

mana saja, dan juga dapat menjadi koleksi target *audience*. Buku *visual book* ini akan menyampaikan informasi tentang beberapa mainan daur ulang dari barang bekas asli buatan Indonesia. Dengan infografis dan penjelasan dalam buku ini, juga akan menambah kreativitas target *audience* dengan mengolah barang-barang bekas menjadi sesuatu yang lebih berguna.

Visual book yang berjudul “Mainanku, Mainan Indonesia!” ini akan disajikan dengan fotografi dan ilustrasi manual. Fotografi akan menggambarkan lebih jelas bagaimana mainan tersebut. Sedangkan untuk ilustrasi, akan ada perpaduan ilustrasi realis untuk infografis cara pembuatan mainan, dan ilustrasi kartun untuk penjelasan lain yang ada di dalam buku ini. Ilustrasi yang akan melengkapi buku tentang mainan ini menggunakan *manual drawing* dan pewarnaan menggunakan cat air.

Namun ada hambatan yang perancang alami saat mengumpulkan data tentang n... di kesulitan seperti
menemuk... ut secara langsung.
Beberapa... lah jarang ditemui
tersebut h

D. Daftar P

Aminah c
Jaka

Hairunnis
Kaw

Hartono, l
Jaka



ng Seken, Mebook,

iang Kata Imprint

, Penebar Swadaya,

Hill, Tracy. (2003), *Reduce, Reuse, Recycle, Ready-Ed Publications*, Perth.

Upton, Penney. (2012), *Psikologi Perkembangan*, Erlangga, Jakarta.

Bidanku. (2016). Manfaat Permainan Untuk Tumbuh Kembang Anak [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 15:03 WIB di URL : <http://bidanku.com/manfaat-permainan-untuk-tumbuh-kembang-anak-#ixzz49h0f2UCH>

Keluarga Sehat Keluarga Bahagia. (2008). Mainan anak [online]. Diakses pada tanggal 16 Mei 2016, pukul 14:26 WIB di URL : <https://keluarga-sehat.wordpress.com/2008/03/29/mainan-anak-2/>