

Daftar Pustaka:

Sumber Buku:

- Albrighton, T. (2013). *The abc of copywriting*. United Kingdom: ABC Business Communication Ltd.
- Al-Ma'ruf, A. I. (2009). *Stilistika: Teori, Metode, dan Aplikasi Pengkajian Estetika Bahasa*.
- Chaer, A. (2015). *Betawi Tempo Doeloe Menelusuri Sejarah Kebudayaan Betawi*. Depok: Masup Jakarta.
- Effendy, U.O. (2009). *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi perkembangan*. Kencana.
- Khayam. (1981). *Seni, Tradisi, Masyarakat. Jakarta : Sinar Harapan*. Tim
- Kebudayaan, T. P. S. (2003). *Profil Seni Budaya Banten. Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten*.
- Koentjaraningrat, P. I. A., & Pembangunan, M. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi* Cet. 9; Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Liliweri, A. (2010). *Komunikasi serba ada serba makna*. Kencana
- Maulana, A. E. (2009). *Consumer Insight via Ethnography. Jakarta: Penerbit Erlangga*.
- Morrisan, M. A. (2015). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Rusyana, Y. (1986). *Keterampilan Menulis*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rustan, S. (2013). *Font And Tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Shahab, Y. Z. (2014). *Rekacipta tradisi Betawi: Sisi otoritas dalam proses Nasionalisasi tradisi lokal. Antropologi Indonesia*.
- Surianto Rustan, S. S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Waridah, E. (2014). *Kumpulan Majas, Pantun, dan Peribahasa Plus Kesusastraan Indonesia*. Ruang Kata.

Sumber Jurnal:

- Fauzan, R., & Nashar, N. (2017). Mempertahankan Tradisi, Melestarikan Budaya (Kajian Historis dan Nilai Budaya Lokal Kesenian Terebang Gede di Kota Serang). *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, Vol.3 No.1, 1-9. DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2882>
- Hidayatullah, T. (2011). DISKURSUS JENDER DALAM “KEBUDAYAAN ITU BERKELAMIN – KOMIK TENTANG ARAHMAIANI”. *VISUALITA*, 3(1). <https://doi.org/10.33375/vslt.v3i1.1094>
- Kawulur, J. N. B., & Amanda, S. (2013). Perancangan Kesenian Ondel-Ondel Dalam Buku Ilustrasi Anak. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 6(2), 21-28. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v6i2.473>
- Kertamukti, R. (2017). Komunikasi Visual Iklan Cetak Rokok di Indonesia Kurun Waktu 1950-2000. *Jurnal ASPIKOM*, 1(1), 91-108.
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Nurdiyantoro, B. (2004). Sastra anak: persoalan genre. *Jurnal Humaniora*, Vol. 16(2), 107-122. DOI <https://doi.org/10.22146/jh.811>
- Suriyadarma, S. N. A. (2019, August 14). MENGENAL KEBUDAYAAN ONDEL-ONDEL BETAWI DI TAMAN MINI INDONESIA INDAH JAKARTA. DOI: <https://doi.org/10.31219/osf.io/a4sy8>
- Supriyanto & Dharsono (2018). BENTUK ESTETIK ONDEL-ONDEL. *Jurnal Seni Budaya* Vol 15 No.1 Tahun, Juli 2017. DOI: 10.33153/glr.v15i1.2071. Diperoleh situs:https://www.researchgate.net/publication/333872425_BENTUK_ESTETIK_ONDEL-ONDEL (Diakses 10 April 2020)
- Samsudin, A. (2012). Peningkatan Kemampuan Menulis Eksposisi Berita Dan Menulis Eksposisi Ilustrasi Siswa Kelas V Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Membaca Dan Menulis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 1-11.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. Bandung. Universitas Telkom. Diperoleh situs: https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA (Diakses 6 Juli 2020)

Sumber Situs Internet:

- Anonym. (2017). *Babakan, Setu - 1995 - 2019 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta*. Diperoleh situs pemerintahan: <https://jakarta.go.id/artikel/konten/2557/babakan-setu> (Diakses: 10 Desember 2019).

- Anonym. (2017). *Ondel-Ondel: 1995 – 2020 Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Pemprov DKI Jakarta*. Diperoleh situs pemerintahan: <https://www.jakarta.go.id/artikel/konten/3176/ondel-ondel123> (Diakses: 13 April 2020).
- Amaliacindra. (2019). *Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan Dengan 6 Genre Board Game Ini!*. Diperoleh situs: <https://boardgame.id/6-pilihan-genre-board-game/> (Diakses 11 Mei 2020).
- Doni, (2018). *Style Komik*. Diperoleh situs: <https://steemit.com/indonesia/@donikudjo/style-komik> (Diakses: 7 Mei 2020)
- Shakeera, N.A. (2018). *Apa saja jenis-jenis dari gambar ilustrasi?*. Diperoleh situs: <https://www.dictio.id/t/apa-saja-jenis-jenis-dari-gambar-ilustrasi/25953> (Diakses: 7 Mei 2020)
- Vagansza. (2019). *Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game*. Diperoleh situs: <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/> (Diakses 10 Juli 2020).
- Ziz, R. (2015). *Yuk Belajar Membuat Board Game: Mengenal Genre Board Game!*. Diperoleh situs: <https://boardgame.id/yuk-belajar-membuat-board-game-mengenal-genre-board-game/> (Diakses 11 Mei 2020)