

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Aynsley, J. (2001). *A century of graphic design*. London: Octopus Publishing Group.
- Baidawi, K. H. (2020). *Sejarah Islam di Jawa menelusuri genealogi Islam di Jawa*. Yogyakarta: Araksa.
- Booth, P. (2015). *Game play: Paratextuality in contemporary board games*. New York: Bloomsbury.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston: Course Technology.
- Calleja, G. (2022). *Unboxed: Boardgame experience and design*. England: MIT Press.
- Engelstein, G. (2021). *Game production: Prototyping and producing your board game*. Florida: CRC Press.
- Gobet, F., Voogt, A. D., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in mind: The psychology of board games*. New York: Psychology Press.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *Board game education: Building skills for academic success*. United Kingdom: Rowman & Littlefield.
- Isnaeni, F. (2023). *Aku cinta lingkungan dan budaya Jakarta*. Jakarta: PT Tiga Serangkai Mandiri.
- Kotler, P., Armstrong, G., Saunders, S., & Wong, V. (1999). *Principles of marketing* (2nd ed.). New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Kustopo. (2008). *Mengenal kesenian nasional 6: Ondel-ondel*. Jawa Tengah: ALPRIN.
- Landa, R. (2006). *Graphic design solutions* (4th ed.). Boston: Clark Baxter.
- Livingstone, I., & Wallis, J. (2019). *Board games in 100 Moves: 8,000 years of play*. Broadway: DK Publishing.
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical & contextual perspective* (2nd ed.). London: Bloomsbury Visual Arts.

- Mayer, B., & Harris, C. (2010). *Libraries got game*. Chicago: American Library Association.
- Piaget, J. (1959). *The language and thought of the child* (3rd ed.). London: Routledge.
- Samara, T. (2007). *Design elements: A graphic style manual*. Massachusetts: Rockport Publishers.
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A book of lenses* (2nd ed.). Pittsburgh: CRC Press.
- Selinker, M. (2011). *The kobold guide to board game design*. Washington: Wolfgang Bear.
- Shipp, S. (2024). *Thematic integration in board game design*. Florida: CRC Press.
- Sucipto, T. (2012). *Dua raksasa dari Jakarta: Ondel-ondel*. Bandung: Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: CV ALFABETA.
- Thompson, J., Berbank-Green, B., & Cusworth, Nic. (2007). *Game design course*. Canada: Quarto Publishing.
- Trimansyah, B.,. *Panduan penulisan buku cerita anak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk bikin board game edukasi*. Jakarta: Mekanima Inspira.
- Yanuar, A., & Aminah, S. (2023). *Pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta*. Depok: CV Arya Duta.
- Zeegen, Lawrence., & Crush. (2014). *The fundamentals of illustration*. Switzerland: AVA Publishing.

KARYA ILMIAH

- Anwar, S., & Ediyono, S. (2023). *Ondel-ondel Betawi di zaman modern* (Skripsi). Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Putra, A. P., Fiolana, F. A., & Kusumastutie, D. A. W. (2021). *Penerapan koreksi warna pada citra bagi penyandang buta warna parsial* (Skripsi). Universitas Islam Kadiri, Kediri.

JURNAL

- Agustin, R. S., & Hasyim, N. (2020). Perancangan board game sebagai media pengenalan mamalia untuk anak usia 6-12 tahun. *Jurnal Citrakara*, 2(1), 14-23. Diakses dari <https://publikasi2.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/3746>
- Ashirbekova, A. B. (2022). Psychological characteristics of primary school children. *Indonesian Journal of Innovation Studies*. 18(1), 6-10. Diakses dari <https://ijins.umsida.ac.id/index.php/ijins/article/view/655>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining board gameplay and learning: A multidisciplinary review of recent research. *Simulation & Gaming*. 51(4), 411-431. Diakses dari <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi penerapan gaya ilustrasi pada kemasan *board game* sesuai preferensi generasi z. *JADECS*, 9(1), 12-25. Diakses dari <https://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/50808>
- Jenny, B., & Kelso, N. V. (2007). Color design for the color vision impaired.. *Cartographic Perspectives*. 58(1), 61-67. Diakses dari DOI:10.14714/CP58.270
- Mahardika, R. (2022). Pengembangan ilustrasi pada buku pelajaran lingkungan dan budaya Jakarta tingkat sekolah dasar. *IKRAITH-HUMANORIA*, 6(2), 66-74. Diakses dari <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1501>
- Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2019). Ondel-ondel kekinian: Boneka besar Betawi di zaman modern. *Jurnal Desain Produk*, 3(6), 183-188. Diakses dari <https://journal.isi.ac.id/index.php/PRO/article/download/2429/1036>
- Puyt, R. W., Lie, F. B., & Wilderom, C. P. M. (2023). The origins of SWOT analysis. *Long Range Planning*, 56(1), 1-24. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0024630123000110>
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro., Soleha, R., & Ferdiansyah, D., (2022). Problematika pentingnya media pembelajaran di SD Tanjungsari kabupaten Probolinggo dalam kegiatan belajar dan mengajar. *Jurnal Parameter*, 34(1),

24-38. Diakses dari <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/parameter/article/download/31347/14019>

Sari, R., & Widiyaningsih, D. S. (2023). KOODJA, ondel-ondel dan eksistensi berkesenian di Jakarta. *Dimensia: Jurnal kajian sosiologi*, 2(12), 214-227. Diakses dari <https://doi.org/10.21831/dimensia.v12i2.64412>

Sousa, M., & Bernardo, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. *Videogame Sciences and Arts*, 1(2), 72-85. Diakses dari DOI:10.1007/978-3-030-37983-4_6

Hwang, G., Sung, H., Hung, C., & Huang, I. (2013). A Learning Style Perspective to Investigate the Necessity of Developing Adaptive Learning Systems. *Educational Technology & Society*, 16(2), 188-197. Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/279711154_A_Learning_Style_Perspective_to_Investigate_the_Necessity_of_Developing_Adaptive_Learning_Systems

Zeng, J., Parks, S., & Shang, J. (2019). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. *Wiley*, 2(4), 186-195. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.1002/hbe2.188>

Ato, S. (2020). *Achmad Syaugie, pelestari ondel-ondel Betawi*. Diakses pada 9 September 2024, dari <https://www.kompas.id/baca/metro/2020/06/23/mengembalikan-kemurnian-ondel-ondel-melalui-media-sosial>

INTERNET

BadanPusatStatistik. (2010). *Sensus penduduk 2010*. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://sensus.bps.go.id/main/index/sp2010>

BoardGameGeek. (2023). *Escape from the hidden castle*. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://boardgamegeek.com/boardgame/444/escape-from-the-hidden-castle>

Dinas Kebudayaan. (2022). *Disbud DKI gelar pertunjukan ondel-ondel di Jakarta*. Diakses pada 27 Agustus 2024, dari https://dinaskebudayaan.jakarta.go.id/news_web/detailnews/Disbud-DKI-Gelar-Pertunjukan-Ondel-Ondel-di-Jakarta#:~:text=Sebelumnya%2C%20kegiatan%20worksop%20sudah%20dilaksanakan%20pada%207%2D8,Budaya%20Betawi%20Setu%20Babakan%20dengan%20menghadirkan%20narasumber

Hanif, R. (2024). *Data profil konsumen Indonesia 2022 terbaru dan lengkap*. Diakses pada 4 September 2024, dari <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>

- Indeed. (2024). *What is the 50-20-30 budget rules? Uses, benefits & examples*. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://www.indeed.com/career-advice/starting-new-job/50-20-30-rule>
- InfoPublik. (2024). *Ondel-ondel di car free night*. Diakses pada 14 Januari 2025, dari [https://infopublik.id/galeri/foto/detail/181033#:~:text=Sejumlah%20penari%20ondel%20melakukan%20parade%20di,menyambut%20malam%20pergantian%20tahun%202023-2024%2C%20Minggu%20\(31/12/2023\)](https://infopublik.id/galeri/foto/detail/181033#:~:text=Sejumlah%20penari%20ondel%20melakukan%20parade%20di,menyambut%20malam%20pergantian%20tahun%202023-2024%2C%20Minggu%20(31/12/2023))
- Itsnaini, F. M. (2021). *Ondel-ondel, asa-usul, dan makna kebudayaan khas Betawi*. Diakses pada 27 Agustus 2024, dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5491535/ondel-ondel-asal-usul-dan-makna-kebudayaan-khas-betawi>
- Kemendikbud. (2024). *Jumlah warisan budaya tak benda per provinsi*. Diakses pada 1 Oktober 2024, dari <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/kebudayaan/wbtb>
- Kementerian Keuangan. (2024). *Budget 50/30/20: Apa itu manfaatnya*. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-metro/baca-artikel/17112/Budget-503020-Apa-Itu-dan-Manfaatnya.html#:~:text=2.%2030%25%20untuk%20keinginan%20pribadi,uang%20tabungan%20untuk%20modal%20investasi.&text=4.,Menyimbangkan%20keperluan%20dan%20keinginan>.
- KOMPAS. (2023). *Generasi muda perlu mengenal dan mempelajari akar budaya*. Diakses pada 8 Januari 2025, dari https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/09/seni?loc=hard_paywall
- KOMPASTV. (2023, Juni 18). *Sering dilihat di jalan hingga jadi dekorasi, ternyata ini sejarah & makna ondel-ondel* [Berkas video]. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=BpnwfGdQEik&t=444s>
- Mashabi, S. (2022). *Libatkan 25 sanggar, Pemprov DKI gelar pertunjukan ondel-ondel di mal hingga Kota Tua*. Diakses pada 27 Agustus 2024, dari https://megapolitan.kompas.com/read/2022/06/21/11542881/libatkan-35-sanggar-pemprov-dki-gelar-pertunjukan-ondel-ondel-di-mal#google_vignette
- Nugroho, J. B. S. (2013). *Punakawan, 'board game' lokal citarasa Eropa*. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://publikasi2.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/3746>

- PLAYDAY. (2018). *Ini dia 7 komponen board game yang paling sering kita jumpai*. Diakses pada 13 Januari 2025, dari <https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- Phillips, A. (2022). *Colorblind Safe Color Schemes*. Diakses pada 16 Januari 2025, dari <https://www.nceas.ucsb.edu/sites/default/files/2022-06/Colorblind%20Safe%20Color%20Schemes.pdf>
- Punakawanjawa. (2013). *Punakawan di kenal dunia internasiona melalui board game*. Diakses pada 29 September 2024, dari <https://punakawanjawa.wordpress.com/2013/01/11/punakawan-di-kenal-dunia-internasional-melalui-boarg-game-d/>
- Ratya, M. P. (2024). *Kenneth DPRD DKI: Pemprov Jakarta wajib lestarikan kebudayaan Betawi*. Diakses pada 13 September 2024, dari <https://news.detik.com/berita/d-7518226/kenneth-dprd-dki-pemprov-jakarta-wajib-lestarikan-kebudayaan-betawi>
- SINDONEWS.COM. (2022). *Ini Manfaat Papercraft buat Anak-Anak hingga Dewasa*. Diakses pada 9 Desember 2024, dari <https://lifestyle.sindonews.com/read/766689/166/ini-manfaat-papercraft-buat-anak-anak-hingga-dewasa-1652274341>
- TEMPO (2019). *Pengamen ondel-ondel: Dulunya bakar kemenyan, sekarang musik rekaman*. Diakses pada 27 Agustus 2024, dari <https://www.tempo.co/arsip/pengamen-ondel-ondel-dulu-bakar-kemenyan-sekarang-musik-rekaman-703806>
- Gaskin, J. (2023). *Color blind guidelines: How to convey meaning to everyone*. Diakses pada 16 Januari 2025, dari <https://venngage.com/blog/color-blind-design/>
- Williams, V. J. (2015). *5 ways to incorporate game and game elements into your classroom*. Diakses pada 14 September 2024, dari <https://www.nwea.org/blog/2015/5-ways-to-incorporate-games-and-game-elements-into-your-classroom/>
- Wiryono, S. (2021). *Wagub DKI: Larangan ondel-ondel untuk ngamen sebagai apresiasi budaya*. Diakses pada 13 September 2024, dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/03/28/21513601/wagub-dki-larangan-ondel-ondel-untuk-ngamen-sebagai-bentuk-apresiasi>