

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual : Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Ansori, M. B., Edijatno, & Soesanto, S. R. (2018). *Modul Kuliah: Irigasi dan Bangunan Air*. Fakultas Teknik Sipil, Lingkungan, dan Kebumihan Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Artawan, C. A., & Astuti, N. K. R. (2015). Kartun Sebagai Elemen Visual Media Pembelajaran Lalu Lintas Ditlintas Polda Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 3, 418–427. <https://doi.org/10.31091/sw.v3i0.211>
- Dipayana, K. R. K., & Juliarthana, I. N. H. (2021). Peran Subak Dalam Mengurangi Alih Fungsi Lahan Di Kelurahan Penatih, Kota Denpasar. *Pranatacara Bhumandala: Jurnal Riset Planologi*, 2(2), 102–113. https://doi.org/10.32795/pranatacara_bhumandala.v2i2.2228
- Fatmawaty, R. (2017). *View of Memahami Psikologi Remaja*. 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 278. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1552>
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid I*. Erlangga.
- Jannah, M. (2022). *Desain Grafis Itu Ada Ilmunya*. Penerbit ANAK HEBAT INDONESIA.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya*, 5–6.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. ANDI.
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2014). *Infografis : Kedasyatan Cara Bercerita Visual*. PT Gramedia Pustaka Utama.

- Leksono, S. (2013). *Penelitian Kualitatif Ilmu Ekonomi Dari Metodologi ke Metode*. Raja Grafindo Persada.
- Lembang, I. R., Riyadhi, A. N., & Maheni DK, T. (2022). TEKNIK ILUSTRASI DIGITAL FREEHAND DALAM PEMBUATAN BUKU CERITA BERGAMBAR “FRIENDS” UNTUK ANAK USIA DINI. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL TETAMEKRAF, 1*.
- Listya, A. (2018). Konsep dan Penggunaan Warna dalam Infografis. *Jurnal Desain*, 6(01), 10. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2837>
- Marisa, C., Fitriyanti, E., & Utami, S. (2018). Hubungan Pola Asuh Orangtua dengan Motivasi Belajar Remaja. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.29210/118700>
- Matulka, D. I. (2008). *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books*. Bloomsbury Academic.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Gadjah Mada University Press.
- Parmadi, I. G. N. W., Kusuma, P., & Sastrosubroto, A. N. (2015). *Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Implementasi Tri Hita Karana Pada Organisasi Subak Di Bali Design Book Illustration for Introducing the Implementation of Tri Hita Karana Subak Organizations in Bali*. 2(2), 779–786.
- Permana, Y. S. (2016). Mampukah Subak Bertahan? (Studi Kasus Ketahanan Sosial Komunitas Subak Pulagan, Gianyar, Bali). *Masyarakat Indonesia*, 42(2), 219–232.
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun. *Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Rothlein, L., & Meinbach, A. M. (1991). *The literature connection : using children’s books in the classroom*. Scott Foresman.

- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar dan Penerapannya*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, 1(2), 1–12.
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 6–12.
- Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., & Hadikusuma, J. I. (2019). Teknologi Virtual Reality untuk Media Informasi Kampus. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(1), 71–76. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, Vol 2.
- Smith, K., Kelly, J., & Josephson, S. (2005). *Handbook of Visual Communication : Theory, Methods, and Media*. Lawrence Erlbaum Associat.
- Sumantri, E., Darmawan, C., & Saefulloh. (2008). Modul 1: Generasi dan Generasi Muda. *Universitas Terbuka*, 1–35.
<http://repository.ut.ac.id/3897/1/PKNI4312-M1.pdf>
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual : Teori dan Aplikasi*. ANDI.
- Sutawan, N. (2008). *ORGANISASI DAN MANAJEMEN SUBAK DI BALI*. Pustaka Bali Post.
- Swandi, I. W. (2017). Kearifan lokal Bali untuk pelestarian alam: Kajian wacana kartun-kartun majalah “Bog-Bog.” *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 7(2), 229. <https://doi.org/10.24843/jkb.2017.v07.i02.p12>
- Wahab, T., & Nugroho, H. Y. S. (2019). Visualisasi Desain Karakter Satelit Palapa sebagai Media Edukasi Melalui Komik. *Jurnal ATRAT*, 8(1), 28–34.
- Wibowo, Y. O. (2024). *Pengembangan Buku Cerita Berbasis Budaya Lokal Jambi untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan*. 8(1), 175–188.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5311>
- Windia, W., Pusposutardjo, S., Sutawan, N., Sudira, P., & Arif, S. S. (2006).

Transformasi Sistem Irigasi Subak yang Berlandaskan Tri Hita Karana.
Ojs.Unud.Ac.Id, 1–15.

<https://ojs.unud.ac.id/index.php/soca/article/download/4078/3067>

Witabora, J. (2012). *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>

Zuriah, N. (2006). *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori*. Bumi Aksara.