

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. (2023, Februari 1). *Sebaran Jumlah Pemeluk Kristen di Pulau Jawa*. data.goodstats.id. <https://data.goodstats.id/statistic/sebaran-jumlah-pemeluk-kristen-di-pulau-jawa-qQGOq>
- Agnes, D. (2023). *Dasar-dasar Desain Grafis 2023* (N. Martina, A. Anggarani, J. Saputra, & N. P. Sari, Eds.; 1st ed.). PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=8&zoom=true>
- Alex, A. (2024, June 14). *Dimas name meaning, origin, history, and popularity*. MomJunction. <https://www.momjunction.com/baby-names/dimas/#origin-meaning-and-history-of-dimas>
- Allianz Indonesia. (2025, Juli 23). *Kapan Anak Boleh Main Gadget? Ini Waktu Ideal dan Batasannya*. allianz.co.i. <https://www.allianz.co.id/explore/kapan-anak-boleh-main-gadget-ini-waktu-ideal-dan-batasannya.html#:~:text=Usia%20Ideal%20Anak%20Menggunakan%20Gadget,dari%20terpaan%20konten%2Dkonten%20negatif.>
- Arifianto, Y. A. (2023). Membumikan Kepemimpinan Kristen Anti Kritik dalam Nilai Etis Kristiani. *Journal of Theology and Christian Education*, 3(1), 28–38. <https://doi.org/10.52960/a.v3i1.197>
- Aslim, L. (2013). *Saya-Benci-Kritik* (1st ed.). Andi Yogyakarta.
- Asriyani, I. S., & Suryaningsih, A. (2023). *Desain Komunikasi Visual SMK Kelas XI\_Indah Septi Asriyani dan Arifah Suryaningsih\_2023* (I. N. S. Monikasari & R. A. Lestari, Eds.; 1st ed.). PT Gramedia Edukasi Nusantara. <http://anyflip.com/xvnxr/bevo/>
- Aziza, R. F. A., Nurmasani, A., & Azizah, M. (2024). *Teori dan Praktik Desain UI/UX: Studi Kasus Implementasi dengan Metode Design Thinking* (E. Risanto, Ed.; 1st ed., Vol. 1). ANDI. [https://books.google.co.id/books/about/Teori\\_dan\\_Praktik\\_Desain\\_UI\\_UX.html?id=XOArEQAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Teori_dan_Praktik_Desain_UI_UX.html?id=XOArEQAAQBAJ&redir_esc=y)
- B Nurmana MS SSn, A. H. (2022). *Cara Mudah Merancang Buku Komik* (E. Jogatama, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Bahtiar, J. Y. (2025, Mei 21). *Apa itu Wireframe? Definisi, Tipe, Perbedaan dan Tips Cara Pembuatan*. sekawanmedia.co.id. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-wireframe/>

Barton, J. (2019). John Barton - A History of the Bible\_ The Story of the World's Most Influential Book (2019, Viking) - libgen.li. In *archive.org* (1st ed.). Penguin Random House UK.

BeritaSatu. (2024). *Takut Dikasuskan Seperti Supriyani, Guru Kompak Bikin Video Parodi Tak Mau Tegur Murid | Beritasatu* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=moNzSH5o4Bs>

Caroline Wibowo, M. (2021). *Desain Komik Digital\_M. Caroline Wibowo\_[E-book]\_2021* (M. Caroline Wibowo, Ed.). Universitas STEKOM dan YAYASAN PRIMAAGUS TEKNIK.

Cholil, S. R., & Susanto. (2024). *Berkembang dengan Desain Digital\_Memahami UI, UX, Dan Figma Secara Kompreh...\_Saifur Rohman Cholil, Susanto\_2024*. Deepublish. [https://www.google.co.id/books/edition/Berkembang\\_dengan\\_Desain\\_Digital\\_Memahami/vUA9EQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Berkembang_dengan_Desain_Digital_Memahami/vUA9EQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)

Christian, Y., Bima, O., & Christian, A. (2014). Perancangan Webcomic Terinspirasi dari Puisi Wiji Thukul Berjudul “Bongkar.” *publication.petra.ac.id*, 3(1), 1–14. <https://media.neliti.com/media/publications/85522-ID-perancangan-webcomic-terinspirasi-dari-p.pdf>

Dihni, V. A. (2022, Juli 15). *41% Warga SES A Memiliki Literasi Digital Rendah*. databoks.katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah#:~:text=SES%20A:%20%3E%20Rp6.000.000,SES%20D%2DE:%20%3C%20Rp2.000.000>

Febriyanti, A. (2024, October 12). Arti Nama Dimas dan 30 Rangkaian untuk Anak Laki-laki, Gagah dari Bahasa Jawa. *Nama-bayi*. <https://www.haibunda.com/nama-bayi/20241002224905-88-349989/arti-nama-dimas-dan-30-rangkaian-untuk-anak-laki-laki-gagah-dari-bahasa-jawa#:~:text=Dikutip%20dari%20MomJunction%2C%20Nama%20Dimas,laki%20laki%20atau%20pangeran%20muda>

Fensynthia, G. (2025, Maret 22). *Kenali Sikap Defensif, Pertahanan Diri Saat Dikritik Artikel Terkait*. *www.alodokter.com*. <https://www.alodokter.com/kenali-sikap-defensif-pertahanan-diri-saat-dikritik>

Figma. (n.d.). *Apa Itu Arsitektur Informasi\_\_ Figma*. Figma.Com.

- Garrett, J. James. (2011). *The elements of user experience : user-centered design for the Web and beyond* (Michael J. Nolan, R. Weisburd, T. Croom, & D. Adrianson, Eds.; 2nd ed.). New Riders.
- Gradianto, R. A. (2023, August 23). 90 Nama Bayi Laki-Laki Kristiani Kekinian, Abjad A-K. *bola.com*. <https://www.bola.com/ragam/read/5376441/90-nama-bayi-laki-laki-kristiani-kekinian-abjad-a-k?page=2>
- Gumelar, M. S. (2023). *Search inside Save Preview*. AnImage. [https://www.google.co.id/books/edition/Making\\_Comics/QSnpEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Making_Comics/QSnpEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Gunawan, D. K. (2024, Januari 2). *Takut Akan Tuhan*. gkicoyudan.org. <https://gkicoyudan.org/media/blog/detail/takut-akan-tuhan>
- Harder, J. (2023). *Creative Character Design for Games and Animation* (1st ed.). CRC Press.
- Harsari, N., Wahidiat, M. P., Permanasari, D. E., Negoro, A. T., Sutarwiyasa, I. K., Mustikadara, I. S., Basiroen, V. J., Putri, R. A., Suminto, M. A., Setiyoko, N., Renzina, Y. D., Afandi, H. R., Setiasih, N. W., Setiawan, I. K., Dewanto, T. H., & Judijanto, L. (2024). *Search inside Save Preview* (E. Efitra & W. Gustiani, Eds.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_dasar\\_Desain\\_Grafis\\_Teori\\_dan\\_Pand/4JIJEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_dasar_Desain_Grafis_Teori_dan_Pand/4JIJEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Himawan, H., & Mangaras Yanu, F. (2020). *Buku\_InterfaceUSERExperience\_MangarasYanuF\_2020* (1st ed.). UPN Veteran Yogyakarta.
- Huda, B., Paryono, T., & Fauzi, A. (2023). *UI/UX design : bagi para perancang dan pengembang produk atau layanan digital\_Baenil Huda, Tukino Paryono, Ahmad Fauzi\_2023* (A. Pranadani & A. Ismail, Eds.; 1st ed.). PT Asadel Liamsindo Teknologi. [https://books.google.co.id/books/about/UI\\_UX\\_design\\_bagi\\_para\\_perancang\\_dan\\_pen.html?hl=id&id=rSHkEAAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/UI_UX_design_bagi_para_perancang_dan_pen.html?hl=id&id=rSHkEAAAQBAJ&redir_esc=y)
- Joseph, F. (2021). *Jangan Latah! \_ Yakobus 1\_19 (TB) - Gerakan Baca Alkitab*. bacaalkitab.com.
- Kusnandar, V. B. (2021, Desember 16). *Persentase Usia Wanita Melangsungkan Perkawinan Pertama Kali (2020)*. databoks.katadata.co.id. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/633c284f09f6137/mayoritas-perempuan-indonesia-menikah-usia-19-24-tahun#:~:text=Hasil%20Survei%20Sosial%20Ekonomi%20Nasional,19%2D24%20tahun%20pada%202020>.

- Lawoto, C. (2015). *Buku Sakti Bagi Pengejar Inspirasi* (1st ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Buku\\_Sakti\\_Bagi\\_Pengejar\\_Inspirasi/JqJLDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Sakti_Bagi_Pengejar_Inspirasi/JqJLDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Lebowitz, J., & Klug, C. (2011). *Books Interactive Storytelling for Video Games: A Player-centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories* (B. Millett, Ed.; illustrated, reprint). Taylor & Francis.
- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *journal.universitaspahlawan.ac.id/*, 4(6), 7464–7468.
- Munajah, R. (2021). *Modul Pedoman Bercerita (Storytelling) untuk Guru Sekolah Dasar*. Universitas Trilogi.
- Muppalla, S. K., Vuppalapati, S., Pulliahgaru, A. R., & Sreenivasulu, H. (2023). Effects of Excessive Screen Time on Child Development: An Updated Review and Strategies for Management. *Cureus*, 1–5.  
<https://doi.org/10.7759/cureus.40608>
- Mustika, R., Listiana, A., & Rachmawati, Y. (2025). Digital Parenting: Strategi untuk Mencegah Kecenderungan Narsistik pada Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 571–583.  
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v6i2.18538>
- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan E-book sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal REVORMA*, 4(1), 45–53.
- Nita. (2023, Oktober 31). *Teknik Three Act Story Structure - IDS \_ BTEC*. IDS | BTEC. <https://idseducation.com/tahukah-kamu-teknik-three-act-story-structure/>
- Prabandari, A. I. (2025, Februari 3). Memahami Tujuan Kritik Manfaat dan Dampaknya dalam Berbagai Bidang\_Ayu Isti Prabandari\_News\_2025. *liputan6.com*.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi menggambar ilustrasi dengan AI* (A. P. Hadi, Ed.). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Purnomo, A. N. (2020). *Kelas X Bibliographic information Title Dasar Desain Grafis untuk SMK/MAK Kelas X*.
- Putro, D. A., & Irwansyah. (2021). Perkembangan Tren Membaca Komik pada Era Digital di Indonesia. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 115–126.  
<http://jurnal.utu.ac.id/jsource>

- Rajab, J. M. (2025, Mei 22). *Jenis-Jenis Gaya Ilustrasi: Kenali Gayamu, Kuatkan Karaktermu*. bimbeldgambar.id. <https://bimbeldgambar.id/jenis-gaya-ilustrasi/>
- Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2018). Perancangan User Interface Aplikasi Mobile Sebagai Media Promosi Digital UMKM Tour dan Travel. *Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)*, 7(2), 120. <https://doi.org/https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.36874>
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Pe ngaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *journal.unpas.ac.id*, 10(2), 347–360. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.23991>
- Safitri, Y., Yusuf, M., Ngampo, A., & Sahade. (2023). *Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Keluarga dan Prestasi Belajar Terhadap Minat Siswa Untuk Melanjutkan Pendidikan Ke Perguruan Tinggi Pada Siswa Sekolah Menengah Atas*.
- Sari, R. P. (2024, Februari 10). *Top 5: Kota dengan Internet Tercepat di Indonesia Ilustrasi Jaringan 5G*. cyberhub.id. <https://cyberhub.id/berita/top-5-kota-internet-tercepat>
- Sarwendah, A. (2022). *Prinsip dasar Desain dan Komunikasi \_Ayu Sarwendah\_2022* (K. E. Rahayu, Ed.). PT Lini Suara Nusantara. <https://anyflip.com/xvnxr/vzrt/basic>
- Setiawan, W. (2024). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik* (A. Madjid, Ed.; 1st ed.). wadegroup.id.
- Setyawati, N. (2019). *Mudahnya Menggambar dengan Shapes Tool pada Microsoft Office* (Fungky, Ed.; 1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shivendra Chandra, S., & Jaiswal, V. (2025). *Teacher, Teaching & Technology e-Book for B.Ed, 1st Year Meerut* (2017th ed.). Thakur Publisher. [https://www.google.co.id/books/edition/TEACHER\\_TEACHING\\_TECHNOLOGY/AM9cEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/TEACHER_TEACHING_TECHNOLOGY/AM9cEQAAQBAJ?hl=en&gbpv=0)
- Sinaga, R. M. (2023, March 8). 250 Nama Bayi Kristen dan Artinya, Terbaru dan Penuh Makna. *Detiksumut*. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-6608035/250-nama-bayi-kristen-dan-artinya-terbaru-dan-penuh-makna>
- Smed, J., “bgt” Suovuo, T., Skult, N., & Skult, P. (2021). *Handbook on Interactive Storytelling* (1st ed.). Wiley.
- Soetedja, Z., Suryati, D., Milasari, & Supriatna, A. (2017). *Seni Budaya SMA kelas X\_Semester 2* (2nd ed.). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <http://buku.kemdikbud.go.id>

- Susanti, E. (2023, Desember 10). *Mendengar Nasihat-oleh Pdm. Eunike Susanti H. (Ibadah Raya 3-Minggu, 10 Desember 2023)*. [https://gpdimahanaim-tegal.org/mendengar-nasihat/#:~:text=NASIHAT%20%E2%80%93%20oleh%20Pdm.,Eunike%20Susanti%20H.%20\(Ibadah%20Raya%203%20%E2%80%93%20Minggu%20C%2010,siapa%20mendengarkan%20nasihat%20ia%20bijak.%E2%80%9D&text=Nasihat%20itu%20penting%20dan%20sangat,jemaat%20dalam%20ruang%20lingkup%20kerohanian](https://gpdimahanaim-tegal.org/mendengar-nasihat/#:~:text=NASIHAT%20%E2%80%93%20oleh%20Pdm.,Eunike%20Susanti%20H.%20(Ibadah%20Raya%203%20%E2%80%93%20Minggu%20C%2010,siapa%20mendengarkan%20nasihat%20ia%20bijak.%E2%80%9D&text=Nasihat%20itu%20penting%20dan%20sangat,jemaat%20dalam%20ruang%20lingkup%20kerohanian).
- Tondang, B., Ayuningsi, H., Fitaloce, I., Perwita, M., & Amirah, N. (2024). *Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(3), 304–315.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (A. Ulinnuha & Tarmizi, Eds.; 1st ed.). PT. Bumi Aksara.  
[https://books.google.co.id/books/about/Perkembangan\\_Kognitif\\_Anak\\_Usia\\_Dini.html?id=aYLeEAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/Perkembangan_Kognitif_Anak_Usia_Dini.html?id=aYLeEAAQBAJ&redir_esc=y)
- Wathan, A., & Schoger, S. (2018). *Refactoring UI\_Design Principles for Better Interfaces\_Adam Wathan dan Steve Schoger\_2018* (1st ed.). [refactoringui](https://refactoringui.com/).
- Yanto, H., Pratiwi, T., & Maqta, M. (2024, March 8). *Knowledge Sharing Tips Membangun Komunikasi Efektif Kunci Sukses dalam Berinteraksi*. [djpb.kemenkeu.go.id](https://djpb.kemenkeu.go.id).
- Yohanes, R. S. (2018, November 14). *Keyakinan Iman Kita\_Alkitab Adalah Firman Allah\_Sekolah Tinggi Teologi Kharisma*. [sttkharisma.ac.id](https://sttkharisma.ac.id).
- Yonatan, A. Z. (2023, Oktober 16). *Jumlah Murid di Indonesi 2024 - GoodStats Data*. [data.goodstats.id](https://data.goodstats.id). <https://data.goodstats.id/statistic/ada-lebih-dari-50-juta-murid-indonesia-di-tahun-ajaran-20232024-VmWri>
- Yonatan, A. Z. (2024, November 13). *Apa Benar Minat Baca Anak Muda Indonesia Rendah?* [goodstats.id](https://goodstats.id). <https://goodstats.id/article/apa-benar-minat-baca-anak-muda-indonesia-rendah-X2Ty1>
- Yusa, M. M., Priyono, D., Anggara, G. A. S., Setiawan, N. A. F., Yasa, W. A. P., Yasa, N. P. D., Novitasari, D., Mutiarani, R. A., Rizaq, M. C., Jayanegara, N., Trisemarawima, N. Y., Setiawan, K., Pertiwi, A. B., Anggakarti, D. M., & Sutarwiyasa, K. (2023). *Buku Ajar Desain Komunikasi Visual (DKV)*. In Efitra (Ed.), *BUY EBOOK-IDR* (1st ed., Vol. 71). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.  
[https://books.google.co.id/books/about/BUKU\\_AJAR\\_DESAIN\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL\\_DKV.html?id=Mr3IEAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.co.id/books/about/BUKU_AJAR_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL_DKV.html?id=Mr3IEAAQBAJ&redir_esc=y)

Zega, F. A. (2021). Alkitab dan kritik Alkitab. *Veritas Lux Mea*, 3(1), 58–75.  
<https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.105>



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA