

DAFTAR PUSTAKA

- Aliffianda, A. & Yusanto, F. (2022). Representasi Budaya Indonesia Dalam Film “Raya and The Last Dragon”. *Jurnal Education and Development*, 10(3), 445–450.
- Batubara, A. (2020). Struktur & Fungsi Sosial Cerita Rakyat Legenda Asal Usul Kampung Batunabontar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.24036/81088680>.
- Cerita Rakyat Kalimantan Timur: Kisah Pesut Mahakam - Indonesia Kaya. (2024, Juni 17). Indonesia Kaya. <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/cerita-rakyat-kalimantan-timur-kisah-pesut-mahakam/>
- Cullen, K. (2012). *Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*.
- Dam, R. F. (2025, Maret 13). The 5 Stages in the Design Thinking Process. *Interaction Design Foundation - IxDF*.
<https://www.interactiondesign.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Dian, K. (2024). 100 Cerita Rakyat Nusantara. *Bhuana Ilmu Populer*.
- Djogo, Kartaatmaja, dan Setiawan (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda. *Rupaka Jurnal Ilmu Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.24912/rupaka.v3i1.13586>.
- Ferreira, K. (2020, Februari 7). Types Of Illustrations For Children’s Books. <https://getyourbookillustrations.com/types-of-illustrations-for-childrens-books/>.
- Fatbun, A. (2017, Februari 1). Generasi Muda Lupakan Cerita Rakyat. <https://www.ayobandung.com/bandung/pr-79617641/generasi-muda-lupakan-cerita-rakyat>.
- 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.

- Gusnawaty (2019). Pelatihan Keterampilan Menulis Cerita Deskriptif dan Karangan Cerita Rakyat pada Siswa SMA Se Kecamatan Lau di Kabupaten Maros, *Jurnal Pendidikan dan Bahasa Indonesia*, 2(1), 1-8.
- Gusnetti, dkk. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Cerita Rakyat. *Jurnal Gramatika*, 184.
- Hakim, M. L. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi Journal of Arabic Studies* 2(2), 156-162. <http://dx.doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>.
- Haslam, A. (2024). *Book Design*. Laurence King Publishing Ltd.
- Harniati Hapsah, R., Az Zahrah, F., & Yasin, M. (2024). Dinamika Interaksi Manusia, Masyarakat, dan Budaya dalam Era Globalisasi dan Modernisasi. *Jurnal ilmu pendidikan & sosial (SINOVA)*, 2(2), 191–202. <https://doi.org/10.71382/sinova.v2i2.149>.
- Huriyah, S. (2019). Building character through story telling in children's literature. *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat*, 1(1), 640–645.
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2016). What is Design Thinking (DT)? Interaction Design Foundation - IxDF. <https://www.interactiondesign.org/literature/topics/design-thinking>.
- Harniati Hapsah, R., Az Zahrah, F., & Yasin, M. (2024). Dinamika Interaksi Manusia, Masyarakat, dan Budaya dalam Era Globalisasi dan Modernisasi. *Jurnal ilmu pendidikan & sosial (SINOVA)*, 2(2), 191–202. <https://doi.org/10.71382/sinova.v2i2.149>.
- Kuno, N. (2018). *Practical Color Combinations: A Resource Book with Over 2500 Sample Color Schemes*.
- Laksana, D. N. L. (2021). *Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*.
- Man, H. (2023). Menjelajahi Tipografi dalam Desain Buku Anak. https://www.academia.edu/102640929/Menjelajahi_Tipografi_dalam_Desain_Buku_Anak.
- Morales, V. (2020). *Fundamentals Of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development*.
- Nada, Q., Ariusmedi (2023). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Terciptanya Lembah Harau*. JURSENDEM.

- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>.
- Novitasari, R. (2024). Analisis Cerita Rakyat La Moelu: Teori Fungsi Dan Teori Nilai. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (Senapastra)*, 2, 33–42.
<https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/Senapastra/article/view/8335>.
- Nugraha, R. (2023). Komik Digital Adaptasi Cerita Rakyat Timun Mas Melalui Interpretasi Karakter Visual. (Tugas Akhir, Universitas Kuningan), 4(2), 62-77, <https://ejurnal.ars.ac.id/index.php/wacadesain>
- Nurgiyanoro, B. (2019). Teori Pengkajian Fiksi. Universitas Gadjah Mada.
- Nur Zahra, A. (2024). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Penggunaan Kata Maaf, Tolong, Terima Kasih, Dan Permissi Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. (Tugas Akhir, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Oey, F. W., H. D. Waluyanto, dan A. Zacky. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan & Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(2), 1-11.
- Petrovic, M., Bonanno, S., Landoni, M., Ionio, C., Hagedoorn, M., dan Gaggioli, A. (2022). Using the transformative storytelling technique to generate empowering narratives for informal caregivers: semistructured interviews, thematic analysis, and method demonstration. *JMIR Format. Res.* 6, e36405. doi: 10.2196/36405
- Rachmawati, A. (2023). Daya Tarik Pesan Nilai Budaya Pada Film Animasi Raya and The Last Dragon. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 287-294.
<https://doi.org/10.18592/moe.v9i2.10655>
- Reid-Walsh, J. (2018). *Interactive books: playful media before pop-ups* (1st ed.). New York: Routledge.
- Rogers, Y., Sharp, H., dan Preece, J. (2021). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, 6th Edition
- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(2), 71-78.
- Sariana, S. (2022). Tanggapan Anak Terhadap Legenda Pesut Mahakam: Kajian Resepsi Sastra. *Jurnal Ilmu Budaya*, 6(2), 292-298.

- Setyaningrum, P. (2022, Februari 8). Mengenal Tato Suku Dayak, dari Arti Motif, Cara Pembuatan, hingga Pergeseran Makna. *KOMPAS.com*.
<https://regional.kompas.com/read/2022/02/08/153244178/mengenal-tato-suku-dayak-dari-arti-motif-cara-pembuatan-hingga-pergeseran?page=all>
- Sherin, A. (2012). *Design elements: Color*. Massachusetts: Rockport Publisher
- Strizver, I. (2009). *Type Rules!: The designer's guide to professional typography* (2nd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Sumitri, N. W. (2023). Eksistensi Cerita Rakyat dan Fungsinya dalam Kehidupan Masyarakat di Manggarai Timur. *Arif: Jurnal Sastra dan Kearifan Lokal*, 3(1), 44.
- Tattoo Dalam Budaya Dayak Nganju. (2013, Desember 13). *Folks of Dayak*.
<https://folksofdayak.wordpress.com/2013/10/13/tattoo-dalam-budaya-dayak-ngaju/>
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials revised and updated: 100 design principles for using grids*. United State: Rockport Publishers.
- Theodora, V. (2025). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Asal Mula Bukit Kelam untuk Anak Sekolah Dasar*. (Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara).
- Wahyuningtyas, I. A., & Arianto, F. (2020). Pengembangan Buku Interaktif Operasi Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner Kelas 3 di SDN Ketintang 2 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(19), 292-298.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A