

BIBLIOGRAPHY

- Abdul Aziz, Muhammad, Ahmad Zakiy Ramadhan, Addin Aditya, and Adita Ayu Kusumasari. 2024. "Perancangan Buku Fotografi Perkembangan Olahraga Skateboard Di Kabupaten Malang." *Gestalt* 6(1): 15–22. doi:10.33005/gestalt.v6i1.187.
- Aqua. 2024. "Apa Itu Skateboard? Ini Cara Bermain Dan Manfaatnya." *Aqua*. <https://www.sehataqua.co.id/blog/apa-itu-skateboard/>.
- Ayu, Tri Buana, Novan Wijaya, Program Studi, Manajemen Informatika, and Universitas Multi Data. 2023. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI PAYOPRINT." : 68–75.
- Chandraputra, Ellyn, and Maria Nala Damayanti. 2013. "Perancangan Buku Edukatif Untuk Mengenal Lima Bakat Kecerdasan Anak." *Jurnal DKV Adiwarna* 1(2): 1–14.
- Djamaris, Aurino. 2023. *Design Thinking : Menyelesaikan Masalah Dengan Kreativitas*.
- Fadiah, Syafiqah Nur, and Satriadi. 2024. "Peran Warna Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual Logo." *PARATIWI: Jurnal Seni Rupa dan Desain* 3(2): 126–34. https://ojs.unm.ac.id/paratiwi/article/view/62470?TSPD_101_R0=085ba2cd96ab20004cd713d582401679681097ccfa75b63e8b702d43e86527d5b065ecec14c4bc0208e133ed111430000744471fe589c06852c6131f551b3f97cb0f07c5c2f3050bf8c6fef97dda69d6d258af8a36962a9e999b8398d6c4cd02.
- Fajar Paksi, Dedih Nur. 2021. "Warna Dalam Dunia Visual." *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru* 12(2): 90–97. doi:10.52290/i.v12i2.49.
- Fajrina, Nabila, Andiara Kirana, Rizky Postha, Program Studi, Desain Grafis, Politeknik Negeri Jakarta, Program Studi, Desain Grafis, and Politeknik Negeri Jakarta. 2022. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN DESAIN KEMASAN UMKM SAMBELILER (Studi Kasus : Beda ' Kan Batch 14 – Semarang)." : 59–72.
- Galang, Nizar. 2021. "Skorpedia: Sejarah Perkembangan Skateboard Dari California Hingga Indonesia." *Skorpedia*. <https://www.skor.id/post/skorpedia-sejarah-perkembangan-skateboard-dari-california-hingga-indonesia-01392545>.
- Gibran Aulia Muhammad, Widya Lestari Ningsih. 2022. "Sejarah Olahraga Skateboard." *Kompas.com*. <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/14/110000879/sejarah-olahraga-skateboard>.
- Gumantan, Sina, Pratiwi. 2020. "Sport-Mu Jurnal Pendidikan Olahraga." 1(2): 103–14.
- Hananto, Brian Alvin. 2018. "Melihat Keseimbangan Visual Dalam Tipografi (Studi Kasus Desain Logotype Pada Mata Kuliah Tipografi Dasar)." *Titik Imaji* 1(2): 76–82. doi:10.30813/v1i2.1409.
- Indri Ardiyanti Saleh , Andi Asrina1, Fairus Prihatin Idris. 2021. "PENGARUH EDUKASI MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP PERILAKU PENCEGAHAN COVID-19 PADA." 2(1): 84–90.
- Kirana, F. 2024. "Pengertian Buku." : 167–86.
- Muhammad Baehaqi, SE, MM. 2017. "CUSTOMER INSIGHT: PARADIGMA DAN

- KONSEP STRATEGI Oleh: Muhammad Baehaqi, SE, MM. Dosen Tetap Di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi (STIE) Putra Bangsa Kebumen.” 16(02).
- Mulyani, Sri. 2022. “Pengenalan Etika Tata Krama Pergaulan Kepada Masyarakat Melalui Penggunaan Bus Rapid Transit Semarang.” 18(1): 50–58.
- Putra, Dedi. 2025. “Sejarah Dan Perkembangan Skateboard Dari Masa Ke Masa.” *Radio Republik Indonesia*. <https://rri.co.id/bukittinggi/olimpik/1404678/sejarah-dan-perkembangan-skateboard-dari-masa-ke-masa>.
- Ramadhani, Dhimas Enggar, and Dien Vidia Rosa. 2024. “Fashion Skena : Kontestasi Tampilan Kaum Muda Di Coffee Shop Jember.” 12: 63–79. doi:10.22146/studipemudaugm.92966.
- Rifda, Arum. 2022. “Macam-Macam Warna.” *Gramedia*. <https://www.gramedia.com/bestseller/macam-macam-warna/>.
- Ryan Ardito Zahwan Ragazzo. 2023. “PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA ANALISIS DAN PERANCANGAN ANTARMUKA APLIKASI GOCEMENT.” : 9–10.
- Salmaa. 2021. “20 Jenis Buku Yang Perlu Diketahui, Lengkap Dengan Contohnya.” *deepublish*. <https://penerbitdeepublish.com/jenis-buku/>.
- Sekar, Ratu Yunita, and Nike Kamarubiani. 2020. “PENGEMBANGAN DIRI Ratu Yunita Sekar , Nike Kamarubiani.” 2(1): 10–15.
- Setiawan, L. 2016. “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Pieces-Piecesan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya.” *Stikom Surabaya*: 8–32. http://sir.stikom.edu/1738/4/BAB_II.pdf%0Ahttps://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/.
- Soedarso, Nick. 2014. “Mahapatih Gajah Mada.” *Humaniora* 5(2)(9): 561–70.
- Soedewi, Sri, Arry Mustikawan, and Wirania Swasty. 2022. “Penerapan Metode Design Thinking Perancangan Website UMKM Kirihuci Pada.” 10(April): 79–96.
- Sudiana. Dendi. 2021. “Tipografi SePieces Pengantar.” *Mediator* 2(2): 325–35.
- Sukri, Akhmad, and Elly Purwanti. 2016. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Brain Gym.” *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 1(1): 50. doi:10.25273/jems.v1i1.778.
- Sutawijaya, James Valentino. 2024. “Kesesuaian Visual Ilustrasi , Warna , Dan Tipografi Edukasi Anak Mengenai Food Waste.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Media Baru* 7(1): 5–10.
- Syuhada, Adhfar Aulia. 2024. “UPAYA DIPLOMASI OLAHRAGA JEPANG DALAM PENYELENGGARAAN OLIMPIADE TOKYO 2020.”
- Veteran, Universitas, Bangun Nusantara, and Corresponding Author. 2021. “Sejarah Penerbitan Buku Islam Pada Msa Pergerakan Nasional.” 3(2): 72–84.
- Westoro, Pandu, and Refti L Handini. 2016. “KECINTAAN SKATERS TERHADAP SKATEBOARD(Studi Fenomenologi Kecintaan Skaters Taman Bungkul Terhadap Skateboard).” (3): 1–4.

Witabora, Joneta. 2012. “Peran Pengembangan Ilustrasi.” *Humaniora* (9): 659–67.

Yusri, Ahmand Zaki dan Diyan. 2020. “Education.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2): 809–20.