



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Bishop, Julia C. & Curtis, Mavis. (2005). *Permainan Anak-anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth. (1995). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Husna. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI).
- Liliweri, Alo. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Naisaban, Ladislaus. (2007). *Bergembira Bersama 100 Permainan Rakyat*. Jakarta: Grasindo.
- Purboyo, Kunto. (2004). *Bermain dan Kreativitas: Upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Rustan, Suriyanto. (2010). *Font dan Tipografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.

UMMN

DAFTAR PUSTAKA *ONLINE*

Aceh. (2011). *Tradisi: Geulayang Tunang*.

<http://atjehse.blogspot.com/2011/06/tradisi-geulayang-tunang.html> diakses
13 Januari 2013.

Berbagai hal. (2011). *Sejarah Layang Layang*.

<http://www.berbagaihal.com/2011/04/berbagai-hal-tentang-layang-layang.html> diakses 20 November 2012.

Bimo. (2010). *Museum Layang-layang Indonesia*.

<http://www.marketplus.co.id/2010/12/museum-layanglayang-indonesia>
diakses 20 November 2012.

Eductory. *Permainan Tradisional Bawa Manfaat*.

<http://eductory.com/index.php/stories/671-permainan-tradisional-bawa-manfaat> diakses 20 Oktober 2012.

Gasing Indonesia. (2009). *Apa dan Bagaimana Gasing Nusantara?*.

<http://gasingindonesia.wordpress.com/2009/02/21/53/#more-53> diakses 27
Desember 2012.

Guru Belajar. (2012). *Melalui Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Dapat Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa*.

<http://gurubelajarnulis.blogspot.com/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html> diakses 10 Februari 2013.

Informasikita. (2011). *Unsur Dalam Desain Grafis*.

<http://www.informasikita.com/unsur-dalam-desain-grafis/Grafis/unsur-desain/> diakses 10 Februari 2013.

Kiddy English and Mathematics Centre. *Psikologi Warna*.

<http://kiddienglish.wordpress.com/psikologi-warna/> diakses 10 Februari 2013.

Kidsenia. *Congkak*.

<http://www.kidnesia.com/Kidnesia/Potret-Negeriku/Warisan-Nusantara/Congkak> diakses 20 Desember 2012.

Kompasiana. *Ayo Bermain Layang-layang!*.

<http://kesehatan.kompasiana.com/ibu-dan-anak/2012/06/06/ayu-bermain-layang-layang/> diakses 24 September 2012.

Lasary. (2009). *Main Layang-Layang Yuuk..*

http://kolomkita.detik.com/baca/artikel/8/1009/main_layang-layang_yuuk diakses 13 Januari 2013.

Maruli, Aditia. (2012). *Dampak Negatif Anak Kecanduan Gadget*.

<http://www.antaranews.com/berita/314397/dampak-negatif-anak-kecanduan-gadget> diakses 24 September 2012.

Najlagrafika. (2012). *Prinsip Dasar Desain Grafis*.

<http://najlagrafika.wordpress.com/2012/03/14/prinsip-dasar-disain-grafis/> diakses 10 Februari 2013.

Padmi, Terryana. (2011). *Akankah Tradisi Layangan Daun Serentan Daunnya*.

<http://travel.detik.com/read/2010/12/09/084116/1512654/1025/akankah-tradisi-layangan-daun-serentan-daunnya> diakses 13 Januari 2013.

Pahonjean. (2011). *Sendaren*.

<http://p4honjean.wordpress.com/2011/04/17/sendaren/> diakses 13 Januari 2013.

Panji, Marfuah. (2012). *Cara Bijak Beli "Gadget" untuk Anak*.

<http://female.kompas.com/read/2012/10/12/09531568/Cara.Bijak.Beli.Gadget.untuk.Anak> diakses 18 Oktober 2012.

Rental. (2009). *Booklet Sebagai Alat Promosi*.

<http://datarental.blogspot.com/2009/06/booklet-sebagai-alat-promosi.html> diakses 10 Februari 2013.

Rosadi, Muhammad. (2012). *Pentingnya Permainan Tradisional di Jaman*

Sekarang. <http://id.shvoong.com/lifestyle/hobbies/2310600-pentingnya-permainan-tradisional-di-jaman/> diakses 17 Oktober 2012.

Shinta, Jeani & Astuti, Sri. (2012). *Permainan Tradisional Sebagai Media*

Pembelajaran. <http://indoforum.wikispaces.com/file/view/PERMAINAN+TRADISIONAL+SEBAGAI+MEDIA+PEMBELAJARAN+Oleh+Jeani+Shinta+Rahayu+%2B+Sri+Astuti+2012.pdf> diakses 18 Oktober 2012.

Strizver, Ilene. (2010). *Typography for Children*.

<http://vsual.org/2010/02/02/typography-for-children> diakses 10 Februari 2013.

Syafiudin. (2011). *Ritual mensucikan layangan Janggan*.

http://fotokita.net/foto/129718983810_0000456/ritual-mensucikan-layangan-janggan diakses 13 Januari 2013.

Wita. (2012). *Gadget Pengaruhi Hubungan Orangtua Dengan Anak*.

<http://banjarmasin.tribunnews.com/2012/06/06/gadget-pengaruhi-hubungan-orangtua-dengan-anak> diakses 10 Oktober 2012.

Wordpress. (2012). *10 Permainan Tradisional Anak Indonesia Yang*

Patut Dilestarikan. <http://multimediabersatu.wordpress.com/2012/06/28/10-permainan-tradisional-anak-indonesia-yang-patut-dilestarikan/> diakses 13 Januari 2013.

The logo for UMMN (Universitas Muhammadiyah Negeri) is displayed in a large, light blue, pixelated font. It consists of the letters 'U', 'M', and 'N' stacked vertically. The 'U' is at the top, 'M' is in the middle, and 'N' is at the bottom. The letters are stylized with a blocky, digital aesthetic.