

DAFTAR PUSTAKA

- Abednego, V. A., & Kusumawati, Y. A. (2019). Kajian Desain Karakter Pada Buku “Heritage of East Java” Sebagai Daya Tarik Visual. *Translitera: Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 8(02), 24-33. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/translitera/article/view/887>
- Ahmad Susanto, M. P. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. <https://www.scribd.com/document/447736234/Teori-Belajar-Pembelajaran-pdf>
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>
- Aksesibilitas warna dan kontras. (2020, March 31). web.dev. <https://web.dev/articles/color-and-contrast-accessibility?hl=id>
- Amri, S. (2013). Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustakarya. https://lib.unsub.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3851
- Darmaprawira W.A. , Sulasmi 2002. Warna Teori dan Kreativitasnya. Penerbit ITB. Bandung, 120 <https://www.goodreads.com/book/show/13557622-warna>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan Dan Tanggung Jawab Untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1), 16-27. <https://journal.untar.ac.id/index.php/visual/article/view/21576>
- Desain Komunikasi Visual Salah Satu Subsektor Ekraf Kekinian yang Menjanjikan. (n.d.). Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://kemenparekraf.go.id/hasil-pencarian/desain-komunikasi-visual-salah-satu-subsektor-ekraf-kekinian-yang-menjanjikan>
- Dwikayani, N. K. L., Aisyawari, N. L. M. D., & della Diya Jayanthi, M. (2023). “ICU-EDU GAMES” BOARD GAME BERBASIS DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GENERASI MUDA MENGENAI BUDAYA INDONESIA DI ERA SOCIETY 5.0 MENUJU INDONESIA EMAS 2045. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 439-462. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6169>
- Febriyan, G. E., & Priyanto, A. (2017). Peranan Sekolah Dalam Menanggulangi Perilaku Menyimpang Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Kota Magelang. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 3 <https://eprints.uny.ac.id/52933/>
- Hakim, A. R. (2023, January 17). Kadin: 52 persen pekerja Indonesia tak sesuai kualifikasi. *liputan6.com*. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/5182269/kadin-52-persen-pekerja-indonesia-tak-sesuai-kualifikasi>

- HUSNA, S. A., KARNITA, R., & HAPSARI, W. W. (2024). Perancangan Board Game Edukasi Dalam Mengembangkan Wawasan Keselamatan Renang Pada Anak. *FAD*. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2858>
- Janyarat, S. (2023). Implementation of Educational Boardgame in the Topic of Personality Development for Srinakharinwirot University Students. *Shanlax International Journal of Education*, 11(3), 1-8. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1388598>
- Kartikowati, S. (2013). ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNIVERSITAS RIAU. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 37-47. <https://jp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JP/article/view/1557>
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. Institute of Design at Stanford. doi: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (n.d.). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/39347/pemerintah-dorong-optimalisasi-pertumbuhan-industri-kreatif-indonesia/0/berita>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3321>
- Malamed, C. (2015). Visual design solutions: Principles and creative inspiration for learning professionals. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. https://www.researchgate.net/publication/288233666_Visual_Design_Solutions_Principles_and_Creative_Inspiration_for_Learning_Professionals
- Mardiana, C. F. (2017, August 29). 63% orang Indonesia bekerja tak sesuai jurusan. *Detikfinance*. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-3620313/63-orang-indonesia-bekerja-tak-sesuai-jurusan>
- Mediawati, E. (2010). Pengaruh motivasi belajar mahasiswa dan kompetensi dosen terhadap prestasi belajar. *Dinamika Pendidikan*, 5(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/DP/article/view/4922>
- Mehta, R., & Zhu, R. (2009). Blue or red? Exploring the effect of color on cognitive task performances. *Science*, 323(5918), 1226-1229. <https://www.science.org/doi/abs/10.1126/science.1169144>
- Mesta, H. A., & Linda, M. R. (2018). Perancangan Board Game sebagai Alat Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Kuliah Akuntansi Syariah di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang. <http://repository.unp.ac.id/28969/>

- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1096.
https://www.researchgate.net/publication/319704497_Efek_Warna_dalam_Dunia_Desain_dan_Periklanan
- Muhamad, N. (n.d.). *Mayoritas Konsumen Game Online Main Lebih dari 4 Jam Sehari*. Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/15/mayoritas-konsumen-game-online-main-lebih-dari-4-jam-sehari>
- Natalia, N., Setiawan, K., & Harnoko, I. (2019). Perancangan Board game "Menjadi Indonesia" sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Anak. *Rupaka*, 2(1).
<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/13661/0>
- Padang, S. (2020, October 27). *Motivasi belajar mahasiswa merosot*. Portal Berita Singgalang.
<https://hariansinggalang.co.id/motivasi-belajar-mahasiswa-merosot/>
- Permananda, T. P. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 5(1), 18-24.
<https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/PGSD/article/view/894>
- Pradana, R. S., & Pradana, R. S. (2020, June 26). New normal, bisnis desain komunikasi visual harus digital. *Bisnis.com*.
<https://ekonomi.bisnis.com/read/20200626/12/1258279/new-normal-bisnis-desain-komunikasi-visual-harus-digital>
- Pratama, R. A., & Saregar, A. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis scaffolding untuk melatih pemahaman konsep. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 84-97.
<https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/article/view/3975>
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2021). Perancangan Boardgame tentang Sejarah Aliran Gaya Desain dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F170-F177. https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/58612
- Rahmawati, Endah D. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sosiologi pada Siswa Kelas X 3 SMA Negeri Colomadu Tahun Pelajaran 2011/2012." *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, vol. 2, no. 1, 2012.
<https://www.neliti.com/publications/13646/penerapan-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-group-investigation-gi-untuk-mening#cite>

- Rori, R. A. Y., & Wahyudi, A. T. (2022). Proses kreatif pembuatan desain karakter dalam karya ilustrasi. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241>
- Sari, R., Sumarmi, S., Astina, I., Utomo, D., & Ridhwan, R. (2021). Increasing students critical thinking skills and learning motivation using inquiry mind map. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 16(3), 4-19. <https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/16515>
- Sasmito, L. F., & Mustadi, A. (2015). Pengembangan lembar kerja peserta didik tematik-integratif berbasis pendidikan karakter pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/8613>
- Saylendra, N. P., & Sofyan, F. S. (2022). Upaya Pengembangan Nilai Sadar Hukum pada Mahasiswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Boardgame. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 7(1), 44-54. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JMK/article/view/6238>
- Sevik, V. A., Musa, S., & Sutarjo, S. (2022). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SMALL STEP SYSTEM DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA DI LEMBAGA biMBA AIUEO (Studi Kasus di biMBA AIUEO Nagasari Kabupaten Karawang). *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)*, 7(1). [https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/15299#:~:text=Konsep%20Abdurrahman%20Ginting%20\(2014%3A42.%E2%80%9D.%20Pendekatan%20penelitian%20kualitatif](https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/E-Plus/article/view/15299#:~:text=Konsep%20Abdurrahman%20Ginting%20(2014%3A42.%E2%80%9D.%20Pendekatan%20penelitian%20kualitatif)
- Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2021*. (n.d.).
Kemenparekraf/Baparekraf RI. <https://kemenparekraf.go.id/statistik-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/statistik-tenaga-kerja-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif-2018-2021>
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/200703/metodologi-penelitian-lengkap-praktis-dan-mudah-dipahami>
- Swasty, W., & Adriyanto, A. R. (2017). Does color matter on web user interface design. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 11(1), 17-24. <https://journal.binus.ac.id/index.php/commit/article/view/2088>
- Theddy, F. (2015). Studi deskriptif perilaku konsumen Cardfight Vanguard di Surabaya. *Agora*, 3(1), 374-378. <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/2881>
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-based learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 485-503. https://www.academia.edu/23408565/Game_Based_Learning

- Utama, V. Y., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2016). Perancangan Board Game tentang Manajemen Waktu dalam Berlalu Lintas. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4463>
- Weingerl, P., & Javoršek, D. (2018). Theory of colour harmony and its application. *Tehnički vjesnik*, 25(4), 1243-1248. https://www.researchgate.net/publication/327385825_Theory_of_Colour_Harmony_and_Its_Application
- Wijaya, F. (2023). Perancangan Boardgame Kartu Kakoru. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 4(3), 640-658. <https://www.pkm.tunasbangsa.ac.id/index.php/kesatria/article/view/212>
- Wijaya, M. T., Hagijanto, A. D., & Melkisedek, M. H. (2020). ANALISIS VISUAL FIGUR BINATANG ANTROPOMORFIS DALAM KOMUNITAS FURRY DI INDONESIA. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10155>
- Wijaya, N. M., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2016). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(8), 10. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4359>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198-206. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3127>
- Wirawan, A. R. (2017, November). Konsep Perancangan Board Game Cupcake Factory untuk Pembelajaran Sistem Informasi Akuntansi. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SEMNAS PPM 2017)*. LPPM Universitas Negeri Surabaya. <https://repository.ubaya.ac.id/31122/>