

## DAFTAR PUSTAKA

- 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).
- Aditya, D., Koesoemadinata, M. I. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2019, July). Sangkan Hurip, a board game design project based on Kolenjer Astrological math narratives. In *5th Bandung Creative Movement International Conference on Creative Industries 2018 (5th BCM 2018)* (pp. 179-186). Atlantis Press.
- Afifuddin, B. A. S., & Saebani, B. A. (2009). Metodologi penelitian kualitatif. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Ana Yuliantanti. (2008). *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*. Jakarta Utara: Esensi.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning.
- Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*.
- Indonesia, A. K. (2016). *Kuliner Betawi Selaksa Rasa & Cerita*. Gramedia Pustaka Utama.
- Komariyah, Z & Soeparno. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Media Permainan Kartu Hitung terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran di SDN Jerawat I Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (1): 63-73.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusrianto, Adi. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- McGuire, M., & Jenkins, O. C. (2008). *Creating games: Mechanics, content, and technology*. CRC Press.
- Muhasyim, Hermansyah, & Solihin, I. (2011). *Mengenal Seni dan Budaya Betawi*. Lestari Kiranatama.
- Normah, N. (2015). Peran Multimedia Dalam Pembelajaran Kebudayaan Betawi Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 15(2).

- Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Syaefullah, D. (2017). Game Edukasi Rpg Matematika. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 77-84.
- Riduwan, 2004, Metode dan Teknik Menyusun Tesis, Cetakan Pertama, Bandung, Alfabeta.
- Sanyoto, S. E., & Sadjiman, D. (2005). Dasar-dasar tata rupa dan desain. *Yogyakarta: Arti Bumi Intaran*.
- Sarwono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. Yogyakarta:Graha Ilmu
- Septiyani, A., Resmadi, I., & Hidayat, S. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Pelestarian Nilai-nilai Permainan Tradisional Khas Sunda. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryadi, A. (2017). Perancangan aplikasi game edukasi menggunakan model waterfall. *Jurnal Petik*, 3(1), 8-13.
- Sutanto, Shienny M. (2020). *Buku Ajar Konsep Desain dan Ilustrasi*. Surabaya: Universitas Ciputra.
- Tyas, A. S. P. (2017). Identifikasi kuliner lokal Indonesia dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(1), 38-51.
- Untari, D. T., Darusman, D., Prihatno, J., & Arief, H. (2018). Strategi Pengembangan Kuliner Tradisional Betawi di DKI Jakarta. *EKUITAS (Jurnal Ekonomi dan Keuangan)*, 2(3), 313-340.
- Wahyuningrum, N. S., & Aditya, D. K. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Sarana Edukasi Astronomi Untuk Anak Di Kota Bandung. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Widyastuti, D. A. (2012). *TINDAKAN SOSIAL MAHASISWI TERHADAP JAJANAN TRADISIONAL (Studi deskriptif: Pada Mahasiswi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Airlangga)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).