

Daftar Pustaka

- Amanuma, M. (1997). *Seni Melipat Kertas dari Negeri Sakura*. Jakarta : Erlangga.
- Haslam, Andrew (2006). *Book Design*. London, United Kingdom : Laurence King
- Hum, M, Surwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Ed. 1.) Yogyakarta : Andi.
- Indrijati, Herdina. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia group.
- Jeknis, Frank. (1997). *Periklanan* (Ed. 3.) Jakarta : Erlangga.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (Ed. 2.) Yogyakarta : Andi
- Mulyani, Nevi. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press.
- Nugroho, Sarwo. (2015). *Manajemen Warna dan Desain* (Ed. 1.) Yogyakarta : Andi.
- Purwanto, Sukidjo, Maryanti dan Rachmat. (2007). *Saya ingin Terampil dan Kreatif*. Bandung : Grafindo Media Pratama
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang : Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout, Dasar dan Penerapan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta,CV
- Wb., Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung : Kolbu.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta : Buku Pintar

Jurnal :

- Aris, Priyanto. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, (02), 42-46.

- Noor, A., Laila & Yati. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah di Banjarsin, *Jurnal Studi Gender dan Anak*, (02), 182-183.
- Sinta, S., Aris, Rahmansya, & Donald, Rahajaan. Perancangan *Visual Storytelling* Untuk Visual Novel Manarah, (02), 2-3.
- Trikora, Dayne, & Fahrudin, Adi. Pengaruh Video Games Pada Anak dan Peranan Pekerja Sosial, (02), 2-9.
- Zamroni, Roshidi, Suryama, Nizar, & Jalaluddin, Ahmad. Rancangan Bangun Aplikasi Permainan Untuk Pembelajaran Anak Menggunakan HTML 5, (02), 1-2.

Skripsi :

- Tsamratul, Ula. (2014). Perancangan Buku Visual Permainan Tradisional Sunda. *Pengantar Karya Tugas Akhir pada Telkom University* : tidak diterbitkan.

Website :

- Gadged vs Buku. (2016). <https://basipda.bekasikab.go.id/berita-gadged-vs-buku.html>, Diakses pada 24 Januari 2017, 19.05 WIB.
- Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. (2014). <http://fuadefendi3.blogspot.co.id/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>, Diakses pada 26 Januari 2017, 16.42 WIB.
- 7 Mainan Kertas Yang Jadi Mainan Favorit Anak Kecil. (2016). <http://www.lensaterkini.web.id/2016/01/7-mainan-kertas-yang-jadi-mainan.html>, Diakses pada 27 Januari 2017, 20.08 WIB.
- Makalah Bermain Anak Usia Dini. (2015). <http://rafie555.blogspot.co.id/2015/10/makalah-bermain-anak-usia-dini.html>, Diakses pada 27 Januari 2017, 20.43 WIB.
- Melalui Perancangan Media Buku Cerita Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa. (2012). <http://gurubelajarnulis.blogspot.co.id/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html>, Diakses pada 28 Januari 2017, 18.42 WIB.

Pengertian Bermain Menurut Para Ahli. (2015)
<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/05/pengertian-bermain-menurut-para-ahli.html> Diakses pada 10 Agustus 2017, 22.03 WIB.

Pengerian dan Sejarah Origami.
<http://www.learnjapanese.web.id/tampilartikel.php?file=59> Diakses pada 05 Maret 2017, 15.20 WIB.