

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Katherina. (2012). Kiprah, Karya, dan Misteri Kehidupan Raden Saleh: Perlawanan Simbolik Seorang Inlander. Yogyakarta: Narasi.
- Amalia, S., Hidayatullah, S., & Zakiyah, M. (2023). Raden Saleh dan Restorasi Makam Tahun 1953: Penghormatan Pelukis Bumiputera dan Penguatan Identitas Nasional pada Masa Kekuasaan Soekarno. *Historia Madania: Jurnal Ilmu Sejarah*, 7(1), 105-126.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basics design 03: Typography*. AVA Academia.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics Design 02: Layout* (2nd ed.). AVA Academia Publishing.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basics design 02: layout*. Ava Publishing.
- Anantama, M. D., Meirita, S., & Kartika, A. (2023). Tokoh Fiksi Raden Saleh Dalam relasi Barat-timur dan pemanfaatan sebagai bahan ajar. *Edukasi Lingua Sastra*, 21(2), 98–114.
- Anggarini, A. (2021). *Tipografi dan Tata Letak Desain Grafis*. Jakarta: PNJ Press.
- Antara. (2021, 23 September). Kisah rumah Raden Saleh di Cikini yang jadi rumah sakit hingga TIM. Berita Antara.
<https://www.antaraneews.com>
- Apriana, S., & Suriswo, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Penguatan Profil Pelajar Pancasila Gugus Raden Saleh. *Journal of Education Research*, 5(3), 3034-3043.
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media Pembelajaran Buku cerita bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.
- Aram, D., & Shapira, R. (2021). *Parent–child shared book reading and children’s language, literacy, and empathy development*. *Rivista Italiana di*

Educazione Familiare, 2, 55–65. <https://doi.org/10.13128/rief-4073>

Asthararianty, A., & Lesmana, F. (2020). Studi hermeneutik: Desain layout buku biografi Merry Riana.

Bachtiar, H. W., Carey, P. B. R., & Onghokham. (2009). *Raden Saleh: Anak Belanda, Mooi Indië & NASIONALISME*. Komunitas Bambu.

Banu, I., & Effendi, K. (2020). *Pangeran dari timur*. Bentang.

Birmingham, D. (2010). *Pop-up: Design and paper mechanics: How to make folding paper sculpture*. Guild of Master Craftsman.

Brown, T. (2008). *Design thinking*. Dalam *HBR's 10 must reads on design thinking (with featured article by Tim Brown)*. Harvard Business Review.

Budiwirman, B., Syeilendra, S., Ramadhan, A., & Syafei, S. (2023). SENI TRADISIONAL DALAM SENI RUPA MODREN: ANALISIS BERDASARKAN NILAI PENDIDIKAN. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 108-115.

Charisma Dina Wulandari, (2024). Literasi Seni Dan Budaya Pada anak melalui mini workshop untuk Meningkatkan Pemahaman Kesenian tradisional. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 13–19. <https://doi.org/10.30997/qh.v10i1.9340>

CNN Indonesia. (2021, 23 September). Jejak rumah Raden Saleh, jadi RS Cikini dan Taman Ismail Marzuki. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com>

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation.

- Desmiati, A., Yustiono, Y., & Hujatnika, A. (2013a). Romantisisme Pada Karya-Karya Raden Saleh: Suatu Tinjauan Kritik Seni. *ITB Journal of Visual Art and Design*, 5(2), 121–134. <https://doi.org/10.5614/itbj.vad.2013.5.2.3>
- Endriawan, D. (2020). MENGGALI KREATIVITAS KARYA RADEN SALEH DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI SENI. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 082–090.
- Endriawan, D. (n.d.). *Menggali Kreativitas Karya Raden Saleh Dengan pendekatan Psikologi Seni*. ATRAT: Jurnal Seni Rupa. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/view/1201>
- Fitriana, Rina. (2015). Perancangan Buku Interaktif sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok. E-Proceeding of Art & Design, Vol. 2, No. 2. ISSN : 2355 – 9349
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- 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.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(1), 41-50.
- Hakim, T., Kurniawan, A., & Hapsari, W. W. (2023). Pengenalan Jenis MakhluK Halus Dalam Tradisi Sunda Melalui Buku Ilustrasi. *FAD*, 2(1), 1-14.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan buku cerita bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.

- Hamzah, A. (2019). Kreativitas yang “lain” identifikasi karya Raden Saleh dan Basoeki Abdullah pada lukisan seniman modern. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 22(3), 125-138.
- Handayaniingrum, W., & Suryandoko, W. (2023). Pendidikan Seni Rupa di Indonesia: Sejarah, Peran dan Tantangan Masa Depan. *PRASI*, 18(02), 164-178.
- Hasibuan, Y. S. (2023). Perjalanan Seni Dan Budaya: Jejak Karya-Karya Raden Saleh Dalam Perspektif historis. *Local History & Heritage*, 3(1), 34–39. <https://doi.org/10.57251/lhh.v3i1.931>
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Laurence King.
- Indonesia. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Siap Bertransformasi, Kalangan Pendidikan Tinggi Dukung Kebijakan Baru Standar Nasional. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/08/siap-bertransformasi-kalangan-pendidikan-tinggi-dukung-kebijakan-baru-standar-nasional>
- Iskandar, M. F., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya literasi Budaya Dalam pendidikan anak SD: Sebuah Kajian Literatur. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 785–794.
- Kabar Baik Dari Indonesia. (2022, 13 September). Jejak rumah Raden Saleh, pelukis maestro yang mencintai satwa. *Kabar Baik Dari Indonesia*.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Lukisan Penangkapan Pangeran Diponegoro: Perlawanan Raden Saleh atas Karya Nicolaas Pieneman*.
- Kraus, Werner. (2018). *Raden Saleh: Kehidupan dan Karyanya*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

- Krauss, W. (2005). Raden Saleh's interpretation of the arrest of Diponegoro : An example of Indonesian "Proto-nationalist" modernism. *Archipel*, 69(1), 259–294. <https://doi.org/10.3406/arch.2005.3934>
- Kucirkova, N. (2019). Children's reading with digital books: Past moving quickly to the future. *Child Development Perspectives*, 13(4), 208–214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12339>
- Kusnadi. (2006). *Raden Saleh dan Awal Seni Lukis Modern Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions 5th Edition. Massachusetts: Wadsworth*.
- Landa, R. (2018). *Graphic Design Solutions, Sixth Edition (6th ed.)*. Cengage Learning.
- Lauer, D. A., & Pentak, S. (2015). *Design basics (9th ed.)*. Cengage Learning.
- Lestari, D. (2021). *Eksplorasi Seni dan Karakter Generasi Muda*. Bandung: Pustaka Ilmu.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 11(2), 67–78. <https://doi.org/10.58230/27454312.142>
- Lestari, R. T. (2022). E-book interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 1–10. <https://doi.org/10.1234/jtp.v24i1.3529>
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Matulka, D. I. (2008). *A picture book primer: Understanding and using picture books*. Libraries Unlimited.

- 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 DKV Adiwarna*, 1(2), 11–20.
<https://doi.org/10.1234/jdkv.v1i2.12345>
- Payen, A. A. J. (1988). Buku Harian Payen, catatan 239. Dalam Scalliet, Marie-Odette. (2005). Raden Saleh et les Hollandais: artiste protégé ou otage politique? *Archipel*, vol. 69, pp. 151-258, hlm. 162.
- Prihatin, P. (2017). Seni rupa Indonesia dalam perspektif sejarah. ISI Padangpanjang.
- Priyatno, A. (2024). MEMBANGUN MASA DEPAN PENDIDIKAN SENI RUPA INDONESIA. *PROSIDING PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DESAIN, DAN BUDAYA*, 1, 201-207.
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Penerbit Andi.
- Reid-Walsh, J. (2019). *Interactive books: Playful media before pop-ups*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Rustan, S. (2013). Layout. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's picturebooks: The art of visual storytelling*. Laurence King Publishing.
- Sitepu, V. (2004). Panduan Mengenal Desain Grafis. Elex Media Komputindo.
- Suherawan, R., & Nugraha, R. A. (2010). Seni Rupa. Jakarta: PT. Sinergi Pustaka Indonesia.
- Suryanti, A., Putra, I. N. A. S., & Nurrahman, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147-156.

- Susanto, Mikke. (2014). *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Suseno, M. A. B., & Athian, M. R. (2024). ILUSTRASI DENGAN TEKNIK DIGITAL TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN NOSTALGIA ANTAR GENERASI. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 13(1), 47-54.
- Swari, N. P. A. P., Mirayanti, N. K., Swandewi, N. P. A., & Widnyana, I. W. (2023). Peran Generasi Muda Dalam Mempertahankan Seni Dan Budaya Bangsa. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 132-136.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 188–195.
<https://doi.org/10.1234/jtikp.v2i2.1234>
- Tasgal, A. (2022). *The storytelling book*. Bhuana Ilmu Populer.
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. Rockport Publishers.
- Tungary, O., Bangsawan, A., & Nilasari, K. (2023). Perancangan Buku ilustrasi interaktif Aktivitas Domestik sebagai media Edukasi Untuk anak usia 4-6 tahun. *Artika*, 7(1), 25–28.
- Vlekke, Bernard H. M. (2018). *Nusantara: Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran: Konsep dasar dan aplikasinya*. Graha Ilmu.
- Winaya, I. K., & Saleh. (2007). *Lukisan-Lukisan Raden Saleh: Ekspresi Antikolonial*. Galeri Nasional Indonesia.
- Wulanningrum, S. D. (2024). Revitalisasi Communal Space di RTH Grojogan. *Pawon: Jurnal Arsitektur*, 8(1), 19-32.

- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., ... & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yusa, I. M. M., Priyono, D., Anggara, I. G. A. S., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Yasa, N. P. D., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zikrillah, L. I. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Biografi Raden Saleh* (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta).

