

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Prasetijo. (2009). Keragaman Budaya Indonesia. Jakarta: Bumi Arkasa.
- Ali Nugroho, 2008. Warna Primer. Jakarta Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda. Direktorat pendidikan anak usia dini (PAUD).
- BPNB D.I Yogyakarta. (2018). Dhurung , Arsitektur Tradisional Khas Pulau Bawean. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktor Jendral Kebudayaan.
- Darmaprawira, (2002). Sulasmi, Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaanya, Bandung, ITB.
- Dendi, Arlo Mario. (2020). Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan. Artikel, Budaya, Pendidikan, Sosial. PENS.
- Djono Djono, dkk (2012). Nilai Kearifan Lokal Rumah Tradisional Jawa. Humaniora.
- Grace M. Litaay, Adeline. (2019). Kajian Makna Verbal Dalam Tembang Pengiring Pementasan Tari Muang Sangkal. Vol 12, No.1.
- Hermanto & Winarto. (2018). Ilmu Sosial dan Budaya Dasar. Jakarta: PT Bumi Aksara. Hal:34.
- Putra, Ricky W., (2021). Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan. Jakarta: Penerbit Andi.
- Wijaya, Priscilia. (2004). TIPOGRAFI DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. Nirmana. 1. 10.9744/nirmana.1.1.
- Ismail, Nawari. (2011). Konflik Umat Beragama dan Budaya Lokal. Bandung : Lubuk Agung.
- Ismail, Muchammad, dkk.(2013). Pengantar Sosiologi. Surabaya : IAIN Sunan Ampel Press.2013
- Karwati, Euis. (2014). Pengembangan Pembelajaran Dengan Menekankan Budaya Lokal Pada Pendidikan Anak Usia Dini.
- Listyaningsih & Sholihah, Imamtus. (2016). Strategi Pembentukan Karakter Kerja Keras Pada Masyarakat Melalui Tari Kreasi Boran. Vol 3 N.4 T.2016.
- Masnuna. (2018). Pengantar Ilustrasi.
- Mike Scorsiano. (2010). Sejarah Board Game 18 Maret 2010.
- Nisa & Indrayana. (2013). Pengaruh Board Games Terhadap Mathematic Ability Dalam Pengenalan Konsep Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun.
- Nugroho, Sarwo. (2015). Manajemen Warna dan Desain. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Pak Mono. (2014). Pengertian Tari Tradisional Dari Para Ahli. <http://www.pakmono.com/2014/12/pengertian-tari-tradisional-dari-para.html>.
- Pramono, Andy. (2017). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. Vol 11 No 1 (2013). Politeknik Negri Malang.

Putra, Febriyanto Pratama. (2012). “Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Programan C#”. Skripsi. Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Reitz, Joan M. (2012) Online dictionary for library and information science. <http://www.abc-clio.com/ODLIS/>

Rustan, 2014. Huruf dan Tipografi edisi 2014. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. (2009). Mendesain Logo. PT. Gramedia Pustaka Utama.

Rustan, Suriyanto. (2008). Layout Dasar & Penerapannya. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Samuray, Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini hal: 51-60.

Sihombing, Danton (2001). Tipografi dalam desain grafis. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Silalahi, Ulber. (2012). Metode Penelitian Sosial. Bandung : Reflika Aditama.

Smith, Peter K And Pellegrini, Antony. “Learning Through Play”. Minesota: Goldmiths, University of London, United Kingdom. University of Minnesota, USA {Published Online September 12,2008}

Suastra,. I Wayan dan K. Tika. (2011). Efektivitas Model Pembelajaran Sains Berbasis Budaya Lokal untuk Membentuk Kompetensi Dasar Sains dan Nilai Kearifan Lokal di SMP. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. 5/3: 258-273.

Sugianti, Aniek. (2012). Modul Pelatihan Calon Pelatihan Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 11: Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal. Semarang: Pusat Pengembangan Pendidikan Non Formal dan Informal.

Tinarbuko, Sumbo. (2015). DeKaVe : Berkomunikasi Lewat Tanda (Visual).

Vegansza. (2020). 5 Komponen Board Game Sebelum Mulai Merancangnya. [www.Boardgame.id](http://www.Boardgame.id)

Witabora, Joneta. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi, Prinsip-Prinsip Ilustrasi.

Yuladewati, Ella. (2012). Petunjuk Teknis Pengajuan, Pengelolaan, dan Penyelenggaraan “Program Pendidikan Keaksaraan Berbasis Seni Budaya Lokal Tahun 2012”. Jakarta : Plr. Direktur Jendral Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal.

Zulfikar, Fachri. (2020). Kearifan Lokal Dalam Arsitektur Rumah Adat Osing Sebagai Sumber Pembelajaran Ips. Vol 3, No.1, 2020.