

DAFTAR PUSTAKA

Krasner, Jon. 2008. *Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics*. USA: Focal Press.

Thomas, Frank. 1981. *Disney animation*. United States: Walt Disney Productions

Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia

Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusuf, Syamsu. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hasanah, Nor Izatil, dan Hardiyanti. 2017. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

M, Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.

Narbuko, Cholid dan Abu. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Dharmamulya, Sukirman. Dkk. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Jawa: Kepel Press

CNN Indonesia. 2017. *Gadged Bikin anak Tak Mengenal Lagi Permainan Tradisional*. <https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20170520233917-436-216152/gadget-bikin-anak-tak-lagi-main-permainan-tradisional>. Di akses 11 September 2017.

KOPAS.com. 2017. *Mendeteksi Gangguan Tumbuh Kembang Lewat Bermain*. <http://lifestyle.kompas.com/read/2013/09/21/1310033/Mendeteksi.Gangguan.Tumbuh.Kembang.Lewat.Bermain>.