

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Lisa (2019) Peran Generasi Muda Dalam Mempertahankan Seni dan Budaya Bangsa. Citraalam.id. <https://www.citraalam.id/post/peran-generasi-muda-dalam-mempertahankan-seni-dan-budaya-bangsa>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (n.d.). *Cerita Wayang*. Ensiklopedia Sastra Indonesia. [http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Cerita\\_Wayang](http://ensiklopedia.kemdikbud.go.id/sastra/artikel/Cerita_Wayang)
- Denova, Ananti. (2013). *Perancangan Mainan Edukatif Pengenalan Tokoh Pewayangan Bagi Murid Sekolah Dasar (Usia 10-12 Tahun) Studi Kasus SDN Kebraon Surabaya*. Universitas Surabaya. Calyptra : Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, Vol.2 No.2 (2013). <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/506>
- Gusti. (2013). *Wayang Ditinggal Generasi Muda*. Wayang dan Generasi Muda. Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjosoemantri, UGM, Yogyakarta <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda>
- Hakim, Luqman. (2013, August 31) *DIY Masukkan Wayang dalam Muatan Lokal*. Bali Antara News. <https://bali.antaranews.com/berita/43248/diy-masukkan-wayang-dalam-muatan-lokal>
- Ibeng, Parta. (2020, May 17). *Pengertian Minat, Karakteristik, dan Contohnya Menurut Para Ahli*. Pendidikan.co.id. <https://pendidikan.co.id/pengertian-minat-karakteristik-dan-contohnya-menurut-para-ahli>
- Ibrahim, Adzikra. (2019, May 18). *Pengertian Analisa Menurut Ahli*. Pengertiandefinisi.com <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-analisa-menurut-ahli/>
- Info Lampung News. (2020, May 18). *Sejarah Cirebon : Arti Semar Dalam Bahasa Arab*. Infolampungnews.com. <https://infolampungnews.com/sejarah-cirebon-arti-semar-dalam-bahasa-arab/>
- Keyes, Josh. (2014, August 25). *Games Like Battlegrounds of Eldhelm*. Tradingcardgames.com. <http://tradingcardgames.com/games-like-battlegrounds-eldhelm/>
- Kiedayat (n.d.). *Teknik Pemilihan Warna pada Desain | Color Wheel*. Kiedayat.com. <https://www.kiedayat.com/2020/06/teknik-pemilihan-warna-pada-desain.html>
- Legend of Runeterra (PC version) [Video game]. (Patch 2.0.0). Riot Games.
- McCloud, Scott (2006). *Making Comics, Storytelling Secret of Comics, Manga, and Graphic Novels*. United States of America: Harper Collins.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. United States of America: Harper Perennial.
- Okviana Armyati, Eky (2016, August 16). *Pengaruh Budaya “Ngangkring” Terhadap Pengembangan Diri Remaja Di Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Jurnal Florence (2016) <http://eprints.umpo.ac.id/2033/>

- Pribadi, Dody Wisnu. (2020, January 21). *Jenis-jenis Keberagaman di Indonesia*. Kompas.com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/21/090000869/jenis-jenis-keberagaman-di-indonesia?page=all>
- Purbasari, Tyas. (2011). *Kajian Aspek Teknis, Estetis, Dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara*. Universitas Negeri Semarang. *Arty: Journal of Visual Arts* 1 (1) (2012).  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti/article/view/312/361>
- Putranto, Putut Dwi. (2020, June 28). *Teori Waisya, Masuknya Hindu-Buddha ke Indonesia Lewat Perdagangan*. Kompas.com.  
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/28/140000069/teori-waisya-masuknya-hindu-buddha-ke-indonesia-lewat-perdagangan>
- Rika, Arika. (2020, November 03). *5 Spin-Off Anime Chibi Terbaik!*. Gwigwi.  
<https://www.gwigwi.com/5-spin-off-anime-chibi-terbaik-105773/>
- Soeherman, Bonnie (2009). *Mastering Chibi Character: Through Manual to Digital Processing*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyama, Kotaro (2011). *The Dentsu Way: Secrets of Cross Switch Marketing from the World's Most Innovative Advertising Agency*. McGraw-Hill Education.
- Sutrisni Putri, Arum. (2020, January 21 ). *Jenis-jenis Keberagaman di Indonesia*. Kompas.com  
<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/21/090000869/jenis-jenis-keberagaman-di-indonesia?page=all>
- Syahputra, Bill Gates (2019, August 19). *Macam-Macam Permainan Kartu Untuk Mengisi Waktu Luang*. Dawnfarias.com. <http://dawnfarias.com/permainan-kartu/>
- Ting Sebastian, Margana, Anang Tri Wahyudi. (2014). *Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana*. Universitas Kristen Petra. *Jurnal DKV Adiwarna*, Vol.1 No.4 (2014).  
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1902>
- Toto Haryadi, Aripin. (2015). *Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku"*. Universitas Dian Nuswantoro. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, Vol.1 No.2 (2015)  
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/963>
- Toto Haryadi, Khamadi. (2014). *Perancangan Model Wujud Visual Tokoh Pewayangan Dalam Pembentukan Identitas Dan Watak Tokoh Sebagai Acuan Desain Karakter Dalam Karya DKV*. Universitas Dian Nuswantoro. *Jurnal Dekave*, Vol.7 No.2 (2014), 56-76.  
<http://journal.isi.ac.id/index.php/dkv/article/view/1280>
- Tranggono, Indra. (2007). *Wayang dan Generasi Muda*. Pusat Kebudayaan Koesnadi Hardjasoemantri, Yogyakarta
- [Untitled photograph of cards in hand]. Retrieved from <http://dawnfarias.com/permainan-kartu/>
- [Untitled photograph of Keraton Yogyakarta]. Retrieved from <https://phinemo.com/7-peraturan-unik-yang-harus-dipatuhi-di-keraton-kesultanan-yogyakarta/keraton-yogyakarta/>

[Untitled photograph of puppet show of Rama and Shinta ]. Retrieved from <https://borobudurpark.com/event/763/>

UsefulCharts. (2020, October 3). *Mahabharata Family Tree | India's Greatest Epic* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-vg-5zkw6H4>

Vagansza (2018, July 02). *Ayodya: Card Game Battle Royale Bertema Ramayana Untuk Keluarga* [Katalog]. Boardgame.id. <https://boardgame.id/ayodya-katalog/>

