

DAFTAR PUSTAKA

- Banindro, Baksoro Suryo, Asnar Zacky dan Rikhana Widya Ardilla. (2021). Merancang *Concept art* Panduan Kegiatan Kreatif di Masa Distrupsi Pandemi Covid-19 bagi Remaja. Prosiding SNADES, 1-7.
- BPOM. 2006, “Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS)” [www.Pom.go.id](http://www.pom.go.id).
[https://www.pom.go.id/new/view/more/berita/146/KEAMANAN-PANGAN-JAJANAN-ANAK-](https://www.pom.go.id/new/view/more/berita/146/KEAMANAN-PANGAN-JAJANAN-ANAK-.). Diakses 2022-2023.
- Devi, Prisma, dan Eko Agus Basuki Oemar. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Pop-up Pengenalan Kearifan Lokal Tulungagung untuk Anak SD*. Jurnal Barik, Vol. 1, no. 3, 181-195
- Dyna, Fitria, Veni Dayu Putri dan Dwi Indrawati. (2018). *Hubungan Perilaku Konsumsi Jajanan pada Pedagang kaki lima dengan kejadian diare*. Jurnal *Endurance*, no. 3, 524-530.
- Fadli, Muhammad Rijal. (2021). “Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif.” *Humanika*, Kajian ilmiah Kuliah Umum, Vol. 21. No. 1 hal 33-54.
- Fauzan, Azmi. (2019). *Animation Art” Kadaharan” untuk Mengkenalkan Jajanan Tradisional Bandung*. Skripsi pada Universitas Telkom University Bandung: Open Library.
- Hasanah, Hasyim. (2016). *Teknik-Teknik Observasi*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Semarang.
- Irwandi, Praja, Aan Erlansari dan Rusdi Effendi. (2016). *Perancangan Game First Person Shooter “Boar Hunter” Berbasis Virtual Reality*. Jurnal *Rekursif*, Vol. 4, No. 1, 68-79.
- Khulani, Fatma, Neviyarni S dan Irda Murni. (2019). *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. Prodi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Novianti, Ria, dan Meyke Garzia. (2020). *Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Millennial.*” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, volume 4 Issue 2, 1000-1010.

- Pradesta, Ega dan Hendro Aryanto. (2020). Gaya Semi realis sebagai Inspirasi Perancangan *Character Concept Art Game* Fantasi Berbasis Legenda Nusantara. *Jurnal Barik*, Vol. 1 No. 3, 167-177.
- Pratama, Wahyu. (2014). “*Game Adventure* Misteri Kotak Pandora.” *Jurnal Telematika*, Vol.7 No 2, 13-30.
- Putra, Jeremmy. (2021). Perancangan *Concept art* untuk *Game Action Special Rescue Team*. Skripsi pada Universitas Telkom University Bandung: Open Library.
- Sayatman, dan Ahmad. (2020). Perancangan Environment Bertema Dunia Fantasi Burung Indonesia Sebagai Pendukung Serial Animasi 3D “Little Bird” untuk Pasar Global. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol. 9, No.1, 2337-3520.
- Setiawan, Andry, Heru Dwi Waluyanto dan Anang Triwahyudi. (2017). Perancangan Entertainment *Concept art* Berdasarkan Novel the Scar Karya China Mieville. Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual* (Edisi Revisi). PT Canisius.