

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Z. B., & Efi, A. (2023). Bentuk dan Makna Nilai-Nilai Filosofi Pada Pakaian Adat Kebesaran Bundo Kanduang di Nagari Andaleh Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 17519–17528.
- Ansaar. (2015). Makna Simbolik Pakaian Adat Mamasa Di Sulawesi Barat (Symbolic Meaning of Mamasa Traditional Clothing in West Sulawesi). *Pangadereng*, 4(1).
- Anugrah, A. A. (2022). Perancangan Board Game Edukasi Perkembangan Kognitif Anak Untuk Usia 5-6 Tahun. *UPN Veteran Jawa Timur*, 8–39.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. 6.
- Aurellianza Wibowo, I. C., & Agustin, S. A. (2023). Perancangan Board game dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 11(4). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v11i4.73078>
- Darsin. (2023). Sistem Informasi Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 11(2), 2023.
- Desiani, I. F. (2022). Simbol Dalam Kain Ulos Pada Suku Batak Toba. *Jurnal Ilmu Budaya*, 18(2), 127–137. <https://doi.org/10.31849/jib.v18i2.9466>
- Dita Apriliyani, Rufaidah Kamilia Ahsani, Danda Aditya, & Muhammad Dearil Ardiansyah. (2023). Analisis Wawasan Mahasiswa Terhadap Baju Adat Yang Ada Di Indonesia. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 2(1), 202–220. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i1.491>
- Dwi Poetra, R. (2019). BAB II Tinjauan Pustaka BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. 1–64. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1(69), 5–24.
- Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Fathoni, K., Nur Hasim, J. A., & Fathony, M. Z. (2015). Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Kinect. *Scan : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(2). <https://doi.org/10.33005/scan.v10i2.602>
- Jambi, D. P., Kelluoayaan, D. D. A. N., & Dayaan, D. K. (n.d.). *Adat Tkadisionad*.
- Lestari, D., & Hudaidah, H. (2021). Makna Nilai Budaya Masyarakat Palembang Pada Busana Aesan Gede. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 7(2), 57–68. <https://doi.org/10.29408/jhm.v7i2.3350>
- LILIK KRISDAYANTI. (2020). *PENGENALAN BERAGAM PAKAIAN ADAT NUSANTARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA II MATARAM Mataram*. [https://etheses.uinmataram.ac.id/1556/1/Lilik Krisdayanti 160110082.pdf](https://etheses.uinmataram.ac.id/1556/1/Lilik%20Krisdayanti%20160110082.pdf)
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Mia. (2022). Pendidikan Islam dan Keagamaan Karakteristik Perkembangan Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 6(4), 351–371. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/eduriligia/index>
- Mirza, I. M. M. (2022). Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Visualideas*, 2(2), 70–75. <https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>
- Nasruddin, A. (2018). Pergeseran Budaya Masyarakat Perlak Asan: Studi Kasus tentang Pakaian Adat. *Jurnal Adabiya*, 20(1), 1–22. jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/adabiya/article/view/6775/4068
- Nathalia, L. A. S. & K. (2015). Desain Komunikasi Visual. *Aspek Desain Komunikasi Visual*, 172.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri

- Wahyuni Sitepu, T. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Studi, P., Teknik, P., Teknik, F., & Yogyakarta, U. N. (2018). *Board game*.
- Subekti, N. M., Prasetyanti, D. K., & Nikmah, A. N. (2020). Gambaran faktor yang mempengaruhi kesiapan dalam menghadapi pubertas pada remaja. *Jurnal Mahasiswa Kesehatan*, 1(2), 159–165. <https://doi.org/10.30737/jumakes.v1i2.775>
- Susanto, A., & Andriani, A. (2018). Sistem Informasi “Bantara” Untuk Pengenalan Baju Adat Nusantara Dengan Metode Incremental. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(4), 51–56.
- Suyatno, S., & Lelapari, R. P. (2021). Analisis Makna Simbolik pada Pakaian Pengantin Adat Lampung Pepadun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 3(3), 274–281. <https://doi.org/10.30998/vh.v3i3.1018>
- Tinarbuko, S. (2015). DEKAVE, Desain Komunkiasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 8(9), 1–58. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=zDi4EAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA154&dq=Desain+komunikasi+visual&ots=cSzCkUf9SP&sig=ywSnGMMnWfp7nzY_l8T5E7V4k18
- Ulita Novena. (2021). Kajian Visual Warna Pada Kesenian Muturuk Mentawai. *NARADA: Jurnal Desain & Seni*, 4, 259–273.
- Undang-undang, H. C. D. (n.d.). *Teknik Analisa*.
- Viorentina, L., Zivanka, M., & Kanaya, C. (2023). Rancangan Pengembangan Desain Kontemporer Baju Adat Suku Dayak Ngaju Dengan Teknik Laser Cut. *Jurnal Folio*, 4(2), 51–62. <https://journal.uc.ac.id/index.php/FOLIO/article/view/4174>
- Widyasari, W., Sutejo, A., & Yunisya, A. N. (2018). Efektivitas Penggunaan Infografis Pada Perancangan Buku Profil Universitas (Studi Objek Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur). *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya*, 17(2), 27. https://doi.org/10.12962/ipitek_desain.v17i2.4683
- Yuliarma, A. F. dan. (2023). Makna Filosofis pada Busana Pengantin Wanita Tradisional Suku Rejang di Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 523.