

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik. (2021, November 19). BPS: 88,99% ANAK 5 TAHUN KE ATAS MENGAKSES INTERNET UNTUK MEDIA SOSIAL. Diakses 4 April 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>

Buntaran, Louis Cahyo Kumolo (2020). ANALISIS PENERAPAN ELEMEN VISUAL PADA KOMIK STRIP DARI KOMIK GONO GINI MENGENAI PROTOKOL KESEHATAN. Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru. 3(1). 28 -38. Diakses dari <http://journal.unika.ac.id/index.php/tuturrupe/article/view/2973>

BPS Kabupaten Pati. (2021, Juni 28). HASIL SESNSUS PENDUDUK 2020 DI KABUPATEN PATI. Diakses 16 April 2022, dari <https://patikab.bps.go.id/pressrelease/2021/06/28/114/hasil-sensuspenduduk-2020-di-kabupaten-pati.html>

Darmawan, Sigit Dwiki (2017). PERANCANGAN BUKU KOMIK PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING UNTUK ANAK USIA 6-12 TAHUN SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA. Skripsi. Teknologi dan Informatika Insitut Bisnis dan Informatika STIKOM. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2560/>

Halidi, Risna dan Bahtiar, A. R (2021). KECANDUAN GADGET BISA PENGARUHI EMOSI ANAK, INI SOLUSINYA. Diakses 16 April 2022, dari <https://www.suara.com/health/2021/06/07/191551/kecanduan-gadget-bisa-pengaruhi-emosi-anak-ini-solusinya>

Halodoc. (2018, September 19). MANFAAT BACA BUKU UNTUK TUMBUH KEMBANG ANAK. Diakses 4 April 2022, dari <https://www.halodoc.com/artikel/manfaat-baca-buku-untuk-tumbuh-kembang-anak>

Handayani, Indah. (2016, Mei 8). DUKUNG TAHAP EKPLORASI ANAK DI USIA 7-12 TAHUN. Diakses 1 Maret 2022, dari <https://www.beritasatu.com/gaya-hidup/363869/dukung-tahap-ekplorasi-anak-di-usia-712-tahun>

Hapsari, Widya Ayu (2022). PERANCANGAN KOMIK HOROR SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENINGKATAN KEPEDULIAN PADA LINGKUNGAN SEKITAR. Skripsi. Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/28287/>

Idahyani, Nurul dan Kurniawati, Dwi (2020). MENINGKATKAN Q KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR. Jurnal Amal Pendidikan. 1(2). 129 - 135. Diakses dari <http://ojs.uho.ac.id/index.php/japend/article/view/13459>

Mahfur, Kalim (2020, November 5). CARA ANAK-ANAK DI PATI USIR KEJENUHAN DI MASA PANDEMI DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL. Diakses 24 Maret 2022, dari <https://betanews.id/2020/11/cara-anak-anak-di-pati-usir-kejenuhan-di-masa-pandemi-dengan-permainan-tradisional.html>

McCloud, S. (2001). UNDERSTANDING COMICS THE INVISIBLE ART. Jakarta : Penerbit Gramedia.

Nugiyantoro, Burhan (2002). TEORI PENGKAJIAN FIKSI. Yogyakarta: Penerbit Universitas Gadjah Mada.

Nugroho, Angelina Putri (2020). PERANCANGAN BUKU CERIT BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA KEPADA ANAK - ANAK. Skripsi. Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/24786/>

Prananto, Anita (2020). PERANCANGAN KOMIK GENRE 'SLICE OF LIFE' BERTEMA DEPRESI UNTUK MEMBANTU MAHASISWA MENGATASI KECENDERUNGAN DEPRESI. Skripsi. Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/24958/>

Pranowo, Taufik Agung (2020). KOMIK EDUKASI SEBAGAI MEDIA LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING. Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan. 2(1). 48-54. Diakses dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/Psikologi/article/view/16952>

Prasetyo, Hardi dan Rachmawati, indira. ANALISIS AISAS (ATTENTION, INTEREST, SEARCH, ACTION, SHARE) PADA PENGGUNA ASUS ZENFONE DI INDONESIA. Jurnal Telkom University. 3(3). 2765-2780. Diakses dari <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/management/article/view/3100>

Puji, Arpinda. (2021, Juni 3). KATANYA, ANAK LEBIH BAIK MAIN PERMAINAN TRADISIONAL KETIMBANG GADGET?.

Diakses 1 Maret 2022, Dari <https://helohehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/mainan-anak-tradisional/>

Rosa, Vania. (2021, Januari 2). MANFAAT MEMBACA KOMIK BAGI ANAK, SALAH SATUNYA TINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI. Diakses 1 Maret 2022, dari

<https://www.suara.com/lifestyle/2021/01/02/164627/manfaat-membaca-komik-bagi-anak-salah-satunya-tingkatkan-kepercayaan-diri#:~:text=Manfaat%20dari%20membaca%20komik%20yaitu,kegiatan%20membaca%20jadi%20lebih%20menyenangkan.&text=Anak%20biasanya%20akan%20menolak%20membaca,karena%20dianggap%20berat%20dan%20sulit.>

Santoso, Annelisa (2020) PERANCANGAN MANCALA GAME BOOK SEBAGAI UPAYA PENGENALAN KEMBALI PERMAINAN CONGKLAK BAGI ANAK USIA 7-12 TAHUN. Skripsi. Desain Komunikasi Visual Universitas Katolik Soegijapranata. <http://repository.unika.ac.id/24865/>

Sanyoto, Sadjiman Ebdi (2009). NIRMANA ELEMEN-ELEMEN SENI DAN DESAIN. Yogyakarta: dari <https://binus.ac.id/malang/2020/01/warna/>

Sihombing, Daton (2003). TIPOGRAFI DALAM DESAIN GRAFIS. Jakarta : Penerbit PT Gramedia Pustaka Media. Dari

https://www.google.co.id/books/edition/Tipografi_dalam_Desain_Grafis/OzMNi7W2S9QC?hl=id&gbpv=1

Welianto, Ari. (2, Januari 2020). MENGENAL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR. Diakses 25 Febuari 2022, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/02/210000469/mengenalpermainan-tradisional-gobak-sodor?page=all>

Yudiwinata, H. P dan Handoyo, Pambudi (2014). PERMAINAN TRADISIONAL DALAM BUDAYA DAN PERKEMBANGAN ANAK. Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. 2(3). 1 - 5. Diakses dari <https://core.ac.uk/works/59792404>

