

Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Untuk Memahami Kosakata Bahasa Jepang Bagi Pemula

Nadira Lafatushifa Hanuranto, Dimas Krisna Aditya dan Paku Kusuma

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

nadirashifa@student.telkomuniversity.ac.id, deedeeaditya@telkomuniversity.ac.id,
masterpaku@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Masyarakat Indonesia saat ini mengincar kesempatan bekerja di luar negeri. Salah satunya negara Jepang sehingga mereka harus punya kemampuan berbahasa Jepang dan mengejar sertifikat JLPT atau Japanese Language Proficiency Test dalam waktu dekat sebagai bukti ukur kemampuan bahasa Jepang untuk melamar kerja di sana. Penelitian ini adalah untuk mendukung perkembangan belajar yang lebih mudah dan menyenangkan pada kemampuan kognitif pemula dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang disertai jenis-jenis hurufnya yakni hiragana dan katakana. Metode yang digunakan ialah metode kualitatif melalui wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Secara rinci, wawancara dilakukan dengan struktur, semi struktur dan tidak struktur. Hasil pengumpulan data menyatakan bahwa urgensi kebutuhannya tenaga kerja dari Indonesia yang mampu berbahasa Jepang dengan baik dari pemerintah Jepang. Kemudian, salah satu solusi yang bisa diajukan dalam meningkatkan pemahaman bahasa Jepang lebih menyenangkan adalah media edukasi melalui board game untuk mendukung dan mengasah kemampuan bahasa Jepang bagi pemula serta mempererat komunitas belajar bersama-sama.

Kata kunci: Board Game, Edukasi, Bahasa Jepang

Abstract : *There is a growing trend among Indonesians to seek employment abroad, particularly in Japan. However, some of them stumble upon same struggle which is learning Japanese Language as a basic along with improving communication itself, especially those who need to master the language within short periods to achieve passable JLPT score certificate for applying work in Japan. This research underscores the importance of acquiring Japanese language skills, including vocabulary and familiarity with the writing systems of hiragana and katakana. The purpose of this study is to support beginner learners by creating a learning experience that is both easier and more enjoyable, with a focus on developing cognitive abilities. This research employs a qualitative method, using interviews, observations, questionnaires, and literature review for data collection. The methods of interview are structure, semi-structure and non-structure. Findings reveal a strong demand for Indonesian workers who can speak Japanese well from Japan Government. One of the solutions to make learning Japanese more enjoyable is the use of educational board games, which can support and enhance Japanese language skills for beginners while also strengthening the sense of community in collaborative learning.*

Keywords: Board Game, Japanese Language, Education

PENDAHULUAN

Generasi tenaga kerja produktif di kalangan masyarakat Indonesia yakni pada usia 15-64 tahun memiliki minat penuh terhadap kesempatan kerja yang lapang dari luar negeri. Peningkatan ini terjadi sebab adanya aspek keuntungan lebih yang bisa diambil apabila bisa bekerja di luar negeri dibandingkan di Indonesia terutama dari segi ekonomi. Sempitnya lapangan pekerjaan daripada jumlah pertumbuhan usia produktif pekerja serta kenaikan inflasi di Indonesia setiap tahunnya dijadikan sebagai suatu dorongan bagi mereka agar mampu mencukupi kebutuhan sehari-hari yang lebih baik lagi. Sementara itu, Negara Jepang merupakan salah satu negara yang mengalami keterbatasan tenaga kerja yang aktif dalam beberapa tahun terakhir sebab dominannya total kelompok usia generasi tua dari semua kelompok generasi yang ada sehingga sebagian besar sulit untuk dipekerjakan pada segala bidang.

Kedutaan Besar Republik Indonesia (KBRI) di Tokyo mengungkapkan bahwa Indonesia mendapatkan peluang untuk mengirimkan sekitar 20 hingga 30 persen dari 820.000 tenaga kerja asing yang dibutuhkan dari pemerintah Jepang dalam kurun waktu lima tahun (CNBC Indonesia, 2025). Saat ini, posisi magang dan Specified Skilled Workers (SSW) ditetapkan sebagai posisi yang urgensi untuk dipenuhi, khususnya pada pekerjaan dengan tingkat keterampilan rendah (blue collar). Selain penghasilan pokoknya yang lebih memadai, tunjangan akomodasi dan jaminan kesehatan akan ditanggung secara menyeluruh. Perihal ini, Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Jepang yang tersebar di Indonesia turut mendukung dalam menyalurkan potensi tenaga

kerja yang handal, termasuk kemampuan bahasa Jepang yang wajib dikuasai setidaknya mencapai tingkat dasar.

Para calon tenaga kerja ini masih banyak yang baru mempelajari bahasa Jepang. Biasanya, mereka membutuhkan waktu sekiranya tiga bulan sampai satu tahun untuk bisa memahami struktur kalimat dan kosakatanya. Mereka harus mengenali huruf-huruf dari bahasa Jepang yang terdiri dari tiga jenis yaitu Hiragana (ひらがな), Katakana (カタカナ) dan Kanji (漢字). Jenis-jenis huruf yang berbeda dari alfabet serta jumlahnya yang banyak ini memerlukan pembiasaan dan penghafalan sebab hal ini merupakan jalur komunikasi dengan masyarakat Jepang disana sebagai bahasa utama. Penulis menerapkan perancangan yang sifatnya lebih menyenangkan namun tetap edukatif yaitu board game berbasis menyusun kosakata bahasa Jepang.

Proses pembelajaran selain dengan cara konvensional atau menggunakan buku hanya terjadi satu arah komunikasi sehingga perlu adanya dukungan metode lain yang bisa efektif mempelajari suatu hal. Tujuan penelitian ini ialah mendukung perkembangan belajar yang lebih efektif pada kemampuan kognitif pemula dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang disertai jenis-jenis hurufnya yakni hiragana dan katakana. Melalui perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan cara belajar mengajar yang lebih mudah dan menyenangkan tentang kosakata bahasa Jepang bagi pemula sehingga menjadi dorongan untuk menunjang karir maupun pendidikan lebih lanjut di Jepang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode kualitatif. Fokus penelitian merujuk pada bidang pendidikan. Profil responden dispesifikan kepada para pemula usia 18-25 tahun yang sedang belajar bahasa Jepang dan komunitasnya. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen wawancara, observasi, kuesioner dan studi pustaka. Target narasumber untuk wawancara seperti ahli pendidikan bahasa Jepang, pelajar dan orang yang tinggal atau pernah bekerja di Jepang. Jenis wawancara yang dilaksanakan berupa struktur, semi-struktur dan tidak terstruktur. Objek penelitian yang dituju untuk melakukan pengamatan berada di daerah sekitar Jakarta seperti institusi pendidikan bahasa Jepang dan kegiatan komunitas *board game*. Lokasi tersebut diyakini sebagai potensi dengan perkembangan pendidikan dan sosial yang tinggi. Selain observasi lapangan, pengamatan juga dilakukan melalui kondisi perkembangan sosial media. Pengisian kuesioner ini ditujukan kepada komunitas pemula bahasa Jepang asal Indonesia.

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual (DKV) adalah proses menyampaikan informasi ataupun dengan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui berupa desain. DKV berfokus pada penciptaan pesan visual untuk menyampaikan informasi, ide dan emosi dengan jelas dan efektif.(Yasa dkk., 2024). Salah satu tujuan dari DKV yaitu menyampaikan pesan dengan jelas melalui elemen-elemen desain seperti warna, bentuk, dan tata letak agar audiens memahami informasi tersebut.

Teori Board Game

Game atau gim didefinisikan sebagai permainan yang terdiri dari sejumlah peraturan yang akan membangun situasi persaingan di antara dua sampai beberapa orang atau kelompok melalui pemilihan strategi yang maksimal kemampuan diri atau meminimalisir kemenangan lawan (Marzian & Qamal, 2017). Terdapat elemen utama dalam membuat suatu gim antara lain narasi, mekanik, estetika dan teknologi (Schell, 2008). *Board game* merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, berupa papan permainan yang telah didesain sedemikian rupa sesuai jenis permainan, biasanya menggunakan koin, dadu, pion, kartu dan sebagainya. Media ini mampu dijadikan sebagai *experiential learning* (ELM), yakni sebuah metode pembelajaran dimana peserta didik melakukan suatu aktivitas pada suatu perancangan untuk menciptakan pengalaman baru sehingga akhirnya mereka memperoleh pengetahuan.

Teori Media Edukasi

Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang artinya “tengah”, perantara atau pengantar. Secara umum, media adalah komponen komunikasi yang berfungsi sebagai perantara atau pembawa pesan dari pengirim ke penerima (Fadilah, 2020). Edukasi diartikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri atau kualitas dari pola pikir dan pengetahuan dari suatu individu atau kelompok (Wulandari, 2023). Proses belajar setiap individu tentunya berbeda dengan gaya belajarnya masing-masing. National Training Laboratories meneliti tentang rata-rata daya ingat manusia setelah belajar 24 jam ke dalam beberapa dampak dari berbagai media diukur tingkat rendah ke tinggi antara lain ceramah, buku, audio visual, demonstran sebagai mediasi, diskusi

kelompok, praktikum dan peer teaching. Membandingkan media yang paling digunakan yaitu buku dengan praktikum menunjukkan bahwa gaya belajar praktikum menyerap dan sekitar 75% dari materi yang telah dipelajari daripada buku yang hanya terhitung sebanyak 10%.

Teori Pendidikan Bahasa Jepang

Kemampuan bahasa itu penting dalam melakukan komunikasi yang komponen untuk mengasah kemampuannya terdiri dari membaca, menulis, mendengar dan berbicara. Kosakata adalah sebuah aspek paling pertama dalam bahasa sebelum melatih kemampuan bahasa lebih lanjutnya. Dengan kata lain, kosakata adalah basis bagi pembicara untuk berbicara, mendengar, membaca dan menulis sebab hal ini mampu memudahkan seseorang untuk mengungkapkan ide dan pendapat (Rosiah & Sari, 2023). Selain kosakata, mempelajari bahasa Jepang diperlukan pemahaman terhadap tata bahasa, dan intonasi. Bahasa Jepang memiliki tiga jenis huruf yaitu Hiragana, Katakana dan Kanji. Kemudian, ciri khas estetika seni yang akan berkaitan dengan perancangan ini bernama *Wabi Sabi* sebagai pola pikir yang menghargai kerendahan hati, kesederhanaan, dan kehematan menuju jalan kedamaian dan kebahagiaan selama kurun waktu kehidupan alamiah dan kefanaan masing-masing. (Kempton, 2019).

Teori Pemula

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pemula adalah orang yang mulai atau mula-mula melakukan sesuatu. Pemula yang berkaitan dengan penelitian ini ialah para WNI yang baru mempelajari bahasa Jepang.

HASIL DAN DISKUSI

Data dan Analisis

Berdasarkan data wawancara, seorang ahli pendidikan bahasa Jepang mengungkapkan calon tenaga kerja sebaiknya mendaftarkan diri untuk kerja ke Jepang melalui LPK sebab LPK akan terlibat banyak membantu administrasi selama proses berangkat hingga tiba ke Jepang. Semakin tinggi tingkat kemampuan bahasa yang dimiliki seorang tenaga kerja, semakin banyak kesempatan diterima pekerjaan dengan level yang lebih tinggi serta penghasilannya. Lalu, narasumber lain yang pernah belajar di LPK yang berlokasi di Jakarta Barat membagikan pengalamannya bahwa ia belajar bahasa Jepang bersama dengan teman-teman pada saat menetap di asrama dengan media buku dan internet. Terakhir, narasumber yaitu orang Jepang asli juga menyatakan pendapatnya terkait di dunia kerja Jepang bahwa para pelajar bahasa Jepang diharapkan mampu berbahasa Jepang dengan baik dan kemampuan yang dimiliki sesuai kriteria dengan bidangnya sangat cukup.

Berdasarkan data observasi, komunitas belajar bahasa Jepang di sosial media seperti X dan Discord hingga saat ini makin meningkat yang minat untuk mempelajari bahasa Jepang dengan berbagai motivasinya masing-masing. Selanjutnya, pengumpulan data melalui pengamatan dua lokasi yaitu Shinjuku Nihongo Academy, lembaga kursus bahasa sekaligus pelatihan kerja ke Jepang, dan Japan Foundation – Koryu Space. Pengamatan yang ditekuni lebih kepada referensi media yang disediakan dan suasana pengunjung maupun murid yang berada disana. Media tersebut antara lain buku-buku, ruang belajar dan *board game* berbasis bahasa Jepang.

Berdasarkan data kuesioner, terdapat 30 responden yang berpartisipasi sebanyak 30 orang dari mayoritas usia 18-30 tahun disertai kriteria yang dibutuhkan yaitu pemula belajar level JLPT N5-N4. Mereka banyak baru memulai belajar dari sekitar 0-5 bulan Sebanyak 43.3% dari 30

responden menjawab bahwa alasan mereka belajar bahasa ini adalah untuk menambah kemampuan bahasa atau komunikasi yang akan berguna di masa depan. Kemudian, terdapat perbandingan yang menunjukkan seberapa setuju pengalaman belajar bahasa Jepang secara mandiri atau bersama dengan yang lain. Belajar bersama dengan teman dan diajarkan dengan tutor merupakan pilihan dengan paling banyak setuju daripada dilakukan secara mandiri. Sampai pada tahap pertanyaan terakhir, 25 dari 30 responden mengungkapkan bahwa mereka tertarik dengan adanya perancangan board game sebagai media edukasi untuk belajar bahasa Jepang.

Kesimpulan dari seluruh data yang telah dikumpulkan yaitu adanya fakta bahwa urgensi kebutuhannya TKI yang bisa berbahasa Jepang dari negara Jepang. Lalu, adanya potensi dalam mengembangkan media edukasi melalui permainan *board game* untuk mendukung dan mengasah kemampuan bahasa Jepang bagi pemula serta mempererat komunitas belajar bersama-sama.

Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan melalui perancangan ini, adalah belajar, mudah, dan menyenangkan. Maksudnya, para pemula bermain sambil belajar, membenamkan diri pada permainan untuk melatih kosakata yang telah dipelajari secara menyenangkan, dan mudah menambah ilmu bahasa Jepang.

Konsep Kreatif

Perancangan ini mengambil inspirasi dari Boggle yaitu permainan edukasi bahasa yang memanfaatkan dadu huruf alfabet untuk menyebutkan kosakata sebanyak-banyak dalam waktu terbatas. Dadu ini dikembangkan dengan mengubah dadu huruf ke dalam huruf bahasa Jepang dan menerapkan Shiritori, yaitu secara bergiliran para pemainnya menyebutkan kata yang dimulai dari huruf Jepang (kana) terakhir dari kata pemain sebelumnya.

Konsep Media

Media Utama

Terdapat empat elemen utama dalam membuat gim, yaitu narasi, mekanik, estetika dan teknologi.

Narasi

Para pekerja asal Indonesia di Jepang yang ditugaskan oleh shachou (atasan) mereka baik untuk melakukan tugas dinas tertentu. Para pekerja (pemain) harus berhadapan dengan klien asli orang Jepang dengan menggunakan kemampuan bahasa Jepang yang dimilikinya dan melaporkan semuanya kepada atasan.

Mekanik

Permainan diawali dengan menentukan pemain pertama. Permainan dimulai dengan membuka kartu mulai berisi huruf Hiragana sebagai awalan. Lalu, pemain mengocok dadu berisi huruf hiragana. Setiap pemain pun akan diberikan waktu tertentu untuk menuliskan kosakata sebanyak-banyaknya dari dadu dan kartu mulai. Setelah itu, huruf kana dari kosakata terakhir pemain sebelumnya diberi kartu shiritori yang juga berisi huruf Hiragana untuk pemain selanjutnya. Pemain selanjutnya melakukan tahap sebelumnya. Permainan berlanjut hingga waktu habis. Perhitungan skor akan menggunakan suatu wadah *scoreboard* dengan token-token yang ada.

Estetika

Penggunaan gaya visual ini diperuntukkan untuk pemula yang berusia 18-25 tahun. Berdasarkan data sebelumnya, desain ini akan mendominasi tema budaya Jepang, terutama pada budaya kerja dan suasana kota agar merasakan nuansa kerja dinas sambil jalan-jalan di Jepang. Jenis board game yang diangkat adalah kompetitif.

Teknologi

Teknologi pada perancangan ini akan menerapkan Clip Studio Paint sebagai software untuk membuat ilustrasi digital pada media. Lalu, software lain untuk layouting dan editing akan menggunakan Figma, dan Adobe Illustrator. Sementara itu, pengerjaan rancangan ini melalui alat berupa laptop, pen tablet dan percetakan.

Media Pendukung

Media ini terdiri dari *premium packaging*, poster promosi, situs web kamus digital, media belajar dan merchandise.

Konsep Visual

Layout



Gambar 1 Referensi Layout Scoreboard, Kartu dan Dadu

Sumber : Board Game Geek, 2025

Sesuai dengan penjabaran konsep kreatif sebelumnya, dadu yang dirancang berjumlah 12 dibuat dalam huruf Hiragana. Lalu, konten kartunya akan menyajikan tiga jenis kelompok kartu yaitu kartu mulai, kartu shitori dan kartu bantuan. Mengangkat tema narasi yang sudah disusun ke dalam sebuah scoreboard dengan 4 kategori dengan foto momen setiap pekerja sesuai narasi sebelumnya.

Ilustrasi

Memfaatkan komposisi dan warna sederhana dari panel Manga sebagai basis desain pada *packaging* dan *scoreboard* nantinya. Manga atau komik Jepang menjadi salah satu media konsumsi populer bagi kalangan masyarakat.

Warna



Gambar 2 Palet Warna

Sumber : Dokumentasi Penulis

Warna terinspirasi dari suasana kota di Jepang pada umumnya. Warna biru diambil dari warna langit, kemudian warna merah dan kuning diambil representasi pada setiap tatanan bangunan kota di Jepang yang ramai dengan *signboard*-nya.

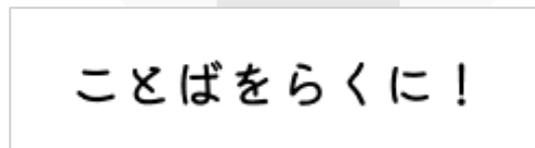
Tipografi



Gambar 3 Futehodo Maru Gothic

Sumber : Booth.pm, 2025

Font ini memiliki karakteristik yang tebal menggambarkan nuansa sedikit “kawaii”, ceria dan bebas ini digunakan pada fungsi tipografi untuk judul atau logo pada packaging perancangan board game ini.



Gambar 4 Kiwi Maru

Sumber : Google Font, 2025

Font ini digunakan sebagai *sub-headline* untuk konten-konten pada setiap komponen yang dibuat. Tipografinya memiliki bentuk seperti tulisan tangan.

Kotoba wo raku ni!

Gambar 5 Rounded M Plus 1c

Sumber : Google Font, 2025

Font ini digunakan sebagai *sub-headline* untuk konten-konten pada setiap komponen yang dibuat.

Konsep Bisnis

Menerapkan model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action* dan *Share*). Secara singkat, *Attention* mempromosikan poster-poster pada lokasi yang ditentukan seperti lembaga bahasa, board game cafe, acara komunitas *board game* dan *art market*. *Interest*-nya kemudian menarik perhatian target audiens mendatangi lokasi produk tersebut. Bagian *Search* Target audiens yang ingin mendalami informasi terkait board game tersebut akan mengecek situs web tersebut. Target audiens yang tertarik bisa membeli produk *board game* tersebut (*Action*) dan mengunggah momen bermain di sosial media dan mengajak komunitas yang sama (*Share*).

Hasil Perancangan

Media Utama

Logo



Gambar 6 Judul dan Logo Perancangan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Nama perancangan ini adalah “ICHINICHI! Kotoba wo Raku ni.” (いちにち！ことばをらくに。) . “ICHINICHI” memiliki arti “satu

hari” , lalu “Kotoba wo Raku ni.” yang merupakan sub judulnya diartikan
“Mudah (mengingat) kosakata”.

Rulebook



Gambar 7 Rulebook

Sumber : Dokumentasi Penulis

Dadu Hiragana



Gambar 8 Dadu Hiragana

Sumber : Dokumentasi Penulis

Kartu



Gambar 9 Kartu Mulai, Kartu Shiritori dan Kartu Bantuan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Scoreboard



Gambar 10 Scoreboard

Sumber : Dokumentasi Penulis

Token



Gambar 11 Token Koin dan 4 Token Skor

Sumber : Dokumentasi Penulis

Media Pendukung Packaging



Gambar 12 Premium (Kiri) dan Standard (Kanan) Packaging

Sumber : Dokumentasi Penulis

Papan Scoreboard



Gambar 13 Papan Scoreboard
Sumber : Dokumentasi Penulis

Poster



Gambar 14 Poster
Sumber : Dokumentasi Penulis

Situs Web



Gambar 15 Situs Web
Sumber : Dokumentasi Penulis

Media Belajar



Gambar 16 Media Belajar

Sumber : Dokumentasi Penulis

Merchandise



Gambar 17 Merchandise

Sumber : Dokumentasi Penulis

KESIMPULAN

Perancangan dilakukan sebagai salah satu media edukasi menjadi upaya mempermudah hafalan kosakata bahasa Jepang serta mendukung perkembangan belajar yang lebih efektif pada kemampuan kognitif pemula dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Dengan mempelajari bahasa sambil bermain perancangan ini, diharapkan mampu meningkatkan kotak kosakata dengan gaya belajar yang lebih mudah dan menyenangkan disertai diskusi pemahaman bersama. Namun, masih kurangnya referensi media edukasi yang setara dengan perancangan ini sehingga diperlukannya riset

lebih banyak terkait media board game, terutama sistematika pengaplikasian *board game* dari ciri khas negara Jepang itu sendiri serta memperkenalkan media board game sebagai media edukasi lebih dikembangkan lagi.

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). Mengenal Cara Belajar Bahasa Jepang Dasar. <https://jeducation.co.id/belajar-bahasa-jepang-dasar/?srsId=AfmBOoopS3wVh7Pz9uxYDQtdGmTR5KvQNAtKNmMAMOAlm8PvqNqz4XJe>.
- 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, & Morgenstern, 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>
- Resmadi, I., Harisanti, 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
- 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>