

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Mufid, M. F., & Indratama, S. (2021). *Buku panduan guru seni rupa untuk SD kelas IV*. Indonesia: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions, fifth edition*. Clark Baxter.
- Tonderau, B. (2019). *Layout essentials 100 design principles for using grids*. Rockport Publishers.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media concept and practice*. New York: Routledge.
- IDEO. (2015). *The field guide to human-centered design (1st ed.)*. San Fransisco: IDEO.org.
- Chipman, A. (2021). *UX/UI design 2022: a complete beginners to pro*. Amazon Italia Logistica S.r.k.
- Creswell, J. W. (2017). *Research design. qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications.
- Alamparambil, J. (2018). *Unity VR & AR by tutorials*. Razeware.
- Turow, J. (2020). *Media today: mass communication in a converging world*. Routledge.
- Salam, S. (2017). *Seni ilustrasi*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Andrews, Craig. (2018). *Advertising, Promotion, and other aspects of Integrated Marketing Communications, Tenth Edition*. Boston: Cengage Learning.

Jurnal

- Zhang, H., & Mace, R. (2021). *Cultural Extinction in Evolutionary Perspective*, 3 (e30), Halaman 1, <https://doi.org/10.1017/ehs.2021.25>
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*, 1 (1), Halaman 2. <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1314>

Putri, H. P. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini, 1 (1), Halaman 2.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>

Sabunga, B. (2016). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pertunjukan Wayang Golek Purwa, 14 (1), Halaman 1.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/5558>

Website

Anastasya, M. (2021, September 8). *Pengertian Wayang: Asal Usul, Jenis, Fungsi, Aneka Ragam, Manfaat dan Dalang*. Adam Muiz.

<https://adammuiz.com/wayang/>

Iqbal (2021, Januari 5). *Tujuan & Manfaat Storytelling untuk Anak dan Contohnya*. Mamapapa.id. <https://mamapapa.id/manfaat-storytelling-bisa-menumbuhkan-kreativitas-anak/>

Milki, H. (2022, Maret 13). *Kesenian Budaya Sunda Wayang Golek Yang Di Lestarikan Sampai Saat Ini Masih Di Minati Warga*. NuansaSinar.

<https://www.nuansasinar.com/news/pr-2782927526/kesenian-budaya-sunda-wayang-golek-yang-di-lestarikan-sampai-saat-ini-masih-di-minati-warga>

Nurmana, A. H. B. (2022, Januari 10). *Sejarah Singkat Wayang Golek Dan Fungsinya*. Universitas Stekom. <http://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Sejarah-Singkat-Wayang-Golek-dan-Fungsinya/4d40a696d79a54efc1b06cdd0ba8fea928b824a5>

Sondang. (2022, November 20). *Ternyata! Ini Alasan Wayang Kurang Diminati*

Anak Muda. Parboaboa. <https://parboaboa.com/alasan-wayang-kurang-diminati-anak-muda>

Denise, A. (2022, Oktober 4). *Five Benefits of Game edukasi*. Kiber.

<https://kiber.tech/five-benefits-augmented->

