

## DAFTAR PUSTAKA

- Baskoro, B. . P. (2015). PENGEMBANGAN PERMAINAN ANAK DENGAN KONSEP INTERACTIVE PLAYGROUND. *Tingkat Sarjana Senirupa DanDesain*.
- Brian, C. (2006). *Instant creativity: 76 cara instan meningkatkan kreativitas*. Jakarta Esensi Erlangga Group.
- BSN. (2012). *Standar Mainan Anak*. Badan Standarisasi Nasional.
- Fathurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini*, 2(1).
- Huizinga, J. (1997). *Johan Huizinga HOMO LUDENS, Cultural History Articles=Janko Slava (Fort/Da Library) || (A. loffe (ed.)). progress -Tradition*.
- Darmayanti, I. (2006). *Psikologi Seni (Cetakan I)*. PT Kiblat Buku Utama.
- Marvella, B., & Kurnia, A. S. (2020). Galeri Seni Interaktif. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 929. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4421>
- Susanto, Mikke (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab dan Djagat Art House.
- Muaunah, B. (2016). *Interaksi Sosial Anak didalam keluarga, sekolah, dan masyarakat (I. Kartika (ed.))*. Jenggala Pustaka Utama.
- Perry, K. (2005). History of Crochet 1500 BC - 1820. *Crochet*.
- Simpshon, J. (1989). *Oxford Dictionary of English*. Oxford University Press.
- Kartika , Sony Dharsono (2017). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Penerbit Rekayasa Sains.
- Sony K, D. (2017). *Seni Rupa Modern (Edisi Revi)*. Rekayasa Sains.
- Sumartono. (2000). *Peran Kekuasaan Dalam Seni Rupa Kontemporer Yogyakarta*. Yayasan Seni Cemeti.