

DAFTAR PUSTAKA

- Alif, Mohamad Zaini. (2000) Permainan Rakyat Jawa Barat dalam Dimensi Budaya. Bandung : DISPARBUD JaBar.
- Alif, Mohamad Zaini. (2006) Perubahan Pengembangan Bentuk Fungsi dan Material Mainan dalam Permainan Anak di Masyarakat Sunda (Studi Kasus Kasepuhan Ciptagelar dan Kampung Naga), Tesis Magister pada Program Studi Desain Institut Teknologi Bandung : Tidak diterbitkan.
- Alif, Mohamad Zaini. (2013) Pendidikan Karakter dalam Mainan dan Permainan Tradisional Jawa Barat (1). Bandung : Penerbit Hong.
- Affendi, Yusuf., Noor, Maman., & Hasanudin. (1991) Flora dan Fauna dalam Desain Tekstil Modern Indonesia. Jakarta : Himpunan Karya Jakarta.
- Dameria, Anne. (2012) Designer Handbook dalam Produk Cetak dan *Digital Printing* (1). Jakarta : Link & Match Graphic.
- Hartoko, Alfa. (2011) Design *Merchandise* Pilihan. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Hardisurya, I., Pambudy, N.M., dan Jusuf, H (2011). Kamus Mode Indonesia. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hasanah, Nor I. & Pratiwi, Hardiyanti. (2016) Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional. Sleman, Yogyakarta : Aswaja PressIndo Karmila, Mila & Marlina. (2011) Kriya Tekstil. Bogor, Jawa Barat : Bee Media Pustaka Jakarta.
- Penyusun, Tim Kamus Bahasa Indonesia (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta : Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Karmila, Mila dan Marlina. (2011). Kriya Tekstil. Jakarta : Bee Media Pustaka.
- Kight, Kimberly (2011). A Field Guide To Fabric Design, Lafayette: Stash Books.
- Lau, John (2012). Designing Accessories. Singapore : AVA Book Production Pte. Ltd.
- Manajemen, Tim PPM (2012). Bussiness Model Canvas. Jakarta : PPM.
- Mulyani, Novi. (2016) Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (1) Yogyakarta : DIVA Press.
- Nugroho, Sarwo. (2015) Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Osterwalder, A. & Pigneur, Y. (2012) Business Model Generation, Jakarta : Kompas Gramedia.
- Pramudiana, Dr. Ir. Yudi, Rahmawati, Fitri dkk. (2016) *Business Plan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, D. (2013). Pembelajaran Stilasi Bentuk Motif Dalam Pembuatan Desain Batik pada Pelajaran Muatan Lokal. Yogyakarta: SMAN 1 Pleret, Bantul.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. (2009) Nirmana elemen – elemen seni dan desain edisi kedua. Yogyakarta : Jalasutra.
- Sulastianto, Harry. (2008). Seni Budaya Untuk Kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Grafindo Media Pratama: Bandung.
- Wardhana, Aditya (2014). Business Model Canvas. Bandung : PT. Karya Mangunggal Lithomas.
- Wong, Wucius. (1986) Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung : Penerbit ITB.

Daftar Pustaka dari Situs Internet :

Sunaryo, Aryo (2005). Di Balik Keindahan Bentuk Hiasan Sengkalan Memet Pada Gapura Taman Sari, tersedia pada <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/1393>, diakses tanggal 8 April 2018.

Apa pengertian dari bermain, main dan permainan, data diperoleh dari melalui situs internet : segara.id/apa-pengertian-dari-bermain-main-dan-permainan. Diakses pada tanggal 22 April 2018.