

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Azis Abdul Said. “Dasar Desain Dwimatra” Universitas Negeri Makassar, Makassar. 2006.
- Damarraya Adnin, Hut Meniy Ratnasari, Hut Dicky F Prasetya Rhama, “Deforestasi Indonesia tahun 2017-2018”. Direktorat Inventarisasi dan Pemantauan Sumber Daya Hutan, Ditjen Planologi Kehutanan dan Tata Lingkungan Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 2019.
- KLHK. “Status Hutan & Kehutanan Indonesia 2018” Kementrian Ligungan Hidup dan Kehutanan RI. 2018.
- Wijoyo Hadion , Irjus Indrawan, Yoyok Cahyono , Agus Leo Handoko ,Ruby Santamoko. “Generasi z & Revolusi Industri 4.0”. Pena Persada. 2020.
- Cut Kamaril Wardhani,Sem C. Bangun, Eddy Fauzi Effendy, Indro M. Purwodo, Ataswarin OS, Caecilia Tridjata, Mudjiati, I Wayan Djana. “Pedoman Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa” Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. 2011

### Jurnal

- Cholifah Tur Rosidah, Susi Hermin Rusminati. “Mendongeng Sebagai Media Menumbuhkan Karakter dan Nilai Budaya Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar”. Jurnal Pigur Volume 01, No. 01. 2017.
- Habsari Zakia. “Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak” Jurnal Kajian Perpustakaan dan Informasi vol.1. 2017.
- Jordi Dede. “Perancangan *Board Game* Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun” Universitas Negeri Padang, Padang. 2017.
- Monica.“Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout Pada Desain Situs”. Jurnal Humaniora vol.1. 2010.
- Rakhman Rizki Taufik, Yasraf Amir Piliang, Hafiz Aziz Ahmad, Iwan Gunawan.

“Peran Augmented Reality dalam Meningkatkan Persepsi Visual Generasi Digital Natif”. 2019.

Rakhman Rizki Taufik, Yasraf Amir Piliang, Hafiz Aziz Ahmad, Iwan Gunawan.  
“*Discussion on the Search for the Ideal Media for Consumption by Indonesia’s Digital Native Generation*” dalam jurnal Arts and Design Studies vol. 82. 2020.

Ratmaningsih Ni Made. “Implementasi Board Games Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris” dalam jurnal ilmu Pendidikan. 2018.

Saefudin Arif. “ Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas Atas” Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. 2017.

Suhendroyono, Novita Nugraheni. “ Mixed Media Sebagai Alternatif Penciptaan Lukisan Di Museum Rudy Isbandi Surabaya” dalam jural kepariwisataan volume 10. 2016.

Wijaya Priscilia Yunita “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual” Jurnal Nirmana vol.1. 1999.

Widiyanto Ary “Hutan Sebagai Pengatur Tata Air Dan Pencegah Erosi Tanah: Pengelolaan Dan Tantangannya” Balai Penelitian Kehutanan Ciamis. Jurnal Albasia. 2010.

Yanti Fitri , Nur Anggraini. “Pengaruh Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 14 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015” dalam jurnal Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, Volume 10. 2016.

Zakiya Annisa Puspa. “Perancangan Board Game ‘Forestysia’ Sebagai Media Edukasi Peduli Lingkungan” ISBI, Bandung. 2017.