

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Dimas Krisna. 2016. "Pemanfaatan Aplikasi Game Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Pelajaran Sejarah." 3: 146–51.
- Aditya, Dimas Krisna, M Isa Pramana Koesoemadinata, Syarip Hidayat, dan Taufiq Wahab. 2019. "Sangkan Hurip, a Board Game Design Project Based on Kolenjer Astrological Math Narratives." 197: 179–86.
- Anggraini, Lia, dan Kirana Nathalia. 2014. "Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula." 1: 100.
- Chandra, Tiffany. 2012. "Perancangan Buku Ilustrasi Pencegahan Pikun Sejak Dini." *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Senirupa dan Desain* (1): 12.
- Evans, Poppy, dan Aaris Sherin. 2013. *Graphic Design*.
- Fajarizka, Anggun, dan R. Eka Rizkiantono. 2016. "Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4." 5(2).
- Fariz, Muhammad Hadyan, dan Imansyah Lubis. 2015. "Design Board Game Of Tourism Attraction In Jakarta." 2(1): 207–23.
- Fauhani, Sabila Anindita, Bing Bedjo Tanudjaja, dan Daniel Kurniawan Salamoan. 2017. "Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Panduan Dalam Memelihara Kucing Untuk Remaja dan Dewasa Muda usia 16 – 24 Tahun." *Jurnal DKV Adiwarna*: 1–9.
- Fitriana, Sayang Sulistiya Edy. 2013. "Media Pembelajaran Interaktif Ketrampilan Untuk Anak Tunagrahita Ringan Pada Slb N Semarang."
- Hartanto, Lidya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty. 2015. "Perancangan Buku Ilustrasi Mengenai Ibu Bekerja dan Ibu Rumah Tangga." : 1–11.

- Isada, Levina, Obed Bima Wicandra, dan Abigail Aniendya. 1998. “Perancangan Buku Ilustrasi Dengan Tema Peristiwa Kerusuhan Mei 1998.”
- Jamal, Johan Novtira et al. 2015. “Jurnal Perancangan Board Game Sang Pemimpin Untuk Memunculkan Nilai-Nilai Kepemimpinan Pada Remaja.” 2(1): 76–83.
- Jordi, Dede. 2017. “Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun.” *Universitas Negeri Padang* (September).
- Mardotillah, Mila, dan Dian Mohamad Zein. 2017. “Silat : Identitas Budaya, Pendidikan, Seni Bela Diri, Pemeliharaan Kesehatan.” *Jurnal Antropologi: Isu-Isu Sosial Budaya* 18(2): 121.
- Meilani, Meilani. 2013. “Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana.” *Humaniora* 4(1): 326.
- Mubarak, Abdul. “Board Game Pahlawan Kemerdekaan.”
- Prameswara, Arvino, dan Riky Siswanto. 2016. “Perancangan Board Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menumbuhkan Minat Baca Anak Jalanan Di Bekasi.” 3(3): 423–30.
- Prasetyo, Herdi, and Indira Rachmawati. 2016. “Analisis Aisas (Attention, Interest, Search, Action, Share) Pada Pengguna Asus Zenfone Di Indonesia.” *eProceedings of Management* 3(3): 2765–80.
- PRASETYO, RUDY ANANG. 2017. “Perancangan Board Game ‘Pengenalan Budaya Nusantara’ Tentang Pentingnya Mengenal Budaya Indonesia Sejak Usia Dini.” 6: 5–9.
- Romanica, Gladis Mega. 2018. “Perancangan Board Game Bertema Pasar Tradisional Yogyakarta.”
- Saputro, Khamim Zarkasih. 2018. “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja.” *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* 17(1): 25.

- Sitepu, Vinsensius. 2004. "Panduan Mengenal Desain Grafis." *Escaeva.Com*: 52.
- Streit, Aprilia Kartini, dan Hadi. 2018. "Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Sudirgo, Joshua Pratama, Aznar Zacky, dan Heru Dwi Waluyanto. 2013. "Perancangan Buku Ilustrasi Pengetahuan Mengenai Kanker Serviks." : 1–12.
- Sulistianto, Dwi. 2016. "Perancangan Buku Ilustrasi Jurus Tunggal Ikatan Pencak Silat Indonesia Untuk Usia 9-10 Tahun." *universitas Telkom* 3(3): 593–607.
- Sutanto, Stephanie Devina, Maria Nala Damajanti, dan Jacky Cahyadi. 2019. "Perancangan Buku Cerita Tentang Pengelolaan Kesehatan Mental Bagi Remaja." (Geldard 21): 1–12.
- Telkom, Universitas. 2016. "Perancangan Ensiklopedia Teknik Ilustrasi Dan Ilustrator Kota Bandung." 3(3): 640–55.
- Wahyuningrum, Nurul Syifa, Dimas Krisna Aditya. 2018. "Perancangan Boardgame Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Untuk Anak Di Kota Bandung Designing the Boardgame As Astronomy Education for Children in Bandung City." 5(3): 1344–51.
- Wirayudha, Rahmat Panji, Dan Dimas Krisna Aditya. 2019. "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Falsafah Hidup Suku Lampung Melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan Ii." 6(2): 1158–71.
- Yulio Pratama, Rendra, Dan Agus Trilaksana. 2018. "Perkembangan Ikatan Pencak Silat Indonesia (Ipsi) Tahun 1948-1973." *Avatara* 6(3).
- Yunita, Ismi, Dan Adhicipta R. Wirawan. 2017. "Perancangan Media Board Game Menggunakan Jurusan Sosial Studi Kasus : Kelas Xi Sosial Sma Galaxy

Semester Gasal Tahun Ajaran 2016-2017.” *Jurnal Akuntansi Dan Teknologi Informasi (Jati)* 11(2009).