

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, E., & Zulfahmi, Z. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Nilai Nasionalisme Generasi Muda. *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, 2, 26–33. <https://doi.org/10.55357/is.v2i1.75>
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Andi Taru. (n.d.). *7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING DIJUMPAI*. 12 Maret 2018. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Ayunissa Rachmaniar, N., Rachmawati, I., & Sobi Mutohari, A. (2023). Perancangan Media Kampanye Eco Straw Dari Pati Jagung Menggunakan Metode Pemasaran Terintegrasi. *Jurnal Grafis*, 2(1), 46–52.
- Ester, & Giamulia, D. S. (2021). Metode Bermain Salah satu Metode Pembelajaran Untuk Anak. *Veritas Lux Mea : Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 35–45.
- Fatimah, & Nuryaningsih. (2018). *Buku Ajar Buku Ajar*.
- Gamelab Indonesia. (2019). *Merancang Board Game*. 19 Februari 2019. <https://www.gamelab.id/news/75-tips-mulai-merancang-boardgame>
- Hijriati, H., & Rahmi, P. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Izzaty, R. E. (2010). Perkembangan Anak Usia 7 - 12 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 1–11.
- Leonardo, R., & Sutanto, S. M. (2019). Perancangan Bisnis untuk Boardgame “Conquest Nusantara.” *Jurnal VICIDI*, 8(2), 38–51. <https://doi.org/10.37715/vicidi.v8i2.739>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Nursyifani, cahyaning umul chasanah. (2020). *Bermain Board Game, Melatih Perkembangan Motorik Anak*. 2020. <https://binus.ac.id/malang/2020/01/bermain-board-game-melatih-perkembangan-motorik-anak/>
- Presiden RI. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2009 Tentang Gelar, Tanda Jasa dan Tanda Kehormatan*. 1–28. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38640>

- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.
- Putra, R. W. (2020). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.
- Raco, R. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Rogers, S. (2019). *Eight ways to start designing a game*. Tuesday, 12 February 2019. <https://mrbosdesign.blogspot.com/2019/02/8-ways-to-start-designing-game.html>
- Sakti, Y. K., W, I. A. S., & Zuhroh, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Tehambatnya Perkembangan Umkm Sentra Ikan Bulak (SIB) Kenjeran Dengan Pendekatan Metode Fishbone Diagram. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian 2020*, 92–99.
- Sapulette, A. A., & Pakniany, Y. (2019). *BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KOTA AMBON Agama dan sistem kepercayaan sangat penting bagi kehidupan masyarakat Indonesia . Telah lama masyarakat Indonesia hidup dalam sebuah penghayatan terhadap sistem kepercayaan Sistem kepercayaan awal yang dianut*. March, 59–75.
- Setianto, Y. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 177. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i2.9267>
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Sibarani, F. F. M., Tursina, T., & Perwitasari, A. (2018). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Nama Pahlawan Indonesia berbasis Computer Assisted Instruction (CAI). *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 6(2), 88. <https://doi.org/10.26418/justin.v6i2.24709>
- Stefvany, S., & Athira Hadma, O. (2022). Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 4(1), 26–31. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.49>
- Sucipto, F. D., Yuda, R., Wijaya, R. S., & Ghifari, M. (2021). Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual. In *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.
- Tantono, W. T. P., Natalia, R. M., & ... (2021). Perancangan Boardgame Sebagai Media Edukasi Tentang Sejarah Perang Kemerdekaan Republik Indonesia Tahun 1944–1949. *Jurnal DKV* <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11149%0Ahttp://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/11149/9896>
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal Adiwarna, Vol 1*, Hal 1-9.

- Widyasari, W., Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(2), 298–316. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora). *Humaniora*, 3(2), 660.
- Wulandari, A. M., & Purba, R. (2021). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal FSD*, 2(1), 163–176. <https://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FSD/article/view/1197>