

DAFTAR PUSTAKA

- Adair, J. (2009). *The Art of Creative Thinking: How to be Innovative and Develop Great Ideas*. London: Kogan Page.
- Asthararianty, & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *NIRMANA*, 18(1), 13-19. DOI 10.9744/nirmana.18.1
- Astuti, T. K., Sari, I. N., Ramadhani, K., Putri, S. R., Zulkardi, & Sari, N. (2021). Penyebab dan Penanganan PLagiarisme di Kalangan Mahasiswa Pendidik Matematika. *Bibliotika: Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi*, 5(1), 48-55. <https://journal2.um.ac.id/index.php/bibliotika>
- Baran, S. (2009). *Introduction to mass communication: media literacy and culture*. New York: McGraw-Hill.
- Budhihartato, G. N. (2024). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi dengan Menggunakan Metode Amati, Tiru, Modifikasi (ATM) pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Konawe. *Jurnal Bastra Edisi April 2024*, 9(2), 298-305. <https://doi.org/10.36709/bastra.v9i2.420>
- Coates, K., & Ellison, A. (2014). *An Introduction to Information Design*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Dogusoy, B., Cicek, F., & Cagiltay, K. (2016). *How Serif and Sans Serif Typefaces Influence Reading on Screen: An Eye Tracking Study*, 9747, 578-586. DOI 10.1007/978-3-319-40355-7_55
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel. *Cipta*, 1(3), 363-372. <https://doi.org/10.30998/cipta.v1i3.1799>
- Ferdinand, P. (2022). *Strategi Promosi ATL dan BTL dari Marketing Public Relations Atria Hotel Gading Serpong dalam Relaunching Grand Ballroom*. Tesis Public Relations. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/24446>
- Friedlander, J. (2018). *The Book Blueprint: Expert Advice for Creating Industry*. California: Marin Bookworks.
- Gule, Y., Laratmase, A. J., Sholihin, C., Riztya, R., & Rahmani, S. F. (2023). Pengelolaan Media Informasi dalam Pembelajaran untuk Penguatan Perilaku Religiusitas Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 13315-13323. <http://jonedu.org/index.php/jo>

- Hanifa, M., Lidinillah, D. A. M., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 965-976. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/41877>
- Heldanita. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>
- Hendriyana, H., Sunarya, Y. Y., dan Putra, I. N. D. (2020). Kreativitas & Kebangsaan: Seni Menuju Paruh Abad XXI/17 Yogyakarta: ISI.
- Izza'aturrohman, M. (2021). *Nilai Didaktis Dalam Buku Non Fiksi "Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodo Amat" Karya Mark Manson Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Di SMA*. Tesis Bahasa dan Sastra Indonesia. <https://eprints.ums.ac.id/95283/>
- King, L. A. (2013). *Experience Psychology, Second Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Kleon, A. (2012). *Steal Like an Artist: 10 Things Nobody Told You About Being Creative*. New York: Workman Publishing Company.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. USA: Wadsworth.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions, Sixth Edition*. USA: Cengage.
- Lestari, I., & Zakiah, L. (2019). *Kreativitas dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-book pada Era Digital. *Al-Maktabah*, 19(1), 77-84. DOI <https://doi.org/10.15408/almaktabah.v19i1.21058>
- Mastan, R., & Sukendro G. G. (2023). Minimnya Kualitas Sumber Daya Manusia Indonesia dalam Berpikir Kritis (Salah Satu Aspek dalam Komunikasi Periklanan) yang diteliti dari Komentar Unggahan Instagram. *Koneksi*, 7(1), 213-221. <https://doi.org/10.24912/kn.v7i1.21259>
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 4(2), 50-59. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/317>
- Meliana & Darmayanti, T. E., (2022). Pengaruh Warna di Ruang Kamar Tidur Terhadap Produktivitas Selama Pandemi Bagi Mahasiswa. *Waca Cipta*

Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior, 9(1), 63-68. DOI 10.34010/wcr.v9i1.7933

Monica, A., & Darmayanti, T. E., (2023). Peran Warna Desain Interior Terhadap Perasaan Tenang Pengunjung Spa “Martha Tilaar”. *Waca Cipta Ruang : Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 8(2), 84-88. DOI 10.34010/wcr.v8i2.6114

Musliha. (2022). *Analisis Plagiatisme dalam Skripsi Mahasiswa di Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Watampone: Kajian Linguistik Forensik*. Tesis Ilmu Budaya. <http://repository.unhas.ac.id:443/id/eprint/27795>

Nangoy, O. M. (2024). Penerapan Metode Amati-Tiru-Modifikasi (ATM) Dalam Studi Desain Furniture Kursi. *Jurnal Menara*, 12(2), 14-22. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/JurnalMenara/article/view/3805>

Nugroho, A., Suryono, A. N., Susilo Ahmad, A. P., Djajasasmita, A. H., Sarumpaet, D. C., Wibowo, H. B., Ariesta, I., Ardian, N. F., Djojowijoto, Q. D., Kuntjorojakti, D. R., Reffrajaya, M., Indrastudianto, R., Wulandari, S., & Pasaribu, Y. M. (2020). Dasar pengadaan dan pengelolaan jasa desain di Indonesia (ed. ke-2). Jakarta: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Deputi Riset, Edukasi, dan Pengembangan.

Pangestu, E. S., & Shodiq, M. J. (2023). Pengembangan Metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) berbantuan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Imlā. *Maharaat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 126-151. DOI 10.18196/mht.v5i2.18172

Piter, R., & Mitani, M. (2020). Konsep Pendidikan ‘Hadap-Masalah’ Paulo Freire dan Relevansinya bagi Pendidikan di Indonesia. *Aggiornamento: Jurnal Filsafat-Teologi Kontekstual*, 1(1), 17-29. DOI <https://doi.org/10.69678/aggiornamento10117-35>

Poulin, R. (2018). *Design School: Layout*. USA: Rockport Publishers.

Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Popy, N. E. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Primawati, Y. (2023). Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1-10. <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs>

Purnama, R. (2021). Model perilaku pencarian informasi (analisis teori perilaku pencarian informasi menurut David Ellis). *Pustaka Karya*, 9(1), 9-21. DOI <https://doi.org/10.18592/pk.v9i1.5158>

- Qadisah, A. A., Gasaga, A., Prabowo, B., & Sulistianingsih, S. (2022). Penerapan Metode: Amati Tiru Modifikasi Pada Seni Desain Poster Dalam Perspektif Hak Cipta. *DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW*, 9(1), 35-58. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>
- Rahmadhany, A., Safitri, A. A., & Irwansyah. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, 3(1), 30-43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 2(1), 86-95. DOI <https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671>
- Ruggiero, V. R. (2008). *The Art of Thinking: A Guide to Critical and Creative Thought* (Ninth Edition). New York: HarperCollins.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. *Media pendidikan : Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sawyer, R. K. (2021). The iterative and improvisational nature of the creative process. *Journal of Creativity*, 31, 1-6. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100002>
- Segara, A. (2019). Penerapan Pola Tata Letak (Layout Pattern) pada Wireframing Halaman Situs Web. *Jurnal Magenta*, 31, 452-464. <https://doi.org/10.61344/magenta.v3i01.45>
- Setyaningsih, V. I., Putri, N. J. S., Sari, O. P., & Huda, M. (2020). Meningkatkan Efektivitas Hasil Belajar Siswa Melalui Sistem Pendidikan 4 Jam Pembelajaran pada Jenjang SMP. *JP (Jurnal Pendidikan) : Teori Dan Praktik*, 5(1), 52-59. <https://doi.org/10.26740/jp.v5n1.p%p>
- Shadiqi, M. A. (2019). Memahami dan Mencegah Perilaku Plagiarisme dalam Menulis Karya Ilmiah. *Buletin Psikologi*, 27(1), 30-42. DOI 10.22146/buletinpsikologi.43058
- Soelistyo, H. (2011). *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiarti. (2016). Strategi Pembelajaran Kreativitas dalam Pendidikan. *Educreative: Jurnal Pendidikan Kreatvitas Anak*, 2(1), 14-23.

<https://repository.uinsaizu.ac.id/3930/1/sTRATEGI%20pEMBELAJARAN%20kREATIVITAS%20dALAM%20pENDIDIKAN.pdf>

Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

Wulandari, W., & Rustan, E. (2023). Development of the ATM Method (Observe, Imitate, and Modify) in Audio Visual Integrated Poetry Reading Skills. *Jurnal Sinestesia*, 13(1), 579-587. <https://doi.org/10.53696/27219283.365>

Zafiri, A., Karnadi. H., Renaningtyas, L., & Mardiono, B. (2019). Perancangan Komunikasi Visual Promosi Produk Busana “Fervore”. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8668/7825>

