

DAFTAR PUSTAKA

- A., D. M. (2018, Juli 12). *Apa Saja Tugas Sutradara Di Set Film?* Diambil kembali dari Studio Antelope: <https://studioantelope.com/apa-saja-tugas-sutradara-di-set-film/>
- Adriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Usia Dini. *Sosial Budaya*, 121-134.
- Afidah, A. N., & Doom, M. (2019, September 11). *Laporan Tahunan Kementerian Komunikasi dan Informatika Tahun 2018*. Diambil kembali dari https://www.kominfo.go.id/content/all/laporan_tahunan
- Creswell, J. W. (2014). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- FFTV-IKJ. (2012). *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial an Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 15-20.
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*.
- Irving, D. K., & Rea, P. W. (2006). *Producing and Directing the Short Film & Video*. Oxford: Focal Press.
- Jabarprov. (2019, Oktober 07). *Subang Jadi Tuan Rumah Pekan Kebudayaan Daerah Jabar 2019*. Diambil kembali dari jabarprov.go.id: <https://www.jabarprov.go.id/index.php/news/34746/2019/10/07/Subang-Jadi-Tuan-Rumah-Pekan-Kebudayaan-Daerah-Jabar-2019#>
- Khadijah, H. (2016). *PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurniawati, E. (2016). *Permainan Tradisional*. Jakarta: PRENAMEDIA GRUP.

- Suryanis, A. (2017, September 10). *Salah Satu Faktor Punahnya Permainan Tradisional Adalah Orang Tua*. Diambil kembali dari Tempo.co: <https://gaya.tempo.co/read/907807/salah-satu-faktor-punahnya-permainan-tradisional-adalah-orang-tua/>
- Mudayana. (2016, November 20). *Perkembangan Kognitif 6-12 Tahun*. Diambil kembali dari Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/muda123/5830cad8f57e614b1ead1674/perkembangan-kognitif-612-tahun?page=all>
- Polkinghorne, D. E. (2005). Language and Meaning: Data Collection In Qualitative Research. *Counseling Psychology*, 137-144.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.
- Ramadhani, Y. (2017, Juni 21). *Ajaklah Anak-Anak Mengenal Permainan Tradisional*. Diambil kembali dari Tirto.id: <https://tirto.id/ajaklah-anak-anak-mengenal-permainan-tradisional-cq6Y>
- Renaldi, A. (2020, Februari 27). *Perjuangan Bocah-Bocah Indonesia yang Ingin Sembuh dari Kecanduan Game Online*. Diambil kembali dari Vice: https://www.vice.com/id_id/article/v74p4b/proses-rehabilitasi-anak-yang-kecanduan-game-online-dan-gawai-di-rsj-jawa-barat
- Retno, D. (2017, April 28). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI – PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP*. Diambil kembali dari Dosen Psikologi: <https://dosenpsikologi.com/author/devitaretno/page/18>
- School, I. D. (2017, Agustus 29). *INILAH CONTOH – CONTOH GENRE FILM YANG WAJIB DIKETAHUI*. Diambil kembali dari IDS Education: <https://idseducation.com/articles/inilah-contoh-contoh-genre-film-yang-wajib-diketahui/>
- Setiawan, D. (2019, Oktober 7). *Ringkang Haleuang Barudak Subang dan Tiga Permainan Tradisional Ciptakan Rekor RHR*. Diambil kembali dari Galamedia News: <https://galamedia.pikiran-rakyat.com/humaniora/pr->

35541401/ringkang-haleuang-barudak-subang-dan-tiga-permainan-tradisional-ciptakan-rekor-rhr

Sinombor, S. H. (2018, Juli 23). *Kecanduan Gawai Mengancam Anak-Anak*.

Diambil kembali dari Kompas:

<https://kompas.id/baca/utama/2018/07/23/kecanduan-gawai-mengancam-anak->

[anak/?_t=8LhsBbeAwQt6X3kwJhdODvCnaFW1rkudKhLJaIDnoSp41eIah5qcnlhBZc6ag](https://kompas.id/baca/utama/2018/07/23/kecanduan-gawai-mengancam-anak/?_t=8LhsBbeAwQt6X3kwJhdODvCnaFW1rkudKhLJaIDnoSp41eIah5qcnlhBZc6ag)

Sudono, A. (2000). *Sumber belajar dan Alat permainan*. Jakarta: Grasindo.

SUMBER INTERNET

- Afidah, A. N., & Doom, M. (2018). *Laporan Tahunan Kementerian Komunikasi dan Informatika Tahun 2018*. Diunduh 06 Februari 2020 dari KEMKOMINFO: https://www.kominfo.go.id/content/all/laporan_tahunan
- Ramadhani, Y. (2017, Juni 21). *Ajaklah Anak-Anak Mengenal Permainan Tradisional*. Diunduh 04 Februari 2020 dari Tirto.id: <https://tirto.id/ajaklah-anak-anak-mengenal-permainan-tradisional-cq6Y>
- Renaldi, A. (2020, Februari 27). *Perjuangan Bocah-Bocah Indonesia yang Ingin Sembuh dari Kecanduan Game Online*. Diunduh 04 Februari 2020 dari Vice: https://www.vice.com/id_id/article/v74p4b/proses-rehabilitasi-anak-yang-kecanduan-game-online-dan-gawai-di-rsj-jawa-barat
- Retno, D. (2017, April 28). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI – PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP*. Diunduh 04 Februari 2020 dari Dosen Psikologi: <https://dosenpsikologi.com/author/devitaretno/page/18>
- School, I. D. (2017, Agustus 29). *INILAH CONTOH – CONTOH GENRE FILM YANG WAJIB DIKETAHUI*. Diunduh 05 Februari 2020 dari IDS Education: <https://idseducation.com/articles/inilah-contoh-contoh-genre-film-yang-wajib-diketahui/>
- Sinombor, S. H. (2018, Juli 23). *Kecanduan Gawai Mengancam Anak-Anak*. Diunduh 06 Februari 2020 dari Kompas: https://kompas.id/baca/utama/2018/07/23/kecanduan-gawai-mengancam-anak-anak/?_t=8LhsBbeAwQt6X3kwJhdODvCnaFW1rkudKhLJaIDnoSp4lelah5qcnlhBZc6ag
- Suryanis, A. (2017, September 10). *Salah Satu Faktor Punahnya Permainan Tradisional Adalah Orang Tua*. Diunduh 06 Februari dari Tempo.co: <https://gaya.tempo.co/read/907807/salah-satu-faktor-punahnya-permainan-tradisional-adalah-orang-tua/>