

DAFTAR PUSTAKA

- AISAS Model Marketing di Era Digital. (2022). Diakses pada 16 April 2024 dari <https://ppmschool.ac.id/model-marketing-aisas/#Share>
- Arif, Ahmad. (2013). *Ekspedisi Kompas Hidup Mati di Negeri Cincin Api*. Jakarta : PT. Kompas Media Nusantara.
- Immanuel, F., & Widodo, A. P. Pengembangan Aplikasi Photobooth Berbasis Augmented Reality. *JURNAL MASYARAKAT INFORMATIKA*, 11(1), 22-34. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/31451>
- Meilani, M. (2013). Teori warna: penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443>
- Muthmainah, M. (2022). Pelibatan Orang Tua dalam Penerapan Pembelajaran Keterampilan Koping untuk Membantu Anak Mengelola Emosi. *Jurnal Golden Age*, 6(1), 259-269. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/5504>.
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana: Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 172-187. <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/PAUD/article/view/198/158>
- Pengertian Pameran: Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Fungsi. (2022). Diakses pada 16 April 2024 dari <https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameran-pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi?page=all#:~:text=Dikutip%20dari%20situs%20resmi%20Galeri,dapat%20diapresiasi%20oleh%20masyarakat%20luas.>
- Pentingnya Penanaman Mitigasi Sejak Dini. Diakses pada 16 April 2024 dari <https://pgsd.uad.ac.id/pentingnya-penanaman-mitigasi-bencana-sejak-dini/>
- Rahmah, M. E., & Nikita, J. (2022). Dampak Penggunaan Teknologi dan Pameran Virtual pada Komunitas Seni Lokal Selama Pandemi. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 9-18. <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrart/article/view/1825>

- Reba, Y. A., & Pristanti, N. A. (2021). Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bimbingan dan Konseling. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/352858/teknologi-informasi-dan-komunikasi-dalam-bimbingan-dan-konseling#cite>
- Sari, S. M. (2004). Peran warna interior terhadap perkembangan dan pendidikan anak di taman kanak-kanak. *Dimensi Interior*, 2(1), 22-36. <https://dimensiinterior.petra.ac.id/index.php/int/article/view/16244>
- Šehović, M., Duduković, M., & Mladenović, J. (2014, June). The effectiveness of ATL and BTL advertising techniques. In *Proceedings of the XIV International Symposium Symorg: New Business Models and Sustainable Competitiveness* (pp. 1134-1139). <https://symorg.fon.bg.ac.rs/proceedings/papers/16%20-%20MARKETING%20MANAGEMENT.pdf#page=57>
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 561-570. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3113>
- Siricharoen, W. V., & Siricharoen, N. (2015, May). How infographic should be evaluated. In *Proceedings of the 7th International Conference on Information Technology (ICIT 2015)* (pp. 558-564). https://www.researchgate.net/profile/Waralak-Siricharoen/publication/276595441_How_Infographic_should_be_evaluated/links/555a017e08ae980ca6117438/How-Infographic-should-be-evaluated.pdf
- Tappenden, C., Jefford, L. & Faris, S. (2004). *graphic design. London : Cassell Illustrated*.
- Undang – Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Vardya, R., & Nurhajati, L. (2022). Social News Site: People's Interest and Content Spreading. *Journal of Communication and Public Relations*, 1(2), 54-63. <http://journal.lspr.ac.id/index.php/jcpr/article/view/421>
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410>
- Wolniak, R. (2017). The Design Thinking method and its stages. *Systemy wspomagania w inżynierii produkcji*, 6(6), 247-255. <https://bibliotekanauki.pl/articles/113710.pdf>