

DAFTAR PUSTAKA

- Widi, S. (2022, Desember 19). *Indonesia Miliki 131.414 Perusahaan Perdagangan pada 2021*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/industri-perdagangan/detail/indonesia-miliki-131414-perusahaan-perdagangan-pada-2021>
- Radjasa, Y. (2003). Penerapan sistem informasi akuntansi untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengendalian internal sistem produksi pada PT X di Gedangan Sidoarjo. *Digilib Ubaya*.
- Palupi, N. W. (2017). Analisis Efisiensi Biaya Operasional Dalam Meningkatkan Profitabilitas (Studi Pada Home Industry Bistik Rolade Nurul Huda Di Gabus Pati). *Repository IAIN Kudus*.
- Yoselinus, R. F., Harnoko, I., & Utomo, N. W. (2022). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Griya Sarana Label. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 235-246.
- Levanier, J. (2023, Juni). *Visual Identity: Everything You Need to Know About This Essential Aspect of Branding*. Retrieved from 99designs.com: <https://99designs.com/blog/logo-branding/visual-identity/>
- Prihatmoko, S. (2023, Juni 26). *Pentingnya Konsep Identitas Visual*. Retrieved from Desain Grafis S1 STEKOM: <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/PENTINGNYA-KONSEP-IDENTITAS-VISUAL/4e5aa44b756d601224262f38039071afab8bf18a>
- Luzar, L. C., & Monica. (2013). Peran Komunikasi Visual bagi Identitas Perusahaan. *Humaniora*, 528-538.

- Alberta, H., & Wijaya, L. S. (2021). Analisis Strategi Komunikasi Pemasaran Terpadu dalam Meningkatkan Penjualan dan Brand Awareness. *Jurnal Impresi*, 1-14.
- Saebani, B. A. (2017). *Sosiologi Perkotaan: Memahami Masyarakat Kota dan Problematikanya*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Jubilee Enterprise. (2018). *Desain Grafis Komplet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Widya, L. A., & Darmawan, A. J. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Tinarbuko, I. T. (2019). *Desain Komunikasi Visual: Berkomunikasi Lewat Tanda Visual*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Neysa, C. (2018, Desember 2). *Pengaruh Industri Kreatif pada Perekonomian Indonesia*. Retrieved from Kompasiana.com: <https://www.kompasiana.com/zneysa/5c03f124ab12ae626a075623/pengaruh-industri-kreatif-pada-perekonomian-indonesia>
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (1 ed.). (E. Risanto, Ed.) Yogyakarta, Indonesia: Penerbit ANDI (Anggota IKAPI). Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=yQwVEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=related:Oo1UZ4XA-i8J:scholar.google.com/&ots=za1VSoe3qH&sig=82-fo1H2ZChHSJCzSMSyi2ALnow&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Darisman, A. (2012, Oktober 2). Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora*, 622-631.

- Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fadhallah, R. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Setiawan, A., Rahmattullah, M., Ratumbuysang, M. F., Rizky, M., & Mustofa, A. (2021). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran dengan Moodle sebagai Media Pembelajaran: Metode Literatur. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1-9.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave (Desain Komunikasi Visual): Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit Caps.
- Darmawanto, E. (2019). *Desain Komunikasi Visual II: Perancangan Identitas Visual*. Jepara: Unisnu Press.
- Gabriel, M. (2019, September 2019). *Video Color Grading 101: Basic Things You Need to Know*. Retrieved from Contrastly: <https://contrastly.com/video-color-grading-101-things-you-need-to-know/>
- Goethe, J. W. (1970). *Theory of Colours*. (C. L. Eastlake, Trans.) Cambridge, Massachusetts, United States of America: MIT Press.
- Ramadhan, R. A., & Abidin, M. R. (2023). Perancangan Identitas Visual Sister's Kitchen Surabaya. *Jurnal Barik*, 103-116.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna dalam Color Grading untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna: Universitas Kristen Petra*.

- Frank H., M. (1996). *Color, Environment, and Human Response*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- PUTRA, Z. P. (2017). ANALISIS POTENSI DAN PRIORITAS PENGEMBANGAN PARIWISATA. *eprints UMS*, 1-13.
- Hens, H. (2019, September 7). *Alasan Kuliner Indonesia Sulit Bersaing di Luar Negeri*. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/4056565/alasan-kuliner-indonesia-sulit-bersaing-di-luar-negeri>
- Odien Rosidin, E. S. (2021). LEKSIKON KULINER TRADISIONAL MASYARAKAT KABUPATEN PANDEGLANG. *Eprints Untirta*, 49-75.
- Syarifuddin Syarifuddin, A. R. (2022). Development of Palembang Local Wisdom Photography Gallery. *Al-Ishlah*, 2335-2350.
- I Ketut Suwena, I. G. (2010). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali: Universitas Udayana.
- Udayana, A. G. (2010, Januari 18). *Pengertian Fotografi dan Foto Jurnalistik*. Retrieved from ISI Denpasar: <https://isi-dps.ac.id/pengertian-fotografi-dan-foto-jurnalistik/#:~:text=Fotografi%20menurut%20Amir%20Hamzah%20Sulaiman,cahaya%2C%20atau%20lebih%20dikenal%20dengan>
- Aryo Bayu Wibisono, A. T. (2021). See Photography as a Visual Art Storing. *Nusantara Science and Technology Proceeding* (pp. 116-122). Jawa Timur: NST Proceeding.
- Armendariz, M. (2013). *Food Photography for Bloggers*. London: Focal Press.
- Riadi, M. (2020, Oktober 09). *Warna (Definisi, Unsur, Jenis dan Psikologi)*. Retrieved from Kajianpustaka: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikologi.html>

- I Ketut Sutarwiyasa, I. N. (2022). The Impact of Digital Technology on Graphic Designer Profession. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 459-464.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Darmalaksana, W. (2020). *Metode Design Thinking Hadis Pembelajaran, Riset & Partisipasi Masyarakat*. Bandung: Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung .
- Purnomo, D. (2013). “Konsep Design Thinking Bagi Pengembangan Rencana Program Dan Pembelajaran Kreatif Dalam Kurikulum Berbasis. *IPB International Convention* (pp. 1-6). Bogor: ResearchGate.
- Maisah, S. (2023, Agustus 21). *Apa Itu Kerangka Pemikiran Dalam Penelitian ?* Retrieved from Unit Pengelola Jurnal • Ilmiah: <https://uptjurnal.umsu.ac.id/apa-itu-kerangka-pemikiran-dalam-penelitian/#:~:text=Hal%20yang%20perlu%20kita%20ketahui,diidentifikasi%20sebagai%20suatu%20masalah%20penting.>
- Banten, B. P. (2022, Februari 18). *Pengembangan Desa Wisata Sebagai Prioritas Pembangunan*. Retrieved from Badan Penghubung Daerah Provinsi Banten: <https://penghubung.bantenprov.go.id/berita/pengembangan-desa-wisata-sebagai-prioritas-pembangunan#>
- Faaizah, N. (2023, 12 3). *25 Contoh Norma Kesopanan dalam Kehidupan Sehari-hari*. Retrieved from detikcom: [/www.detik.com/edu/detikpedia/d-6896962/25-contoh-norma-kesopanan-dalam-kehidupan-sehari-hari](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6896962/25-contoh-norma-kesopanan-dalam-kehidupan-sehari-hari)
- Hapsari, H. R. (2023, 12 3). *7 Etika Dasar yang Wajib Diajarkan pada Anak, Menunjukkan Rasa Hormat*. Retrieved from Yoursay.id.: <https://yoursay.suara.com/lifestyle/2023/05/30/123242/7-etika-dasar-yang-wajib-diajarkan-pada-anak-menunjukkan-rasa-hormat>

- Pane, M. D. (2023, 13 3). *Tidak Sulit, Ini Cara Mengajarkan Sopan Santun pada Anak*. Retrieved from alodokter.com: <https://www.alodokter.com/tidak-sulit-ini-cara-mengajarkan-sopan-santun-pada-anak>
- Simamora, S. (1987). *Politik Negara- Negara Berkembang*. Jakarta: Bina Aksara.
- Andriani, R. D. (2016). Manfaat Ajari Anak Etika Makan Sejak Dini . *cantik.tempo.co*.
- Hartanto, N. M. (2021). Pengaruh Pola Asuh terhadap Perilaku Makan Anak Usia 4-6 Tahun. *Sari Pediatri*, 8.
- Nida, N. M., & Hartanto, F. (2021). Pengaruh Pola Asuh terhadap Perilaku Makan Anak Usia 4-6 Tahun . *Sari Pediatri*, 8.
- Hsiao, C. &.-Y. (2015). *The Impact of Using Picture Books with Preschool Students in Taiwan on the Teaching of Environmental Concepts*. Taiwan: International Education Studies.
- Laila, N. A., & Yati. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyahdi Banjarmasin. *muadalah*, 182.
- Aura, R. (2019, Agustus 23). *Yuk, Berkenalan Dengan Berbagai Jenis Buku Anak*. Retrieved from roemahaura.com: <https://www.roemahaura.com/berbagai-jenis-buku-anak/>
- Chairil Hidayat, E. Y. (2020). PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF UNTUK EDUKASI ANAK USIA 9-12 TAHUN DI SDN 107 PALEDANG BANDUNG. *Wacadesain*.
- Nafisah, S. (2022, Desember 21). *Gambar Ilustrasi: Jenis-Jenis dan Teknik Menggambarnya*. Retrieved from bobo.grid.id: <https://bobo.grid.id/read/083623458/gambar-ilustrasi-jenis-jenis-dan-teknik-menggambarnya?page=all>

- Fadli, R. (2023). 8 Psikologi warna yang Menarik untuk Kamu Ketahui. *halodoc.com*.
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salmaa. (2022, Februari 9). *11 Jenis Font Untuk Pilihan Desain & Buku*. Retrieved from penerbitdeepublish.com: <https://penerbitdeepublish.com/jenis-font/>
- Agusta, I. (2003). Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif. *Pusat peneliti sosial ekonomi*, 1.
- Medcom. (2022, Maret 25). *4 Tahap Analisis Data Kualitatif dalam Penelitian Sosial*. Retrieved from Medcom.id: <https://www.medcom.id/pendidikan/tips-pendidikan/PNg7190N-4-tahap-analisis-data-kualitatif-dalam-penelitian-sosial>
- Nandy. (2023, Januari 18). *Design Thinking: Pengertian, Tahapan, dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/design-thinking/>
- Kristiyani, A. (2014). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 253-254.
- Hurlock, E. (1991). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Airlangga.
- Sudaryanti. (2012). Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13-14.
- Dwi, A. (2023). Proses Komunikasi dan Pengertiannya. *Opini*.
- Prasetyo, M. E., Streit, A., & Thong, E. V. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif. *DeKaVe*.
- Rheny, S. (2022). Layout adalah: Pengertian, 5 elemen desain layout, manfaat, dan prinsip pembuatannya. *EKRUT Media*.

- Sanyoto, S. E. (2005). *Dasar dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Nugraha, A. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Widjaja. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI*, 89.
- Dr. Zubaedi, M. M. (2017). *Strategi Praktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah)*. Indonesia: PT RajaGrafindo Persada.
- Islam, S. N., & S. J. (2021). Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini. *Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini*, 8.
- Mansur. ((2005,:88)). *Pendidikan Anak Usia dini*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mansur. (2005). *Pustaka Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Patilima. (2015). Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. *Peran Keluarga dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, 9.
- Kusumaningtyas. (2016). *Tata Krama Budaya Sunda*, 20.