

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrachman, E., Kalsum, & Barmanto. (1984–1985). Alih bahasa dan terjemahan Wawacan Sulanjana. *Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara*
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Aini, Azizah, Dewi, Nurpadilah, Sania, & Supriyono. (2024). *Rendahnya Minat pada Budaya Lokal di kalangan remaja*. Jurnal pendidikan Tambusai.
- Alvendri, D., & Effendi, H. (2024). Perancangan media pembelajaran interaktif konsep digital storytelling berbasis Android menggunakan aplikasi Unity. *Jurnal Vokasi Informatika (JAVIT)*, 4(1).
- Amin, L., Fauzi, M., Mathori, M., Nasiruddin, N., Surur, M., & Rasyidi, AH (2024). Analisis Metode Penerapan Strategi Bercerita Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Pembelajaran. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2 (2), 01-12.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). *Buku*. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Diakses pada 11 April 2025, dari <https://kbbi.web.id/buku>.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Pedoman perjenjangan buku*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Capryani, A., Nugroho, A. W., & Saputri, V. H. L. Pemilihan Lokasi Kantor Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)(Studi Kasus: PT. Monang Sianipar Abadi Surakarta). *Performa: Media Ilmiah Teknik Industri*, 15(1).
- Ekadjati, E. S. (2003). *Sundanese Manuscripts: Their Existence, Functions, and Contents* (アジアにおける在地固有文書解題) (Doctoral dissertation, Tokyo University of Foreign Studies).

- Fahrizandi, F. (2019). Mengenal E-Book Di Perpustakaan. *Pustabiblia: Journal of Library and Information Science*, 3(2), 141-157.
- Hakim, L. (2023). *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA.
- Hanisha, F., & Djalari, YA (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1 (1), 63-82.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah metode alternatif pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-taqaddum*, 8 (1), 21-46.
- Holil, M. (2018). *Alih aksara naskah-naskah: Wawacan Sulanjana koleksi Perpustakaan Universitas Leiden*. Perpustakaan Nasional RI.
- Indonesia. (2017). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. <https://pemajuankebudayaan.id/wp-content/uploads/2019/06/UU-Nomor-5-Tahun-2017-tentang-Pemajuan-Kebudayaan.pdf>
- Ikram, A., Kridalaksana, H., Lauder, M., Pudentia, P., Rahman, N., Kramadibrata, D., Wibisono, S., Supartha, I. M., Yoesoef, M., Holil, M., & Arybowo, S. (2009). *Sejarah kebudayaan Indonesia: Bahasa, sastra, dan aksara*. Rajawali Pers.
- Kadarisman, A., & Maulina, R. (2022). Warna Sunda pada Batik Tulis Merak Ngibing Garutan.
- Kadarisman, A. (2025). DESAIN KOMIK DIGITAL MEDIA EDUKASI PENGEMBANGAN DIRI DAN PERSIAPAN KERJA DI INDONESIA UNTUK GENERASI Z. *eProceedings of Art & Design*, 12(1), 185-202.
- Kadarisman, A., & Hidayat, S. (2025). DESAIN BUKU KOMIK EDUKASI CERITA RAKYAT SITU GEDE TASIKMALAYA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *eProceedings of Art & Design*, 12(1), 132-135.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan*.
- Kistanto, N. H. (2017). Tentang konsep kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2).
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Dwi-Quantum.
- Maidiana, M. (2021). survei penelitian. *ALACRITY: Jurnal Pendidikan* , 20-29.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). *Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii*.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... & Carrollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nur Rochmansyah, B., Supriyanto, R. T., & Doyin, M. (2023). Transmission of Environmental Values in Wawacan Sulanjana for Majalengka Community. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 9–18.
- Octa, J. T. (2020). *ANALISIS PLOT CERITA DALAM NOVEL JISATSU YOTEIBI* (Doctoral dissertation, KODEPT043131# SekolahTinggiBahasaAsingJIA).
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Prasetyo, H., & Rachmawati, I. (2016). Analisis Aisas (attention, interest, search, action, share) pada pengguna Asus Zenfone di Indonesia. *eProceedings of Management*, 3(3).

- Rosmiati, A. (2024). Analisis Visual Representasi Identitas Budaya Lokal pada Ilustrasi Karya Renata Owen. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 47-74.
- Suyasa, I. M., & Sedana, I. N. (2020). Mempertahankan Eksistensi Media Cetak Di Tengah Gempuran Media Online. *Jurnal Komunikasi Dan Budaya*, 1(1), 56-64.
- Soegijono, M. S. (1993). Wawancara sebagai salah satu metode pengumpulan data. *Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 3(1), 157152.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriatna, A., Kuswandi, S., Ariffianto, M. A., Suryadipraja, R. P., & Taryana, T. (2022). Upaya melatih kemampuan berbicara Anak Usia Dini melalui metode bercerita. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 37-44.
- Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). *Karakteristik Buku Anak yang Memorable dalam Membangun Karakter Anak*.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91.
- Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter Jole berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63-72.