

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Aldo, M. (2024). *Ragam Budaya Jambi*. Bengkulu: CV Brimedia Global
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mix Methods Approaches* (5th ed.). California: SAGE Publications, Inc.
- Damayanti, N. Y. (2018). *Narasi Mitos dan Legenda Indonesia*. Jakarta: Monochrome Press.
- Danandjaja, J. (1986). *Folklor Indonesia* (2nd ed.). Jakarta: Pustaka Grafitipers.
- Danandjaja, J., & Maryanto, D. A. (1992). *Cerita rakyat dari Jawa Tengah 3*. Jakarta: Grasindo.
- Fullerton, T. (2019). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (4th ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour*. London: Penguin Life.
- Kurnianto, E. A., Handono, S., Wahyuni, T., & Farida, U. (2017). *Cerita Rakyat Jawa Tengah: Kabupaten Cilacap*. Semarang: Balai Bahasa Jawa Tengah, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions* (6th ed.). Boston: Cengage.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: a Book of Lenses* (3rd ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Selinker, M., & Looney, A. (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Kirkland: Wolfgang Baur

- Sutarna, E., Sutarna, I., & Hartati. (1989). *Tata Kelakuan di Lingkungan Pergaulan Keluarga dan Masyarakat Setempat Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Thahir, E., Ed.D. (2022). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design* (2nd ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Wahab, I., & Amaliyah, N. *Cerita Anak: Budaya Bugis Makassar*. Kupang: Jusuf Aryani Learning.
- Wigan, M. (2009). *The Visual Dictionary of Illustration*. Lausanne: AVA Publishing SA

### **Jurnal**

- Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora Binus*, 6(2), 190-200.
- Anggraini, A. D., & Raharjo, R. P. (2022). Mitisisme dalam Kumpulan Cerita Kisah Tanah Jawa. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 10(2), 537-552. <https://doi.org/10.20961/basastra.v10i2.60774>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Cahyanto, J. H., & Angge, I. C. (2017). Tokoh Pewayangan Naga Sang Hyang Antaboga sebagai Inspirasi Penciptaan Karya Kriya Logam. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 5(1), 1-8.
- Cahyono. (2018). Warak Ngendog dalam Tradisi Dugderan sebagai Representasi Identitas Muslim Urban di Kota Semarang. *Jurnal Theologia*, 29(2), 339-362. <http://dx.doi.org/10.21580/teo.2018.29.2.2937>
- Gomez, C. N., Marklund, B. B. (2018). A Game-Based Tool for Cross-Cultural Discussion: Encouraging Cultural Awareness with Board Games.

- International Journal of Serious Games*, 5(4), 81-98.  
<https://doi.org/10.17083/ijsg.v5i4.259>
- Harum, D. M. (2019). Mitos Naga dalam Khasanah Cerita Rakyat Dunia. *Ceudah Jurnal Ilmiah Sastra*, 9(1), 36-47.
- Isnanda, R., Morelent, Y., Fikri, H., & Rinaldi, R. (2022). Mitologi dalam Sastra Lisan dan Implikasi terhadap Eksistensi Kearifan Lokal di Kecamatan Vii Koto Sungai Saria Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Kata: Penelitian tentang Ilmu Bahasa dan Sastra*, 6(1), 119-127.  
<https://doi.org/10.22216/kata.v6i1.778>
- Isnendes, R. (2005). Semiotika Siliwangi pada Masyarakat Sunda. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 5(2), 71-80.
- Koesoemadinata, M. I. P. & Beskin, R. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-Makhluk Mitologis Nusantara 'Tambo Maru'. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 5(2), 167-173. <https://doi.org/10.36806/.v5i2.54>
- Kringelbach, M. L., Stark, E. A., Alexander, C., Bornstein, M. H., & Stein, A. On Cuteness: Unlocking the Parental Brain and Beyond. *Trends in Cognitive Sciences*, 20(7), 545-558. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2016.05.003>
- Lestari, U. F. R. (2015). Morfologi Cerita Rakyat Arso Watuwe: Sebuah Analisis Naratologi Vladimir Propp. *METASASTRA: Jurnal Penelitian Sastra*, 8(1), 139-154. <https://doi.org/10.26610/metasastra.2015.v8i1.139-154>
- Noda, S., Shirotuki, K., & Nakao, M. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(22) (2019). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Paramadhyaksa, I. N. W. (2010). Makna Filosofis Keberadaan Ornamen Bedawang Nala di Dasar Bangunan Meru. *Jurnal Filsafat*, 20(1), 45-55.  
<https://doi.org/10.22146/jf.3432>

- Paramadhyaksa, I. N. W. (2018). Filosofi yang Melandasi Keberadaan Makara dan Karka pada Bangunan Suci Hindu di Bali. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI)*, 7, 17-26.  
<https://doi.org/10.32315/ti.7.a017>
- Putra, K. A. S. U, Anggarini, K. A., Putri, P. P. P. E., & Sutriyanti, N. K. (2021). Filosofi Barong dan Relevansinya terhadap Generasi Muda di Bali. *Jurnal Pangkaja*, 24(1), 82-94. <https://doi.org/10.25078/pkj.v24i1.2183>
- Putra, R. W., & Annissa, J. (2021). Analisis Komunikasi Budaya dalam Bentuk Visualisasi Pada Karakter Game Honor Dreadout. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 66-78.
- Rahayu, T. (2017). Gaya Kepengarangan Godi Suwarna dalam Kumpulan Cerpen Murang-Maring. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 6(2), 110-128.  
<https://doi.org/10.26499/jentera.v6i2.475>
- Rezeki, A. P. T., Ihsan, A., Pratiwi, L. P., Handriyani, R., Rinaldo, A., & Syamsir, S. (2023). Peranan Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Pemahaman Budaya Antar Mahasiswa Di Lingkungan Kampus Universitas Negeri Padang. *Journal of Comprehensive Science (JCS)*, 2(7), 2020–2024.  
<https://doi.org/10.59188/jcs.v2i7.432>
- Rifani, A. M. (2013). Lembusuana Simbul Kekuatan dan Kekuasaan Raja Kutai. *Jurnal Ilmu Sosial Mahakam*, 1(1), 22-32.
- Setiawan, J. (2023). Bentuk Dan Fungsi Sanggar Pamujan Bangunan Pertapaan Raja Keraton Gunggung Kawi Kabupaten Malang. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 5(3), 363-370.
- Sousa, M., & Bernardo, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. *Videogame Sciences and Arts*, 1164, 72–85. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6)
- Suryana, E., Wulandari, S., Sagita, E., & Harto, K. (2022). Perkembangan Masa Remaja Akhir (Tugas, Fisik, Intelektual, Emosi, Sosial dan Agama) dan

Implikasinya pada Pendidikan. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(6), 1956-1963. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.664>

Susandi, I. M. A. (2021). Esensi Serta Eksistensi Barong dan Rangda (Eksplorasi Teologi Hindu). *Jurnal Pangkaja*, 24(2), 221-229. <https://doi.org/10.25078/pjah.v24i2.2906>

Turaeni, N. N. T. (2015). Aplikasi Adi Parwa dalam Relief Situs Candi Kidal. *Forum Arkeologi*, 28(2), 131-144. <http://dx.doi.org/10.24832/fa.v28i2.27>

Vasyl, S., Halyna, S., & Tetyana, D. (2018). Myth as a Phenomenon of Culture. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, 4, 17-22. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.4.2018.152938>

#### **Website**

Pusparisa, Y. (2021, Februari 8). *Jabotabek, Wilayah Urban dengan Populasi Terbesar Kedua di Dunia*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/08/jabotabek-wilayah-urban-dengan-populasi-terbesar-kedua-di-dunia> Diakses pada: 1 Februari 2024

Rosmalia, P. (2023, Juli 29). *Nawasena: Gen Z Nyaris tak kenal Budaya Leluhur*. Media Indonesia. <https://mediaindonesia.com/humaniora/600647/nawasena-gen-z-nyaris-tak-kenal-budaya-leluhur> Diakses pada: 1 Februari 2024

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A