

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit NUANSA.
- Apriliani, Z., Hasanah, U., & Anas, A. S. (2019). PEMBUATAN VIDEO PROFIL DENGAN EFEK VINTAGE KAMPUNG WISATA ADAT SENGKOAH SEBAGAI MEDIA INFORMASI. *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia (JTIM)*, 60.
- Atika, Kholifah, N., Nurrohman, S., & Purwiningsih, R. (2020). Eksistensi Motif batik klasik pada generasi Z. *JURNAL TEKNOLOGI BUSANA DAN BOGA*, 142.
- Basma, A. F., & Melga, B. (2020). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI LAGU ANAK INDONESIA DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design*, 2.
- Heringa, R., Veldhuisen, H. C., & Gluckman, D. C. (1996). *Fabric of Enchantment: Batik from the North Coast of Java*. Los Angeles: County Museum of Art and Weatherhill.
- Ishwara, H., Yahya, L. R., & Moeis, X. (2011). *Batik Pesisir Pusaka Indonesia: koleksi Hartono Sumarsono*. Indonesia: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Jesslyn Nadia Darmansa, A. H. (2019). Identifikasi Minat Generasi Z Terhadap Ragam Hias Batik Belanda. *Jurnal Sosioteknologi*, 232-241.
- Kisno, & Sianipar, O. L. (2019). Perbandingan Efektivitas Buku Digital Versus Buku Cetak dalam Meningkatkan Performa Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 230.
- Kusrianto, A. (2013). *Batik: Filosofi, Motif, dan Kegunaan*. Yogyakarta: ANDI.
- Mangen, A., Olivier, G., & Velay, J.-L. (2019). Comparing Comprehension of a Long Text Read in Print Book and on Kindle: Where in the Text and When in the Story? *Frontiers in Psychology*, 2.
- Masnuna. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. Sidoarjo: Indomedia Pustaka.
- MZ, Y., Utami, E., & Amborowati, A. (2017). Temu Kembali Citra Batik Pesisir. *Jurnal Informasi Interaktif*, 1-9.
- Prasetyo, E. B. (2006). PERAN ILUSTRASI VISUAL DALAM PEMBELAJARAN. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 171.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang

- Menggunakan Augmented Reality sebagai Media . *Jurnal Ilmu Komputer*, 210.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual Edisi Revisi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *andasan psikologi proses pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suliyanto, Novandari, W., & Setyawati, S. M. (2015). PERSEPSI GENERASI MUDA TERHADAP PROFESI PENGRAJIN BATIK TULIS DI PURBALINGGA. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 137.
- Supriono, P. (2016). *THE HERITAGE OF BATIK: Identitas Pemersatu Kebanggaan Bangsa*. Yogyakarta: ANDI.
- Tyoso, J. S. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wulandari, A. (2011). *BATIK NUSANTARA: Makna Filosofis, Cara Pembuatan, dan Industri Batik*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.