

Daftar Pustaka

- Ade Tyas Mayasari, Hellen Febriyanti, I. P. (2021). *Kesehatan Reproduksi Wanita di Sepanjang Daur Kehidupan*. Syiah Kuala University Press.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Bachtiar, M. (2019). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, 1–109.
- D'Andrea, A., & D'Ulizia, A. (2023). Preserving Local Food Traditions: A Hybrid Participatory Approach for Stimulating Transgenerational Dialogue. *Societies*, 13(4). <https://doi.org/10.3390/soc13040095>
- Darmawan, H. S., & Daniar, A. (2023). Perancangan Ilustrasi Cover Majalah Anak KB Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “ Liburan Menyenangkan .” *SENIMAN: Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 341–352. <https://doi.org/10.59581/seniman-widyakarya.v1i2.1878>
- Eni Harmayani , Umar Santoso, M. G. (2022). *Makanan Tradisional Indonesia Seri 1: Kelompok Makanan Fermentasi dan Makanan yang Populer di Masyarakat*.
- Fadly Rahman. (2023). *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Febyanti, F., Daniar, A., & Ayuswantana, A. C. (2022). Pengaruh Desain Karakter Dalam Sebuah Game Terhadap Pemainnya. *Prosiding SNADES 2022 – Desain Kolaborasi Interdisipliner Di Era Digital U.S.*, 303–309.
- Fibriyanti, R., & Listyorini, T. (2019). 3D Hologram Media Interaktif Pengenalan Proses Pembuatan Jenang Sebagai Upaya Pelestarian Kuliner Khas Kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 333–340. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.3190>
- Hasti Lumenta Akademi Seni Rupa dan Desain MSD Yogyakarta, N., Taman Siswa No, J., Mergangsan, K., Yogyakarta, K., & Istimewa Yogyakarta, D. (2023). Pemahaman Generasi Muda terhadap Representasi Keteladanan Hidup pada Ilustrasi Wayang. *Journal on Education*, 05(04).
- Hasyim, N., Senoprabowo, A., & Pramudya, E. R. (2022). Pengembangan Konsep Game Edukasi Tentang Pengenalan Makanan Tradisional Indonesia kepada Anak-Anak Usia Dini. *Prosiding Sains Nasional Dan Teknologi*, 12(1), 238. <https://doi.org/10.36499/psnst.v12i1.6891>
- Hatibie, I. K., & Priyambodo, T. K. (2019). Nilai Historis Pada Makanan Tradisional Tiliaya Dalam Konteks Kebudayaan Gorontalo. *Tulip (Tulisan Ilmiah Pariwisata)*, 2(1), 29–42.
- Ikorasaki, F., Arwa, K., & Hrp, N. A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Masakan Nusantara Berbasis Android. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 1(1), 48–54. <https://doi.org/10.56211/blendsains.v1i1.78>
- Lestari Tampubolon, S., Margaretha Br Sembiring, N., Lonika Simanullang, T., Yohana Manurung, D., Pasaribu, D., Agung Haganta Barus, D., & Sinaga, U. (2023). Hubungan Indonesia Dengan Malaysia Terkait Adanya Lagu Hello Kuala Lumpur Serta Pengklaiman Warisan Budaya Lainnya Terhadap Hubungan Bilateral Kedua Negara Tersebut. *Mediation : Journal of Law*, 2(3), 33–40.
- Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.

- Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2023). Perancangan Board Game Untuk Mengenalkan Pakaian Adat DI Indonesia Bagi Anak Usia 10-12 Tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 6(1), 48–59. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8875>
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). Board Game: Cara Pembelajaran Yang Menyenangkan Bagi Orang Dewasa. *Sosio Konsepsia*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Murdiati Gardjito, Umar Santoso, N. N. U. (2018). *Ragam Kuliner Aceh: Nikmat Yang Sulit Dianggap Remeh*. Gadjah Mada University Press.
- Nabila, A. P., Zahira, K. L., Deadonita, V., Dhiaulhaq, R., Tawakkal, D. I., Vladimir, B. P. M., Adhillah, A. R. N., & Risqullah, N. (2024). Mendeskripsikan Cita Rasa dan Aroma Bumbu dan Rempah Rendang yang Digunakan di Beberapa Restoran Padang di Sekitar UNNES. *Jurnal Potensial*, 3(1), 31–37.
- Ningrum, A. T. P., Dalimunthe, A. A., & Khoirala, A. C. (2024). *THE RELEVANCE OF SIMALUNGUN DAYOK NABINATUR SPECIALTIES IN CROSS-CULTURAL LEARNING*. 501–510.
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc. *Jurnal Petik*, 3(2), 39. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Putri, D. W. T. (2022). Hubungan Pengetahuan Tentang Kesehatan Reproduksi Dengan Sikap Remaja Putri Terkait Pernikahan Dini Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kintamani. *Poltekkes Kemenkes Denpasar Jurusan Kebidanan*, 6(1), 51–66.
- Rahmawati, E., Arifianto, P. F., & Daniar, A. (2024). *Perancangan Desain Board Game Penjumlahan dan Pengurangan sebagai Alat Bantu Pembelajaran Matematika Guru Sekolah Dasar Kelas 1 dan 2. 4*, 1899–1908.
- Salsabila, A. 'Aina, & Hana, K. F. (2023). Preferensi Konsumen Muslim: Eksistensi Makanan Halal Modern Terhadap Minat Beli Jajanan Tradisional pada Generasi Muda. *Fokus Bisnis Media Pengkajian Manajemen Dan Akuntansi*, 22(2), 238–246. <https://doi.org/10.32639/fokbis.v22i2.748>
- Utami, S. (2018). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 8(2), 36–44. <https://doi.org/10.35814/coverage.v8i2.588>
- Visual, D. K. (n.d.). *No Title*.
- Wardhani, A. K., Pujiyanto, P., & Pahlevi, A. S. (2024). Board Game sebagai Media Menurunkan Stres pada Remaja Akhir (18-22 Tahun). *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(7), 651–659. <https://doi.org/10.17977/um064v4i72024p651-659>
- Wicaksono, A. I., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2019). Perancangan Boardgame Augmented reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 10.
- Yulianda Walmi, P., Mustika, S., Fridayati, L., Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P., & Pariwisata dan Perhotelan, F. (2023). Adolescent Behavior in Gurun Lawas Nan Xx About Consumption Traditional and Modern Food Perilaku Remaja Di Kelurahan Gurun Lawas Nan Xx Tentang Konsumsi Makanan Tradisional Dan Makanan Modern. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 5(1), 233–244.
- Yunianta, T. N. H. (2019). LEARNING MEDIA DEVELOPMENT OF BOARD GAME “THE LABYRINTH OF TRIGONOMETRY” IN TRIGONOMETRY MATERIALS FOR THE 10th

GRADE SENIOR HIGH SCHOOL. *Satya Widya*, 34(2), 88–100.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p88-100>