

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Basuki, W., & Kristien, A. (2019). *Desain grafis percetakan kompetensi keahlian: multimedia*. Jakarta: Gramedia.

https://www.google.co.id/books/edition/Desain_Grafis_Percetakan_SMK_MAK_Kelas_X/hN8TEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Griffey, J. V. (2019). *Introduction to interactive digital media: Concept and practice*. United Kingdom: Routledge.

https://www.google.co.id/books/edition/Introduction_to_Interactive_Digital_Medi/LvrDDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1

Landa, R. (2014). *Graphic design solutions*. Amerika Serikat: CENGAGE Learning Custom Publishing.

https://www.google.co.id/books/edition/Graphic_Design_Solutions/HepDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

Malewicz, M. & Malewicz, D. (2020). *Designing user interface*. Polandia: Hype4.

Mansur, A. R., & Marmi. (2022). *Manajemen Anak Tersedak*. Indramayu: Adab.

https://www.google.co.id/books/edition/MANAJEMEN_ANAK_TERSEDAK/hmmSEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=tersedak&pg=PA17&printsec=frontcover

Rimawati. & Suwardianto, H. (2020). *Manajemen laktasi dan tatalaksana tersedak pada anak*. Kediri: Chakra Brahmanda Lentera.

https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen_Laktasi_dan_Tatalaksana_Tersedak/cdP-DwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0

Sahir, S. H. (2022). *Metode penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia.

<https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafri.pdf>

Samara, T. (2020). *Design elements: Understanding the rules and knowing when to break*. Rockport Publishers.

[https://www.google.co.id/books/edition/Design_Elements_Third_Edition/xxcSEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Samara,+T.+\(2020\).+Design+Elements:+Understanding+the+rules+and+knowing+when++to+break.+Rockport+Publishers&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Design_Elements_Third_Edition/xxcSEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=Samara,+T.+(2020).+Design+Elements:+Understanding+the+rules+and+knowing+when++to+break.+Rockport+Publishers&printsec=frontcover)

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
<http://dstats.net/download/http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
<https://play.google.com/books/reader?id=9pULDgAAQBAJ&pg=GBS.PR2&hl=en>

Jurnal

Adelia, G. (2017). Knowledge center. *Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Tumbuhan Herbal dan Tumbuhan Beracun di Sekitar Kita Untuk Anak Usia 5-8 Tahun*, 28-37. <https://kc.umh.ac.id/5626/>

Adellia, A. (2019). Knowledge center. *Perancangan Buku Ilustrasi Parenting Nilai Mudita/Rejoice*, 46-47. <https://kc.umh.ac.id/10584/>

Aziza, R. F. (2020). INFOS journal. *Analisis Kebutuhan Pengguna Aplikasi Menggunakan User Persona dan User Journey*, 3(2).
<https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/infos/article/view/420>

Djohari, M. (2013). Elib unikom. *Perancangan Media Informasi Kebun Raya Bogor*, 5. <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=188936>

Fikry, M. A. (2021). Repo unpas. *Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Kisah Kegigihan Ibnu Hajar Dalam Mencari Ilmu*, 25-31.
<http://repository.unpas.ac.id/52164/>

Guntoro, F. (2020). Knowledge center. *Perancangan Buku Panduan Memilih Jurusan Perguruan Tinggi*, 40. <https://kc.umh.ac.id/13790/>

- Habibie, D. K. (2018). Interaksi: Jurnal ilmu komunikasi. *Dwi Fungsi Media Massa*, 7(2), 80, 85.
<https://pdfs.semanticscholar.org/30e7/ff988f9e9a5f844993947c21781368c2e4f6.pdf>
- Lukito, J. I. (2021). Media neliti. *Pengembangan Aplikasi Seluler Kesehatan Terkait Diabetes Melitus*, 48(10), 422.
<https://media.neliti.com/media/publications/398745-pengembangan-aplikasi-seluler-kesehatan-7e908af3.pdf>
- Meilani, M. (2013). Binus journal publishing. *Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana*, 4(1), 328-332.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443/2829>
- Nagavirya, R. (2022). Knowledge center. Perancangan Board Game Edukasi Bina Diri untuk Murid SD Tunagrahita SKH Aditiya Silih Asih, 15-18, 24.
<https://kc.umn.ac.id/20214/>
- Putranto, O. G. (2018). Serat rupa journal of design. *Implementasi Elemen Desain yang Diterapkan pada Perancangan Desain Tas Belanja Fashion Pakai Ulang Super Indo*, 2(2), 108.
<https://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1411>
- Rochmawati, I. (2020). UNIKOM repository. *04 – Unsur-Unsur Desain*, 6-7.
<https://repository.unikom.ac.id/63038/>
- Sari, L. M. (2015). 123dok. *Redesain Identitas Perusahaan CV. Setia Karya Mandiri di Kabupaten Batang*, 17.
<https://123dok.com/document/myjr3j2z-redesain-identitas-perusahaan-setia-karya-mandiri-kabupaten-batang.html>
- Sasmita, G. G. (2015). Repository UMP. *Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum di Terminal Purwokerto Berbasis Android (A Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based)*, 3.
<http://repository.ump.ac.id/5837/>

- Saparudin, K. (2015). 123dok. *Perancangan Buku Informasi Dolanan Ala Joko Samudro*, 18-19. <https://123dok.com/document/lq54643y-perancangan-media-informasi-permainan-tradisional-karya-sunan-giri.html>
- Siahaan, E. R. (2019). Jurnal skolastik keperawatan. *Hubungan Pengetahuan Heimlich Manuver Pada Ibu Dengan Keterampilan Penanganan Anak Toddler Yang Mengalami Chocking*, 5(2), 166. <https://jurnal.unai.edu/index.php/jsk/article/view/2212>
- Siddiqi, H., Sudirman, & Turmuzi, M. (2021). Jurnal ilmiah profesi pendidikan. *Strategi Orang Tua Membimbing Anak Belajar Dari Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19*, 6(4), 638. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/311>
- Sipayung, N. P., & Purba, B. T. (2021). Jurnal abdimas mutiara. *Peningkatan Wawasan Pengetahuan Orang Tua Dalam Penanganan Sumbatan Jalan Nafas Oleh Benda Asing Pada Anak*, 2(2), 373. <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JAM/article/view/2364>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Visualita. *Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website UMKM Kirihiuci*, 10(2), 82-92. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/5378>
- Suartini, K. E. (2020). Jurnal medikes (media informasi kesehatan). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama Tersedak Dengan Google Form Dan Phantom Pada Orang Tua Di TK Taman Sukaria Terhadap Kemampuan Keluarga*, 7(2), 412. <https://jurnal.poltekkesbanten.ac.id/Medikes/article/view/231>
- Surentu, Y. Z. (2020). Acta diurna komunikasi. *Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa*, 2(4), 12-13. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117>

- Tenriawaru, E. P. (2014). Journal uncp. *Implementasi Mind Mapping dalam Kegiatan Pembelajaran dan Pengaruhnya terhadap Pendidikan Karakter*, 1(1), 85-87.
<https://journal.uncp.ac.id/index.php/proceding/article/view/227>
- Tiusta, G. E. (2022). Knowledge center. *Perancangan Media Informasi Pengenalan Seni Mural dan Menjadi Muralis Bagi Remaja di Jabodetabek*, 34-35. <https://kc.umn.ac.id/20205/>
- Wahyuni, I. N. (2017). Prosiding seminar pendidikan ekomomi dan bisnis. *Pengembangan Modul Edukasi Literasi Keuangan Islam dan Produk Halal dengan "ADDIE"*, 3(1), 4.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10657/8334>
- Witabora, J. (2012). Binus journal publishing. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*, 3(2), 664-666.
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>
- Witarsa, G. R. (2019). UPT perpustakaan. *Perancangan Media Visual Kampanye Sosial Mulai Hidup Tanpa Sampah Plastik Sekali Pakai*, 24.
<http://repository.unpas.ac.id/40670/>
- Yafis, I., Hamidi, L. H., & AlFajri, R. (2022). Academia. *Desain*, 1-2.
https://www.academia.edu/19931189/Jurnal_Design
- Zainudin, A. (2021). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik. *Tipografi*, 7(1), 34.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Website

- Adab, P. (2022, September 13). *Manajemen anak tersedak*. Penerbit Adab.
<https://penerbitadab.id/manajemen-anak-tersedak/>
- Agustina, S. D. (2023, April 13). *Tersedak*. Ai Care. <https://ai-care.id/tersedak-choking>

- Anonymous. (2017, Tanpa Bulan Tanpa Tanggal). *Profil desain komunikasi visual*. Universitas Pembangunan Jaya. [https://www.dkv.upj.ac.id/static-page/41/profil#:~:text=Desain%20Komunikasi%20Visual%20\(DKV\)%20adalah,tujuan%20persuasi%20yaitu%20mempengaruhi%20perilaku](https://www.dkv.upj.ac.id/static-page/41/profil#:~:text=Desain%20Komunikasi%20Visual%20(DKV)%20adalah,tujuan%20persuasi%20yaitu%20mempengaruhi%20perilaku).
- Anonymous. (2020, Oktober 23). *Cute chibi anime PNG image*. PNG Arts. <https://www.pngarts.com/explore/175110>
- Anonymous. (2023, September 23). *5 tips to create realistic 3d character designs*. Pouted. <https://www.pouted.com/5-tips-to-create-realistic-3d-character-designs/>
- Azhar, N. (2023, Tanpa Bulan Tanpa Tanggal). *Definisi, keunggulan, dan tipe mobile app yang harus kamu tahu*. IDS.ac.id. <https://ids.ac.id/definisi-keunggulan-dan-tipe-mobile-app-yang-harus-kamu-tahu/>
- Budaya, S. (2014, Agustus 7). *Ilustrasi buku pelajaran*. Facebook.com. <https://www.facebook.com/777911698896740/photos/ilustrasi-buku-pelajaranilustrasi-buku-pelajaran-berfungsi-untuk-menerangkan-tek/790971364257440/>
- Farid, M. (2013, April 7). *10 tokoh film kartun yang paling suka ditiru anak-anak*. My Blog. <https://cantrawayang.wordpress.com/2013/04/07/10-tokoh-film-kartun-yang-paling-suka-di-tiru-anak-anak/>
- Gani (2019, Agustus 2). *Using rounded buttons on your UX design*. Eannovate. <https://www.eannovate.com/blog/ui-ux-design/using-rounded-buttons-on-your-ux-design/>
- Hasbima. (2017, Desember 6). *Pernah dengar istilah cergam? Apa itu?* Nyuface.id. <https://nyufaceid.wordpress.com/2017/12/06/pernah-dengar-istilah-cergam-apa-itu/>
- Institut, I. R. (2022, 12 Desember). *Generasi milenial paling banyak menggunakan Facebook*. Tempo Data Science. <https://www.datatempo.co/DataEkonomi/view/20221212132435/generasi->

- Saktika, G. (2023, Agustus 1). *10 contoh gambar karikatur mudah. Keren dan lucu!* 99.co. <https://berita.99.co/contoh-gambar-karikatur/>
- Shero. (2023, Agustus 7). *8 contoh e-buku interaktif yang perlu anda baca sebelum membuat e-buku sendiri dalam talian.* FLIPHTML5. [https://fliphtml5.com/learning-center/ms/interactive-ebook-examples/#:~:text=Contoh%20eBook%20Interaktif%201%201.%20Buku%20Hartanah%20%E2%80%93,%208%208.%20Perjalanan%20Minginpirasi%20C%20o%20](https://fliphtml5.com/learning-center/ms/interactive-ebook-examples/#:~:text=Contoh%20eBook%20Interaktif%201%201.%20Buku%20Hartanah%20%E2%80%93,%208%208.%20Perjalanan%20Menginpirasi%20C%20o%20)
- Statistik, B. P. (2023, Tanpa Bulan Tanpa Tanggal). *Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin, Provinsi Jawa Barat, Tahun 2022.* Badan Pusat Statistik. <https://sensus.bps.go.id/topik/tabular/sp2022/188/13/0>
- Tyas, H. E. (2022, Juni 27). *Bagaimana pencegahan dan tatalaksana choking/tersedak?* Rumah Sakit Akademik Universitas Gadjah Mada. <https://rsa.ugm.ac.id/2022/06/bagaimana-pencegahan-dan-tatalaksana-choking-tersedak/#:~:text=Tersedak%20merupakan%20kondisi%20berbahaya%20yang,pada%20anak%20Danak%20maupun%20dewasa.>
- Tysara, L. (2020, Oktober 12). *Gambar dekoratif adalah bercorak dekor, ketahui fungsi dan tips membuatnya.* Liputan6. <https://www.liputan6.com/hot/read/4380093/gambar-dekoratif-adalah-bercorak-dekor-ketahui-fungsi-dan-tips-membuatnya?page=3>
- Vandrask. (2020, November 28). *Gambar ilustrasi: pengertian, fungsi, jenis dan contoh.* Neko Pencil. <https://nekopencil.com/pendidikan/gambar-ilustrasi/>
- Velarde, O. (2020, Januari 14). *A quick look at types of grids for creating professional designs.* Visme. <https://visme.co/blog/layout-design/>

Wahyudi, S. E. (2020, Februari 12). *Teori warna (multimedia #4)*.

Informatika.uc.ac.id. <https://informatika.uc.ac.id/2020/02/teori-warna-multimedia-4/>

Yahya, A. N. (2021, Agustus 20). *Penelitian: media online jadi pilihan utama warga cari kebenaran informasi*. Kompas.com.

<https://nasional.kompas.com/read/2021/08/20/16340691/penelitian-media-online-jadi-pilihan-utama-warga-cari-kebenaran-informasi>



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA