

## DAFTAR PUSTAKA

- Arfah, A. 2020, 'Keji! Pria di Sumut Bunuh Ibu Kandung Gegara Tak Ada Nasi di Rumah', Diakses 2 April 2021 < <https://news.detik.com/berita/d-5288536/keji-pria-di-sumut-bunuh-ibu-kandung-gegara-tak-ada-nasi-di-rumah>>
- Cooper, A., Cronin, D. dan Reimann, R. 2007. *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*, Wiley Publishing, United State of America.
- Darmaprawira S. 2002, *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi 2*, Penerbit ITB, Bandung, Indonesia.
- Endraswara, S. 2013, *Folklor Nusantara: Hakikat, Bentuk, dan Fungsi*, Penerbit Ombak, Yogyakarta, Indonesia.
- Fabiola, I. 2020, 'Hingga Desember 2019, Indonesia Miliki 17.491 Pulau', Diakses 4 Maret 2021 <[https://economy.okezone.com/read/2020/02/10/470/2166263/hingga-desember-2019-indonesia-miliki-17-491-pulau#:~:text=%E2%80%9CJumlah%20tersebut%20telah%20melampaui%20target,10%2F2%2F2020\).&text=17.491%20pulau%20ini%20masih%20berada,Bangsa%2DBangsa%20\(PBB\)](https://economy.okezone.com/read/2020/02/10/470/2166263/hingga-desember-2019-indonesia-miliki-17-491-pulau#:~:text=%E2%80%9CJumlah%20tersebut%20telah%20melampaui%20target,10%2F2%2F2020).&text=17.491%20pulau%20ini%20masih%20berada,Bangsa%2DBangsa%20(PBB))>
- Fajrina, H. N. 2015, 'Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan', Diakses 16 Maret 2021 <<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20151103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>>
- Gischa, S. 2020, 'Daftar Suku di Indonesia', Diakses 4 Maret 2021 <<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/16/060000969/daftar-suku-di-indonesia>>
- Hikmat, M. M. 2016, *Tahun Kekerasan Lembaga Penyiaran*, Pikiran Rakyat, 26.

- Istiqomah, I. 2020, Indonesia Banget, Inspirasi Nama Bayi Unik dari Bahasa Daerah, Diakses 7 Juli 2021 < <https://www.genpi.co/gaya-hidup/77039/indonesia-banget-inspirasi-nama-bayi-unik-dari-bahasa-daerah?page=3>>
- Kemendagri. 2020, 'Koordinasi Penyamaan Persepsi Jumlah Pulau di Indonesia Tahun 2020', Diakses 4 Maret 2021 <<https://ditjenbinaadwil.kemendagri.go.id/index.php/2020/09/01/koordinasi-penyamaan-persepsi-jumlah-pulau-di-indonesia-tahun-2020/#:~:text=Berdasarkan%20Berita%20Acara%20Penetapan%20Jumlah,oleh%20Kemendagri%20sebanyak%20482%20pulau>>
- Kristianto, Y. 2010, *Cerita Rakyat Indonesia Sabang-Merauke*, Nyo-nyo, Yogyakarta, Indonesia.
- Lan, K. L., Abdullah, M.C. dan Roslan, S. 2010, Understanding Media Violence and The Development of Aggressive Behaviour of School Children, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 7:522-527.
- Laurencia, J., Sunarya, Y.Y. dan Jasjfi, E. F. 2018, Interpretasi Visual Keanekaragaman Budaya Indonesia Untuk Buku Digital Interaktif Cerita Anak, *Jurnal Seni dan Reka Rancang*, 1:123-152
- Maharsi, I. 2016, *Ilustrasi*, Badan Penerbit ISI, Yogyakarta, Indonesia.
- Martha. 2020, Banyak Yang Menarik, Yuk, Kenali Lebih Dekat Rumah Adat Suku Dayak, Diakses 7 Juli 2021 < <https://www.99.co/id/panduan/rumah-adat-suku-dayak>>
- Morrison, G.S. 2012, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, PT. Indeks, Jakarta, Indonesia.
- Muqoddas, A. dan Hasyim, N. 2015, Inventarisasi Cerita Rakyat Dari Kabupaten Deman Melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book), *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1:59-68.

- Naghdi, A. 2021, How Does Shape Language Impact A Character Design? (With Illustrated Examples), Diakses 4 Mei 2021 < <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>>
- Plaisant, C. dan Shneiderman, B. 2004, *Designing the User Interface : Strategies for Effective Human-Computer Interaction*, Addison Wesley, New York, United State of America.
- Priyadi, T. 2013, Pandangan dan Sikap Hidup Suku Dayak Bakati Yang Tercermin Dalam Cerita Rakyat Dayak Bakati, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7:6.
- Rasyidah, N. 2020, Legenda Batu Menangis: Cerita Rakyat Kalimantan Barat, Diakses 7 Juli 2021 < <https://museumnusanantara.com/legenda-batu-menangis/>>
- Sitepu, V. 2004, *Panduan Mengenal Desain Grafis*, Escaeva, Bogor, Indonesia.
- Suarta, I. M. 2018, Seni Kesusastraan Tradisional Sebagai Landasan Konstruktif Pendidikan Berbasis Karakter, *Widyadari*, 19:2.
- Sugiyono. 2015, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Penerbit Alfabeta, Bandung, Indonesia.
- Suryana, D. 2016, *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*, Kenyan, Jakarta, Indonesia.
- Vannisa, 2021, Pakaian Adat Dayak, Diakses 7 Juli 2021 < <https://perpustakaan.id/pakaian-adat-dayak/>>
- Veronica H, A. 2015, Perancangan Media Digital Interaktif Sebagai Pengenalan Cerita Rakyat Indonesia untuk Anak Usia 10-12 Tahun, *Jurnal DKV Adiwarna*, 1:2
- Wardaya, M. 2020, *5 Langkah Mudah Membuat Buku Cerita Anak : Edisi Cerita Rakyat Indonesia*, Ciputra, Surabaya, Indonesia.

- Wasila. 2020, 7 Pakaian Adat Kalimantan Barat, Diakses 7 Juli 2021 <  
<https://tambahpinter.com/pakaian-adat-kalimantan-barat/>>
- Welianto, A. 2021, Rumah Panjang, Rumah Adat Provinsi Kalimantan Barat, Diakses 7 Juli 2021 <  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/01/18/153000169/rumah-panjang-rumah-adat-provinsi-kalimantan-barat?page=all>>
- Wijaya, A. R., Insanudin, E. dan Susanti, F. 2020, Perancangan UI/UX Pada Game Edukasi Etika Nisa dan Nasa Untuk Anak Berbasis Mobile, *e-Proceeding of Applied Science*, **6**:4316-4322.
- Witabora, J. 2012, Peran dan Perkembangan Ilustrasi, *Humaniora*, **3**:659-667.
- Wulandari, C.C. dan Arumsari, R. Y. 2017, Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah Untuk Anak 5-6 Tahun, *Andharupa*, **3**:49-58.
- Wulandari, S. K dan Alamin, R. Y. 2019, Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan Sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter Untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun, *Jurnal Sains dan Seni ITS*, **8**:F321-F326.
- Yunus, R. 2013, ‘Tranformasi Nilai-nilai Budaya Lokal Sebagai Upaya Pembangunan Karakter Bangsa (Penelitian Studi Kasus Budaya Huyula di Kota Gorontalo)’, Diakses 20 Februari 2021 <  
<http://repository.upi.edu/3737/>>
- Zakariah, M. A., Zakariah, KH. M. dan Afriani, V. 2020, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R n D)*, Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, Kolaka, Indonesia.