

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Engelstein, G., & Shalev, I. (2022). *Building Blocks of tabletop game design: An encyclopedia of mechanisms*. CRC Press.
- Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*. Beverly: Rockport Publishers.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to interactive digital media concept and practice*. New York: Routledge.
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. New York: Psychology Press.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions (5th ed.)*. USA : Clark Baxter
- Mayer, C. H. (2010). *Libraries Got Game*. Washington, D.C: American Library Association.
- Poulin, Richard (2011). *The language of graphic design*. Beverly: Rockport Publishers.
- Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2019). *Interaction Design: beyond humancomputer interaction*. Wiley.
- Sihombing, Danton. (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sumanto, D. (2014). *Parasitologi Kesehatan Masyarakat*. Semarang: Yoga Pratama Semarang
- Sutton, Tina. & Whelan, Bride M. (2004). *The complete color harmony*. Gloucester: Rockport Publishers, Inc

Jurnal

- Afrian, R. (2021). Antihelminthics Potention of Arumanis Mango (*Mangifera indica* L.). *Jurnal Medika Hutama*, 2(02 Januari), 497-501. doi: <https://jurnalmedikahutama.com/index.php/JMH/article/view/122>
- Arianti, Y. (2023). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Penyakit Cacingan Pada Anak-Anak Dalam Bentuk Motion Graphic. *Iam-Indonesia*, 1 (1), 42-53. doi:<https://iam-indonesia.org/index.php/dkv/article/view/9>
- Ariwati, Ni Luh. (2017). Infeksi *Ascaris lumbricoides*. *Faculty of Law, Arts and Social Sciences*, 3-4. doi:<https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/12718>.
- Cox, F.E. (2002). History of Human Parasitology. *Clin Microbiol Rev*, 15(4), 595-612. doi: 10.1128/CMR.15.4.595-612.2002.
- Hoberg, Eric. (2001). The Origins of the Tapeworms. *Agricultural Research*, 49(5), 16-18. doi: <https://agresearchmag.ars.usda.gov/AR/archive/2001/May/worms0501.pdf>
- Mardiana, M., & Djarismawati, D. (2019). Prevalensi Cacing Pada Murid Sekolah Dasar Wajib Belajar Pelayanan Gerakan Terpadu Pengentasan Kemiskinan Daerah Kumuh Di Wilayah DKI Jakarta. *Indonesian Journal of Health Ecology*, 7 (2). 764-774. doi:<http://ejournal.litbang.depkes.go.id/index.php/jek/article/view/1653>
- Panjaitan, J. S. (2022). Edukasi Tentang Pencegahan Infeksi Kecacingan Disebabkan Oleh Soil Transmitted Helminth Dengan Menggunakan Metode Ceramah Kepada Masyarakat Di Desa Namo Rambe. *Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 51-61. doi: <https://doi.org/10.51622/pengabdian.v3i1.424>
- Prihandoko, G. K., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan *Board game* “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi

Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578-590.
doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>

Putri, N. A., Yanti, M. S., Salsabila, S., Mukminin, A., & Sumanto, R. P. A. (2023). Pencegahan Cacingan Pada Anak Usia Dini Di TK Faidhul 'Ulum Semarang Dengan Cara Mencuci Tangan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(4), 51-57. doi: <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i4.42>

Sigalingging, G., Sitopu, D. S., & Daeli, W. D. (2019). Pengetahuan Tentang Cacingan dan Upaya Pencegahan Kecacingan. *Jurnal Darma Agung Husada*, 6(2), 96-104. doi: <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/darmaagunghusada/article/view/309>

Ruslin, Hikmah, N. & Anwar, I. (2023). Upaya Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Stunting dan Cacingan di Kelurahan Kambu Kecamatan Kambu Kota Kendari Sulawesi Tenggara. *Mosiraha: Jurnal Pengabdian Farmasi*, 2(1), 13-19. doi: <https://jphi.uho.ac.id/index.php/journal/index>

Wiranda Y. (2013). Ilustrasi Multi Edukasi Pada Buku Cerita Anak-Anak "Sekolah Sayur-Sayuran". *Repostory Universitas Widyatama*. doi: <http://repository.widyatama.ac.id/handle/123456789/3914>

Website

Andayani, Dwi. (2023, Februari 20), *Sampah di DKI Capai 7.500 Ton Per Hari, Anggota DPRD Ungkit Proyek ITF*. detikNews. <https://news.detik.com/berita/d-6577784/sampah-di-dki-capai-7-500-ton-per-hari-anggota-dprd-ungkit-proyek-itf>. Diakses pada: 2 Februari 2024.

Data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Data Penduduk Berdasarkan Sumber Data D.K.I. Jakarta*. APK-APM. https://apkpm.data.kemdikbud.go.id/index.php/cberanda/penduduk?kode_wilayah=010000&tahun=2023&tabs=statistik. Diakses pada: 19 Februari 2024.

- Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Provinsi DKI Jakarta. (2023, Februari 1). *Data Kelahiran Bayi Berdasarkan Usia Ibu*.
<https://satudata.jakarta.go.id/open-data/detail/data-kelahiran-bayi-berdasarkan-usia-ibu>. Diakses pada: 19 Februari 2024.
- Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tengah. (2023, Maret 4). *4 Tahapan Perkembangan Kognitif Si Kecil dalam Teori Piaget – DINKES PROV SULTENG*. Dinkes Prov Sulteng. <https://dinkes.sultengprov.go.id/4-tahapan-perkembangan-kognitif-si-kecil-dalam-teori-piaget/>. Diakses pada: 5 Februari 2024.
- Hanif, Rifaldi. (2022, Agustus 29). *Data Profil Konsumen Indonesia 2022 Terbaru dan Lengkap*. Dipstrategy. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>. Diakses pada: 30 Januari 2024.
- Kementerian Kesehatan. (2017). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2017 Tentang Penanggulangan Cacangan Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha*. Biro Hukum Dan Organisasi - Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/PMK_No._15_ttg_Penanggulangan_Cacangan_.pdf. Diakses pada: 1 Mei 2024.
- Kompasiana. (2022, Maret 1). *Gali Emosi Anak dengan Bermain Board game Mengenal Emosi*. Kompasiana.com.
<https://www.kompasiana.com/adhiciptaplayground6226/621de62fe2d60e618f050863/gali-emosi-anak-dengan-bermain-board-game-mengenal-emosi>. Diakses pada: 20 Februari 2024.
- Liputan 6. (2023, Mei 16). *Arti Love Hitam dan Warna Lainnya, Emoji Cinta dengan Berbagai Makna*. Liputan6.com.
<https://www.liputan6.com/hot/read/5288194/arti-love-hitam-dan-warna-lainnya-emoji-cinta-dengan-berbagai-makna>. Diakses pada: 9 Mei 2024.

Scorviano, Mike. (2010, Maret 18). *Board Game History*.

<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>.

Diakses pada: 1 Juni 2024.

Wardhani, Dian Murni. (2022, Maret 26). *Hati - hati ancaman cacingan pada*

anak. Hermina Hospitals. [https://herminahospitals.com/id/articles/hati-](https://herminahospitals.com/id/articles/hati-hati-ancaman-cacingan-pada-anak.html)

[hati-ancaman-cacingan-pada-anak.html](https://herminahospitals.com/id/articles/hati-hati-ancaman-cacingan-pada-anak.html). Diakses pada: 14 Februari 2024.

Zero Waste Adventure. (2020, Juli 11) *Wilah Card Game, Kartu Edukasi*

Pemilahan Sampah yang Menyenangkan.” Zero Waste Adventure.

[http://www.zerowasteadventures.com/2020/07/wilah-card-game-kartu-](http://www.zerowasteadventures.com/2020/07/wilah-card-game-kartu-edukasi-pemilahan.html)

[edukasi-pemilahan.html](http://www.zerowasteadventures.com/2020/07/wilah-card-game-kartu-edukasi-pemilahan.html). Diakses pada: 21 Februari 2024.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, bold font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N's. The logo is semi-transparent, allowing the text behind it to be visible.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA