



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, L. & Nathalia, K. (2014) *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Dubari, A. Wawancara. Kamis, 4 November 2016.

Fredericco, R. Wawancara. Rabu, 7 September 2016.

Fullerton, T. (2014). *Game Design Workshop*. USA: CRC Press.

Grace. Wawancara. Minggu, 4 September 2016.

Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga: Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Jamil, S. (2016). *Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Ajar*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/ajar>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Anak*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/anak>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Ilustrasi*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/ilustrasi>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Kembang*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/kembang>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Main*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/main>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Sopan*. Diakses dari <http://kbbi.web.id/sopan>

Kurniawan, H. (2016). *Sekolah Kreatif: Sekolah Kelompok yang Menyenangkan untuk Anak*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Lorent. Wawancara. Minggu, 11 September 2016.

Lupton, E. & Phillips J. C. (2008). *Graphic Design the New Basic*. China: Princeton Architectural Press.

Mubarak, A. (2013). *Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika*. (Tugas Akhir, Universitas Komputer Indonesia, 2014). Diakses dari <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-abdulmubar-30317&q=BOARD%20GAME%20PAHLAWAN%20KEMERDEKAAN%20KSATRIA%20MAHARDHIKA>

Mudlofir, A. & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mutiah, D. (2015). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.

Perdana, G. S. (2014). *Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Akhlak*. (Tugas Akhir, Universitas Komputer Indonesia, 2014). Diakses dari <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-gabysatria-34653>

- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rustan, S. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Samara, T. (2002). *Making and Breaking the Grid*. Singapore: Rockport Publishers, Inc.
- Skripsiadi, E. Wawancara. Kamis, 22 September 2016.
- Sobur, A. (2016). *Psikologi Umum*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Sriwitari, N. N. & Widnyana, I. G. N. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Stefanus, K. (2016). *Menjadi Orangtua Bijak: Solusi Mendidik dan Melindungi Anak dari Pengaruh Pergaulan Buruk*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Tomayahu, S. (2014). *Pengaruh Bimbingan Kelompok Teknik Bermain Peran Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa di MTs Al-Huda Kota Gorontalo*. (Tugas Akhir, Universitas Negeri Gorontalo, 2014). Diakses dari <http://eprints.ung.ac.id/5466/>

Umar, K. (2016). *FDS Harus Tambah Porsi Pendidikan Budi Pekerti*. Diakses dari <http://berita.suaramerdeka.com/fds-harus-tambah-porsi-pendidikan-budi-pekerti/> pada 15 September 2016.

Unjianto, B. (2016). *Keberagaman Bahasa Bentuk Kekayaan Budaya Bangsa Bernilai Tinggi*. Diakses dari <http://berita.suaramerdeka.com/keberagaman-bahasa-bentuk-kekayaan-budaya-bangsa-bernilai-tinggi/> pada 15 September 2016.

Wiranda, Y. (2013). *Ilustrasi Multi-Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak "Sekolah Sayur-Sayuran"*. (Tugas Akhir, Universitas Widyatama, 2013). Diakses dari <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/handle/123456789/3914>

Wright, A. (1988). *The Beginner's Guide to Colout Psychology. Colour Affects Limited*.

UMMN