

DAFTAR PUSTAKA

- Asriani, Syihabuddin, Mulyati, Y., & Sumiyadi. (2020). *Educational value in the Amat Rhang Manyang legend as literacy material for elementary school*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201215.014>
- Anggarini, A. (2019). *Desain layout*. PNJ Press.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basics design 03: Typography*. AVA Publishing
- Alamsyah, S. (2017, Oktober 02). *Legenda 'buto ijo' pada selemba batik rereng ciwangi*. detikNews. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3667142/legendabuto-ijo-pada-selemba-batik-rereng-ciwangi>
- Bancroft, T. (2006). *Creating Characters With Different Personality*. New York: Watson-Guption Publishers.
- Big Red Illustration. (n.d.). *The role of colour in children's book illustration*. Big Red Illustration. <https://bigredillustration.com/articles/the-role-of-colour-in-childrens-book....>
- Cahyari, R., Bagja, R. B., & Sari, C. E. (2022). Ilustrasi desain dalam media interaktif cerita rakyat Sukabumi berbasis aplikasi untuk anak sekolah dasar di SD Islam Attarbiyah. *Jurnal DasarRupa: Desain dan Seni Rupa*, 4(1), 16–28. <https://doi.org/10.52005/dasarupa.v4i1.79>
- Dimanz Hatta. (2025, Agustus 19). *PERSPEKTIF: Budaya Sunda dan Alam, Warisan Leluhur yang Relevan Menjaga Lingkungan*. Atmago.com. https://www.atmago.com/berita-warga/perspektif-budaya-sunda-dan-alam-warisan-leluhur-yang-relevan-menjaga-lingkungan_934e02a2-5036-4bb5-a82b-97cbe8628696
- Gayatri, M. L., Mhellian, Suhardi, S., & Irawan, D. (2022). Nilai budaya Melayu dalam cerita rakyat Kabupaten Kepulauan Anambas [Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali Haji]. <http://repository.umrah.ac.id/id/eprint/3771>
- Ghozali, E. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra
- Hadi, A. (2022, Maret 6). *Pengertian legenda dan contohnya beserta struktur teks*. Tirto.id. <https://tirto.id/pengertian-legenda-dan-contohnya-beserta-struktur-teks-gpBX>

- Haslam, A. (2006). *Book design*. London: Laurence King Publishing.
- Hayashi, H., Matsumoto, T., & Morita, K. (2005). *How To Draw Manga vol.1: Sketching to Plan*. Graphic-Sha Publishing.
- Hayashi, H., Matsumoto, T., & Morita, K. (2005). *How To Draw Manga vol.2: Logical Proportion*. Graphic-Sha Publishing.
- Hidayat, E. C., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan buku interaktif untuk edukasi anak usia 9–12 tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Jurnal Wacadesain*, 1(2). <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v1i2.448>
- Ideo. (2015). *Design Thinking for Educators Toolkit*. Creative Commons.
- Irwan, P. Ratu Bangsawan (2023). *Mengembangkan Minat Baca*. PT Pustaka Adhikara Mediatama
- Jesse, A., Bramantya., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan buku cerita interaktif untuk meningkatkan minat baca anak untuk usia 4–6 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 4(2).
- Karim, A. A., Mujtaba, S., & Hartati, D. (2023). Penyusunan bahan ajar berbasis cerita rakyat Karawang sebagai upaya pembentukan karakter siswa di SMP Al Muhajirin Tegalwaru. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1). <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8770>
- Kamal, K. A. (2025). Penerapan Storytelling Berbantuan Media Digital tntuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Minat Belajar Peserta Didik Kelas 3 SDN Pengasinan 01 (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatulloh Jakarta. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/88106>
- Kurniawan, S. D., & Mochtar, M. (2019). Perancangan buku cerita ilustrasi “Orang Kayo Hitam” [Skripsi(S1), Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/40727>
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions 5th Edition*. Clark Baxter: Wadsworth.
- Limanto, D. A., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2015). Perancangan buku pembelajaran interaktif sejarah peringatan hari–hari perjuangan nasional untuk anak usia 6–11 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 4(2).
- Male, A. (2017). *Illustration: a theorical and contextual perspective*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.

- Marsha, K. (2023, Februari 14). Legenda adalah genre cerita rakyat, ini ciri-ciri dan contohnya. *detikBali*. <https://news.detik.com/bali/d-xxxxxx/legenda-adalah-genre-cerita-rakyat-ini-ciri-ciri-dan-contohnya>
- Mirnayati., & Sumadewa, I. N. Y. (2020). Perancangan buku interaktif cerita rakyat Lombok “Monyeh”. *Sasak: Desain Visual dan Komunikasi*, 2(2). <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i2.868>
- Noviadi, A., Mulyani, S., Gunawan, H., Mulyono, A., & Warmah. (2024). Legenda urban Jembatan Cirahong di Kabupaten Ciamis. *JKDB: Jurnal Konservasi dan Budaya*, 1(2), 120–129. Retrieved from <https://www.ojs.unigal.ac.id/index.php/jkdb/article/view/4708>
- Novia, L., Firdausi, I. A., Putri, S. R. D., Srihayani, Fitri, S., & Hamzah, Y. (2023). Meningkatkan minat baca anak-anak melalui cerita rakyat lokal: Program dongeng dan kreativitas untuk membuka dunia imajinasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi*, 2(2), 82–90. <https://doi.org/10.35126/jpmi.v2i2.553>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam dunia visual. *Panorama: Mengamplifikasi Gagasan melalui Media Audio-Visual*, 12(2). <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Pemerintah Kota Sukabumi. (2025, Mei 25). Berita Daerah Kota Sukabumi : Peraturan Wali Kota Sukabumi. BPK RI, (16). <https://peraturan.bpk.go.id/Download/386171/Perwal%20sukabumi%2016%202025.pdf>
- Prabandari, A. I. (2025, Februari 4). Memahami tujuan cerita rakyat dan manfaatnya bagi masyarakat. *Liputan6*. <https://www.liputan6.com/feeds/read/5904299/memahami-tujuan-cerita-rakyat-dan-manfaatnya-bagi-masyarakat?page=3>
- Prajabatan PPG. (2022). Mata kuliah Pilihan Design Thinking (Cetakan 1). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Putra, D. R. S. (2025, Februari 24). Pengertian buku dan jenis buku. Ridwan Institute. <https://ridwaninstitute.co.id/id/pengertian-buku-jenis-buku-yuk-simak/>
- Rasyidi, Z. Z., Iqbal, H. M., Rusydi, A., Mardiana, & Mauizdati, N. (2023). Pengembangan folktales cerita rakyat untuk literasi sekolah dalam minat baca di MIS Fathurrahman Batu Sopang. *Jurnal Pendidikan Sosial dan*

Humaniora, 2(1), 278–288. Retrieved from <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/131>

Samara, T. (2017). *Making and Breaking the Grid, Second Edition, Updated and Expanded: A Graphic Design Layout Workshop* (p. 26). United State: rockpub.

Sidik, J. (2023, Maret 13). 5 kisah legenda Sukabumi yang menjadi warisan budaya dan kekayaan spiritual. Radar Cianjur. <https://www.radarcianjur.com/wisata/9457973354/5-kisah-legenda-sukabumi-yang-menjadi-warisan-budaya-dan-kekayaan-spiritual>

Song, S. (2024). *Evaluating the extent to which the colors used in the illustrations in children's picture books have a positive effect on the intellectual development of young children. International Journal of Computer Science and Information Technology*, 4(3). <https://doi.org/10.62051/ijcsit.v4n3.16>

Tondang, N. S., Rudy, R., & Sembiring, Y. B. (2024). Nilai budaya dalam legenda Nusantara: Mengembangkan nilai budaya melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. *Journal of Education Research*, 5(4), 4868–4884. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1691>

Ulum, S. D., & Aryanto, H. (2023). Buku ilustrasi sebagai media pengenalan cerita rakyat “Pantangan Makan Ikan Lele di Lamongan”. *Jurnal Barik*, 5(1), 249–262. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

