

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yusuf Prasetiawan, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6, 1, Juni 2019:104.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.
- Ashiong, Perhehean. Dkk. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Satya Widya*. Vol XXXV No 2 Desember 2019.
- Badan Pusat Statistik Indonesia, (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Di Indonesia. Profil Badan Pusat Statistik Indonesia.
- Burhan Nurgiyantoro. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak* (Yogyakarta: Gajah Mada University Press. 2005) hm. 153.
- Creswell, J.W. (2007). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing among Five Approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Desmita, *Psikologi perkembangan Peserta Didik*, h. 35-36. Rosdakarya. Bandung: 2009.
- Gunawan, A. P. (2012). Peranan warna dalam karya fotografi. *Humaniora*, 3(2), 540-548.
- Harjanto, Bob. 2011. *Merangsang dan Melejitkan Minat Baca Anak Anda*. Yogyakarta: Manika Books.
- Irdamurni, I., Taufina, T., Husada, S. P., & Zikri, A. (2021, August). Development of thematic learning teaching materials using the visual storytelling method in elementary schools. In *International Conference on Special Education In South East Asia Region 11th Series 2021* (pp. 40-44). Redwhite Press.
- Iyan Wb. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.
- Kartono Kartini. (2007). *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju.
- Kemendes RI. 2020. *Profil Kesehatan Indonesia 2015*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Khotari, C.R. (1990). *Research Methodology; Methods and Techniques*. New Age International Publisher.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusrianto, A. (2013). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Lawrence, Zeegen, (2009). *What is Illustration*. United Kingdom: Roto Vision SA.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. *Jurnal Pemikiran Islam*, 3(2).
- Migotuwio, N. (2020). *Aspek Komunikasi Visual dan Estetika Pada Karya Desain Grafis Bergaya Glitch Art*. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, 6(1), 48-68.
- Miller, Eric. 1996. "Visuals Accompanying Face-to-face Storytelling". Unpublished MA Thesis, New York University.
- Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hal. 2.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nugraha, N. D. *Designing Environmental Graphic Design With Cultural Values for West Java Province*. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 409-417). Telkom University.
- Prawira, S.D. (1999). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Depdikbud.
- Pujagat, Juane (2010). *A Graphic Design Start to Finish*. Barcelona: Index Book.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain grafis computer*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rahmawati, C. (2018). *Perancangan Flap Book sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun*.
- Riyanto, Yatim. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Sarosa, Sumaji (2017). *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar*. Jakarta Barat: Indeks.
- Sri Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Bangkalan: UTM PRESS.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, I., Puspita, Y., & Sari, W. I. P. E. (2023). Pengaruh Bermain Konstruksi (LEGO) Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal Of Midwifery*, 11(1), 52-60.
- Supriyono, Rakhmat. (2010). *Desain Komunikasi Visual - Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Suyadi, M. P. I. (2010). *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tanesia, C. Y., & Heryanto, N. Y. (2022). Penentuan Skema Warna Pada Klip Video Musik Adaptasi Lagu dan Lirik Berdasarkan Psikologi Warna (Studi Kasus: “Tentang Masa Depan/Satu Dua Langkah”). *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 2, 565-572.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, D. C. (2017, April 27). *Jenis-Jenis Buku Interaktif*.
- Wibowo, Ibnu Teguh. (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.