

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Asmoro. 2004. Filsafat dan Kebudayaan Jawa. Sukoharjo: CV Cenderawasih
- Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif – Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dhamastuty, Mutiara Putri. 2018. Kajian Simbol Visual *Pawukon*. Surakarta: ISI Surakarta
- DK Aditya, MIP Koesoemadinata, S Hidayat, T Wahab. 2018. *Board games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board game Project Based On Astrological System of Kolenjer*. Bandung Creative Movemoent (BCM) Journal. Vol. 4.
- Fullerton, Tracy. 2004. Game Design Workshop. London: CRC Press
- Gallop, Annabel dan Bernard Arps. 1991. Golden Letters Writing Tradition of Indonesia. Jakarta: PT Jayakarta Agung Offset
- Ghony, M Djunaidi dan Fauzan Almanshur. 2012. Metode Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Hartono. 2016. Primbon Jawa (Klisifikasi, Makna, dan Kearifan Lokal). Yogyakarta: Universitas Gajah Mada
- Klimchuk, Marianne Rosner dan Sandia A. Krasovec. 2007. Desain Kemasan. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi
- Mantra, Ida Bagoes. 2008. Filsafat Penelitian dan Metode Penelitian Sosial. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- McGuire, M dan Jenkins. 2009. *Creating Games Mechanics Content and Technology*. Massachusetts: AK Refers Ltd
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis, 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Majapahit Gajah Mada*. library.binus.ac.id/eColls/eJournal/02_DKV_Nick%20Soedarso.pdf (3 April 2019)
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabela
- Suits, Bernard. 2014. *The Grasshoper – Third Edition*. Canada: Broadview Press
- Suniati, Nia, Syarip Hidayat, and Taufiq Wahab. "Perancangan Card Game Tatarucingan Untuk Usia 11-15 Tahun." *eProceedings of Art & Design* 3.3 (2016).
- Tanojo, R. 1952. *Pawukon*. Blitar. Percetakan Liem Liang Djwan
- Walker, D.G. 2014. *A Book of Historic Board game*. Cynningstan: Lulu