

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BERITA

- Firdaus, Andi. (2017). Kebanyakan Anak Indonesia Lupa Permainan Tradisional. <https://bali.antaraneews.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, Fadriah. (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, Suriyanto. (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).