

## DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. Takdir. 1986. *Antropologi Baru*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- Cenadi, Christine Suharto. 1999. *Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*. Jakarta.
- Chaer, Abdul. 2012. *Folklor Betawi: Kebudayaan dan Kehidupan Orang Betawi*. Jakarta: Masup Jakarta.
- Darma Prawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Keempat*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Emeis, M. G. 1949. *Bloemlezing Uit Het Klassiek Maleis-Bunga Rampai Melayu Kuno*. Batavia/Jakarta: J.B Wolters-Groningen.
- Gunarsa, Singgih D., Ny, Singgih D, Gunarsa. 1984 *Psikologi Remaja*, Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Jefkins, Frank. 1997. *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Mappiare, Andi. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press.

Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.

Rahmawati, Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik*. Yogyakarta : Penerbit Gavamedia.

Rangkuti, Freddy. 2014. *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.

Sachari, Agus. 2005. *Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Erlangga.

Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Arte Intermedia

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra

Sumber lain:

Admin. 2015. *Tabletop Games*.

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TabletopGames>, diakses pada 31 Maret 2018, 21:22 WIB

Admin. 2014. *Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu?*

<http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>, diakses pada Maret 2018, 21:22 WIB

Keeney, Calvin. 2016. *20 Amazing Board Game Types with Examples of Each*

<https://streamlinedgaming.com/20-popular-board-game-types-examples//>, diakses pada 2 Mei 2018, 23:22 WIB

Negara, Windy Citra. 2016. *Pemanfaatan Board Game dan Card Game dalam Pembelajaran.*

<http://guraru.org/guru-berbagi/pemanfaatan-board-game-dan-card-game-dalam-pembelajaran/>, diakses pada 31 Maret 2018, 22:05 WIB