

DAFTAR PUSTAKA

- Almira Rahma, A. (2023). Keterlibatan Audiens Dalam Narasi Visual Video Musik Berbasis Virtual Reality. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v2i1.319>
- Anggelika, L., Robbani, Mm. A., & Sari, M. P. (2024). Analisis Persepsi Emosi Manusia Terhadap Warna Dalam Film Inside Out. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(3), 472–481. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i3.8208>
- Ansori, M. (2023). Pendampingan Peningkatan Kompetensi Profesional Guru PAI melalui Metode STEAM di SMP Plus Al-Qodiri Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Desa (JPMD)*, 4(2), 113–120. <https://doi.org/10.58401/jpmd.v4i2.973>
- Blickem, C., Dawson, S., Kirk, S., Vassilev, I., Mathieson, A., Harrison, R., Bower, P., & Lamb, J. (2018). What is Asset-Based Community Development and How Might It Improve the Health of People With Long-Term Conditions? A Realist Synthesis. *SAGE Open*, 8(3), 15–21. <https://doi.org/10.1177/2158244018787223>
- Canavaro, F. F., & Manesah, D. (2025). Penerapan Teknik Camera Angle pada Film Kang Mak Indonesia Karya Herwin Novianto. *Tahun*, 2(1), 30–38.
- Deris Samba Pordi Sukanta, Kasandra Nursyahira, Dion Nicky Brilian, Zulkaisni, Annisa Dwi Melia, Putri Rahmadanti, M. Paisal, Mustofa, Najwa Rokhan Rusmana, & Aini Nurul Amri. (2024). Memaksimalkan Potensi Diri Dengan Perencanaan Karir Untuk Masa Depan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*

Bangsa, 2(7), 2669–2676.

Dina Marwah Alfirahmi¹, Dea Syah Kania, & Dadang Yusup. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Sampah Plastik Menggunakan Pendekatan Design Thinking. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 219–233.

Dinda Dewi Rahma Wijaya, & Syahfitri Ronauli Daulay. (2025). Strategi Pemasaran Berbasis Segmentasi: Menentukan, Menganalisis, Dan Meramalkan Pasar Sasaran Untuk Peningkatan Kinerja Bisnis . *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Manajemen*, 3(2), 464–478.

Eloff, E. M., van der Merwe, M. P., & Karsten, I. (2024). An evaluation of the use of character strengths as an asset-based approach to learner support. *South African Journal of Education*, 44(3), 1–9.
<https://doi.org/10.15700/saje.v44n3a2406>

Fifie Silmi Zakiyah, & Jaeni. (2025). Analisis Unsur Nilai Intraestetik pada Ilustrasi Liunic x H&M Kids Karya Martcellia Liunic. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 6(1), 64–79.
<https://doi.org/10.33153/citrawira.v6i1.6862>

Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Inovasi dan kreativitas diperlukan untuk memperbarui dan mengembangkan produk yang sudah ada atau yang ingin dikembangkan sesuai perubahan zaman. Tentunya dengan memperhatikan karakteristik peserta didik. Van. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.

Hawari, R. (2024). Urgensi Bimbingan Konseling Dalam PengembanganBakat Dan Minat Peserta Didik. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*,

7(2), 48–55. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/biblio>

Hidayati, R., & Hidayatno, N. W. (2023). Refleksi Diri Dalam Penciptaan Karya Seni Rupa Mixed Media Dua Dimensi. *Sakala Jurnal Seni Rupa Murni*, 4(1), 81–101. <http://ejournalunesa.ac.id/index.php/sakala>

Huda, F. M. (2024). *Skripsi FAHMI MIFTAHUL HUDA 17 0104 0012*.

Maharini, M. T., & Sari, A. (2024). Meningkatkan Minat dan Kemampuan Menulis Teks Narasi Bahasa Inggris dengan Menggunakan Ilustrasi Gambar. *Lentera Pengabdian*, 2(01), 62–73. <https://doi.org/10.59422/lp.v2i01.279>

Muhamad Irgi Abdillah Az-zarkasyi, Mawar Dwi Aprillia Firdaus, Indah Fadilah Pelupessy, & Mahmudah Fitriyah. (2024). Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca pada Anak dan Remaja. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 78–91. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2085>

Pratiwi, S. E., & Candrasari, M. C. W. (2022). Bergambar Sebagai Media Implementasi Nilai Karakter Anak Usia 7-9 Tahun. *Qualia*, 1(1), 88–92.

Rahmayanti, K., Lestari, S., Nursadrina, C., Minanggi, S., & Fajriati, R. (2024). PENTINGNYA MEMAHAMI MINAT DAN BAKAT DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA Significance of Comprehending Talent and Interest in Boosting Learning Motivation Among Adolescents. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Pendidikan)*, 6(1), 25–29.

Rohmatullah, N., & Nurpratiwi, N. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Diri Positif Melalui Pemberdayaan Berbasis Asset Based Community Development Bagi Santri di Pondok Pesantren Darul Ma'arif Bogor. *Rayah*

Al-Islam, 8(3), 1513–1523. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i3.1092>

Safitri, S. (2024). *NARASI VISUAL FABEL HARIMAU SUMATRA : PETUALANGAN ARGAS*.

Sari, A. M., Kamila, M., Sawaluddin, S., & Yarni, L. (2023). Bakat dan Minat. *Koloni*, 2(4), 227–238. <https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.569>

Sekar Budiati^{1*}, Suhendri², R. A. (2023). JUBIKOPS: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi HUBUNGAN ANTARA EFIKASI DIRI DENGAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN KARIER SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(September), 83–95.

Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Pada. *Jurnal ONLINE DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 10(Vol. 10 No. 2 (2022)), 79–96. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/visualita/article/view/5378/3013>

Sugiyono. (2009). *Memahami Penelitian Kualitatif* (1st ed.). Alfabeta, Bandung.

Theofillius Baratova Axellino Kristanto, & Aishya Putri, A. (2021). Pengembangan Masyarakat berbasis Aset sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat melalui Sektor Wisata Kebugaran di Indonesia. *Journal of Social Development Studies*, 2(2), 43–54. <https://doi.org/10.22146/jsds.2272>

Ulrich, D. (2008). The talent trifecta. *Development and Learning in Organizations: An International Journal*, 22(2), 7–12. <https://doi.org/10.1108/dlo.2008.08122bad.003>

Warna, M., & Karja, W. (2021). *PROSIDING BALI-DWIPANTARA WASKITA*

(Seminar Nasional Republik Seni Nusantara). 110–116.

<https://en.wikipedia.org/>

Wulandari, D., Husna, I., Hasnan, H., Sukma, M. A., & Alfiana, S. (2024).

Kecenderungan Gaya Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tahun 2015-2021.

AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual, 8(1), 10–34.

<https://doi.org/10.37505/aksa.v8i1.179>

Zuhriyah, Suukarman, Rohmatin, & Noor. (2024). Asset Based Thinking Dalam

Formulasi Visi Misi Satuan Pendidikan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan*

Dasar, 09(4), 231–242.

Octaviani, A. W., (2022). Narasi Visual pada Game Edukasi Berjenis Aksi. *Jurnal*

Desain Komunikasi Visual, 1(1), 12-23.

<https://doi.org/https://doi.org/10.57103/.v1i1.71>.

