

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti, E. (2019, Juni 19). *Lunturnya Budaya Tradisional di Era Digital*. Diambil kembali dari www.harianbhirawa.co.id: <https://www.harianbhirawa.co.id/lunturnya-budaya-tradisional-di-era-digital/>
- Agung, L. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Bandung: PT Kanisius.
- Aisyah, S., & Purnamasari, R. (2021). Relationship between Fifth Grade Students' Reading Interest and Reading Ability. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education*, 77-85.
- Asri, A. (2015, September 15). *Efek Buruk Anak dengan Orangtua Sibuk Bekerja*. Retrieved from Okelifestyle: <https://lifestyle.okezone.com/read/2015/09/15/196/1214404/efek-buruk-anak-dengan-orangtua-sibuk-bekerja>
- Astuti, A. M., & Ratnawati, S. (2020). Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran. *Jurnal Ilmu Manajemen, Volume 17*, 58-62.
- Bali Safari Park. (2022, Februari 18). *Fact About Javan Leopard*. Retrieved from Bali Safari: <https://www.balisafarimarinepark.com/facts-about-javan-leopard/>
- Brandi, M. R. (2010, November). *Indonesian Angklung*. Retrieved from UNESCO: <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-angklung-00393>
- Darnis, S. (2020). The Development of Childrens's Story Book Media. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol.5, No.1*, 1-8.
- Dewi, W. N., Sevtiana, A., Suwandi, & Julaeha, T. S. (2022). PERANCANGAN BRAND IDENTITY DAN BANNER SEBAGAI MEDIA PROMOSI BUNABEE FASHION UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS. *JURNAL DIGIT Vol. 12*, 54-55.
- Djejaka, D. (2018). *Art of Jaipong Dance from West Java*. Retrieved from steemKR beta: <https://steemkr.com/culture/@djejaka.djenaka/art-of-jaipong-dance-from-west-java-481d1517b949>
- Edra, R. (2017, November 13). *10 Pengertian Observasi Menurut Para Ahli /Sosiologi Kelas 10*. Diambil kembali dari Ruang Guru: <https://www.ruangguru.com/blog/10-pengertian-observasi-menurut-para-ahli>
- Encyclopædia Britannica, Inc. (2017, Desember 3). *Sumatra, Island Indonesia*. Retrieved from Britannica: <https://www.britannica.com/place/Sumatra>

- Fiona, D. (2022, Juni 17). *10 Aneka Pakaian Adat Jawa Barat dan Aksesorisnya, Anggun dan Berkelas!* Retrieved from orami.co.id: <https://www.orami.co.id/magazine/pakaian-adat-jawa-barat>
- Gunawan, A. (2016). *Indonesia second least literate of 61 nations*. Diambil kembali dari The Jakarta Post: <https://www.thejakartapost.com/news/2016/03/12/indonesia-second-least-literate-61-nations.html>
- Harususilo, Y. E. (2018, Juni 14). *Mengakrabkan Anak dengan Budaya Lokal*. Retrieved from Kompas.com : <https://edukasi.kompas.com/read/2018/06/14/22162831/mengakrabkan-anak-dengan-budaya-lokal?page=all>
- Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini. *At-Tajdid*, 13-22.
- Hidayatullah, S. (2019). Perancangan Background dan Layout dalam Film Animasi 2D yang Diadaptasi dari Tradisi Budaya Rempug Tarung Adu Tomat sebagai Media Edukasi untuk Anak-anak. 1-17.
- Iswandi, H. (2018). Peran dan Pengaruh Tampilan Desain pada Periklanan. *JURNAL SENI DESAIN DAN BUDAYA VOLUME 3*, 100-103.
- Lathifa, N., Aditia, P., & Hidayat, D. (2015). PERANCANGAN BUKU BERGAMBAR PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL JAWA BARAT DENGAN BATU SEBAGAI ALAT BERMAIN UNTUK ANAK. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.2,* 1109-1111.
- Ma'as, A. (2021, September 11). *Mengenal Rumah Adat Julang Ngapak dari Jawa Barat*. Retrieved from GRIDkids: <https://kids.grid.id/read/472884777/mengenal-rumah-adat-julang-ngapak-dari-jawa-barat>
- Mukhtar, S., & Nurif, M. (2015). PERANAN PACKAGING DALAM MENINGKATKAN HASIL PRODUKSI TERHADAP KONSUMEN. *Jurnal Sosial Humaniora Vol 8*, 181-182.
- Nafisah, V. (2014, Juli 23). *MOMMIES DA!ILY*. Retrieved from DIY: Simple Activity Book: <https://mommiesdaily.com/2014/07/23/rdiy-simple-activity-book-dari-bahan-flanel/>
- New World Encyclopedia . (2018, Agustus 9). *Maluku Island*. Retrieved from newworldencyclopedia: https://www.newworldencyclopedia.org/entry/Maluku_Islands
- Nijman, V., & Setiawan, A. (2020). *Javan Surili*. Retrieved from iucnredlist: <https://www.iucnredlist.org/species/18125/17955175>

- Noviadji, B. R., & Hendrawan, A. (2021). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA . *Jurnal Desain Vol. 08*, 103-107.
- nubandung.id. (2021, September 16). *Cing Ciripit, Permainan di Sunda yang Ditelan Zaman*. Retrieved from nubandung.id: <https://www.nubandung.id/2021/09/cing-ciripit-permainan-di-sunda-yang-ditelan-zaman.html>
- Pongrekun, D. (2020, Agustus 3). *Penelitian: Hati-Hati, Terlalu Sering Main Gadget Bisa Merusak Otak Anak*. Diambil kembali dari iNews.id: <https://www.inews.id/news/nasional/penelitian-hati-hati-terlalu-sering-main-gadget-bisa-merusak-otak-anak>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sayer, I. K. (2018). Fairy Tale as a Medium for Children’s Character Cooperation . *Al-Ta’lim Journal 25*, 108-116.
- Setiawan, I. (2018, Juni 4). *Oray-orayan, Permainan Tradisional Masyarakat Sunda yang Tak Lekang oleh Waktu*. Retrieved from kemdikbud.go.id: <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/oray-orayan-permainan-tradisional-masyarakat-sunda-yang-tak-lekang-oleh-waktu/>
- Setiawan, S. (2021, Agustus 24). *Dokumentasi – Pengertian, Jenis, Tugas, Fungsi, Pengkodean, Perbedaan, Para Ahli*. Diambil kembali dari gurupendidikan.com: <https://www.gurupendidikan.co.id/dokumentasi/>
- Shvili, J. (2021, Agustus 24). *Java Island*. Retrieved from WorldAtlas: <https://www.worldatlas.com/islands/java-island.html>
- Sihombing, D. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual - Edisi Revisi*. Bandung: PT Kanisius.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 56-64.
- Ukon. (2022, Februari 18). *Mengenal Serabi Khas Bandung, Jajanan Jadul Yang Kini Hadir Lebih Modern*. Retrieved from bandungmu: <https://bandungmu.com/mengenal-serabi-khas-bandung-jajanan-jadul-yang-kini-modern/>
- Utami, S. H. (2019, Februari 16). Diambil kembali dari <https://www.suara.com/lifestyle/2019/02/16/173000/pentingnya-mengenalkan-anak-pada-budaya-indonesia-sejak-dini?page=all>

Xiaoxian, S. M. (2021). Spatial Color Analysis of Kindergarten Interior Design Based on Children's Psychological Activities in Digital Environment. *E3S Web of Conferences* 236, 1-4.