

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, N. M., Andi, F. M., & Recoba, A. M. (2023). *Buku Ajar Komunikasi Visual*.
- Afif, R. T., Putri, R. Y., & Sumarlin, R. (2024). DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D “NYURABI KUY!” SEBAGAI MEDIA INFORMASI JAJANAN TRADISIONAL SURABI BANDUNG. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10(0).
- Andrian, H. M. (2018). Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Informasi dan Promosi Pada CV Handy Kartanegara. *Jurnal Informatika*, 5(3), 3–8.
- Antonius, S., & Sama, H. (2020). Studi Komparasi Bitmap Dan Vektor Terhadap Kualitas Digital Art: Case Study Deviantart Nabhan Dan Pixeljeff1995. *Universitas Internasional Batam*, 1, 596–603. <http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Ayuni, V. S., Munandar, H., & Junita, S. (2020). Pengembangan Media Poster Pelestarian Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPA Tema 6 Subtema 3. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1–14.
- Binus University. (2024). 7 Jenis Ilustrasi dalam Desain Grafis Berdasarkan Tampilannya. Binus University. <https://binus.ac.id/malang/2024/10/7-jenis-ilustrasi-dalam-desain-grafis-berdasarkan-tampilannya/>
- Board Game Geek. (n.d.). *Board Game Geek*. <https://boardgamegeek.com/wiki/page/mechanism>
- Bustamam, M. (2022). Karakteristik Anak Usia Pendidikan Menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Chandra, W., & Mubarak, F. (2022). Gawat, Indonesia Hadapi Ancaman Kepunahan Burung Tertinggi Di Dunia. *Mongabay*. <https://www.mongabay.co.id/2022/05/13/gawat-indonesia-hadapi-ancaman-kepunahan-burung-tertinggi-di-dunia/>
- Cindra, A. (2019). *Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan Dengan 6 Genre Board Game Ini!* Boardgame.Id. <https://boardgame.id/?p=55926>
- Damayanti, A., Suradika, A., & Asmas, T. B. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10.

<http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

- Dewantari, A. A., & Wicaksana, A. B. C. (2023). Perancangan Buku Pop-up Satwa Endemik Indonesia. *DeKaVe*, 16(1), 81–99. <https://doi.org/10.24821/dkv.v16i1.7896>
- Dewi, A. C., Ramadani, A. F., Afiza, N., Rusada, M., & Almawaddah, N. R. (2023). Penggunaan Bahasa Indonesia Dikalangan Remaja. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(7), 1049–1053. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i7.809>
- Fahrurrozhi, A., & Kurnia, H. (2024). Memahami Kekayaan Budaya dan Tradisi Suku Bali di Pulau Dewata yang Menakjubkan. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 39–50. <https://doi.org/10.61476/6635j851>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DESA PELANGKIAN MELALUI EDUKASI DAN LITERASI KEUANGAN PASAR MODAL MENUJU MASYARAKAT CERDAS BERINVESTASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 3(1), 291–298. www.jurnalumb.ac.id
- Gilang, B., & Santi, S. M. (2020). Perancangan Media Edukasi Hewan Terancam Punah Dan Hewan Punah Endemik Indonesia Untuk Pelajar Kelas 4 Sekolah Dasar Di Kabupaten Bandung. *ArtComm – Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 03(02), 158–178.
- Grafura, L., & Wijayanti, A. (2020). *Metode dan Strategi Pembelajaran yang Unik* (1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- 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>
- IFAW. (n.d.). *Disrupting Wildlife Trade in Southeast Asia*. <https://www.ifaw.org/international/projects/tripod>
- Ifrianti, S., & Ningrum, A. R. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosional Peserta Didik di Kecamatan Sukarame,

- Kota Bandar Lampung. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 6(2), 252–270.
<https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.7085>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- IUCN Red List. (2024). *IUCN Red List*. <https://www.iucnredlist.org/>
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya Dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh Pada Cerita Rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5(November), 25–31. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Kemendikbudristek. (2022). Pedoman Perjenjangan Buku. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 021, 1–45.
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). *Perancangan Board Game s sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar*. 8(2), 132–146.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Kustina, R. (2020). Onomatope Bahasa Devayan. *Jurnal Metamorfosa*, 8(1), 112–119.
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 78547.
- Lubis, F., Apriani, R., Berliana, S., Manurung, A., Putri, C., Fajrina, F. P., & Munte, C. C. (2024). *Analisis Penggunaan Bahasa Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar di SD Negeri 101771 Tembung Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Medan*. 8, 20871–20875.
- Maddison, N. (2022). Pedoman penanganan organisme hidup hasil sitaan. In *Pedoman penanganan organisme hidup hasil sitaan*. <https://doi.org/10.2305/iucn.ch.2019.03.id>
- Maharani, S. A., Romadhona*, M., & Masnuna, M. (2023). Perancangan Picture Storybook Berbasis Augmented Reality (Ar) Tentang Edukasi Sigap Bencana Alam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 4(2), 67–80. <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i2.89>
- Masnuna, & Okalia, I. R. (2020). Strategi Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Usia 7-9

- Tahun Melalui Buku Cerita Bergambar Tentang Rukun Iman Dan Rukun Islam. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23(1), 13–21. <https://doi.org/10.24821/ars.v23i1.3798>
- Meidita, E., Utami, M. N., & Armada, F. (2018). Keanekaragaman Jenis Burung Di Wilayah Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 1(1), 38–48.
- MENLHK. (2022). *Ikhtisar Kehati Indonesia – Balai Kliring Keanekaragaman Hayati Indonesia | CHM |*. Bkkhi. <https://balaikliringkehati.menlhk.go.id/kehati-indonesia/ikhtisar-kehati-indonesia/>
- Mulyati, M. I. (2022). Studi Pemilihan Warna terhadap Interior Kamar Praktek Dokter dan Ruang Tunggunya Anak Berkaitan terhadap Tingkat Stres Pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1349–1358.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Olsen, D. K. (2022). *Survei: Burung Liar dari Indonesia Banyak Dijual Online di Filipina*. Mongabay. <https://www.mongabay.co.id/2022/11/29/survei-burung-liar-dari-indonesia-banyak-dijual-online-di-filipina/>
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna Dalam Dunia Visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru*, 12(2), 90–97. <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Republik Indonesi Nomor P.92/Menlhk/Setjen/Kum.1/6/2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Dan Kehutanan Nomor P.20/Menlhk/Setjen/Kum.1/6/2018 Tentang Jenis Tumbuhan Dan Satwa Yang Di, Peraturan Menteri 1 (2018).
- Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 28–43. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3537>
- Prawiradilaga, D. M. (2019). *Orasi Pengukuhan Profesor Riset Bidang Zoologi Keanekaragaman dan Strategi Konservasi Burung Endemik Indonesia*.
- Prihandoko, G. K., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia :*

- Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi Menggambar Ilustrasi dengan Ilustrator*.
- Putra, S. B. Y. (2022). Training Dan Edukasi Anti Bullying Siswa Di Sekolah Sebagai Bentuk Implimentasi Nilai Hak Asasi Manusia (HAM). In *Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue 3, pp. 248–253)*.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *JURNAL PANCAR: Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar*, 6(2), 242–250.
- Reformas, I. B., & Nugrahani, R. (2022). *Perancangan Board Game tentang Ilmuwan Dunia sebagai Media Edukasi untuk Anak*. XVI(2).
- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0).
- Sari, S. M. (2021). *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-Kanak*. 2(1), 22–36. <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>
- Sembiring, T. B., Irmawati, Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2023). *Buku Ajar Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)* (D. B. Ismaya (ed.); 1st ed., Issue 1). CV Saba Jaya Publisher.
- Sosilawati dkk. (2017). Sinkronisasi Program dan Pembiayaan Pembangunan Jangka Pendek 2018-2020 Keterpaduan Pengembangan Kawasan dengan Infrastruktur PUPR Pulau Jawa. In *Kementerian PUPR*.
https://bpiw.pu.go.id/uploads/publication/attachment/Buku_1Jawa.pdf
- Sugiarto, P. (2024). *PEDAGANG ILEGAL DELAPAN CULA BADA DAN GADING GAJAH DITANGKAP GAKKUM KLHK DI PALEMBANG*.
<http://gakkum.menlhk.go.id/organisasi/upt>
- Supriyono, W., & Murtiyoso, O. (2022). Burung Endemik Indonesia Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Light Box. *Pendidikan Seni*, 7(1), 43–53.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan

- Remaja Awal, Menengah Dan Implikasinya Terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>
- Sya'ban, S. U., Baskoro, M. L., & Armayuda, E. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Satwa Endemik Pulau Jawa Untuk Anak Usia 7 Hingga 11 Tahun. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 600–611.
<http://aksa.stsrdvisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/51>
- Taru, A. (2018). *Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai!* Playday.Id. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Tengor, M. R., Paseru, D., & Sanger, J. B. (2019). Aplikasi Pengenalan Satwa Endemik Pulau Sulawesi Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Ilmiah Realtech*, 15(1), 25–32.
<https://doi.org/10.52159/realtech.v15i1.78>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal Adiwarna*, Vol 1, Hal 1-9.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 (1990).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2024 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 Tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati Dan Ekosistemnya (2024).
- Wahyuningsih, S. (2015). Desain Komunikasi Visual. *Aspek Desain Komunikasi Visual*, 172.
- Widyasari, Yani, A. R., Wulandari, N., Imani, E. C., & Visual, D. K. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(02), 298–316. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/medag/article/view/6417/3050>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>
- WWF. (n.d.). *Perdagangan Satwa Liar Illegal*. <https://www.worldwildlife.org/>