

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes, Z, Y. (2024, November 13). Apa Benar Minat Baca Anak Muda Indonesia Rendah?. GoodStats. Diakses pada 7 September 2025, dari <https://goodstats.id/article/apa-benar-minat-baca-anak-muda-indonesia-rendah-X2Ty1>
- Atraba, H., Sutejo, A., & Ayuswantana, A. C. (2024). . Visual Communication Design Journal, 9(1), 22–33.
- Alifah, T., Qeis, M. I., & Zaharani, Y. (2024). Perancangan buku ilustrasi serial mengenai benda luar angkasa sebagai media edukasi alam. Jurnal Unindra, 2(3), 348–356. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2800>
- Ananda, B. F., & Thamrin, H. (2024). Perancangan Buku Panduan Sebagai Sarana Informasi Warisan Budaya Kuliner di Pasar Lama Tangerang untuk Kalangan Remaja Dewasa 17-25 Tahun. 1(3), 283–296. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v1i3.249>
- Bertens, K. (2017). Etika. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Benyon, D. (2020). *Designing user experience: A guide to HCI, UX and interaction design*. Pearson Education Limited.
- Budi, U. (2012). Etika Berbusana di Gereja. Diakses pada 15 Mei 2025, dari https://www.indocell.net/yesaya/pustaka2/id590.htm?utm_source=chatgpt.com
- Badan Pusat Statistik Kota Jakarta Utara. (n.d.). *Persentase penduduk miskin (%)*. Diakses pada September 15, 2025, from <https://jakutkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTc4IzI=/persentase-penduduk-miskin--persen-.html>
- Babic, Pibernik, & Mrvac. (2008). Media study: Motion graphics. https://www.researchgate.net/publication/224370723_Media_study_Motion_graphics
- Carter, R., Day, B., & Meggs, P. (2012). *Typographic Design; Form and COmmunication*. Wiley.
- Cvetkovic, D. (2019). *Interactive multimedia – multimedia production and digital storytelling*. London: IntechOpen.

- Carmigniani, J. & Furht, B. (2011). *Handbook of Augmented Reality*. New York: Springer.
- Cracco, E., Bar, Brass, M., L., Desmet, C., Deschriiver, E., De Coster, L., Genschow, O., Rigoni, D., & Radkova, I.(2018). A meta-analysis *Psychological Bulletin*, 144(5), 453–500. <https://doi.org/10.1037/bul0000143>
- Caitlyn, Ibrahim, D., & Laurencia, J. (2023). Studi Alternatif Buku Interaktif pada Buku Anak Si Pitung. *KOMA DKV*, 110–118.
- Dygert, S. B., & Granahan, K. J. (2020). *Design thinking: Creating authentically learner-centric solutions*. Rowman & Littlefield.
- Firdaus, N. H., & Tjandra, A. M. (2019). Colour implementation with Fauvism Style to Limited Amination Character “We Are Different Yet We Are Same.” *ULTIMART*, XI(2).
- Ghozalli, E. (2020). Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia. https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/resource/doc/files/Panduan_Ilustrasi_Cerita_Anak_Revisi.pdf
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour: How to Use the Pshchology of Colour to Transform Your Life*. Penguin life.
- Hutagalung, B. R. (2020). *Eksegisis 1 Korintus 11:2-16 dan implikasinya terhadap etika berbusana dalam ibadah daring di masa pandemi COVID-19. Voice of Wesley: Jurnal Ilmiah Musik dan Agama*, 4(1), 67-82. <https://doi.org/10.36972/jvow.v4i1.78>
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. London: Laurence King Publishing.
- Hendriyana, R. (2012). Penggunaan sistem klasifikasi antara sisten klasifikasi the national technicalinformation service dan Dewey demical classification (3 ed., Vol. 13). Visi Pustaka.
- Hasian, I., Putri, I., & Ali, F. (2021). Analisis Elemen Desain Grafis dari Visual Konten Instagram Indonesia Tanpa Pacaran Ditinjau dari Teori Retorika. *Jurnal Magenta, STMK Trisakti*, 5(1). <https://doi.org/10.61344/magenta.v5i01.63>

- Hidayat, E. C., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun di SDN 107 Paledang Bandung. *Jurnal Wacadesain*, 2, 74–82.
- Ingrid, Stefanus. (2011, Mei 20) Peran orang tua dalam pembinaan iman anak. Diakses pada 26 Februari 2025, dari <https://katolisitas.org/peran-orang-tua-dalam-pembinaan-iman-anak/>
- Keuskupan Agung Jakarta. (2014). Buku pedoman komisi. Keuskupan Agung Jakarta. Diakses 5 September 2025, dari <https://www.kaj.or.id/wp-content/uploads/2014/01/BUKU-PEDOMAN-KOMISI-Final.pdf>
- Konsili Vatikan II. (1965). *Dei Verbum: Konstitusi Dogmatis tentang Wahyu Ilahi*. Artikel 11 & 21. Roma: Libreria Editrice Vaticana.
- Kongregasi Ajaran Iman. (1997). *Katekismus Gereja Katolik* (ed. resmi bahasa Indonesia). Jakarta: Obor.
- Katadata. (2024, September 24). *Jumlah penduduk Kota Jakarta Utara 1,84 juta jiwa (data per 2024)*. Databoks Katadata. Diakses pada 14 September 2025, dari [https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/09f5a3065c4b563/jumlah-penduduk-kota-jakarta-utara-1-84-juta-jiwa-data-per-2024#:~:text=Berikut%20ini%20jumlah%20penduduk%20menurut%20umur%20di,dari%2075%20tahun%2028%2C74%20ribu%20jiwa%20\(1%2C56%25\)](https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/09f5a3065c4b563/jumlah-penduduk-kota-jakarta-utara-1-84-juta-jiwa-data-per-2024#:~:text=Berikut%20ini%20jumlah%20penduduk%20menurut%20umur%20di,dari%2075%20tahun%2028%2C74%20ribu%20jiwa%20(1%2C56%25))
- Nur, D., & Paksi, F. (2021). Warna dalam Dunia Visual | 90 Warna dalam Dunia Visual. *IMAJI*, 12(2), 90–97.
- Paroki Santo Yakobus. (n.d.). Tata tertib peribadatan di gereja. Diakses 5 September 2025, dari <https://parokiyakobus.wordpress.com/jadwal-misa/tata-tertib-peribadatan-di-gereja/>
- Poulin, R. (2011). *The Language Of Graphic Design: An Illustrated Handbook For Understanding Fundamental Design Principles*. USA: Rockport Publishers
- Prasetyo, E. M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+. *Jurnal DeKaVe*, 2(2), 150–164.
- Putri, S. W., Sudarso, A. P., & Abizar, A. (2023). Pengaruh pemasaran media sosial terhadap kesadaran merek dan loyalitas merek pada generasi milenial. *Jurnal Indonesia Incorporation*, 4(10), 366–374. <https://doi.org/10.58344/jii.v4i10.7084>

- Suci, A. W., & Anggapuspa, M. L. (2021a). Perancangan Buku Interaktif SelfCompassion bagi Remaja Usia 17-18 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(2), 96–107. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Sutanto, S. M., Wardaya, M., Radiyta Pratomo, E., Adrianto, H., & Tabita Hasianna Silitonga, H. (2023a). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukatif untuk Anak tentang Kebersihan Sebelum Makan. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 9(2), 93–100. <https://doi.org/10.52969/jsnc.v9i2.238>
- Samara, T. (2014). *Design elements: A graphic style manual: Understanding the rules and knowing when to break them* (2nd ed., updated and expanded). Rockport Publishers.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai majapahit untuk pemuda-pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*. <https://www.neliti.com/id/publications/180396/perancangan-motiongraphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi>
- Tondreu. (2019). *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*. United States of America: Education Development Center, Inc.
- Vikdahl, L., & Skeie, G. (2019). Possibilities and limitations of religion-related dialog in schools: Conclusion and discussion of findings from the ReDi project. *Religion & Education*, 46(1), 115–129. <https://doi.org/10.1080/15507394.2019.1577712>
- GoodStats. (2022, September 16). *Apa benar minat baca anak muda Indonesia rendah?* GoodStats. Retrieved from <https://goodstats.id/article/apa-benar-minat-baca-anak-muda-indonesia-rendah-X2Ty1>
- Yusa, I. M. M., Anggara, I. G. A. S., Muhdaliha, B., & Agung, I. G. N. (2024). *Ilustrasi digital: teori dan penerapan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. . https://www.google.co.id/books/edition/Ilustrasi_Digital_Teori_dan_Penerapan/QNj2EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0