

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Kusumaningsari, “Pemanfaatan Dan Pengelolaan Sampah Organik Dan Nonorganik,” *J. Kesehat. Lingkung.*, vol. 8, no. 9, pp. 1–58, 2017.
- [2] R. H. Wirasasmita *et al.*, “Bahaya Sampah Plastik bagi Kesehatan dan Lingkungan,” *ABSYARA J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 2714–6286, pp. 1–8, 2020, doi: 10.29408/ab.v1i2.2749.
- [3] A. Riani, “Hanya 9 Persen Sampah Plastik yang Berhasil Didaur Ulang di Seluruh Dunia,” *27 Februari*, 2022.
- [4] A. Novellino, “Sampah Plastik 2021 Naik ke 11,6 Juta Ton, KLHK Sindir Belanja Online,” *26 Februari*, 2022.
- [5] E. P. Sherly Puspita, “Indonesia Penyumbang Sampah Plastik Terbesar Kedua di Dunia,” *19 Agustus*, 2018.
- [6] K. Pengantar, “KABUPATEN TEGAL PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL TAHUN 2019,” 2024.
- [7] P. I. J. Tumanggor and R. S. Santoso, “Analisis Kebijakan Pengelolaan Sampah Di Kabupaten Tegal,” *J. Public Policy Manag. Rev.*, vol. 8, no. 4, pp. 339–364, 2019.
- [8] L. Hanim, Maryanto, Djunaedi, and D. Wahyono, “WEBINAR NASIONAL PENGABDIAN MASYARAKAT Peran Perguruan Tinggi dalam Pemberdayaan Masyarakat di Era New Normal Unit Pengelola Kuliah Kerja Nyata (UPKKN) LPPM UNS 8 Oktober 2020,” *Webinar Nas. Pengabd. Masy.*, pp. 247–250, 2020.
- [9] A. Mufida¹ and M. Ro’is Abidin², “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun,” *J. Barik*, vol. 2, no. 3, pp. 44–59, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>.
- [10] B. A. B. Ii, “Pengaruh Permainan Ice..., Charolina Sulistiowati, FKIP

UMP, 2014,” no. 1962, pp. 7–29, 2010.

- [11] J. C. Wicaksono, T. A. S. Prasida, and J. Prestiliano, “Perancangan Card Game ‘Happy Teeth’ sebagai Media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut,” *Nirmana*, vol. 22, no. 2, pp. 78–88, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.2.78-88.
- [12] F. S. Putra, “Program studi desain komunikasi visual universitas nusa putra sukabumi 2021,” 2021.
- [13] D. Sebagai, P. Untuk, and M. Program, “GAME EDUKASI LINGKUNGAN MEMBUANG SAMPAH BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI,” 2020.
- [14] Y. F. Avianto and T. A. S. Prasida, “Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game,” *Aksara*, vol. 30, no. 1, p. 133, 2018, doi: 10.29255/aksara.v30i1.223.133-148.
- [15] N. Maharani, P. Aditia, S. Ds, M. Ds, S. Hajar, and S. Pd, “Perancangan board game sebagai media edukasi pengolahan sampah elektronik untuk anak usia 9 - 12 tahun : Design of boardgame as media to educate electronic waste management forchilderage 9-12 years old,” vol. 5, no. 3, pp. 3–4, 2018.
- [16] J. Weirian, T. A. Setiawan, and B. S. Utami, “Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi,” *J. Imajin.*, vol. XIII, no. 2, pp. 43–54, 2019.
- [17] W. Widyasari, A. R. Yani, N. Wulandari, and E. C. Imani, “Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 7, no. 2, pp. 298–316, 2021, doi: 10.33633/andharupa.v7i2.4243.
- [18] E. A. Dalilah, “Dampak Sampah Plastik Terhadap Kesehatan dan Lingkungan,” *Dampak Sampah Plast. Terhadap Kesehat. dan Lingkung.*,

pp. 1–5, 2021.

- [19] K. P. Lingkungan, “Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam,” vol. 3, pp. 39–51, 2018.
- [20] R. H. Magh’firoh, Y. W. Nugroho, and I. K. Christian, “Board Game Sebagai Sarana Untuk Memperkenalkan Tokoh-Tokoh Cerita Rakyat di Jawa Timur Pada Anak Usia 7-12 Tahun,” *Artika*, vol. 5, no. 2, pp. 124–140, 2021, doi: 10.34148/artika.v5i2.440.
- [21] G. Feinberg and J. Sucher, *The Art Of Game Design*, vol. 38, no. 12. 1988.
- [22] A. D. Wulandari, “Pengertian Game,” *Game Edukatif Sej. Komput. Menggunakan Role Play. Game Mak. Xp Sebagai Media Pembelajaran Di Smp Negeri 2 Kalibawang*, p. 111, 2017, [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/19497/1/Agustina Dwi 08520244049.pdf>.
- [23] C. G. Writer and W. B. Author, *Card Games*. .
- [24] W. Perkasa, “Game Edukasi Petualangan Lutung Kasarung Berbasis Android,” p. 1, 2019.
- [25] Ms. Indiria Maharsi, *Ilustrasi*. 2016.
- [26] G. L. Indonesia, “TA : Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Sikap Anak Terhadap Tindak Kekerasan Orang Tua Sebagai Media Edukasi Anak,” 2017, [Online]. Available: <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2561/>.
- [27] Priscilia Yunita Wijaya, “Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual,” *Nirmana*, vol. 1, no. 1, pp. 47–54, 1999, [Online]. Available: <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>.
- [28] D. M. Normansyah, “Landasan Teori Tipogrifi,” *Desain*, pp. 1–9, 2017, [Online]. Available: <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/26573>.
- [29] K. Praktik, “Perancangan Rebranding Produk Umkm Surabaya Pada Cv Amigo Kriya Indonesia,” 2020.

- [30] D. N. Fajar Paksi, “Warna Dalam Dunia Visual,” *IMAJI Film. Fotogr. Telev. Media Baru*, vol. 12, no. 2, pp. 90–97, 2021, doi: 10.52290/i.v12i2.49.
- [31] Sugiyono, *Pengantar Metodologi Penelitian*. 2021.
- [32] G. R. Ahmad and A. Susantiaji, “Analisa sebaran klasifikasi Usaha Kecil Menengah (UKM) di Kabupaten Tegal,” *Geomedia Maj. Ilm. dan Inf. Kegeografian*, vol. 18, no. 1, pp. 43–49, 2020, doi: 10.21831/gm.v18i1.31419.
- [33] R. Hamdani, “Metode Penelitian,” *Repository.Unpas.Ac.Id*, pp. 54–81, 2016, [Online]. Available: [http://repository.unpas.ac.id/11461/26/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/11461/26/BAB%20III.pdf).
- [34] D. Cahyania, “Tinjauan Atas Prosedur Pembelian Peralatan Kantor Pada Pt Deltra Wijaya Konsultan,” *J. Komun.*, pp. 20–27, 2018.
- [35] Moleong, “Metode Penelitian Kualitatif,” 2010.
- [36] R. K. Iryana, “Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif,” *Budid. AYAM RAS PETELUR (Gallus sp.)*, 2010, [Online]. Available: <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989.
- [37] H. Susanto, *Perancangan Brand Identity Dan Media Promosi Jati Garment Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness*. 2018.
- [38] Aminudin, “Profil Badan Publik Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Tegal,” pp. 1–17, 2021, [Online]. Available: <https://ppid.tegalkab.go.id/open/file/b76374a0ea5fd36c2b9f23602fee3253/942e5f9566730fe91d98867b46c65df4>.
- [39] I. Istiqomah and I. Andriyanto, “Analisis SWOT dalam Pengembangan Bisnis (Studi pada Sentra Jenang di Desa Kaliputu Kudus),” *BISNIS J.*

Bisnis dan Manaj. Islam, vol. 5, no. 2, p. 363, 2018, doi:
10.21043/bisnis.v5i2.3019.

- [40] Y. Tanuatmadja, I. W. Swandi, and A. Raditya, "Perancangan Branding "Marilyn's Cake" Surabaya Yunita," *Peranc. Brand.*, vol. 12, no. 1(4), pp. 1–12, 2014, [Online]. Available:
<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/download/2025/1818>.
- [41] D. T. Astarina, "Little Boo Daycare and Preschool," *J. Tingkat Sarj. Bid. Senirupa dan Desain*, p. 1, 2012, [Online]. Available:
<https://www.neliti.com/publications/243202/little-boo-daycare-and-preschool>.
- [42] P. NASRULLAH, "Psikologi Warna," *Bandung Yayasan Bina Solusi Cerdas*, p. 24, 1998, [Online]. Available:
https://repository.dinus.ac.id/docs/ajar/PSIKOLOGI_WARNA.pdf.
- [43] P. Zharandont, "Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia," *Hum. Binus*, vol. 2, no. Terminologi warna, p. 1086, 2011, [Online]. Available:
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>.