

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Hashimoto, A., & Clayton, M. (2009). *Visual design fundamentals: A digital approach 3rd edition*. Boston: Course Technology.
- Landa, R. (2013). *Graphic design solutions* (5th ed.). USA: Wadsworth Publishing Co, Inc.
- Malamed, C. (2009). *Visual language for designer: principles for creating graphics that people understand*. Singapore: Rockport Publishers, Inc.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical & contextual perspective*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Ocvirk, O. (2012). *Art fundamental: Theory and practice*. New York: McGrawHill Education.
- Samara, T. (2017). *x*. Inggris: Rockport Publishers.
- Selinker, M., Stenson, L., Looney, A., Daviau, R., Ernest, J., Forbeck, M., . . . Garfield, R. (2011) *The Kobold Guide to Board Game Design*. USA: Wolfgang Baur.

Jurnal

- Gunawan, A. C. Agung, A., & Cahyadi, J. (2016). Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti Bicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 Tahun. *PERANCANGAN KAMPANYE IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERHENTI BICARA KASAR UNTUK KALANGAN ANAK USIA 7-12 TAHUN*. doi: <https://media.neliti.com/media/publications/86562-ID-perancangan-kampanye-iklan-layanan-masya.pdf>
- Wijaya, N. M., Tanudjaja, B. B., & Salamoan, D. K. (2020). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun. *Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun Untuk Anak Usia 6-10 Tahun*. doi: <https://media.neliti.com/media/publications/87287-ID-none.pdf>

Website

- Arkoun, M. (2019). Magic Word Dan Killer Word. Diakses dari:
<https://pdfcookie.com/documents/magic-word-dan-killer-word-68v4wdoqk32g>
- Amber. (2020). The ultimate guide to board games. Diakses pada 20 Mei 2021 dari
<https://www.board-game.co.uk/ultimate-guide-to-board-games/>
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2019). Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2018-2019. Diunduh dari <https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/111/1/jumlah-penduduk-provinsi-dki-jakarta-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>
- Budi, N. (2016). Kenalkan Magic Word sejak Dini. Diakses melalui:
<https://www.cybertokoh.com/news/2016/10/26/2597/kenalkan-magicwords-sejak-dini.html>
- Herlina, V. (2015). PENTINGNYA MENGGUNAKAN MAGIC WORD. Diakses melalui: <https://www.blj.co.id/2015/11/06/pentingnya-menggunakan-magic-word/>
- Novita, M. (2021). 4 Alasan Mengapa Bermain Penting untuk Anak Usia Dini. Diakses dari: <https://cantik.tempo.co/read/1488093/4-alasan-mengapa-bermain-penting-untuk-anak-usia-dini>
- Rompies, J. K. (2020). 5 Magic Word yang Perlu Diajarkan pada Anak Sejak Dini. Diakses melalui: <https://www.popmama.com/kid/4-5-years-old/jemima/magic-word-yang-perlu-diajarkan-pada-anak-sejak-dini/6>
- Sari, F. M. (2019). 7 Podcast Indonesia Ini Dijamin Bikin Hari Makin Menyenangkan. Diakses melalui:
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4060342/7-podcast-indonesia-ini-dijamin-bikin-hari-makin-menyenangkan>

- Seta, P. D. (2019). Fakta Baru Video Siswa Berkata Kasar ke Guru yang Viral di Whatsapp (WA) & Medsos, Bukan Suara Asli. Diakses melalui: <https://surabaya.tribunnews.com/2019/03/02/fakta-baru-video-siswa-berkata-kasar-ke-guru-yang-viral-di-whatsapp-wa-medsos-bukan-suara-asli?page=4>
- Sumardi, E. (2018). Manfaat Berperilaku Sopan Santun Terhadap Guru. Diakses melalui: <https://smkbikuningan.sch.id/manfaat-berperilaku-sopan-santun-terhadap-guru.html>
- Syarifah, F. (2015). Mengapa Anak Suka Bicara Kasar dan Kotor?. Diakses melalui: <https://www.liputan6.com/health/read/2326288/mengapa-anak-suka-bicara-kasar-dan-kotor>
- Treher, E. N. (2011). Learning with boardgame. Diakses melalui: https://www.thelearningkey.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011.pdf
- Welianto, A. (2020). Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia. Diakses melalui: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/20/120000169/keberagaman-suku-bangsa-di-indonesia?page=all>

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA