

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Kurniati, Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Rawamangun.

Oksinata, H. (2010). *Kritik Sosial Dalam Kumpulan Puisi Aku Ingin jadi Peluru Karya Wiji Thukul (Kajian Resepsi Sastra)*. Universitas Sebelas Maret, 33.

Jurnal

Budiman, C. R., Maulana, T. A., & Rachmawanti, R. (2024). Perilaku Manusia Terhadap Teknologi Dalam Karya Seni Instalasi Berjudul Human Change, 11(2), 3765.

Brown, T. (2020). *Resonance: Jurnal Suara dan Budaya*, 18(2), 22-34.

Haryanti, C. F. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Stop Motion dalam Mata Pelajaran SMP Materi Kekongruenan*, 8(2), 81-89.

Haryatmoko. (2016). *Etika Komunikasi*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.

Husein, M. (2021). *Luntturnya Permainan Tradisional*, 5(1), 1-15.

Iswinarti., & Cahyasari, A. (2017). *Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek*, 126-138.

Muzammil. (2020). *Teknologi dan Kehidupan Masyarakat*. Jurnal Analisa Sosiologi

Nofiyanti., & Efi, A. (2022). *Kritik Seni dan Fungsi Melakukan Kritik Seni*, 11(2), 276-280.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.

Putri, F., & Wahyuningsih, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup Digital terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Psikologi Perkembangan Anak*, 10(2), 123–134.

Santosa, I. (2019). Budaya Visual Anak di Era Digital: Antara Globalisasi dan Identitas Lokal. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 21(1), 45–53.

Sugihartono, R. (2021). Gaya Hidup Digital dan Pola Interaksi Sosial Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(3), 211–220.

Widyaningsih, B., Ashlihah., & Ibnu, A. T. (2024). *Peran Manajemen Resiko dalam Meningkatkan Ketahanan Bank Syariah di Era Digital*, 9(3), 1459-1470.

Yuningsih, C. R., & Rachmawanti, R. (2022). *Implementasi Teknologi dalam Teknik Melukis*, 2(2), 81.

Website

Casa. (2022). *Ini yang Dimaksud Karya Instalasi, Beserta Ciri & Contohnya!*, Diakses pada 21 November 2024, dari https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/#google_vignette

Faaizah, N. (2023). *Mengenal Permainan Tradisional, Simak Juga 5 Contoh dan Cara Mainnya*, Diakses pada 10 Desember 2024, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7101857/mengenal-permainan-tradisional-simak-juga-5-contoh-dan-cara-mainnya>

Gradianto, R. A. (2023). *Pengertian Perkembangan Teknologi dan Berbagai Contohnya*, Diakses pada 26 Oktober 2024, dari <https://www.bola.com/ragam/read/5220487/pengertian-perkembangan-teknologi-dan-berbagai-contohnya?page=3>

Hudoyo. (2023). *Gaya Hidup Anak Zaman Sekarang antara Tantangan dan Dampaknya*, Diakses pada 28 Oktober 2024, dari <https://www.kompasiana.com/hudoyohudoyo9994/6572c6e6de948f219549c5b2/gaya-hidup-anak-zaman-sekarang-antara-tantangan-dan-dampaknya>

Lukisanku. (2014). *Video Art*, Diakses pada 28 Desember 2024, dari <https://www.lukisanku.com/news/Video-Art>

Sound Through Barriers. (nd). *What is Sound Art?*, Diakses pada 17 November 2024, dari <http://soundthroughbarriers.com/definition.html>

Thabroni, G. (2019). *Seni Instalasi – Pengertian, Sejarah, Kategori (Lengkap)*, Diakses pada 22 Desember 2024, dari https://serupa.id/seni-instalasi-pengertian-sejarah-kategori-lengkap/#google_vignette