

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku

- Ajidarma, S. G. (2011). *Panji Tengkorak, Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Alif, Z. (2013). *Pendidikan Karakter dalam Mainan dan Permainan Tradisional Jawa Barat*. Bandung: Penerbit Hong.
- Apriyanto, V. (2004). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: PT. Kawan Pustaka
- Bonneff, M. (1998). *Komik Indonesia*. Penerjemah Rahayu S. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Darmaprawira, W. A. S. (2002). *Warna*. Edisi kedua. Bandung: Penerbit ITB.
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi 4. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Cerdas Interaktif (Penebar Swadaya Grup).
- Gumelar, M.S. (2011). *Comic Making-Cara Membuat Komik*. Jakarta: Indeks.
- Hart, C. (1998). *Drawing On The Funny Side Of The Brain*. New York: Watson Guptill Publications a division of BPI Communications.
- _____ (2005). *Cartoon Cool, How To Draw The New Retro Characters Style Characters*. New York: Watson Guptill Publications a division of VNU Business Media.
- Husna, M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: C. V Andi Offset.
- Koendoro Br, D. (2007). *Yuk Bikin Komik!*. Bandung: PT Mizan Bunaya Kreativa.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Maharsi, I. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

- Masdiono, T. (1998). *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creativ Media.
- McCloud, S. (2001). *Understanding Comic, Memahami Komik*. Penerjemah S.Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- _____ (2007). *Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis*. Penerjemah S.Kinanti. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nasution, N. (1992). *Materi Pokok Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Pendidikan Tinggi.
- Sativa, O. (2010a). *Simpel Drawing-Menggambar Tubuh*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- _____ (2010b). *Simpel Drawing-Menggambar Wajah*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana Elmen-Elmen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Surjano, dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Daerah Istimewah Yogyakarta.
- Wardani, D. (2010). *33 Permainan Tradisional yang Mendidik*. Yogyakarta: Cakrawala.

B. Sumber Internet

- Baker, L. (2011). *History Of Cartoon & Comic*. [Online]. Tersedia di <http://www.cartoonmuseum.org/explore/history-of-cartoons-comics>. Diakses Kamis, tanggal 7 Mei 2015, 12.43 WIB yang diterjemahkan.
- Kareem, A. (2010). *Homo Ludens*. [Online]. Tersedia di: <http://filsafat.kompasiana.com/2010/06/16/homo-ludens-168882.html>. Diakses Jumat, tanggal 13 Maret 2015, 17.45 WIB.
- Karyono, Y. (2013). *Permainan Tradisional Gatrik*. [Online]. Tersedia di: <http://www.mangyono.com/2013/04/permainan-tradisional.html>. Diakses Selasa 6 Oktober 2015, 09.55 WIB.

- Samsul, H. (2015). *Boy-boyan*. [Online]. Tersedia di: http://www.kompasiana.com/hadisome/boyboyan_55287ae9f17e61d4548b456e. Diakses Selasa tanggal 6 Oktober 2015, 10.17 WIB.
- Yanuarlan, J. (2014). *Bancakan Atau Ucing Bancak Bentuk Lain Dari Ucing Sumput*. [Online]. Tersedia di: <http://www.wewengkonsumedang.com/2014/12/bancakan-atau-ucing-bancak-bentuk-lain.html>. Diakses Rabu 21 Januari 2015, 10.38 WIB.
- Yanuarlan, J. (2014). *Ngadu Mucang Permainan Lintas Zaman*. [Online]. Tersedia di: <http://www.wewengkonsumedang.com/2014/12/ngadu-muncang-permainan-lintas-zaman.html>. Diakses Rabu tanggal 4 Maret 2015, 10.38 WIB.