

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyani, *Pembelajaran Sastra Bahasa Dan Budaya Daerah Dalam Kerangka Budaya*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2008.
- [2] A. Zaenal, “Meningkatkan Hasil Belajar dengan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir,” *THEOREMS (The Orig. Res. Math.*, 2018, [Online]. Available: jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/download/705/652.
- [3] A. Budiana, “Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Sayur dan Buah Sebagai Media Edukasi POla Hidup Sehat Untuk Anak Usia 6-12 Tahun,” Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2021.
- [4] T. Yamane, “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia,” *Ayumi*, vol. 7, p. 1, 2020, doi: <http://dx.doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>.
- [5] Artyka Dewi Anugrahani, “Studi Fenomenologi Internalisasi Nilai-Nilai Budaya Jepang Melalui Anime Di Kalangan Otaku,” Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya “Prapanca,” 2017.
- [6] C. B. Imagine FX, Staff, “How to draw a character at different ages,” *September 08*, 2015. <https://www.creativebloq.com/comics/how-draw-character-different-ages-91516622> (accessed Feb. 28, 2021).
- [7] I. Gunawan, *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Jakarta: Bumi Aksara 143, 2013.
- [8] H. M. Rosidiyanti, “Perancangan Buku Ilustrasi Aksara Jawa Dengan Teknik Digital Vektor Sebagai Media Pembelajaran Anak Kelas 3 Sekolah Dasar,” Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2018.
- [9] V. V. B. Agustaf, “Perancangan Buku Ilustrasi Pepatah Jawa Untuk Anak Usia 9-12 Tahun,” UNIVERSITAS SEBELAS MARET, 2013.
- [10] A. Z. Melissa Ruyattman, Heru Dwi Waluyanto, “Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital,” *DKV Adiwarna*, vol. 1, 2013, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/864>.
- [11] R. O. Maulida, “Visualisasi Desain KARAKTER TOKOH DALAM FILM ANIMASI ‘THE BATTLE OF SURABAYA,’” INSTITUT SENI

INDONESIA SURAKARTA, 2019.

- [12] M. . Anggun Fajarizka, R. Eka Rizkiantono, S.Sn., “Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4,” *J. SAINS DAN SENI ITS*, 2016.
- [13] N. Soedarso, “Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapatih Gajah Mada,” *Peranc. Buku Ilus. Perjalanan Majapatih Gajah Mada*, vol. 5 no. 2, p. 566, 2016.
- [14] F. Budianto, “ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG,” *Kaji. Wil.*, vol. 6, p. 313, 2015, [Online]. Available: <https://jkw.psdr.lipi.go.id/index.php/jkw/article/view/339>.
- [15] KBBI, “Arti Kata adhiluhung.” <https://kbbi.web.id/adiluhung.html> (accessed Aug. 23, 2021).
- [16] T. A. Media, *Buku Pepak Bahasa Jawi*, 1st ed. Afifa Media, 2010.
- [17] Hadiwirodarsono, *Belajar Membaca dan Menulis Aksara Jawa*. Solo: Kharisma, 2010.
- [18] Darusuprpta, *Pedoman Penulisan Aksara Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama, Yogyakarta., 2002.
- [19] Suryadipura, “Cara Belajar Membaca dan Menulis Huruf Jawa Jilid 1,” p. 10, 2008.
- [20] Nurfauziyah, “Pengaruh Warna Terhadap Psikolog Anak,” *19 Februari*, 2018. www.kompasiana.com/jreeng/5a8af7b216835f47fd0049c5/pengaruh-warna-terhadap-psikolog-anak (accessed Aug. 17, 2021).
- [21] B. University, *Humaniora. Language, People, Art, and Communication Studies.*, Vol. 6 No. Jakarta: Binus University, 2015.
- [22] D. Nana, “Pring Embong, Kekayaan Flora Purba yang Hanya Tumbuh di Kabupaten Malang,” *05 Juni*, 2017. www.malangtimes.com/baca/18708/20170605/110315/pring-embong-kekayaan-flora-purba-yang-hanya-tumbuh-di-kabupaten-malang.
- [23] T. News, “Cempaka Putih,” *12 Juli*, 2019. www.tribunnewswiki.com/amp/2019/07/12/kantil-cempaka-putih.