

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Lingga. (2017). *Pengantar Sejarah dan Konsep Estetika*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Aizid, Rizem. (2013). *Atlas Pintar Dunia Wayang*. Yogyakarta: Diva Press.
- Akbar. (2016). Analisis Implementasi Buku.
- Alvendri, D., & Efendi, H. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Konsep Digital Story Telling Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Unity. *Jurnal Vokasi Informatika*.
- Anggoro, B. (2018). *Wayang dan Seni Pertunjukan: Kajian Perkembangan Seni Wayang di Tanah Jawa sebagai Seni Pertunjukan dan Dakwa*.
- Detik.com. (2023) <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6781779/kapan-wayang-disahkan-unesco-menjadi-situs-warisan-dunia-ini-jawabannya>
- Febrianti, B. (n.d.). Visualisasi Penokohan Purusara Dalam Hikayat Purusara Sebagai Penanda Jejak Pertunjukan Wayang Kulit Pada Abad Ke-19. 2023.
- Hendratman, H. (2017). *Tips & Trik Komputer Grafis Desain*. Bandung: Bandung: Informatika.
- Jakarta Kota Kolaborasi (2024). *plus-dev.jakarta.go.id*. Retrieved from plus-dev.jakarta.go.id.
- Kebudayaan Departemen Pendidikan. (1989). *Peranan Koleksi Wayang Dalam Kehidupan Masyarakat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1993). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Krissandi, S. (2017). *Merancang Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Membaca Anak yang Berkarakter*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.
- Kustopo. (2008). *Mengenal Kesenian Nasional 1 Wayang*. Semarang: PT. Bengawan Ilmu.
- Ladjamudin, Bin Al-Bahra. (2013). *Analisis dan desain sistem informasi*. Graha Ilmu.
- Machabah, Syawaun. (2016). *Universitas Muhammadiyah Gresik*.

- Marina Wardaya, A. I. (2020). Karakteristik Buku Anak Yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak.
- Mu'jizah. (2015). Teks, Konteks, Dan Pola Kebertahanan Wayang Kulit Betawi. 3.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan Perkembangan Anak dan Pemilihan Bacaan Sastra Anak.
- Pangestu, R. (2019). Meningkatkan Minat Membaca Dengan Menggunakan Media Gambar Berseri Pada Siswa Kelas II SD.
- Rizkita, N. (2023, November 07). Retrieved from detikjatim: detik.com
- Safanayong, Y. (2006). *Layout 2020 Buku 1*. Jakarta: Nulisbuku Jendela Dunia.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak.
- Sudardi. (2002). *Beberapa Jenis Wayang Di Indonesia*. Badan Penerbit Sastra Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sumayah, N., Aditya, D., & Kusuma, P. (2023). Perancangan Kartu Permainan Lagu Daerah Indonesia Untuk Remaja SMP di Bekasi.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: ogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Wardani. (2010). Efektivitas Ilustrasi Gambar Berwarna.