

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, S., & Yusuf Arifin, Y. (2023). Analisis Budaya Makan Ronde Pada Pernikahan Etnis Tionghoa di Kota Solo. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 8(1), 39–44. <https://doi.org/10.36722/sh.v8i1.1452>
- Almirasyah, T. I., Rahmat Mulyana, A., & Resmisari, G. (2022). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF MENGENAI ONYCHOPHAGIA SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN PADA ANAK 4-6 TAHUN. *FAD*, 1–14. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/1127/1066>
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (N. Martina & M. Fauzy, Eds.). PNJ Press.
- Atmaja, S., & Ramli. (2022). *Pendidikan Agama Khonghucu dan Budi Pekerti Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bari, A., & Hidayat, R. (2022). TEORI HIRARKI KEBUTUHAN MASLOW TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MEREK GADGET. *Jurnal MOTIVASI*, 7(1), 1–14. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/motivasi>
- Bogushevskaya, V. (2022). Chinese Color Language. In *Encyclopedia of Color Science and Technology* (pp. 1–16). Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/978-3-642-27851-8_433-1
- Caitlyn, S. P., Ibrahim, D., & Laurencia, J. (2023). Studi Alternatif Buku Interaktif pada Buku Anak Si Pitung. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual 2023*, 110–118. <https://ojs.uph.edu/index.php/KOMA-DKV/article/view/8562/0>
- Cangianto, A. (2021). *Perayaan Dongzhi dan Sikap Filantropis*. Budaya Tionghoa. https://www.youtube.com/watch?v=GtdWxsnX0_s&t=201s
- Caroline, A., Sinaga, N., & Kusumandyoko, T. C. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI ENERGI ALTERNATIF BIOENERGI UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 5(1), 118–132. <https://doi.org/http://journal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Carter, R., Maxa, S., Sanders, M., Meggs, P., & Day, B. (2018). *Typographic Design: Form and Communication (7th Edition)*. John Wiley & Sons, Inc.
- Ghozalli, E. (2020). *PANDUAN MENGILUSTRASI DAN MENDESAIN CERITA ANAK UNTUK TENAGA PROFESIONAL*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Hakim Nasution, F., Syahrani Jailani, M., & Junaidi, R. (2024). KOMBINASI (MIXED-METHODS) DALAM PRAKTIS PENELITIAN ILMIAH. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 251–256. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>

- Hayatthien, N. S., & Wardhana, S. S. M. (2023). Pengaruh Psikologis Pencahayaan Buatan pada Interior Kamar Tidur Anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 1717–1723.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.413>
- Iswanto, R. (2023). *Buku Ajar Tipografi* (A. Raditya, Ed.). Universitas Ciputra.
- Karman, H. (2023). *Legenda Dibalik Festival “DONGZHI JIE” atau Wedang Ronde*. EL JOHN Media.
<https://www.youtube.com/watch?v=eqjZX5vYW84&t=216s>
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions (6th Edition)*. Cengage Learning.
- Lomempow, A., & Vdaya, J. (2022). Desain Buku Interaktif Cerita Rakyat “Malin Kundang” untuk Anak Berusia 5-7 Tahun. *Jurnal BHAGIRUPA*, 2, 1–10.
<http://ojs.kalbis.ac.id/index.php/bhagirupa/article/view/234/176>
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective (2nd Edition)*. Bloomsbury V.
- Mansyur, R. R., Marhani, & Pribadi, I. (2023). Smartphone Addiction dan Hubungan Sosial dalam Keluarga. *Jurnal GUIDENIA*, 13(1), 153–159.
<https://doi.org/10.24127/gdn.v12i2.6488>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal An-Nisa’*, 13, 116–152.
<https://doi.org/https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26/19>
- Matulka, D. I. (2008). *A Picture Book Primer*. Greenwood Publishing Group, Inc.
- Meilin, J., Gunawan, E., & Senoprabowo, A. (2022). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TRADISI DONGZHI SEBAGAI UPAYA UNTUK MEMPERERAT KOMUNIKASI DALAM KELUARGA. *Jurnal Citrakara*, 4(1), 82–103.
<https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/6585/3059>
- Miller, C. H. (2020). *Digital Storytelling a Creators Guide to Interactive Entertainment*. CRC Press.
- Mutia Siregar, S., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding PKM-CSR*, 3, 2655–3570.
<https://prosiding-pkmcsr.org/index.php/pkmcsr/article/view/881/546>
- Olivia. (2021). *Buku Ringkasan Umum Masyarakat Tionghoa* (R. de Lima, Ed.). PT. Kanisius.
- Putri, M. Y., & Paramita, S. (2022). Makna Festival Dongzhi bagi Generasi Z Tionghoa di SMA Ananda Bekasi. *Jurnal KONEKSI*, 7(1), 75–81.

https://www.researchgate.net/publication/372591280_Makna_Festival_Dongzhi_bagi_Generasi_Z_Tionghoa_di_SMA_Ananda_Bekasi

- Rojany, L., & Economy, P. (2022). *Writting Children's Book for Dummies: 3rd Edition* (3rd ed.). John Wiley, Sons, Inc.
- Suci, A. W., & Anggapuspa, M. L. (2021). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SELF-COMPASSION BAGI REMAJA USIA 17-18 TAHUN. *Jurnal Barik*, 2(2), 96–107.
<https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Winoto, Y., & Prijana. (2017). *STORYTELLING DALAM PERSPEKTIF NARATIVE PARADIGMA : Sebuah Kajian Teoritis*. 19, 165–177.
<https://doi.org/https://ejournal.perpusnas.go.id/vp/article/view/65>
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., Putra, I. G. N. A. Y., Prasetyo, D., Ramadhani, N., Nurhadi, Negoro, A. T., Saputro, A. D., Putra, R. W., Logiana, A. D., & Sallu, S. (2024). *Ilustrasi Digital: Teori dan Penerapan* (Efitra & Sepriano, Eds.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=QNj2EAAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Zakiyah, S., Hasibunan, N. H., Aufa, Y., Suhaila, P. S., & Olivia, W. N. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 17–24.
<https://doi.org/https://jurnal.sttkn.ac.id/index.php/Veritas/article/view/101>

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA