

Daftar Pustaka

Buku

- Adikoesoemo, H. (2018). Ilustrasi: Jenis dan Teknik.
- Bambang Trimanyah. (2020). Panduan Penulisan Buku Cerita Anak
- Ghozalli. (2020). Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional.
- Hidayat. (2020). Desain Buku Interaktif: Teori dan Praktik.
- Kamal, dkk. (2017). Buku dan Fungsi dalam Pembelajaran.
- Nugriyanto. (2022). Psikologi Anak dalam Media Pembelajaran Visual
- Soedarso, N. (2014). Pengantar Buku Fiksi dan Nonfiksi.

Jurnal

- [1] Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 31-36. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i2.1>
- [2] Ariella, R., Rori, 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>
- [3] Armisha, V.D., & Abidin, M.R. (2021). Perancangan Komik Webtoon Sebagai Pengenalan Wisata Kuliner Khas Tulungagung. *Jurnal Barik*, 30-43. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v3i1.42410>
- [4] Arum, Ainia Novitasari, dkk. (2023). VARIASI BAHASA JAWA AREKAN-MATARAMAN DI KABUPATEN JOMBANG DALAM BUDAYA BESUTAN DI CHANNEL YOUTUBE BULIK GURU. *Jurnal Lingua*, 109(1), <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua>
- [5] Bujuri, Dian A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9 (1), 37- 50. [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- [6] Dalyono Bambang, & dkk. (2017). Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(2), 33–42. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v3i2.865>
- [7] Firmansyah, dkk. (2022). Efek Buku Cerita Bergambar terhadap Kognisi Anak. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 11 (1), <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- [8] Ghozalli. (2020). Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak Untuk Profesional.

https://badanbahasa.kemendikdasmen.go.id/resource/doc/files/Panduan_Illustrasi_Cerita_Anak_Revisi.pdf

[9] Hadma, O. A. (2022). Board Game Edukatif tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 26-31.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/download/53252/42657/107657>

[10] Hayati, D.A.dkk (2025). SIMBOL PERAYAAN TAHUN BARU KEBUDAYAAN RUSIA DALAM SIMBOL PERAYAAN TAHUN BARU KEBUDAYAAN RUSIA DALAM FILM ANIMASI SERIAL TELEVISI СМЕШАРИКИ. *Multikultura: Jurnal Lintas Budaya* , 4 (1), <https://scholarhub.ui.ac.id/multikultura/vol4/iss1/13>

[11] Lionardi, A. (2022). Perancangan Animasi 2D sebagai Media Edukasi tentang Penyusutan bagi Anak-Anak. *Jurnal Nirmana*, 21(1), 17–28. <https://doi.org/10.9744/nirmana.21.1.17-28>

[12] Nadhifatul, Lailil M,dkk. (2021). Eksistensi Kesenian Besutan Sebagai Identitas Budaya Kabupaten Jombang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10 (02).<http://dx.doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.29301>

[13] Nur, Farah I.,dkk. (2024). Perancangan Animasi Kesenian “ Besutan” Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Wahana Pendidikan*, 10 (24.2), 404-417.

<https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/9135>

[14] Nuriana, Dwi & Alip Sugianto. (2022). Seni Besutan Jombang Jawa Timur (Kondisi dan Strategi Pengemasan di Sekolah). *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, 10(1),

<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/index>

[15] Putri, A. S., Mahmud, M., & Fajrin, N. D. (2022). DEVELOPMENT OF COMIC TEACHING MATERIAL BASED ON BESUTAN TRADITIONAL OF ART JOMBANG: Array. *CITRA : International Journal of Community Service, Informatics, Technology, Research in Education, Art and Humanities*, 1(2), 62–77. Retrieved from

<https://journal.citradharma.org/index.php/citra/article/view/403>

[16] Ranciu, J. C., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.

<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/852>

[17] Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>

[18] Situmorang dkk. (2024). Perancangan Desain Karakter Board Game Batik Jetis Sidoarjo. *Jurnal Of Social Science Research* , 4 (3),

<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10297>

[19] Stevany. (2023). Perancangan Komik Webtoon Permainan Egrang Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Indonesia. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 37-34 [10.35134/judikatif.v5i1.125](https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i1.125)

[20] Waruwu, Marinu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7 (1), <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>

Sumber Web

Cikal Aksara. (n.d.). Augmented Reality dalam Buku Pendidikan Anak. Diakses dari [\[https://cikalaksara.com/\]](https://cikalaksara.com/).

Gramedia. (n.d.). Novel Anak dan Buku Sejarah. Diakses dari [\[https://www.gramedia.com/\]](https://www.gramedia.com/).

Indoliterasi. (n.d.). Ensiklopedia dan Buku Pendidikan. Diakses dari [\[https://indoliterasi.com/\]](https://indoliterasi.com/).

Kabupaten Jombang. (2024). Informasi Wilayah Kabupaten Jombang. Diakses dari [\[https://www.jombangkab.go.id/\]](https://www.jombangkab.go.id/).

Kemendikbud. (2019). Seni Pertunjukan Besutan. Diakses dari [\[https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/\]](https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/).

Memorandum Disway. (n.d.). Psikologi Warna dalam Kehidupan Sehari-hari. Diakses dari [\[https://memorandum.disway.id/\]](https://memorandum.disway.id/).

Mizan Store. (n.d.). Buku Cerita Bergambar untuk Anak. Diakses dari [\[https://mizanstore.com/\]](https://mizanstore.com/).