

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Firdausi. (2023, October 2). *Selamat Hari Batik Nasional! Ini Lima Motif Batik Khas Sidoarjo - Radar Sidoarjo - Halaman 2*. Selamat Hari Batik Nasional! Ini Lima Motif Batik Khas Sidoarjo - Radar Sidoarjo - Halaman 2; Radar Sidoarjo. <https://radarsidoarjo.jawapos.com/lifestyle/853036287/selamat-hari-batik-nasional-ini-lima-motif-batik-khas-sidoarjo?page=2>
- Arti kata permainan. Semua maksud kata dari KBBI. permainan adalah... (2023). Jagokata.com.
<https://jagokata.com/arti-kata/permainan.html>
- Bachtiar, Muhammad Haffidz. (2023). Welcome to UPN Veteran Jatim Repository - UPN Veteran Jatim Repository. *Upnjatim.ac.id*.
http://repository.upnjatim.ac.id/14718/1/19052010038_cover.pdf
- Dion Eko Valentino. (2019). Pengantar Tipografi. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
<https://www.facebook.com/vagansza>. (2020, September 9). *10 Manfaat Board Game Menurut Pakar Kesehatan | Boardgame.id*. Boardgame.id | Info Terbaru Board Game Indonesia & Dunia. <https://boardgame.id/?p=61019>
- J. Von Neumann and O. Morgenstern, Theory of Games and Economic Behavior (3d ed. 1953)*.
- Johana, P. (2023). Welcome to UPN Veteran Jatim Repository - UPN Veteran Jatim Repository. *Upnjatim.ac.id*.
http://repository.upnjatim.ac.id/11786/1/18052010016_cover.pdf
- Karim, A. (2023). Welcome to UPN Veteran Jatim Repository - UPN Veteran Jatim Repository. *Upnjatim.ac.id*.
http://repository.upnjatim.ac.id/14723/1/19052010021_Cover.pdf
- Kartika, J. D., & Wijaya, R. S. (2015). *Logo: Visual Asset Development*. PT Elex Media Komputindo.
- Koendjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi, Sejarah Teori Antropologi*. Rineka Cipta.
- Marhayati, N. (2019). *Strategi Pelestarian Budaya Pada Komunitas Tabut di Bengkulu*. Palembang: NoerFikri.
- Mathilda Bonita Kimbal, Andrian Dektisa H, & Dian, B. (2014). PERANCANGAN BUKU FOTOGRAFI BATIK MOTIF JETIS SIDOARJO. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/1814/1645>
- Muhammad Faiz Rahmadi, & Tantra Sakre. (2020). *ANALISIS BENTUK MOTIF MERAK PADA BATIK JETIS KABUPATEN SIDOARJO MELALUI PENDEKATAN*

ESTETIKA. *Racana : Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 1(1), 1–8.
<https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/racana/article/view/3748>

Pembelajaran, P. K. dan. (n.d.). *Sistem Informasi Kurikulum Nasional*. Sistem Informasi Kurikulum Nasional.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>

PlayDay.ID. (2018). *Ini Dia 7 Komponen Board Game yang Paling Sering Kita Jumpai! / Blog | PlayDay.ID*. PlayDay.ID. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan* (E. Risanto ed.)).

Andi.

Rahmadi, M. F., & Sakre, T. (2020). ANALISIS BENTUK MOTIF MERAK PADA BATIK JETIS KABUPATEN SIDOARJO MELALUI PENDEKATAN ESTETIKA. *Racana: Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 1(1), 1-8.

Ranjabar, J. (2006). *Sistem Sosial Budaya Indonesia, Suatu Pengantar*. Bandung, Ghalia Indonesia.

Redaksi Halodoc. (2023, September 8). *Ubu dan Ayah wajib mengetahui dan memahami apa saja tahapan perkembangan kognitif sang buah hati yang sesuai d*. Halodoc; halodoc. <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>

Rindi Salsabilla. (2023, October 2). *3 Kisah Batik Diklaim Negara Lain: dari Malaysia hingga China*. CNBC Indonesia; [cnbcindonesia.com. https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20231002102935-33-476980/3-kisah-batik-diklaim-negara-lain-dari-malaysia-hingga-china](https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20231002102935-33-476980/3-kisah-batik-diklaim-negara-lain-dari-malaysia-hingga-china)

Sandy, T. A. & Hidayat, W. H., 2019. *Game Mobile Learning*. Malang : Ahlimedia Book.

Sellya Shafariya, Hendy Yuliansyah, & Agus Triyadi. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA BANTU EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Wacadesain*, 1(2), 99–109. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v1i2.451>

Simanjuntak, A. V., & Baharuddin, B. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Teks Eksplanasi Dengan Media Ilustrasi Digital. *Jurnal Komunitas Bahasa*, 6(2), 88-97.

Sohn, S. (2013). *Welcome to Game Design Concept!*. (1st ed.).

The Art of Batik. (2023). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/image/3811314/art-batik>

View of Pengembangan Board game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. (2023). Unib.ac.id. <https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/16529/8826>

Wahyujati, B. B. (2022). *Metode Perancangan: Rangkuman teori dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press.

What is a Tabletop Game? This is What Goes into Making a *Board game*. (2018, November 19).

Brandon the Game Dev. <https://brandonthegamedev.com/what-is-a-tabletop-game-this-is-everything-that-goes-into-making-a-board-game/>