

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Nasution, “Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi Terhadap Eksistensi Budaya Lokal,” *J. Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 21, no. 1, pp. 30–42, 2017.
- [2] S. B. Utomo, “Mendongeng Dalam Perspektif Pendidikan,” *Agastya J. Sej. Dan Pembelajarannya*, vol. 3, no. 01, pp. 1–8, 2013, doi: 10.25273/ajsp.v3i01.901.
- [3] KBBI, “Ilustrasi menurut KBBI,” www.KBBI.web.id. <https://kbbi.web.id/ilustrasi>.
- [4] T. Haryadi and D. I. I. Ulumuddin, “Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan Storytelling Melalui Media Komunikasi Visual,” *Andharupa J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 2, no. 01, pp. 56–72, 2018, doi: 10.33633/andharupa.v2i01.1018.
- [5] K. Habib and T. Soliman, “Cartoons ’ Effect in Changing Children Mental Response and Behavior,” no. September, pp. 248–264, 2015.
- [6] A. K. Email, “E - Book sebagai media pembelajaran di masa depan,” 2018.
- [7] F. Safitri and A. A. Said, “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Lebonna Massudilalong,” *TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar*, vol. 7, no. 1, p. 21, 2020, doi: 10.26858/tanra.v7i1.12967.
- [8] E. D. Oktaviana, “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Sedekah Bumi Di Jepara,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [9] Lizawati, “Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter,” *SeBaSa*, vol. Vol 1 no 1, pp. 19–26, 2018.
- [10] S. Sustyo H, “Dongeng Asal Usul Nama Karanganyar,” *Behance*. <https://www.behance.net/gallery/26437715/Dongeng-Asal-Usul-Nama-Karanganyar/modules/173077389>.
- [11] A. Belva Nugraha, “Cuweg Angge-Angge,” *Behance*, 2014. <https://www.behance.net/gallery/13651241/Traditional-Game-book/modules/94706027>.
- [12] Olga Prava. Ada Ari, “The Spider’s Thin Leg,” *Behance*, 2021. <https://www.behance.net/gallery/131200257/Book-illustration-The-spiders-thin-legs/modules/743045013>.
- [13] A. Kusrianto, “Pengantar Desain Komunikasi Visual,” in *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, 2007, p. 2.
- [14] R. Supriyono, *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta, 2010.
- [15] Pujiriyanto, *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2005.
- [16] S. Rustan, *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011.
- [17] A. Syamsul and A. Kusrianto, *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2009.
- [18] A. A. Said, *Dasar Desain Dwimatra*, vol. 53, no. 9. 2006.
- [19] N. Soedarso, “Mahapatih Gajah Mada,” no. 9, pp. 561–570.

- [20] Korat and Shamir, *Moody*. Using Electronic Book in the Classroom to Enhance Emergent Literacy Skills in Young Children. Journal of Literacy and Technology, 2010.
- [21] S. Endraswari, *Teori Kritik Sastra*. Yogyakarta: CAPS (Center Academic Publishing Service), 2013.
- [22] K. Boja, K. Kendal, D. R. Alifah, and M. Doyin, “Jurnal Sastra Indonesia,” vol. 7, no. 1, pp. 55–61, 2018.
- [23] D. Rukmini, “Cerita rakyat kabupaten Sragen (suatu kajian struktural dan nilai edukatif),” Universitas Sebelas Maret, 2009.
- [24] P. Sutikno, Dr. M Sobri & Hadisaputra, “Penelitian Kualitatif,” *J. Equilib.*, p. 199, 2020.
- [25] S. Usaha *et al.*, “Volume VIII / No . 2 / OKTOBER 2016 ISSN : 2086-0447 Jurnal Riset Akuntansi – Volume VIII / No . 2 / Oktober 2016 i Program Studi Akuntansi – Universitas Komputer Indonesia,” vol. VIII, no. 2, 2016.
- [26] S. Informasi, “Studi Komparatif User Experience Desain Antar Muka Pengguna Aplikasi Mobile Berdasarkan Elemen Desain,” vol. 1, no. 2, pp. 15–24, 2019.
- [27] “Kerangka Penelitian Dhammayanti.”
- [28] M. Jaruki and M. Dasuki, *Cerita Rakyat dari Banyumas*. Jakarta: Grasindo, 2003.