

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, I. W., & Zaini, I. (2021). Analisis Karakteristik Gambar Ilustrasi Dwiky K.A Pada Poster Konser Musik Periode 2015-2020. *Jurusan Seni Rupa*, 9(3), 38-52. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/41560>
- Achroni, D. (2018). *Kuliner Tradisional Solo Yang Mulai Langka*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Andriyanti, A., & Setiawan, B. (2024). Upaya Pelestarian dan Pengembangan Kue Tradisional Betawi. *Jurnal Pariwisata dan Perhotelan*, 2(1), 1-14. <https://journal.pubmedia.id/index.php/pjpp/article/view/3307/3245>
- Anugrah, A. A. (2022). Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak untuk Usia 5-6 Tahun. <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/6633>
- Aulia, I. W. (2024). Pengendalian Mutu Proses Pendinginan Pada Pengolahandodol Klasik Di PT Herlinah Cipta Pratama. <https://repository.polinela.ac.id/6228/>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference 2023*, 2(1). <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Boga, Y. (2015). *KueKue Indonesia: 165 Resep Penganan Populer Nusantara*. Gramedia Pustaka Utama.
- CDC Foundation. (2025). *Tips to Help Your Picky Eater*. Centers for Disease Control and Prevention. <https://www.cdc.gov/nutrition/features/help-picky-eater.html#:~:text=Keep%20it%20fun!&text=Allow%20kids%20to%20touch%20and,vegetables%20for%20snacks%20and%20meals>.
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Culture Studies)*. 9(1). 13-17. <http://dx.doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing an Original Tabletop Game*. Storey Publishing.
- Ericka, A. (2023). Perancangan Animasi Jajanan Tradisional Kue Awug Untuk Melestarikan Budaya Kuliner Jawa Barat.

http://library.binus.ac.id/Collections/ethesis_detail/RS1-BD-VCD-2023-0186

- Erwi, S. G. V. K., Erwi, S. V. K., Feriyanto., Fernando., Chandra, Y. F. M., & Pribadi, M. R. (2022). Perancangan Ui/Ux Pada Aplikasi V&F Menggunakan Metode Design Thinking. *MDP Student Conference 2022*, 1(1). <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/msc/article/view/1782>
- Fadiah, S. N., & Satriadi. (2024). Peran Warna Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual Logo. *PARATIWI Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 3(2), 126-134. <https://ojs.unm.ac.id/paratiwi/article/view/62470>
- Fauzi, P. A., Noviana, E., & Resmisari, G. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenalkan Kue Bandros Khas Bandung Kepada Anak-Anak. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2068>
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games (5th ed.)*. CRC Press.
- Gamayanto, I. (2022). Analisis Dan Penerapan Board Game Untuk Meningkatkan Enterpreneurship Dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, 12(1), 320-328. <http://dx.doi.org/10.36499/psnst.v12i1.7004>
- Gardjito, M., Pridia, H., & Millaty, M. (2023). *Kuliner Sunda Nikmat Sedap Melegenda*. Gadjah Mada University Press.
- Humairah, E. (2022). Keberadaan Masyarakat Pendatang Di Padang: Pembentukan Dan Dinamika Paguyuban Warga Sunda (PWS). <http://scholar.unand.ac.id/99426/>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Eureka Media Aksara.
- Ibrahim, M., R., M. (2020). Peran Pemuda dalam Menjaga serta Melestarikan Kebudayaan Indonesia. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3638828>
- Karfinto, K., Anugrahati, N. A., (2022). Karakteristik Fisik, Kimia, Dan Sensori Kue Semprong Yangdisubstitusi Dengan Tepung Beras Merah Pecah Kulit Dan Sosoh. *Jurnal Teknologi Hasil Pertanian*. 15(1), 35. <https://doi.org/10.20961/jthp.v15i1.53953>
- Kurniawan, S. K. A. (2023). Perancangan Media Informasi Instagram Kue Basah Tradisional Khas Kota Semarang. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/24311>

- Kusdiwanggo, S., Ginting, S. W., Rihadiani, R. R., Asriningpuri, H., Lussetyowati, T., Hardiman, G., Saraswati, A. A. A. O., Priyomarsono, N. W., Dewiyanti, D., Koesmartadi, C., & Pratikno, P (2021). *Arsitektur Lasem Yang Berjaya Dan Yang Runtuh*. Penerbit Pohon Cahaya.
- Lestari, R., Apsari, D. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Pengenalan Kue Bandros Untuk Anak-Anak Usia 6 Hingga 8 Tahun Di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 8684-8704. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/200439/perancangan-buku-ilustrasi-interaktif-sebagai-media-pengenalan-kue-bandros-untuk-anak-anak-usia-6-hingga-8-tahun-di-bandung.html>
- Mamis, S., Paharuddin., Handayani, E. A., Rumra, F., Hermanto, Y. A. L. (2023). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. Penerbit Mafy Media Literasi Indonesia.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mufida, I., & Ramayanti, R. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains Dan Teknologi*, 7(3). <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3.3229>
- Natasya, Handayani, F., & Ong, J. N. (2020). Uji Coba Pembuatan Ongol - Ongol Dengan Tepung Umbi Garut Sebagai Substitusi Tepung Tapioka. <http://repository.podomorouniversity.ac.id/id/eprint/532>
- Onaiwu, O. F. (2022). Types, Characteristics and Importance of Illustration. *Awka Journal of Fine and Applied Arts*, 8. <https://nigerianjournalsonline.org/index.php/AJOFAA/article/view/1330/1247>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Perdana, N. S., Gusnadi, D., Achmad. S. H., (2021). Inovasi Jajanan Tradisional Nagasari berbasis Kulit Buah Naga Merah (*Hylocereus Polyrhizus*). *e-Proceeding of Applied Science*. 7(4). 797. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/15274>
- Permana, P. B. (2021). Pengaruh Pengetahuan Konsumen Terhadap Keputusan Memilih Produk Pembiayaan Murabahah (Studi kasus Anggota BMT KSPPS Harapan Umat Tulungagung). <https://etheses.iainkediri.ac.id/4510/>

- Prasanti, K. D., Sudiarta, N. P. (2024). Kualitas Organoleptik Kue Bugis Hitam Berbahan Dasar Tepung Kacang Gude Sebagai Substitusi Tepung Ketan Hitam. *Jurnal Gastronomi Indonesia*. 12(1). 21. <https://ejournal.ppb.ac.id/index.php/jgi/article/view/1226/931>
- Pratama, Y. (2025). Surabi Mila: Keunikan dan Potensi dalam Pengembangan Wisata Kuliner Bandung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*. 1(1). 9-17. <https://ejournal.nusacendekia.or.id/index.php/jpmb/article/view/2/2>
- Putri, M. D. (2024). Perancangan Board Game Edukasi Lingkungan Hidup untuk Anak Usia 7-10 Tahun. <https://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/24286>
- Risqienna, N. A., Khofifah, A. N., Nabilah, L. A., & Supriyono. (2023). Perkembangan Varian Surabi Makanan Lokal Khas Bandung Yang Menjadi Daya Tarik Budaya. *Khasanah Ilmu : Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 14(1). <https://doi.org/10.31294/khi.v14i1.14776>
- S. W., Heryana, N., Yusmah., Zulkarnaini., Sulistiyani., Atichasari, A. S., Simarmata, N., Hadawiah., Triwijayati, A., & Asroni, A. (2023). *Metode Riset Kualitatif*. Get Press Indonesia.
- Safitri, N. K. E. (2021). Pemanfaatan Base Genep Dalam Pembuatan Cookies. <https://repo.undiksha.ac.id/9404/>
- Sari, H. P. R., & Humaira, P. F. (2025). Upaya Memperkenalkan Kue Tradisional Pesisir Selatan Minang di Daerah Jabodetabek. *Tamasya: Jurnal Pariwisata Indonesia*, 2(1), 13-23. <https://ejournal.appisi.or.id/index.php/Tamasya/article/view/230/236>
- Savitri, L. D. A. (2023). Uji Kualitas Kue Semprong Substitusitepung Mocaf (Modified Cassava Flour). <https://repo.undiksha.ac.id/17460/>
- Setiana., & Eliasa, E. I. (2024). Karakteristik Perkembangan Fisik, Kognitif, Emosi Sosial, dan Moral Pada Anak Usia Sekolah Dasar (7-12 Tahun). *Journal of Human And Education*, 4(6), 127-138. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i6.1742>
- Setiawan, G. Z. Y. (2022). Modifikasi Kue Tradisional Awug Bites Berbasis Daya Terima Konsumen Di Bandung. <http://repository.upi.edu/id/eprint/118164>.
- Setiawan, H., Alya., Amayati, V. (2025). Analisis Tipografi Dan Tata Letak Terhadap Daya Serap Informasi Dalam Media Cetak. *Syi`ar : Jurnal Ilmu Komunikasi, Penyuluhandan Bimbingan Masyarakat Islam*. 8(1). 43-51. <https://doi.org/10.37567/syiar.v8i1>

- Sulaiman, A. M., Oktavianto, D., Widyastuti, D. I., Harjuno, S., Riyani, N. A., Sadewa, D. R., Khairunnisa, S. A., Priatna, A. Y., Azizah, L., & Aditama, F. P. (2023). *Tipografi: Dasar Dan Penerapannya*. Penerbit Mitra Cendekia Media.
- Sulistio, F. (2021). Perancangan Informasi Kepantasan Berbahasa Sunda Pada Remaja Kota Bandung Melalui Media Komik Digital. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5966/>
- Umar, H. K. (2023). *Dasar – Dasar Pembuatan Roti & Kue*. Penerbit Adab.
- Utama, A. W., Rohiim, F. N., Tiranita, G., Prihartanti, N., Saddhono, K. (2024). Inovasi Dalam Pembelajaran Bipa: Pemanfaatan Dodol Garut Sebagai Pengajaran Kuliner Yangmenari. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 12(1). 27. <https://dx.doi.org/10.30659/jpbi.12.1.20-31>
- Waluyo, A. A. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Berbasis Family Games Tentang Reduce, Reuse dan Recycle Untuk Anak-Anak Umur 9 - 12 Tahun. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5881/>
- Wati, D., K. (2025). Eksplorasi Geometri Pada Jajanan Pasartradisional Sebagai Bahan Ajar Kelas Iiberbasis Etnomatematika. *Jurnal Peneltian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 13(1). 224. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/67544/50217/165316>
- Wibawanto, W. (2025). *Board Game Edukasi*. Penerbit Idebuku.
- Yunawanti., & Bastaman, W. N. U. (2019). Perancangan Produk Fesyen Menggunakan Teknik Rekalatar Tekstil Yang Terinspirasi Dari Jajanan Tradisional Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(2). <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/151551/perancangan-produk-fesyen-menggunakan-teknik-rekalatar-tekstil-yang-terinspirasi-dari-jajanan-tradisional-bandung.html>
- Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Yayasan Prima Agus Teknik
- Zuhra, N. H., Asra, S. (2024). Preferensi Konsumen Generasi Z Terhadap Kue Nagasari Kabupaten Bireuen. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian*. 4(8). 49.