

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Apriliawan, Gilang Wahyu. *Perancangan Unconventional Media Promosi Mini Album" Rubah Di Selatan"*. Diss. Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2016.
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 2(1), 116-121.
- Astuti, A. D. (2018). Penerapan Warna Pada Ruang Interior Anak Autis. *Narada*, 5(1), 35-46.
- Baeahqi, M. (2017). Customer Insight: Paradigma dan Konsep Strategi. *Fokus Bisnis: Media Pengkajian Manajemen dan Akuntansi*, 16(2), 48-58.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Dermawan, A. (2015) Rencana Aksi Nasional (RAN) Konservasi dan Pengelolaan Hiu dan Pari. Jakarta: KKP-Direktorat Jendral Pengelolaan Ruang Laut.
- Deteksi Minat Bakat Anak. N.p., MediaPressindo, 2013.
- Dharmadi, F. (2013). Pengenalan Jenis-Jenis Hiu Indonesia. Direktorat Konservasi Kawasan dan Jenis Ikan, Jakarta: Direktorat Jenderal Kelautan, Pesisir, dan Pulau-pulau Kecil, Kementerian Kelautan dan Perikanan.
- Fadillah, R. N., & Lestari, I. (2016). Buku pop-up untuk pembelajaran bercerita siswa sekolah dasar. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21-26.
- Ghozali, E. (2020) Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak secara Profesional. Jakarta : Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Gunawan, H. K., & Damajanti, M. N. (2016). Perancangan Buku Ilustrasi Edukatif Upaya Pelestarian Ikan Hiu. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 10.
- Hanifah, U. (2014). Pentingnya buku ajar yang berkualitas dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa arab. *Jurnal At-Tajdid*, 3(1), 99-121.
- Ifadhah, H. T. (2015). *TA: Penciptaan Buku Ilustrasi Berbasis Pop Up Tentang Cerita Rakyat Danau Kastoba Bawean sebagai Upaya Memperkenalkan Produk Budaya Lokal Bagi Anak-anak* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- I Ketut, B. (2011). Prinsip Desain Komunikasi Visual Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar Bali. *Artikel Bulan April (2011)*, 2(4), 1-1.
- Jatisidi, A., & Hapsoro, R. D. (2021). *Perancangan Eksplainer Video Porgram Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Budi Luhur Sebagai Media Promosi. Pantarei*, 5(01).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada tahap anak usia operasional konkret 7-12 tahun dalam pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Kementrian Kelautan dan Perikanan (2022). Penangkapan Ikan Terukur untuk Indonesia Makmur. <https://kkp.go.id/djpt/artikel/33392-penangkapan-ikan-terukur-untuk-indonesia-makmur>, diakses pada 21 September 2022
- Lauricella, Alexis R., Rachel Barr, and Sandra L. Calvert. "Parent-child interactions during traditional and computer storybook reading for children's comprehension: Implications for electronic storybook design." *International Journal of Child-Computer Interaction* 2.1 (2014): 17-25.
- Lesmana, F. (2020). *Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).

- Mongabay (2022) , Hiu dan Pari di Indonesia Justru Terancam”. [www.mongabay.co.id.https://www.mongabay.co.id/2022/07/16/penting-dalam-ekosistem-laut-hiu-dan-pari-di-indonesia-justru-terancam/](https://www.mongabay.co.id/2022/07/16/penting-dalam-ekosistem-laut-hiu-dan-pari-di-indonesia-justru-terancam/), diakses pada 21 September 2022
- Mongabay (2022), Indonesia Perlu Tata Kelola dan Kebijakan Maritim yang Tepak”. [www.mongabay.co.id.https://www.mongabay.co.id/2021/12/26/indonesia-perlu-tata-kelola-dan-kebijakan-maritim-yang-tepat/](https://www.mongabay.co.id/2021/12/26/indonesia-perlu-tata-kelola-dan-kebijakan-maritim-yang-tepat/), diakses pada 21 September 2022
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
- Musfiroh, T. (2004). Perbedaan Makna Kata-Kata Bahasa Indonesia Serapan Bahasa Arab dari Makna Sumbernya. *Jurnal Diksi*, 11(1).
- National Geographic (2022). Penangkapan Ikan Terukur untuk Indonesia Makmur. [www.national-oceanographic.com.https://www.national-oceanographic.com/article/pemburuan-hiu-ancaman-bagi-ekosistem-laut-](https://www.national-oceanographic.com/article/pemburuan-hiu-ancaman-bagi-ekosistem-laut-), diakses pada 21 September 2022
- Nurani, A., & Ramadhani, N. (2014). Perancangan Buku Interaktif Jarimatika Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alternatif Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia 5-7 Tahun. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 3(1), F13-F17.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di indonesia bagi anak 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 2(1).
- Rahmanida, A. M., & Riyanti, M. T. (2022). Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktid tentang Pengenalan Gigi dan Mulut kepada Anak. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 7(1), 35-48.
- Salim, M. (2017). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Perwujudan Ikatan Adat-Adat Masyarakat Adat Nusantara. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 6(1), 65-74.
- Sembodo, J. E., Setiawan, E. B., & Baizal, Z. A. (2016, October). Data Crawling Otomatis pada Twitter. In *Indonesian Symposium on Computing (Indo-SC)* (pp. 11-16).
- Setiawan, A. (2016). Pencapaian Sense of Design dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 2(02), 207-217.
- Simanjuntak, A. V., & Baharuddin, B. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Eksplanasi Dengan Media Ilustrasi Digital. *Jurnal Komunitas Bahasa*
- Sugihartono, R. P., Aditia, P. A., & Swasty, W. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah-buahan Dan Sayur-sayuran Untuk Anak-anak. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).
- Tinarbuko, S. (2003). Semiotika analisis tanda pada karya desain komunikasi visual. *Nirmana*, 5(1).
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global.
- Toil, M., & Purwanto, A. (2015). Pembuatan Iklan Animasi 2D Produk Gula Semut Untuk Koperasi Serba Usaha Jatirogo, Kulon Progo. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(1), 43.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik: Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 6(2), 152-173.
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo”. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070-085.

Wijaya, P. Y. (1999). Tipografi dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1).