

Daftar Pustaka

1. Wibowo, T.P. (2014). “Perancangan permainan kartu edukatif untuk memperkenalkan sejarah dan pahlawan kemerdekaan Indonesia pada anak usia 7-9 tahun”. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(4). [Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Indonesia Pada Anak Usia 7-9 Tahun | Wibowo | Jurnal DKV Adiwarna \(petra.ac.id\)](#)
2. Maulana, Ilham. (2018). “Perancangan Karakter Anthropomorphism pada Board Game yang Mengangkat Keragaman Flora dan Fauna Indonesia”. *Repository.telkomuniversity.ac.id, Universitas Telkom*. 5(1). 209-216
<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/141419/perancangan-karakter-anthropomorphism-pada-board-game-yang-mengangkat-keragaman-flora-dan-fauna-indonesia.html>
3. Angeline, Maria. (2014). “Perancangan Flashcard Sebagai Media Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang”. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(4). [Perancangan Flashcard Sebagai Media Untuk Pembelajaran Bahasa Jepang Sekaligus Memperkenalkan Kebudayaan Jepang | Angeline | Jurnal DKV Adiwarna \(petra.ac.id\)](#)
4. Fitriyani, Eka, & Nulanda, P.Z. (2017) “Efektivitas Media Flash Cards Dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”. *Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*.4(2). 167–182. [Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris | Fitriyani | Psymphathic : Jurnal Ilmiah Psikologi \(uinsgd.ac.id\)](#)
5. Prayogo, G.P.J. & Martadi. “Perancangan Kartu Permainan sebagai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun.” *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*. 3(2). 15–29. [PERANCANGAN KARTU PERMAINAN SEBAGAI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN | BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual \(unesa.ac.id\)](#)
6. Wati, I. K., & I.G Oka.(2020). “Penggunaan Flash Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik.”. *Indonesian Gender and Society Journal*. 1(2). 41-49.
[View of Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik \(undiksha.ac.id\)](#)
7. Iswara, T., & Rosnelli, M. (2015). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik”. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2). [PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA](#)

[PADA MATA PELAJARAN INSTALASI PENERANGAN LISTRIK / Iswara / JURNAL PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN \(unimed.ac.id\)](#)

8. Pratita, D. (2014). “Penggunaan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMP”. *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*. 25(2).86–94. [290476455.pdf \(core.ac.uk\)](#)
9. Mustaqim, I. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality”. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). [PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY / Mustaqim / Jurnal Edukasi Elektro \(uny.ac.id\)](#)
10. Padang, F.A.L, dkk. (2022). “Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup”. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6 (1), 38-46.
11. Darmanah, Garaika. 2019. *Metodologi Desain*: CV Hira Tech.
12. Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*: PT Kanisius
13. Annisha, Wahyu. (2016). *Mengenal Aneka Flora & Fauna Indonesia*. Yogyakarta: Laksana Kidz.
14. Purnama, N. A. (2021). *Perancangan Desain Karakter untuk Film Animasi 2d dengan Judul Halusinasi Efek Buruk Begadang*. Universitas Telkom. [https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/Nadhifa/Revisi_\(5\).pdf](https://ifik.telkomuniversity.ac.id/assets/upload/thesis/Nadhifa/Revisi_(5).pdf)
15. Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). PROSES KREATIF PEMBUATAN DESAIN KARAKTER DALAM KARYA ILUSTRASI. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
16. Antonius, S., & Sama, H. (2020). Studi Komparasi Bitmap Dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhan Dan Pixeljeff1995. *Universitas Internasional Batam*, 1(1).
17. Aesthetika, N. M., Febriana, P., M. Andi , F., & Recoba, A. M. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual* . Sidoarjo: Umsida Press. <https://doi.org/10.21070/2023/978-623-464-063-2>
18. Husein, S. (2017). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Kartu Bergambar terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Smk Muhammadiyah 4 Tallo*. Program Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar.

19. Indonesia, C. N. N. (n.d.). *Tari Bungong Jeumpa: Asal-usul, Makna, Lirik, dan Gerakan. Edukasi*. <https://www.cnnindonesia.com/edukasi/20230824143207-569-990018/tari-bungong-jeumpa-asal-usul-makna-lirik-dan-gerakan>.
20. Divia, G. O. (n.d.). *MAKNA PESAN SIMBOL NONVERBAL TARIAN SERAMPANG DUABELAS PADA MASYARAKAT MELAYU DI PEKANBARU-RIAU NAMA: GEBBY OKTORA DIVIA*.
21. Putri, P. (2017). *Tari Alang Babega yang Menirukan Gerakan Elang Terbang Menyambar Mangsa - Bobo*. <https://bobo.grid.id/read/08674691/tari-alang-babega-yang-menirukan-gerakan-elang-terbang-menyambar-mangs>
22. admin. (2020, January 13). *Tari Melemang Tanjung Pisau*. Retrieved June 1, 2024, from Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau website: <https://disbud.kepriprov.go.id/tari-melemang-tanjung-pisau/>
23. Asra, R. G., & Wibowo, D. E. (2020). *KEBERADAAN PENARI LAKI-LAKI PADA TARI JOGI*. *Melayu, Arts and Performance Journal*, 3(2), 9. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/408363-keberadaan-penari-laki-laki-pada-tari-jogi-85d818a0.pdf>
24. Leurima, A. (2023). *Katreji, Tarian Legendaris Khas Ambon*. Retrieved June 2, 2024, from Radio Republik Indonesia website: <https://www.rrri.co.id/maluku/hiburan/420881/katreji-tarian-legendaris-khas-ambon>
25. Nordiana, T., & Mahendra, B. (2020). *Perkembangan Penyajian Tari Sinoman Hadrah di Desa Pulantan Kabupaten Banjar . Pelataran Seni*, 5(2). Retrieved from <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pensi/article/download/9128/6500#:~:text=Sinoman%20Hadrah%20adalah%20suatu%20bentuk>
26. Raihan, M. F. (2022). *Sejarah dan Asal-usul Tari Jaipong, Kesenian Jawa Barat yang Mendunia*. Retrieved June 1, 2024, from detikjabar website: <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-6214698/sejarah-dan-asal-usul-tari-jaipong-kesenian-jawa-barat-yang-mendunia>
27. Rizky, D. S. (2012). *Analisis Makna Simbolik Tari Klana Alus Cangklek Karya KRT. Condro Radono*. In *opac.isi.ac.id*. FSP ISI Yk. Retrieved from https://opac.isi.ac.id/index.php?p=show_detail&id=27175#gsc.tab=0

28. Selatan, D. P. S. (n.d.). TARI PAGELLU TORAJA | Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sulawesi Selatan. Retrieved from disbudpar.sulselprov.go.id website:
<https://disbudpar.sulselprov.go.id/page/budaya/31/tari-pagellu-toraja#:~:text=Tari%20Pa>
29. Tari Tumbu Tanah. (n.d.). Retrieved June 1, 2024, from papuabaratprov.go.id website:
<https://papuabaratprov.go.id/web/home/pages?slug=0qlU3vm5bVyUDtMaFeVIHerQ0IVnPXHV#:~:text=Tari%20Tumbu%20Tanah%20atau%20Dansa>.