

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BERITA

- Firdaus, Andi. (2017). Kebanyakan Anak Indonesia Lupa Permainan Tradisional. <https://bali.antaranews.com/berita/106507/kebanyakan-anak-indonesia-lupa-permainan-tradisional>. (diakses pada 22 April 2021).
- Handayani, Indah. (2016). Dukung Tahap Eksplorasi Anak di Usia 7-12 Tahun. <https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/363869/dukung-tahap-eksplorasi-anak-di-usia-712-tahun>. (diakses pada 27 Maret 2021).
- Hanggara, Zhufi. (2018). Efek Kemajuan Zaman Terhadap Permainan Tradisional. <https://muda.kompas.id/baca/2018/12/09/efek-kemajuan-zaman-terhadap-permainan-tradisional/>. (diakses pada 28 Februari 2021).
- Jogja, Tugu. (2018). Pentingnya Permainan Tradisional Nusantara bagi Perkembangan Anak. <https://uzone.id/pentingnya-permainan-tradisional-nusantara-bagi-perkembangan-anak>. (diakses pada 27 Maret 2021).
- Melani, Agustina. (2020). Usir Rasa Bosan Selama di Rumah Saja dengan Permainan Tradisional. <https://surabaya.liputan6.com/read/4255307/usir-rasa-bosan-selama-di-rumah-saja-dengan-permainan-tradisional>. (diakses pada 28 Februari 2021).
- Nurdiarsih, Fadrijah. (2019). Permainan Betawi yang Hilang dan Dikenang. <https://komunitasbambu.id/permainan-betawi-yang-hilang-dan-dikenang/>. (diakses pada 28 Februari 2021).
- Tim CNN Indonesia. (2020). Agar Anak Tak Berlebihan Pakai Internet dan Gawai Saat PSBB. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200423104614-277-496438/agar-anak-tak-berlebihan-pakai-internet-dan-gawai-saat-psbb>. (diakses pada 1 April 2021).

BUKU

- Kusrianto, Adi. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Rustan, Surianto. (2009). Layout Dasar Dan Penerapannya. Jakarta: Gramedia.
- Soewardikoen, D. W. (2019). Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual. PT Kanisius, Yogyakarta.
- Swasty, Wirania. (2016). Branding Memahami dan Merancang Strategi Merek. Bandung : Remaja RosdaKarya

Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). Belajar Desain Grafis. Yogyakarta: Buku Pintar.

JURNAL

Agustini, Triani. (2019). Perancangan Buku Cerita Interaktif Meneladani Sifat Abu Hurairah Terhadap Hewan Dalam Kehidupan Sehari-Hari.

<http://repository.unpas.ac.id/42569/3/BAB%202.pdf>. (diakses pada 6 April 2021).

Alatas, FA. (2020). Perancangan Identitas Visual Kawasan Agrowisata Belimbing Dewa Kota Depok.

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/157551/slug/perancangan-identitas-visual-kawasan-agrowisata-belimbing-dewa-kota-depok.html>. (diakses pada 18 April 2021).

Amalia Untarni, F., & Rahman, Y. (2016). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK MELALUI BAPUSIPDA DI KOTA BANDUNG. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), , 134-145. doi:10.25124/demandia.v1i02. (diakses pada 23 Juli 2021).

Darmawan, Ferry. (2012). Pengantar Desain Komunikasi Visual.

<https://repository.unikom.ac.id/38655/1/TERMINOLOGI%20DESAIN.pdf>. (diakses pada 5 April 2021).

Octavia, D., & Fadilla, A. N. (2017). PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL PENCEGAHAN KANKER SERVIKS TERHADAP REMAJA WANITA DI KOTA JAKARTA. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 2(2), 200–215. (diakses pada 23 Juli 2021).

Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. eProceedings of Art & Design, 2(3). (diakses pada 23 Juli 2021).

Latifa, Suci Geulis. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Permainan Tradisional Sunda Tanpa Alat Untuk Anak 7-12 Tahun.

<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/152954/slug/perancangan-buku-ilustrasi-edukasi-permainan-tradisional-sunda-tanpa-alat-untuk-anak-7-12-tahun.html>. (diakses pada 6 April 2021).

L Trimansyah, D Apsari, T Wahab. (2020). Perancangan Buku Edukasi Tentang Alat Musik Celentung Untuk Anak-anak Sekolah Dasar Di Garut. eProceedings of Art & Design 7(2)

- M Ridwan, ND Nugraha, T Wahab. (2015). Perancangan Visual Sistem Media Informasi Pengenalan Bangunan Bersejarah Di Kota Bandung. eProceedings of Art & Design 2 (3).
- Noorsani, KR. (2019). Perancangan Media Kampanye Sosial Produk Sarung Samarinda Bagi Generasi Muda.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/153124/slug/perancangan-media-kampanye-sosial-produk-sarung-samarinda-bagi-generasi-muda.html>. (diakses pada 17 April 2021).
- Novelin, Rizky. (2013). Perancangan Kampanye Sosial Pendeteksian Mata Minus Sejak Dini.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/17938/slug/perancangan-kampanye-sosial-pendeteksian-mata-minus-sejak-dini.html>. (diakses pada 22 April 2021).
- Sammona, PP. (2019). Perancangan Buku Dongeng Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Moral Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah.
<http://repository.unpas.ac.id/43897/3/BAB%20II.pdf>. (diakses pada 6 April 2021).
- SB Asmara, R Siswanto. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mengenai Kearifan Lokal Suku Samin. eProceedings of Art & Design 6 (1).
- Setiawan, L. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB_II.pdf. (diakses pada 7 April 2021).
- Rahman, DN. (2019). Perancangan Kampanye Pencegahan Obesitas Anak Melalui Permainan Tradisional Sebagai Sarana Aktivitas Fisik Anak.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/148060/slug/perancangan-kampanye-pencegahan-obesitas-anak-melalui-permainan-tradisional-sebagai-sarana-aktivitas-fisik-anak.html>. (diakses pada 17 April 2021).