

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abduh, M. N. (2023). MITIGASI BENCANA. TOHAR MEDIA.
- Amri, A., Raharjanto, D., Deleilah, Suharno, H. A., Agitha, L. D., Wibowo, T., & Tsairoh. (2023). Kisah Petualang Tangguh Perjalanan menuju Resiliensi di timur indonesia. Oxfam di Indonesia.
- Fitrah, M. (2018). Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Harjadi, P. (2007). Pengenalan karakteristik bencana dan upaya mitigasinya di Indonesia. Pelaksana Harian, Badan Koordinasi Nasional Penanggulangan Bencana.
- Juul, J. (2005). Half-real: video *games* between real rules and fictional worlds. MIT Press.
- Pinontoan, O. R. (2022). Perubahan Iklim Dan Pemanasan Global. Deepublish.
- Selinker, M., Howell, D., & Tidball, J. (2012). The Kobold Guide to Board *Game* Design (M. Selinker, Ed.). Open Design LLC.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). DASAR METODOLOGI PENELITIAN. Literasi Media Publishing.
- Wekke, I. S. (2021). Mitigasi Bencana. Penerbit Adab.

### Jurnal

- Apriani, D., Darwis, M., & Trisari, W. (2024). Pengembangan *Game* Fun Learning Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode *Game* Development Life Cycle (GDLC). *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 7(1), 238-245. <https://doi.org/10.55338/jikomsi.v7i1.2919>
- Fabricatore, C. (2007). *Gameplay and game mechanics design: A key to quality in Videogames* (2007). <https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/20927>

- Hadi, A. N. (2017). TA: Pembuatan *Game* Bergenre Adventure Tentang Batik Jarak Arum Surabaya sebagai Media Pengetahuan dan Pengenalan Kepada Remaja Jawa Timur (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2491/>
- Kessner, T. M., & Cortes, L. P. (2023). Mechanics and experience in call of duty: Modern warfare: Opportunities for civic empathy. *Simulation & Gaming*, 54(2), 167-183.  
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/10468781231156187>
- Laksmi, N. C., Filza, M. F., & Setiaji, B. (2023). *Game* Bertema Cerita Rakyat “Si Kerudung Merah Dan Sang Serigala” dengan Metode Pengembangan *Game Development Life Cycle*. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(1), 317-322. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1127>
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board *game* untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3219>
- Novantoro, A. (2016). TA: *Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling Tentang Sandi Morse Berjudul " Morse"* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya). <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1791/>
- Oliveira, Wilk & Bittencourt, Ig & Vassileva, Julita. (2017). Tailoring gamified virtual learning environments based on *gamer* types. 10.13140/RG.2.2.27543.73122.  
<http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/riufal/3009>
- Rizki Tilarso, N. (2021). Visual Diary Sebagai Sumber Ide Penciptaan Karya Seni Lukis (Doctoral dissertation, ISI Yogyakarta). <http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/9521>
- Tolppanen, Sakari & Aarnio-Linnanvuori, Essi & Cantell, Hannele & Lehtonen, Anna. (2019). BICYCLE MODEL ON CLIMATE CHANGE EDUCATION. <https://doi.org/10.1080/13504622.2019.1570487>
- Zahmi, A. (2023). PENERAPAN PENERAPAN METODE GDLC (*Game Development Life Cycle*) DALAM MEMBANGUN APLIKASI *GAME*

EDUKASI PENGENALAN ALAT RUMAH UNTUK ANAK USIA DINI.  
*Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 945-953.  
<https://doi.org/10.56670/jsrd.v5i2.270>

### Website

Alexander, R. (2023, November 8). 25 Types of Board Games Explained. Co-op Board Games. Retrieved May 23, 2024, from  
<https://coopboardgames.com/guides/types-of-board-games>

Eng, D. (2020, February 6). Game Mechanics. Game Mechanics | by Dave Eng. Medium. Retrieved March 25, 2024, from  
<https://medium.com/@davengdesign/game-mechanics-3f2b338047aa>

Evanda, S. N. (n.d.). Apa Itu Focus Group Discussion (FGD)? Gramedia. Retrieved March 25, 2024, from [https://www.gramedia.com/literasi/focus-group-discussion-fgd/#Pengertian\\_FGD](https://www.gramedia.com/literasi/focus-group-discussion-fgd/#Pengertian_FGD)

Fikriansyah, I. (2022, October 24). Baseline Adalah: Pengertian, Jenis, dan Cara Menetapkannya. detikFinance. Retrieved March 25, 2024, from  
<https://finance.detik.com/solusiukm/d-6364717/baseline-adalah-pengertian-jenis-dan-cara-menetapkannya>

Putri, V. K. M., & Gischa, S. (2021, August 3). Observasi: Pengertian Para Ahli, Tujuan, Ciri-Ciri, dan Jenisnya. Kompas.com. Retrieved March 25, 2024, from  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/08/03/164904169/observasi-pengertian-para-ahli-tujuan-ciri-ciri-dan-jenisnya>

UNICEF. (2021, August 27). Anak-anak di Indonesia 'berisiko tinggi' alami dampak krisis iklim. Retrieved May 31, 2024, from  
<https://www.unicef.org/indonesia/id/siaran-pers/anak-anak-di-indonesia%20berisiko-tinggi%20alami%20dampak-krisis-iklim%20-unicef%20>

United Nations. (2022, March 18). Penyebab Dan Dampak Perubahan Iklim | Perserikatan Bangsa - Bangsa di Indonesia. United Nations in Indonesia. Retrieved May 31, 2024, from <https://indonesia.un.org/id/175273-penyebab-dan-dampak-perubahan-iklim>

Vagansza. (2020, October 28). Mengenal Mekanik Kooperatif dan Macam-Macamnya [Pojok Desain]. *Boardgame.id*. Retrieved May 29, 2024, from <https://boardgame.id/?p=61348>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA