

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. K. dan Pendidikan, “Warisan Budaya Takbenda Indonesia,” *Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya*, 2018. <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/>
- [2] Carlan and Kasirun, *Ragam Budaya Banyumas*. Banyumas: Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, 2013.
- [3] I. Fibiona, “Ebeg,” *Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya*, 2016.
- [4] J. W. Santrock, *A Topical Approach To Life Span Development*, 10th ed. Texas: Mc Graw Hill Higher Education, 2019.
- [5] Desmita, *Psikologi Perkembangan*, 10th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- [6] I. Maharsi, *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016.
- [7] D. Halim and A. P. Munthe, “Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini,” *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 203–216, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216.
- [8] F. Rahman and T. Wahab, “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar,” *e-Proceeding Art Des.*, vol. 7, no. 2, pp. 1208–1218, 2020.
- [9] M. S. H. Riska Amelia, Aswar, “Perancangan Media Pembelajaran Busana Adat Pengantin Sulawesi Selatan Untuk Anak Usia Dini,” *EPrints Univ. Negeri Makassar*, 2019.
- [10] P. S. Trimawarni, I. S. Herawati, and M. Wibawa, “Perancangan Buku Pakaian Adat Madura Untuk Anak Usia 9-12 Tahun Melalui Media Ilustrasi,” *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 2, no. 01, pp. 15–19, 2020, doi: 10.32664/mavis.v2i01.478.
- [11] S. Wahyuningsih, *Desain Komunikasi Visual*, 1st ed. Madura: UTM Press, 2016.
- [12] L. Gilang, R. M. Sihombing, and N. Sari, “Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Karakter*, vol. 8, no. 2, pp. 158–169, 2017, doi: 10.21831/jpk.v7i2.15799.
- [13] Afriza, Muhammad Fajar, and Sugito, “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya,” *Stikom Surabaya*, pp. 8–32, 2019.
- [14] F. Hanisha and Y. A. Djalari, “Bahasa Visual , Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak,” *J. Seni dan Reka Ranc. J. Ilm. Magister Desain*, vol. 1, no. 1, pp. 63–82, 2018, doi: 10.25105/jsrr.v1i1.3878.
- [15] N. Soedarso, “Mahapatih Gajah Mada,” *Humaniora*, vol. 5(2), no. 9, pp. 561–570, 2014.
- [16] W. Swasty, *Serba Serbi Warna Penerapan pada Desain*, 1st ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.
- [17] D. R. Sari, “Pengenalan Warna dan Gradasi pada Anak Usia Dini untuk Mengembangkan Kemampuan Mewarnai,” *Conference.Uin-Suka.Ac.Id*, vol. 4, p. 510, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.uin->

- suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2
- [18] L. Anggraini and K. Nathalia, *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*, 4th ed. Bandung: Nuansa Cendekia, 2016.
- [19] R. A. Catherine and Satriadi, "Pemanfaatan Tipografi Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Komunikasi Visual," *Academia.Edu*, pp. 2–9, 2021.
- [20] J. Schell, *The Art of Game Design*, vol. 38, no. 12. Burlington: Elsevier Inc., 2008. doi: 10.1103/PhysRevD.38.3763.
- [21] N. Veronica, "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagog. J. Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 49–55, 2018.
- [22] R. Natari and D. Suryana, "Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19," *KINDERGARTEN J. Islam. Early Child. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 245–252, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>
- [23] R. J. Rosyanafi, "Pengaruh Media Jigsaw Puzzle Terhadap Minat Belajar Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini," *Ijaz Arab. J. Arab. Learn.*, vol. 1, no. 1, 2018, doi: 10.18860/ijazarabi.v1i1.5016.
- [24] Guslinda and R. Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. 2018. [Online]. Available: j
- [25] H. M. . Nahak, "Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi," *J. Sociol. Nusant.*, vol. 5, no. 1, pp. 65–76, 2019, doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- [26] D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. 2013.
- [27] D. Satori and A. Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 8th ed. Bandung: Alfabeta, 2020.
- [28] P. D. E. B. MS, *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Padang: Penerbit Sukabina Press, 2016.
- [29] J. Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, I. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [30] D. W. Soewardikoen, *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*, I. Yogyakarta: PT Kanisius, 2021.
- [31] N. Nurdyansyah, Y. Wahid, N. Nuzulia, and M. Bahak Udin By Arifin, "Development of Learning Media for PENA (Puzzle Nusantara) Material for Cultural Diversity to Improve Learning Outcomes for Class IV Students at MIS Al-Falah Lemahabang Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk," *Madrosatuna Journal Islam. Elem. Sch.*, vol. 4, no. 2, pp. 101–111, 2020, doi: 10.21070/madrosatuna.
- [32] Bakri *et al.*, "Did Brand Perceived Quality, Image Product And Place Convenience Influence Customer Loyalty Through Unique Value Proposition?," *J. Contemp. Issues Bus. Gov.*, vol. 27, no. 1, pp. 2854–2867, 2021.
- [33] N. Saqib, "Positioning – a literature review," *PSU Res. Rev.*, vol. 5, no. 2, pp. 141–169, 2021, doi: 10.1108/prr-06-2019-0016.