



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Alex Sobur, (2006), Judul: Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya
Analisis Teks Media Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis framing. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Beswick, C., & Knaus, M. (2014). The little book of colour, shape and number: Early mathematical experiences.
- England, E., & Finney, A. (2011). Interactive Media-What's that? Who's involved. ATSF White Paper-Interactive Media UK, 12.
- Evans, P., & Thomas, M. A. (2012). Judul: Exploring the elements of design. Massachusetts: Cengage Learning
- Haryono, P., S., Ibrahim, M., Riama, E., & Lismiarti. (1996). Judul: PAHLAWAN NASIONAL FRANS KAISIEPO. Jakarta
- Holtzschue, L. (2012). Understanding color: an introduction for designers. John Wiley & Sons.
- Julinar Said, Triana Wulandari & Sri Sutjianingsih(Ed.). (1995). Judul: ENSIKLOPEDI PAHLAWAN NASIONAL. Jakarta
- Landa, R. (2014). Judul: Graphic design solution. Massachusetts: Clark Baxter
- Miller, E. (2011). Theories of story and storytelling. Retrieved April, 15, 2016.
- Moriarty, S. E., Mitchell, N., Wells, W., & Moriarty, S. E. (2011). Advertising & IMC: principles & practice. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson.
- Wigan, M. (2009). The visual dictionary of illustration. Ava Publishing.

Jurnal

England, E., Finney, A. (2011). *Interactive Meddia-what's that? Who's involved?*.
doi:<http://dx.doi.org/xx.xxx/yyyyy>

Miller, E. (2011). *Theories of Story and Storytelling*. Doi
<https://storytellingandvideoconferencing.com/67.pdf>

Website

Alfari, S. (2018). 7 Pahlawan yang Menjadi Gambar Uang Rupiah Kertas Cetakan Baru. Diunduh dari <https://blog.ruangguru.com/7-pahlawan-yang-menjadi-gambar-uang-rupiah-kertas-cetakan-baru>

Cherry, Kendra. (2020). *The Color Psychology of Black*. Diunduh dari
<https://www.verywellmind.com/the-color-psychology-of-black-2795814>

Dam, Rikke Friis. (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. Diunduh dari
<https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Fatin, Nur. (2018). Pengertian Pahlawan Nasional Serta Kriterianya. Diunduh dari
<http://seputarpengertian.blogspot.com/2018/02/pengertian-pahlawan-nasional-serta-kriterianya.htm>

Humas. (2016). Inilah Pecahan Uang Rupiah Baru Tahun Emisi 2016 Yang Diluncurkan Bank Indonesia. Diunduh dari <https://setkab.go.id/inilah-11-pecahan-uang-rupiah-baru-tahun-emisi-2016-yang-diluncurkan-bank-indonesia/>

Maress, B. (2018). 6 Konsep Psikologi Perkembangan Remaja Akhir. Diakses pada 16 Oktober 2020, melalui

Masterpendidikan. (2019). Pengertian Media Informasi Menurut Para Ahli.
Diunduh dari <https://www.masterpendidikan.com/2019/08/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html>

Material.io. *System Icons*. Diunduh dari
<https://material.io/design/iconography/system-icons.html>

Sadnyari, Ida Ayu Made. (2016). Miris! Netizen Lecehkan Gambar Pahlawan di Uang Rp 10 Ribu Baru, Padahal Ini Jasa Besarnya!. Diunduh dari
<https://bali.tribunnews.com/2016/12/25/miris-netizen-lecehkan-gambar-pahlawan-di-uang-rp-10-ribu-baru-padahal-ini-jasa-besarnya>

Schemecolor. *Indonesia Flag Colors Hex, RGB & CMYK Codes*. Diunduh dari
<https://www.schemecolor.com/indonesia-flag-colors.php>

Lembaga

Badan Pusat Statistik. (2018). *Populasi Jabodetabek 2018*. Jakarta: Badan Pusat Statistik (BPS)

Bank Indonesia. (2016). *Uang Kertas*. Jakarta: Bank Indonesia

