

## DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H. (2016). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Sebagai Sumber Bacaan Siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 989.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basics Design 02: Layout*. Lausanne: Ava Publishing.
- Annisa, I. (2020). *Izzah Annisa*. Diambil kembali dari Mengenal Genre dan Format Buku Anak: <https://www.izzahannisa.com/2020/02/mengenal-genre-dan-format-buku-anak.html>
- Azzamzami, M. (2018). Pesan *Headline* Dalam Surat Kabar (Analisis Pesan Dalam *Headline* Surat Kabar Nasional Kompas, Jawa Pos, dan Republika edisi 14 Mei 2018). *Repository Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Christanty, Linda. (2016). *Para Raja dan Revolusi*. IRCiSoD, Yogyakarta.
- Damono, Sapardi Djoko. (2018). *Alih Wahana*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Efendi, E., Indrawansyah, Aulia, R., Ningsih, P. (2023). Tipe Informasi Bagi Manajemen & Mekanisme Pengambilan Keputusan Dalam Organisasi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.
- Faa, N. (2023, Oktober 6). *DetikEdu*. Diambil kembali dari detik.com: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6967867/apa-itu-warna-tersier-pahami-pengertian-dan-contohnya>
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., Nurhidayati, A. (2023). Perancangan buku ilustrasi anak mari mengenal ondel-ondel. *Journal Universitas Indraprasta PGRI*, 364.
- Fakhrurozi, J., & Adrian, Q. J. (2020). Ekranisasi Cerpen ke Film Pendek: Alternatif Pembelajaran Kolaboratif di Perguruan Tinggi. *Prosiding Seminar Daring Nasional: Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*, 91.
- Faticha, A. (2024). Perancangan Desain Grafis Pada Konten Media Kantor PT. Jawa Pos Koran. *Repository Universitas Dinamika*, 14.

- Fauzi, R., Zainy, A., Nasution, H. N., Hastini, F., & Simanjuntak, F. A. (2023). Pendahuluan. *Jurnal Education and Development: Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 437.
- Gischa, S., & Dewi, R. K. (2023, Februari 23). *Kompas*. Retrieved from Kompas.com:  
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/02/23/124830569/pengertian-warna-primer-sekunder-dan-tersier>
- Gule, Y., Laratmase, A., Sholihin, C., Riztya, R., Rahmani, S., (20023). Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 13318.
- Gusnetti, dkk. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Cerita Rakyat. *Jurnal Gramatika*, 184.
- Hanifa, M., Lidinillah, D., Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 968.
- Hanifah, M. F. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Body Boundaries Untuk Anak Usia 6 - 9 Tahun. *Repository Telkom University*, 15.
- Kusrianto, A. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI.
- Marlini, S. F., Soedewi, S., Resmadi, I. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Insecure Pada Remaja Usia 18-25 Tahun Di Kota Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 2933.
- Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2024). Buku Ilustrasi Edukasi Tentang Kepribadian Dasar untuk Meningkatkan Potensi Diri Bagi Remaja Kelas 3 SMA. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 37.
- Milagsita, A. (2024, November 06). *DetikJateng*. Diambil kembali dari detik.com:  
<https://www.detik.com/jateng/berita/d-7624897/apa-itu-sdgs-ini-pengertian-prinsip-tujuan-indikator-contoh-programnya>
- Mukhlis, M., Asnawi, Rasdana, O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Eksposisi Berbasis Tunjuk Ajar Melayu. *Jurnal Sastra Indonesia*, 99.
- Mustopa, N. A. S., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Pahlawan Wanita Priangan Dewi Sartika. *e-Proceeding of Art & Design*, 926.

- Pramudya, W. E. (2025, Mei 19). *KoranPikiranRakyat*. Diambil kembali dari KoranPikiranRakyat.com: <https://koran.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-3039340810/minat-baca-bandung-rendah-5525-meski-fasilitas-lengkap-microlibrary-jadi-solusi>
- Pratama, Y. H., Sudarmaji, & Irawan, D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Layanan Masyarakat Pada Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah Berbasis Web. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 274.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Yogyakarta: ANDI.
- Putri, A., Harahap, M., Harahap, P., Adelia, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 66.
- Rahmawati, A., Abdi, A., Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, 2.
- Rajaby, U. (2021). Studi Kasus Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Kepanjen. *Proceeding International Seminar on Islamic Education and Peace*, 523.
- Reswick, J. (2008). Design. In Y. A. Pilliang, *Multiplisitas dan Diferensi Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanis* (p. 384). Yogyakarta: Jalasutra.
- Risdayanti. (2022). Analisis Efesiensi Dan Efektifitas Layout Fasilitas Proses Produksi (Studi Kasus Pada PT. Herlina Pratama Putra). *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah*, 594.
- Setiawan, Leonard (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya. *Repository Dinamika*, 10.
- Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Program Feature Televisi “Inspirasiqu”. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 7.

- Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah dan Sayur Untuk Anak-Anak. e-Proceeding of Art & Design: Fakultas Industri Kreatif, Telkom University, 23.
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The dentsu way: Secrets of cross switch marketing from the worlds most innovative advertising agency*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Sugiyono. 2018. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunkasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tysara, L. (2023, Agustus 25). *Liputan6*. Diambil kembali dari Liputan6.com: <https://www.liputan6.com/hot/read/5379774/warna-sekunder-adalah-campuran-dua-warna-primer-pahami-10-contohnya>
- Widiyawati, B., & Patria, A. S. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional Asal Gresik Untuk Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 2.
- Wijaya, P. Y. (2004). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain*, 48.