

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Arifin, S., & Kusrianto, A. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Grasindo.
- Beaird, J., & George, J. (2014). *The Principles of Beautiful Web Design*. SitePoint.
- Cao, J., Kamil, Krzysztof, & Ellis, M. (2015). *Color Theory in Web UI Design: A Practical Approach to the Principles*. UXPin. [https://s3.amazonaws.com/uxpin/uxpin\\_color\\_theory\\_in\\_web\\_ui\\_design.pdf?mkt\\_tok=eyJpIjoiTVdSak56SmhORGm1TW1VeClIsInQiOiJqV1hTMkIxK0hhSEN5cjI0SlJkWks0UVBDWjNzbzk0RHVMK3hPQWEwdmI1YUFNZVdCN1VRaVpGeXc4cEh2clhkOXNxSzhtVnJ2c1NRZDRLZlIiODFoK2ZwM1wvWGZiYVlKZHQxbkpEc](https://s3.amazonaws.com/uxpin/uxpin_color_theory_in_web_ui_design.pdf?mkt_tok=eyJpIjoiTVdSak56SmhORGm1TW1VeClIsInQiOiJqV1hTMkIxK0hhSEN5cjI0SlJkWks0UVBDWjNzbzk0RHVMK3hPQWEwdmI1YUFNZVdCN1VRaVpGeXc4cEh2clhkOXNxSzhtVnJ2c1NRZDRLZlIiODFoK2ZwM1wvWGZiYVlKZHQxbkpEc)
- contourheating. (2019). *Colour Psychology*. contour.
- Deacon, P. B. (2020). *UX AND UI DESIGN STRATEGY A STEP-BY-STEP GUIDE ON UX AND UI DESIGN*.
- Dharmamulya, S. (1992). *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak DIY*. Proyek P2NB.
- Efferin, S., Darmadji, S. H., & Tan, Y. (2008). *Metode Penelitian Akuntansi; Mengungkap Fenomena dengan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu.
- Felici, J. (2012). *The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type*. Peachpit Press.
- Gabungan Olahraga Balogo Indonesia. (2022). *Gabungan Olahraga Balogo Indonesia [Company Profile]*. GOBI.
- Goodwin, K. (2009). *Designing for the Digital Age: How to Create Human-Centered Products and Services*. Wiley.
- Grant, A. E. (2010). *Communication Technology Update and Fundamentals* (A. E. Grant & J. H. Meadows, Eds.). Focal Press/Elsevier.

- Houston, G. (2016). *Illustration that Works: Professional Techniques for Artistic and Commercial Success*. Monacelli Press.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak* (1st ed.). Kencana.
- Landa, R. (2013). *Graphic Design Solutions*. Wadsworth
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi* (1st ed.). ISI Yogyakarta.
- Meirelles, I. (2013). *Design for Information: An Introduction to the Histories, Theories, and Best Practices Behind Effective Information Visualizations*. Rockport Publishers.
- Miller, B. D., & Miller, B. G. (2011). *Above the Fold: Understanding the Principles of Successful Web Site Design*. Adams Media.
- Plattner, H. (2010). *Design Thinking: Understand – Improve – Apply* (C. Meinel & L. Leifer, Eds.). Springer Berlin Heidelberg.
- Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, & Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Petunjuk Teknis Penyusunan Ensiklopedia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Ruslan, R. (2006). *Metode penelitian relations: public relations dan komunikasi*. RajaGrafindo Persada.
- Rusman, d. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajagrafindo.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-computer Interaction*. Addison-Wesley.
- Siswanto, I., & Nurseto, W. (2018). *Mengenal Permainan Tradisional*. Khalifah Mediatama.

- Sklar, J. (2009). Principles of Web Design. Cengage South-Western.
- Sobur, A. (2003). Semiotika komunikasi. Remaja Rosdakarya.
- Suharsaputra, U. (2014). METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. PT Refika Aditama.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Pedagogia.
- Suyami. (2018). Permainan tradisional untuk anak usia dini dalam naskah kuna Jawa (S. R. S. Mulia, Ed.). Dinas Kebudayaan, Kabupaten Sleman.
- Utomo, & Ismail, M. (2019). Permainan Tradisional: Media Stimulasi dan Intervensi AUDBK. Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press.
- Yulita, R. (2017). Permainan tradisional anak Nusantara. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

### Website

- Asidiq, Y. (2016, September 2). Hanya 60 Persen Permainan Tradisional Masih Bertahan | Republika Online. Republika News. <https://news.republika.co.id/berita/ocvh8q399/hanya-60-persen-permainan-tradisional-masih-bertahan>
- Interaction Design Foundation. (2020). The Basics of User Experience Design. <https://www.ideo.com/tools>.
- Kantor Wilayah Sulawesi Utara. (2022, June 14). Tingkatkan Kesadaran Pentingnya Pelestarian Warisan Budaya, Kanwil Kemenkumham Sulut Lakukan Koordinasi KIK di Kab. Kep. Sangihe. Kemenkumham Sulut. <https://sulut.kemenkumham.go.id/berita-kanwil/berita-utama/4524-tingkatkan-kesadaran-pentingnya-pelestarian-warisan-budaya-kanwil-kemenkumham-sulut-lakukan-koordinasi-kik-di-kab-kep-tahuna>

- KEDUTAAN BESAR REPUBLIK INDONESIA , di CANBERRA,, AUSTRALIA. (n.d.). Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia. <https://kemlu.go.id/canberra/id/read/indonesia/2186/etc-menu>
- Kemdikbud. (2017). Warisan Budaya Takbenda | Beranda. Warisan Budaya Takbenda | Beranda. Retrieved June 4, 2023, from <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailTetap=546>
- Kemenkominfo. (2018, Agustus 3). Kementerian Komunikasi dan Informatika. Kementerian Komunikasi dan Informatika. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13886/strategi-pemajuan-kebudayaan-jadi-modal-pembangunan-nasional/0/artikel\\_gpr](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13886/strategi-pemajuan-kebudayaan-jadi-modal-pembangunan-nasional/0/artikel_gpr)
- Kikuchi, K., Otani, M., Yamaguchi, K., & Simo-Serra, E. (2021). Modeling Visual Containment for Web Page Layout Optimization. *Computer Graphics Forum*, 40(7). 10.1111/cgf.14399
- Sfetcu, N. (2014). *Web Design & Development*. Lulu.com.

## **Jurnal**

- Agustinova, D. E. (2022, September). STRATEGI PELESTARIAN BENDA CAGAR BUDAYA MELALUI DIGITALISASI. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 18(2), 2-8.
- Azahari, A. R. (2016, Desember). Olahraga Tradisional Menyipet Dan Balogo Di Masyarakat Kota Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 6(2), 93-117.
- Azahari, A. R. (2018, April). KONDISI OLAHRAGA TRADISIONAL MENYIPET DAN BALOGO DI KOTA PALANGKA RAYA. *Mediasosian: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Administrasi*
- Anshori, D. A., & Sulistijorini. (2019, Desember). ETNOBOTANI PERMAINAN TRADISIONAL ANAK-ANAK MASYARAKAT JAWA DI JAWA

TENGAH. *Media Konservasi*, 24(3), 252-254.  
10.29244/medkon.24.3.252-260

Budiman, H. (2016, November). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.

Hapsari, T. (2012). Perancangan Game Tradisional Dari Kalimantan "Balogo" Dengan Menggunakan Unity.

Husein, M. (2021, April). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15. <https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568>

Khamadi, Sihombing, R. M., & Ahmad, H. A. (2013). PERANCANGAN KONSEP ADAPTASI PERMAINAN TRADISIONAL BAS-BASAN SEPUR DALAM PERMAINAN DIGITAL "AMUKTI PALAPA". *Jurnal Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(2), 1-22.

Muslihin, H. Y., Respati, R., Shobhihi, I., & Shafira, S. A. (2021, Juni). KAJIAN HISTORIS DAN IDENTIFIKASI KEPUNAHAN PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Sosial Budaya*, 18(1), 36-43.

Nurdiawan, H., Cahyadi, D., & Aswar. (2018, Juli). PERANCANGAN WEBSITE ENSIKLOPEDIA DIGITAL KARAENG PATTINGALLOANG. *Jurnal Imajinasi*, 2(2), 60-66.

Nuryanti, B., Artika, E. E., Wulandari, N., & Aulia, N. A. N. (2019, Januari). ANALISIS PEMANFAATAN ENSIKLOPEDIA DI PERPUSTAKAAN IAIN TULUNGAGUNG. *Shaut Al-Maktabah: Jurnal Perpustakaan, Arsip dan Dokumentasi*, 11(1), 99-109.

Purwaningsih, E. (2006, Juni). PERMAINAN TRADISIONAL ANAK: SALAH SATU KHASANAH BUDAYA YANG PERLU DILESTARIKAN. *Jantra*, 1(1), 40-46.

- Retawidyaningrum, D. A., & Traitmanto. (2022, Maret). PENYUSUNAN ENSIKLOPEDIA ELEKTRONIK BRYOPHYTA KAWASAN GUNUNG API PURBA NGLANGGERAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR MATERI PLANTAE. *Jurnal Edukasi Biologi*, 8(1).
- Sari, I. P., & Haswanto, N. (2018, Agustus). ENSIKLOPEDIA DIGITAL INTERAKTIF SONGKET TRADISIONAL PADA WEB BASED HTML5. *Jurnal Visualita*, 7(1), 12-20.
- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyah, F. H. (2020). Design of Digital Interactive Encyclopedia “Palembang Songket Decoration” as Media Education Introduction Wastra Indonesia. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 419, 196-200.
- Sitokdana, M. N. N. (2015, Maret). Digitalisasi Kebudayaan di Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENTIKA)*, 99.
- Suryawan, A. J. (2018, September). PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA PELESTARIAN BUDAYA DAN PENANAMAN NILAI KARAKTER BANGSA. *Genta Hredaya*, 2(2), 1-10. <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432>
- Tawaf, & Alimin, K. (2012). Kebutuhan Informasi Manusia: Sebuah Pendekatan Kepustakaan. *Kutubkhanah: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 15(1), 50-51. <http://dx.doi.org/10.24014/kutubkhanah.v15i1.249>
- Tedi, W. (2015, Desember). PERUBAHAN JENIS PERMAINAN TRADISIONAL MENJADIPERMAINAN MODERN PADA ANAK-ANAK DI DESA IJUKKECAMATAN BELITANG HULU KABUPATEN SEKADAU. *Jurnal Sosiologi*, 3(4).
- Witabora, J. (2012, Oktober). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA*, 3(2), 659-667.