



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

Buku :

- Arntson, A. (2012). *Graphic Design Basics, Sixth Edition*. Boston, MA , USA: Wadsworth.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designers*. Boston, MA, USA: Course Technology.
- Crawford, C. (1982) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, CA: Osborne.
- Edwards, B. (2004). *Color a course in mastering the art of mixing color*. New york, USA: Penguin Group.
- Felici, J. W. (2012). *The Complete Manual of Typography: A Guide to Setting Perfect Type, Second Edition*. Berkeley, CA: Peachpit.
- Jury, D. (2006). *What is Typography?.* Switzerland: RotoVision SA.
- Poulin, R. (2018). *Design School layout* . Beverly, USA: Quarto Publishing Group.’
- Picard, M. (2013). *The bedside book of philosophy: from Plato to paradoxes: thinking through the ages*. Millers Point, N.S.W.: Murdoch Books.
- Wong, W. (1972). *Principles of Two-Dimensional Design*. Canada: John Wiley & Sons.
- Woods, S. (2012). *Eurogames: The design, culture and play of modern European board games*. Jefferson, NC: McFarland &.

Jurnal :

Gaming in Education: Using *Games* as a Support Tool to Teach History.

(2017). *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*. Di akses dari

https://www.researchgate.net/publication/321376822_Gaming_in_Education_Using_Games_as_a_Support_Tool_to_Teach_History

Setara Institute (2016, May 24). Laporan survei Status Toleransi Siswa SMA di Jakarta dan Bandung Raya. Diakses pada 21 May, 2019, dari <http://setara-institute.org/laporan-survei-status-toleransi-siswa-sma-di-jakarta-dan-bandung-raya/>

Mariya International School. (2018) Living Tolerance. Diakses dari https://mariyaschools.com/ckfinder/userfiles/files/Living_Tolerance.pdf

Zander, M. (2019, April 03). The Benefits of *Board games*. Diakses pada May 21, 2019, dari <https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/benefits-board-games.html>

Artikel :

Board game Junkie (2019, Januari 2). *BOARD GAMES FOR TEENAGERS*. Diakses Pada May 21, 2019, dari <https://boardgamejunkies.com/reviews/board-games-for-teenagers/>

Brainfit.co.id (2018, Juli 4). Perkembangan Kemampuan Kognitif . Diakses dari <https://www.brainfit.co.id/kemampuan->

kognitif/?fbclid=IwAR2ju3jVjpUHBUudzZFgHsy41jt---

_Xckn5HvdEtGqm518GO7Y4jr42IHA

Cnnindonesia.com. (2018, Desember 7). Jakarta Salah Satu Kota Toleransi Rendah

Versi Setara. Diakses dari

<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20181207191805-20->

351977/jakarta-salah-satu-kota-toleransi-rendah-versi-setaraAzqiara. (2018,

October 11).

Cnnindonesia.com (2019, August 20). Netizen Kecam Aksi Rasis Kasus Asrama

Papua. Diakses dari

<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20190820152726-192->

423062/netizen-kecam-aksi-rasis-kasus-asrama-papua

Dosensosiologi.com. (2018, September 1). Stereotip: Pengertian, Dampak, dan

Contohnya. Diakses dari <http://dosensosiologi.com/stereotip/>

Dwiatmoko, I. J. (2018, December 25). Toleransi dan Intoleransi dalam Relasi Antar

Agama. Diakses dari from

<https://www.kompasiana.com/dwiatmoko/5c21cee712ae9479543dc314/tolera>

[nsi-dan-intoleransi-dalam-relasi-antar-agama?page=all](https://www.kompasiana.com/dwiatmoko/5c21cee712ae9479543dc314/toleransi-dan-intoleransi-dalam-relasi-antar-agama?page=all).

Fadelisme (2017, February 20). MENGAPA KITA INTOLERAN? Diakses dari

<https://fadelisme.wordpress.com/2017/02/20/mengapa-kita-intoleran/>.

Happy Strategerist (2018, April 17). The Types of *Board games* Everyone Should

Know About. Diakses pada May 21, 2019, dari

<https://nonstoptabletop.com/blog/2017/7/30/the-10-types-of-board-games->

[everyone-should-know-about](https://nonstoptabletop.com/blog/2017/7/30/the-10-types-of-board-games-everyone-should-know-about)

- Hattours (2012, Juli 14). Festivals. Diakses dari <http://www.hattours.com/blog/festivals-2/>
- Idpengertian. Pengertian Remaja, Ciri, Tahapan Serta Perkembangannya. Diakses dari from <https://www.idpengertian.com/pengertian-remaja/>
- Incredibleart. Color symbolism and culture. Diakses dari <https://www.incredibleart.org/lessons/middle/color2.htm>
- Lisbdent. (2014, Januari 6). The Needs & Importance of Information. Diakses dari <http://www.lisbdnet.com/the-needs-and-importance-of-information/>
- Kresna (2016, Februari 29). Survei: Kurangnya Pemahaman Agama Picu Intoleransi di Yogyakarta. Diakses dari <https://www.rappler.com/indonesia/124148-intoleransi-yogyakarta-survei>
- Republika (2018, Desember 25). Konsekuensi Mulsim Ucapakan Selamat Natal Menurut UAS. Diakses dari <https://www.republika.co.id/berita/dunia-islam/islam-nusantara/18/12/25/pka641282-konsekuensi-muslim-ucapkan-selamat-natal-menurut-uas>.
- Dosenpsikologi. Perkembangan Moral dalam Psikologi Pendidikan. Diakses dari <https://dosenpsikologi.com/perkembangan-moral-dalam-psikologi-pendidikan>.
- Kabardaerah.com. (2017, November 2). KPAI Akan Membicarakan Jaminan Hak Atas Pendidikan Ananda SB. Diakses dari https://dki.kabardaerah.com/kpai-akan-membicarakan-jaminan-hak-atas-pendidikan-ananda-sb/**
- Morin, A. (2014, February 4). How To Use Color Psychology To Give Your Business An Edge. Diakses dari

<https://www.forbes.com/sites/amymorin/2014/02/04/how-to-use-color-psychology-to-give-your-business-an-edge/#4414b9fc170a>.

Nikola. (2013, March 26). Elements of a Magazine Page. Diakses dari <http://www.magazinedesigning.com/magazine-page-elements/>

Nikolaeva, B. (2017). Types of Illustration – Styles and Techniques. Diakses dari <https://graphicmama.com/blog/types-of-illustration/>.

News.detik.com (2012, August 30). 5 Kasus Bullying SMA di Jakarta. Diakses dari <https://news.detik.com/berita/1979089/5-kasus-bullying-sma-di-jakarta/3>.

Omjay. (2011, Februari 2). Mari Mengenal 12 Nilai Dasar perdamaian. Diakses dari <https://www.kompasiana.com/wijayalabs/55007892a33311926f51131c/mari-mengenal-12-nilai-dasar-----perdamaian?page=all>

Ranawati, N. K. (2019, Januari 26). Cara asyik menyebarkan pesan toleransi melalui *board game*. Diakses pada 8 September, 2019, dari <https://www.ayobandung.com/read/2019/01/26/43947/cara-asyik-menyebarkan-pesan-toleransi-lewat-board-games>

Sarjanaku.com. Pengertian Remaja Definisi Menurut Para Ahli Ciri Tahap dan Perkembangan Masa Remaja. (2013). Diakses pada May 21, 2019, dari <http://www.sarjanaku.com/2013/03/pengertian-remaja-definisi-menurut-para.html>

Tempo.com. (2019, September 22). Demo di Jakarta, Mahasiswa Papua: Rasisme Melanggar HAM. Diakses dari <https://www.msn.com/id-id/berita/nasional/demo-di-jakarta-mahasiswa-papua-rasisme-melanggar->

ham/ar-

AAGanXv?li=AAuZNMP&ocid=iehp&%2525252525252520%2525252525
252520li=AAb4hdQ?OCID#page=2

Tokarev, K. (2017, December 12). Realistic vs. Stylized: Technique Overview.

Diakses dari [https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/#:~:targetText=The significant difference between realism,nd feel in any direction.](https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/#:~:targetText=The%20significant%20difference%20between%20realism,nd%20feel%20in%20any%20direction.)

Thabroni, G. (2018, February 10). Semiotika – Komunikasi tanpa Kata, Pengertian

Simbol dan Tanda-tanda. Diakses dari <https://serupa.id/semiotika-pengertian-simbol-dan-tanda-tanda/#.XcuktzMzZEY>.

Yusuf, Y. (2017, July 31). Terlibat Bullying, Pelajar SMKN 56 Dikeluarkan.

Diakses dari <https://metro.sindonews.com/read/1225482/170/terlibat-bullying-pelajar-smkn-56-dikeluarkan-1501439948>.