

# Perancangan Inovasi Pengenalan Wisata Pecinan Bandung Tempo Dulu Melalui Permainan

Vionita Hartono<sup>#1</sup>

<sup>#</sup>Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Harapan Bangsa  
Jl. Dipatiukur No. 80-84, Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>vionitavitaa@gmail.com

*Abstract— Bandung is not only famous by its culinary and an iconic place. But also because of the history behind it, not so many people know about the story behind these historic buildings. One place that is iconic and historic but often released by people, even by Bandung's people itself is the territory of Chinatown Bandung. Chinatown itself comes from the Javanese language which is a place where the inhabitants are the descendants of Tionghoa. Bandung Chinatown is a silent witness when the Chinese community started life in Bandung and people of Chinese descent who spread the culture that we do not even realize it is still affect to our daily life until now. This study aims to create the design of innovation that will be centered on Old Chinatown Bandung, to evoke memories of the place and culture of Chinese people in that era, and introduce to the younger generation of knowledge about Bandung, especially the tour about Old Chinatown. The final result of the innovation that is generated to create an interactive board game and it is played as a family game or party game that is suitable when you feel bored or to make a communication between friends.*

**Keywords—** Bandung Chinatown, Ancient Era, Tour, Innovation, Board Game

**Abstrak—** Kota Bandung bukan hanya terkenal akan wisata kuliner dan tempatnya yang ikonik. Namun karena sejarah di baliknya juga, sayangnya belum banyak pelancong yang tahu akan cerita di balik bangunan-bangunan bersejarah ini. Salah satu tempat yang ikonik dan bersejarah namun sering terlupakan orang-orang, bahkan penghuni kotanya sendiri adalah wilayah Pecinan Bandung. Pecinan sendiri berasal dari Bahasa Jawa yang artinya adalah sebuah tempat dimana mayoritas penghuninya adalah kaum keturunan Tionghoa. Wilayah Pecinan Bandung ini adalah saksi bisu masyarakat Tionghoa memulai hidupnya di Bandung dan menebarkan budaya-budaya mereka yang bahkan tidak kita sadari masih mempengaruhi keseharian kita hingga kini. Maka, penelitian ini bertujuan untuk membuat perancangan inovasi pengenalan akan wisata Pecinan Bandung Tempo Doeloe, untuk membangkitkan kenangan akan tempat dan budaya masyarakat Tionghoa di jaman itu, dan mengenalkan pada generasi muda akan pengetahuan mengenai Bandung terutama wisata Pecinannya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang terdiri dari dua jenis eksperimen, eksperimen media dan visual. Maka, hasil akhir inovasi yang didapatkan adalah dengan membuat sebuah *board game* yang interaktif dan dimainkan sebagai *family game* atau *party game* yang cocok dimainkan kala bosan atau untuk mempererat komunikasi antar teman.

**Kata Kunci—** Pecinan Bandung, Tempo Dulu, Wisata, Inovasi, Board Game

## I. PENDAHULUAN

Tidak banyak yang tahu dan mengulik jejak Bandung Tempo Doeloe yang ada pada kawasan Pecinan. Menurut catatan sejarah, etnis Tionghoa pertama kali datang ke Indonesia melalui ekspedisi laksamana Cheng Ho tahun 1405-1433. Tepatnya pertama kali beliau mendarat di Semarang, sejak itulah perlahan etnis Tionghoa berdatangan dan membangun pecinan di beberapa daerah di Pulau Jawa termasuk Bandung dan sebagian besar tinggal di Jalan Suniaraja dan Jalan Pecinan Lama. Mereka menetap dan mencari nafkah hingga akhirnya menyebar ke Jalan Kelenteng pada tahun 1885 ditandai dengan pembangunan Vihara Setya Budhi.

Budayawan Tionghok Soeria Disastra mengatakan pada abad 19 tidak ada batasan antara warga tionghoa dan pribumi. Namun pemerintahan Belanda merasa tidak senang sehingga kedua pihak dipisahkan dari segi ekonomi hingga pada tahun 1946 kios-kios di Pasar Baru dibakar. Sejak saat itu warga tionghoa mengungsi ke kawasan Tegalega, Kosambi, Sudirman hingga Cimindi. Lama kelamaan setelah lama 'terpisah' warga tionghoa dan pribumi bersatu kembali. Dan hingga kini potret harmonis antara tionghoa dan pribumi masih terjalin di Indonesia khususnya Bandung.

Bangunan tua dengan nuansa Tionghoa Melayu menjadi ciri khas kawasan pecinan Bandung, kisah mengenai orang-orang nya, korelasinya dengan rakyat Sunda pribumi dan hubungannya dengan para penjajah Belanda memiliki sisi unik yang sangat disayangkan bila tidak dibahas lebih dalam.

## II. EKSPERIMEN

Pada sebuah inovasi, eksperimen menjadi bagian utama dari cara mendapatkan sebuah ide baik media maupun visual yang inovatif. Langkah yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

### A. Fraktal

*Fraktal* merupakan tahapan awal dari pembuatan sebuah inovasi. Fraktal dilakukan dengan tujuan untuk memecah sumber gagasan menjadi berbagai bagian dan dapat mengeluarkan gagasan-gagasan kreatif yang masih memiliki hubungan dengan sumber gagasan itu sendiri.

Fraktal yang dibuat dengan sumber Pecinan Bandung Tempo Dulu dapat dilihat pada Gambar 1.

B. Eksperimen Media

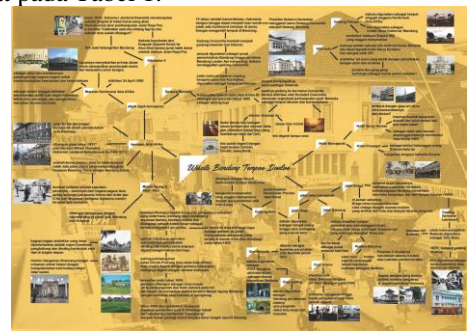
Eksperimen media adalah tahap pencarian media yang mungkin direalisasikan dan efektif untuk menyampaikan informasi.

Kriteria desain dari eksperimen media akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Ada penjelasan objek wisata Pecinan Bandung Tempoe Doeloe.
2. Dijelaskan kisah dibaliknya yang tidak banyak orang tahu.
3. Ada unsur pesan moral dibalik cerita.
4. Memiliki visual yang gampang dilihat dan dimengerti, dan menarik.
5. Dapat dengan mudah dibawa.
6. Bahasa yang digunakan *to the point* tetapi lengkap.

Berikut adalah hasil eksperimen media yang telah dilakukan:

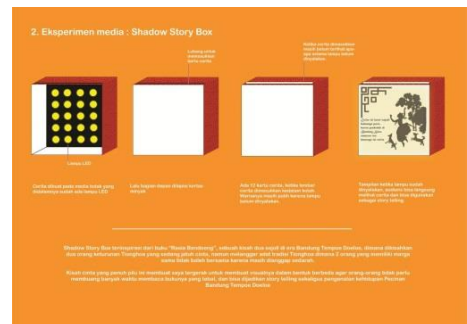
- a. Sebuah permainan dengan ide dasar terinspirasi dari permainan ludo dan monopoli, dimana dadu diganti dengan Oplet yaitu transportasi umum yang berjaya di jaman dulu. Permainan dimainkan 4-6 orang dan mereka harus mengitari tempat-tempat khas Pecinan tempo dulu hingga mereka bisa kembali ke terminal nya, ketika ada oplet pemain lain yang bertabrakan dengan oplet mereka maka oplet lawan dapat mengambil satu penumpang dari oplet yang ia tabrak. Jika melewati *zebra cross* maka pemain akan mendapat satu penumpang. Pemenangnya adalah pemain yang dapat mengantar seluruh opletnya kembali ke terminal. Eksperimen media 1 dapat dilihat pada Gambar 2.
- b. Pada eksperimen B. Pengenalan wisata Pecinan Bandung akan disampaikan melalui sebuah cerita terkenal jaman itu yang diambil dari buku “Rasia Bandoeng” karangan Chabenau, buku ini bercerita kisah cinta dua sejoli keturunan Tionghoa yang melanggar aturan adat Cina yang menikah satu marga. Cerita ini bukan hanya mengupas kisahnya, namun juga menarik karena banyak tempat-tempat Pecinan yang sering disebutkan disini. Eksperimen media 2 dapat dilihat pada Gambar 3.
- c. Pada eksperimen ketiga, pengenalan disampaikan melalui media *tour guide book* yang mudah dibawa dan dapat dikalungkan, sehingga turis tidak sulit mencari informasi tempat di handphone karena beresiko menjadi sasaran *criminal*. Buku pun tinggal dibuka dan dapat terlihat informasi tempat beserta keterangan jam berkunjung dan disediakan juga peta lengkapnya. Eksperimen media 3 dapat dilihat pada Gambar 4.
- d. Pada eksperimen media keempat, pengenalan disampaikan melalui media *photo book* untuk membangkitkan kenangan nostalgia jaman dulu. Akan dijabarkan pula sejarah dari tempat tersebut dan bagaimana waktu mengubah wujudnya, tapi tidak kisahnya. Eksperimen media 4 dapat dilihat pada Gambar 5.
- e. Eksperimen kelima, penulis mencoba eksperimen *visual* dimana ini adalah tahap percobaan untuk mendapatkan *visual* yang menggambarkan media nantinya. Pengayaan yang digunakan adalah anak muda yang masih berjiwa *fun*, namun tidak menghilangkan citra Pecinan Tempo Dulu, dilihat dari bentuk bangunan dan *ornament*. Eksperimen media 5 dapat dilihat pada Gambar 6.
- f. Eksperimen media gabungan merupakan penggabungan dari eksperimen di atas dengan mengambil kelebihan dari masing-masing media. Kelebihan dari media ini adalah dapat mengenalkan wisata Pecinan Tempo Dulu dengan cara interaktif dan fun sehingga pemain tidak merasa seperti dipaksa untuk tahu. Permainan ini didasarkan dengan ide jalan-jalan menggunakan oplet seperti kebiasaan orang jaman dulu yang dimana jaman itu belum banyak transportasi umum. Analisa Eksperimen Media dapat dilihat pada Tabel 1.



Gambar 1 Fraktal dengan Sumber Gagas Pecinan Bandung Tempo Dulu

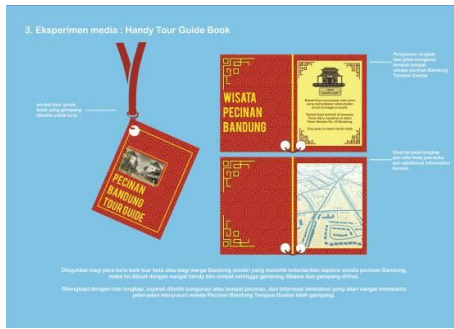


Gambar 2 Eksperimen media 1



Gambar 3 Eksperimen media 2

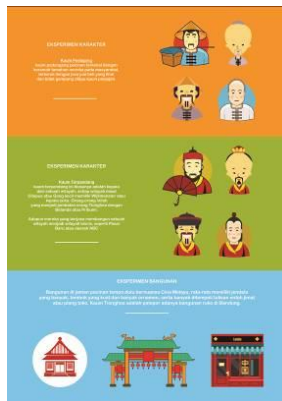
Perancangan Inovasi Pengenalan Wisata Pecinan Bandung Tempo Dulu Melalui Permainan



Gambar 4 Eksperimen media 3



Gambar 5 Eksperimen media 4



Gambar 6 Eksperimen media 5

Tabel I  
Analisa Eksperimen Media

	Penjelasan Informasi		To the Point		Interaktif		Kekurangan
	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	
A	✓			✓		✓	Alat-alat banyak
B	✓			✓		✓	Sulit dibawa
C	✓			✓		✓	Bentuknya kecil takut hilang
D		✓	✓			✓	Konten terlalu banyak
E	✓		✓			✓	Pengayaan dapat menghilangkan citra
F	✓		✓				

C. Target Audiens

Target audiens penulis adalah remaja hingga dewasa dengan usia 18-25 tahun. Pemilihan target pengguna ini disesuaikan dengan kemampuan mereka untuk menyerap informasi dan jiwa berpetualang mereka. Dengan kesukaan mereka untuk eksplor hal baru maka pengenalan wisata lewat papan permainan akan cocok diterapkan pada usia remaja.

1. Demografis
  - Gender : Laki-laki dan perempuan
  - Usia : 18-25 tahun
  - Ekonomi : Menengah Atas
  - Geografi : Urban dan Sub-Urban
2. Geografis
  - Wilayah : Kota Bandung
  - Negara : Indonesia
  - Provinsi : Jawa Barat
  - Kota : Bandung

III. RANCANGAN EKSPERIMEN

Berkaitan dengan karya yang sudah dipilih untuk dilakukan eksperimen lebih lanjut, banyak informasi yang masih harus dilengkapi untuk menghasilkan karya ini ke tahap lebih matang. Berikut akan dibahas hal yang diperlukan untuk melengkapi eksperimen pada tahap sebelumnya. Masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Apa saja informasi tentang Pecinan Tempo Dulu yang mau disampaikan pada permainan?
2. Sistem game bagaimana yang cocok sehingga pesan dapat tersampaikan?
3. Sinopsis cerita permainan.

A. Informasi Wisata Pecinan Tempo Dulu

1) *Tempat*: Pada papan permainan, terdapat tempat-tempat yang menunjukkan ciri khas bangunan Pecinan Tempo Dulu, bahkan sampai sekarang pun tempat tersebut masih dianggap sebagai lokasi Pecinan Bandung. Tempat-tempat tersebut adalah berbentuk terminal oplet yaitu, Terminal Sudirman, Terminal Pasar Baru, Terminal Alkateri, Terminal Citepus, Terminal Suniaraja, dan Terminal Kelenteng. Tempat-tempat ini memiliki kisah dan nilai historical tersendiri dimana tempat-tempat ini adalah jejak awal warga keturunan Tionghoa memulai hidupnya di Bandung.

2) *Warga Pecinan*: Ada juga orang-orang yang berpengaruh ketika Pecinan Bandung berdiri, ada Wijkmeester yaitu pemimpin wilayah, ada pedagang daging, ada wanita keturunan Tionghoa yang suka berbelanja, dan anak laki-laki yang nakal. Warga-warga ini ditampilkan dalam bentuk kartu penumpang dimana penumpang ini dicantumkan berasal dari berbagai kelas dan karakter berbeda dengan poin berbeda.

3) *Kebudayaan*: Kebudayaan warga Pecinan Bandung Tempo Dulu tentunya banyak sekali yang berpengaruh sampai sekarang, meskipun sudah banyak berbaur dengan budaya Indonesia. Semisal seperti tren bangunan ruko yang sebenarnya berasal dari kebudayaan Tionghoa.

### B. Sistem Permainan Interaktif

Sistem permainan dibagi menjadi 2 jenis yaitu jenis kompetitif dan interaktif. Pada *game* kompetitif seluruh pemain memiliki satu tujuan untuk mengembalikan seluruh oplet mereka ke terminal, maka dengan sistem permainan dimana hanya ada satu pemenang maka membuat jiwa kompetitif lebih sengit. Pada *game* interaktif biasanya diberlakukan peraturan yang agak sulit mau tidak mau pemain harus berinteraksi satu sama lain sehingga permainan dapat berjalan nyaman.

Bila melihat tujuan inovasi, penulis memilih jenis permainan interaktif agar pemain tidak merasa dipaksa untuk belajar dan mengenali wisata Pecinan Tempo Dulu. Mereka akan dengan sendirinya paham karena terbawa suasana asik ketika memainkan permainan.

### C. Sinopsis Cerita Permainan

Berikut adalah sinopsis dari cerita yang akan digunakan dalam papan permainan berjudul ‘Ongplet’.

Cerita papan permainan berjudul ‘Ongplet’ ini dimulai ketika supir-supir oplet yang akan diperankan para pemain, memiliki misi untuk mendapatkan penumpang sebanyak-banyaknya dan mengantarkan mereka ke terminal yang dituju. Namun halangan dan rintangan terus berdatangan dan membuat beberapa penumpang bisa direbut oleh supir oplet lain.

Ongplet menjelaskan dan mengenalkan wisata Pecinan Tempo Dulu lewat cara yang menarik dan *fun*, pemain bukan hanya dikenalkan dengan tempatnya saja tetapi juga dengan sisi *historical* dibalikinya dan kisah kebudayaannya yang beragam tentang Pecinan.

### D. Studi Visual

Citra yang diangkat dari permainan ‘Ongplet’ adalah *vintage* namun *fun* ala anak muda. Citra *vintage* Pecinan yang diambil terinspirasi dari citra gedung-gedung dan gaya bangunan Pecinan yang ada di jaman itu. Sedangkan citra *fun* terinspirasi dari citra anak muda yang menjadi target *audiens* dari permainan, maka pengayaan menggunakan nuansa *vector* dengan warna pastel.

## IV. KARYA FINAL

Berikut adalah hasil karya final dari papan permainan ‘Ongplet’

### A. Sinopsis Cerita Permainan

Pemilihan nama ‘Ongplet’ tergabung dari kata ‘Ong’ yang berarti keberuntungan dan ‘Plet’ dari kata Oplet yaitu transportasi umum jaman Pecinan dulu. Maka, ‘Ongplet’ berarti Oplet keberuntungan. Maka, ini adalah harapan setiap pemain agar oplet yang ia pilih adalah oplet keberuntungannya dan dapat membawa mereka kepada kemenangan.

Digabungkan dengan tujuan permainan, nama ‘Ongplet’ tepat digunakan karena oplet sendiri digunakan sebagai media utama penumpang dapat berjalan-jalan melihat bangunan

Pecinan dan sekaligus mengenal kebudayaannya. Dimana hal itu merupakan tujuan awal mengapa dibuatnya permainan ini.

### B. Kartu

Berikut adalah hasil akhir dari kartu permainan ‘Ongplet’. Kartu terbuat dari bahan *artpaper* dengan laminasi *doff* dingin. Kartu terdiri dari beberapa bagian yaitu Kartu Penumpang dan Kartu Ong. Contoh kartu dapat dilihat pada Gambar 7.

### C. Moata Uang Ong

Di dalam permainan ini diberlakukan sebuah mata uang yang dapat dilakukan untuk kegiatan tawar menawar dan bonus bagi pemain. Mata uang ong dibuat dari koin *plastic* kasino dengan ukuran diameter 3 cm. Contoh mata uang ong dapat dilihat pada Gambar 8.

### D. Dadu dan Alat Pendukung

Dadu pada permainan ‘Ongplet’ berfungsi sebagai penentu berapa langkah oplet harus berjalan, dadu memiliki 6 angka dengan bahan *pvc plastic* dan ukuran per sisinya 1x1 cm.

Untuk menambah sensasi interaktif permainan, maka ditambahkan beberapa aksesoris pendukung agar nuansa budaya Tionghoa semakin terasa. Ciamsi yang adalah alat ramal ala Tionghoa yang memiliki ukuran tinggi 15 cm berbentuk persegi panjang dengan bahan daluang. Ada juga topeng barongsai untuk melengkapi kartu Ong, topeng terbuat dari bahan *artpaper* tebal dengan laminasi *glossy* dan talinya dibuat dengan pita agar nyaman diikat di kepala pemain. Contoh dadu dan alat pendukung dapat dilihat pada Gambar 9.

### E. Oplet

Oplet disini adalah tokoh utama dalam *game*, ia adalah objek penting bagi pemain agar tetap dapat bertahan di dalam permainan. Oplet memiliki 6 warna dengan bahan *artpaper* tebal yang dibentuk *papercraft*. Ukuran oplet memiliki tinggi 3 cm karena disesuaikan dengan media papan permainan yang berbentuk jalan. Contoh Oplet dapat dilihat pada Gambar 10.

### F. Papan Permainan

Papan permainan sendiri yang menjadi wadah dari berjalannya permainan dibuat dengan ukuran besar yaitu A2, di dalam papan permainan ada terdapat elemen terminal-terminal dan jalanan yang diberi trademark khas Bandung. Papan permainan dicetak pada kain dan menggunakan teknik cetak *printing* kain. Contoh papan permainan dapat dilihat pada Gambar 11.



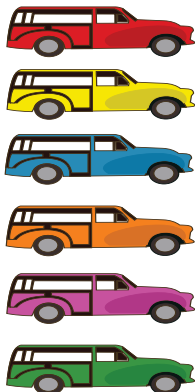
Gambar 7 Kartu Ong



Gambar 8 Mata Uang Ong



Gambar 9 Dadu & Alat Pendukung



Gambar 10 Oplet

### G. Buku Panduan Permainan

Buku panduan yang berisikan mengenai cara bermain 'Ongplet'. Permainan ini dimainkan dengan sistem kompetitif, sehingga semua pemain memiliki tujuan yang sama yaitu ingin mendapatkan penumpang paling banyak dan cepat-cepat mengembalikan seluruh oplet mereka ke terminal awal.

### H. Media Promosi

Media promosi pada permainan 'Ongplet' adalah kotak kemasan dan melalui iklan di *social media* karena mengingat target *audiens* permainan ini adalah anak muda yang merupakan *casual gamer*.

1) *Kotak Kemasan*: Kemasan memiliki bahan daluang tipis yang di lapis *wallpaper* berbahan *artpaper doff*. Isi dalam

kemasan sudah dibuat bentuk dan batas untuk penyimpanan kartu-kartu, papan permainan, kartu, dan alat pendukung permainan seperti ciamisi dan topeng barongsai. Contoh kotak kemasan dapat dilihat pada Gambar 12.

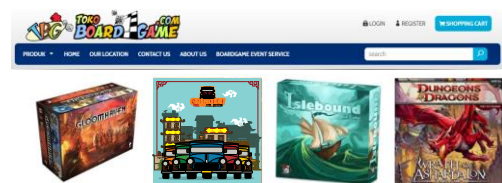
2) *Youtube*: Iklan *youtube* dibuat sebagai media perkenalan dan juga media yang digunakan untuk mengenalkan video *tutorial* cara bermain dimana kami akan bekerja sama dengan *youtuber gamer* yang biasa suka membuat *review board game*. Iklan Ongplet sendiri berdurasi 30 detik, dan video kolaborasi kira-kira akan memiliki waktu 5 menit maksimal agar tak bosan. Contoh iklan *youtube* dapat dilihat pada Gambar 13.

3) *Instagram*: Iklan *instagram* adalah wajib hukumnya sebagai *brand awareness* awal kepada *audiens*, mengingat target *audiens* adalah anak muda yang sangat aktif di *social media*. Iklan *instagram* akan menggunakan jasa promosi berbayar dengan jangkauan *audiens* yang melihat hingga 1 juta orang, promosi akan diunggah di jam-jam *primetime* santai *audiens* di sore hingga malam hari. Contoh Iklan *Instagram* dapat dilihat pada Gambar 14.

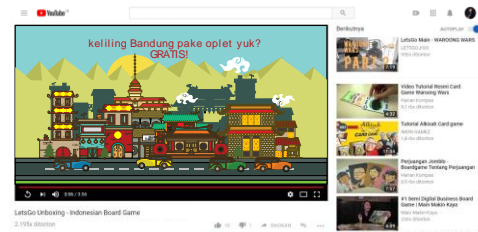
4) *Poster*: Iklan poster ini sebagai perkenalan akan *board game*, nantinya akan ada *launching* besar *board game* Ongplet yang akan dilaksanakan di Warung Kopi Purnama yang berada di wilayah Pecinan Bandung juga. Strategi media yang dilakukan adalah sistem *free play* dimana pengunjung yang hadir dapat mencoba permainan gratis. Contoh poster dapat dilihat pada Gambar 15.



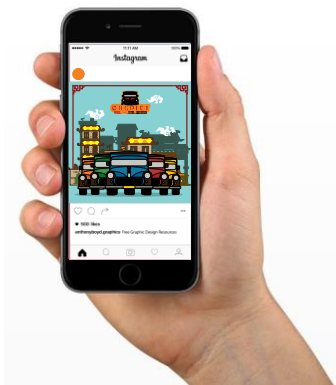
Gambar 11 Papan Permainan



Gambar 12 Kotak Kemasan



Gambar 13 Iklan Youtube



Gambar 14 Iklan Instagram



Gambar 14 Poster

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan inovasi ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat akan wisata dan kebudayaan Pecinan Bandung Tempo Dulu, sehingga ketika mereka mulai menikmati permainan maka secara tak langsung mereka bisa lebih menghargai budaya dan tempat Pecinan Tempo Dulu. Diharapkan juga dengan inovasi ini maka pemain dapat membangun komunikasi lewat permainan yang interaktif. Media yang dipilih pun disesuaikan dengan target *audiens* yaitu remaja *casual gamer* yang memang senang untuk mengeksplor hal-hal baru. Ilustrasi yang digunakan pun bergaya *vector* dengan warna menarik ala pastel yang dapat menarik perhatian pemain.

Saran yang dapat diberikan untuk penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat. Bagi peneliti selanjutnya yang mengambil topic yang sama dengan penulis yaitu agar dapat menjadikan Tugas Akhir ini sebagai sarana belajar menyampaikan pesan dengan cara kreatif apa saja yang dapat dilakukan. Agar manfaat dari permainan ini dapat dirasakan lebih lagi diharapkan permainan ini dapat digunakan oleh lembaga-lembaga *social* dan pariwisata di bidang promosi tempat-tempat wisata yang belum terjamah pemerintah.

## DAFTAR REFERENSI

- [1] G. Berryman, Notes on Graphic Design and Visual Communication, Los Altos, California, 1979.
- [2] R. Indrawan dan Yaniawati, Metodologi Penelitian, Refika Aditama, Jakarta, 2007.
- [3] R. Koster, Theory of Fun for Game Design, O'Reilly, 2013.
- [4] T. Fullerton, Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, Game Design Workshop, 2014.
- [5] R. B. Chabbanaeu dan J. Nio, Peradaban Tionghoa Selayang Pandang, Kepustakaan Populer Gramedia, 2016.
- [6] Rizqi (2003), Bandung Tempo Doeloe Vs Bandung Masa Kini [Online]. Available: <https://phinemo.com/bandung-tempo-dulu-dan-masa-kini/>.
- [7] H. Kunto (Januari 2018), Mengenal Kawan Pecinan Kota Bandung Tempo Dulu [Online]. Available: <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/mengenal-kawasan-pecinan-kota-bandung-tempo-dulu>.
- [8] TribunJabar (Juli 2017), Kopi Purnama, Warung Kopi Paling Legendaris di Bandung Sejak 1930-an [Online]. Available: <http://jabar.tribunnews.com/2017/07/28/kopi-purnama-warung-kopi-paling-legendaris-di-bandung-sejak-1930-an?page=2>.
- [9] I. Herdiana (Februari 2016), 'Rasia Bandoeng' Cerita Cinta dan Sejarah Tionghoa-Bandung abad ke-20 [Online]. Available: <https://bandung.merdeka.com/gaya-hidup/-rasia-bandoeng-cerita-cinta-dan-sejarah-tionghoa-bandung-abad-ke-20-160221p.html>.
- [10] T. Ispranoto (Agustus 2017), Sejarah Kedatangan Orang Tionghoa di Bandung [Online]. Available: <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-3609494/sejarah-kedatangan-orang-tionghoa-di-bandung>.
- [11] M. R. Wiryawan (Februari 2013), Catatan Ngaleut-Part 1 [Online]. Available: <https://komunitasaleut.com/2013/02/13/catatan-ngaleut-part-1/>.

**Vionita Hartono**, lahir pada tahun 1996 di Bandung, menerima gelar Sarjana Desain dari Institut Teknologi Harapan Bangsa Bandung jurusan Desain Komunikasi Visual pada tahun 2018. Aktivitas penulis adalah sebagai *Freelancer Designer Grafis* dan saat ini sedang melakukan kerja profesi di PT. Amerta Indah Otsuka sebagai *Junior Creative Designer* di Jakarta Selatan.