

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, A. (2015). Karya Adaptasi ; Sebuah Pemiskinan Atau Pengayaan Ide ? *Science and Technology Index-SINTA*, 1(1).
- Ahmad Barjie, B. (2016). *Perang Banjar Barito, 1859-1906: besar, dahsyat, dan lama: diskripsi dan analisis sejarah*. Pustaka Agung Kesultanan Banjar bekerjasama dengan Penakita Publisher.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Aulia, M., Suwatno, S., & Santoso, B. (2018). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Lisan Melalui Metode Storytelling. *Jurnal MANAJERIAL*, 17(1), 110. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9780>
- Beritabanjarmasin.com. (2021). *Walau Jadi Buronan Besar Belanda, Pangeran Antasari Justru Wafat Karena Penyakit*. <https://www.beritabanjarmasin.com/2021/11/walau-jadi-buronan-besar-belanda.html>
- Blibli.com. (2022). *Seri Pahlawan Nasional: Pangeran Antasari - Wiwid Wijayanto*. <https://www.blibli.com/p/seri-pahlawan-nasional-pangeran-antasari-wiwid-wijayanto/ps--IRB-70002-02480>
- Carousell. (2023). *BUKU SERI PAHLAWAN - PATTIMURA – GRAMEDIA – PRELOVED*. <https://id.carousell.com/p/buku-seri-pahlawan-pattimura---gramedia---preloved-1215385166/>
- Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan. (2023). <https://disdikbud.kalselprov.go.id/halaman/detail/struktur>
- Enchev, L. (2021). *32 Amazing Children's Book Illustrations For Mega Inspiration. Really Good Design*. <https://reallygooddesigns.com/childrens-book-illustrations/>
- Eric. (2022). *Repetisi dalam Prinsip Dasar Desain*. QuBisa. <https://www.qubisa.com/microlearning/repetisi-dalam-prinsip-dasar-desain>
- Fontesk. (2022a). *Turpis Font*. <https://fontesk.com/turpis-font/>
- Fontesk. (2022b). *Vegabond Font*. <https://fontesk.com/vegabond-font/>
- Geni. (2016). *Carel Hendrik Boon van Ostade*. <https://www.geni.com/people/Carel-Hendrik-Boon-van-Ostade/6000000024306858207>
- Gramedia.com. (2020a). *Seri Pahlawan Nasional: Cut Nyak Dien*. <https://www.gramedia.com/products/seri-pahlawan-nasional-cut-nyak-dien>

- Gramedia.com. (2020b). *Seri Pahlawan Nasional: R.A. Kartini*.
<https://www.gramedia.com/products/seri-pahlawan-nasional-ra-kartini>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). *Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain*.
<https://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1552/887>
- Istiani, N., & Islamy, A. (2020). Efektifitas Pendidikan Karakter melalui Metode Storytelling bagi Siswa Tingkat Menengah Atas. *Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 6(2), 38–54.
<https://doi.org/10.32923/edugama.v6i2.1419>
- Kadarisman, A., & Maulina, R. (2022). Warna Sunda pada Batik Tulis Merak Ngibing Garutan. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 11(1), 30. <https://doi.org/10.34010/visualita.v11i1.8436>
- Kalsel, B. P. S. P. (2023). *Logo-Kalimantan-Selatan-Provinsi-Kalimantan-Selatan-1*. <http://biroperekonomian.kalselprov.go.id/logo-kalimantan-selatan-provinsi-kalimantan-selatan-1/>
- Kemendikbudristek. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Tari untuk SMP Kelas VII*. <https://buku.kemdikbud.go.id/katalog/buku-panduan-guru-seni-tari-untuk-smp-kelas-vii>
- Maswan, D. S., Umar, A. R., & Musaba, D. Z. (1987). *Pakaian Adat Tradisional Daerah Kalimantan Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2014). [http://eprints.uny.ac.id/BAB 2. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents](http://eprints.uny.ac.id/BAB%20Paper%20Knowledge%20.Toward%20a%20Media%20History%20of%20Documents), 8–40.
- McDrury, J., & Alterio, M. (2001). Achieving reflective learning using storytelling pathways. *Innovations in Education and Teaching International*, 38(1), 63–73.
<https://doi.org/10.1080/147032901300002864>
- Mikle, T. (2021). *What size is a children's book?* My Book Illustrator.
<https://mybookillustrator.com/what-size-is-a-childrens-book/>
- Nursa'ban, M., Setiawati, R., & Perdana Kusuma, S. (2021). *Buku Panduan Guru IPS SMP/MTs Kelas VII*.
- Pinterest. (2023). *No Title*. <https://id.pinterest.com/pin/698972804687721722/>
- Putra, M. A. H., Supriatna, N., Wiyanarti, E., & Handy, M. R. N. (2021). The Spirit of Wasaka Values (Waja Sampai Kaputing) Urang Banjar in Reducing Moral Degradation. *The 6th International Seminar on Social Studies and History Education (ISSSHE)*, 99–106.
- Rees, W. A. (1865). *De bandjermasinsche krijg van 1859-1863: met portretten, platen en een terreinkaart* (Vol. 2). DA Thieme.

- Rofifah, D. (2020). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Said, A. A. (2006). Dasar Desain Dwimatra. *Makasar: Universitas Negeri Makasar*.
- Saleh, I. (1985). *Lukisan Perang Banjar 1859-1865*. 86.
- Salmaa. (2021). *20 Jenis Buku yang Perlu Diketahui, Lengkap dengan Contohnya*. Penerbit Deepublish. <https://penerbitdeepublish.com/jenis-buku/>
- Samara, T. (2004). *Typography workbook: a real-world guide to using type in graphic design*. Rockport Publishers.
- Samara, T. (2017). *Making and breaking the grid, updated and expanded: A graphic design layout workshop*. Quarry Books Editions.
- Setiawan, E., Syaripudin, U., & Gerhana, Y. A. (2016). Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Buku Panduan Wudhu Berbasis Mobile Android. *Jurnal Online Informatika*, 1(1), 28. <https://doi.org/10.15575/join.v1i1.8>
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. *PT. Elex Media*.
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian*. PT Kanisius.
- Sri, W. S. ,M. S. (2013). *Sri Wahyuningsih Desain Komunikasi Visual*. <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2020/07/sri-wahyuni-final-Edisi-2.pdf>
- Sugiyama, K., & Andree, T. (2011). *The dentsu way*. by Dentsu Inc.
- Sumargono, I., Hidayatulloh, M., & Dewa Alit Dwija Putra, I. (2020). *STUDI EFEKTIVITAS PROMOSI DESA WISATA SAUNG CIBURIALGARUT*. 2, 55. <https://journals.telkomuniversity.ac.id/kalatanda/article/view/5612/1954>
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)*. Media Pressindo.
- Unknown. (2017). *Ketahui Berbagai Gelar Pahlawan Nasional di Indonesia*. Kumparan.com. <https://kumparan.com/potongan-nostalgia/kenali-berbagai-gelar-pahlawan-nasional-di-indonesia/full>
- Usman, A. G. (1994). Kerajaan Banjar Sejarah Perkembangan Politik Ekonomi Perdagangan dan Agama Islam. *Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin*.
- West, E. (2022). *Clarendon*. Luc Devroye. <http://luc.devroye.org/fonts-44640.html>
- Wikipedia. (2023). *Hidayatullah II dari Banjar*. https://id.wikipedia.org/wiki/Hidayatullah_II_dari_Banjar

- Wirasti, M. K. (1999). *Komunikasi Visual. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP Yogyakarta.*
- Zharandont, P. (2011). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2(Terminologi warna), 1086. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>
- Zulfikar, M. (2020). *Helmy Yahya: Generasi muda banyak yang lupa dengan pahlawan.* Antara. <https://www.antaraneews.com/berita/1825132/helmy-yahya-generasi-muda-banyak-yang-lupa-dengan-pahlawan>