

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2016). Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula. Nuansa Cendekia: Bandung.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.
- Dr. Dra. Iswinarti, M.Si. Psikolog (2017) PERMAINAN TRADISIONAL PROSEDUR DAN ANALISIS MANFAAT PSIKOLOGIS. Penerbit Universitas Muhammadiyah, Malang. Hal. 64-65.
- Eksperimen Di Kelompok Anak Usia 3-4 Tahun Di PPT FLAMBOYAN RW. II. PAUD. Teratai, 3(3), 1-6.
- Kartono, Gamal dan Sembiring Dermawan. 2017. Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual . Medan : Al-Hayat.
- Keraf, Gorys. 2006. Diksi dan Gaya Bahasa. Jakarta: P ramedia Utama
- Landa, Robin. (2014) Graphic Design Solutions. Wadsworth Cengage Learning.
- Melisa Putriadi, D., Syafwan, M. S., & SyafrilR, M. S. (2015). Perancangan Komik Permainan Tradisional Sipak Tekong Di Kecamatan Patamuan Kabupaten Padang Pariaman
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). Permainan tradisional. Salam Insan Mulia.

Poulin, Richard.(2018). Design School Layout. USA: Quarto Publishing Group.

Rustan,

Rothlein, L & Meinbach,A.M. 1991. The Literatur Connection. USA : Scott

Foresmen Company.

Rustan, Surianto. 2009. Layout, Dan Dasar Penerapan. Jakarta: Gramedia Pustaka

Utama

Sahar, S., & Rohita, R. (2014). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna

Dengan Metode

Sri Mulyani.2013,45 Permainan Tradisional Anak Indonesia,Yogyakarta, Langen

Sari, Publishing

Stewing, J.W. 1980. Children and Literature. Chicago : Mc.Nally College

Publishing Company

Surianto . 2017a . Huruf Font Tipografi Edisi 2017. Jakarta : PT . Gramedia

Pustaka Utama.