

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Fad, Aisyah. 2019. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif.
- Putra, Rizky W. 2020. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=desain+komunikasi+visual&ots=z96WXkm4qE&sig=-pfjJQfVE_8NOaUq-2tJIUwkrz0&redir_esc=y#v=onepage&q=desain+komunikasi+visual&f=false.
- Rustan, Surianto. 2010. *Font Dan Tipografi*. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- . 2010b. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. 1st ed. ed. Wagiono Sunarto. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- . 2017. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Edisi Dipe. Jakarta: PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2021. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Edisi Revi. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Strizver, Ilene. 2013. *Type Rules!: The Designer's Guide to Professional Typography*. John Wiley & Sons Publisher.
- White, Alex W. 11AD. *The Elements Of Graphic Design*. Washington: Northfield Public Library.
<https://archive.org/details/elementsofgraphi0000whit/page/n5/mode/2up?q=typography>.

Widiawati, Nina. 2020. *Metodologi Penelitian: Komunikasi Dan Penyiaran Islam*. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.

Yulita, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Sumber Jurnal :

Ainiyah, Nur. 2018. "Remaja Millennial Dan Media Sosial: Media Sosial Sebagai Media Informasi Pendidikan Bagi Remaja Millennial." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 2(2): 221–36.

Anshori, Sodiq. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran." *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya* 2(1): 88–100.

Anto, Puji, M. Sjafei Andrijanto, and Taufiq Akbar. 2017. "Perancangan Buku Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah." *Jurnal Desain* 4(02): 92.

Chandra, Tiffany. 2012. "Perancangan Buku Ilustrasi Pencegahan Pikun Sejak Dini." *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa dan Desain* (1): 12.

Erlyana, Yana, and Ressiani. 2020. "Perancangan Buku Desain Kemasan." *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 06(20).

Halawa, Wahana E. S., R. Triyanto, Dwi Budiwiwaramulja, and Adek Cerah Kurnia Azis. 2020. "Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli." *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 9(1): 193.

Hidayat, Ardyotha Dzaky, and Dicky Hidayat. 2019. "Perancangan Buku Ilustrasi Modifikasi Sepeda Motor Retro Klasik." *e-Proceeding of Art & Design* 6(1): 46–55.

<https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8810/8676>.

- Mantri, yaya mulya. 2019. “Upaya Pelestarian Permainan Tradisional Sunda Kaulinan Barudak Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah.” *Textura* 6(2): 69–83. <http://journal.piksi.ac.id/index.php/TEXTURA/article/view/90>.
- Meilani, Gina Rahayu. 2018. *Membangun Aplikasi Augmented Reality Dengan Unity*. Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera.
- Monica, Monica, and Laura Christina Luzar. 2011. “Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan.” *Humaniora* 2(2): 1084.
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, Puspitasari. 2016. “Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan.” *Jurnal PKN Progresif* 7(4): 265–73. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>.
- Pertiwi, Bella Citra, Diani Apsari, and Taufiq Wahab. 2020. “Perancangan Buku Cerita Berilustrasi Tentang Cerita Rakyat Nyi Pohaci Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun.” 7(01): 1–14.
- Rosita, Dhika Quarta. 2014. “Perencanaan Tipografi Asimilasi Aksara Latin Karakteristik Ondel-Ondel Sebagai Soludi Kreatif Melestarikan Budaya Betawi.” *Jurnal Desain* 2(2): 61–68.
- Sunaryo, Ayo, Juju Masunah, Tati Narawati, and Trianti Nugraheni. 2020. “Gerak Relationship Pada Permainan Anak Sunda Sebagai Sumber Penciptaan Komposisi Tari Anak.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(2): 1076.

Sumber Internet :

- Ciburial.desa.id.(2010). “Komunitas Hong: Pusat Kajian Permainan Rakyat”. <https://ciburial.desa.id/komunitas-hong-pusat-kajian-mainan-rakyat/> . Di akses pada 10 April 2022.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). “Boi-Boian”. <https://dapobas.kemdikbud.go.id/home?show=isidata&id=914> . Di akses pada 15

April

Okezone. (2007). “70% Permainan Tradisional Permainan Tradisional Sunda Hilang”. <https://news.okezone.com/read/2007/12/09/1/66884/70-permainan-tradisional-sunda-hilang> . Di akses pada 2 Maret 2022.

Youtube (2021). “Bandung International Podcast Eps. 45: Mengulik Mainan Tradisional Bersama Komunitas Hong”. <https://www.youtube.com/watch?v=0383Ueu9bOE&list=WL&index=22&t=50s> . Di akses pada 10 April 2022.