

DAFTAR PUSTAKA

- 5 Manfaat Bermain Boneka Bagi Anak - Suara merdeka. (n.d.). <https://www.suaramerdeka.com/gaya-hidup/pr-042727246/5-manfaat-bermain-boneka-bagi-anak>
- Adat Menggunakan augmented reality Dengan Metode markerless. *Jurnal Informatika*, 20(2), 127–135. <https://doi.org/10.30873/ji.v20i2.2265>
- Andi Ramlan. (2021). Desain Permainan Papan untuk Mengenalkan Rumah Dan Pakaian Adat Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Kreatif: Desain Produk Industri Dan Arsitektur*, 9(1), 12. <https://doi.org/10.46964/jkdpia.v8i2.145>
- Astini, B. N., Rachmayani, I., & Saleh, S. U. (2023). Identifikasi Penggunaan Pakaian adat melalui Pembelajaran Muatan Lokal di Paud Kecamatan sekarbela Kota Mataram. *Jurnal Usia Dini*, 9(2), 73. <https://doi.org/10.24114/jud.v9i2.52400>
- Dewi, I. A., & Indrawati, K. R. (2014). Perilaku Mencatat Dan Kemampuan memori pada proses Belajar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 1(2). <https://doi.org/10.24843/jpu.2014.v01.i02.p03>
- Diana, D., & Nugraha, A. A. (2020). Aplikasi Pengenalan Pakaian *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v6i1.2857>
- F, A. M., Sumardi, S., & Elan, E. (2020). Meningkatkan kemampuan berbicara Anak Melalui metode Bercerita Dengan Menggunakan boneka tangan pada kelompok b di tk plus Salsabil Kabupaten Cirebon. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 3(1), 11–23. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26664>
- Fitinline. (2016, March 15). *6 jenis Kain Untuk Membuat Boneka*. Fitinline. <https://fitinline.com/article/read/6-jenis-kain-untuk-membuat-boneka/>
- Gusmania, Y., & Amelia, F. (2019). Pendampingan Pembuatan Kerajinan Tangan dari Kain Flanel sebagai Usaha Kecil Menengah (UKM) masyarakat di kelurahan Sei Langkai. *MINDA BAHARU*, 3(1), 59.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). VISUALISASI DESAIN Karakter Mahasiswa Jurusan desain komunikasi visual pada Papan Permainan Kuliah Seni & DESAIN. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 278. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
<https://doi.org/10.33373/jmb.v3i1.1908>
- Inaya, M., Katarina, D., & Julaeha, S. (2021). Perancangan aplikasi Edukasi Pakaian Adat tradisional Indonesia berbasis android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(1), 227. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.366>
- John, J. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pakaian Adat Dengan macromedia flash CS6 Untuk Tingkat sekolah dasar. *PROPORSI : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 6(1), 25–34. <https://doi.org/10.22303/proporsi.6.1.2020.25-34>
- Nizam, R. (2021). Hiasan dinding Velboa Bertema Kasih Ibu Melalui Teknik pyrography. *Ornamen*, 17(1), 51–62. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v17i1.3242>
- Prestiliano, J., Sarisih, D. P., & Utami, B. S. (2020). Analisis dan Perancangan asset game rumah Dan Pakaian Adat bali berbasis pixel art 2d. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 2(2), 93–102. <https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.26458>
- SeventhQueen, & Museum nusantara, M. (2022, August 2). *Pakaian Adat Jawa: Jawa*

- Barat, Jawa Tengah, & Jawa Timur Terlengkap*. Museum Nusantara - Info Wisata Sejarah Indonesia. <https://museumnusantara.com/pakaian-adat-jawa/>
- Umam. (2023, June 26). *Pakaian Adat Jawa Timur: Jenis, Keunikan, Dan Penjelasan*. Gramedia Literasi. <https://www.gramedia.com/literasi/pakaian-adat-jawa-timur/>
- Winda. (2016). Boneka Jari Sebagai pembelajaran Kelas Rendah sekolah dasar.
- Yulianti, I. (2021). Perancangan DESAIN karakter Jole Berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63–72. <https://doi.org/10.24821/jags.v7>