



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

- Alodokter. (2016). *Menstruasi*. Diambil dari <http://www.alodokter.com/menstruasi> (diakses tanggal 19 Agustus 2017)
- Anwari, F. N. (2017). *Menyebarluaskan Manfaat dari Bermain Board Game*. Diambil dari <http://www.duniaku.net/2017/04/03/liputan-gaming-unplugged-board-game/> (diakses tanggal 30 April 2017).
- Hashimoto, A., & Clayton, M. (2009). *Visual Design Fundamentals* (3rd ed.). Boston, MA: Course Technology.
- Koster, R. (2014). *A Theory of Fun for Game Design*. USA: O'Reilly Media.
- Krause, Jim. (2004). *Design Basics Index*. Ohio: HOW Design Books.
- Male, A. (2007). *Illustration*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. USA: Elsevier.
- Stephenson, William. (1988). *The Play Theory of Mass Communication*. Chicago: Transaction Books.
- Thompson, J., Green, B.B., & Cusworth, N. (2007). *Game Design Course: Principles, Practice, and Techniques—the Ultimate Guide for the Aspiring Game Designer*. New Jersey: Quatrto Publishing.
- Tondreau, B. (2009). *Layout Essentials: 100 Design Principles Using Grids*. USA: Rockport Publishers.
- White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. (2nd ed.). New York: Allworth Press.

Sumber Website:

Astuti, K. & Maharani, E. (2017). *Satu Dari Enam Siswi Tidak Masuk Sekolah Saat Menstruasi*. Diambil dari <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/eduaction/17/04/13/ooc97z335-satu-dari-enam-siswi-tidak-masuk-sekolah-saat-menstruasi> (diakses tanggal 14 September 2017).

Carson, N. (2017). *25 Logo Design Tips from the Experts*. Diambil dari <http://www.creativebloq.com/graphic-design/pro-guide-logo-design-21221> (diakses tanggal 27 November 2017)

Conde, S. M., dan Macknick, S. L. (2014). *How the Color Red Influences Our Behaviour*. Diambil dari <https://www.scientificamerican.com/article/how-the-color-red-influences-our-behavior/> (diakses tanggal 18 September 2017)

Hadi, S. (2015). *Pengertian Metode Penelitian Kuantitatif*. Diambil dari <http://www.maribelajarbk.web.id/2015/07/pengertian-metode-penelitian-kuantitatif.html> (diakses tanggal 18 September 2017)

Harron, T. (2017). *Virtual vs Physical Board Games*. Diambil dari <http://www.blueherongames.com/blog/morning-table-talk-3> (diakses tanggal 14 September 2017).

Heaston, P. (2013). *Hues, Tints, Tones, and Shades: What's the Difference?* Diambil dari <https://www.craftsy.com/blog/2013/05/hues-tints-tones-and-shades/> (diakses tanggal 10 September 2017)

Heldifanny, R. A., & Rachmawati, K.D. (2016). *Pendidikan Seks di Indonesia: Tabu atau Bermanfaat?*. Diambil dari <http://www.economica.id/2016/04/sexeducation/> (diakses tanggal 14 September 2017).

Hidir, A. (2017). *Ambiguitas Pendidikan Seks di Indonesia*. Diambil dari http://www.kompasiana.com/achmadhidir/ambiguitas-pendidikan-seks-di-indonesia_59004d98f07a614d20a71cf5 (diakses tanggal 9 Juli 2017).

Iswinarno, C. (2013). *Kisah Jenderal Sudirman Memimpin Perang Gerilya di Atas Tandu*. Diambil dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kisah-jenderal-soedirman-memimpin-perang-gerilya-di-atas-tandu.html> (diakses tanggal 7 Juni 2017).

Maharani, D. (2016). *Pentingnya Pendidikan Seks Sejak Dini*. Diambil dari <http://lifestyle.kompas.com/read/2016/04/20/094500123/Pentingnya.Pendidikan.Seks.Sejak.Dini> (diakses tanggal 9 Juli 2017).

Major, C. (2014). *Packaging Your Game so Stores Can, Y'Know, Sell It*. Diambil dari <http://www.leagueofgamenmakers.com/packaging-your-game-so-stores-can-yknow-sell-it/> (diakses tanggal 30 Desember 2017)

Manik, N. (2014). *How Gadgets Affect Our Life*. Diambil dari <http://www.gadgetadda.com/2014/06/14/how-gadgets-affect-our-life/> (diakses tanggal 30 April 2017).

Muhlisin, A. (2017). *Tanda-Tanda Menstruasi Akan Segera Datang*. Diambil dari <https://mediskus.com/wanita/tanda-tanda-menstruasi-akan-segera-datang> (diakses tanggal 19 Agustus 2017).

Office on Woman's Health, U.S Department of Health and Human Services. (2014). *Menstruation and the Menstrual Cycle*. Diambil dari <https://www.womenshealth.gov/a-z-topics/menstruation-and-menstrual-cycle#3> (diakses tanggal 19 Agustus 2017).

Olesen, J. (2016). *Pink Color Meaning – The Color Pink*. Diambil dari <https://www.color-meanings.com/pink-color-meaning-the-color-pink/> (diakses tanggal 26 November 2017).

Prestiliano, J. (2013). *Game Edukasi, Pentingkah?*. Diambil dari <https://www.duniaku.net/2013/07/11/kuliah-om-jas-game-edukasi-pentingkah/> (diakses tanggal 14 September 2017).

Purnama, D. S. (2013). *Pentingnya Pendidikan Seks*. Diambil dari <http://belajarpsikologi.com/pentingnya-pendidikan-seks/> (diakses tanggal 9 Juli 2017).

Smith, K. (2014). *Color Relationships: Creating Color Harmony*. Diambil dari <http://affinitymagazine.us/2017/02/27/the-lack-of-sex-education-in-indonesia/> (diakses tanggal 10 September 2017).

Sokolova, Y. (2016). *10 Top Tips on Creating Flat Design Graphics*. Diambil dari <https://design.tutsplus.com/tutorials/10-top-tips-on-creating-flat-design-graphics--cms-25888> (diakses tanggal 24 November 2017)

Somerton, C., Knight, J. (2017). *Steps and Tips for Designing Cards*. Diambil dari <https://boardgamegeek.com/thread/1739749/steps-and-tips-designing-cards> (diakses tanggal 24 November 2017)

Strizver, I. (n.d.). *Serif vs Sans for Text in Print*. Diambil dari <https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy-serif-vs-sans-for-text-in-print> (diakses tanggal 24 November 2017).

Suparman, R. M. (2015). *16 Kesalahan Fatal Dalam Sex Education di Indonesia*. Diambil dari <https://health.idntimes.com/sex/raden/10-kesalahan-fatal-dalam-sex-education-di-indonesia> (diakses tanggal 9 Juli 2017).

Susanto, B. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif dan Karakteristiknya Lengkap*. Diambil dari <http://www.spengetahuan.com/2015/02/metode-penelitian-kualitatif-dan-karakteristiknya.html>

Unicharm Corporation. (n.d.). *Pedoman Menstruasi*. Diambil dari <http://www.charm.co.id/library/basic/001.html> (diakses tanggal 20 Agustus 2017).

U.S. National Library of Medicine (2017). *Menstruation*. Diambil dari <https://medlineplus.gov/menstruation.html> (diakses tanggal 20 Agustus 2017).

Veratamala, A. (2017). *Ciri-ciri Tubuh Anak Mulai Memasuki Usia Puber*. Diambil dari <https://hellosehat.com/parenting/tips-parenting/ciri-puber-pada-anak/> (diakses tanggal 28 Agustus 2017).

Yosephine, L. (2016). *Sex Education Must be Taught in Schools: Child Protection Commission*. Diambil dari <http://www.thejakartapost.com/news/2016/05/26/sex-education-must-be-taught-in-schools-child-protection-commission.html> (diakses tanggal 9 Juli 2017).

