

## Daftar Pustaka

- Galuh, Irwansyah. (2018). Pergeseran Budaya Membaca dan Perkembangan Industri Penerbitan Buku di Indonesia : Studi Kasus Pembaca E-Book Melalui Aplikasi IPunas. *BINLOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi Vol 2 No. 1 ,2018*
- Dellya, Ashiong (2019) Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Ejournal 2019*
- Joao, R. Liandro, Nata, Artur, & Jose. (2016). Character Design: A New Process and Its Application In A Trading Card Game. *SBC – Proceedings of SBGames 2016 / ISSN: 2179-2256*
- Marika, N. (2017). Phychology In Character Design Creation of a Character April 2017
- Terrence, Artha, Alfian (2018). Implementasi Motion Grafis Video Animasi 2D Untuk Pengenalan Nirmana. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts Vol.1, No.2, Spetember 2018, 113-122.*
- Arief, A.S. (2017). Konsep Art Dalam Desain Animasi. *Jurnal Dekave Vol.10, NO.1,2017*
- Stephanie, Frans (2019). Karakter dan Lokasi Untuk Perancangan Animasi Pendek Bertema Adiksi Pada Smartphone. *Visua Heritage: Jurnal Kreasi seni dan Budaya Vol. 1 No.2, Jan-April 2019.*
- Wisnu,Sarwanto. (2019). Struktur Dramatik Lakon “Mintara” Sajian Wayang Wong Sriwedari. *Panggung Vol.29, NO.1, Januari-Maret 2019*
- Hanip, Aisah. (2016). Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Inggris Untuk Program Ekstrakurikuler di Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter Vol.27, NO.2*
- Brewster, Ellis & Denis (2003). The Primary English Teacher’s. *Harlow, Essex, England: Peorson Aducation Limited*

- Gunanti, Amir (2019). Pengembangan Media *Big Book* Untuk meningkatkan kemampuan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9 No.1, Januari 2019: 1928
- Narendradewi, Rukianti (2017). Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Kegiatan Bercerita Pada Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 5*, Desember 2017 (162-175)
- Uyu, M. (2018) Pemanfaatan *Big Book* Sebagai Media Literasi Anak Usia Dini. *The 3<sup>rd</sup> Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Volume 3*, November 2018
- Suharmono, K. (2015) Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Untuk Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Bahasa Indonesia, Sastra, Dan Pengajarannya Vol. 1, No. 1, Maret 2015*
- Rika, W. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Prilaku Anak Usia Dini Dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah. *Jurnal Pancabudi Vol. 13 No.1 Juni 2020*
- Dian, Cerianing (2017) Pemanfaatan Media *Big Book Writing* Berbasis Culture Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Mula Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2017*
- Shofaussanawati (2014) Menumbuhkan Minat baca Dengan Pengenalan Pepustakaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Laninkudus*, Vol. 2,2 No. 1, Jan-Juni 2014
- Alber, Bramantya, Ryan (2015) Perancangan Buku Cerita Untuk meningkatkan Minat Baca Anak Untuk Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwara*
- Nyoman, Hendra, Wayan (2019) Pemanfaatan Warna Pada Poster Buku cerita Bergambar Sarah Pura Pulaki. *Jurnal Desain*, Vol.7, No.1, Sep-Des 2019, pp. 71-84

Dria, S. (2011) Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak. *HUMANIORA*, Vol.2, No.1, April 2011: 311317

Ariesta, S. (2013) Persepsi Konsumen Terhadap Warna, Tipografi, Bentuk Grafis dan Gambar Pada Kemasan Produk Dengan Pendekatan Multidimensional Scaling. *Jurnal Manajemen Teori dan Terapan Tahun 6, No.1, April 2013*

Sucianti, Novian (2019) Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Permainan Tradisional Untuk Melatih Motorik Anak-Anak. *E-proceeding of Art & Design, Vol.6, No., Agustus 2019*

Acep, S. (2018) Games Book Sebagai Media Pembelajaran Akti Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknoik, Vol.22, No.2, Desember 2018*

