

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2017). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries*, 64-69.
- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2018). Sangkan Hurip, a Board Game Design Project Based on Kolenjer Astrological Math Narratives . *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries*, 179-186.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asilestari, P. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TKIT Nurul Islam Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur). *Jurnal PAUD Tambusai*, 55-62.
- Duniapcoid. (2020, Maret 12). *Kartun*. Retrieved from Dunia Pendidikan: <https://duniapendidikan.co.id/kartun/>
- Fahmi, N. E., Syarief, A., & Grahita, B. (2018). IDENTIFIKASI PENGALAMAN BERMAIN GAME MOBILE. *Jurnal Sositologi* , 246-259.
- Ismail, A. (2009). *Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Koesoemadinata, M. P., & Aditya, D. K. (2016). Visualazations of Wayang Characters In Comics (Case Study: Bima and Arjuna Characters in The Arts of Ardisoma, Teguh Santosa and Is Yuniarto). *Bandung Creative Movement (BCM) Journal*, 274-282.
- Latifa, S. G., & Kadarisman, A. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Permainan Tradisional Sunda Tanpa Alat Untuk Anak 7-12 Tahun . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6*, 861-873.
- Lestari, D. S., & Aditya, D. K. (2017). Perancangan Media Edukasi Tanggap Menghadapi Bencana Banjir Untuk Anak-anak Di Dayeuhkolot. *eProceedings of Art & Design*, 759-766.
- Majid, B. I. (2016). REFLEKSI DIRI SEBAGAI INSPIRASI KARYA LUKIS. *Arty: Journal of Visual Arts*, 1-17.
- Muliawan, J. U. (2009). *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk anak anda / Mengenal dan memahami sebagai media pengasahan otak kanan dan kiri anak*. Jogjakarta: Divapress.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta.

- Nahak, H. M. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosilologi Nusantara*, 65-76.
- Najib, Y. (2019, oktober 18). *Permainan Tradisional Jawa Barat dari Bebeletokan hingga Honghongan*. Retrieved from Tirto.id: <https://tirto.id/permainan-tradisional-jawa-barat-dari-bebeletokan-hingga-honghongan-ejXV>
- Nourovita, P. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial pada Anak Usia 4-5 tahun. *Early Childhood Education Papers*, 0-1.
- Nur, H. (2016). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun III, Nomor 1*, 87-94.
- Nurhadi, Z. F., & Kurniawan, A. W. (2017). KAJIAN TENTANG EFEKTIVITAS PESAN DALAM KOMUNIKASI. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 90-95.
- Oktavia, F. (2016). UPAYA KOMUNIKASI INTERPERSONAL KEPALA DESA DALAM MEMEDIASI KEPENTINGAN PT. BUKIT BORNEO SEJAHTERA DENGAN MASYRAKAT DESA LONG LUNUK. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1-15.
- Pahrudin. (2019, Juli 29). *Macam-Macam Jenis Layout*. Retrieved from Digital Marketing Kuningan: <http://www.digitalmarketingkuningan.com/macam-macam-jenis-layout-tata-letak/>
- Pratomo, A. G. (2016, Agustus 09). *Dampak Kecanduan Game Online dari Kacamata Psikolog*. Retrieved from Oketecno: <https://techno.okezone.com/read/2016/08/09/207/1459259/dampak-kecanduan-game-online-dari-kacamata-psikolog>
- Priatna, Y. (2017). Melek Informasi Sebagai Kunci Keberhasilan Pelestarian Budaya Lokal. *Publication Library and Information Science*, 1-37.
- Putri, G. S. (2018, Juni 20). *3 Tanda Anda Kecanduan Game yang Disebut WHO Penyakit Gangguan Mental*. Retrieved from Wartakota live: <https://wartakota.tribunnews.com/2018/06/20/3-tanda-anda-kecanduan-game-yang-disebut-who-penyakit-gangguan-mental>
- Ratminingsih, N. M. (2018). IMPLEMENTASI BOARD GAMES DAN PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19-28.
- Salamadian. (2017, Januari 14). *arti-warna/*. Retrieved from SALAMADIAN Muda dan Berilmu: <https://salamadian.com/arti-warna/>
- Saprilla, R. B., & Hidayat, S. (2019). PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL DAN MEDIA INFORMASI KAMPUNG BATIK LAWEYAN. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6*, 110-123.

- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: Dinamika Komunikasi.
- Suniati, N., Hidayat, S., & Wahab, T. (2016). PERANCANGAN CARD GAME TATARUCINGAN UNTUK REMAJA USIA 11-15 TAHUN . *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3*, 873-879.
- Thabroni, G. (2019, Agustus 23). *Tipografi: Pengertian, Parameter, Prinsip & Penjelasan Lengkap*. Retrieved from Serupa.id: <https://serupa.id/tipografi/>
- Vagansza. (2015, Mei 01). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game*. Retrieved from Boardgame.id: <https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>
- Walisyah, T. (2019). Bentuk-Bentuk Komunikasi Visual Dalam Periklanan. *Jurnal Komunika Islamika Vol. 6*, 33-57.
- Wirayudha, R. P., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Falsafah Hidup Suku Lampung Melalui Cerminan Kehidupan Tokoh Raden Intan li. *eProceedings of Art & Design*, 1158-1171.
- Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*, 1-11.