

DAFTAR PUSTAKA

Dari buku

Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *The Fundamentals of Creative Design: Second Edition*. Fairchild Books AVA.

Aqib, Z. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Brathwaite, B., Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Course Technology/Cengage Learning, Boston, MA.

Chadwicke, Jenkins dan McGuire, Morgan. (2009). *Creating Games: Content, Mechanics, and Technology*, Massachusetts: A K Peters, Ltd.

Dariyo, Agoes. (2004). *Psikologi perkembangan remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Dharmamulya, Sukirman. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kapel Press Puri Arsita.

Hendryadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. (2019). *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium.

Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi: 2. Jakarta: PT Indeks.

Manuaba, IAC., I Bagus, dan IB Gde. (2010). *Ilmu Kebidanan, Penyakit Kandungan dan KB untuk Pendidikan Bidan*. Edisi kedua. Jakarta: EGC.

- Mudlofir, Ali., dan Evi Fatimatur Rusydiyah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pribakti, B (2010). *Tips dan Trik Merawat Organ Intim*. Jakarta: Sagung
- Rangkuti, Freddy. (2016). *Teknik Membedakan Kasus Bisnis Analisis SWOT*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rustan, S. (2013). *Huruf, Font, dan Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Arief S. et al. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanyoto, Abdi. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Schell, Jesse, (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, CRC Press.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi penelitian visual dari seminar ke tugas akhir*. Bandung: Dinamika Komunika.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Tinarbuko, Isidorus Tyas Sumbo (2015). DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: CAPS.

Umniyati, H et al. (2020). Manajemen Kebersihan Menstruasi dan Pencegahan Perkawinan Anak. Jakarta: Pimpinan Pusat Muslimat NU bekerjasama dengan UNICEF Indonesia.

Widoyoko, Eko Putro. (2014). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wijayanti, Titik, (2012). Marketing plan! Dalam bisnis second edition. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Yulianto, et al. (2009). Pengantar teknologi dan informasi. Bandung: Politeknik Telkom.

Dari jurnal

Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Board Games as A New Media to Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based on Astrological System of Kolenjer. Bandung Creative Movement (BCM) Journal, 4(1).

Chandra-Mouli, V. dan Patel, S. P. (2020). Mapping the Knowledge and Understanding of Menarche, Menstrual Hygiene, and Menstrual Health among Adolescent Girls in Low- and Middle-income countries. In Sexual and Reproductive Health Matters (Vol. 28, Issue 1). <https://doi.org/10.1080/26410397.2020.1, 854928>

Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah Seni & Desain. Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan, 3(02), 278-289.

- Jayanti, N. F., & Purwanti, S. (2012). Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Anak Dalam Menghadapi Menarche Di SDN 1 Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. *Jurnal Bidan Prada*, 1-14.
- Karsono, et al. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 1, Nomor 1.
- Komariyah, Z. dan Soeparno. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ajar Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Babat Jerawat I Surabaya. Vol.10 No. 1.
- Muatet, M., & et al. (2009). Towards a Serious Game to Help Students Learn Computer Programming. *International Journal of Computer Games Technology*, 1-12.
- Pasmahputra, M., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukatif Mengenai Rangkaian Peristiwa Bandung Lautan Api. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Sahid, A. R. N., Soedewi, S., & Desintha, S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kota Cimahi. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Setiyorini, I., & Abdullah, M. H. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol. 01, No. 02, 0-216.

Soedarso, Nick. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 Nomor 2. Visual Communication Design BINUS University.

Sunanih, et al. (2020). Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 2 No. 3, Hal. 486-492.

Swasty, W., Rahmawati, E., Mustikawan, A., & Koesoemadinata, M. I. P. (2021). Package design color preference using eye-tracking technology: Does gender make a difference? In Dynamics of Industrial Revolution 4.0: Digital Technology Transformation and Cultural Evolution (pp. 157-161). Routledge.

Witabora, Jonata. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. Jurnal Desain Komunikasi Visual, School of Design, 3 (2) 659-667.

Dari internet

Survey Demografi Kesehatan Indonesia. (2012). Kesehatan Reproduksi Remaja. Jakarta: BKKBN, BPS, Kementerian Kesehatan, dan ICF International.

Survey Demografi dan Kesehatan Indonesia. (2017). Jakarta: BKKBN, BPS, Kementerian Kesehatan, dan ICF International.

Erikawati. (2020). Belajar Sambil Bermain Menjadi Lebih Menyenangkan. Guru Berbagi. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat, <https://diskes.jabarprov.go.id/>

Halodoc, "Inilah 4 Fase Menstruasi pada Wanita". (2019), Diakses pada 10 April 2023