

DAFTAR PUSTAKA

- [1] “Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV) - Vera Jenny Basiroen, I Nyoman Agus Suarya Putra, Loso Judijanto, I Gede Adi Sudi Anggara, Ajeng Tita Negoro, I Ketut Sutarwiyasa, Nurhadi Nurhadi, Haekal Ridho Afandi,, Didit Prasetyo, Nugrahardi Ramadhani, Pu....” Accessed: Jul. 31, 2026. [Online].
- [2] “Desain Komunikasi Visual di Era Revolusi Industri 5.0 - Annisa Bela Pertiwi, Loso Judijanto, Intan Kusuma Ayu, Achyar Riyadh, Yudi Sujudi, Imam Budi Sumarna, Mario Rinaldi, I Gede Nyoman Wisnu Satyadharma, Marisa Astuti, Siwi Anjar Sari, Anne Nurfarina, ...” Accessed: Jul. 30, 2026. [Online].
- [3] “Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya - I Wayan Adi Putra Yasa, Ricky Widyananda Putra, Haris Kurniawan, Arief Ruslan, Benny Muhdaliha, Riri Irma Suryani, Putri Dwitasari, I Nyoman Jayanegara, Ifa Safira Mustikadara, Siti Nur Asia, Didit Pr....” Accessed: Jul. 31, 2026. [Online].
- [4] H. Aditama, S. Putra, R. D. Kurniawati, and D. Yudha, “Implementasi konsep inter- dan transdisiplin dalam pendidikan seni rupa di perguruan tinggi,” vol. 4, no. 1, pp. 140–160, 2025.
- [5] A. M. S. Lis Siti Salamah Azzahra, Teti Sobari, “Pengaruh metode pembelajaran game based learning berbasis media board game ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas xi smk negeri 6 surabaya,”

Avatara J. Pendidik. Sej., vol. 15, no. 3, pp. 1–12, 2024.

- [6] I. S. S. Azzahra, T. Sobari, and A. M. Suhara, “Penerapan Metode Game Based Learning Berbantuan Gather Town Dalam Mata Kuliah Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Memirsas,” *Parol. J. Pendidik. Bhs. dan Sastra Indones.*, vol. 5, no. 6, pp. 383–392, 2022, doi: 10.22460/parole.v5i6.10744.
- [7] I. A. C. Khory Azalia Putri, “Pengembangan Video Tutorial Pemanfaatan Kartu Afiriasi,” vol. 14, no. 1, pp. 11–21, 2026.
- [8] S. I. Ningtyas, “Penggunaan Board Game Sebagai Media,” vol. 9, no. 2, pp. 871–880, 2023.
- [9] M. Riski Nur Aisah, Dian Nuzulia AR, “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Rizki Nur Aisah¹, Dian Nuzulia AR², Marleni³,” vol. 14, no. 2, 2024.
- [10] F. M. Yulia Marni, Desyandri, “Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar : Strategi Dan Praktek Terbaik,” vol. 09, 2023.
- [11] R. D. A. Afita, “Perancangan Asset 3d Modeling Pada Animasi Hybrid ‘Kardinah: Cahaya Yang Tersembunyi’ Sebagai Media Informasi Sejarah Untuk Anak Usia 13 - 17 Tahun,” 2025.
- [12] “Desain Komunikasi Visual: Kreativitas Tanpa Batas - Teguh Imanto, Loso Judijanto, Tiara Khodijah, Nora Hafildah, Faiz Miftahul Huda, Irfan Azhari - Google Buku.” Accessed: Jul. 31, 2026. [Online].
- [13] “Desain Komunikasi Visual - Pengertian, Fungsi, Prinsip dan Unsur.”

Accessed: Jul. 31, 2026. [Online]. Available:
<https://www.kajianpustaka.com/2023/05/desain-komunikasi-visual.html>

[14] L. Armaiyn, D. Darmayanti, B. Sonia, and H. Rochmat, *Media Pembelajaran*, vol. 2. 2024.

[15] “Media Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Analisis di Sekolah Dasar).”
 Accessed: Jul. 31, 2026. [Online]. Available:
<https://repository.penerbiteureka.com/publications/619831/media-pembelajaran-interaktif-konsep-dan-analisis-di-sekolah-dasar>