

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal Of Sport Science And Education (Jossae), 3(2).
- Arliesa, Y., Angeli, S. C., & Sari, O. D. K. (2022). *Perancangan Motif Batik Dengan Inspirasi Permainan Tradisional Indonesia*. Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik, 4(1).
- Ayu, G., Dindayanti, K., Angendari, D., & Widiartini, N. K. (2023). *Perkembangan Ragam Hias Kain Tenun Endek Lukis Di Pertenunan Endek Gurita, Kabupaten Klungkung*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 20(2).
- Bani, A. P., Saryana, I. M., & Yana, I. B. C. (2025). *Etnofotografi Motif Tenun A'kai Manfafa' Dan Panbuat Di Desa Nekmese, Amarasi Selatan, Kupang, Nusa Tenggara Timur*. Retina Jurnal Fotografi, 5(2), 156–166. <https://doi.org/10.59997/Rjf.V5i2.5148>
- Basir, M. (2024). *Ragam Permainan Tradisional Nusantara* (L. Hendrajaya, Ed.; 1st Ed.). Penerbit Subaltem Inti Media.
- Central Board Of Secondary Education. (2017). *Elements Of Textile Design: Cbse Textbook For Class Xi*. Central Board Of Secondary Education.
- Choudhury, A. K. Roy. (2023). *Principles Of Textile Printing*. Crc Press, Taylor & Francis Group.
- Cnn Indonesia. (2023, July 9). *Pelestari Permainan Tradisional* [Video]. <https://youtu.be/D-9zdd-9f48>. <https://youtu.be/D-9zdd-9f48>
- Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Cijengkol 02*. 9(4).
- Danandjaja, J. (1984). *Folklor Indonesia; Ilmu Gosip, Dongeng, Dan Lain-Lain*. Pt Pustaka Utama Grafiti.
- Dewi, N. M. E. N. (2022). *Seni Budaya Dalam Nirmana 2d* (P. H. Krisnawan, Ed.; 1st Ed.). Institut Desain Dan Bisnis Bali.
- Dharsono. (2007). *Estetika* (1st Ed.). Rekayasa Sains Bandung.
- Djelantik, A. A. M. . (1999). *Estetika : Sebuah Pengantar* (T. Rahzen & N. M. Suryani, Eds.). Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.

- Dwicahyani, A. A., & Rosandisini, M. (2023). *Pengolahan Motif Dengan Teknik Pola Repetisi Simetri Menggunakan Bentuk Aksara Jawa* (Vol. 05, Number 02).
- Ernawati, Izwerni, & Nelmira, W. (2008). *Tata Busana Jilid 3*.
- Hudah, K. (2023, May 8). *Batik Digital*. Batik Prabuseni. <https://www.batikprabuseno.com/artikel/edukasi/batik-digital/>
- Inspektorat Jenderal Kemendikdasmen. (2023). *5 Alasan Perlunya Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia*. Inspektorat Jenderal Kemendikdasmen. <https://itjen.kemendikdasmen.go.id/web/?p=7602>
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2017). *Simbol Kearifan Lokal: Ragam Hias Pada Media Kertas*.
- Khairunnisa, A., & Prasetyaningtyas, W. (2026). *Congklak As A Source Of Ready To Wear Fashion Ideas: A Product Feasibility Study* (Vol. 14, Number 2). <https://journal.unnes.ac.id/journals/teknobuga/index>
- Kristiana, N. (2015). *Nirmana Dua Matra*. Unesa University Press.
- Kristiyanto, P. N., & Santoso, R. E. (2025). *Perancangan Tekstil Permukaan Bermotif Rajamala Melalui Teknik Digital Printing Pada Pembuatan Kemeja Casual*. In *Jurnal Kriya Dan Industri Kreatif* (Vol. 5).
- Kusuma, A. R., & Bestin, B. (2025). *Analisis Ideologi Melalui Wacana Dalam Pameran Seni "Mindscape Gravity" Di Lav Gallery Yogyakarta* (Vol. 8, Number 1).
- Kusuma, P. T. H. (2023, February 6). *Pengertian Batik: Karakteristik, Jenis, Motif Dan Maknanya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6553022/pengertian-batik-karakteristik-jenis-motif-dan-maknanya>
- Lacksana, I. (2017). *Kearifan Lokal Permainan Congklak Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Melalui Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah*. Satya Widya, 33.
- Mayliana, E. (2019). *Penciptaan Busana Anak Dengan Menerapkan Teknik Substraction Cutting*. Corak, 8(1), 49–56. <https://doi.org/10.24821/corak.v8i1.2690>
- Meilani, M. (2013). *Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna Dalam Berbusana*. Humaniora, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Monica, F., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). *Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2).

- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi', M. I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). *Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi Dan Mental Anak Di Sdn Kalirungkut 1 Surabaya*. Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, 2(5). <https://doi.org/10.5281/Zenodo.14553753>
- Mukhirah, & Nurbaiti. (2018). *Dasar Seni Dan Desain*. Syiah Kuala University Press.
- Mulyati, M. I. (2022). *Studi Pemilihan Warna Terhadap Interior Kamar Praktek Dokter Dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan Terhadap Tingkat Stres Pasien*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(6), 7464–7468.
- Na'am, M. F. (2020). *Dasar Seni Dan Desain* (A. Khanafi, Ed.). Deepublish.
- Noerharyono, M., & Prabawati, M. (2018). *Ilustrasi Mode, Pola Hiasan Dan Desain Tekstil* (D. Atmanto, Ed.; 1st Ed.). Unj Press.
- Pratama, I. R., & Mudjiati. (2021). *Ragam Hias Naga Suku Dayak Pada Kreasi Produk Fashion Dengan Teknik Digital Printing*. Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa Dan Budaya Visual, 1(1), 29.
- Pulukadang, W. R. (2021). *Keterampilan Menghias Kain* (Y. Putri, Ed.). Angkasa Cv.
- Puspamurti, D. Y., Ratnawati, I., & Sidiyawati, L. (2023). *Permainan Tradisional Anak Dalam Penciptaan Desain Motif Batik Tulis Sebagai Busana Outer Kekinian*. Jolla Journal Of Language Literature And Arts, 3(12), 1828–1847. <https://doi.org/10.17977/Um064v3i122023p1828-1847>
- Qu, H. (2023). *Intelligent Systems For Digital Pattern Analysis And Design Support* [Phd Thesis/Doctoral Dissertation, The Hong Kong Polytechnic University]. <https://theses.lib.polyu.edu.hk/handle/200/12404>
- Rachman, F., et al. (2025). *Pembelajaran Permainan Tradisional* (Ariyanto, Ed.). U Me Publishing.
- Rahayu, S. K., & Katiah. (2021). *Stilasi Burung Luntur Kasumba Dengan Teknik Digital Printing Pada Busana Ready To-Wear*. Nuansa Journal Of Arts And Design.
- Rahman, Md. M. (2021). *Applications Of The Digital Technologies In Textile And Fashion Industry*. Technium: Romanian Journal Of Applied Sciences And Technology, 3(1). <https://ssrn.com/abstract=3777742>
- Riana, I., Putra, Y. S., & Setyadi, D. K. (2023). *Nirmana Teori Dan Praktik*. Gemala.

- Rianto, H., & Yuliananingsih, Y. (2021). *Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional*. Edukasi: Jurnal Pendidikan, 19(1), 120. <https://doi.org/10.31571/Edukasi.V19i1.2440>
- Sanyoto, S. Ebd. (2010). *Nirmana : Elemen-Elemen Seni Dan Desain*. Jalasutra.
- Statistik Kebudayaan 2019. (2019). Statistik kebudayaan 2019 - Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Suciati. (2021). *Moodboard Sebagai Media Pembelajaran Yang Berorientasi Pada Produk Kreatif Bidang Busana Dan Kriya Tekstil*. Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana, 4. <https://journal.uny.ac.id/index.php/ptbb/article/view/42767>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (19th Ed.).
- Suhersono, Hery. (2004). *Desain Motif : Inspirasi Motif Tekstil, Seni Bordir, Seni Ukir, Batik, Porselen, Keramik, Dekorasi & Ragam Hias Lain*. Puspa Swara.
- Surajiyo. (2015). *Keindahan Seni Dalam Perspektif Filsafat*. Jurnal Desain, 02(03), 117–202.
- Susila, D. A. (2018). *Metamorfosis Congklak*. Jurnal Suluh, 1(2). <https://doi.org/10.34001/jsuluh.V1i2.905>
- Talk Show Tvone Reload. (2024, June 16). *Kampung Dolanan: Melestarikan Permainan Tradisional* [Video]. https://youtu.be/0zesp_9b_G0
- Waldo, K., Iqroni, D., Suhartini, S., & Anjanika, Y. (2025). *Permainan Tradisional*. www.unjapublisher.unja.ac.id
- Wardaya, A. I., Bestari, A. G., Sulistiyanto, S., & Kindiasari, A. (2024). *Fashion As An Expression Of Cultural Identity In The Digital Age*. Journal Of Research In Social Science And Humanities, 4(2), 161–164. <https://doi.org/10.47679/jrssh.V4i1.118>
- Wilson, J. (2001). *Handbook Of Textile Design*. Woodhead Publishing Limited.