



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Buku

- Cullen, K. (2007). *Layout workbook: A real-world guide to building pages in graphic design*. United State: Rockport Publishing.
- Crawford, C. (2003). *The Art of interaction design: a euphonius and illuminating guide to building successful software*. San Fransisco: No Starch Press.
- Guan, A., & Bienert, R. (2012). *Book Design*. Shenyang: Liaoning Science & Technology Publishing House.
- Gunarsa, S. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. London: Laurence King Publishing.
- Indrijati, H. (2016). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.
- Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. (2004). *Ensiklopedia Makanan Tradisional Indonesia (Sumatra)*. Kementrian Indonesia.
https://pustaka.kebudayaan.kemdikbud.go.id/index.php?p=show_detail&id=7796&keywords=
- Lister, M., Dovery, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media: A critical: introduction*. London: Routledge.
- Marshall, C. C. (2010). *Reading and Writing the Electronic Book*. US: Morgan & Claypool.
- Marwanti. (2000). *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Meadows, M. S. (2003). *Pause and Effect: The Art of Interactive Narrative*. US: Pearson Education.

Thompson, J. B. (2021). *Book Wars The Digital Revolution in Publishing*. UK: Polity Press

Unger, R., & Chandler, C. (2009). *A project guide to UX design: for user experience designers in the fields or in the making*. CA: Peachpit Press.

Whitbread, D. (2001). *Design Manual*. Sydney: University of New South Wales Press.

Jurnal

Adiasih, P., & Brahmana, R.K. M. R. (2015). Persepsi Terhadap Makanan Tradisional Jawa Timur: Studi Awal Terhadap Mahasiswa Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *Kinerja Journal of Business and Economics*, vol. 19 (no. 2), hal. 112-125. Doi:
<https://dx.doi.org/10.24002/kinerja.v19i2.538>

Lestari, E. Y., Janah, M., & Wardanai, P. K. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Nasionalisme Generasi Muda di Era Globalisasi Melalui Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Adil Indonesia Jurnal*, vol. 1 (no. 1), hal. 20-27.
<http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/AIJ/article/download/139/133>

Mol, S. E., Bus, A. G., & de Jong, M. T. (2009). Interactive Book Reading in Early Education: A Tool to Stimulate Print Knowledge as Well as Oral Language. *Review of Educational Research*, vol. 79(no. 2), hal. 979-1007. Doi: <http://dx.doi.org/10.3102/0034654309332561>

Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, vol.1 (no. 2), hal. 11.

Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Visual Untuk Anak. *Humaniora*, vol. 2 (no. 1), hal. 311-317.

Website

Generasi Muda Kurang Peduli Budaya Sendiri. (2008). Kompas.com. Diambil dari <https://nasional.kompas.com/read/2008/11/26/17323361/~Oase~Cakrawala>

