

DAFTAR PUSTAKA

- Asión-Suñer, L., & López-Forniés, I. (2021). Analysis of modular design applicable in prosumer scope. Guideline in the creation of a new modular design model. *Applied Sciences* (Switzerland), 11(22). <https://doi.org/10.3390/app112210620>
- Azhar, H., Silviana Putri, A., Ayu Wiwid Sintowoko, D., Fitriana Bahri, N., & Nurhidayat, M. (2023). *MAINAN EDUKATIF MONTESSORI AREA SENI DAN BUDAYA UNTUK YAYASAN GRIYA SODAQQO INDONESIA*. 6.
- Br Girsang, M. (2021). Desain Permainan 3D Puzzle Dengan Bentuk Hewan Khas Kalimantan. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1), 44–51.
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). ANALISIS WARNA PADA INTERIOR INTERNET CAFE FUSION RISE. *Waca Cipta Ruang*, 8(1), 13–22. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6545>
- Chalik, C., Atamtajani, A. S. M., & Andrianto. (2024). *MAIN MAINAN PERMAINAN TEORI DAN PRAKTIK* (Andrianto, Ed.). Tel-U Press.
- Creswell, J. W. (2024). *Research Design* (Vol. 4). Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2016). *MEDIA PEMBELAJARAN Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (2nd ed.). PT. Gava Media.
- Erfantinni, I. H. (2019). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK*. UIN Maliki Press.
- Keziahna, A., & Astrid. (2020). PENGARUH MAINAN KESUKAAN TERHADAP MASA DEPAN DAN TINGKAH LAKU ANAK. *Kreasi : Journal of Design and Creative Industry*. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/kreasi.v6i1.3744>
- Koswara, Y., Halimah, L., Heryani, H, Tradisional, K., & Golek, W. (n.d.). *UPAYA PELESTARIAN PAGELARAN WAYANG GOLEK MELALUI VISUALISASI KARAKTER PUBLIK FIGUR*. <http://mores.stkippasundan.ac.id/index.php>
- Kusumo, R. (2018). Perancangan produk mainan statis untuk meningkatkan kecerdasan anak. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 3(4), 141-148. doi: <https://doi.org/10.24821/productum.v3i4.2237>
- Lefteri, C. (2014). *Material for Design* (G. Sermon & L. Kaubi, Eds.). Laurence King Publishing Ltd.
- Limelta, A., & Paramita, S. (n.d.). *Makna Wayang Golek si Cepot pada Masyarakat Sunda Milenial dan Generasi Z*.
- Moleong, J. L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Nurhidayat, M., & Aurumajeda, T. (2025). Analisis permainan tradisional dakon dalam melatih konsep berhitung dasar di taman kanak kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*), 11(1). <https://doi.org/10.29100/jp2m.vxix.xxxx>

Page, T., and Thorsteinsson, G. (2017). Designing Toys to Support Children's Development. *i-manager's Journal on Educational Psychology*, 11(2), 1-10. <https://doi.org/10.26634/jpsy.11.2.13776>

Pahl, G., Beitz, W., Feldhusen, J., & Grote, K.-H. (2007). *ENGINEERING DESIGN : A Syestematic Approach* (K. Wallace & L. Blessing, Eds.; 3rd ed.). Springer-Verlag.

Pitojo, S. (2019). *Bertanam dan Pasca Panen Mahoni* (Vol. 1). Aneka Ilmu.

Prasetya, T. Y. (2019). RANCANG BANGUN MAINAN MODULAR DENGAN TEMA PENGENALAN KAPAL.

Pulungan, K., & Dafit, F. (2023). *Media Mainan Peta Anak Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(4), 1679–1684. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5741>

Purwanto, A., Octavia, E. R., & Adi, S. P. (2021). *WAYANG GODHONG SEBAGAI MEDIA EDUKASI CINTA BUDAYA DAN ALAM SEJAK USIA DINI* (Vol. 07). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>

Raden, A. Z. M., Sidhartani, S., Qeis, M. I., & Pratama, D. (2021). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI MODULAR PADA KERAJINAN WAYANG GOLEK DI DESA TEGALWARU SEBAGAI PRODUK UNGGULAN DAERAH. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.

Ratna Kutha Nyoman. (2016). *METODOLOGI PENELITIAN KAJIAN BUDAYA DAN ILMU-LIMU SOSIAL HUMANIORA PADA UMUMNYA* (2nd ed.). Pustaka Pelajar.

SETIAWAN, A. (2018). *METODOLOGI DESAIN*. arttex.

Sidhartani, S., Zainal, A., Raden, M., Pratama, D., & Qeis, M. I. (2019). Inovasi Kerajinan UKM Wayang Golek Berbasis Desain Modular. Universitas Indraprasta PGRI.

Sukma Rini, D., Wayan Swastana, I., & Diansyah, A. (2019). VARIASI RADIAL SIFAT FISIKA KAYU NANGKA (*Artocarpusheterophyllus*) YANG BERASAL DARI DESA SESAOT KABUPATEN LOMBOK BARAT Oleh. *Jurnal Sangkareang Mataram*, 5, 2355–2929. <http://www.untb.ac.id/Juni-2019/>

Sulaiman, H., Purnama, S., Holilulloh, A. M. A., Hidayati, L., & Saleh, N. H. (2020). *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK DAN REMAJA*

PENGASUHAN ANAK LINTAS BUDAYA (N. Asri, Ed.). PT. REMAJA ROSDAKARYA.

Suryana, J. (2020). *Wayang Golek Sunda Kajian Estetik Rupa Tokoh Golek*. PT. Kiblat Buku Utama.

Sutanto, J., Gede P, C., & E.D. Tedjokoeseomo, P. (2019). Upcycle Limbah Kayu Palet Jati Belanda Menjadi Wadah Modular Serbaguna untuk Anak-Anak (Studi Kasus: Kota Surabaya). *Dimensi Interior*, 15(1), 26–34.
<https://doi.org/10.9744/interior.15.1.26-34>

Sya'diyah, K., Seftianingsih, D. K., & Hasana, H. T. H. (2024). Penggunaan Material Multiplek Pada Meja Konsol. *Jurnal Asosiatif*, 3(2), 71–79.

Ulrich, Karl T. & Eppinger, Steven D. 2016. *Product Design and Development* Sixth Edition. New York : McGraw-Hill.

Wasngadiredja, P. F., Wibowo, D. P., & Yuliani Marina. (2023). PELESTARIAN SENI BUDAYA WAYANG GOLEK SEBAGAI IMPLEMENTASI SILA KE-2 PANCASILA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6.

Winoto, A. D. (2019). *Merancang dan Merakit Furnitur Kayu*. Taka Publisher

Yogi Ananta, G. (2024). PERANCANGAN BUILDING BLOCKS PUZZLE SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 9-10 TAHUN. In *Junal Desgrafia* (Vol. 2, Issue 1).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia>

Yuhastina, Y., Parahita, B. N., Astutik, D., Ghufonudin, G., & Purwanto, D. (2020). Sociology Teachers' Opportunities and Challenges in Facing "Merdeka Belajar" Curriculum in the Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0). *Society*, 8(2), 732-753. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.234>

Yunidar, D., M. T. Zulkarnain, & Barr, T. J. (2024). *Simplicity Amplified Pendekatan Ergonomi, Semantik, dan Estetika dalam Desain Produk* (C. Heni, Ed.). PT KANISIUS.

Zainudin, A., Widayat, R., & Purwantoro, A. (2018). Desain meja dan kursi sistem modular berbasis active learning untuk siswa sekolah dasar. *Pengetahuan Dan Perancangan Produk*, 3, 107–112.

孙幸威. (2024). The Feature Advantages and Design Methods of Modular Children's Toys. *Design*, 09(01), 1366–1371.
<https://doi.org/10.12677/design.2024.9116>