



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Barbieri, N. P. (2008). Aircraft Position Estimation Using Lenticular Sheet
Generated Optical Patterns. Dalam
<https://smartech.gatech.edu/handle/1853/22612?show=full>
- Bolton, L. & Wait, L. (2007). Writing Children's Book. USA: Adams Media.
- Brancoft, T. (2006). Creating Character with Personality. New York: Watson
Guptill
- Dyk, S & Hewit, C. (2011). Paper Engginering: *Fold, Pull, Pop & Turn*.
Washington : The Smithsonian Libraries
- Haslam, A. (2006). Book Design. China: Laurence King
- Indrijati, H. (2016). Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini.
Jakarta: Kharisma Putra Utama
- Landa, R. (2014). Graphic design solution. USA: Clark Baxter
- Lawler, B. P. (2006). Print Publishing Guide. USA: Person Education.
- Male, A. (2007). Illustration : A Theoretical & Contextual Perspective.
Switzerland: AVA Publishing
- Pujiyanto. (2008). Teknik Grafis Komunikasi. Jakarta: Indonesia: Direktorat
Pemninaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Ratuliu, M. (2015). Paren Think. Jakarta: Indonesia: Noura Book
- Sa'id. (2006). Rahasia Adzan & Shalat. Yogyakarta: Maktabah Al-Hanif
- Salisbury, M. (2004). Illustrating Children's Books. Canada: Barron's Educational
Series, Inc

- Sarcone, G. A. (2014). Kinegrams, Moving Static Images. Dalam <https://www.behance.net/gallery/15890201/Kinegrams-moving-static-images>
- Sarcone, G. A. (2014). The Magic of Kinegrams. Dalam http://www.giannisarcone.com/Kinegrams_Project.pdf
- Silalahi, A & Meinarno, E.A. (2010). Keluarga Indonesia Aspek dan Dinamika Zaman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sugiarto, E. (2015). *Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif Skripsi dan Tesis*. Yogyakarta: Suaka Media
- Sumantri, M. S. (2016). Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Sutopo, A. H. (2006). Desain Buku dengan Adobe InDesign. Jakarta: PT Elex Media Komputido
- Utari, R. (19 Juni 2017) Taksonomi Bloom, Apa dan Bagaimana Menggunakannya? Dalam <http://ueu7361.weblog.esaunggul.ac.id/wp-content/uploads/sites/5928/2017/01/Taksonomi-Bloom.pdf>
- Wasono, A. B. (2008). Teknik Grafika dan Industri Grafika. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Widyasukses. (14 Oktober 2012). Belajar Sambil Bermain Untuk Anak. Dalam <http://artikelkesehatananak.com/belajar-sambil-bermain-untuk-anak-balita-2-5-tahun-dengan-buku-dan-cd-interaktif.html>