

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Barrett, L.F. (2017). *How emotions are made: the secret life of the brain*. Mariner Books.
- Goleman, D. (2020). *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi*. Jakarta: Gramedia
- Gunarsa, “Psikologi remaja”, BPK Gunung Mulia, Jakarta, 2000.
- Hurlock, B.E. (1990). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*,. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E. (1994). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. <https://kbbi.web.id/>
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions, fifth edition*. Massachusetts: Clark Baxter.
- Lauer, D. A. & Pentak, S. (2012). *Design basics, eighth edition*. Massachusetts: Clark Baxter.
- Oxford English Dictionary. (2006). *Little oxford english dictionary*. California: Oxford University Press.
- Santrock, Jhon W. (2011). *Life-span development: perkembangan masa hidup*, Edisi 13, Jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Selinker, M., & Ernest, J. (2012). *The kobold guide to board game design*. USA: Wolfgang Baur.
- Yusuf, A.M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, & penelitian gabungan*. Jakarta: PrenadaMedia.

## **Jurnal**

Asmoro, A. R., Matulesy, A., & Meiyuntariningsih, T. (2018). Kematangan Emosi, Kontrol Diri, dan Perilaku Agresif Pada Anggota Korps Brigade Mobil Dalam Menangani Huru Hara. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, <https://doi.org/10.26740/jppt.v9n1.p39-48>

Conklin, G.H. (2015). *Toward More Joyful Learning*. *American Educational Research Journal* 52(6):1227-1255.  
<https://doi.org/10.3102/0002831214549451>

Damayanti M. (2011). Masalah Mental Emosional pada Remaja : Deteksi dan Intervensi. *Sari Pediatri Volume 13 (Supl 1) Juni 2011: Jakarta, 2011; hal.45-51*

Plutchik, R. (1990). *Theories of emotions*. *Albert Einstein College of Medicine, Bronx: New York*.  
<https://doi.org/10.1016/C2013-0-11313-X>

Plutchik, R. (2001). *The Nature of Emotions Human emotions have deep evolutionary roots, a fact that may explain their complexity and provide tools for clinical practice*. *American Scientist*, 89(4), 344-350.

Diunduh melalui

<http://www.emotionalcompetency.com/papers/plutchiknatureofemotions%202001.pdf>

Karimah, U., & Sadari, S. (2017). *Difference of Teen Emotion Based on Parenting Patterns*. Diunduh melalui

<https://eprints.uny.ac.id/8119/4/bab%205%20-08520244018.pdf>

Pratiwi, H. D., Situmorang, N. Z., & Yuzarion (2019). Gambaran agresivitas remaja. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 2, 227-223

Tan, S. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurus Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun. *Adiwarna*, 1(6), 33-34.

Triastuti, Desty, Sa'dun Akbar, and Edy Bambang Irawan. 2017. Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan* 2(10): 1344-50.

#### **Website**

Andrew, W. (2018). *A Hidden Adolescent Struggle: Identifying Complex Emotion. Learning and the Brain*. Diakses dari <https://www.learningandthebrain.com/blog/identifying-complex-adolescent-emotions/>

Astri, S. (2016). Alasan Kenapa Remaja Sering Baper dan 4 Cara Biar Enggak Gampang Baper. Cewek Banget. Diakses dari <https://cewekbanget.grid.id/read/06853929/alasan-kenapa-remaja-sering-baper-dan-4-cara-biar-enggak-gampang-baper>

Ayu, C.W. (2023). *Definisi Gangguan Jiwa dan Jenis-Jenisnya*. Kementerian Kesehatan. Diakses dari [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/2224/definisi-gangguan-jiwa-dan-jenis-jenisnya](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2224/definisi-gangguan-jiwa-dan-jenis-jenisnya)

Castle, S. (2021). *Board game types explained: A beginner's Guide to Tabletop Gaming terms*. Dicebreaker. Diakses dari <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/how-to/board-game-types-explained>

Vagansza. (2019, April 3). Info Terbaru Board Game Indonesia & dunia. Jangan Bingung! Ini Bedanya Board Game, Card Game, dan Tabletop Game. Boardgame.id. Diakses dari <https://boardgame.id/bedanya-board-game-card-game-tabletop-game/>