

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir. 2009. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif [Efforts to Educate Children Through Educational Games]." *Forum Tarbiyah* 7(2):195–208.
- Aditya, Dimas Krisna, Moh. Isa Pramana Koesoemadinata, Syarip Hidayat, and Taufiq Wahab. 2018. "Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: BoardGame Project Based On Astrological System Of Kolenjer." 41(Bcm 2017):64–69. doi: 10.2991/bcm-17.2018.12.
- Agung, Lingga. 2017. *Pengantar Sejarah Dan Konsep Estetika*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kansius.
- Apsari, Diani, and Wibisono Tegar Guna Putra. 2021. "Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak 'Little Grey.'" *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)* 6(1):1. doi: 10.25124/demandia.v6i1.2743.
- bappenas. 2023. "Tentang SDGs." *Sdgs.Bappenas.Go.Id*. Retrieved (<https://sdgs.bappenas.go.id/tentang/>).
- Brier, Jennifer, and lia dwi jayanti. 2011. "Metode Pengumpulan Data Penelitian Kualitatif." (1):1–9.
- Jagoda, Patrick. 2020. *Experimental Games: Critique, Play, and Design in The Age of Gamification*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kemdikbud. 2022. "Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan* 1–50.
- KEMENDIKBUD, and BSKAP. 2022. "Surat Edaran Nomor 0574/H.H3/Sk.02.01/2023 Tentang Pendaftaran Implementasi Kurikulum Merdeka Secara Mandiri Tahun Ajaran 2023/2024." (021):2022–24.
- Kemendikbudristek. 2022. "Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka." 1–37.
- Lupton, Ellen, and Jennifer Cole Phillips. 2008. *Graphic Design The New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.
- Mahendra, Yasinta, Berta Apriza, and Rohmani Rohmani. 2022. "Learning Loss Pembelajaran Calistung Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(6):9294–9303. doi: 10.31004/basicedu.v6i6.3798.

- Male, Alan. 2007a. "Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective." 216.
- Male, Alan. 2007b. *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective: A Theoretical & Contextual Perspective*. London: AVA Publishing SA.
- Mukrimaa, Syifa S., Nurdyansyah, Eni Fariyatul Fahyuni, ANIS YULIA CITRA, Nathaniel David Schulz, د. غسان, Tukiran Taniredja, Efi Miftah. Faridli, and Sri Harmianto. 2016. *Media Pembelajaran Inovatif*. Vol. 6. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Purwanta, Edi. 2008. "Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Studi Lapangan." (April):1–6.
- Rustan, Surianto. 2020. *Layout 2020*.
- Rustan, Surianto. 2021. *Logo 2021 Buku 2*. Jakarta: CV Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sari, Puspita. 2019. "Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale Dan Keragaman Dalam Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1(1):42–57.
- Satria, Rizky, Pia Adiprima, Kandi Sekar Wulan, and Tracey Yani Harjatanaya. 2022. "Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila." *PANDUAN PENGEMBANGAN Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila* 137.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soedewi, Sri. 2019. "Identitas Visual Pada Signage System Di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall." *Waca Cipta Ruang* 5(2):379–87. doi: 10.34010/wcr.v5i2.2265.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2021. *Metodologi Penelitian*. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Kansius.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2004. *Kurikulum Dan Pengembangan*. Kesuma Karya Bandung.