

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. E. I. (2022). *Perancangan Desain Karakter Game Untuk Memperkenalkan Nilai Nasionalisme Dengan Mengadaptasi Pahlawan Nasional Usman dan Harun*. Universitas Telkom.
- Adiyanta, S. F. C. (2019). Hukum dan Studi Penelitian Empiris: Penggunaan Metode Survey sebagai Instrumen Penelitian Hukum Empiris. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 697–709.
- Apsari, D. W. T. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dlam Buku Cergam Anak “Little Grey.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1).
- Balimobi. (2015). *Media Edukasi Berbasis Android*. Balimobi. <https://www.balimobi.com/blog/media-edukasi-berbasis-android.html>
- Dewanti, L., & Yasminta, E. M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Buku Cerita Bergambar Pada Siswa di SDN 17 Pasar Surantih Pesisir Selatan Sumatera Barat. *Hospitality* 381, 11(1).
- Dewasandra, S. A. (2022). *Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi 2D Berjudul “Newbie Witch Nazela” Mengenai Insecurity*. Universitas Telkom.
- Dewojati, R. K. (2009). Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji: Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, 7(2).
- Ditaningtyas, W. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (Cergam) Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Ekoanindiyo, F. A. (2011). Pemodelan Sistem Antrian Dengan Menggunakan Simulasi. *Dinamika Teknik Industri*, 5(1).
- Fauzi, I., Kahdar, K., & Riyadi, S. (2019). ANALISIS PERSEPSI KONSUMEN UNTUK STRATEGI PENGEMBANGAN PRODUK SARUNG DI IKM SARUNG MAJALAYA. *Dimensi*, 16(1), 75–84.
- Fratama, R. F. (2021). *Perancangan Informasi Motif Lokal Sarung Tenun Majalaya Melalui Media Buklit*. Universitas Komputer Indonesia.
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Pusa Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementrin Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamim, M. I. H., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). Perancangan Background Dan Environment Untuk Animasi Pendek 2d “apresiasimu” Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis. *EProceedings of Art and Design*, 8(6).
- Hanisha, F., Djalari, Y. A., & Hutama, K. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang*, 1(1), 63–82.
- Hasan, S. H. (2019a). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad ke-21. *Historia:*

- Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72.
- Hasan, S. H. (2019b). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2).
- Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *ANUVA*, 2(3), 317–324.
- Hestanto. (n.d.). *Kerajinan Tenun Indonesia*. Hestanto Personal Website.
- Ikawira, E. Y. (2014). *Penciptaan Buku Ilustrasi Legenda Reog Ponorogo sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak*. Universitas Dinamika.
- Kemendikbud. (2008). *Permendiknas No. 2 Tahun 2008 Tentang Buku*.
- Kemendikbudristek. (2022). *Peraturan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek*.
- Keppy, P. J. (n.d.). *Hidden business: indigenous and ethnic Chinese entrepreneurs in the Majalaya textile industry, West Java, 1928-1974*.
- Kosasih, E. (2021). *Industri Tekstil Majalaya Perlahan Mulai Bangkit dari Keterpurukan Akibat Pandemi Covid-19*. GalaJabar. <https://galajabar.pikiran-rakyat.com/jabar/pr-1082646647/industri-tekstil-majalaya-perlahan-mulai-bangkit-dari-keterpurukan-akibat-pandemi-covid-19>
- Langmann, S., & Pick, D. (2018). *Photography as a Social Research Method*. Springer.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2).
- Marantika, A. G. (2022). *Perancangan Desain Karakter Untuk Animasi 2D Sebagai Media Informasi Mengenai Perilaku Toxic di Dalam Game Online*. Universitas Telkom.
- Matulka, D. I. (2008). *A Picture Book Primer; Understanding and Using Picture Books*. Greenwood.
- McCannon, D., Thronton, S., & Williams, Y. (2008). *The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Books*. Pan-American and International Copyriht Conventions.
- Novica, D. R., & Hidayat, K. I. (2018). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *Journal of Arts, Design, Art Education and Culture Studies*, 3(2).
- Nurajizah, S. (2017). Media Edukasi Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada MI Al-Khairiyah Bekasi. *Jurnal Teknk Komputer AMIK BSI*, 3(2).
- Nuramini, D., Apsari, D., & Wahab, T. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban Bullying. *E-Proceeding of Art and Design*, 7(2), 1250–1262.
- Oktaviani, E., Sachari, A., & Setiwan, P. (2017). Identifikasi Motif Lokal Sarung Majalaya Generasi Pertama. *Arena Textil*, 31(2).

- Prayitno, M. (2021). *1 Tahun Pandemi Covid-19, Industri Tekstil Nyaris Gulung Tikar*. INews. <https://economy.okezone.com/read/2021/03/16/455/2378832/1-tahun-pandemi-covid-19-industri-tekstil-nyaris-gulung-tikar?page=1>
- Putra, W. (2021). *Pengusaha Tekstil Menjerit: Bahan Baku Naik hingga ada yang gulung tikar*. DetikFinance. <https://finance.detik.com/industri/d-5489948/pengusaha-tekstil-menjerit-bahan-baku-naik-hingga-ada-yang-gulung-tikar>
- Qothrunnada, K. (2021). *Apa yang Dimaksud Tekstil? Ini Penjelasan dan Contoh Kerajinannya*. Detikedu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5807503/apa-yang-dimaksud-tekstil-ini-penjelasan-dan-contoh-kerajinannya>
- Ramadhan, M. (2018). *Majalaya, Citarum, dan Petaka Limbah Industri*. Kumparan News. <https://kumparan.com/kumparannews/majalaya-citarum-dan-petaka-limbah-industri/full>
- Ruyattman, M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secar Digital. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2).
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books*. Barron's Educational Series, Inc.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development Perkembangan Masa-hidup* (13th ed.). Mc-Graw Hill, Inc.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *Humaniora*, 2(1).
- Singh, A. (2004). *Tests, Measurement, and Research Methods in Behavioral Sciences* (B. Bhawan (ed.)).
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. CV. Dinamika Komunika.
- Syamsu, Y. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. (2008). *Membaca sebagai Sutu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Wahab, T., & Nugroho, H. Y. S. (2020). Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa Sebagai Media Edukasi Melalui Komik. *ATRAT*, 1(1).
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2).
- Wulandari. (2021). *Empat Perempuan Tonggak Sejarah Tekstil Majalaya*. Majalaya.Id. <https://majalaya.id/ide/empat-perempuan-tonggak-sejarah-tekstil-majalaya>
- Zaini, I. M. (2022). *Perancangan Desain Karakter Mengenai Perasaan Insecure Akibat Jerawat Pada Remaja Untuk Media Artbook*. Universitas Telkom.