

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Selfiana, “Degradasi Nilai Gotong Royong pada Lingkungan Sekolah (Studi Kasus SMA Somba Opu),” *Equilibrium*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2017.
- [2] H. Khoirunnisa, “Penerapan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Terhadap Generasi Alpha di Abad 21,” *Pelita*, vol. 7, no. 1, pp. 7–14, 2022.
- [3] J. C. Ranciu, H. D. Waluyanto, and A. Zacky, “Perancangan Buku Ilustrasi Permainan Tradisional dan Penanaman Nilai Etika Dasar,” *DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 2, 2013.
- [4] P. Wijaya, “Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong,” *Adiwarna*, vol. 1, no. 2, p. 12, 2013.
- [5] L. A. Neko *et al.*, “Perancangan Buku Ilustrasi untuk Mengenal Hari Besar Dalam Budaya Tionghoa Untuk Remaja,” *Adiwarna*, vol. 1, no. 6, 2015.
- [6] M. A. Arkan, S. Hidayat, and I. Resmasi, “Perancangan Buku Ilustrasi Tradisi Ngidang Sebagai Bentuk Pengangkatan Nilai-Nilai Tradisi Kepada Generasi Muda Masyarakat Kota Palembang ( Book Design of Ngidang Tradition Illustration As Form of Tradition Values To Young Community Generations of the Cit,” *e-proceeding Art Des.*, vol. 7, no. 2, pp. 1306–1312, 2020.
- [7] L. Gilang, “Suasana Batin sebagai Pendukung Kreasi Gambar Ilustrasi pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 7, no. 2, pp. 332–351, 2021, doi: 10.33633/andharupa.v7i2.4616.
- [8] R. Wahyutiar, R. H. Magh’firoh, B. R. Noviadji, and H. A. S. Putra, “Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Ilmu Pengatahuan Alam Untuk Siswa Kelas 3 SD,” *Artika*, vol. 6, no. 1, pp. 64–81, 2022, doi: 10.34148/artika.v6i1.498.

- [9] N. Sundari, “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar,” *EduHumaniora / J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, vol. 5, no. 1, 2016, doi: 10.17509/eh.v5i1.2836.
- [10] F. A. Sakti, T. Widodo, and A. R. Prasetyo, “Penciptaan Seni Lukis Semi-Realis Digital sebagai Apresiasi Terhadap Pemuda Penggiat Kebudayaan Tradisional Masa Kini,” *Invensi*, vol. 7, no. 2, pp. 87–103, 2022, doi: 10.24821/invensi.v7i2.6344.
- [11] F. A. Asmawan, “Perancangan Buku Ilustrasi Digital Painting ‘Culinary Experience Of Malang’ Sebagai Upaya Mendukung Potensi Kuliner Legendaris Di Kota Malang,” *MAVIS J. Desain Komun. Vis.*, vol. 1, no. 1, pp. 8–16, 2019, doi: 10.32664/mavis.v1i1.271.
- [12] A. Z. We Ren, Heru Dwi Waluyanto, “Perancangan Buku Cerita Bergambar ‘Peristiwa Sejarah Gerbong Maut, Bondowoso’ Untuk Anak Usia 13-18 Tahun,” *Adiwarna*, vol. 1, no. 8, pp. 1–9, 2016.
- [13] R. W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*, 1st ed. Yogyakarta: Andi, 2021.
- [14] Citra. K, “Analisis Ilustrasi dan Narasi pada Buku Cerita Bergambar Paus dan Nabi Yunus,” *ARTCOMM Jurnal Komun. dan Desain*, vol. 2, no. 1, pp. 22–36, 2019.
- [15] Y. A. Kembaren, G. Kartono, and M. Mesra, “Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna,” *Gorga J. Seni Rupa*, vol. 9, no. 1, p. 121, 2020, doi: 10.24114/gr.v9i1.18187.
- [16] A. Anggarini, *Desain Layout*, 1st ed. Jakarta: PNJ Press, 2021.
- [17] A. Priyata, H. D. Waluyanto, and A. Zacky, “Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun,” *Nirmana*, vol. 20, no. 2, pp. 52–61, 2022, doi: 10.9744/nirmana.20.2.52-61.

- [18] D. T. Ratnasari and A. Ginanjar, "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi," *Pengemb. Komik Digit. Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, vol. 4, no. 1, pp. 481–488, 2019.
- [19] T. N. Effendi, "Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini," *J. Pemikir. Sociol.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2013, doi: 10.22146/jps.v2i1.23403.
- [20] M. R. Fadli, "Memahami desain metode penelitian kualitatif," *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021, doi: 10.21831/hum.v21i1.38075.
- [21] M. S. Dr. J. R. Raco, ME., *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- [22] N. I. Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi," *J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, no. 2, p. 212, 2017, [Online]. Available: <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/fisip/article/view/219/179>.
- [23] F. B. Azhilmi, "Strategi Komunikasi Pemasaran melalui Instagram untuk Meningkatkan Penjualan Depot Sataichan Surabaya," *J. Tour. Culinary, Entrep.*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [24] H. Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2017, doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- [25] L. N. Hakim, "Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit," *Aspirasi*, vol. 4, no. 2, pp. 165–172, 2013, [Online]. Available: <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501>.
- [26] N. Nilamsari, "Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif," *Wacana*, vol. 13, no. 2, pp. 177–181, 2014.
- [27] D. PILENDIA, "Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur," *J. Tunas Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp.

1–10, 2020, doi: 10.52060/pgsd.v2i2.255.

- [28] A. M. I. Astuti, “Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran,” *J. Ilmu Manaj.*, vol. 17, no. 2, pp. 58–70, 2020.
- [29] G. P. A. G. Paramitha, A. A. S. I. Pradnyanita, and R. D. S. Dinata, “Perancangan Buku Cerita Bergambar Anak-anak Sebagai Media untuk Memperkenalkan Tradisi Perang Tipat Gandu,” *selaras Serupa*, vol. 2, no. 2, pp. 86–94, 2021.
- [30] N. Aeniy, M. Ramli, and M. S. Husain, “Perancangan Ilustrasi Mengenai Tradisi Mappalili,” *Tanra*, vol. 8, no. 3, pp. 1–8, 2021.
- [31] L. Budi and Y. Rusmawati, “Strategi Positioning Dalam Upaya Membangun Brand,” *J. Penelit. IPTEKS*, vol. 4, no. 2, pp. 229–240, 2019, [Online]. Available: <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/common/article/view/1950>.