

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. R. H., Prasetyo, N., & Ramadhan, R. A. (2018). Penanaman nilai karakter kepedulian sosial pada anak usia dini dalam permainan tradisional kucing tikus di TK IT Mutiara Hati. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 124-128.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Peduli Sosial Anak. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2547-2555.
- Databoks.katadata.co.id (2024, 1 Maret). 10 Aplikasi Media yang Paling Banyak Dipakai Pengguna Internet di Indonesia (Januari 2024). Diakses pada 4 April 2024, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/01/ini-media-sosial-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-awal-2024>
- Fitriani, A. P., & Maharani, P. A. (2019). Peningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran. *Jurnal Pendidikan Modern*, 4(3), 37-43.
- Ghozalli, E. (2020). Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional (Vol. 1). Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Ginanjari, J., & Sukoco, I. (2021). Penerapan Design Thinking pada Sayurbox. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 12(1), 70-83.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63-82.
- Herawati, E. N. (2015). Nilai-Nilai Karakter Yang Terkandung Dalam Dolanan Anak Pada Festival Dolanan Anak Se-DIY 2013. *Imaji*, 13(1).
- Irfan, I., Rahmasandi, R., Azhar, A., & Azmin, N. (2023). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 1-7.
- Ja'far, A. (2014). *TA: Penciptaan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional sebagai Upaya Melestarikan Warisan Budaya Lokal* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).

- Junikasari, A. Z. (2017). PERMAINAN ANAK TRADISIONAL JAMURAN SEBAGAI IDE DASAR PENCIPTAAN HIASAN DINDING TEKNIK BATIK. *Pend. Seni Kerajinan-SI (e-Craft)*, 6(5), 515-526.
- Juwitasari, S. (2019). Tembang Dolanan Jamuran Karya Ki Hadi Sukatno Analisis Etnografi. *Jurnal Ikadbudi*, 8(1).
- Kencanadewi, N. K. L., Dewi, A. K., & Putra, G. B. S. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar “Be Jeleg Tresna Telaga” sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Bangsa Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(02), 183-193.
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2014). Upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak kelompok B Tk Kuncup Sari Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2 Oktober).
- Milenia, A. T., Aditya, D. K., & Supriadi, O. A. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Keberagaman Individu Sebagai Media Edukasi Untuk Anak. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Millenia, A. P., & Dewi, C. K. (2021). Decision Making Processes Menggunakan Model Aisas (Attention, Interest, Search, Action, Dan Share) Pada Celebrity Endorsed Advertisement Bittersweet By Najla. *eProceedings of Management*, 8(2).
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Mujinem, M. (2010). NILAI-NILAI KEHIDUPAN SOSIAL DALAM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA PADA ERA GLOBALISASI. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 10(1).
- Pendit, I. K. D. (2019). Strategi promosi melalui media desain poster dalam pencitraan publik. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 7(2), 192-210.
- Purhanudin, M. V. (2013). Permainan Tradisional Yang Menggunakan Lagu Di Kabupaten Kendal Kajian Budaya. *Jurnal Seni Musik*, 2(2).
- Rahman, F., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Batik Bekasi Untuk Anak Sekolah Dasar. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).

Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570.

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.

Vindaswari, R. F., & Ulfah, A. (2018). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(3), 148.

Widyasari, W., & Ardiwilaga, A. (2020). Desain buku ilustrasi pembelajaran reuse, reduce, recycle (3R) untuk Anak-Anak Jenjang sekolah dasar. *Jurnal Strategi Desain Dan Inovasi Sosial*, 2(1), 45.

Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).

Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49-58.

Zainudin, A. (2021). Tipografi. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, 1-131.