

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., & Yahya, M. (2017). Komunikasi 4 Tipe Keluarga terhadap Perilaku Anak dalam Penyesuaian Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(4).
- Azizah, F. R. (2020). Mind Map Dalam Pembelajaran Ketrampilan Membaca Pemahaman Teks Bahasa Arab. *Lisanul Arab: Journal of Arabic Learning and Teaching*, 9(2), 156-167.
- Billy, Billy (2022) *Analisis Color Harmony pada kostum untuk merepresentasikan karakter pada Film My Stupid Boss 2*. MBKM thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Birowo, M. A., Poernomo, B., Subekti, W., Wahjuwibowo, I. S., Elmada., M. A. G., Obadyah. A. B., Hereyah. Y. (2024). Komunikasi Interpersonal. Penamuda Media.
- Creswell, John W. (2019). Research Design Edisi 4. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Belajar.
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board game* Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1).
- DeVito, Joseph A. (2016). *The Interpersonal Communication Book 14th Edition*. Pearson Education.
- Diffa Ulhaq, Farivia (2023) *Perancangan Board Game Mengenai Pentingnya Sterilisasi Kucing*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Dirgantara, A. D., & Wijaksana, D. B. (2018). Perancangan Boardgame dengan Sumber Gagas Cerita Rakyat Timun Mas. *Journal of Animation and Games Studies*, 4(1), 1-22.
- Ermen, M. Y., Upa, M. D. P., Korohama, K. E., & Pareira, M. I. (2023, October). Identifikasi Pola Komunikasi Keluarga pada Remaja Akhir di Kelurahan Tanah Rata Kabupaten Manggarai Timur. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Undana (Sembiona)* (pp. 85-92).

- Fadhila, A. P., & Supatmo, S. (2017). Perancangan Ulang Identitas Visual Dan Aplikasinya Pada Media Promosi Vertico Studio Yogyakarta. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 6(1), 1-20.
- Gamayanto, I. (2022). Analisis dan Penerapan *Board game* untuk Meningkatkan Enterpreneurship dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling. *Prosiding Sains Nasional dan Teknologi*, 12(1), 320-328.
- Gunawan, H. (2023). *Representasi Pola Komunikasi Keluarga dalam Film (Analisis Semiotika Film Spoiled Brats dan Mask 1985)* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Hada, K. L. (2023). *Board game" Magic Shop" Sebagai Media dalam Setting Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Mencapai Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII di MTs Negeri 2 Kota Blitar* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- <https://data.goodstats.id/statistic/sensus-bps-saat-ini-indonesia-didominasi-oleh-gen-z-n9kqv>
- <https://jakarta.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTA1NyMy/jumlah-penduduk-hasil-sensus-penduduk-2020-menurut-generasi-dan-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta.html>
- <https://kbbi.web.id/main>
- I Rindawan, I. K., Purana, I. M., & Siham, F. K. (2020). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Karakter Disiplin Pada Anak Dalam Lingkungan Keluarga. *Jurnal Pacta Sunt Servanda*, 1(2), 53-63.
- Ilmi, L. F. M. (2023, February). Deep Talk sebagai Pola Komunikasi Efektif dalam Keluarga. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 19, pp. 254-260).
- Istiadah, F. N. L., & Nurfarhanah, N. (2023). Efektivitas Metode Phototherapy Dalam Layanan Konseling Kelompok. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 1626-1629.
- Istiyannah, N. (2020). Pemantapan Minat Siswa Terhadap Pilihan Program Studi Di Perguruan Tinggi Melalui Layanan Penguasaan Konten Dengan Teknik Focus Group Discussion. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Landa, R. (2014). Graphic design solutions. Amerika Serikat: CENGAGE Learning Custom Publishing.

https://www.google.co.id/books/edition/Graphic_Design_Solutions/HepD DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0

- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan *board game* untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9.
- Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design The New Basics 2nd Edition*. New York: Princeton Architectural Press.
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan *Board game* Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43-55.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan *Media Board games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.
- Muarifah, L., Suryani, N., & Gunarhadi, G. (2017). Penggunaan Media Game Digital pada Anak Usia Dini. *Teknodika*, 15(2), 51-57.
- Mujriah, Susilawati, I. (2023). KERJASAMA MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(3), 68-73.
- Mulyati, M. I. (2022). Studi pemilihan warna terhadap interior kamar praktek dokter dan ruang tunggu anak berkaitan terhadap tingkat stres pasien. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7464-7468.
- Naderi, S., & Moafian, F. (2023). The victory of a non-digital game over a digital one in vocabulary learning. *Computers and Education Open*, 4, 100135.
- Noveandini, R., & Wulandari, M. S. (2022). Implementasi Model Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi E-learning Praktikum Biologi Di SMA. *G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan*, 6(1), 53-58.
- Nugroho, R. (2022). Hubungan Intensitas Komunikasi Dalam Keluarga Dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Punggur Tahun Pelajaran 2020/2021.

- Nur, A., & Malli, R. (2022). Peran Orang Tua dalam Pembentukan Karakter Anak Usia Dini Di Desa Bontoala Kecamatan Pallangga Kabupaten Gowa. *Islamic Journal: Pendidikan Agama Islam*, 1(01), 83-97.
- Pakpahan, M. N. (2024). Upaya Menurunkan Nyeri Dengan Kompres Air Hangat Pada Pasien Yang Mengalami Dismenore Di Akademi Keperawatan Hkbp Balige. *Jurnal Keperawatan HKBP Balige*, 5(1).
- Praja, S. J., & Ulfa, W. (2020). Implementasi Qanun Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Hukum Jinayat di Kota Banda Aceh Provinsi Aceh. *Jurnal Kebijakan Pemerintahan*, 11-20.
- Puspita Dewi, Natashya (2020) *Perancangan Board game Edukasi Etika Penyebaran Konten di Media Sosial pada Remaja*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Putra, F. S. D., & Ayuswantana, A. C. (2023). Flat Design Sebagai Gaya Visual Perancangan Asset Bangunan Pada Web “Peta Interaktif”. *Journal of Creative Student Research*, 1(6), 178-187.
- Rahmawati, S., & Halking, H. (2024). Pengaruh Tingkat Status Sosial Ekonomi terhadap Pemahaman Pemilu Pemilih Pemula pada Pilpres 2024 di Desa Suka Mulia Kecamatan Secanggang Kabupaten Langkat. *Madani Jurnal Politik dan Sosial Kemasyarakatan*, 16(02), 165-190.
- Rahmatilani, C., & Patriansah, M. (2024). *Board game* Sebagai Media Komunikasi Visual Pendekatan Hubungan Harmonis Keluarga Antar Orang Tua Dan Anak. *Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 9(1), 116-128.
- Rahmayanty, D., Simar, S., Thohiroh, N. S., & Permadi, K. (2023). Pentingnya Komunikasi untuk Mengatasi Problematika yang Ada dalam Keluarga. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(6), 28-35.
- Rahmi, F. N., Wijayanti, S., Novianty, S. M., & Utami, I. P. T. (2023). Edukasi Pola Komunikasi Keluarga dalam Menghadapi Pandemi Covid-19 pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 171-182.
- Ruskov, Martin. (2009). *Various Topics on Game Design. Blender for game Artist Aug-24, TOSMI2009*.

- Sari, R. A. P., & Yuliana, N. (2023). Pola Komunikasi Orang Tua Pada Anak Generasi Z Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 2(9), 41-50.
- Selinker, M., Stenson, L., Looney, A., Daviau, R., Ernest, J., Forbeck, M., . . . Garfield, R. (2011). *The Kobold Guide to Board game Design*. USA: Wolfgang Baur.
- Simanungkalit, Tiara Jelita (2022) *Perancangan Board Game sebagai Alternatif Terapi bagi Pengidap Gangguan Psikologis BFRBs (Body-focused Repetitive Behaviors)*. Bachelor Thesis thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Solihin, S. T., Prestiliano, J., & Prasida, T. A. S. (2023). Perancangan *Board game* Breakout Sebagai Media Edukasi Analisa Berita dalam Berinvestasi Saham. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 7(02), 1-16.
- Susanti, A., & Lestari, P. (2019). Dampak Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Terhadap Perkembangan Moral Anak Pada Masyarakat Desa Salam, Kecamatan Salam, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 8(3).
- Sutton, Tina. (2020). *The Pocket Complete Color Harmony: 1.500 Plus Color Palettes for Designers, Artists, Architects, Makers, and Educators*. Rockport Publishers. ISBN 978-1631599200
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis kombinasi warna pada antarmuka website pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 125-133.
- Yoanita, D. (2022). Pola Komunikasi Keluarga Di Mata Generasi Z. *Scriptura*, 12(1), 33-42.
- Yosifa, N., & Azman, E. N. P. (2023). *Perancangan Board Game Pengenalan Makanan Khas Kota Palembang* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech).
- Zichermann, G. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Oreill y & Associates Inc.
- <https://wisnuwidiarta.com/2020/04/18/bermain-dixit-untuk-melatih-imajinasi-dan-kemampuan-verbal/>
- <https://www.shutupandsitdown.com/review-concept/>

<https://boardgamegeek.com/boardgame/6283/tehe-ungame>

<https://acrosstheboards.wordpress.com/2013/10/25/review-one-night-ultimate-werewolf/>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA