

Daftar Pustaka

- Chaer, A. (2012). *Folklor Betawi*. Jakarta: Masup.
- Djatiprambudi, D. (2014). *Reorientasi Pendidikan Seni di Indonesia*. Surabaya: FBS Universitas Negeri Surabaya. <https://osf.io/preprints/inarxiv/pe9j4/download>
- Faisal, D., Pramesti, U. D., & Rasyid, Y. (2018). Membaca Ruang Waktu (Space-Time) Panel Komikaslisasi Puisi Hujan Bulan Juni. *Vol. 17 No. 2*, 150-163. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/humanus/article/view/8044/pdf>
- Fang, Z. (1996). *Illustrations, Text, and the Child Reader: What are Pictures in Children's Storybooks for?* Reading Horizon. https://scholarworks.wmich.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1280&context=reading_horizons
- Khoiri, A. (2016, April 14). *Sebagian Besar Anak Indonesia Salah Asuh*. Diambil kembali dari CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160413202151-255-123787/sebagian-besar-anak-indonesia-salah-asuh>
- Kristanto. (2011). Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi. *Journal UPGRIS Volume 1 Nomor 2 Desember 2011*, 65. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas/article/download/302/268>
- Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). e-Proceeding of Art & Design Vol.2, No.3. *Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain*, 1110. <https://docplayer.info/46276843-Perancangan-buku-bergambar-pengenalan-permainan-tradisional-jawa-barat-dengan-batu-sebagai-alat-bermain-untuk-anak.html>
- Marlina, I. (2014, April 20). *PERMAINAN TRADISIONAL: Faktor Penenggelam di Zaman Modern*. Diambil kembali dari Bisnis.com: <https://lifestyle.bisnis.com/read/20140420/219/220716/permainan-tradisional-faktor-penenggelam-di-zaman-modern>
- Marzoan, H. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal An-nafs, 2 no.1*, 68. http://ejournal.iai-tribakti.ac.id/files_ojs/journals/7/articles/345/submission/proof/345-183-1476-1-10-20190114.pdf
- Naryla, Margiati, K., & Uliyanti, E. (2018). *Studi Komparasi Penggunaan Media Papercraft dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. Pontianak: Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/27563/75676577891>
- Nugroho, A. W. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMKN 1 Bantul*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Desain Universitas Negeri Yogyakarta.

<https://eprints.uny.ac.id/20065/1/Angga%20Wahyu%20Nugroho%2007204244011.pdf>

Nurdiyantoro, & Burhan. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah University Press. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131782844/pendidikan/teori-pengkajian-fiksi.pdf>

Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect. *Jurnal PROSISKO Vol. 2 No. 1 Maret 2015*, 70. <https://core.ac.uk/reader/229325708>

Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Vol. 1, No 2 (2013): ADIWARNA*, 4-5. <https://media.neliti.com/media/publications/85921-ID-perancangan-buku-interaktif-pengenalan-d.pdf>

Padilah, & Novianti, R. (2019). *Permainan Papercraft untuk Anak Usia Dini*. Palembang: NoerFikri Offset. https://www.academia.edu/41116936/PERMAINAN_PAPERCRAFT_UNTUK_ANAK_USIA_DINI

Sarayati, S. (2016). *Analisis Faktor Perilaku Seksual Pada Anak SD di SDN Kuku Kupang II - 489 Kecamatan Dukuh Pakis Kelurahan Dukuh Kupang Surabaya*. Surabaya: ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/29636/3/14.%20BAB%202%20.pdf>

Soedarso, & Nick. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora. Vol.5, No.2*, 561-570. http://library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf

DMD BINUS University. (2019, November 26). *Psikologi Warna Mempengaruhi Mood Manusia*. Diambil kembali dari BINUS Univeristy: <https://binus.ac.id/knowledge/2019/11/psikologi-warna-mempengaruhi-mood-manusia/>

Utomo, B. B. (2014). *Konsep Desain Komunikasi Visual Website Muslim.or.id Sebagai Media Dakwah*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunankalijaga. http://digilib.uin-suka.ac.id/14946/2/10210031_bab-i_iv-atau-v_daftar-pustaka.pdf

Widyawati, N. (2018). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/58305/1/NOVILIA.pdf>