

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., & Rachmadi, B. (2020). Pengaruh pembelajaran seni musik karawitan terhadap pengembangan karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*. 11(1): 45-58
- Astuti, Y. T., & Cahyono, A. (2021). Traditional art in building cultural identity. *Catharsis: Journal of Arts Education*. 10(2): 142–150.
- Aulia, F., & Rismanto, E. (2019). Pemanfaatan media animasi untuk memperkenalkan musik tradisional Indonesia dalam pembelajaran seni. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 9(1): 56-65.
- Bianka Torok. (2023). PERIGO. Diakses pada 25 Februari 2025. Link akses : <https://www.behance.net>
- Birren, F. (2016). *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life*. Pickle Partners Publishing.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). *SAGE Publications*.
- Daniswari Dini. (2022). Mengenal sisingaan, tradisi asal Subang: sejarah, bahan dan makna. Kompas.com. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://bandung.kompas.com/read/2022/12/07/070000478/mengenal-sisingaan-tradisi-asal-subang--sejarah-bahan-dan-makna?page=all>
- Daniel dan Taufan. (2021). Perancangan kartu permainan kesenian ondel-ondel. *DIVAGATRA Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain*. 1(2): 52-61.
- Deden Agus. (2012). Kuda renggong (kesenian tradisional masyarakat Sunda). Perpustakaan digital budaya Indonesia. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://budaya-indonesia.org/Kuda-Renggong-Kesenian-Tradisional-Masyarakat-Sunda>
- Elliot, A. J., & Maier, M. A. (2014). Color Psychology: Effects of Perceiving Color on Psychological Functioning in Humans. *Annual Review of Psychology*, 65, 95–120.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and Crisis*. New York: W. W. Norton & Company.
- Faradila Dan Ganes. (2022). Pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 10(2): 964–973.
- Fujimoto, T. (2018). Cultural learning through traditional games. *International Journal of Education and Learning*. 7(2): 89–97.
- Gunawan, T., & Wahyuni, D. (2021). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran karawitan Untuk meningkatkan minat siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 13(3): 223-235.

- Haq, Maulluddul. 2019. *Hiragana goi karuta sebagai media pembelajaran kosakata dasar bahasa Jepang*. Seminar Nasional Bahasa Jepang I Minasan. Universitas Negeri Malang.
- Humas Upi. (2021). "Prof. John W. Creswell: Apa itu *mixed methods research*?". Diakses pada 12 Desember 2024. Link akses : <https://berita.upi.edu>.
- Itten, J. (1970). *The Art of Color: The Subjective Experience and Objective Rationale of Color*. Van Nostrand Reinhold.
- Kartiyani, E. (2018). Makna Simbolik dalam Tari Merak Jawa Barat. *Jurnal Mimbar Pendidikan*, 3(2), 120–128. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kartomi, M. J. (2001). *Musical instruments of Indonesia*. University of Illinois Press.
- Kartomi, M. J. (2012). *Musical journeys in Sumatra*. Urbana: University of Illinois Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Laporan survei minat siswa terhadap seni Tradisional di indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kemendikbud. Diakses pada 12 Desember 2024. Link akses : <https://puslitjakdikbud.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Laporan Kinerja Puslitjak Tahun 2020*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan. Diakses pada 23 April 2025. Link akses : <https://pskp.kemdikbud.go.id>
- Koentjaraningrat. (2009). *Kebudayaan, mentalitas, dan pembangunan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kosslyn, S. M. (2006). *Graph design for the eye and mind*. Oxford University Press.
- Lestari, M., & Setiawan, R. (2021). Pendidikan Seni Musik Karawitan: Tantangan dan Peluang di Era Digital. *Jurnal Seni Musik dan Pertunjukan*. 12(2): 150-165.
- Mammen, M., Köymen, B., & Tomasello, M. (2019). *Children's reasoning with peers and parents about moral dilemmas*. *Developmental Psychology*. 55(9): 1892–1901.
- McNulty, E. (2019). *Karuta: The Traditional Japanese Card Game You Should Know*. Japan Objects. Diakses pada 16 Maret 2025. Link akses : <https://japanobjects.com/features/karuta>
- Miluningtias, S., & Shofiyah, N. (2021). Penerapan game edukasi terintegrasi kearifan lokal berbasis android terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal IPA Terpadu*. 4(2): 74–84.
- Mulyani, R. (2020). Pengaruh Warna dalam Desain Media Edukasi Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 12(1), 45–56.
- Munandar, S. C. U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Mutiarahdien. (2015). Topeng banjet. Perpustakaan digital budaya Indonesia. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://budaya-indonesia.org/Topeng-Banjet>
- Nada Naurah. (2023). *Melihat preferensi musik orang indonesia: genre apa yang paling digemari?* Diakses pada 30 Mei 2024. Link akses : <https://goodstats.id/article/melihat-preferensi-musik-orang-indonesia-genre-apa-yang-paling-digemari-ZT1GM>
- Nadirawati Salsabila, A. (2023). Dibalik layar: sinden sebagai penghias dan pemberi identitas wayang. Kumparan.com. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://kumparan.com/anggunsalsa-s/dibalik-layar-sinden-sebagai-penghias-dan-pemberi-identitas-wayang-21jJOfGRDz8>
- National Institute Of Child Health and Human Development. (2006). *U.S. Department of Health and Human Services National Institutes of Health*. Diakses pada 2 Oktober 2024. Link akses : https://www.nichd.nih.gov/sites/default/files/publications/pubs/documents/seccyd_06.pdf
- Piaget, J. (1972). *Intellectual evolution from adolescence to adulthood*. *Human Development*. 15(1): 1-12.
- Purwanti, L., & Hadi, R. (2019). Pengaruh Warna dalam Media Pembelajaran Visual terhadap Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi Warna Anak*, 3(1), 12–20.
- Puspitawati. (2025). Tari boboko mangkup: tarian tradisional Sunda yang penuh makna. Tatarmedia.ID. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://www.tatarmedia.id/entertainment/2025680244/tari-boboko-mangkup-tarian-tradisional-sunda-yang-penuh-makna>
- Power of Play in Early Childhood*. (2021). *American Academy Of Pediatrics*. Diakses pada 30 Mei 2024. Link akses : <https://www.aap.org/en/patient-care/early-childhood>
- Restian, A., Regina, B. D., & Wijoyanto, D. (2022). *Seni Budaya Jawa dan Karawitan*. UMMPress.
- Rochana, S. (2021). Revitalisasi Kesenian Tradisional melalui Media Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Seni*, Vol. 19(2).
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.). Free Press.
- Rohmah, R. (2022). Media Kartu Permainan Edukatif: Bahan dan Teknik Produksi. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 15-21.
- R.M.A.P Suhastjarja, et.al. (1985). *Analisa bentuk karawitan*. Yogyakarta : Proyek Akademi Tari Indonesia.
- Sajiyo, S., Abdulrahim, M., Putri, T. F. A., & Qisthinaningtyas, S. (2022). Redesain lingkungan kerja dengan pendekatan mikroklimatik ergonomi untuk menurunkan kelelahan kerja dan meningkatkan output produksi di masa pandemi COVID-19. *Jurnal Rekayasa dan Teknologi*. 8(1): 1–10.

- Sari, I. P. (2020). Menerapkan metode design thinking dalam proses desain komunikasi visual. *Jurnal DKV Adiwarna*. 1(1): 1–10.
- Sari, A. D., Pratiwi, T. N., & Ramdani, M. (2021). Eksistensi Seni Pertunjukan Tradisional Sunda sebagai Warisan Budaya. *Jurnal Seni dan Budaya*, 9(2), 101–112.
- Setiawan, H., & Nugroho, A. (2018). Psikologi Warna dan Penerapannya dalam Media Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Warna*, 4(1), 22–30.
- Sidiq, A., & Rohidi, T. R. (2021). Refleksi dalam Penciptaan Seni : Upaya Meningkatkan Relevansi Karya Seni terhadap Konteks Sosial Budaya. *Jurnal Seni Budaya*, 15(2), 102–115.
- Soeherman, B. (2019). *FUN Research: Penelitian kualitatif dengan design thinking*. Jakarta: Penerbit Penjuru Ilmu.
- Soeroso. (1993). *Bagaimana bermain gamelan*. Diakses pada 25 Februari 2025 dari <https://www.scribd.com/document/455722912/Bagaimana-Bermain-Gamelan-Unknown>
- Suanda Amsar Toto. (n.d). Gawil. Tika media budaya nusantara. Diakses pada 16 Juli 2025. Link akses : <https://www.tika.or.id/?q=node/196>
- Sudarsono. (2002). Wayang Golek: Bentuk dan Fungsi Pertunjukan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, D., & Rahayu, D. (2020). Efektivitas media permainan dalam meningkatkan minat dan kemampuan belajar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(3): 211–223.
- Tanaka, M. (2020). Cultural Adaptation of Traditional Japanese Games in Multilingual Classrooms. *International Journal of Educational Games*, 8(2), 45–57.
- Tasrief, R., & Patria, A. (2020). Perancangan kartu kuartet budaya Jawa Timur untuk siswa SD. *BARIK - Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*. 1(3): 45–56.
- Tempo.co Jakarta. (2024) Tari Jaipong Berasal Dari Mana? Ini Asal-Usul Gerakannya. Diakses pada 14 Juli 2025. Link akses : <https://www.tempo.co/gaya-hidup/tari-jaipong-berasal-dari-mana-ini-asal-usul-dan-makna-gerakannya-1462>
- The Asianparent Insight*. (2014). Survei penggunaan gadget pada anak usia 6-9 tahun di Asia Tenggara. Jakarta: *The Asianparent*. Diakses: 2 Oktober 2024. Link akses : <https://insights.theasianparent.com/insights>
- Ueda, M. (1996). *Literary and art traditions of Japan*. Diakses pada 12 Maret 2025. Link akses : <https://archive.org/details/literaryarttheor0000unse>
- Ware, C. (2012). *Information visualization: Perception for design* (3rd ed.). Elsevier

- Wiwit Febriyani, Zaitun Y. Kherid dan Mudjiati. (2022). Ruang bermain futuristik bagi anak. *QUALIA: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*. 2(1): 15-25.
- Yudhistira, G., & Ratmanto, B. S. (2018). Longser sebagai Media Komunikasi Budaya Masyarakat Sunda. *Jurnal InterKomunika*, 3(2), 94–104.
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*. 142(3): 1-14.



Intelligentia - Dignitas