

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Hendratman, H. (2023). *Desain Grafis Praktis*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hilmi, M. (2022). *Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Nasrudin, M. (Ed.). Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Huda, A. (2019). *Cara Mudah Belajar Desain Grafis (Corel Draw, Photoshop Dan Sablon Digital)*. Thahar, H. E. (Ed.). Padang: UNP Press.
- Kristoyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis: Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign*. Jakarta: Prenada Media.
- Lebowitz, J., Klug, C. (2011). *Interactive storytelling for video games: a player centered approach to creating memorable characters and stories*. United States of America: Focal Press.
- Mamis, S., Putra, I. N. A. S., Yusa, I. M. M., Aryanto, D., Yasa, N. P. D., Wahidiyat, M. P., ... Carollina, D. (2023). *DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual*. Sepriano, S., Efitra, E. (Eds.). Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Marliani, R. (2021). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Pustaka Setia.
- Miller, C. H. (2014). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Primasanti, H. (2023). *Belajar Desain Grafis untuk Pemula*. Putri, J. J. D., Aisyi, I. N., Yuu. (Eds.). Yogyakarta: ANAK HEBAT INDONESIA.
- Riyadi, A. (2020). *Bahaya Banjir dan Cara Penanggulangannya*. Setyaningsih, N. (Ed.). Jawa Tengah: Alprin.

Sulaiman, A. M., Oktavianto, D., Widyastuti, D. I., Riyani, S. H. N. A., Khairunnisa, D. R. S. S. A., Azizah, A. Y. P. L., Aditama, F. P. (2023). *Tipografi: Dasar dan Penerapannya*. Marhamah, L. (Ed.). Sumatra Barat: Mitra Cendekia Media.

### **Jurnal**

Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123-129. Diakses dari <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>.

Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N., & Rahma, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Rendahnya Pola Pikir pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SDN Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *NUSANTARA*, 3(2), 166-177. Diakses dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1238>.

Rahiem, M. D. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, 15(1), 1-20. <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>

Saurik, H. T. T., Purwanto, D. D., Hadikusuma, J. I. (2019). TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY UNTUK MEDIA INFORMASI KAMPUS. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. 6(1), 71-76. Diakses dari <https://doi.org/10.25126/jtiik.2019611238>

Sayılgan, Özge. (2023). Exploring Interactivity in Digital Comics: A Multifaceted Analysis of Sequential Storytelling. *Interactive Film & Media Journal*. 3. 97-105. 10.32920/ifmj.v3i1.1687.

### **Website**

Arifin, S. (2023). *Mengenal Apa Itu Layout: Pengertian, Tujuan, Manfaat, Elemen Dasar dan Prinsip Pembuatannya*. Diakses pada 10 Februari 2024, dari <https://www.gamelab.id/news/2197-mengenal-apa-itu-layout-pengertian-tujuan-manfaat-elemen-dasar-dan-prinsip->



- Lubis, H. A. R. (2023). *Grid System dalam Desain UI/UX: Arti, Komponen, Jenis dan Contoh*. Diakses pada 10 Februari 2024, dari <https://dibimbing.id/blog/detail/grid-system-dalam-ui-ux>
- Napitupulu, E. (2023). Mencegah Kecanduan Gawai pada Anak. Diakses pada 4 Juni 2024, dari <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/06/19/perkuat-regulasi-diri-anak-untuk-hindari-kecanduan-gadget>
- Nugroho, S. A. (2022). *8 Elemen Desain Tipografi Yang Perlu Dipertimbangkan Untuk Desain Cetak & Web*. Diakses pada 9 Februari 2024, dari <https://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/8-Element-Desain-Tipografi-Yang-Perlu-Dipertimbangkan-untuk-Desain-Cetak-Web/7d05b33aa6ca958fa5832d493025fc3a274d3d81#>
- Pantau Banjir Jakarta. (2021). *Tentang Banjir Jakarta*. Diakses pada 6 Februari 2024, dari <https://pantaubanjir.jakarta.go.id/bencana-jakarta>
- Putri, G. (2021). *Waspada Ular Keluar Saat Banjir, Begini Cara Mencegahnya*. Diakses pada 4 Juni 2024, dari <https://www.kompas.com/sains/read/2021/02/25/113321823/waspada-ular-keluar-saat-banjir-begini-cara-mencegahnya?page=all>
- Wahyuni, N. (2022). *Psikososial Anak 6-12 Tahun*. Diakses pada 7 Februari 2024, dari [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1586/psikososial-anak-6-12-tahun](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1586/psikososial-anak-6-12-tahun)
- Wihanesta, R., Sulaeman, D., Pradana, A., Pribadi, Y. (2021). *Mengapa Jakarta Sering Mengalami Banjir dan Bagaimana Adaptasi Nature-based Solutions (NbS) dapat Membantu Mengurangi Risikonya*. Diakses pada 5 Februari 2024, dari <https://wri-indonesia.org/id/wawasan/mengapa-jakarta-sering-mengalami-banjir-dan-bagaimana-adaptasi-nature-based-solutions-nbs>