

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, T. (2021). Penjualan Manga Anjlok ke Angka Terendah Sepanjang 50 Tahun. <https://hot.detik.com/book/d-5817954/hiks-penjualan-manga-anjlok-ke-angka-terendah-sepanjang-50-tahun>. 28 Maret 2023: (07:30).
- Armisha, V., dan Abidin, M. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik*. 3(1): 30-43.
- Bachri, B. (2010). Meyakinkan Validitas Data melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 10(1): 46-62.
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan Transformasi Teknologi Digital. *INFOKAM*. (2): 116-123.
- Fad, A. (2014). *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Cerdas Interaktif. Jakarta Timur. Indonesia.
- Habsy, B. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif dalam Bimbingan dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*. 1(2): 90-100.
- Hermawan, D., dan Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(5): 778-789.
- Hopeman, T., dan Rahma, A. (2023). Does the Clackers Balls Toys Make a Student's Behavior Change? a Literature Review st Elementary School. *Jurnal Pendidikan West Science*. 1(1): 39-44.
- Irawan, H., Barkah, J., dan Karim, M. (2018). Fall And Revilitazion Traditional Game in Indonesia at 1990-2010. *Tsaqofah: Jurnal Agama dan Budaya*. 16(2): 131- 223.
- Jayanti, W., dan Bahtiar, A. (2020). Alih Wahana Dongeng ke Komik Daring (Webtoon). *Jurnal Bebasan*. 7(2): 201-215.
- Kumala, S., Swendra, C., dan Yudani, H. (2017). Perancangan Media Ilustrasi Budaya Sanjo Komik Platform Line Webtoon. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(10).
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Universitas Nusantara PGRI. Kediri. Indonesia.

- Kurniati, E. (2006). Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak melalui Permainan Tradisional. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. (4): 97-214.
- Mania, S. (2008). Observasi sebagai Alat Evaluasi dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan*. 11(2) : 220-233.
- Mariani, N. (2017). Membangun Sikap Sosial Anak melalui Permainan Tradisional. *PRATAMA WIDYA*. 2(2): 71-75.
- Mccloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperColins. New York. United States.
- Mccloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga And Graphic Novels*. HarperColins. New York. United States.
- Mulyana, Y., dan Lengkana, A. (2019). *Permainan Tradisional*. Salam Insan Mulia. Bandung. Indonesia.
- Mulyawan, R. (2023). Digital Game: Apa itu Game Design dan Designer? Ini Tujuan dan Fungsi, Jenis Pengetahuan, Macam Skill serta Tips dan Caranya!. <https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-digital-game/>. 21 Maret 2023: (22:03)
- Perdima, F., dan Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai Karakter pada Permainan Tradisional Hadang di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(6): 5342-5351.
- Prisca, H. (2019). Perancangan Program Kampanye Rescue and Adopt melalui Webtoon Four Little Feet untuk Membangun Sikap Kepedulian pada Hewan. *Journal of Servite*. 1(1): 50-72.
- Putri, E., Setiawati, S., dan Pujiraharjo, S. (2022). Eksistensi Permainan Anak Tradisional di Era Modern: Studi Kasus di Nagari Lubuk Basung, Kabupaten Agam. *Aceh Anthropological Journal*. 6(2): 168-175.
- Ramadhan, W. (2019). Jenis-Jenis Komik, dari Novel Grafis Hingga Webtoon. <https://kreativv.com/jenis-jenis-komik/>. 10 Mei 2023: (05:24).
- Siahaan, H. (2017). Aktualisasi Karunia di Era Digital. *Jurnal Teologi dan Pelayanan Kristani*. 1(1): 23-38.
- Similiarweb. (2023). Webtoon.com Audience Demographics. <https://www.similarweb.com/website/webtoons.com/#geography>. 20 Maret 2023: (20:47).

- Suyitno. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip dan Operasionalnya*. Akademia Pustaka. Tulungagung. Indonesia.
- Widiastuti, N., dan Kusuma, P. (2021). Kajian Permainan Tradisional Bali untuk Membantu Pembentukan Karakter dan Keterampilan Sosial Anak. *SEGARA WIDYA Jurnal Penelitian Seni*. 9(2): 98-105.
- Yulianingsih, W., Lutviatiani, M., dan Wijaksono, C. (2023). Analisis Perkembangan Post-Pandemic Social Skills Anak Fase Childhood melalui Permainan Lato-lato. *Educative: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. 1(1): 15-22.
- Zulkifli, M., Wahida, W., dan Sendi. (2022). Dampak Teknologi Smartphone di Era Revolusi Industri 4.0 Terhadap Perilaku Siswa. *Al-Nahdiah: Jurnal Pendidikan Islam*. 1(3): 201-212.