

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Z., Dewi, H. I., & Susanto, A. (2020). The use of visual art as an alternative learning to develop storytelling ability of elementary school students. *In Journal of Physics: Conference Series*, 1471, 012032.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Avianto, Y. F., & Prasida, T. A. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 133-148.
- Cross, N. (1984). *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons.
- Finken-Verlag.de. (n.d.). *LOGICO Brochure*. Retrieved from Finken.de: <https://www.finken.de/logico/logico-produkte/logico-piccolo/>
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1177-1184.
- Hardi, A. T. (2021, Maret 22). *Media Indonesia*. Retrieved from Media Indonesia: <https://mediaindonesia.com/humaniora/392286/mendikbud-pelestarian-aksara-jawa-mutlak-dilakukan>
- Hardianto, D. (2005). *Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Efektif*. Majalah Ilmiah Pembelajaran.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A Board Game Education*. R&L Education.
- Insani, N. H., Hardyanto, H., & Sukoyo, J. (2021). Facilitating Reading Javanese Letters Skill with a Multimodal Javanese Digital E-Book. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*.
- Jatirahayu, W. (2012). *Wasitama: Wasis Basa lan Tata Krama*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Jennah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Jones, J. C. (1978). *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd.
- Khaerunnisa, R. (2021, Desember 14). *Antara Kantor Berita Indonesia*. Retrieved from Antara News: <https://www.antaranews.com/berita/2584957/digitalisasi-aksara-nusantara-bantu-perkaya-literasi-digital>
- Kinanti, A. S., & Sulistyowati. (2022). Penggunaan Aksara Swara dan Aksara Rekan pada Papan Nama Jalan dan Plang Petunjuk Lokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*.

- Laurente, C. O. (2019). Effect of Logico-Piccolo on the Mathematics Performance and Retention Level of Elementary Learners. *International Journal of Science and Management Studies*, 155-167.
- Maulana, R. (2020). *Aksara - Aksara di Nusantara: Seri Ensiklopedia*. Samudra Biru.
- Prihantono, D. (2011). *Sejarah Aksara Jawa*. Yogya-karta: Javalitera.
- Purnomo, C. A., Mahanaim, S. A., Lo, F.-Y. R., Ardaniah, V., & Ardianto, P. (2021). Visual Language of Javanese Script on Shoe Design as Cultural Identity. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 2655-9153.
- Qurthuby, M., Alhifni, A., & Muhlisin, S. (2019). Pengaruh Strategi Pemasaran Dengan Konsep AIDA (Attention, Interest, Desire, Action) Terhadap Respon Nasabah Mengambang Pada Bank Syariah (Studi Pada Bank Syariah Di Wilayah Cibadak-Sukabumi). *Jurnal Ekonomi Syariah Volume 7*, 17-39.
- Rahardja, A., & Purbasari, M. (2018). WARNA DARI WARISAN SEBAGAI IDENTITAS: MELIHAT TEKSTIL DAN KULINER JAWA. *JURNAL DEKAVE VOL.11, No.1*.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Stiawan, E. (2016). THE USE OF LOGICO MAXIMO GAME IN TEACHING VOCABULARY AT THE FIRST SEMESTER OF THE SEVENTH GRADE OF SMP MUHAMMADIYAH 1 SUKAU WEST LAMPUNG. A Thesis: *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Sugianto, V. J., W.H., P., & Hen Dian Yudani. (2015). Perancangan Boardgame Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak. *Jurnal DKV Adiwarna 1.6*, 15.
- Suharto Cenadi, C. (1999). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana Vol.1*, 1-11.
- Sumarni, S. (2019). *MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN (R&D) LIMA TAHAP (MANTAP)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Supendi, P. (2007). *FUN GAME : 50 Permainan menyenangkan di indoor dan outdoor*. Niaga Swadaya.
- Suyitno, I. (2012). Pengembangan pendidikan karakter dan budaya bangsa berwawasan kearifan lokal. *Jurnal pendidikan karakter*.
- 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, Universitas Kristen Petra*.

Zainuddin, I. B. (1995). *Penelitian Dalam Seni*.

