

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. P. (2020). *Seni cetak grafis*. UNS Press.
- Agustiningrum, M. D. B., & Rohidi, T. R. (2020). Strategi pengembangan motorik anak usia 5-8 tahun dan penanaman karakter tanggung jawab melalui tari nawung sekar. *Sentra Cendekia*, 1(1), 15–21.
<https://doi.org/10.31331/jsc.v1i1.1189>
- Anggarini, A. (2021). *Desain layout*. PNJ Press.
- Anwar, N., & Juandri. (2023). Pengenalan warna terhadap objek dengan model analisis elemen data warna gambar berbasis deep neural network. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 24–25.
<https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Bann, D. (1999). *The new print production handbook*. Quarto Publishing plc.
- Blair, P. (2019). *Cartooning animation 1*. Walter Foster Publishing.
- Christina, Y., & Kamala, I. (2021). Studi pelaksanaan pembelajaran anak usia dini di masa pandemi covid 19 di nanga bulik Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harati*, 17(1), 68–71.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36873/jph.v17i1.3336>
- Dzaky, A. M., Gumilar, G., & Nastiti, N. E. (2023). Perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi pencegahan penculikan pada anak. *E-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8760–8766.
<https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200610/perancangan-buku-ilustrasi-sebagai-media-edukasi-pencegahan-penculikan-pada-anak.html>
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan buku ilustrasi anak mari mengenal ondel-ondel. *Cipta*, 1(3), 363–372.
<https://doi.org/10.30998/cpt.v1i3.1799>
- Fajriati, R. (2023). Penggunaan buku aktivitas anak berbasis Augmented Reality (AR) pada buku digital cerdas Indonesia 2. *KEAGAMAAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 60–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32764/abdimasagama.v4i2.3854>
- Gengli, L., Shijan, L., Ting, C., Weiji, L., & Ting, C. (2020). *Colors perfect*. SendPoints Publishing Co.,Ltd.

- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan buku komik berbasis budaya lokal untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 965.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Haslam, A. (2006). *Book design*. Laurence King.
- Hucadinota, L., Basuki, U., & Ruliftiawan, G. (2022). Controlling color consistency in the production process of packaging print. *Kreator*, 9(1), 63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46961/kreator.v9i1.313>
- Hutauruk, F. N. (2023). Teori produksi dalam perspektif Islam. *Journal of Islamic Economics and Finance*, 3(3), 18. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/JUREKSI/article/download/179/187>
- Inayah, F. (2023). Analisis prinsip seni rupa pada karya gambar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2288.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8045>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Kurniawati, E. K. (2022). Peran pendidikan seni dalam penuangan ekspresi emosi anak. *Jurnal Seni Rupa, Kriya, Desain Dan Pembelajarannya*, 1(1), 87–92.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21831/sungging.v1i1.57556>
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions 6th edition* (6th ed.). Cengage Learning.
- Listiawati, S., & Nathania, A. N. (2022). Get to know production activities : “definition, purpose, factors, functions, and type of production”. *JEMATANSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi)*, 1(1), 2.
<https://jurnal.pptq-annaafi.org/index.php/jemantansi>
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. AVA Publishing.
- Mariboto, D., Syahrani, A., Azhar, R. K., Sulaiman, A., Patihawa, A. M., Husyairi, K., & Ainun, T. (2023). Perancangan ulang tata letak untuk pengoptimalisasian ruang pada toko ritel RDSP Bogor. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapa*, 2(2), 137.
<https://doi.org/10.55826/tmit.v2i2.161>

- Marni, Y., Desyandri, & Mayar, F. (2023). Mengoptimalkan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar : strategi dan praktek terbaik. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2659.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.950>
- Masterson, P. (2005). *Book design and production*. Aeonix Publishing Group.
- Muhaemin, M., Salam, S., Sukarman., & Hasnawati. (2020). *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Ni'mah, R., & Isroani, F. (2020). Upaya meningkatkan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun melalui media loose part. *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran Dan Pengabdian.*, 8(1), 2.
<https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Keguruan/article/download/5977/4419>
- Nurhabibah, P., Fathur, R., & Setyaningsih, N. (2022). Urgensi pengembangan buku aktivitas bermuatan karakter peduli sosial pada pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 9862.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9947/7577>
- Nurhayati, S., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 53–54.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985/3381>
- Nurannisaa, S., Andreas., & Nugroho, J. A. (2021). Pengembangan “jurnal proses desain” sebagai media pembelajaran perancangan desain. *Jurnal Desain*, 9(1), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>
- Pardede, R. M. (2022). Kajian seni rupa anak. *Jurnal Desain STDI*, 2(1), 163.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33376/jdes.v2i1.1401>
- Prajawinanti, A. (2020). Pemanfaatan buku oleh mahasiswa sebagai penunjang aktivitas akademik di era generasi milenial. *Pustaka Karya : Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 8(1), 34.
<https://doi.org/10.18592/pk.v7i15.3757>
- Prasetya, I. P. A., Putra, I. K. A. M., & Nandaryani, N. W. (2023). Penerapan gaya visual konsep kartun pada perancangan media pembelajaran di nur learning centre ubud. *Jurnal Selaras Rupa*, 4(1), 42–45.
<https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa>

- Purbayanti, R. L., Suherdiyanto, & Veriansyah, I. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran student facilitator and explaining pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 22–29.
<https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/JIPP/index>
- Putro, K. Z., & Hayati, S. N. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 53.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985/3381>
- Read, H. (1959). *The meaning of art*. Faber & Faber.
- Regina, T., Inriana, S., & Imtiyaz, R. (2023). Analisis visual pada sampul buku cerita anak tentang permainan tradisional. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 5(3), 331.
<https://jim.unindra.ac.id/index.php/vhdkv/article/viewFile/6246/pdf>
- Romyati, E., Tjahjono, A. (2021). Pemanfaatan buku teks dalam menunjang pembelajaran matematika di sekolah menengah kejuruan negeri I Kebumen tahun 2019. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia STIE Wiya Wiwaha*, 1(1), 221. <https://doi.org/10.32477/jrabi.v1i1.xxx>
- Rori, R., & Wahyudi, A. (2022). Proses kreatif pembuatan desain karakter dalam karya ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 11(1), 6–8.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
- Rosita, D. Q. (2022). Analisis tipografi pada logotype dan konten Instagram @souri.bkk signature box. *Jurnal Desain*, 9(3), 415–424.
<https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>
- Sabar, & Fhatrina, M. (2023). Desain buku aktivitas anak usia dini berbasis Augmented Reality. *IPTEK : Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1), 2–5.
<https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/199>
- Samara, T. (2017). *Making and breaking the grid, second edition, updated and expanded: A graphic design layout workshop*. Rockport Publishers.
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian kepustakaan (library research) dalam penelitian pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–52.
<https://core.ac.uk/download/pdf/335289208.pdf>
- Soedarso. (2014). *Trilogi Seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni*. Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

- Sumarni, Musliadi, & Effendy, E. (2023). Manajemen perencanaan pra praproduksi, proses produksi, dan nilai produksi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4108.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11664/8948>
- Suryana, A., Sua, J., Phua, G., & Jekson, C. (2021). Pentingnya membaca buku bagi generasi baru di era teknologi bersama komunitas ayobacabatam. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(1), 715. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Susanto, D., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ilmiah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 55–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.60>
- Telaumbanua, K., & Bu'ulolo, B. (2024). Manfaat seni rupa dalam merangsang kreativitas anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 126.
<https://doi.org/10.47861/khirani.v1i4.920>
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials*. Rockport Publishers.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Zeegen, L. (2009). *What is illustration?*. RotoVision SA.