

## DAFTAR PUSTAKA

### Artikel

- Donato, H., 2023. *Strategi Kreatif Dalam Pemasaran Dan Periklanan*. [Online]  
Available at: <https://www.workamajig.com/marketing-guide/creative-strategy>  
[Diakses 28 Juli 2024].
- Rak, R., 2023. *Raja Rak Indonesia*. [Online]  
Available at: [www.rajarak.co.id](http://www.rajarak.co.id)  
[Diakses 3 May 2024].
- Vannisa, 2022. *Permainan Tradisional*. [Online]  
Available at: <https://perpustakaan.id/permainan-tradisional/>  
[Diakses 10 May 2024].
- Meilyana, E., 2018. *AISAS Model*. [Online]  
Available at: <https://bbs.binus.ac.id/gbm/2018/08/13/aisas-model/>  
[Diakses 10 Mei 2024].

### Buku

- Novelia, S. O. F. & U., 2017. *Strategi Promosi Pemasaran*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr HAMKA.
- Saida, Z., 2020. *Manajemen Pemasaran Teori dan Strategi*. Lombok Tengah, NTB: Forum Pemuda Aswaja.

### Jurnal

- Abiemanyoe, S. & Depari, G. S., 2021. Pengaruh Social Media Marketing dan Tagline terhadap Brand. *Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA)*, 1(2), pp. 103-112.
- Andira, S. C., 2015. Perilaku Berbelanja Online Di Kalangan Mahasiswi Antropologi Universitas , Volume IV, p. 205.
- Andriani, T., 2012. Jurnal Sosial Budaya. Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini, Volume I.
- Angraini, D. P., 2023. UPAYA MENINGKATKAN MINAT KONSUMEN MELALUI PROMOSI MEDIA SOSIAL DI PT. SAFFIRA PERMATA WISATA INDONESIA. pp. 6-8.
- Anon., 2013. Pengembangan Humaniora, Volume 13.
- Astuti, A. M. I. & Ratnawati, S., 2020. Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 17(2), pp. 58-70.

- Azis, H., 2011. Belajar Mudah Fotografi Digital: Untuk Hoby dan Bisnis. Jakarta: JAL publishing.
- Erytira Vika Adinda, K., 2022. Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Pengaruh Permainan *Modern* dan Permainan Tradisional Terhadap Kecerdasan Moralitas Anak Di Masa Pandemi Covid 19, Volume 1, p. 1123.
- Fauzani , M., Akramiah, N. & Sutikno, B., 2002. ANALISIS SWOT DALAM PENENTUAN STRATEGI PEMASARAN PRODUK PT. KARUNIA SENTOSA. Jurnal EMA – Ekonomi Manajemen Akuntansi, Volume 2, pp. 104-117.
- Istiqomah, N., 2012. Pendidikan Anak Usia Dini. UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN FINGER PAINTING PADA ANAK KELOMPOK B DI TK MOJODOYONG 3 KEDAWUNG SRAGEN.
- Natalia, D. & Nurfebriaraning, S., 2021. ANALISIS TAHAPAN STRATEGI KREATIF DAN STRATEGI KREATIF PESAN. e-Proceeding of Management, 8(6), pp. 8871-8882.
- Parengkuan, A. A., Kadang, J. & Sastrawan, E., 2023. Memperluas Jangkauan Pasar Dalam Meningkatkan Volume Penjualan. Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology, 1(1), pp. 42-49.
- Ramadhan Fajar, M. H., 2018. PENGARUH BAURAN PROMOSI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN. Volume V, p. 3138.
- Rina, W., 2014. Cakrawala Dini. PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK, Volume 5.
- Rusmini, 2013. Jurnal Pengembangan Humaniora. *Strategi Promosi sebagai Dasar Peningkatan* , Volume 13.
- Sahronih, S., Wicaksono, J. W. & Arif, A., t.thn. DAMPAK INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP PRILAKU ANAK. Jurnal Pendidikan Dasar, pp. 303-312.
- Wijaya, P. Y., 2004. TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. Research Gate, 1(1), pp. 1-8.
- Yunus, S. S., 2017. Elementary School Education Journal. PERMAINAN TRADISIONAL VS PERMAINAN *MODERN* DALAM PENANAMAN NILAI KARAKTER DI SEKOLAH DASAR, Volume 1, pp. 85-94.