

Daftar Pustaka

- 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*.
- CNBC Indonesia. (2025, Januari 24). Peluang Untuk Warga RI, Jepang Butuh 820 Ribu Tenaga Kerja. <https://www.kemlu.go.id/tokyo/berita/tei-2019:-kbri-tokyo-promosikan-peluang-indonesia-untuk-mengisi-kebutuhan-tenaga-kerja-di-jepang?type=publication>.
- Fadilah, N. U. (2020). *Artikel Media Pembelajaran : Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*. Pendidikan, 1–7.
<https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2004). *Game Design Workshop : Designing, Prototyping, & Playtesting Games*. CRC Press.
- Jeducation. (2019, Oktober 2). Menenal Cara Belajar Bahasa Jepang Dasar.
<https://jeducation.co.id/belajar-bahasa-jepang-dasar/?srsltid=AfmBOoopS3wVh7Pz9uxYDQtdGmTR5KvQNAAtKNmMAMOAIm8PvqNqz4XJe>.
- Kemenlu RI. (2019, Oktober 17). TEI 2019: KBRI Tokyo Promosikan Peluang Indonesia Untuk Mengisi Kebutuhan Tenaga Kerja di Jepang. <https://www.kemlu.go.id/tokyo/berita/tei-2019:-kbri-tokyo-promosikan-peluang-indonesia-untuk-mengisi-kebutuhan-tenaga-kerja-di-jepang?type=publication>.
- Kempton, B. (2019). *WABI SABI seni menemukan keindahan dalam ketidaksempurnaan*. PT Gramedia Pusaka Utama.
- Mahyuddin, N. (2023). *Permainan Board Game Berbasis Neurosains Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Marzian, F., & Qamal, M. (2017). *GAME RPG "THE ROYAL SWORD" BERBASIS DESKTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE FINITE STATE MACHINE (FSM)*.
<https://ojs.unimal.ac.id/sisfo/article/view/244/0>
- Neumann, J. von, & Morgensten, O. (2007). *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton Univ.
https://www.goodreads.com/en/book/show/483055.Theory_of_Games_and_Economic_Behavior
- Nuralim. (2019). *ESTETIKA SENI JEPANG*. <https://sites.google.com/site/vesperarthistory/pr>
- Ohayo Jepang. (2025, April 7). Cerita Ifah Pekerja SSW di Jepang, Temukan Stabilitas dan Kedamaian Bekerja. <https://ohayojepang.kompas.com/read/3747/cerita-ifah-pekerja-ssw-di-jepang-temukan-stabilitas-dan-kedamaian-bekerja?page=2>.

- Resmadi, I., Haristianti, V., Aulia, R., Taufik Afif, R., Ari Prahara, G., & IbrahimYeru, A. (t.t.). *DYNAMICS OF INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0: DIGITAL TECHNOLOGY TRANSFORMATION AND CULTURAL EVOLUTION*.
- Rosiah, R., & Sari, R. R. (2023). *The Effectiveness of Instagram "Studyin.Japanese" to Improve Japanese Vocabulary Skills of Intermediate Level Japanese Language Department UMY'S Students. Education*, 92–100.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design : A book of lenses* (1st ed.). CRC Press.
https://www.google.co.id/books/edition/The_Art_of_Game_Design/LP5xOYMjQKQC?hl=en&gbpv=0
- Semita, M. J. (2019). *TOP NO.1 A-Z OTODIDAK BAHASA JEPANG* (Ara, Ed.; I). PENERBIT OXYGEN MEDIA ILMU.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi* (C. Hendrawardhana, Ed.; 2 ed.). Mekanima Inspira Nagara.
- Wulandari, M. (2023). *PENERAPAN EDUKASI PERKEMBANGAN MOTORIK KASAR UNTUK IBU YANG MEMPUNYAI ANAK USIA DINI 4-6 TAHUN*.
<https://journal.uwhs.ac.id/index.php/whnc/article/download/564/518>
- Yasa, I. W. A. P., Putra, R. W., Kurniawan, H., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R. I., Dwitasari, P., Jayanegara, I. N., Mustikadara, I. S., Asia, S. N., Prasetyo, D., Alamin, R. Y., Negoro, A. T., Anggasta, B., Lesmana, P. S. W., Sutarwiyasa, I. K., Ramadhani, N., & Judijanto, L. (2024). *Desain Komunikasi Visual (Teori dan Perkembangannya)* (Efitra & Sepriano, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
<https://books.google.co.id/books?id=2jAGEQAAQBAJ&lpg=PA60&pg=PR1#v=onepage&q&f=true>