

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. Program Studi PG-PAUD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Jurnal Obsesi Vol 1. FIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/23/32>
- Anindyaputri, Irene. (2019, 7 Oktober). Malas Gerak, Salah Satu Penyebab Kematian Terbanyak di Dunia. Diakses dari <https://hellosehat.com/hidup-sehat/fakta-unik/bahaya-malas-gerak/> pada 17 Januari 2020.
- Ashari M, Hafi, 1996 dalam UC Nurbaiti (2012). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Facebook Dengan Prestasi Belajar Siswa SMAN 4 Kabupaten Berau. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/2148/>
- Ayu. (2016, 23 Juni). Pengertian Intensitas. Diakses dari <https://www.scribd.com/doc/316536983/Teori-Intensitas-Motivasi-Emosional> pada 26 Februari 2020.
- CNN Indonesia. (2018, 9 November). Tak Ada Syarat Untuk Berolahraga, Cukup Bergerak Ringan. Diakses dari <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20181109144507-255-345270/tak-ada-syarat-untuk-berolahraga-cukup-bergerak-ringan> pada 16 Januari 2020.
- Fred, E & Kenneth, G. Alih bahasa JJ. Waskito. (1999). Beriklan dan Berpromosi Sendiri. Jakarta: PT. Grasindo. [https://books.google.co.id/books?id=9iQKDQdYn2MC&pg=PR4&lpg=PR4&dq=Fred,+E+%26+Kenneth,+G.+Alih+bahasa+JJ.+Waskito.+\(1999\).+Beriklan+dan+Berpromosi+Sendiri&source=bl&ots=74JdqhiHN2&sig=ACfU3U3-WMw819kj6n9AemjwO1NX_Ru-jA&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjMrpiJtqbqAhXj6XMBHR0WB_8Q6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=Fred%2C%20E%20%26%20Kenneth%2C%20G.%20Alih%20baha%20sa%20JJ.%20Waskito.%20\(1999\).%20Beriklan%20dan%20Berpromosi%20Sendiri&f=false](https://books.google.co.id/books?id=9iQKDQdYn2MC&pg=PR4&lpg=PR4&dq=Fred,+E+%26+Kenneth,+G.+Alih+bahasa+JJ.+Waskito.+(1999).+Beriklan+dan+Berpromosi+Sendiri&source=bl&ots=74JdqhiHN2&sig=ACfU3U3-WMw819kj6n9AemjwO1NX_Ru-jA&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjMrpiJtqbqAhXj6XMBHR0WB_8Q6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=Fred%2C%20E%20%26%20Kenneth%2C%20G.%20Alih%20baha%20sa%20JJ.%20Waskito.%20(1999).%20Beriklan%20dan%20Berpromosi%20Sendiri&f=false)
- Habib, Moh. (2017, 23 Oktober). Menurut Penelitian, Malas Bergerak Lebih Berbahaya Dibanding Merokok. diakses dari <https://intisari.grid.id/read/03101130/menurut-penelitian-malas-gerak-lebih-berbahaya-dibanding->

[merokok?page=all#:~:text=Menurut%20Penelitian%2C%20Malas%20Gerak%20Lebih%20Berbahaya%20Dibanding%20Merokok,-Moh%20Habib%20Asyhad&text=Intisari%2DOnline.com%20%2D%20Menurut,%2C%20bahkan%20mencapai%20hingga%2010%25](#) pada 17 Januari 2020.

Hurlock. 1990 dalam Herlina. (2013). *Bibliotherapy* : Mengatasi Masalah Anak dan Remaja Melalui Buku. Bandung : Pustaka Cendekia Utama. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/PERKEMBANGAN%20MASA%20KANAK-KANAK.pdf

Irfanty, Army Eva. (2001). Yogyakarta Gala *Event Center*. Pencapaian Fleksibilitas Ruang Melalui Pendekatan Kenyamanan Pandang yang Mendukung Fungsi Bangunan. Tugas Akhir Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/3457>

Joel, 2015 dalam dalam Manuella Marcella. (2018). Perancangan Desain Eksibisi Peningkatan Konsumsi Ikan Pada Anak Balita. Skripsi FAD Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/17124/>.

Laras, Gita. (2018, 7 September). Kurang Olahraga Menghantui Kesehatan 1,4 Miliar Penduduk Dunia. Diakses dari <https://nationalgeographic.grid.id/read/13933300/kurang-olahraga-menghantui-kesehatan-14-miliar-penduduk-dunia?page=all> pada 16 Januari 2020.

Leatrice Eiseman. 2006. *Color : Messages and Meanings, A Pantone – Color Resource*, Hand Books Press. https://books.google.co.id/books/about/Color_Messages_Meanings.html?id=IdBxuQEACAAJ&redir_esc=y

Lu Interactive Playground. (2017, 4 Februari). Interactive Gym Wall – 4th Grade Kids. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=dMExZi5jfAg> pada 24 Maret 2020.

Mutiah, Diana. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta : Kencana. Diakses dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=mZUBZgQAAAAJ&hl=id>.

Nawati, Mimin. (2012, Oktober). Kajian Dampak Bilingual Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah PROF. DR.HAMKA. <https://media.neliti.com/media/publications/218706-kajian-dampak-bilingual-terhadap-perkemb.pdf>

Nurchayyo, Fathan. (2011). Kaitan Antara Obesitas Dan Aktivitas Fisik. Jurnal dosen UNY. <https://journal.uny.ac.id/index.php/medikora/article/download/4663/4012>

Rohana Veramyta. (2012, Mei). Landasan Konseptual Perencanaan Dan Perancangan Perpustakaan Anak Sebagai Sarana Pendukung Tumbuh Kembang Anak Di Kota Yogyakarta. Thesis S1 Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

<http://e-journal.uajy.ac.id/623/>

Sulastianto. 2006 dalam Mannuella Marcella. (2018). Perancangan Desain Eksibisi Peningkatan Konsumsi Ikan Pada Anak Balita. Skripsi FAD Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/17124/>

Thomas Ari Kristianto, Okta Putra Setio Ardianto, Caesario Ari Budianto, Silvy Rahayu. (2018). Interior Pencerita, Kolaborasi Grafis Visual dan Desain Interior pada Perancangan Interior Museum "Rumah Air" PDAM Surya Sembada Surabaya. Jurnal Departemen Desain Interior Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan Intitut Teknologi Sepuluh November Surabaya Vol 3 No 2 pISSN 2527-2853, eISSN 2549-2985.

<http://iptek.its.ac.id/index.php/jdi/article/view/4596>

Welle, Deutsche. (2019, 29 November). WHO : Empat dari Lima Remaja di Seluruh Dunia Kurang Gerak dan Olahraga. Diakses dari <https://news.detik.com/dw/d-4803518/who-empat-dari-lima-remaja-di-seluruh-dunia-kurang-gerak-dan-olahraga> pada 16 Januari 2020.

