

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro. (2010). *Metode Penulisan Untuk Public Relatios Kuantitatif Dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosia Rekatama Media.
- Djelantik, A.M. (2004). *Estetika: Sebuah Pengantar*, Cetakan ketiga. Bandung: MSPI
- Dr. Ir. Eko Nugroho, M.Si. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta:Penerbit Andi
- Ismayani, Ani. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Kamelia
- Khadijah, M.Ag. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Moleong, Lexy J. (2012). *Metodologi Penulisan Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Richard D. Kellough. (2003). *A Resource Guide for Teaching: K-12 (6th Edition)*. Merrill Pub Co;Amerika Serikat.
- Rivers,W.L.,Peterson,T.&Jensen, J. W. (2003).*Media Massa & Masyarakat Modern*. Edisi Kedua. Jakarta: Prenada Media.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius

### Jurnal

- Aznar Zacky, dkk. (2014). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- Hanastasya Aprilly, dkk. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Bergambar Dengan Adaptasi Dari Cerita Rakyat Maluku Untuk Remaja Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan*. Program Studi Desain

- Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Petra.
- Hen Dian, dkk. (2017). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Dang Gedunai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra Surabaya.
- I Gusti bagus, dkk. (2020). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan*; Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indosenia Denpasar.
- J Handali. (2018). *Perancangan Buku Cerita Augmented Reality Si Gerong dan Orah*; Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Tangerang.
- Lejar Daniartana. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind*; Pascasarjana ISI Yogyakarta; Jurnal Ikonik Volume 1, Nomor 1, Juli 2019 (69-74)
- Loeziana Uce. (2017). *The Golden Age :Masa Efektif Merancang Kualitas Anak*. Jurnal Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- M. L. Lazuardi and I. Sukoco. (2019). “*Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek*,” Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, vol. 2, no. 1
- Pretty Putri Sammona. (2019). *Perancangan Buku Dongeng Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Moral Dengan Tema Dongeng Si Pahit Lidah*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Seni Dan Sastra, Universitas Pasundan Bandung.
- Riza Novan. (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Ciung Wanara Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality*; Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom Bandung.
- Rola Farah, dkk. (2020). *Maternal reading and fluency abilities are associated with diffusion properties of ventral and dorsal white matter tracts in their preschool-age children*. Internatioinal Journal Brain and Cogn Epub; Elsevier Inc. Amerika Serikat.

- Ryan Aditya Pratama Warndana. (2015). *Semiotika Logo Video Game The Last Story*. ISI Yogyakarta; Jurnal Dekave Vol.8, No.2.
- Sri Wulandari. (2017). *Perancangan Buku Bergambar Cerita Rakyat Karampuang*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Makassar.
- Tubagus Jamal, dkk. (2021). *Perancangan Buku Interaktif Kancil Dan Buaya Berbasis Augmented Reality Untuk Anak - Anak Di Denpasar*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali.
- Yovian Sunu Adi. (2021). *Perancangan Komunikasi Visual Buku Augmented Reality "Gigih Seperti Jaka Linglung" Untuk Anak Usia Dini Di Kota Kuwu*. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Dan Desain; Universitas Katolik Soegijapranata.
- Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya Pendampingan Dialogis Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan. FKIP Universitas Muhammdiyah Ponorogo.

Online:

- Larasati Dyah Utami. (2021). *Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara*. <https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661>; Diakses pada 11 November 2021
- Yuli Nurhanisah. (2020). *Tujuan dan Peran Serta GERNAS BAKU*. [https://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/tujuan-dan-peran-serta-gernas-baku](https://indonesiabaik.id/motion_grafis/tujuan-dan-peran-serta-gernas-baku). Diakses pada : 11 November 2021