

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, R.B. dkk. (2015). Resiko Bencana Indonesia. Jakarta : Badan Nasional Penanggulangan bencana. [https://inarisk.bnpp.go.id/pdf/Buku%20RBI\\_Final\\_low.pdf](https://inarisk.bnpp.go.id/pdf/Buku%20RBI_Final_low.pdf)
- Cenadi,. Christine S. (1999). Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Surabaya : Nirmana Vol. 1 (1) <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16036>
- Eggen. P & Kauchack, D. (2004). Educational psychology. New Jersey : Merril Prentice Hall. <https://scirp.org/reference/referencespapers.aspx?referenceid=741727>
- Griffiths, V.L. (1968). Masalah Pendidikan di Pedesaan. Jakarta : Brhatara Karya Aksara & UNESCO: Lembaga Internasional untuk Perencanaan Pendidikan. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000076492\\_ind](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000076492_ind)
- Hafida, Siti H. N. (2018). Urgensi Pendidikan Kebencanaan Bagi Siswa Sebagai Upaya Mewujudkan Generasi Tangguh Bencana. Surakarta : Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Vol. 28 (2). <https://journals.ums.ac.id/index.php/jpis/article/view/7374/4329>
- Hidayat, Atma & Muhajir. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya. Surabaya : Jurnal Seni Rupa Vol. 3 (2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403>
- Izzaty, Rita E. (2008). Perkembangan Anak Usia 7 – 12 Tahun. Yogyakarta : UNY press. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206556/pengabdian/perkembangan-anak.pdf>
- Kusrianto, Adi. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo. [https://books.google.co.id/books?id=LAB5ciDThXsC&printsec=frontcover&source=gs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=LAB5ciDThXsC&printsec=frontcover&source=gs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Maharsi, Indiria. (2016). Ilustrasi. Yogyakarta. Yogyakarta : Badan Penerbit Isi. <http://digilib.isi.ac.id/1167/1/Pages%20from%20NASKAH%20ILUSTRASI%20FOR%20MAT%20B5%20HIBAH%20PERPUS%20ISI%20%202016.pdf>

- Meilani. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. Jakarta : HUMANIORA Vol. 4 (1).  
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3443/2829>
- Mujiyono. (2019). Kreativitas Penciptaan Dan Penafsiran Simbolik Ilustrasi Editorial Harian Kompas. Semarang : Jurnal Imajinasi Vol. 1.  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/21924>
- Nababan, Ryan. (2020). Peran Komunikasi Visual di Tengah Pandemic Covid-19. Semarang : Unika Soegijapranata. [https://www.researchgate.net/profile/Ryan-Nababan/publication/344906539\\_PERAN\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL\\_DI\\_TENGAH\\_PANDEMIC\\_COVID-19\\_DI\\_INDONESIA/links/5ffbf9f3299bf14088886b1f/PERAN-KOMUNIKASI-VISUAL-DI-TENGAH-PANDEMIC-COVID-19-DI-INDONESIA.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Ryan-Nababan/publication/344906539_PERAN_KOMUNIKASI_VISUAL_DI_TENGAH_PANDEMIC_COVID-19_DI_INDONESIA/links/5ffbf9f3299bf14088886b1f/PERAN-KOMUNIKASI-VISUAL-DI-TENGAH-PANDEMIC-COVID-19-DI-INDONESIA.pdf)
- Ningrum, Chusna M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permaian Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang. Semarang : Unnes Repository. <http://lib.unnes.ac.id/39277/1/1401416310.pdf>
- Priyanto, Aris. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Yogyakarta : Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, (2).  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2913/2434>
- Rahayu. Surti., (2021). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Kimia Kompetensi Sifat Koligatif Larutan Dengan Menggunakan Papan Permainan Monopoli Sebagai Inovasi Pembelajaran Pakem Pada Kelas XIIE SMA Negeri 1 Batang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019 / 2020 . Batang : RISTEK: Jurnal riset, Inovasi, dan Teknologi Kabupaten Batang Vol. 5, (2).  
<https://ojs.batangkab.go.id/index.php/ristek/article/view/100/96>

- Rustan, Suriyanto. (2013). Font and tipografi. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Font\\_And\\_Tipografi/d5NnDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=suriyanto+rustan+font+dan+typografi&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Font_And_Tipografi/d5NnDwAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=suriyanto+rustan+font+dan+typografi&printsec=frontcover)
- Rustan, Suriyanto. (2013). Layout dan Dasar Penerapannya. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.  
<https://books.google.co.id/books/about/Layout.html?hl=id&id=A1hjDwAAQB AJ&re>
- Septiningsih, Wuri. (2017). Perancangan Design Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking. Yogyakarta. INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian) Vol. 2 (2). <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/1807/535>
- Suharso & Ana Retnoningsih. (2008). Kamus Bahasa Indonesia Lengkap. Semarang : Widya Karya.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta : PT. Grasindo.  
<https://books.google.co.id/books?id=6rk4jujVmFsC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Tinarbuko, Sumbo. (2004). Semiotika Analisis Karya Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : ISI Yogyakarta.  
[https://www.researchgate.net/publication/43330477\\_SEMIOTIKA\\_ANALISIS\\_TANDA\\_PADA\\_KARYA\\_DESAIN\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL](https://www.researchgate.net/publication/43330477_SEMIOTIKA_ANALISIS_TANDA_PADA_KARYA_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL)
- Sumarli, Claudia O & Kurnianto. (2018). Developing Karakter animasi Berbasis Kudapan Khas Tionghoa. Banten : Jurnal Desain Vol. 5, (3).  
[https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/2170/1918](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2170/1918)
- Tyas, Ary U. (2014). Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempuran Kranggan Temanggung Jawa Tengah. Yogyakarta : Lumbung Pustaka, UNY.  
<http://eprints.uny.ac.id/18820/1/Ary%20Utamaning%20Tyas%2009206241042.pdf>
- Wicaksono, Albertus I. dkk. (2019). Perancangan Boardgame Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol.

Surabaya : Jurnal DKV Adiwarna Vol. 1 (14).  
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667/7824>

Witabora. (2016). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jakarta : HUMANIORA Vol. 3 (2).  
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3410/2795>

Yumarlin, M.Z. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. Yogyakarta: Jurnal Teknik Vol. 3.  
[https://www.researchgate.net/publication/319416534\\_PENGEMBANGAN\\_PERMAINAN\\_ULAR\\_TANGGA\\_UNTUK\\_KUIS\\_MATA\\_PELAJARAN\\_SAINS\\_SEKOLAH\\_DASAR](https://www.researchgate.net/publication/319416534_PENGEMBANGAN_PERMAINAN_ULAR_TANGGA_UNTUK_KUIS_MATA_PELAJARAN_SAINS_SEKOLAH_DASAR)

Zharandont, Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. Bandung : Academia, Universitas Telkom.  
[https://www.academia.edu/19675069/JURNAL\\_ERGONOMI\\_PENGARUH\\_WARNA\\_BAGI\\_SUATU\\_PRODUK\\_DAN\\_PSIKOLOGIS\\_MANUSIA](https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA)

