

## Daftar Pustaka

Adams, Ernest, & Dormans, Joris. 2012. "Game Mechanics: Advanced Game Design". United State Of America.

Ariyati, Sri & Misriati, Titik. (2016, Februari). "PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN ASMAUL HUSNA". VOL. II NO. 1. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/369/278>

Chowanda, A. (2011). Perancangan Game Kartu Interaktif Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 2(2), 726. doi:10.21512/comtech.v2i2.2820

Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015, Februari). "Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android". *Jurnal LINK*. Vol. 22, No. 1. 30-36. [https://www.academia.edu/download/50551085/Putri\\_Game\\_Budaya.pdf](https://www.academia.edu/download/50551085/Putri_Game_Budaya.pdf)

Elisabeth, N., Yulika, F., & Waspada, A. E. (2018). Desain Komunikasi Visual Iklan Layanan Masyarakat tentang Pelecehan Seksual pada Anak di Kota Medan. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 188-195. doi:10.33633/andharupa.v4i02.1683

Karnawati, K., & Mardiharto, M. (2020). Sekolah Minggu Masa Pandemi Covid 19: Kendala, Solusi, Proyeksi. *Didache: Journal of Christian Education*, 1(1), 13. doi:10.46445/djce.v1i1.291

Khulsum, U., Hudiyono, Y., & Sulistyowati, E. D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen dengan Media Storyboard pada Siswa Kelas X SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.4>

Kurnianto, A. (2013). Analisis Layout Surat Kabar berdasarkan Prinsip-Prinsip Desain melalui Metode Estetika Birkhoff. *Humaniora*, 4(2), 986. doi:10.21512/humaniora.v4i2.3540

Luhulima, D., Degeng, I. N., & Ulfa, S. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110–120. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2376>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). doi:10.21831/jpai.v8i2.949

Novica, D. R., & Hidayat, I. K. (2019). Kajian Visual Desain Karakter Pada Maskot Kota Malang. *JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 3(2), 52. doi:10.17977/um037v3i2p52-58

Panuntun, D. F., Tanduklangi, R., Adeng, M., & Randalele, C. E. (2019). Model Ibadah Sekolah Minggu Kreatif-Interaktif bagi Generasi Alfa di Gereja Toraja. *BIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 193-208. doi:10.34307/b.v2i2.113

Purnomo, Dwi. (2013, Februari). "KONSEP DESIGN THINKING BAGI PENGEMBANGAN RENCANA PROGRAM DAN PEMBELAJARAN KREATIF DALAM KURIKULUM BERBASIS KOMPETENSI". Bogor : IPB International Convention Center. <http://biofarmaka.ipb.ac.id/biofarmaka/2013/KNIT%202013%20-%20Full%20Paper%20of%20Dwi%20Purnomo.pdf>

Rahmawati, A. (2018). Aplikasi SWOT Di Kawasan Permukiman Kumuh (Kelurahan Biring Romang). *Prosiding Seminar Nasional Archimariture*. doi:10.32315/sem.3.a042

Salam, Sofyan. (2017). Seni Ilustrasi. Makassar: Badan Penerbit UNM, Universitas Negeri Makassar.

Simbolon, Brata. O. M. (2018, Agustus). "Meningkatkan Kreativitas Seni Grafis dengan Teknik Kolagraf Limbah Alam pada Siswa Kelas VIII-7 SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017". *JURNAL TABULARASA PPS UNIMED*, Vol.15, No.2. 135-147. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/tabularasa>

Sit, Masganti . 2015. "PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI" JILID I. Medan : PERDANA PUBLISHING

Smith PK, Pellegrini A. Learning Through Play. In: Tremblay RE, Boivin M, Peters RDeV, eds. Smith PK, topic ed. *Encyclopedia on Early Childhood Development* [online]. <https://www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/learning-through-play>. Updated June 2013. Accessed July 9, 2021.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Penerbit : Alfabeta. Bandung

Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik*, 6(2), 54-71. doi:10.38204/tematik.v6i2.254

Watts, M. (2003). "*The Childre's Bible* Kisah Alkitab untuk Anak". Penerjemah : Jerry Imanuel. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Yogananti, A. F. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(01), 45-54. doi:10.33633/andharupa.v1i01.956

