

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Endraswara, S., & Hum, M. (2013). *Folklor Nusantara*. Yogyakarta: Ombak.
- Sidik, A. (2019). *Teori, Strategi, dan Evaluasi Merancang Website dalam Perspektif Desain*. Kalimantan Selatan: Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT. Kanisius.
- Tondreau, B. (2019). *Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids*. New York: Rockport Publisher. Tersedia dari

SUMBER JURNAL

- Aditia, Patra, and Rahma Noviyanti. Visual Analysis Of Children Books Illustration As A Psychiatric Therapy. *6th Bandung Creative Movement 2019, Bandung, Indonesia, October 2019*. Telkom University, 2019, pp. 356-360.
- Alifiyah, D. 2022. *Perancangan Protoype Aplikasi Fun Learning Aksara Sunda Baku Untuk Remaja*. *Open Library Telkom University*, 23-24.
- Ananda, M.R., Bastari, R. P., dan Razi, A. A. 2022. *Perancangan Prototype Aplikasi Mobile Areakerja.COM*. *E-Proceeding of Art and Design*, 8(5), 4.
- Anandhita, M. 2021. *Perancangan Strategi Desain Brand Batik Fractal*. *Open Library Telkom University*, 27-28.
- Fadlurrohimi et al. 2019. *Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0*. *Focus: Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178.
- Ginarsa, I. N. A. T., Putra, I. K. G. D., & Putra, I. M. S. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Cerita Bali: Lubdaka AR*. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 3(1), 951-961.

- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia interaktif untuk mengatasi problematika pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab*, 8(1), 17-32.
- Octaviana, Salva. 2022. *Perancangan UI/UX untuk Website PT. Mikata Transportasi Logistik*. *Open Library Telkom University*, 7.
- Putra, H. D., Martha, I. N., dan Yasa, I. N. 2021. *Sastra Lisan Iko-Iko Dan Pakannahan Di Kepulauan Sapeken Sumenep: Analisis Struktur, Nilai, Dan Fungsi Sosial*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(2), 217.
- Prayogatama, N. dan Aditia, P. 2016. *Designing Book Illustrations Of Importance To Stay Away From Drugs For Children Elementary School*. *Open Library Publication*, 3(1), 2.
- Raazy, M. H. A. 2022. *Evaluasi Penerapan Metode Design Thinking Di Industri Kreatif Pada Usaha Mikro Kecil Subsektor Ktiya Kecamatan Rajapolah Tasikmalaya*. *Open Library Telkom University*, 19-25.
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., dan Setiawan, P. 2018. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer*. *Demandia*, 3(2), 77-80.
- Restiandari, I. 2017. *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Batak Untuk Anak*. *Open Library Telkom University*, 13, 15, 21-22.
- Santoso, S.G. dan Aditia, P. 2020. *Perancangan Byuku Ilustrasi Digital Sebagai Media Informasi Tentang Neurosis*. *E-Proceeding of Art and Design*, 7(2), 4.
- Sari, S., Rahmansyah, A., dan Rahajaan, J. D. 2015. *Perancangan Visual Story Telling Untuk Visual Novel Manarah*. *E-Proceeding of Art and Design*, 2(2), 3.
- Triantoro, Fadilla, A. N., dan Komariah, S. H. 2020. *Perancangan Aplikasi Sebagai Media Informasi Rinjani Lombok Geopark*. *E-Proceeding of Art and Design*, 7(1), 59-60.

Wahyudin, N. N. P. 2022. *Perancangan Buku Edukasi Ilustrasi Kreatif Untuk Anak Tentang Budaya Nusantara Dengan Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Sejak Dini Di Bandung*. Open Library Telkom University, 8-10.

SUMBER LAINNYA

Aparaschivei, L. (2022). *12 Illustration Styles Every Illustrator Should Know*. <https://www.vectornator.io/blog/illustration-styles/>. (Diakses pada 26 April 2023)

Blogernas. (2016). *Pengertian Hue, Value, Chrom Warna dan Contohnya*. <https://www.blogernas.com/2016/07/pengertian-hue-value-dan-chrom-warna.html>. (Diakses pada 26 April 2023)

Chris Dyer. (2021). *God of Healing*. https://www.instagram.com/p/COiW342sCNE/?utm_source=ig_embed&ig_rid=f2edf8d9-ce88-496a-94be-848676f6fafd. (Diakses pada 26 April 2023)

Frolova, A. (2020). *Self-Portrait*. https://www.behance.net/gallery/95431301/self-portrait?tracking_source=search_projects%7Cline+art. (Diakses pada 26 April 2023)

Goldfinch, A. (2023). *Board Game Cards*. https://www.behance.net/gallery/168944523/Board-Game-Cards?tracking_source=search_projects%7Cfantasy+illustration. (Diakses pada 26 April 2023)

Grubb, G. M. *Doodle*. <https://www.urbanfonts.com/fonts/Doodle.font>. (Diakses pada 26 April 2023)

Hildayani, R., Sugianto, M., Tarigan, R., & Handayani, E. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. <http://repository.ut.ac.id/4693/1/PAUD4104-M1.pdf>. (Diakses pada 19 Desember 2022)

Impallari Type. (2019). *Dancing Script*. <https://fonts.google.com/specimen/Dancing+Script>. (Diakses pada 26 April 2023)

Millon W. (2020). *Character Design*. https://www.behance.net/gallery/107867621/Character-Design?tracking_source=search_projects%7Cflat+illustration. (Diakses pada 26 April 2023)

Music Art Magazine. (2018). *Pop Arts Meets Op by French Illustrator Malika Favre*. <https://blog.musicartmagazine.com/pop-art-meets-op-art-by-french-illustrator-malika-favre/>. (Diakses pada 26 April 2023)

Rahman, S. (2018). *Panduan Lengkap Tipografi – Pemakaian Font dalam Web*. <https://www.devaradise.com/id/2015/03/mengenal-tipografi-tips-penggunaan-font-website.html>. (Diakses pada 26 April 2023)

Rimbawanto, O. (15-11-2021). *Dasar Teori Warna*. <http://smkpgriblora.co.smkmuh1blora.sch.id/post-dasar-teori-warna.html>. (Diakses pada 8 Mei 2023)

Wikipedia. *Crayon Sinchan*. https://en.wikipedia.org/wiki/Crayon_Shin-chan. (Diakses pada 26 April 2023)