

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P. (2005). *Basic Design 03: Typography*. Singapore: AVA Publishing SA.
- Andrew, A. (t.thn.). *Pengertian Warna Primer: Jenis, dan Makna Psikologis*. Diambil kembali dari gramedia.com: <https://www.gramedia.com/literasi/warna-primer/?srsltid=AfmBOorczG4TW-XhJfBG4Tmgt077GhMjFOQgCiSaa8gK3vlxyhq7GGq>
- Ansori, A., & Martoyo. (2024). *Pengertian*: Jurnal Pendidikan Indonesia. *lapad*.
- Anto, P., Andrijanto, M. S., & Akbar, T. (2017). PERANCANGAN BUKU PEDOMAN UMUM EJAAN BAHASA INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EJAAN DI SEKOLAH. *Jurnal Desain*.
- Ardiansyah, S., Yani, A. R., & C.R.E.C, A. S. (2023). PERANCANGAN BUKU PANDUAN PENDAKIAN GUNUNG ARJUNOVIA TAMBAKSARI SEBAGAI MEDIA INFORMASI. *JESKOVIA*.
- Ariani, N. W. (2024, Juni 04). *9 Pendaki Tewas di Gunung Rinjani dari 2017 hingga 2024*. Diambil kembali dari detik.com: <https://www.detik.com/bali/nusra/d-7372734/9-pendaki-tewas-di-gunung-rinjani-dari-2017-hingga-2024>
- Bagaskara. (2024, November 19). *Simak Preferensi Bacaan Gen Z 2024*. Diambil kembali dari goodstats: <https://goodstats.id/article/physical-book-or-e-book-menelusuri-preferensi-bacaan-gen-z-2024-5Qb7l>
- eraspace. (2024, Februari 4). *Hasil Studi Ungkap Gen Z Jadi yang Terbanyak Gunakan Internet*. Diambil kembali dari eraspace: <https://eraspace.com/artikel/post/hasil-studi-ungkap-gen-z-jadi-yang-terbanyak-gunakan-internet>
- Evi, R. (2024, Desember). *Desain Grafis Berbagai Generasi dari Gen Z hingga Baby Boomers*. Diambil kembali dari jasalog: <https://jasalog.id/artikel/desain-grafis-berbagai-generasi-dari-gen-z-hingga-baby-boomers>

- Hanifa, M., Lidinillah, D. A., & Mulyadiprana, A. (2021). Perancangan Buku Komik Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA*.
- Houston, G. (2016). *ILLUSTRATION THAT WORKS*. United States: Monacelli Studio.
- Irawatie, A. (2024, Desember 2). *Generasi Z dan Literasi Buku, Tantangan Membangun Minat Baca di Era Informasi*. Diambil kembali dari kompasiana:
https://www.kompasiana.com/anieki4949/674d03aded641538f24af442/generasi-z-dan-literasi-buku-tantangan-membangun-minat-baca-di-era-informasi?page=all#goog_rewarded
- Javis. (2024, Desember 13). *10 Types of Book Binding You Should Know About (With Examples)*. Diambil kembali dari mainlandprinting:
<https://www.mainlandprinting.com/different-book-binding-types/>
- Kurniawan, E. (2004). *Panduan Mendaki Gunung Dalam Infografis*.
- Marta, A. D. (2025). *Perbedaan Gen Z dan Alpha, Mana yang Lebih Dominan?* Diambil kembali dari unmaha.ac.id: <https://blog.unmaha.ac.id/perbedaan-gen-z-dan-alpha-mana-yang-lebih-dominan/>
- populix. (2023). *Observasi: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis, Contoh*. Diambil kembali dari populix: <https://info.populix.co/articles/observasi-adalah/>
- Pramudya, R. A., & Syarip Hidayat, S. M. (2017). Perancangan Buku Panduan Mendaki Gunung untuk Pemula. *eProceedings of Art & Design*.
- Prasetya, A. W. (2023, Februari 24). *Jangan Asal Mendaki, Pemula Perhatikan 5 Level Jalur Pendakian di Indonesia Ini*. Diambil kembali dari KOMPAS.COM:
<https://asset.kompas.com/crops/jNJCw78jRpATerjMmadbBwqblkE=/0x0:1800x1200/750x500/data/photo/2021/05/10/6099375e04acb.jpg>
- Primanda, A., & Maftuh, L. S. (2022). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI UNTUK PENDAKI GUNUNG PEMULA. *JURNAL VISUALARAS*.
- Putri, M. I. (2021, Agustus 29). *Pengertian Ilustrasi dan Jenis-jenis Gambarnya*. Diambil kembali dari tirto.id: <https://tirto.id/pengertian-ilustrasi-dan-jenis-jenis-gambarnya-gi2q>
- Rustan, S. (2020). *LAYOUT2020*. Jakarta: CV. Nulisbuku Jendela Dunia.

- Sakinah, R. A. (2024, Oktober 15). *Minat Baca di Indonesia Naik, Perpustakaan Pasang Target Ambisius pada 2024*. Diambil kembali dari data.goodstats.id: <https://data.goodstats.id/statistic/minat-baca-di-indonesia-naik-perpustakaan-pasang-target-ambisius-pada-2024-dola9>
- Samara, T. (2017). Making and Breaking the Grid. Dalam T. Samara, *Making and Breaking the Grid*. Inggris: Rockport Publishers.
- Sonny Ardiansyah, A. R. (2023). Perancangan Buku Panduan Pendakian Gunung Arjuno via Tambaksari sebagai Media Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVIA)*.
- Stone, T. L. (2006). Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design. Dalam T. L. Stone, *Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. United States of America: Rockport.
- Susilo, T. (2012). *Siap Mendaki! Panduan Dasar Kegiatan Pendakian*.
- Suwarno, W. (2011). Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Universal, U. (2025, Februari 12). *FOMO di Era Digital : Mengapa Ini Terjadi dan Bagaimana Mengatasinya?* Diambil kembali dari uvers.ac.id: <https://uvers.ac.id/fomo-di-era-digital-mengapa-ini-terjadi-dan-bagaimana-mengatasinya/#:~:text=Apa%20itu%20FOMO?,menarik%20atau%20kita%20sedang%20tertinggal>.
- Wardini, I. S. (2022, Februari 28). *Alami Hipotermia, Pendaki Meninggal di Puncak Gunung Lawu Karanganyar*. Diambil kembali dari solopos.espos.id: <https://solopos.espos.id/alami-hipotermia-pendaki-meninggal-di-puncak-gunung-lawu-karanganyar-1264458-1264458>
- Yunanto, P. W., Nugraheni, M., & Nugraha, N. (2021). SISTEM INFORMASI PENJEJAK PENDAKIAN GUNUNG BERBASIS WEB. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Indonesia (SINTESIA)*.