

## Daftar Pustaka

### a. Buku

Creswell, J. W. (2002). *Reserch Design* (C. DL & B. Hastobroto (Ed.)). KIK Press. Jakarta

Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). *Bermain Untuk Belajar* (Nanik (Ed.); 1 ed.). Leutikaprio. [https://www.google.co.id/books/edition/Bermain\\_untuk\\_Belajar/eGt8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=elemen+gamification&pg=PA31&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Bermain_untuk_Belajar/eGt8DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=elemen+gamification&pg=PA31&printsec=frontcover)

Kaihatu, T. S. (2014). *Manajemen Pengemasan* (P. Christian (ed.)). [https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen\\_Pengemasan/hA6CCwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Kemasan&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Manajemen_Pengemasan/hA6CCwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Kemasan&printsec=frontcover)

Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (R. W. Rosari (Ed.)). ANDI Yogyakarta. Yogyakarta

Murningsih, S. (2020). *Filsafat Pendidikan Video Game* (Nurhayati (Ed.)). Gajah Mada University Press. [https://www.google.co.id/books/edition/Filsafat\\_Pendidikan\\_Video\\_Games/cPwWEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kategori+game&pg=PA7&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Filsafat_Pendidikan_Video_Games/cPwWEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=kategori+game&pg=PA7&printsec=frontcover)

Siyoto, S., & Sodikin, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1 ed.). Literasi Media. [https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Data+penelitian&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwie\\_\\_GT4crvAhU-gtgFHSJkCTkQ6AEwBnoECAAQA#v=onepage&q=Data+penelitian&f=false](https://books.google.co.id/books?id=QPhFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Data+penelitian&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwie__GT4crvAhU-gtgFHSJkCTkQ6AEwBnoECAAQA#v=onepage&q=Data+penelitian&f=false)

### b. Jurnal

Antika, A. D. (2013). Komik Benjang Gulat. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013, 5–33.

file:///D:/Kuliah/SEMESTER 8/JURNAL/Jurnal unikom\_ Komik

Benjang.pdf

Apsari, D., & Guna Putra, W. T. (2021). Memahami Ekspresi Emosional Melalui Bahasa Visual Dalam Buku Cergam Anak “Little Grey.” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2743>

Azari, N. (2018). (*STUDI FENOMENOLOGI PAGUYUBAN PANCAKOMARA THE SYMBOLIC INTERACTION OF BENJANG HELARAN ART (PHENOMENOLOGY STUDY OF PAGUYUBAN PANCAKOMARA)*). <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/142317/interaksi-simbolik-dalam-kesenian-benjang-helaran-studi-fenomenologi-dalam-paguyuban-pancakomara-.html>

Fitri, D., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Media Edukasi Tentang Menghindari Kekerasan Seksual Pada Anak Usia 9-12 Tahun. 7(2), 1970–1982. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12745>

Khotimah, N. (2019). *Otentisitas Kesenian Benjang Pada Kawasan Pariwisata Budaya Tradisional Ujungberung Kota Bandung*. 38–96. [http://repository.stpbandung.ac.id/bitstream/handle/123456789/1078/NurKhotimah 201419699-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.stpbandung.ac.id/bitstream/handle/123456789/1078/NurKhotimah%201419699-2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Maharani, N., Aditia, P., & K, S. H. (2018). *Perancangan Boardgame Sebagai Media Edukasi Pengelolaan Sampah Elektronik Untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. 5(3), 1334–1343. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/7368>

### c. Website

Anggraeni, D. (2017). *Pelestarian Kesenian Benjang*. Fresh Sukaonline. <https://fresh.sukaonline.com/pelestarian-kesenian-benjang/>

Bandungkiwari. (2019). Foto: Benjang, Seni Gulat Khas Bandung yang

Bergulat dengan Waktu. 2 Maret 2019.

<https://kumparan.com/bandungkiwari/foto-benjang-seni-gulat-khas-bandung-yang-bergulat-dengan-waktu-1551491530811712764/full>

Citraalam.id. (2019). *Peran Generasi Muda Dalam Mempertahankan Seni Dan Budaya Bangsa*. 9 September 2019. <https://www.citraalam.id/post/peran-generasi-muda-dalam-mempertahankan-seni-dan-budaya-bangsa>

Hapsari, A. (2020). Perkembangan Anak Usia 9 Tahun, Apakah Sudah Sesuai? *HalloSehat*. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/tumbuh-kembang-anak/perkembangan-anak-usia-9-tahun/#gref>

Helmy, C. (2008, April 19). Benjang, Gulat Asli Sunda. *Kompas.com*. <https://amp.kompas.com/nasional/read/2008/04/19/11024813/nan>

Indonesia, G. (2019). *Game-Based Learning Untuk Mengenalkan Warisan Budaya Nusantara*. 11 Februari 2019. <https://www.gamelab.id/news/71-game-based-learning-untuk-mengenalkan-warisan-budaya-nusantara>

Ludenara. (2020). *4 Element Game Based Learning yang sangat Student-centered*. Ludenara. <https://ludenara.org/4-element-game-based-learning-yang-sangat-student-centered/>

Prokopimbandung. (2019). *Benjang, Olahraga Beladiri Berbalut Seni*. Prokopim Kota Bandung. <https://humas.bandung.go.id/berita/benjang-olahraga-beladiri-berbalut-seni#:~:text=dan benjang helaran,-,Benjang gulat merupakan olahraga tradisional%2C sedangkan benjang helaran berupa arak,Hindia Belanda%2C ilmu beladiri dilarang.>

Riadi, M. (2013). *Definisi dan Elemen Game*. Kajianpustaka.com. <https://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>

RKSBmaja. (2021). *Sejarah Benjang, Beladiri Gulat Asal Ujungberung*. RKSBmaja FM. <https://www.rksbmajafm.com/2021/01/sejarah-benjang-beladiri-gulat-asal.html>

Setiawa, I. (2020). *Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat*. Kemdikbud. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbjabar/rudat-banten-2/>

Silatindonesia. (2009). *Seni Beladiri Benjang*. Silatindonesia.

<http://www.silatindonesia.com/2009/09/seni-beladiri-benjang/>

Taru, A. (2018). *INI DIA 7 KOMPONEN BOARD GAME YANG PALING SERING KITA JUMPAI!* Playday.id. <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>

Vagansza. (2020a). *51 Game Mekanik yang Kerap Digunakan dalam Tabletop Game*. Boardgame.id. <https://boardgame.id/51-game-mekanik-yang-kerap-digunakan-dalam-tabletop-game/>

Vagansza. (2020b). *Apa Sih Bedanya Games, Game-Based Learning dengan Gamification?* Boardgame.id. <https://boardgame.id/beda-game-based-learning-gamification/>

#### **d. Sumber Lain**

Resmadi, I. (2020). *PERANCANGAN STORYTELLING UNTUK DESAIN*. Telkom University. Bandung

Widhi Permanawiyat, Sambodo, N., & Mas'ad. (2020). *Statistik Kebudayaan 2020*. [http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi\\_3B0B1433-728B-4289-AD43-2017917E8B28\\_.pdf](http://publikasi.data.kemdikbud.go.id/uploadDir/isi_3B0B1433-728B-4289-AD43-2017917E8B28_.pdf)

Viavian. (2020). *Ibing Tepak Benjang “Jaka Komara”* Viavian Channel. <https://youtu.be/oKFdi8Jhdj4>

Andika, R. (2020). *Tarian ibingan benjang panca komara*. Ryan Andika Channel. <https://youtu.be/xnoPQpGz4Zo>