



### **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**

- Adams, S., & Stone T. L. (2017). *Color design workbook: New, revised edition.* USA: Quarto Publishing Group.
- Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain lain.* Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Galda, L. (2014). *Literature and the child.* Boston: Cengage Learning.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media: Concept and practice.* New York: Routledge.
- IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design.* Design kit: IDEO.
- Kristiani, D. (2014). *100 cerita rakyat nusantara.* Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions.* USA: Clark Baxter.
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: A player centered approach to creating memorable characters and stories.* USA: Bind-Rite.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective 2nd edition.* New York: Bloomsbury Publishing.
- Marx, C. (2021). *Writing for animation, comics, and games: Second edition..* USA: CRC Press.
- Miller, H. C. (2020). *Digital storytelling: A creator's guide to interactive entertainment (4ed).* New York: CRC Press.
- Rahimsyah, M. B. (2013). *.Nyi roro kidul ratu laut selatan: Dan dongeng terkenal lainnya.* Jakarta: Pustaka Sandro Jaya.

Rogers, S. (2014). *Level up! the guide to great video game design: 2nd edition*. Jakarta: Pustaka Sandro Jaya.

Samara, T. (2014). *Design element: Second edition*. Massachusetts: Rockport Publisher.

Sloan, R. J. S. (2015). *Virtual character design for games and interactive media*. USA: CRC Press.

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Su, H., Zhao, V. (2011). *Alive character design: For games, animations, and films*. Berkeley: Ginko Press.

Yusuf, M. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

### Jurnal

Windayana, H. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif, kreatif, dan edukatif untuk anak usia dini. *Cakrawala dini jurnal pendidikan anak usia dini*, 5(1), 26-28. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10492>

### Website

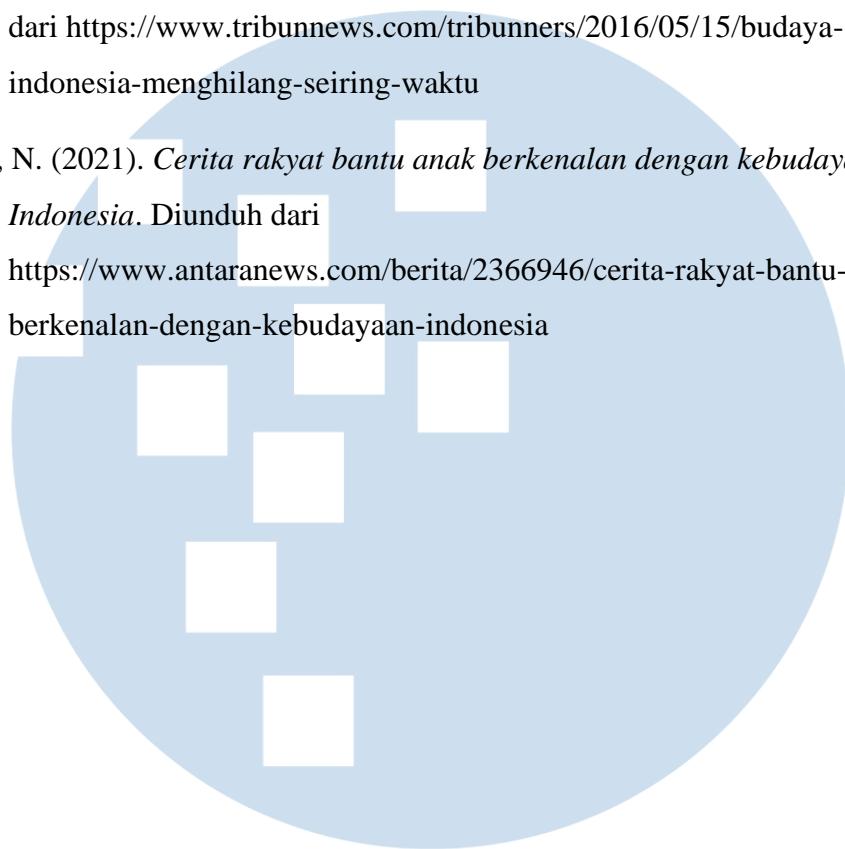
Atriana, R. (2015). *Mendikbud: Cerita rakyat jangan statis, harus ikuti perkembangan zaman*. Diunduh dari <https://news.detik.com/berita/d-3068755/mendikbud-cerita-rakyat-jangan-statis-harus-ikuti-perkembangan-zaman>

Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2019). *Jumlah murid sekolah dasar 2014-2019*. Diunduh dari <https://jabar.bps.go.id/indicator/28/147/1/jumlah-murid-sekolah-dasar.html>

Futuban, A. (2018). *Generasi muda lupakan cerita rakyat*. Diunduh dari <https://ayobandung.com/read/2017/02/01/15853/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>

Supriyanto, M. A. (2016). *Budaya Indonesia menghilang seiring waktu*. Diunduh dari <https://www.tribunnews.com/tribunners/2016/05/15/budaya-indonesia-menghilang-seiring-waktu>

Yuana, N. (2021). *Cerita rakyat bantu anak berkenalan dengan kebudayaan Indonesia*. Diunduh dari <https://www.antaranews.com/berita/2366946/cerita-rakyat-bantu-anak-berkenalan-dengan-kebudayaan-indonesia>



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA