

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, N., Rahmat, N. H., Sim, M. S., Sukimin, I. S., Mohamad Radzi, S. F., & Md Raus, F. A. (2022). Fear of Oral Presentation: Trait or State Anxiety? *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 12(5), 833-845. <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v12-i5/13191>
- Arifianto, M. R. et al. (2024). Public Speaking Yang Baik Pada Dunia Industri Sebagai Pedoman Dalam Presentasi Data Teknis Yang Ditujukan Pada Pemangku Kepentingan Dalam Suatu Industri, 1(3): 105–111. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/retorika/article/view/1986>
- Badan Pusat Statistik. (2024). Pertumbuhan Ekonomi Kota Tangerang 2023 sebesar 5,57%. <https://tangerangkota.bps.go.id/id/pressrelease/2024/02/28/374/pertumbuhan-ekonomi-kota-tangerang-2023-sebesar-5-57-persen.html>
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation and Gaming*, 51(4), 411-431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bari, A., & Hidayat, R., (2022). Teori Hirarki Kebutuhan Maslow Terhadap Keputusan Pembelian Merek Gadget, 7(1), 9-14. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/motivasi/article/view/4303/0>
- Bentri, S. A., Noviadji, B. R., Karuna, N. A. M. (2022). Perancangan Ilustrasi Tentang Toxic Relationship Bagi Pasangan Usia Sebelum Menikah Melalui Microblog Instagram, 6(2), 138-152. <https://doi.org/10.34148/artika.v6i2.563>
- Carter, R., Maxa, S., Sanders, M., Meggs P, B., & Day, B. (2018). *Typographic design: Form and communication*. John Wiley & Sons, Inc.
- Darmo, B., Tashya, A., Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak 18(1), 16-27. <http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>
- Dewi, F.N. (2021). Konsep Diri pada Masa Remaja Akhir dalam Kematangan Karir Siswa, 5(1), 46-62. <https://doi.org/10.21043/konseling.v5i1.9746>
- Douglas, B. D., & Brauer, M. (2021). Gamification to prevent climate change: a review of games and apps for sustainability, 42(1), 89-94. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2021.04.008>

- Epstein, D. S., Zemski, A., Enticott, J., Barton, C. (2021). Tabletop Board Game Elements and Gamification Interventions for Health Behavior Change: Realist Review and Proposal of a Game Design Framework, 9(1), 1-19. <https://doi.org/10.2196/23302>
- Faidah, D. A. N. (2021). Mengenal Jenis-Jenis Ilustrasi Dalam Dunia Desain Grafis. *Gamelab Indonesia*. <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>
- Fitiriaty, S. W., Mujiyanto, J., Susilowati, E., Akmilia, P. M. (2021). The use of conversation fillers in English by Indonesian EFL Master's students, 38(Special Edition), 25-52. <https://doi.org/10.17250/khisli.38..202109.002>
- Fullerton, Tracy. (2014). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Third Edition.
- Garina, T., Alimuddin, Ahmad, A. A. (2023). Analisis Hasil Karya Pembelajaran Gambar Ilustrasi Peserta Didik Kelas X Sma Negeri 11 Makassar. 1(1), 1-10. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33551>
- Grieve, R., Woodley, J., Hunt, S. E., McKay, A. (2021). Student fears of oral presentations and public speaking in higher education: a qualitative survey, 45(9), 1281-1293. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2021.1948509>
- Gunardi, Y., Handayani, S., Permana, A. Y., Widaningsih, L. (2021). Filosofi Arsitektur Masjid Al-Mishbah: Studi Arsemiotika Ikon-Indeks-Symbol, 4(2), 283-294. <https://doi.org/10.17509/jaz.v4i2.32963>
- Gustafson, J., Beskow, J., Székely, É. (2021). Personality in the mix- investigating the contribution of fillers and speaking style to the perception of spontaneous speech synthesis, SSW 11, 48-53. <https://doi.org/10.21437/SSW.2021-9>
- Indriyana, B. S., Sina, M. W., & Bram, B. (2021). Fillers and Their Functions in Emma Watson's Speech. 10(1), 13-21. <https://doi.org/10.26499/rnh.v10i1.1350>
- Interaction Design Foundation. (2002). *The Basics of User Experience Design*. https://www.interactiondesign.org/ebook?srsId=AfmBOorpp_QW4DQrHhw34ehvVsrCSOItoOoXMC0kj-o2FgDx-I6PFNm06
- Iswanto, R. (2021). *Buku ajar tipografi*. Penerbit Universitas Ciputra.
- Juandri, & Anwar, N. (2023). Pengenalan Warna Terhadap Objek Dengan Model Analisis Elemen Data Warna Gambar Berbasis Deep Neural Network. 2(1), 23-31. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>

- Junior, Rogério, & Silva, Frutuoso. (2021). Redefining the MDA Framework—The Pursuit of a Game Design Ontology. 12(10), 395. <https://doi.org/10.3390/info12100395>
- Kanta, I. M. D. R., & Artayasa, I. R. (2022). Analisis Tipografi Pada Logo Sprite. 1(2), 130-134. <https://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/jpr/article/view/2171>
- Landa, Robin. (2014). Graphic Design Solutions, 5th Edition. Lokasi: Clark Baxter.
- Maryanti, E., Egok, A. S., Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. 5(5), 4212-4226. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. 9(2), 871-880. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE>
- Nugraha, E., & Tarmini, W. (2023). Produksi Fillers dalam Ujian Berbicara Bahasa Indonesia Kelas 10 Kurikulum IGCSE: Tinjauan Psikolinguistik. Deskripsi Bahasa. 6(2), 60-74. <https://doi.org/10.22146/db.v6i2.9760>
- Prasetya, D., Anita, D. N., Rahmanto, S. (2023). Perancangan Desain Kemasan Kumbu Makanan Khas Palembang. 8(1), 84-90. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1.2894>
- Prasetyo, A., Nugroho, G. S., Muchran, M., Hazmin, G. (2023). Meningkatkan Keterampilan Public Speaking untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi di Depan Umum. 7(2), 192-198. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v7i2.51633>
- Rose, G. M., & Tadi, P. (2022). Social Anxiety Disorder. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK555890/>
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis Penerapan Prinsip Layout, Tipografi, Warna, dan Gambar Pada Sampul Majalah “Dinamika”. 4(1), 321-329. <http://dx.doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Utami, M., & Putra, E. D. (2023). Deteksi Objek Kualitas Daun Sawi Menggunakan Metode HSV Color dan Color Blob. 5(2), 85-93. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi>
- Wijaya, F. (2023). Perancangan Board Game Kartu Kakoru. 4(3), 640-658. <https://pkm.tunasbangsa.ac.id/index.php/kesatria/article/view/212>

Weirian, J., Setiawan, T. A., Utami, B. S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. 8(2), 44-54. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>

Yuniarti., Wianti, W., Nurgaheni, N. E. (2020). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pertumbuhan Ekonomi di Indonesia. 2(3), 169-176. <https://doi.org/10.36407/serambi.v2i3.207>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA