

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ambrose, M. (2015). *Diabetes Examining Insulin and Blood Sugar*. USA: Enslow Publishers, Inc.
- Ahmad, S. I. (2013). *Diabetes: An Old Disease, a New Insight*. USA: Landes Bioscience.
- Ali, M & Asrori, M (2018). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2017). *Challengers for Game Designers*. USA: Course Technology.
- Crawford, C. (1997). *The Art of Computer Game Design*. USA: Washington State University.
- Felici, J, W. (2012). *The Complete Manual of Typography, 2nd Edition*. Canada: Peachpit.
- Landa, R. (2014). *Graphic Design Solutions, Fifth Edition*. USA: Clark Baxter.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical & contextual perspective (2nd ed.)*. New York: Bloomsbury Visual Arts.
- Poulin, R. (2011). *The language of graphic design: An illustrated handbook for understanding fundamental design principles*. Beverly, Massachusetts: Rockport Publishers, Inc.

Sulaiman, Purnama, Holilulloh, Hidayati, & Saleh. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja: Pengasuhan Anak Lintas Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sangkyun, Kibong, Barbara, & John. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Switzerland: Springer Nature.

Tandra, H. (2019). *Dari Diabetes Menuju Jantung & Stroke*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Internet

Astuti, I. (2018). DKI Jakarta Wilayah Tertinggi Prevalensi Diabetes. Diakses pada 5 Desember 2020 dari <https://mediaindonesia.com/read/detail/203040-dki-jakarta-wilayah-tertinggi-prevalensi-diabetes>

Badan Pusat Statistik. (2020). Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur 2018. Diakses pada 18 Februari 2021 dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/03/20/jumlah-penduduk-dki-jakarta-berdasarkan-usia>

Biro Komunikasi, dan Pelayanan Masyarakat, Kementrian Kesehatan RI. (2018). CEGAH, CEGAH, dan CEGAH: Suara Dunia Perangi diabetes. Diakses pada 28 Januari 2021 dari <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/kegiatan-p2ptm/pusat-/cegah-cegah-dan-cegah-suara-dunia-perangi-diabetes>

Biro Komunikasi, dan Pelayanan Masyarakat, Kementrian Kesehatan RI. (2020). Deteksi Dini Bantu Cegah Diabetes pada Anak. Diakses pada 17 Januari

2021 dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/20111800008/early-detection-for-diabetes-prevention-on-child.html>

Health Fitness Revolution. (2020). Top 10 health benefits of board games.

Diakses pada 13 Desember 2020 dari

<https://www.healthfitnessrevolution.com/top-10-health-benefits-board-games/>

Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Anak Juga Bisa Diabetes.

Diakses pada 17 Juni 2021 dari <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/kegiatan-p2ptm/dki-jakarta/anak-juga-bisa-diabetes>

Lestari, M. R, D. (2019). Diabetes adalah Silent Killer dan Ibu Dari Segala

Penyakit. Diakses pada 26 Agustus 2020 dari

<https://www.netralnews.com/news/gayahidup/read/193293/diabetes-adalah-silent-killer-dan-ibu-dari-segala-penyakit>

Puspitasari, L. (2020). Angka Diabetes di Indonesia Semakin Tinggi, Ini

Faktanya! Diakses pada 26 Agustus 2020 dari

<https://www.siloamhospitals.com/Contents/News-Events/Advertorial/2020/01/31/02/10/Angka-Diabetes-di-Indonesia-Semakin-Tinggi-Berikut-Faktanya>

Sucianto, K. (2019). 4 Alasan Bermain Board Game Baik Buat Kesehatan Mental

Kamu. Diakses pada 1 Februari 2021 dari

<https://www.intothelightid.org/2019/09/26/4-alasan-bermain-board-game-baik-buat-kesehatan-mental-kamu/>

Toemon, S. (2017). 5 manfaat board game. Diakses pada 13 Desember 2020 dari

<https://bobo.grid.id/read/08674190/5-manfaat-board-game-?page=all>

WHO. (2021). Diabetes in South-East Asia. Diakses pada 23 Februari 2021 dari

<https://www.who.int/southeastasia/health-topics/diabetes>

Wicaksono, D. (2019). Empat dari Lima Remaja Malas Bergerak. Diakses pada

17 Juni 2021 dari <http://m.harnas.co/2019/11/22/empat-dari-lima-remaja-sedunia-malas-bergerak>

Zhahrina, A. (2020). Diabetes Dapat Menyerang Usia, Ini Penyebabnya dan

Pencegahannya. Diakses pada 5 Desember 2020 dari

<https://sains.kompas.com/read/2020/01/09/120300823/diabetes-dapat-menyerang-usia-muda-ini-penyebab-dan-pencegahannya?page=all>

Karya Ilmiah

Karunia, K, R. (2017). Desain Boardgame untuk Media Pembelajaran Anak Usia 9

Tahun Keatas Tentang Investasi Sejak Dini. Diakses dari

https://repository.its.ac.id/48443/1/3412100104-Undergraduate_Thesis.pdf