

Daftar Pustaka

- Aghniya, K., & Wahab, T. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Sosialisasi Mengenai Gaya Hidup Sehat. *eProceedings of Art & Design*, 5(1).
- Angela, B., Damajanti, M. N., & Muljosumarto, C. (2021). *PERANCANGAN ACTIVEWEAR UNTUK MENDUKUNG KESEHATAN MENTAL DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI WARNA*. Paper presented at the SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi).
- Dellitt, J. (2019). *Self-care for college students: from orientation to graduation, 150+ easy ways to stay happy, healthy, and stress-free*: Adams Media.
- Falim, A. S., & Prestiliano, J. (2018). The Use of Board Games as Learning Media of Project Time Management. *Journal of Nonformal Education*, 4(1), 69-78.
- Gaol, N. T. L. (2016). Teori stres: stimulus, respons, dan transaksional. *Buletin Psikologi ISSN*, 854, 7108.
- Hammedi, W., Leclercq, T., & Van Riel, A. C. (2017). The use of gamification mechanics to increase employee and user engagement in participative healthcare services: a study of two cases. *Journal of Service Management*.
- Kembaren, Y. A., Kartono, G., & Mesra, M. (2020). Analisis Karya Poster Berdasarkan Unity, Layout, Tipografi, Dan Warna. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 121-126.
- Kim, B. (2015). Game mechanics, dynamics, and aesthetics. *Library technology reports*, 51(2), 17-19.
- KUSUMO, M. B. (2021). *PERANCANGAN DESAIN VISUAL APLIKASI PANDUAN TERAPI DENGAN BERKEBUN SEBAGAI MANAJEMEN STRES PADA PEKERJA MUDA*. Universitas Katholik Soegijapranata Semarang,
- Maulina, B., & Sari, D. R. (2018). Derajat stres mahasiswa baru Fakultas Kedokteran ditinjau dari tingkat penyesuaian diri terhadap tuntutan akademik. *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbingan. Konseling*, 4(1).
- Putra, D. A., & Putra, R. W. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi mengenai penyakit ADHD: Gejala, Penanganan, dan perbedaan dengan Autisme kepada orang tua yang memiliki anak Usia 3-6 Tahun. *PANTAREI*, 5(02).
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*: Penerbit Andi.
- Seto, I. (2013). Semiotika komunikasi: aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi. *Jakarta: Mitra Wacana Media*, 7.
- Silverman, D. (2017). How to learn board game design and development. *Amerika: New York <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607> diakses pada, 27*.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9.
- Wahyuningsih, S., & Sos, S. (2015). Komunikasi visual. In: Madura: UTM Press.
- Widodo, A., Indraswasti, D., Erfan, M., Mauliyda, M. A., & Rahmatih, A. N. (2020). Profil minat baca mahasiswa baru PGSD Universitas Mataram. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 34.