

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., & Lesmana, P. S. W. (2020). Implementasi komik interaktif cerita rakyat cupak grantang dengan bahasa isyarat berbasis mobile. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 243-252. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/janapati/article/view/24189>
- Ameliah, R., Negara, R. A., Minarto, B., Manurung, T. M., & Akbar, M. (2022). *Status Literasi Digital di Indonesia 2022*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout*. PNJ Press.
- Anggidesialamia, H. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Melalui Review Konten Cerita Rakyat Pada Aplikasi Youtube. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 3(2), 75. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v3i2.3779>
- Annisa, A. F., & Pramudiani, N. P. (2022). Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Sopan Santun Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1408–1416. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3211>
- Arjon, C. M., Paath, D. K., & Kartika, N. I. (2023). Perancangan Buku Pop Up Legenda Batu Menangis. *PARAVISUAL Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Multimedia*, 3(1). <https://doi.org/10.30591/paravisual.v1i1>
- Asnawi, A. (2020). Kategori dan Fungsi Sosial Teks Cerita Rakyat Masyarakat Banjar Hulu: sebagai Pengukuh Warisan Kebudayaan Lokal Bangsa. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(3), 212–221. <https://doi.org/10.15294/jsi.v9i3.41939>
- Azima, N. S., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491-7496. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2186>
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Pedoman perjenjangan buku - Repositori Institusi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/26569/>
- Berne, D. (2024). *The design of books: An Explainer for Authors, Editors, Agents, and Other Curious Readers*. University of Chicago Press.
- Birmingham, D. (2019). *Pop-Up design and paper mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture*. GMC Publications.

- Bishop, R. D., Boo, S., Cruz, M. R., & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation and Concept Art*. 3dtotal Publishing.
- Brooks, J. (2016). *Draw with Jazza - Creating characters: Fun and Easy Guide to Drawing Cartoons and Comics*. Penguin.
- Creswell, J. W. (2022). *A concise introduction to mixed methods research (2nd ed)*. SAGE Publications.
- Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2023). *Graphic Design School: The Principles and Practice of Graphic Design*. Wiley.
- DAPOBAS Kemdikbud. (2019). *Batu Manangih*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. Diakses pada 10 Februari 2025, dari <https://dapobas.kemdikbud.go.id/home?show=isidata&id=910>
- Dewi, S. E. K., Suryani., Dewi, T. R., Septikasari, R., & Pertiwi, R. P. (2022). Penyuntingan Teks Cerita Rakyat Nusantara Berbasis Pendidikan Karakter untuk Media Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar. *IBTIDA'*, 3(1), 72-86. <https://doi.org/10.37850/ibtida>
- Doyle, S., Grove, J., & Sherman, W. (2018). *History of illustration*. Bloomsbury Publishing USA.
- Dwinanto, D. (2009). *Batu Menangis: Kumpulan cerita rakyat Indonesia*. Balai Pustaka
- Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results*. Quarry Books Editions.
- Fikri, H. (2015). Tradisi Bercerita Masyarakat Kecamatan Mungka Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat1)(Story-Telling Tradition in the Community of Mungka in Lima Puluh Kota Regency, West Sumatra). *Salingka*, 12(02), 233-242.
- Fikri, I., & Hanafi. (2023). Etika Bahasa Kato Nan Ampek dalam Adat Minangkabau. *PARADIGMA: JURNAL KALAM DAN FILSAFAT*, 5(1), 58–72. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/paradigma>
- Gumelar. (2021). *Mastering the Art of Traits and Skills in Character Design: for Your Story, Novels, Comics, Animation, Movies, and Games*. An1mage.
- Handoko, N. M. L., Rahmadiano, S. A., & Sukmaraga, A. A. (2021). Perancangan Buku Cerita Digital Legenda Batu Menangis dan Game

Interaktif Berbasis Android untuk Penanaman Nilai Moral Usia 4-6 Tahun. *Sainsbertek Jurnal Ilmiah Sains & Teknologi*, 2(1), 176–192.
<https://doi.org/10.33479/sb.v2i1.141>

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Hasanah, A. (2020). Perbedaan Perkembangan Moral Anak Laki-Laki dan Anak Perempuan Pada Usia Sekolah Dasar: Analisis psikologi perkembangan. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender Dan Anak*, 15(1), 41–58.
<https://doi.org/10.24090/yinyang.v15i1.3442>

Helmi, W. M., Fadlillah, & Suryaningsih. (2023). Sastra Lisan Suku Bangsa Minangkabau sebagai Media Penanaman Nilai Karakter Yang Fleksibel dan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 14261–14269.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8659>

Hendratno, H., Yermiandhoko, Y., & Yasin, F. N. (2022). Development of interactive story book for ecoliteration learning to stimulate reading interest in early grade students elementary school. *IJORER International Journal of Recent Educational Research*, 3(1), 11–31.
<https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i1.179>

Hunt, R. (2020). *Advanced Typography: From Knowledge to Mastery*. Bloomsbury Visual Arts.

Jamal, T., Kircher, J., & Donaldson, J. P. (2021). Re-Visiting Design Thinking for Learning and Practice: Critical Pedagogy, Conative Empathy. *Sustainability*, 13(2), 964. <https://doi.org/10.3390/su13020964>

Juniantari, M., Ulfa, S., & Praherdhiono, H. (2023). Design thinking approach in the development of Cirgeo's world Media. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 12(1), 42–55.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v12i1.55203>

Kumalasari, A., & Latifah. (2022). *Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Anak-Anak yang Mengubah Dunia*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kusuma, E. A., Efendi, D., Mahargiono, P. B. (2020). Penerimaan Informasi pada Keputusan Pembelian Buku Anak-Anak Impor Berbahasa Inggris Terbitan Usborne. *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 14–43.
<https://journal.interstudi.edu/index.php/InterKomunika/article/view/343>

- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions*. Cengage Learning.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(2), 67–78.
<https://doi.org/10.58230/27454312.142>
- Lewis, A. (2016). *So You Want to Publish a Magazine?*. Laurence King Publishing.
- Liando, N. V. F., Pelleng, T. E., & Wuntu, C. N. (2021). Correlation between folklore implemented in teaching and student's character toward English learning outcomes. *International Journal of Education, Information Technology, and Others (IJEIT)*, 4(4), 734–742.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5781466>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2023). *Universal Principles of Design, Updated and Expanded Third Edition: 200 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach Through Design*. Rockport Publishers.
- Limas, M. A., & Valentina, A. (2024). Perancangan Visual Kartu Tarot Untuk Pengenalan Cerita Rakyat Batu Menangis. *Jurnal Bahasa Rupa*, 8(1), 1-10.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v8i1.1611>
- Macapugay, K., & Nakamura, B. (2024). The Student Empowerment through Narrative, Storytelling, Engagement, and Identity Framework for Student and Community Empowerment: A Culturally Affirming Pedagogy. *Genealogy*, 8(3), 94–116. <https://doi.org/10.3390/genealogy8030094>
- Magdalena, I. (2024). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Mantzou, P., Bitsikas, X., & Floros, A. (2023). Enriching Cultural Heritage through the Integration of Art and Digital Technologies. *Social Sciences*, 12(11), 594–611. <https://doi.org/10.3390/socsci12110594>
- Maulani, S., Faridah, F., Putri, P., & Ardiansyah, D. (2025). Peran Cerita Rakyat dalam Membentuk Karakter Anak. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(1), 394–400. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i1.2495>
- Merdiyatna, Y. Y. (2022). Pemanfaatan Cerita Rakyat dalam Keterampilan Berbahasa. *Bahasa Jurnal Keilmuan Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 88–96. <https://doi.org/10.26499/bahasa.v4i2.292>
- Morlok, F., & Waszelewski, M. (2018). *Bookbinding: A Comprehensive Guide to Folding, Sewing, & Binding*. Princeton Architectural Press.

- Nabila, U., & Hasanah, M. (2021). Metafora dalam Kumpulan Puisi Sajak-sajak Lengkap 1961-2001 Karya Goenawan Mohamad. *Basindo*, 5(2), 239-249. <http://journal2.um.ac.id/index.php/basindo>
- Ningsih, N. A., & Abidin, M. R. I. (2021). Perancangan Design User Interface Website Pada Pet Shop Azria Di Kabupaten Lamongan. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 2(3), 202-216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42324>
- Nova, I. S., & Putra, A. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Cerita Rakyat. *Plusminus Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 67–76. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1497>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 111-121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/44294>
- Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). *Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/BAHASA%20INDONESIA-BS-KLS%20IV.pdf>
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–39. <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- Pentak, S., & Lauer, D. A. (2015). *Design basics (9th ed.)*. Cengage Learning.
- Permana, D. D., Legowo, E., Suwarno, P., Widodo, P., Saragih, H. R. J., & Aris, T. (2022). Globalisasi dan luntarnya budaya gotong royong masyarakat DKI Jakarta. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2), 5256-5261. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i2.3155>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit ANDI.
- Ramadani, G., Juarsa, O., & Noperman, F. (2020). Hubungan Kecerdasan Moral dengan Sikap Sopan Santun Siswa Kelas Tinggi SDN Gugus I Kota Bengkulu. *JURIDIKDAS Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(2), 154–161. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.2.154-161>

- Ramadanu, F., Simanjuntak, H., Nurdiana, & Sitorus, F. R. (2023). Buku Cerita Gambar Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 5(1), 1–6. <https://doi.org/10.34012/jbip.v5i1.3327>
- Richardson, J. T. E. (2022). *The legibility of serif and sans serif typefaces*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-90984-0>
- Rogers, Y., Sharp, H., & Preece, J. (2023). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Sixth Edition*. Wiley.
- Rosdiana, L. A., Sunendar, D., & Damaianti, D. V. S. (2021). Tingkat Literasi Membaca Anak Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19. *Alinea: Jurnal Bahasa Sastra Dan Pengajaran*, 10(2), 161-68. <https://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi/article/view/1420/0>
- Sapulette, V., & Solissa, E. M. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(4), 14342–14349. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/33724>
- Saputra, J., Rahim, A., & Sahidin, L.O. (2024). Analisis Struktural Cerita Rakyat Kerbau Emas Buat Ringkulele Daerah Wawonii. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 9(1), 239-247. <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i1.390>
- Sriyanti, R., Hidayat, N., & Marlia, R. (2024). Penalaran Deduktif, Induktif Dan Bahasa Dalam Penulisan Ilmiah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 16818–16824. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/38312>
- Studio Binder. (2022). *The Elements of Composition: A Complete Guide*. StudioBinder Inc. <https://s.studiobinder.com/wp-content/uploads/2022/07/Elements-of-Composition-The-Complete-Guide-Ebook.pdf>
- Sumitri, N. W. (2023). Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur. *Arif: Jurnal Sastra Dan Kearifan Lokal*, 3(1). <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/arif/index>
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials Revised and updated: 100 Design Principles for Using Grids*. Rockport Publishers.
- Verawaty, E., & Zulqarnain. (2021). *Bahasa Indonesia Bergerak Bersama untuk SD Kelas 5*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Bahasa-Indonesia-BS-KLS-V.pdf>

Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik Buku Anak yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 199–206.
<https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>

West, S. R., & Sarosy, J. (2021). *How to tell stories to children: A Step-by-step Guide for Parents and Teachers*. Souvenir Press.

