

DAFTAR PUSTAKA

- Drs. Wasana, M.Hum. “*Mitos dan Legenda Minangkabau di Kenagarian Abai Kecamatan Sangir Batang Hari Kabupaten Solok Selatan.*” Laporan Penelitian Dosen (2017)
- Danandjaja. James. “*Pendekatan Foklor dan Penelitian Bahan-bahan Tradisi: Metodologi Kajian Tradisi Lisan*” Metodologi Kajian Tradisi Lisan.” Folklore Indonesia Ilmu Gosip dan Lain-lain (2002).
- Afrizal. “*Metode penelitian kualitatif : sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu / Prof. Dr. AFrizal, M.A.*” Rajawali Pers (2014)
- Deddy Desmal. “*Menerapkan kosnep Invisible MovementI Dengan Menggunakan Teknik Handheld Pada Film Fiksi Palasik Untuk Membangun Dramatik.*” Jurusan Televisi dan Film ISI Padang Panjang (2014)
- Anas Nafis. “*Animisme di Minangkabau.*” Perpustakaan ISI Padangpanjang (2004)
- Hildigardis M. I. Nahak. “*Upaya Melestarikan Budayaindonesiadi Era Globalisasi.*” Jurnal Sosiologi Nusantara (2019)
- Eko Budi Prasetyo. “*Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran*” Majalah Ilmiah Pembelajaran no 2. 2 (2006)
- Sugihastuti, 2015. “*Mitos Sebagai Media Pendidikan Karakter: Studi Mitos Kolong Wewe*”. Makalah dalam Seminar Nasional: Sastra, Pendidikan Karakter dan Industri Kreatif Surakarta: 31 Maret 2015.
- Ricky W. Putra, 1986- (pengarang); Erang Risanto (editor). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan / oleh Ricky W. Putra ; editor, Erang Risanto.* Yogyakarta ;; @2021 Hak cipta ada pada penulis: Andi,, 2021
- Adi Kusrianto. *Pengantar tipografi : untuk pemakai CorelDRAW, InDesign, Illustrator dan Photoshop / Adi Kusrianto.* Jakarta :: Elex Media Komputindo,, 2010.
- Yohana Agatha K. Gemal K. Mesra.”*Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna*” Gorga: Jurnal Seni Rupa Volume 9 No. 1 (2020)

- Surianto Rustan, S.Sn.". *"Huruf, Font dan Tipografi"*. : Gramedia Pustaka Utama, Sihombing, Danton. *Tipografi dalam desain grafis / Danton Sihombing*. Jakarta :: Gramedia Pustaka Utama,, 2015
- Witabora, Joneta. "*Peran dan Perkembangan Ilustrasi.*" *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667.
- Parmadi, I. Gusti Ngurah Wahyu, and Paku Kusuma. "Perancangan Karya Ilustrasi Guna Pengenalan Sistem Irigasi Subak Kepada Masyarakat Muda Di Pulau Bali." *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif* 1.1 (2016): 81-100.
- RMS Hahury "*Analisis Pengaplikasian Teori Warna dan Penggunaan Siluet dalam Desain Karakter*" Jurnal DKV Adiwarna 2022
- Dani Amin "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Warna dengan Metode Menggambar*" Jurnal Ilmiah Umum (JIUM) Vol. 1 No 1 (2017)
- Surianto Rustan. *Layout, dasar & penerapannya / Surianto Rustan*. Jakarta :: Gramedia Pustaka Utama,, 2008.
- Asthararianty, Fanny Lesmana "*Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana*" Nirmana Vol. 18 (2018)
- H. U. Kaltsum "*Pemanfaatan alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar*" URECOL (2017)
- Abdillah, M. Yasin, and Dimas Krisna Aditya. "Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara." *eProceedings of Art & Design* 6.2 (2019).
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- N. Veronica. "*Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini* " PEDAGOGI Vol 4. No. 2 (2018)
- Muhsin Khalida. "*Model Pembelajaran Kreatif Dalam Meningkatkan Minat*

- Membaca Anak Di Luar Sekolah*” Hisbah: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam (2015)
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it’s mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University
- Crawford, C (2003). *Chris Crawford on game design.*, books.google.com, https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=USBbi1Dyw4sC&oi=fnd&pg=PA1&dq=%22chris+crawford%22&ots=7VkwHRuIYn&sig=JlQh9xFEmyFK1_VvYH_Vli-YarE
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: R. Cipta, Ed. (146-295)
- Liliweri, A. "Makna budaya dalam komunikasi antarbudaya.", 2003, books.google.com, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=cQx2DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA37&dq=budaya&ots=tdC0hTSR-A&sig=BKN7nB9zDljW9-iVyTMkEWZkFCU>
- Navis, A. A. “Alam Takambang Jadi Guru: Adat dan Kebudayaan Minangkabau” Jakarta: Graffiti Pres. 1984
- Prasasti, BWD dan Anggraini, P. "Nilai-nilai Budaya Minangkabau dalam Naskah Drama Dr. Anda Karya Wisran Hadi." *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan ...*, 2020
- Yovita Febriana Avianto, Tan Arie Setiawan Prasida. “Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media *Board Game*” Aksara 30 (2018)
- I Gusti Ayu Amanda Sinta Adhi Putri, dkk. “Potensi Permainan Papan Edukasi Aktif Kutus PHBS Sebagai Modalitas Pencegahan Obesitas Anak” JIKSH: Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada 10 (2021)
- Andy D. Dirgantara, Donnie B. Wijaksana. “perancangan *Boardgame* dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas” *Journal of Animation and Games Studies* 4 (2018)

- Jofan Giantirta Santoso Putri. "Perancangan *Boardgame* tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran" *Jurnal Sains Dan Seni ITS* 9 (2020)
- Castle, Simon. 2021. Board game types explained: a beginner's guide to tabletop gaming terms. (2022)
- Janitra, F and Kartaatmadja, H. "Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa Untuk Anak Usia 7-12 Tahun." *Rupaka*, 2019, journal.untar.ac.id.
- Mu'min, SA. "Teori perkembangan kognitif jean piaget." *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 2013, ejournal.iainkendari.ac.id.
- Veronica, N. "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan ...*, 2018, journal.um-surabaya.ac.id.
- Drs. Wasana, M.Hum. (2017) "*Mitos dan Legenda Minangkabau di Kenagarian Abai Kecamatan Sangir Batang Hari Kabupaten Solok Selatan.*" Laporan Penelitian Dosen
- Danandjaja. James. (2002). "*Pendekatan Foklor dan Penelitian Bahan-bahan Tradisi: Metodologi Kajian Tradisi Lisan*" *Metodologi Kajian Tradisi Lisan.*" *Folklore Indonesia Ilmu Gosip dan Lain-lain*
- Afrizal. (2014) "*Metode penelitian kualitatif : sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu / Prof. Dr. AFrizal, M.A.*" Rajawali Pers
- Anas Nafis. (2004) "*Animisme di Minangkabau.*" Perpustakaan ISI Padangpanjang
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University
- Crawford, C (2003). *Chris Crawford on game design.*, books.google.com, https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=USBb1Dyw4sC&oi=fnd&pg=PA1&dq=%22chris+crawford%22&ots=7VkwHRuIYn&sig=JlQh9xFEmyFK1_VvYH_Vli-YarE

Parmadi, I. Gusti Ngurah Wahyu, and Paku Kusuma. (2016) "Perancangan Karya Ilustrasi Guna Pengenalan Sistem Irigasi Subak Kepada Masyarakat Muda Di Pulau Bali." *Kalatanda: Jurnal Desain Grafis dan Media Kreatif* 1.1: 81-100.

Abdillah, M. Yasin, and Dimas Krisna Aditya. (2019). "Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara." *eProceedings of Art & Design* 6.2