



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

- Cullen, K. (2012). *Design elements typography: A graphic style manual for understand how typography affects design*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Flanagan, M. (2013). *Critical Play : Radical game design*. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press.
- Landa, R. (2011). *Graphic design solutions*. Wadsworth: Clark Baxter.
- Malamed, C. (2015). *Visual design solutions: Principles and creative inspiration for learning professionals*. Hoboken, New Jersey: Wiley.
- Male, A., (2017). *Illustration*. New York: Fairchild Books.
- Marzuki, I., Bachtiar, E., Zuhriyatun, F., Purba, A., Kurniasih, H., Purba, D., Chamidah, D., Jamaludin, J., Purba, B., Puspita, R., Chaerul, M., Basmar, E., Sianturi, E., Suleman, A., Nasrullah, N., Hastuti, P., Mastutie, F., Purba, S., Rahmadana, M. and Airlangga, E., 2021. *COVID-19: Seribu satu wajah*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putranto, W., Larasaty, P., Kurniasih, A., Pratiwi, A., Saputri, V., Meilaningsih, T. (2020). *Hasil survei sosial demografi dampak COVID-19*. Jakarta: BPS RI.
- Putri, M., 2020. *Perilaku masyarakat di masa pandemi COVID-19 Di Jakarta*. Jakarta: Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta.
- Slack, J., & Stegmaier, J. (2017). *The board game designer's guide: The easy 4 step process to create amazing games that people can't stop playing*. Crazy Like a Box.
- Tusianti, E., Gunawan, I., Santoso, D., Paramartha, D. and Kristanti, H., 2021. *Perilaku masyarakat pada masa pphk darurat*. Jakarta: BPS RI.

Jurnal

Agung, I. (2020). Memahami pandemi COVID-19 dalam perspektif psikologi posial. *Psikobuletin: Buletin ilmiah psikologi*, 1(2), p.68. doi: <http://dx.doi.org/10.24014/pib.v1i2.9616>

Website

Gusti (2020). *Pakar UGM jelaskan penyebab masyarakat melanggar protokol kesehatan COVID-19*. Diunduh dari <https://ugm.ac.id/id/berita/20052-pakar-ugm-jelaskan-penyebab-masyarakat-melanggar-protokol-kesehatan-covid-19>

Jakarta Smart City (2020). *Data pemantauan COVID-19 DKI Jakarta*. Diunduh dari <https://corona.jakarta.go.id/id/data-pemantauan>

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020). *Pertanyaan dan jawaban terkait COVID-19*. Diunduh dari <https://www.kemkes.go.id/article/view/20031600011/pertanyaan-dan-jawaban-terkait-covid-19.html>

Kramer, W. (2000). *What is a game?*. Diunduh dari <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatIsaGame.shtml>

Makarim, F. R. (2021). *Mengenal protokol kesehatan 5M untuk cegah COVID-19*. Diunduh dari <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-protokol-kesehatan-5m-untuk-cegah-covid-19>

Mutiara, P. (2021). *Obat langka jadi masalah penanganan COVID-19*. Diunduh dari <https://www.kemenkopmk.go.id/obat-langka-jadi-masalah-penanganan-covid-19>

Pusparisa, Y. (2021). *Tingkat kematian COVID-19 indonesia melesat lampau cfr global*. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/21/tingkat-kematian-covid-19-indonesia-mencapai-27>

Satuan Tugas Penanganan COVID-19 (2021). *lonjakan kasus dampak abaikan protokol kesehatan*. Diunduh dari <https://covid19.go.id/p/berita/lonjakan-kasus-dampak-abaikan-protokol-kesehatan>

Satuan Tugas Penanganan COVID-19 (2021). *Tak sekedar patuh, masyarakat harus sadar protokol kesehatan*. Diunduh dari <https://covid19.go.id/p/berita/tak-sekedar-patuh-masyarakat-harus-sadar-protokol-kesehatan>

Silverman, D. (2013). *How to learn board game design and development*. Diunduh dari <https://www.newbremenschools.org/Downloads/How%20to%20Learn%20Board%20Game%20Design%20and%20Development.pdf>

Doctor Multimedia (2017). *Why most medical logos are blue*. Diunduh dari <https://doctormultimedia.com/medical-logos-blue/>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA