

## LITERATURVERZEICHNIS

- Aldrian, Sarah. 2019. *Lehrvideos*. Graz: Fachhochschule der Wirtschaft.
- Anggita, G., Mukarromah, S., Ali, M. 2018. *Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa*. Journal Of Sport Science And Education (Jossae), 3(2), 55-59.
- Fad, Aisyah. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Hasan, D.I., Fauzi, A. 2018. *Aplikasi Adobe After Effect Cs 4 Dalam Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi Di Toko Aneka Sport Malang*. Jurnal Aplikasi Bisnis, 3 (2).
- Kesatuan Aksi Mahasiswa Sibolga Tapteng. 2019. *Permainan Kecil Anak Sibolga*. Abgerufen am 3. Februar 2022 von <http://pb-kamista.blogspot.com/2014/11/permainan-kecil-anak-sibolga.html?m=1>
- Kurniawan, A. 2012. *Film Animasi „Permainan Egrang“ untuk Melestarikan Budaya Tradisional*. Skripsi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Kurniawan, A. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Malang, Wineka Media.
- Kurniawan, M. und Purwandono, W. 2015. *Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d Permainan Tradisional Study Kasus “Museum Anak Kolong Tangga” Yogyakarta*. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2015. ISSN: 2302-3805.
- Melfianora. 2019. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur*. Pekanbaru: UPT Balai Pelatihan Penyuluh Pertanian.
- Ministerium für Bildung und Kultur Indonesien. 2021. *Statistik Kebudayaan 2021*. Jakarta: Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, Rezki Fadillah. 2021. *Die Erstellung von Animationsvideo zum Thema traditionelle Kinderspiele aus Nord-Sumatra für das Fach Deutsch für Kinder*. Skripsi, FBS, UNIMED, Medan.
- Putri, A. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran*

*Bahasa Indonesia Kelas III SD*. Skripsi, FKIP Universitas PGRI Yogyakarta.

Rahardja, U., et all. 2012. *Membuat Movie Sffect Holywood dengan Tekhnologi CGI*. Yogyakarta: Andi Publisher.

Sari, D. A. M., Murtono, und Fathurohman, I. 2021. *Pengembangan Media Video Animasi3D Dalam Permainan Tradisional Petak Benteng Untuk Keterampilan Motorik*. Jurnal Risenologi, 6(1).

Sembiring, A. 2020. *Die Erstellung einer Videoanimation der indonesischen Legende „Gua Amang“*. Skripsi, FBS, UNIMED, Medan.

Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: CV. Alfabeta.

Wijayanti, Rina. 2014. *Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak*. Jurnal Cakrawala Dini, 5(1), 51-56.

Winder, C., Dowlatabadi, Z. 2011. *Producing Animation*. Oxford: Elsevier.

Yulita, Rizki. 2017. *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Zuriyani, E. 2021. *Penelitian Research And Development (R & D): Alternatif Pengembangan Profesi Widyaiswara*. BDK Palembang Kementerian Agama RI.