-usul mereka berwal di Asia.

b. Analisis Data Studi Literatur

Singkatan dari hasil studi adalah Walaupun sumber dan klarifikasi proto Melayu sudah diperoleh dari Kepala Kabid, penulis juga akan menambahkan informasi lebih rinci dari sumber lain seperti literatur. Sumber literatur yang akan digunakan dalam skripsi ini termasuk buku "Ensiklopedia Zaman Prasejarah" (Sugiarti, 2010), "Proses Masuk dan Persebaran Peninggalan Kebudayaan Proto-Deutro Melayu di Indonesia" (Setiawan, 2019), "Journal of South East Asian Studies" (Gilenwater, 2009), dan artikel oleh Setiawan yang menjelaskan proses masuknya Proto-Melayu. Riset ini akan menjelaskan lebih rinci datangnya Orang Proto-Melayu dan peninggalan mereka. Menurut literatur, Proto-Melayu diyakini

datang pada sekitar tahun 2000 SM saat migrasi ke Kepulauan Indonesia dan bahkan nenek moyang dari penduduk Papua juga terpengaruh oleh mereka. Bangsa Melayu Tua (Proto-Melayu) berhasil berlayar dan menetap di Indonesia melalui dua jalur yaitu: Jalan barat dari daerah Yunnan (Cina Selatan) berpindah melalui Selat Malaka (Malaysia) kemudian masuk ke Pulau Sumatra dan berlanjut ke Pulau Jawa. Sedangkan Jalan utara (timur), yaitu dari Yunnan (Cina Selatan), berpindah melalui Formosa (Taiwan) kemudian melanjutkan ke Filipina sebelum akhirnya menyeberang ke Pulau Sulawesi dan masuk ke Pulau Papua. Ini dibuktikan dengan penemuan bukti kebudayaan neolitikum yang mengungkapkan bahwa hampir semua peralatan mereka terbuat dari batu yang sudah dihaluskan. Contoh hasil kebudayaan dari bangsa Proto Melayu adalah Kapak Persegi dan Kapak Lonjong

Buku yang digunakan adalah "Mitos Batak" serta "Siisilah Marga-Marga Batak" (Sinaga, 2013), dan "Ensiklopedia Indonesia Provinsi Sumatra Utara" (Wasrie, 2021). Buku-buku tersebut memberikan gambaran mengenai asal-usul pembentukan Suku Batak serta informasi yang komprehensif tentang Sumatra Utara, termasuk aspek-aspek seperti iklim, kuliner dan makanan khas, sejarah, pembagian wilayah, kerajinan, dan lain sebagainya. "Siisilah Marga-Marga Batak" menguraikan silsilah marga-marga dalam suku Batak. Sementara itu, "Ensiklopedia Indonesia Provinsi Sumatra Utara" merinci profil Provinsi Sumatra Utara, termasuk informasi bahwa ibu kotanya adalah Medan dan wilayahnya mencakup luas sekitar 72.981,23 km², atau sekitar 3,72% dari wilayah Republik Indonesia. Sumatra Utara memiliki kekayaan sumber daya alam, salah satunya adalah pohon karet. Dalam hal geografis, iklim Sumatra Utara bersifat tropis dan dipengaruhi oleh angin pasat serta muson. Wilayah ini juga mencakup gunung-gunung, sungai-sungai, teluk-teluk, danau-danau, serta dataran tinggi, yang menjadikan Sumatra Utara memiliki berbagai ragam bentang alam, dengan Gunung Toba sebagai salah

satu ikon gunung yang terkenal disana. Selanjutnya, riset yang dilakukan oleh Simanjatak (2020) mengemukakan bahwa awalnya orang Batak berasal dari kelompok Austronesia yang lebih dikenal sebagai orang Proto-Melayu. Kelompok ini merupakan kelompok mongoloid yang datang dari Cina Selatan menuju Asia Tenggara ribuan tahun yang lalu. Menurut mitos, orang Batak berasal dari Si Raja Batak, dan daerah asal mereka dipercayai berada di sekitar Danau Toba. Meskipun demikian, di luar mitos dan legenda tersebut, informasi awal mengenai suku Batak masih minim. Pada awalnya, orang Batak menganut agama Animisme. Mereka percaya kepada Mulajadi Nabolon (Sang Awal dan Besar) dan juga memercayai keberadaan roh-roh, termasuk roh nenek moyang dan roh lainnya.

c. **Hasil Perancangan**

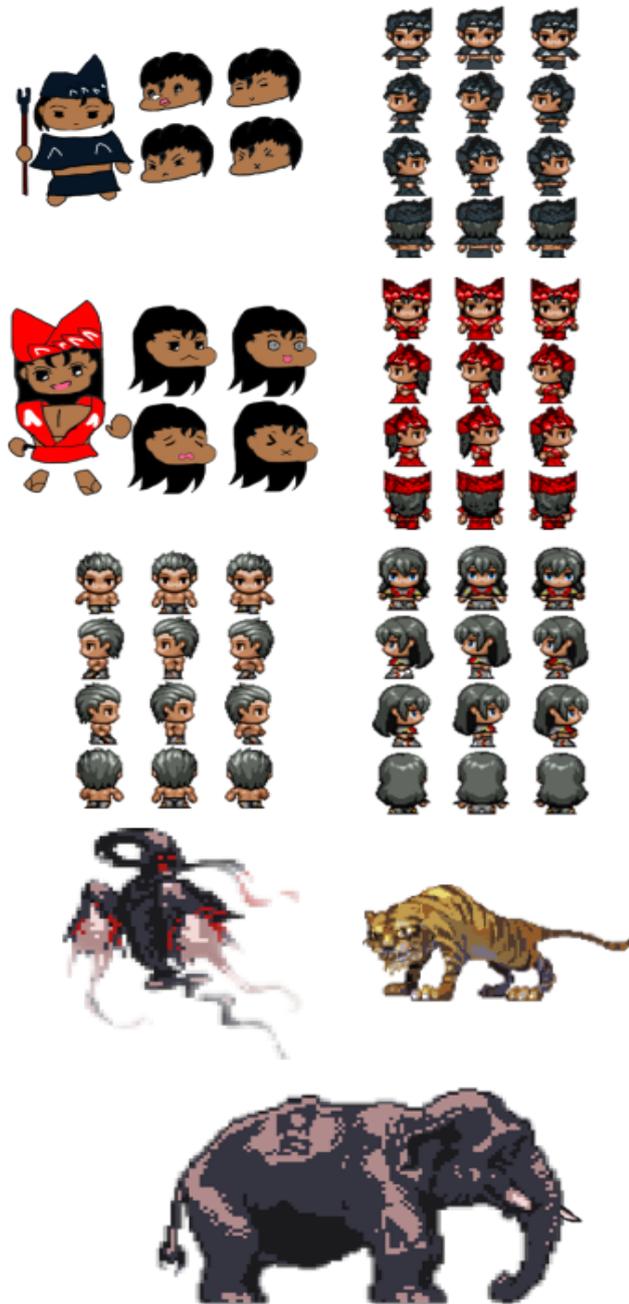
Hasil dari perancangan game ini berupa game dengan genre *RPG* klasik dengan format Visual Novel yang dapat dilihat di gambar 1. Cerita yang disajikan juga cukup hanya Prologue yang menunjukkan perjalanan pemain hingga sampai ke Sumatra. Pembatasan perancangan tugas akhir tersebut dikarenakan beberapa kendala seperti keterbatasan kemampuan penulis dalam bidang *coding*, kurangnya tenaga kerja dalam perancangan game, dan keterbatasan jangka waktu untuk merancang game tersebut hingga menjadi hasil yang utuh.



Gambar 1 Tampilan Dalam Game di *RPG Maker*

Sumber: Edrick (2023)

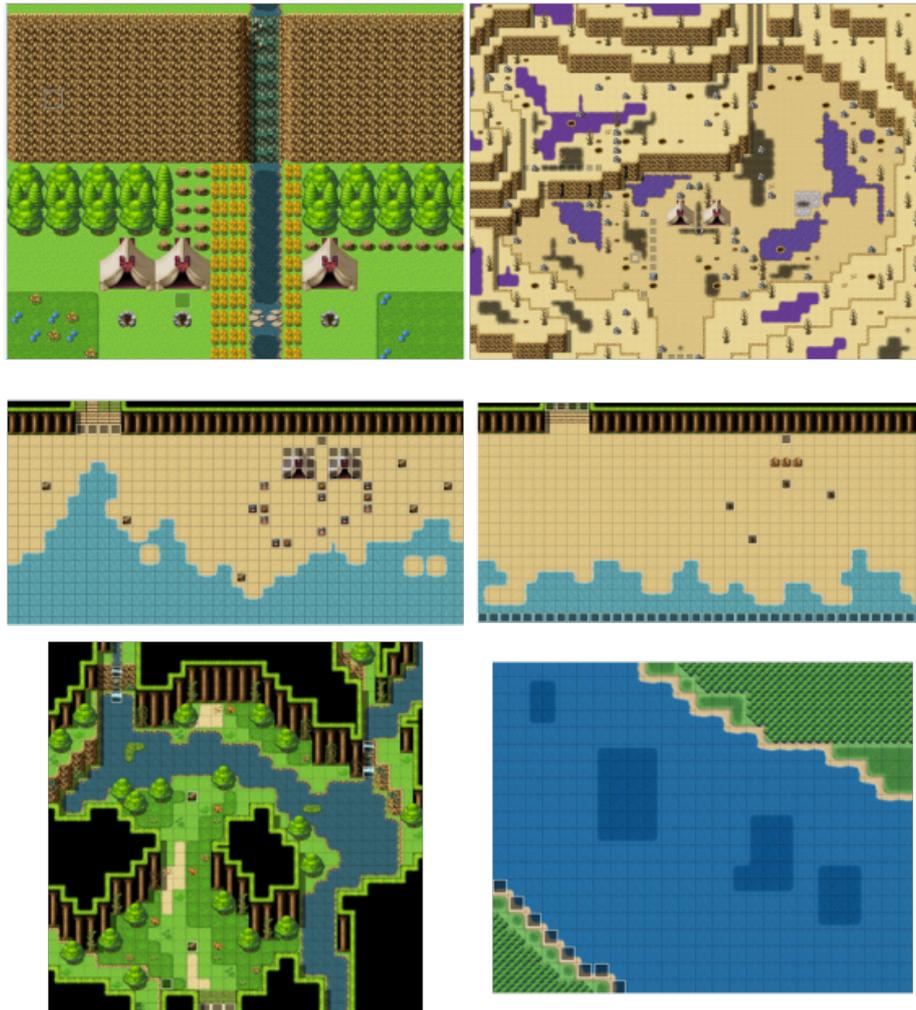
Untuk desain karakter game itu sendiri, penulis mendesain karakter-karakter yang sudah dipikirkan konsepnya menggunakan media *Paint Tool Sai & Aseprite buat model pixel mereka*, dengan menyesuaikan setiap karakter dengan warna temanya masing-masing, beserta visual yang telah dirancang pada tahap pra-produksi. Karena game bersifat *klasik RPG*, maka visual karakter pun terlihat tampak *3rd person*, tanpa menghilangkan detail tubuh karakter. Terdapat beberapa karakter yang telah dirancang seperti Anggi, dan Abet, yang merupakan karakter utama, terdapat juga karakter pendukung. Beserta dengan monster yang menjadi musuh game, dan juga *NPC* yang menjadi pelengkap game yang dirancang seperti yang ditampilkan di gambar 2.



Gambar 2 Sprite Dalam Game

Sumber: Edrick (2023)

Latar dirancang dengan gaya desain yang *flat*, memasukkan detail untuk menjadi distraksi bagi pemain saat menggerakkan karakter untuk menelusuri tempat-tempat yang ada di game tersebut seperti beberapa latar yang ditampilkan di gambar 3. Antar latar tersebut dapat diakses dengan menggerakkan karakter ke bagian spesifik tampilan latar hingga terdapat *trigger* yang memindah lokasi yang sudah dikoding.



Gambar 3 Peta Dalam Game

Sumber: Edrick (2023)

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam perancangan game mengenai *Hubungan Proto-Melayu* adalah, Penulis dapat mengimplementasikan teori-teori mengenai desain komunikasi visual di media game seperti saran Anggoro(2020) dan Ahli di website Siadari (2015). Game yang dirancang diharapkan dapat memberikan wawasan baru buat pemain dan menjawab apa hubungan proto - melayu dengan budaya Batak. Game yang dirancang dapat menjadi media game pertama yang menunjukkan inspirasi besar buat budaya Proto – Melayu dan Batak. Keilmuan DKV dan Perancangan Game ini dapat menjadi pengalaman dan wawasan baru buat penulis dalam bagaimana merancang sebuah game Visual Novel (VN) tentang sejarah Proto - Melayu dan suku Batak.

Dalam proses pembuatan game ini, penulis ingin memberi beberapa saran dan juga komentar. Game yang dirancang tidak dapat dijadikan sebagai game yang selesai dan utuh karena berbagai keterbatasan yang dialami oleh penulis sehingga hanya dibatasi hingga prologue. Oleh karena itu diharapkan ide dan konsep game yang dirancang ini dapat dikembangkan lagi setelah Tugas Akhir dengan sumber daya yang memadai, dan jangka waktu yang lebih lama sehingga menjadi game yang dikatakan selesai dan sempurna. Keterbatasan penulis dalam pemahaman *coding*, *engine*, dan *game developing* membatasi perkembangan game menjadi *output* hasil yang lebih baik, dan juga platform pengembangan game yang digunakan tidak dapat digunakan secara maksimal. Penulis juga mengharapkan dan memohon untuk semua adik kelas yang mengambil Tugas Akhir untuk bikin Tugas Akhir Mata Kuliah satu – satunya sebelum mulai semester.

DAFTAR PUSTAKA

- AMN. (2006). AMN and Anime Advanced Announce Anime Game Demo Downloads. Diakses Dari: www.animenewsnetwork.com/press-release/2006-02-08/amn-and-animeadvanced-announce-anime-game-demo-downloads
- Anggoro,R.W. (2020). Perancangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran “Mengenal Planet dan Antariksa” Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. Diakses dari link : <http://lib.unnes.ac.id/43036/1/2411317002> - Ryanda Wisnu Anggoro.pdf
- Antara. (2018). Keragaman Budaya Indoensia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. Diakses Dari Seminar Nasional : <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/68>
- Clara, S. e. (2020). Game Teens and Video Games. Diakses dari National Poll on Children's Health: <https://mottpoll.org/reports/game-teens-and-video-games>
- Gilenwater, C. (2009). Lost Literacy. In *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*. In *Afterimage: The Journal of Media Arts and Cultural Criticism*
- Hamy. (1896). *Les races Malaiques et Americaines*. L'Anthropologie.
- Hutagaol, E. M. (2020). Hubungan nilai “DALIHAN NA TOLU” Dengan Konsep Diri Pada Mahasiswa Suku Batak Toba di Universitas HKBP Nommesnsen Medan.
- Karmadi. (2007). *Buday Lokal Sebagai Warisan Budaya dan Upaya Pelestariannya*. Diakses dari link : https://repositori.kemdikbud.go.id/1063/1/Budaya_Lokal.pdf.
- Panjaitan, T. P. J. T. (2019). Dinamika Budaya Dalam Masyarakat Batak Toba Marga Panjaitan Di Pematangsiantar. *Jurnal Antropologi Sumatera*, 17(1).
- Panjaitan, J. (2023). Perancangan Video Dokumenter Tentang Paguyaban Marga Panjaitan Raja Batak di Kota Batam.
- Setiawan. (2019). Proses Masuk dan Persebaran Peninggalan Kebudayaan Proto-Deutero Melayu di Indonesia. Diakses dari link : <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/fhs/article/view/667>

Siadari. (2015). Pengertian Game Menurut Pahra Ahli. Diakses Dari Kumpulan

Pengertian :

<https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertiangame-menurut-para-ahli.html>

Sihombing, A. A. (2018). Mengenal budaya Batak Toba melalui falsafah “dalihan na tolu” (Perspektif kohesi dan kerukunan). *Jurnal Lektur Keagamaan*, 16(2), 347-371.

Sugiarti, Ety. (2010). *Ensiklopedia Zaman Prasejarah*. Semarang.