

DAFTAR PUSTAKA

- Aneke, & Hermanto, Y. P. (2024). Meningkatkan Pemahaman Kelahiran Baru melalui Kajian Teologi dan Metode Kateketika berdasarkan Yohanes 3:3-6. *Jurnal Misioner*, 4(2), 435–483. <https://doi.org/10.51770/jm.v4i2.194>
- Anggi Anggarini. (2021). *Desain Layout* (N. Martina, Ed.). PNJ PRESS. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/>
- Ansen, J. (2019a). *Apa Itu Offset Printing?* Solusi Printing. <https://solusiprinting.com/apa-itu-offset-printing/>
- Ansen, J. (2019b). *Pengertian Digital Printing & Kelebihannya Untuk Percetakan*. Solusi Printing. <https://solusiprinting.com/pengertian-digital-printing-kelebihannya-untuk-percetakan/>
- Anwar, N., Kunci, K., & Rgb, W. (2023). Pengenalan Warna Terhadap Objek Dengan Model Analisis Elemen Data Warna Gambar Berbasis Deep Neural Network. *BULLET : Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 23. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Ayu, Y. (2018a, December). *Legibility dalam Tipografi*. BINUS UNIVERSITY. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/legibility-dalam-tipografi/>
- Ayu, Y. (2018b, December). *Readability dalam Tipografi*. BINUS UNIVERSITY. <https://binus.ac.id/malang/2018/12/readability-dalam-tipografi/>
- Balling, G. (2016). What Is a Reading Experience? In *Berntsen and Larsen*. <https://doi.org/10.51644/9781771121743-005>
- Barna Group. (2022). *Generasi Terbuka*. Biblica, World Vision dan Alpha.
- Bienert, R. (2012). *Book Design 书籍设计* (A. Guan, Ed.). Design Media Pub., 2012.
- Budianto, S., Gogor Bangsa, P., & Christianna, A. (2015). Perancangan Buku Interaktif Pra Pubertas Untuk Anak Perempuan Usia 8 Hingga 13 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 1–20. <https://www.neliti.com/publications/85791/perancangan-buku-interaktif-pra-pubertas-untuk-anak-perempuan-usia-8-hingga-13-t>
- Caddick, R., & Cable, S. (2011). *Communicating the User Experience: A Practical Guide for Creating Useful UX Documentation* (L. Saxman, Ed.; 1st ed.). John Wiley & Sons Ltd. <https://dokumen.pub/communicating-the-user->

experience-a-practical-guide-for-creating-useful-ux-documentation-9781119971108-1119971101.html

Coates, Kathryn., & Ellison, Andy. (2015). *An introduction to information design*. Laurence King Publishing, Credo Reference.
<https://id.scribd.com/document/704556647/OceanofPDF-com-An-Introduction-to-Information-Design-Andy-Ellison>

Creswell, J. W. ., & Creswell, J. David. (2018). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc.

Duarte, P. (2023, December 14). *Understanding the F-Shaped and Z-shaped Reading Patterns for Optimal Usability in Complex Systems*. UxD Critical Software. <https://medium.com/uxd-critical-software/understanding-the-f-shaped-and-z-shaped-reading-patterns-for-optimal-usability-in-complex-systems-e96668839abd>

Eko Prasetyo, M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+. *DeKaVe, 15*(2), 149–164. <https://doi.org/10.24821/dkv.v15i2.7398>

Fadiyah, S. N., & Satriadi. (2024). Peran Warna Dalam Meningkatkan Daya Tarik Visual Logo. *PARATIWI: Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 3*(2), 126–134. <https://ojs.unm.ac.id/paratiwi/article/view/62470>

Fajar Paksi, D. N. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru, 12*(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>

Fakhri, N., Aminanty, A., & Buchori, S. (2024). Pengaruh Persepsi Warna Terhadap Memori Jangka Pendek. *JURNAL KESEHATAN TAMBUSAI, 5*(2), 5374–5382. <https://doi.org/10.31004/jkt.v5i2.28502>

Fiantika, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., Wahyuni, S., Mouw, E., Jonata, Mashudi, I., Hasanah, N., Maharani, A., Ambarwati, K., Noflidaputri, R., Nuryami, & Waris, L. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
https://www.researchgate.net/publication/359652702_Metodologi_Penelitian_Kualitatif

Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional* (W. Oktavia, Ed. & Trans.; 1st ed.). Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
<https://repositori.kemendikdasmen.go.id/32807/>

GKY. (n.d.). *FAQ. Gereja di Jakarta Barat – Ibadah, Iman & Komunitas*. GKY Greenville. Retrieved September 2, 2025, from <https://gkygreenville.org/faq/>

- GKY. (2023). *Sakramen Baptisan Kudus Dewasa*. GKY PLUIT.
<https://gkypluit.church/baptism/>
- GKY. (2025). *Bersatu & Semakin Berdampak*.
- Handoko, Y. T. (2019, December 22). *Apakah Baptisan Boleh Diulang?* Reformed Exodus Community. <https://rec.or.id/apakah-baptisan-boleh-diulang-bagian-1/>
- Hanifa, M., Abdul Muiz Lidinillah, D., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 8(4), 965–976.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Haslam, Andrew. (2006). *Book design*. Laurence King.
<https://archive.org/details/bookdesign0000hasl/page/n259/mode/2up>
- Jesse, A., & Pratama, R. S. (2015). *Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun*.
- Khamis, M. H., Azni, Z. M., Abd Aziz, S. H., & Aminordin, A. (2023). The Integration of Gestalt Theory to The Graphic Design. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(6), 2496–2502.
<https://doi.org/10.6007/ijarbss/v13-i6/15449>
- Laia, N., & Harefa, L. (2025). Edukasi Pendidikan Agama Kristen Bagi Remaja di GKSI Sengkuang dalam Mengatasi Krisis Identitas. *ARDHI : Jurnal Pengabdian Dalam Negri*, 3(1), 15–29.
<https://doi.org/10.61132/ardhi.v3i1.1030>
- Landa, Robin. (2014). *Graphic design solutions*. Wadsworth/Cengage Learning.
<https://anyflip.com/jmmo/whib/basic>
- Landa, Robin. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage.
- Limanto, D. A., Gogor Bangsa SSn, P., & Christianna SSn, A. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari-Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6-11 Tahun. *Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Dan Desain*, 4(2), 2–16.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/issue/view/167>
- Lucius, C. R., & Fuad, A. (2017). Coloring your information: How designers use Theory of Color in creative ways to present infographic. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 277(1), 1–6.
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/277/1/012044>

- Masripah, S., & Ramayanti, L. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi Penerimaan Siswa Baru. *JURNAL SWABUMI*, 8(1), 100. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v8i1.7448>
- Maysarah Rahmanida, A., & Teguh Riyanti, M. (2022). Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Pengenalan Gigi Dan Mulut Kepada Anak. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 7(1), 35–48. <https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/13438>
- Morlok, Franziska., Waszelewski, Miriam., & Waight, Caroline. (2018). *Bookbinding : a comprehensive guide to folding, sewing & binding* (1st ed.). Princeton Architectural Press, a McEvoy Group company.
- Nisrokha. (2019). Desain Teknologi Cetak. *Jurnal Madaniyah*, 9(1), 79–99. <https://www.neliti.com/publications/502651/desain-teknologi-cetak#cite>
- Okta, O. R., Yuliana, D., & Mailoor, A. J. A. (2024). Unearthing Biblical Wisdom for Active Learning: An Interactive Model of Christian Education in the Age of Digital Technology. *TELEIOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 4(2), 147–159. <https://doi.org/10.53674/teleios.v4i2.179>
- Perangin Angin, Y. H., & Yeniretnowati, T. A. (2021). Baptisan Roh Kudus dalam Teologi Pantekosta dan Implikasinya Bagi Hidup Orang Percaya. *Ritornera - Jurnal Teologi Pentakosta Indonesia*, 1(1), 21–36. <https://doi.org/10.54403/rjtpi.v1i1.4>
- Pramesti, R. S., Wulandari, S., & Setiawan, B. (2024). Perancangan Desain Karakter pada Buku Interaktif Pengenalan Literasi Keuangan untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVIA)*, 08(02), 53–64. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i02.1006>
- Purba, J., Putrawan, B. K., Setiawan, R., Tindoilo, D. P., & Tan, J. A. (2024). Menumbuhkan Sikap Gemar Membaca Alkitab Pada Siswa Kelas 8 Sekolah Menengah Pertama BOPKRI 3 Yogyakarta. *SERVIRE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 33–47. <https://doi.org/10.46362/servire.v4i1.203>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 121–126. <https://doi.org/10.31949/jcp.v2i2.499>
- Ross Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Invertebrate Taxonomy*, 709–716. <https://www.learntechlib.org/p/22129/>
- Rosyadi, R. N., Bayu Ibrahim, M. S., Wardani, S., & Doyin, M. (2024). *Studi Literatur: Pemanfaatan Buku Pop Up Untuk Meningkatkan Literasi Sains dan Motivasi Siswa*. <https://doi.org/10.58230/27454312.769>

- Salwa, A., Ardiningrum, A., Tri, Y., Ramadhani, A., & Ahmad, B. A. H. (2025). Analisis Minat Membaca Buku Bagi Remaja di Era Digital. *Jurnal Pendidikan West Science*, 3(01), 76–85.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v3i01.1800>
- Santalia, I., & Askhari, Muh. (2019). Sakramen Pembaptisan Dalam Ajaran Kristen Katolik dan Kristen Protestan dan Pelaksanaannya Di Gereja Santo Yakobus Mariso dan di Gereja GPIB Bukit Zaitun Kota Makassar. *Prodi Studi Agama-Agama UIN Alauddin Makassar*, 6(1), 96–131.
- Sari, M. S., & Zefri, M. (2019). Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura. *Jurnal Ekonomi*, 21(3), 308–316.
<https://doi.org/10.37721/je.v21i3.608>
- Sejati, S. (2016). Perkembangan Spiritual Remaja dalam Perspektif Ahli. *HAWA*, 1(1), 93–126. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v1i1.2231>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>
- Soegaard, M. (2018). *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/ebook?srsltid=AfmBOooj0qQc7LCoFNVkGyyQSipc4zCM5Nd7hN7HwbzTd8C0J8EwJ-5a>
- Subagio, & Nesimnasi, R. (2024). Makna Baptisan menurut Teologi Biblika dan Implikasinya dalam Kehidupan Kristen Masa Kini. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 01, Issue 01). <https://e-journal.sttikat.ac.id/index.php/jtm/article/view/297>
- Sugiarto, E. (2019). *Kreativitas, Seni & Pembelajarannya* (T. R. Rohidi, Ed.; 1st ed.). Yogyakarta: LKiS.
https://www.researchgate.net/publication/337151527_KREATIVITAS_SENI_DAN_PEMBELAJARANNYA
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(2).
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Turow, Joseph. (2020). *Media today : mass communication in a converging world* (7th ed.). Routledge.

- Ubay, U. (2019, August 12). *Pengertian Media Informasi Menurut Para Ahli*. Master Pendidikan. <https://www.masterpendidikan.com/2019/08/pengertian-media-informasi-menurut-para-ahli.html>
- Weingerl, P., & Javoršek, D. (2018). Theory of colour harmony and its application. In *Tehnicki Vjesnik* (Vol. 25, Issue 4, pp. 1243–1248). Strojariski Facultet. <https://doi.org/10.17559/TV-20170316092852>
- Widjanarko Wilianto, J., & Kristen Petra, U. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pencegahan Diabetes Melitus pada Anak-Anak*. <https://www.neliti.com/publications/86229/perancangan-buku-interaktif-pencegahan-diabetes-melitus-pada-anak-anak>
- Wilhelmus, O. R. (2020). Sakramen Baptis Sebagai Sakrmen Keselamatan Dan Persekutuan Para Murid Kristus. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 20(1), 113–128. <https://doi.org/10.34150/jpak.v20i1.249>
- Yusuf, V., Ahmad, H. A., & Ratri, D. (2021). Pemetaan Konsep, Prinsip, Mekanisme, Dan Elemen Paper Engineering. *Jurnal Sositologi*, 20(2), 201–209. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2021.20.2.6>

