

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Irfan Waskhita, 2020. "Edukasi Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta Untuk Anak-Anak Melalui Cerita Bergambar". Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya UGM.
- Anggara, M.B., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2014). Perancangan buku cerita bergambar interaktif pendidikan karakter untuk anak usia 4-6 tahun. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Ariani, D.S. Hariyanto.^{5.2. Saran} 2019. "Storrtelling Dengan Media Buku Kosakata Bergambar Sebagai Metode Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Pra Sekolah". Dalam Naskah Prosiding Temilnas XI IPPI (Malang, 20-21 September 2019). Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
- Arief S. Sadiman, (2006). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hlm 31-37.
- Backes, Laura. 2012. Understanding Children's Book Genres.
- Budiarto, Benediktus Dimas. 2015. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Kehidupan Lima Musisi Jalanan di Kota Yogyakarta". Tugas Akhir. Yogyakarta: Fakutlta Seni Rupa. Institut Seni Yogyakarta.
- Casofa, Fachmy dan Alib Isa. 2013. Gerbang Kreatifitas Jagat Desain Grafis. Jakarta: Bumi Aksara. Hlm. 19.
- Gunawan, Juanita. Hartono Karnadi, Luri Renaningtyas. 2016. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit Dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun". Jurnal DKV Adiwarna, Univeristas Kritten Petra, Vol. 1, No. 8. Hlm. 3.
- Hamdanu, Ayyub. 2022. "Kelebihan dan Kekurangan Mendesain dan Menggambar dengan Metode Digital". Universitas Stekom.
- Herdiansyah, Haris. 2011. "Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial: Perspektif Konvensional dan Kontemporer Edisi 2". *Salemba Humanika*.
- Herlina. 2013. "Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Hurlock, E.B. 1990. "Developmental Phsychology: A Lifespan Approach. (terjemahan oleh Istiwidiyanti). Jakarta: Eirlangga.

- Kusrianto, Adi. 2010. Pengantar tipografi: untuk pemakai CorelDRAW, InDesign, Illustrator dan Photoshop/Adi Kusrianto. Jakarta: Elex Media Komputindo,
- Magetsari, Noerhadi. "Filsafat Museologi", makalah Seminar dalam rangka Peringatan Seratus Tahun Kebangkitan Nasional, Jakarta 29 Mei 2008.
- Maryanto, Gunawan. 2014. Cerita Bergambar Relief Jataka. Jawa Tengah. Rak: CER - 398 (390-399). ISSN/ISBN: 978-602-17306-3-8.
- Miles, M.B. dan A.M. Huberman. 1992. Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode baru"
- Mulyana, Agus. 2008. "Memilih Tema-Tema Penting Dalam Materi Sejarah", makalah disajikan dalam "Workshop Kesejarahan Bagi Guru-Guru Sejarah Se-Indonesia" diselenggarakan Oleh Direktorat Sejarah dan Nilai Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Medan 28-31 Mei 2008.
- Nur Zannah, Siti Annisa, Khuzaini, Prihatini A.M. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Sosial Sebagai Alat Promos Di Era Post-Post Milleniar: Studi Kasus Pada Media Sosial Instagram". Fakultas Ekonomi. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.
- Prasodjo, Tjahjono. 2004. "Arkeologi Publik", makalah disampaikan dalam rangka Pelatihan Pengelolaan Sumber Daya Arkeologi Tingkat Dasar Di Trowulan.
- Quirion, Louise. 2015. "What Place for Comics in Museum Exhibitions", in Dissertation Comics Exhibition, Master of Comics Studies Humanities, Dundee University.
- Rianto, Puji. 2020. "Modul Merode Penelitian Kualitatif". Penerbit Komunikasi UII. Progam Sudi Ilmu Komunikasi. Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta.
- Sachari, Agus. 2005. Metodologi Penelitian Budaya Rupa. Jakarta: Erlangga. Hlm 7-10.
- Said, Abdul Azis. 2006. Unsur-Unsur Desain. In: Dasar Desain Dwimatra. Badan Penerbit UNM Makassar, Makassar, pp. 23-51. ISBN 979-8416-74-0.
- Salam, Sofyan. 1993. "Buku Teks Apakah Ilustrasi Itu?", Ujung Pandang: FBS IKIP Ujung Pandang.
- Salim, Simon Perdana. Deddi Duto H. Merry Sylvia. 2016. "Perancangan Cerita Bergambar Dengan Menggunakan Teknik Ilustrasi Realis Mengenai

Sejarah Rumah “Kampoeng Keamanan”. Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna. Progam Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2006. Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan. *Dimensi Press: Yogyakarta*.

Setyaningsih, Sulis. 2007. “Pemanfaatan Museum Mahameru Sebagai Sumber Belajar Sejarah Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2007/2008. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial UNNES.

Singarimbun, M., dan Effendi, S. 1995. Metode Penelitian Survei. Jakarta: LP3ES

Sri Rahayu, Ni Wayan, Ni Made Sumaryani, 2021. “Rsi Agastya: Tokoh Legendaris Dalam Ajaran Agama Hindu”. Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama, dan Kebudayaan Hindu. Vol. 12, No. 1.

Sugiyono. 2009. “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RAD”. Bandung Alfabeta.

Suprpto, Ratno. 2015. “Analisa Strategi Kreatif Pendekatan Unique Selling Proposition Dalam Iklan Nissan 4x4S”. *Jurnal Seni (Desain) dan Budaya Dewan Kesenian Tangerang Selatan*.

Syakir, Dwi Budi Harto, Chiqa Rasmi Banyakiya. 2019. “Ilustrasi Legenda Dalam Pengembangan Desain Motif Kontemporer Batik Semarang Sebagai Wujud Penegasan Identitas Dan Konservasi Budaya”, dalam Seminar Nasional dan Desain “Reinvensi Budaya Visual Nusantara”. Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya, 19 September 2019.

Tanudirjo, Daud Aris. 1989. “Laporan Penelitian Ragam Metoda Penelitian Arkeologi Dalam Skripsi Karya Mahasiswa Arkeologi UGM”. Fakultas Sastra. Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

. 2007. “Museum Sebagai Mitra Pendidikan dan Museografi”, *Majalah Ilmu Permuseuman Vol.1, No.1, September*. Jakarta: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Museum.

Utari, Dinda Witya. 2018. “Perbandingan Kepuasan dan Engagement Mahasiswa Baru terhadap Pelayanan Administrasi Akademik FTI UII”. Tugas Akhir. Fakultas Teknologi Industri. Universitas Islam Indonesia.

Wijana, I Dewa Putu. 2003. “Kartun: Studi tentang Permainan Bahasa di Jurusan Bahasa Indonesia”. *Jurnal Pendidikan Vol. 1 No. 5*.



Wijoyo, Hadion, Irjus Indrawan. 2020. "Generasi Z dan Revolusi Industri 4.0".
Jurnal Sekolah. Vol. 4, No.3.

Wulandari, Sri. 2018. "Perancangan Buku Cerita Bergambar Cerita Rakyat
Karampuan". Diploma Thesis. Universitas Negeri Makassar.

Yudidamar, Tri Murbagus. 2019. Perancangan Visual Identity Dan Pengaplikasian
Media Promosi Delacour Decoration Kendal. Proyek Studi. Semarang:
Fakultas Bahasa dan Seni Unnes.

DAFTAR REFERENSI WEBSITE

Cerita Bergambar Toala.

<https://balarsulsel.kemdikbud.go.id/index.php/2021/07/27/petualangan-toala-seri-8/> diakses Pada 12 Oktober 2022 pukul 02.30 WIB.

BPS. <https://demakkab.bps.go.id/news/2021/01/21/67/hasil-sensus-penduduk-2020.html> diakses pada 5 September 2022 pukul 03.00 WIB.

Metode Penelitian.

https://fe.unj.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/ResearchDesign_QualitativeQuantitative-and-Mixed-Methods-Approaches.pdf diakses pada 31 Agustus 2022 pukul 04.30 WIB.

ICOM *Definition of Museum*.

<https://icom.museum/en/resources/standardguidelines/museum-definition/> diakses pada 10 Agustus 2022 pukul 23.15 WIB.

KBBI. <https://kbbi.web.id/> diakses pada 6 Desember 2022 pukul 01.30 WIB.

Kompas. <https://lifestyle.kompas.com/read/2017/09/13/114500420/usia-berapa-anak-boleh-memiliki-ponsel-sendiri-?page=all> diakses pada 16 Agustus pukul 01.00 WIB.

BBC Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/dunia-54187097> Diakses Pada 19 November 2022 pukul 02.45 WIB.

Bussiness Insider. <https://www.businessinsider.com/whatsapp-update-meta-tech-group-chats-silently-2022-> diakses pada 5 Oktober 2022 pukul 05.20 WIB.

Maxmanroe.

<https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/komputer/pengertian-file.html> diakses pada 1 September 2022 pukul 03.05 WIB.

Merdeka. <https://www.merdeka.com/jateng/ceritakan-relief-borobudur-untuk-pembelajaran-ini-3-fakta-unik-film-animasi-jataka.html> diakses pada 15 September 2022 pukul 04.15 WIB.

Very Well Family. <https://www.verywellfamily.com/8-year-old-developmental-milestones-620729> diakses pada 2 November 2022 pukul 01.25 WIB.

Google Maps.

<https://www.google.ru/maps/dir/6.6951776,110.7036085/google+maps+museum+mahameru/@6.8394486,110.5131125,9z/data=!3m1!4b1!4m9!4m8!1>

[m1!4e1!1m5!1m1!1s0x2e774103689eb963:0x4a871a56a84aac91!2m2!1d11.417351!2d-6.9743](#) diakses pada 13 Agustus 2022 Pukul 01.35 WIB.

Instagram Cerita Bergambar Jalur Rempah.

https://www.instagram.com/p/CHiQan4nTit/?utm_source=ig_web_copy_link diakses pada 10 Oktober 2022 Pukul 03.45 WIB.

Contoh Gambar Cerita Bergambar

<https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/a-cartoon-comic-super-hero-vector-30611307> diakses pada 15 November 2022 Pukul 02.45 WIB.