

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Aisyah. 2006. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta : Cerdas Interaktif (Penebar Swadya Group).
- Annajih. 2015. *bermain benteng-bentengan*. Jember : Pustaka Abadi.
- Anjar. 2012. *Digital dan desain karakter menggunakan adobe photoshop*. Yogyakarta : Andi.
- Boneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Firsan, Nova. 2009. *Crisiss Public Relations*. Jakarta : Gramedia Pustaka.
- Koendoro, Dwi. 2007. *yuk bikin komik*. bandung : PT mizan Buana Kreativa.
- Laksito. 2014. *Metode Perencanaan & Perancangan Arsitektur*. Jakarta : Griya Kreasi (Penebar Swadya Group).
- Lilis, Dede. 2014. *Media Anak Indonesia*, Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Moleong. 2001. *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Sare, Yuni. 2007. *Antropologi SMA/MA Kls XII*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Scoot, McCloud. 2001. *Understanding Comics*. jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2011. *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung : Alfabeta.
- Surianto, Rustan. 2009. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sutardi, Tedi. 2007. *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*. Bandung : PT Setia Purna Inves.
- Tom, Greenway, dkk. 2009. *Digital painting techniques*. London : Elsevier.
- Umar, Husein. 2003. *Metode riset bisnis*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Widodo. 2008. *Hikajat Soerabaia Tempoe Doeloe*. surabaya : dukut pub.

Sumber Jurnal:

Amirah, Amalia. 2014. *Pengaruh Membaca Komik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Anak*.

Nugraha, dkk. 2013. *Pengembangan Nilai Karakter Di Dalam Komik Digital..*

Nugraha, Yevi, Pratama. 2016. *Memudarnya Minat Anak-Anak Terhadap Permainan Tradisional di Desa Rejasari Kecamatan Langensari Kota Banjar*.

Pinasti, Rohry. 2015. *Penciptaan Buku Komik Sebagai Upaya Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Remaja*.

Sumber Internet:

http://www.academia.edu/6992644/Komik_Indonesia_oleh_Namuri_Migotuwio (diakses pada 12 Maret 2017).

http://www.academia.edu/permainan_tradisional_petak_umpet (diakses pada 12 Maret 2017)

<http://www.faculty.petra.ac.id> (diakses pada 12 Maret 2017).

<http://www.forum.liputan6.com/t/12-permainan-tradisional-anak-anak-yang-hampir-punah/40807>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.gemalaananda.sch.id/2014/06/02/bermain-dan-perkembangan-anak-6-12-tahun>. (diakses pada 12 Maret 2017).

<http://www.kbbi.web.id/dokumentasi> (diskases pada 4 April 2017).

<http://www.Koran.bisnis.com> (diakses pada 28 februari 2017)

<http://www.kompasiana.com/nasib-permainan-tradisional>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.mallakmlsr.upi.edu/2015/10/21/permainan-tradisional-bentengan-2/Oleh-Neneng-Komalasari> (diakses pada 10 maret 2017).

<http://www.porosbumi.com/pengertian-permainan-tradisional>. (diakses pada 28 februari 2017).

<http://www.reoncomics.com>. (diakses pada 7 maret 2017).

<http://www.seputarpengetahuan.com/2015/03/pengertian-budaya-menurut-para-ahli>. (diakses pada 24 maret 2017).