

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- A.L, H., Hadibroto, C., & Kartohadiprodjo, N. (2006). *Resep Praktis dan Lezat Jajan Pasar (Kudapan Favorit Sepanjang Masa)*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- A.L, H., Tobing, & Hadibroto, C. (2015). *Kue-Kue Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Agil, S., Sakti, J., Romadhoni, I. F., Purwidiani, N., & Kuncoro, A. (2024). *Inovasi Produk Kue Kering Sebagai Camilan Sehat dengan Penambahan Daun Sirih Cina Universitas Negeri Surabaya , Indonesia*. 2(4).
- ardiyansyah, M, A. M. (2023). *Indonesia Dengan Konsep Tradisional Agraris*. 3(2), 19.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Audrey, N. (2021). *Perancangan Desain Cover Buku Jurnal untuk Target Market Gen Z*. 733–740.
- Barker, C. (2004). *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. Sage Publications.
- Dapur Lestari. (2013). *101 Kue Nusantara*. Kriya Pustaka.
- Hendryana, H. (2019). *Rupa Dasar Nirmana: Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. ANDI.
- Humaedi, M. A., Wijaya, G., Purwaningsih, S. S., Anuraga, J. L. Y., Fathi, R., & Harvianto, F. (2021). Pemajuan Budaya Kuliner Tradisional Indonesia: Hibriditas dalam Koding. In *Pemajuan Budaya Kuliner Tradisional Indonesia: Hibriditas dalam Koding* (Issue December 2021). LIPI Press. <https://doi.org/10.14203/press.361>
- Iii, B. A. B. (2013). *Bab iii tinjauan pustaka 3.1*. 13–22.
- Kamil, R., & Laksmi. (2023). Generasi Z, Pustakawan, dan Vita Activa Kepustakawanan. *BACA: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 9008(105), 25–34.
<https://doi.org/10.55981/baca.2023.1119>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). *Board game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa*. *Sosio Konsepsia*, 11(2).
<https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Marcelino, A., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021). Pembuatan Game Party Multiplayer “Phonewars” Menggunakan Smartphone Sebagai Gamepad Pada Platform Pc. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 9(1), 10.

<https://doi.org/10.24912/jiksi.v9i1.11552>

- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Murdijati-Gardjito, Santoso, U., & Hermayani, E. (2022). *Ragam Kudapan Jawa*. Nigtoon Cookery.
- Novantoro, A. (2016). *TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul “Morse.”* 7–17.
- Priyadi, U. (2014). *Retrospeksi Industri Gula Nasional: Pendekatan Teoritis dan Empirik* (p. 154). UII Press.
- Rahim, A. (2012). *Model Ekonometrika Perikanan Tangkap*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Rahmadona, T., Yulastri, A., & Syarif, W. (2017). Inventarisasi Jenis Dan Resep Kue-Kue Tradisional Di Kabupaten Pasaman Barat. *E-Journal Home Economic and Tourism*, 14(1), 4. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/7285>
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Rustan, L. (2020). *Jajan Pasar Ala Master Kue Tradisional*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Huruf, Font dan Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sumahatmaka, R. M. N. (1981). *Ringkasan Centhini (Suluk Tambanglaras)*. PN Balai Pustaka.
- Susatyo, R. (2007). Industri Gula di Kabupaten Kendal Pada Masa Kolonial. In *Koperasi Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan *Card game* “Happy Teeth” sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>

- Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 71–78. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6423>
- Yogiswara, I. putu A. (2008). BAB 1 PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang. *Www.Google.Com*, 3, 1–7. <https://doi.org/10.2460/javma.2001.218.1440>
- Zhafirah, S., Masnuna, M., & Yani, A. R. (2021). Buku Ilustrasi 4 Macam Kepribadian Remaja 16-18 Tahun. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(02), 1–12. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i02.323>

Jurnal

- A.L, H., Hadibroto, C., & Kartohadiprodjo, N. (2006). *Resep Praktis dan Lezat Jajan Pasar (Kudapan Favorit Sepanjang Masa)*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- A.L, H., Tobing, & Hadibroto, C. (2015). *Kue-Kue Indonesia*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Agil, S., Sakti, J., Romadhoni, I. F., Purwidiani, N., & Kuncoro, A. (2024). *Inovasi Produk Kue Kering Sebagai Camilan Sehat dengan Penambahan Daun Sirih Cina Universitas Negeri Surabaya , Indonesia*. 2(4).
- ardiyansyah, M, A. M. (2023). *Indonesia Dengan Konsep Tradisional Agraris*. 3(2), 19. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Audrey, N. (2021). *Perancangan Desain Cover Buku Jurnal untuk Target Market Gen Z*. 733–740.
- Barker, C. (2004). *The SAGE Dictionary of Cultural Studies*. Sage Publications.
- Dapur Lestari. (2013). *101 Kue Nusantara*. Kriya Pustaka.
- Hendryana, H. (2019). *Rupa Dasar Nirmana: Asas dan Prinsip Dasar Seni Visual*. ANDI.
- Humaedi, M. A., Wijaya, G., Purwaningsih, S. S., Anuraga, J. L. Y., Fathi, R., & Harvianto, F. (2021). Pemajuan Budaya Kuliner Tradisional Indonesia: Hibriditas dalam Koding. In *Pemajuan Budaya Kuliner Tradisional Indonesia: Hibriditas dalam Koding* (Issue December 2021). LIPI Press. <https://doi.org/10.14203/press.361>
- Iii, B. A. B. (2013). *Bab iii tinjauan pustaka 3.1*. 13–22.
- Kamil, R., & Laksmi. (2023). Generasi Z, Pustakawan, dan Vita Activa Kepustakawanan. *BACA: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 9008(105), 25–34.

- <https://doi.org/10.55981/baca.2023.1119>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). *Board game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. Sosio Konsepsia*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Marcelino, A., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2021). Pembuatan Game Party Multiplayer “Phonewars” Menggunakan Smartphone Sebagai Gamepad Pada Platform Pc. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 9(1), 10. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v9i1.11552>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media *Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Murdijati-Gardjito, Santoso, U., & Hermayani, E. (2022). *Ragam Kudapan Jawa. Nigtoon Cookery*.
- Novantoro, A. (2016). *TA : Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul “Morse.”* 7–17.
- Priyadi, U. (2014). *Retrospeksi Industri Gula Nasional: Pendekatan Teoritis dan Empirik* (p. 154). UII Press.
- Rahim, A. (2012). *Model Ekonometrika Perikanan Tangkap*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Rahmadona, T., Yulastri, A., & Syarif, W. (2017). Inventarisasi Jenis Dan Resep Kue-Kue Tradisional Di Kabupaten Pasaman Barat. *E-Journal Home Economic and Tourism*, 14(1), 4. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jhet/article/view/7285>
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*, 2(1), 5–17.
- Rustan, L. (2020). *Jajan Pasar Ala Master Kue Tradisional*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2013). *Huruf, Font dan Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Sumahatmaka, R. M. N. (1981). *Ringkasan Centhini (Suluk Tambanglaras)*. PN Balai

Pustaka.

- Susatyo, R. (2007). Industri Gula di Kabupaten Kendal Pada Masa Kolonial. In *Koperasi Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan *Card game* “Happy Teeth” sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. *Nirmana*, 22(2), 78–88. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>
- Wulandari, S., Aji, R. I., Izzah, N., & Permanasari, D. E. (2022). Perancangan E-Booklet Tentang Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Berbahaya Untuk Siswa SD. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 25(1), 71–78. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6423>
- Yogiswara, I. putu A. (2008). BAB 1 PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang. *Www.Google.Com*, 3, 1–7. <https://doi.org/10.2460/javma.2001.218.1440>
- Zhafirah, S., Masnuna, M., & Yani, A. R. (2021). Buku Ilustrasi 4 Macam Kepribadian Remaja 16-18 Tahun. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2(02), 1–12. <https://doi.org/10.33479/cd.v2i02.323>

Artikel/Media Massa

- Desa, C. (2024, April 10). *Pesona tradisi Jawa: Memahami akar budaya yang kaya*. Retrieved Desember 21, 2024, from cipari.desa.id: <https://cipari.desa.id/pesona-tradisi-Jawa-memahami-akar-budaya-yang-kaya>
- DetikFood. (2018, Oktober 26). *7 kue ini selalu ada dalam upacara tradisional di beberapa daerah Indonesia*. Retrieved Desember 21, 2024, from [Food.detik.com](https://food.detik.com): <https://food.detik.com/info-kuliner/d-4260766/7-kue-ini-selalu-ada-dalam-upacara-tradisional-di-beberapa-daerah-Indonesia>
- DetikSulsel. (2024, Juli 30). *Mengenal ragam tarian suku Bugis, untuk penyambutan-ritual upacara adat*. Retrieved Desember 21, 2024, from [detik.com](https://www.detik.com): <https://www.detik.com/sulsel/budaya/d-7333998/mengenal-ragam-tarian-suku-bugis-untuk-penyambutan-ritual-upacara-adat>
- Indonesia, C. (2024, Juli 30). *Pengertian masyarakat tradisional, ciri-ciri, dan contohnya*. Retrieved Desember 21, 2024, from [CNN Indonesia](https://www.cnnindonesia.com):

- <https://www.cnnIndonesia.com/edukasi/20240730144826-569-1127175/pengertian-masyarakat-tradisional-ciri-ciri-dan-contohnya>
- Indonesia, G. N. (2024, September 25). *Pie Susu, Oleh-Oleh Populer yang Merajai Pasar Indonesia Sejak Pertama Kali Masuk*. Retrieved Desember 21, 2024, from <https://www.goodnewsfromIndonesia.id/2024/09/25/pie-susu-oleh-oleh-populer-yang-merajai-pasar-Indonesia-sejak-pertama-kali-masuk>
- Kidalnarsis. (2020, Februari 29). *Festival Jajanan Tradisional*. Retrieved Desember 21, 2024, from kidalnarsis.com: <https://www.kidalnarsis.com/2020/02/festival-jajanan-tradisional.html>
- Kompas. (2021, Desember 20). *Sejarah Pie, Konon Sudah Ada Sejak Zaman Mesir Kuno*. Retrieved Desember 21, 2024, from Kompas.com: <https://www.kompas.com/food/read/2021/12/20/093600675/sejarah-pie-konon-sudah-ada-sejak-zaman-mesir-kuno>
- Kumparan. (2023, Maret 8). *Pengertian masyarakat tradisional dan ciri-cirinya di Indonesia*. Dipetik Desember 21, 2024, dari Kumparan: <https://kumparan.com/berita-terkini/pengertian-masyarakat-tradisional-dan-ciri-cirinya-di-Indonesia-1zyQumlpIAP>
- Liputan6. (2023, Juli 30). *Sejarah Pie Susu Bali, Oleh-Oleh Populer Pulau Dewata*. Retrieved Desember 21, 2024, from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/regional/read/5310806/sejarah-pie-susu-bali-oleh-oleh-populer-pulau-dewata>
- Liputan6. (2024, Maret 19). *Aneka Makanan Berat yang Cocok Dimakan Siang dan Malam*. Retrieved Desember 21, 2024, from Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5550100/aneka-makanan-berat-yang-cocok-dimakan-siang-dan-malam>
- Parlett, D. (n.d.). *Who invented playing cards and what is the origin of 'Hearts', 'Diamonds', 'Clubs' and 'Spades'?* Retrieved Desember 21, 2024, from The Guardian: <https://www.theguardian.com/notesandqueries/query/0,5753,-2647,00.html>
- PegiKuliner. (2016, Februari 15). *Asal Usul: Sejarah Pie yang Perlu Kamu Ketahui!*. Retrieved Desember 21, 2024, from <https://pergikuliner.com/blog/asal-usul-sejarah-pie-yang-perlu-kamu-ketahui>
- Sampit, R. (2023, Agustus 15). *Pelestarian Warisan Budaya melalui Festival Kue Tradisional*. Retrieved Desember 21, 2024, from radarsampit.com:

<https://www.radarsampit.com/berita/pelestarian-warisan-budaya-melalui-festival-kue-tradisional.html>

Saxena, S. (2023, Februari 27). *Who Invented Playing Cards| History, myths, & Facts First Games*. Dipetik Desember 21, 2024, dari <https://firstgames.in/blog/who-invented-playing-cards-history-myths-facts>

Times, I. (2023, Juli 30). *Olahan Makanan Khas Indonesia yang Terbuat dari Sagu*. Retrieved Desember 21, 2024, from [idntimes.com: https://www.idntimes.com/food/dining-guide/fasrinisyah-suryaningtyas-1/olahan-makanan-khas-Indonesia-yang-terbuat-dari-sagu](https://www.idntimes.com/food/dining-guide/fasrinisyah-suryaningtyas-1/olahan-makanan-khas-Indonesia-yang-terbuat-dari-sagu)

Wikipedia. (n.d.). *Camilan*. Retrieved Desember 21, 2024, from Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: <https://id.wikipedia.org/wiki/Camilan>

Wikipedia. (n.d.). *Kue*. Retrieved Desember 21, 2024, from Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kue>