

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, S., Morioka, N., & Stone, T. (2006). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.
- Anggarini, Anggi. 2021. *Desain layout*. PNJ press, Depok.
- Anwar, K., & Anti, A. R. (2023). Pengelolaan dan pengembangan bisnis percetakan pada Rumahgrafika Pekalongan dalam perspektif etika bisnis Islam. *Manis: Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 6(2), 81–90.
<https://doi.org/10.30598/manis.6.2.81-90>
- Aprianti, N., Purnawati, A., Nur'aslinda, S., & Sari, H. (2023, Maret). *Manfaat story telling dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak usia dini*. *Jurnal pendidikan islam anak usia dini al-amin*, 1(1), 67-81.
<https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/paud/article/download/34/41>
- Ardiani, S., Rahmayanti, H. D., & Akmalia, N. (2020). *The study of paper capillarity with a simple technique*. Publipreneur Polimedia: Jurnal Ilmiah Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif, 8(1)
- Azma'ul Hadi, S. (2021). Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui permainan menjaring ikan. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 9(2), 210–220.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/download/1077/1065>
- Batubara, L. F., Agustini, R., & Lubis, J. N. (2023). Meningkatkan perkembangan sosial emosional anak melalui metode cerita. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5961–5972.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5336>
- Burke, C. L., & Copenhaver, J. G. (2004). Animals as people in children's literature. *Language Arts*, 81(3), 205–213.
<https://secure.ncte.org/library/NCTEFiles/Store/SampleFiles/Journals/la/LA0813Animals.pdf>
- 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), 12–25.
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis teori Daniel Goleman dalam perkembangan kecerdasan emosi anak usia dini: analysis of Daniel Goleman's theory in the development of emotional intelligence in early childhood. *Absorbent mind*, 4(1), 159–168.
https://doi.org/10.37680/absorbent_mind.v4i1.5358
- Dihni, V. A. (2022, July 15). 41% warga SES A memiliki literasi digital rendah. *Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>, accessed 18 September 2025

- Dwistia, H., Sari, M. I. N., Fatimah, L., & Mulyana, W. D. (2025). Peran lingkungan terhadap perkembangan sosio-emosional anak. *Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.61132/observasi.v2i4.886>
- Ekawardhani, Y. A., & Natagracia, G. (2012). Kajian prinsip pokok tipografi (legibility, readability, visibility, dan clarity) pada poster film *Beranak dalam kubur the movie* dan *jelangkung*. *Visualita*, 4(1), 87–99.
<http://visualita.unikom.ac.id/>
- Erikson, E. H. (1950). *Childhood and society*. W. W. Norton & Company.
- Fattah, A. N., & Prabowo, D. P. (2023). Perancangan buku ilustrasi sebagai media pengenalan emosi pada anak umur 4–6 tahun. *Creativity and Technology Review*, 5(4), 330–340. <https://doi.org/10.33633/ctr.v5i4.11032>
- Fuadia, N. N. (2022). Perkembangan sosial emosi anak usia dini. *Wawasan: Jurnal Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, 3(1), 31–47. PISSN: 2548-9232; EISSN: 2775-3573.
- Ginsburg, H., & Oppen, S. (1979). *Piaget's theory of intellectual development* (3rd ed.). Prentice-Hall.
- 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
- Graver, A. & Jura, B. (2012). *Best practices for graphic designers: Grids and page layouts*. Rockport Publisher.
- Hardiyanto, S. (2023, December 14). Daftar kota dengan biaya hidup termahal dan termurah di indonesia, mana saja? *KOMPAS.com*.
<https://www.kompas.com/tren/read/2023/12/14/170000765/daftar-kota-dengan-biaya-hidup-termahal-dan-termurah-di-indonesia-mana-saja?page=all>, accessed 3 September 2025
- Haslam, A. (2006). *Book design* (2nd ed.). Laurence King Publishing.
- Hidayatulloh, A. F. (2024, 7 September). *Keterampilan sosial anak di komunitas sanggar nyaman desa sukawening kecamatan ganeas kabupaten sumedang* (skripsi sarjana). politeknik kesejahteraan sosial, indonesia.
<https://repository.poltekesos.ac.id/items/a422abf6-cd5a-4027-a36a-db9622bb8b90>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *nirmana: jurnal desain komunikasi visual*, 23(2), 123–129.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>

- Kristsuana, L.N., Afriline, G. V., Gea, F. S. P., & Krishi, N. S. L. (2024). Metode storytelling untuk mengenalkan emosi pada anak usia 4–5 tahun. *Aletheia*, 5(1), 34–41. <https://doi.org/10.9744/aletheia.5.1.34-41>
- Kristsuana, L. N., Puspitasari, D., Lanapu, G. D., & Zega, A. S. (2023). PENGGUNAAN FLASHCARD UNTUK MENUMBUHKAN MINAT ANAK USIA DINI DALAM MENDENGARKAN CERITA. *Aletheia Christian Educators Journal*, 4(2), 47–52. <https://doi.org/10.9744/aletheia.4.2.47-52>
- Khadijah, K., Khairi, R., Putri, H. A., Lubis, H. S., Anggraini, M. S., Husna, F., & Sabila, R. N. (2024). Strategi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia dini. *GURUKU: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(3), 210–219. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i3.717>
- Landa, R. (2013). *Graphic design solutions* (5th Edition). Cengage Learning
- Male, A. (2017). *Illustration: a theoretical & contextual perspective* (2nd ed.). bloomsbury visual arts.
- Marwah, M. K. (2024). Makna kesepian: Sebuah kajian tentang psikologis dan spiritual. *CONS: Jurnal Konseling dan Psikoterapi*, 4(2), 188–200. <https://doi.org/10.51192/cons.v4i2.921>
- Mental Health America. (2025, January 8). *Is your child lonely? (For parents) | Mental Health America*. <https://mhanational.org/resources/is-your-child-lonely-for-parents/>
- Monica, R., Abidin, Z., Lubis, F. Y., & Novita, S. (2025). Dukungan sosial pada mahasiswa magister psikologi yang merantau: Studi kasus. *Psyche 165 Journal*, 18(2), 1–10. Universitas Padjadjaran. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v18i2.528>
- Nasution, F. M., Nasution, H., & Harahap, A. M. (2023). Kecerdasan emosional dalam perspektif Daniel Goleman (Analisis Buku Emotional Intelligence). *AHKAM*, 2(3), 651–659. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i3.1838>
- Nuranisa, S. (2023). *Analisis pengaruh perbedaan jenis laminasi terhadap penyimpangan Lab warna pada hasil cetak kalender 190 GSM* [Undergraduate thesis, Politeknik Negeri Jakarta]. Politeknik Negeri Jakarta Repository.
- Pang, M. (2023). *How to personify non-human characters in animation?* Critical Report. https://mingyue.myblog.arts.ac.uk/files/2023/01/Critical-Report_Mingyue-Pang.pdf
- Paksi, D. N. F. (2021). *Warna dalam dunia visual*. Fakultas Film dan Televisi, Institut Kesenian Jakarta.

- Putri, Z. V., Nurhayaty, A., & Syah, T. A. (2025). Loneliness abroad: The role of emotional support of boarding house managers for students [Rasa kesepian di perantauan: Peran dukungan emosional pengelola kost bagi mahasiswa]. *Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 5(1), 417–424.
- Qitfirul, M., & Izza, R. (2023). *Peningkatan keterampilan sosial siswa melalui Project Based Learning siswa kelas V SD Muhammadiyah 24 Surabaya*. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi: Pintar Harati*, 19(1), 14–26. <https://doi.org/10.36873/jph.v19i1.9407>
- Rahmi, L. D., & Ismaniar, I. (2020). Hubungan antara dukungan orang tua dengan kepercayaan diri anak usia dini di KB Kenanga, Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 607–615. <https://doi.org/10.31004/jpa.v4i1.27206>
- Reid-Walsh, J. (2017). *Interactive books: Playful media before pop-ups* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203797099>
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Pola asuh orang tua terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 157–170. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27206>
- Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: Creating innovative applications and devices*. Berkeley: New Riders.
- Sarpong, C., Duhoe, A. A. A., Bismark, T. J., & Bondzie, J. (2023). The use of animal characters in children's literature: A study of their symbolic significance and impact on readers. *African Journal of Emerging Issues*, 5(8), 87–106.
- Sejati, M. N. (2024). Penerapan teknik sablon gradiasi pada media material berbasis digital printing: Literatur review. *Jurnal Nirta: Studi Inovasi*, 3(2), 20–26. <https://doi.org/10.61412/jnsi.v4i1.117>
- Siregar, D. A., Sihotang, E. C., Anggriani, F., Christine, I., Saragih, M. D. U., Sianturi, S., Sitanggang, V. M., & Lubis, F. (2024). *Penggunaan buku bergambar interaktif sebagai sarana pembelajaran membaca cepat pada anak*. Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Y. (2014). *Meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui teknik collective painting* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Indonesia]. UPI Institutional Repository.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

- Wahyudi, S. A., Praptiningsih, N. A., & Hayat, H. (2025). Peran storytelling dalam membentuk narasi yang berdampak pada era digital. *KOMUNIKA*, 12(2), 82–92. <https://doi.org/10.22236/komunika.v12i2.18265>
- Wei, J., & Cheng, L. (2025). Analysis of cartoon image modeling design for children online education. In *Proceedings of the International Conference on Digital Education and Smart Learning* (pp. 202–211). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-815-8_23
- Widyasari, Alda Novita (2020) Pengembangan buku cerita audio untuk siswa disleksia di sd muhammadiyah 3 gresik. undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Wiliyanto, Fanny. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12. Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Winandika, G., Widiawati, W., Kurniasih, L., Fadhilah, R. N., Septina, R. D., Yulia, V. S., & Islami, S. (2025). Pengaruh media sosial terhadap pemahaman tentang konsep sosial dan budaya di SDN Sumingkir 02. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 3(4), 303–314. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i4.2030>
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.
- Witanto, A., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif pemrograman dasar kelas X Sekolah Menengah Kejuruan di SMK PGRI 3 Malang dengan mengadaptasi model APPED. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), 432–437. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/8505>
- Yakutunnafisa, Y. (2024). *Pengembangan buku cerita bergambar untuk pembelajaran membaca dan menulis permulaan kelas II Sekolah Dasar* [Undergraduate thesis, Universitas Muhammadiyah Malang]. UMM Institutional Repository. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/11833/>
- Yolanda, E. (2023). *Peran guru dalam menanamkan kemandirian anak usia dini di RA Khoiru Ummah* [Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Curup]. IAIN Curup. https://e-theses.iaincurup.ac.id/5527/1/EKA_YOLANDA.pdf