



### **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

### A. Buku

- Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera.
- Emzir. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Analisis Data*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniati, E. (2010). *Main Yuk! 30 Permainan Tradisional Jawa Barat dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Bandung: PG-PAUD. FIP UPI.
- Larson, C. U. (2010). *Persuasion: Reception and Responsibility (12th ed.)*. Boston: Wadsworth.
- Meggitt, C. (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Moleong, L.J. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- NPFA. (2000). *Best play*. National Playing Fields Association.

- Rachmadi, F. (1992). *Public Relations Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Rifa, I. (2012). *Koleksi Games Edukasi di Dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta: FlashBook.
- Rustan, S. (2009). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). *Font & Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sanyoto, S. E. (2009). *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Venus, A. (2009). *Manajemen Kampanye*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Winarno. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak*. Platinum.
- Yunus, A. (1981). *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## B. Website

Anna, L. K., (2013, Februari 12). *Pentingnya Bermain Bebas bagi Anak.*

<http://health.kompas.com/read/2013/02/12/15461520/Pentingnya.Bermain.Bebas.Bagi.Anak>, diakses tanggal 18 Maret 2013.

\_\_\_\_\_. (2011, Juni 3). *Tergusurnya Dolanan Tradisional.*

[http://issuu.com/asmat/docs/media\\_indonesia\\_03\\_07\\_2011\\_m](http://issuu.com/asmat/docs/media_indonesia_03_07_2011_m), diakses pada tanggal 18 Maret 2013

\_\_\_\_\_. (2011, Juni 17). *Awas Perhatian Anak Pada Ortu Dikalahkan Gadget.*

<http://www.wolipop.com/read/2011/06/17/190003/1662860/857/awas-perhatian-anak-pada-ortu-dikalahkan-gadget>, diakses pada tanggal 15 Maret 2013

Hendry, (2012, April 23). *Populasi dan Sampel.*

<http://teorionline.wordpress.com/2012/04/23/jumlah-sampel-penelitian-kualitatif/>,

diakses pada tanggal 6 Juni 2013

Hendry, (2010, Januari 24). *Jumlah Sampel Penelitian Kualitatif.*

<http://teorionline.wordpress.com/2010/01/24/populasi-dan-sampel/>, diakses pada tanggal 6 Juni 2013

\_\_\_\_\_. (2010, Oktober 4). *Permainan Tradisional Bagus Untuk Pengembangan Anak.*

[http://id.88db.com/id/Knowledge/Knowledge\\_Detail.page/Hobi-Waktu-Luang/?kid=36623](http://id.88db.com/id/Knowledge/Knowledge_Detail.page/Hobi-Waktu-Luang/?kid=36623), diakses pada tanggal 16 april 2013

\_\_\_\_\_. (2013, Maret 27). *Permainan Tradisional Bisa Jadi Media Pembelajaran.*

<http://oase.kompas.com/read/2013/03/27/06534914/Permainan.Tradisional.Bisa.Jadi.Media.Pembelajaran>, diakses pada tanggal 23 April 2013

**1.1.1.** \_\_\_\_\_. (2013, Maret 26). *Mainan Tradisional Jadi Sarana Pembelajaran Anak.*

<http://www.ugm.ac.id/index.php?page=rilis&artikel=5415>, diakses pada tanggal 23 April 2013

\_\_\_\_\_. (2012, Mei 06). *Permainan Moderen Berpotensi Buruk Bagi Anak.*

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/12/05/06/m3li2i-permainan-moderen-berpotensi-buruk-bagi-anak>, diakses pada tanggal 23 April 2013

\_\_\_\_\_. (2013, Januari 20). *Pengaruh Game terhadap Perkembangan Anak.*

<http://generusindonesia.wordpress.com/2013/01/20/pengaruh-game-terhadap-perkembangan-anak/>, diakses pada tanggal 23 April 2013

\_\_\_\_\_. (2013, Maret 18). *Videogames dan Problem Perkembangan Anak.*

<http://www.vemale.com/relationship/keluarga/20918-videogames-dan-problem-perkembangan-anak.html>, diakses pada tanggal 23 April 2013

Suryawinata, F. (2012, November 14). *Anak-Anak Jaman Sekarang Lebih*

*Menginginkan Gadget dan PC?*

<http://www.jagatreview.com/2012/11/anak-anak-jaman-sekarang-lebih-menginginkan-gadget-dan-pc/>, diakses pada tanggal 23 April 2013

\_\_\_\_\_. (2012, Juni 8). *Siapa Kelas Menengah Indonesia?*

<http://nasional.kompas.com/read/2012/06/08/13003111/Siapa.Kelas.Menengah.Indonesia>, diakses pada tanggal 6 April 2013

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA