

## DAFTAR PUSTAKA

- Abercrombie, dkk. 2010. *Kamus Sosiologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Azca, Najib dan Oki Rahadiano Sutopo. 2012. *Mengapa Menerbitkan Jurnal Studi Pemuda?* dalam jurnal Studi Pemuda Vol. 1 No. 1 hlm. 46 – 49
- Azca, Najib, dkk. 2011. *Pemuda Pasca Orba*. Yogyakarta : YouSure Fisipol UGM
- Azca, Najib, dkk. 2014. *Buku Panduan Studi Kepemudaan: Teori Metodologi dan Isu-isu Kontemporer*. Yogyakarta : YouSure Fisipol UGM
- Creswell, John W. 2007. *Qualitatif Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches*. California : Sage Publications
- Crow, G dan Graham Allan. 1994. *Community Life*. New York : Routledge
- Denzin, Norman K. dan Yvonna S. Lincoln. 2009. *Handbook of Qualitatif Research*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DIY. 1980. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Editor Drs. Ahmad Yunus
- Dharmamulya, Sukirman. 1992. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Giuffre, Katherine. 2013. *Community and Networks*. UK : Polity Press
- Huizinga, Johan. 1990. *Homo ludens Fungsi dan Hakikat Permainan dalam Budaya*. Jakarta : LP3ES
- Larasati, Theresia Any. 2011. *Kekehan Permainan Gasing Daerah Lamongan*. Jakarta : Direktorat Tradisi, Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata

- Liu, Elain S. C., dkk. 2009. *Youth Empowerment and Volunteerism*. Hongkong : City University of Hongkong Press
- Mantri, Yaya Mulya. 2014. *Peran Pemuda dalam Pelestarian Seni Tradisional Benjang Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Daerah* dalam jurnal Ketahanan Nasional Vol. XX No. 3 hlm 135 – 140
- Naafs, Suzanne dan Ben White. 2012. *Intermediate Generations: Reflections on Indonesian Youth Studies* dalam jurnal The Asia Pacific Journal of Anthropology Vol. 13 No. 1 hlm. 3 – 20
- Pangesti, Neni, dkk. 2016. *Screen Based Activity sebagai Faktor Risiko Kegemukan pada Anak Prasekolah di Kota Yogyakarta* dalam jurnal Gizi Klinik Indonesia Vol. 13 No. 1 hlm. 34 – 41
- Purwaningsih, Ernawati. 2006. *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan* dalam jurnal Jantra Vol. 1 No. 1 hlm. 40 – 46
- Putra, Andy Surya, dkk. 2017. *Peningkatan Kapasitas Working Memory Melalui Permainan Congklak pada Siswa Sekolah Dasar* dalam jurnal Psikologi Vol. 44 No. 1 hlm. 18 – 27
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman. 2012. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Soekanto, Soerjono. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Depok : Rajagrafindo Persada
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sujarno, dkk. 2013. *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta : Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta

Wilson, John. 2000. *Volunteering* dalam jurnal *Annual Review of Sociology* Vol. 26 hlm. 215 – 240

### Website

Badan Pusat Statistik. 2019. *Jumlah Penduduk DIY*. Diakses melalui <http://bappeda.jogjapro.go.id/dataku/> pada tanggal 9 Agustus 2019

Badan Pusat Statistik. 2017. *Jumlah Perguruan Tinggi, Mahasiswa, dan Tenaga Edukatif (Negeri dan Swasta) di Bawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Menurut Provinsi Tahun Ajaran 2013/2014-204/2015*. Diakses melalui [www.bps.go.id](http://www.bps.go.id) pada tanggal 17 Mei 2019

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. 2017. *Survey Penggunaan TIK 2017 Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat*. Diakses melalui [www.indonesiabaik.id](http://www.indonesiabaik.id) pada tanggal 9 Maret 2019

Ritcher, Felix. 2013. *Mobile Devices The 21st Century Nanny*. Diakses melalui [www.statista.com](http://www.statista.com) pada tanggal 21 Mei 2019