

DAFTAR PUSTAKA

- Achille, C., & Fiorillo, F. (2022). Teaching and Learning of Cultural Heritage: Engaging Education, Professional Training, and Experimental Activities. *Heritage*, 5(3), 2565–2593. doi:<https://doi.org/10.3390/heritage5030134>
- Agustiningsih, N., & Pamungkas, S. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran video Candi Muara Jambi berbasis sejarah lokal pada mata kuliah sejarah Indonesia. *Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 67-79.
- Anra, Y., & Sadzali, A. M. (2017). Kajian kepuasan pengunjung obyek wisata warisan budaya Kawasan Candi Muara Jambi sebagai Cagar Budaya Nasional dan kandidat Warisan Dunia. *Jurnal Titian*, 1(2), 219-236. Retrieved Maret 15, 2023, from <https://online-journal.unja.ac.id/titian/article/view/4229/8589>
- Budyono. (2024, Mei 28). *Bhikkhu Thudong hadir di perayaan Waisak 2024 di Candi Muara Jambi*. Retrieved from Ditjen Bimas Buddha Kementerian Agama RI: <https://bimasbuddha.kemenag.go.id/bhikkhu-thudong-hadiri-perayaan-waisak-2024-di-candi-muara-jambi-berita-1351.html>
- Evans, P., Sherin, A., & Lee, I. (2013). *The graphic design reference & specification book: Everything graphic designers need to know every day*. United States: Rockport Publishers.
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Hartono, S. E. (2023). Pembinaan sekolah minggu Buddha di Vihara Buddha Dharma dan 8 Pho Sat. *Indonesian Journal of Engagement, Community Services, Empowerment and Development*, 3(1), 36-42. doi:<https://doi.org/10.53067/ijecsed.v3i1.91>
- Haslam, A. (2006). *Book design*. UK: Laurence King Publishing.
- Hijriati, P. R. (2021). Proses belajar anak usia 0 sampai 12 tahun berdasarkan karakteristik perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 141-154. doi:10.22373/bunayya.v7i1.9295
- Hoffmeister, S. (2016). The Impact of Font Type on Reading. *Senior Honors Theses*, 1-41. Retrieved from <http://commons.emich.edu/honors/505>

- Houston, G. (2016). *Illustration that works: Professional techniques for artistic & commercial success*. New York: Monacelli Studio.
- Iskandar, M. S. (2011). Pembentukan Persepsi Visual Pada Iklan Televisi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 14-33.
- İslamoğlu, Ö. S. (2018). The Importance of Cultural Heritage Education in Early Ages. *International Journal of Educational Sciences*, 22(1-3), 19-25. doi:11.258359/KRE-154
- Kemenparekraf. (2022, Desember 25). *Candi Muaro Jambi*. Retrieved from Wonderful Indonesia: <https://wonderfulimages.kemenparekraf.go.id/read/972/candi-muaro-jambi>
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical and contextual perspective* (2nd ed.). London: Bloomsbury Publishing.
- Meilania, & Febrianti, H. (2019). Pelestarian Candi Muaro Jambi sebagai benda Cagar Budaya Dan pariwisata di provinsi Jambi. *Journal V-Tech (Vision Technology)*, 2(1), 99-109. Retrieved Maret 15, 2023, from <https://www.neliti.com/publications/286629/pelestarian-candi-muaro-jambi-sebagai-benda-cagar-budaya-dan-pariwisata-di-provi#cite>
- Mujiyanto, & Wiryanto. (2021). *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nazir, M. (2023). *Mengenal Candi-candi Muara Jambi*. Jambi: Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jambi. Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/27393>
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di Indonesia bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2), 1-11.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/377469385_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_KUALITATIF_DAN_RD/citations
- Reid-Walsh, J. (2018). *Interactive books: playful media before pop-ups* (1st ed.). New York: Routledge.

- Rinaldo, T. (2023). Perancangan media promosi Candi Muaro Jambi dalam bentuk audio visual. *Iam-Indonesia*, 1(1), 31-41. Retrieved from <https://www.iam-indonesia.org/index.php/dkv/article/view/8>
- Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: Creating innovative applications and devices*. Berkeley: New Riders.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. London: Laurence King Publishing.
- Soegaard, M. (2018). *The basics of user experience design*. Denmark: Interaction Design Foundation. Retrieved April 29, 2023, from <https://www.interaction-design.org/ebook>
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color design workbook: A real world guide to using color in graphic design*. United States: Rockport Publishers.
- Strizver, I. (2009). *Type rules!: The designer's guide to professional typography* (2nd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sya'bani, S. M. (2024, Mei 21). *32 Bhikkhu Thudong ikut rayakan Waisak 2568 BE di Candi Borobudur*. Retrieved from Kementrian Agama Republik Indonesia: <https://kemenag.go.id/nasional/32-bhikkhu-thudong-ikut-rayakan-waisak-2568-be-di-candi-borobudur-AnbVq>
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials revised and updated: 100 design principles for using grids*. United State: Rockport Publishers.
- Tunjungsari, H. K., Selamat, F., & Chairy. (2019). Pengukuran destination awareness wisatawan domestik pada Candi Muaro Jambi. *Jurnal Komunikasi*, 233-247. doi:<https://doi.org/10.24912/jk.v11i2.5796>
- Utomo, B. B. (2011). *Kebudayaan zaman klasik Indonesia di Batanghari*. Jambi: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jambi.