

DAFTAR PUSTAKA

- OJK. (2019). *Literasi Keuangan Bagi anak usia dini: Apa Pentingnya?* . Retrieved March 26, 2023, from <https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20629>
- Sardjito. (2017, October 21 dalam CNN). *Hanya 12,6 Persen masyarakat Indonesia Punya Rencana Keuangan.* ekonomi. Retrieved March 26, 2023, from <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20171020194504-78-249871/hanya-126-persen-masyarakat-indonesia-punya-rencana-keuangan>
- Ibrahim, Ratih. (2013). *Ajarkan Anak Menabung Sejak Dini.* Retrieved March 26, 2023, from <http://female.kompas.com/read/2013/07/25/1054140/Ajarkan.Anak.Menabung.Sejak.Dini>
- Susma, A. R. (2023, January 28). *Viral di tiktok, Bocah check out Shopee Sampai RP 2 juta.* TribunTrends.com. Retrieved April 16, 2023, from <https://trends.tribunnews.com/2023/01/28/viral-di-tiktok-bocah-check-out-shopee-sampai-rp-2-juta-nangis-minta-maaf-semoga-ibuku-ada-uang>
- Parten, M. (1932). *Perancangan board game Mengenai Bahaya Radiasi gadget terhadap anak.* Retrieved March 26, 2023, from <https://media.neliti.com/media/publications/87086-ID-none.pdf>
- Izzaty, Rita E. (2008). *Perkembangan Anak Usia 7 – 12 Tahun.* Yogyakarta : UNY press. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132206556/pengabdian/perkembangan-anak.pdf>
- Septiningsih, Wuri. (2017). *Perancangan Design Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking.* Yogyakarta. INVENSI (Jurnal Penciptaan dan Pengkajian) Vol. 2 (2). <https://journal.isi.ac.id/index.php/invensi/article/view/1807/535>
- Anggi Ananda Putri, Tuntun Sinaga, M. S. (2017) THE IMPLEMENTATION OF BOARD GAME IN IMPROVING, 05 <https://media.neliti.com/media/publications/213373-the-implementation-of-board-game-in-impr.pdf>
- Hunicke, R. (2014, August 25). *MDA: A formal approach to game design and Game Research.* Retrieved March 29, 2023, from https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research
- Hidayat, Atma & Muhajir. (2015). *Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya.* Surabaya : Jurnal Seni Rupa Vol. 3 (2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/12403>
- Wicaksono, Albertus I. dkk. (2019). *Perancangan Boardgame Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bertema Perang Kerajaan Kediri Melawan Tentara Mongol.* 62 Surabaya : Jurnal DKV Adiwarna Vol. 1 (14). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/8667/7824>

- Tyas, Ary U. (2014). Perancangan Maskot Si Sopat Sebagai Media Branding Pondok Bakso Sempuran Kranggan Temanggung Jawa Tengah. Yogyakarta : Lumbung Pustaka, UNY.
<http://eprints.uny.ac.id/18820/1/Ary%20Utamaning%20Tyas%2009206241042.pdf>
- Tinarbuko, S. (2004). *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain komunikasi visual* . Retrieved March 29, 2023, from
https://www.researchgate.net/publication/43330477_SEMIOTIKA_ANALISIS_TANDA_PADA_KARYA_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL
- GuruAkuntansi.co.id (2022, October 18). *Pengertian Keuangan Menurut Para Ahli* . GuruAkuntansi.co.id. <https://guruakuntansi.co.id/akuntansi-keuangan-menurut-ahli/>
- Wikimedia Foundation. (2022, December 7). *Keuangan*. Wikipedia.
<https://id.wikipedia.org/wiki/Keuangan>
- Cenadi,. Christine S. (1999). Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Surabaya : Nirmana Vol. 1 (1) <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16036>
- Kemdikbud, G. L. N. (2018, May 28). *Pentingnya Pengenalan Literasi Keuangan Sejak PAUD*. Gerakan Literasi Nasional. Retrieved April 10, 2023, from
<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/pentingnya-pengenalan-literasi-keuangan-sejak-paud/>
- Supriadi, O. A., & Arianti, A. S. (2021). Kajian visual DESAIN Karakter Maskot “dimas-ti.” *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(1), 65. <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i1.19917>
- Kusrianto, Adi. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
https://books.google.co.id/books?id=LAB5ciDThXsC&printsec=frontcover&source=gs_bse_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Nababan, Ryan. (2020). Peran Komunikasi Visual di Tengah Pandemic Covid-19. Semarang : Unika Soegijapranata. https://www.researchgate.net/profile/Ryan-Nababan/publication/344906539_PERAN_KOMUNIKASI_VISUAL_DI_TENGAH_PANDEMIC_COVID-19_DI_INDONESIA/links/5ffbf9f3299bf14088886b1f/PERAN-KOMUNIKASI-VISUAL-DI-TENGAH-PANDEMIC-COVID-19-DI-INDONESIA.pdf
- Zharandont, Patrycia. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia. Bandung : Academia, Universitas Telkom.
https://www.academia.edu/19675069/JURNAL_ERGONOMI_PENGARUH_WARNA_BAGI_SUATU_PRODUK_DAN_PSIKOLOGIS_MANUSIA
- Krisdayanthi, A. (2019). Penerapan Financial Parenting (Gemar Menabung) pada anak usia Dini. *PRATAMA WIDYA : JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 4(1), 1.
<https://doi.org/10.25078/pw.v4i1.1063>

Christian, M. (2018). Sadar finansial: Pelatihan Menggunakan informasi digital Dalam Menggali Tujuan Menabung Pada Anak. *Jurnal Pengabdian Dan Kewirausahaan*, 2(1). <https://doi.org/10.30813/jpk.v2i1.1133>

