

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adi Kusrianto, R. W. R. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Andi.
- Alwi, H. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Barnouw, E. (1989). *International Encyclopedia of Communications* (third). Oxford University Press.
- Carveth, R. (2003). *The Economics of Online Media* (Third). Routledge.
- Dwiningrum, S. I. A. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. UNY Press.
- Erik Barnouw, P. A. (1997). *Conglomerates and the Media*. New Press.
- Garret, J. J. (2010). *The Elements of User Experience, Second Edition: User-Centered Design for the Web and Beyond* (second). New Riders.
- Gavin Ambrose, P. H. (2015). *The Layout Book*. Fairchild Books.
- George H. Bodnar, W. S. H. (1996). *Sistem Informasi Akuntansi*. Salemba Empat.
- Hamidi. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. UMM Press.
- Lastiansah, S. (2012). *Pengertian User Interface*. PT. Elex Media Komputindo.
- Lee, T. B. (1999). *Weaving the Web*. Harper.
- Lieberman, J. ben. (1978). *Type and Typefaces*. The Myriade Press.
- Michael Hartline, O. C. F. (2005). *Marketing Strategy* (sixth). South Western.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Müller Brockmann, J. (1996). *Grid Systems in Graphic Design*. Niggli Verlag.
- Nazir, Moh. (2009). *Metode penelitian* (R. Siskumbang, Ed.). Ghalia Indonesia.
- Santosa, S. (2002). *Advertising Guide Book*. Gramedia Pustaka Utama.
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja* (6th ed.). Erlangga.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jalasutra.

- Shneiderman, B. (2016). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction* (sixth). Pearson Education.
- Soejono. (2005). *Metode penelitian: suatu pemikiran dan penerapan*. Rineka Cipta.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Kanisius.
- Supriyati. (2011). *Metodologi Penelitian*. Labkat press.
- Suryawati, I. (2011). *Jurnalistik: Teori dan Praktik* (Z. A. Naufal, Ed.). Ghalia Indonesia.
- Williams, R. (1994). *The Non-Designer's Design Book: Design and Typographic Principles for the Visual Novice*. Peachpit Press.
- Zaini Alif, R. H. Y. (2009). *Permainan Rakyat Jawa Barat Dalam Dimensi Budaya*. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan.

Jurnal

- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublek-Cublek Suweng sebagai Media untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial. *AUDI*, 1(1), 15–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33061/ad.v1i1.1204>
- Hidayat, D. (2017). Pengukuran Tingkat Pengenalan Pengguna Games Terhadap Muatan Budaya Indonesia Pada Mobile Game Berbasis Android (Studi Kasus: Dakon, Karapan Sapi Dan Temple Rush Prambanan). *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri*, 4, 31–36. <https://jr.si.telkomuniversity.ac.id/JRSI/article/view/254/137>
- L. Nurul, A. Patra, H. Dicky. (2015). Perancangan Buku Bergambar Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Barat Dengan Batu Sebagai Alat Bermain Untuk Anak. *EProceedings of Art & Design*, 2(3), 1110. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/viewFile/3712/3518>

Situs Web

- Afif, R. T. (2013). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Universitas Pendidikan Indonesia*. <http://repository.upi.edu/3404/>
- Alif, M. Z. (2020). *Komunitas Hong Bisa Berdiri Berkat Penelitian Zaini Alif Mengenai Permainan Tradisional*. Jabar.Tribunnews.Com. <https://jabar.tribunnews.com/2020/06/15/komunitas-hong-bisa-berdiri-berkat-penelitian-zaini-alif-mengenai-permainan-tradisional>
- Anggraini, Y. (2018). *Meski Aktif, 7 Kebiasaan Ini Membuat Hidupmu Masih Monoton!*itle. Idntimes.Com. <https://www.idntimes.com/life/inspiration/yenny-12/aktif-kebiasaan-bikin-hidupmu-monoton-c1c2/1>
- Antara. (2020). *Belajar Online, 38 Ribu Siswa di Jawa Barat Dapat Pinjaman HP*. Nasional.Tempo.Co. <https://nasional.tempo.co/read/1381401/belajar-online-38-ribu-siswa-di-jawa-barat-dapat-pinjaman-hp>
- Bradley, S. (2011). *4 Types of Grids And When Each Works Best*. Vanseodesign.Com. <https://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>
- Nadhifah, U. (2020). *Integrasikan Permainan Tradisional Saat Belajar, Tepis Kejenuhan Belajar Yang Monoton*. Disdikbud.Kendalkab.Go.Id. <https://disdikbud.kendalkab.go.id/pintarberbagi/2020/11/30/integrasikan-permainan-tradisional-saat-belajar-tepis-kejenuhan-belajar-yang-monoton/>