

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Jurnal

Ameliola & Nugraha, (2013). Hubungan penggunaan gadget. Dalam *ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015*.

Soedjatmiko, 2008. Tingkat Penggunaan Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional pada Anak Sekolah Dasar. Dalam *Jurnal Idea Societa Vol. 2 No. 6 (2015) November*.

Beauty Manumpil, 2015. Hubungan penggunaan gadget. *ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015*.

Bintarto, 2020. Program Studi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Proporsi, Vol. 5 No. 2 Mei 2020*.

Muljana, 2010. Gaya Bahasa. Saiful munir/Jurnal Sastra Indonesia 2 (1) (2013).

Maulina, R, Sabana, S 2018, "Sundanese Color". Institute Teknologi Bandung:Prodi Seni Rupa dan Desain. Web 2018/11/29

Okky Rachma Fajrin. (2015, November). Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah. *Jurnal idea societa vol 2 no 6*.

Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Alic. (2018, Oktober). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal of sport science and education (jossae) vol 3 no 2*.

Albar, D. (2011). Struktur dan Proses Komunikasi dalam Poster Pemanasan Global Victor Van Gasbeek. *Jurnal Visualita, vol.3 (1), 34-42*.

### Sumber Buku

Yusuf, S, 2017, "Psikologi Perkembangan Anak & Remaja", edisi ke-18, Remaja Rosdakarrya. Bandung.

Komang Sudarma, 2015. Ilustrasi. "Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual"

Rakhmat Supriyono. (2010). "Desain komunikasi visual teori dan aplikasi".

Kurniati. (2016). "Permainan tradisional, perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak". Dikutip dari <http://www.library.usd.ac.id/web/index.php?pilih=search&p=1&q=0000133274&go=Detail> (diakses: 28 Mei 2022).

Dharsono Sony Kartika. (2007, Juli). "Budaya Nusantara". Menurut pendapat Niels Mulder (1984) Kebudayaan dari pandangan masyarakat. (diakses: 28 Mei 2022).

Sri Mulyani, S, 2013, "Permainan Tradisional Anak Indonesia", ed. Ke-1, Langensari Publishing, Yogyakarta. (diakses: 28 Mei 2022).

### **Sumber Artikel Internet**

Surianto Rustan. (2010). "Tipografi". Dikutip dari <https://text-id.123dok.com/document/4zp0dovoq-legibility-readability-fungsi-tipografi.html>

Sudjana dan Rivai. (2002). "Pengertian Poster". Dikutip dari <https://katadata.co.id/iftitah/berita/628c4724f263f/pengertian-poster-ciri-ciri-kaidah-kebahasaan-prinsip-dan-jenisnya>

Kaidah Kebahasaan, Prinsip, dan Jenisnya", <https://katadata.co.id/iftitah/berita/628c4724f263f/pengertian-poster-ciri-ciri-kaidah-kebahasaan-prinsip-dan-jenisnya>

Yani. (2018). "Nilai permainan tradisional". Dikutip dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/22/131945169/nilai-nilai-pada-permainan-tradisional-dan-cara-melestarikannya?page=all>

Rosidi. (2000). "Permainan Gasing". Dikutip dari [https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/739/jbptunikompp-gdl-dallyzainu-36938-2-unikom\\_d-i.pdf](https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/739/jbptunikompp-gdl-dallyzainu-36938-2-unikom_d-i.pdf)

- Kuriniati. (2016). “Permainan Tradisional”. Dikutip dari <http://repository.ump.ac.id/3525/3/MELINDA%20BAB%20II.pdf>
- Welianto. (2021). “Definisi Geografis”. Dikutip dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/07/21/114500069/definisi-geografi-menurut-para-ahli?page=all>
- Ibnu. (2021). “Penjelasan Segmentasi Psikografis”. Dikutip dari <https://accurate.id/marketing-manajemen/segmentasi-psikografis/>
- Maulana Adieb. (2022). “*Costumer Insight*”. Dikutip dari <https://glints.com/id/lowongan/consumer-insight/#.YyCYIrRBy00>
- Raja Eben Lumbanrau. (2021, Oktober 21). “Permainan Gasing yang Tergerusnya putaran permainan kampung, keseimbangan hidup yang terlupakan dan kehilangan fungsi”. Dikutip dari <https://www.bbc.com/indonesia/dunia-58814171> (diakses: 28 Mei 2022).
- Jefkins (1996). “Copywriting” Menurut Para Ahli. Dikutip dari <https://hot.liputan6.com/read/4602639/copywriting-adalah-seni-menulis-bertujuan-pemasaran-ini-unsur-pembuatan-dan-jenisnya>
- Gasingindonesia. (2009 February 21). “Gasing Nusantara Indonesia”. Dikutip dari <https://gasingindonesia.wordpress.com/> (diakses: 28 Mei 2022).
- Kristina. (2021, September 16). 5 “Pengertian Kebudayaan” Menurut Para Ahli. Dikutip dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5725690/5-pengertian-kebudayaan-menurut-para-ahli> (diakses: 28 Mei 2022).
- Kompas.com. (2022, Maret 18). “Tradisi Lisan, Pengertian, Ciri-ciri, dan Contohnya”. Dikutip dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/03/18/100000479/tradisi-lisan-pengertian-ciri-ciri-dan-contohnya?page=all> (diakses: 28 Mei 2022).
- Lung. (2018, Mei 15). “Bagasing Kalimantan Timur”. Dikutip dari <https://budaya-indonesia.org/Bagasing-Kalimantan-Timur> (diakses: 28 Mei 2022).

- Disbudpar. (2020, Agustus 04). “Mengenal Permainan Gasing, Warisan Budaya Tak Benda” Dikutip dari Bumi Melayu. <https://disbudpar.batam.go.id/2020/08/04/mengenal-permainan-gasing-warisan-budaya-tak-benda-dari-bumi-melayu/> (diakses: 28 Mei 2022).
- Anggraini, V. (2020, Oktober 30). “Pengertian Demografi. Dosen Pintar”. Dikutip dari <https://dosenpintar.com/pengertian-demografi/> (diakses: 28 Mei 2022).
- Welianto, A. (2020, Juli 21). “Definisi Geografi Menurut Para Ahli”. Kompas. Dikutip dari <https://www.kompas.com/skola/read/pengertiandefinisi/> (diakses: 28 Mei 2022).
- Nadhifah, A. (2018, Mei 9). Hal-Hal yang Perlu Kamu Ketahui tentang *Customer Journey* dan Pemetaannya. Techinasia. Dikutip dari <https://id.techinasia.com/> (diakses: 28 Mei 2021).
- Maulana Adieb. (2022, Maret 01). “*Consumer Insight*, Apa Itu, Manfaat, Cara Mengoptimalkan, dan Karier”. Dikutip dari <https://glints.com/id/lowongan/consumer-insight/#.YpMLKIRBy00> (diakses: 28 Mei 2021).
- Paralegal. (2017, Mei 29). “Pengertian Buku Menurut Undang-Undang”. Paralegal. Dikutip dari <https://paralegal.id/> (diakses: 28 Mei 2021).
- Vanya Karunia Mulia Putri. (2021, Juli 22). “Nilai-Nilai pada Permainan Tradisional dan Cara Melestarikannya”. Dikutip dari <https://www.kompas.com/skola/read/2021/07/22/131945169/nilai-nilai-pada-permainan-tradisional-dan-cara-melestarikannya?page=all>