

DAFTAR PUSTAKA

- American Psychological Association. (2024). *Education and Socioeconomic Status*. Diakses pada 15 September 2024, dari https://www-apa-org.translate.goog/pi/ses/resources/publications/education?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- BoardGameGeek. (2024). *Quickity Pickity*. Gambaran umum. Diakses pada 5 November 2024, dari <https://boardgamegeek.com/boardgame/372433/quickity-pickity>
- Boardgamegeek. (2024). *Sumatera*. Gambaran umum. Diakses pada 5 November 2024, dari <https://boardgamegeek.com/boardgame/313000/sumatra>
- Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas Udayana. (2023). *Warta Kesenian Mengenal Seni Tari Kontemporer*. Diakses pada 25 November 2024, <https://bem.unud.ac.id/posts/warta-kesenian-mengenal-seni-tari-kontemporer>
- Celine, V. (2023). Perancangan Board Game tentang Bahaya Penggunaan Ponsel Berlebihan pada Anak untuk Orang Tua. 19. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/23960/>
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. *Jurnal Visual*, 18(1),16-27. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>

Dewi, K. R., & Gischa, S. (2023). *Etmokoreologi: Kajian Melalui Antropologi dan Seni Tari*. Diakses pada 25 September 2024,
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/07/02/130000169/pengertian-se-ni-tari-menurut-ahli>

Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. (2018). *Warisan Budaya Takbenda*. Warisan Budaya Kemdikbud. Diakses pada 16 November 2024,
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2024/08/272-warisan-budaya-tak-benda-di-indonesia-direkomendasikan-sebagai-wbtbi-berikutnya>

Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Oxon : CRC Press. Diakses dari
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.1201/9781003460268/game-design-workshop-tracy-fullerton>

Fitri. (2024). *Tari Kontemporer : Sejarah, Properti, Gerakan dan Pola Lantai*. Roma Decade. Diakses pada 25 September 2024,
<https://www.romadecade.org/tari-kontemporer/#>

Harris. (2021). *Pengertian Gambar Ilustrasi: Tujuan, Jenis, Fungsi dan Peran*. Desain/Branding. Diakses pada 20 September 2024,
<https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gambar-ilustrasi/>

Kirby, C. (2024). *8 Types of Gamers You'll Meet Playing Board Games*. News & Lifestyle. Diakses pada 25 September 2024,
https://www.underdoggames.com/a/blog/types-of-gamers?srsltid=AfmBOorliYa-wtVVP_h_uwIqmfy-PDMU7wMFVHKnQ7r7dI5QukDt1xff

- Kompasiana. (2023). *Menurunnya Minat Siswa Terhadap seni dan Budaya Indonesia*. Ilmu Sosial Budaya. Diakses pada 10 September 2024, <https://www.kompasiana.com/elisacristynugrahesi/6523f403110fce3d4a27cdc2/menurunnya-minat-siswa-terhadap-seni-dan-budaya-indonesia>
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design Thinking David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntani*, 5. Diakses dari <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.51>
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif Studi Kasus: “Legenda Gunung Tondoyan”. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), Diakses dari <https://kc.umh.ac.id/view/creators/Mahatmi=3ANadia=3A=3A.html>
- Meidaluna, G., & Anggapuspa, M. L. (2020). Perancangan Board Game Pengenalan Tari Tradisional Indonesia Sebagai Pembelajaran Sekolah Dasar Kelas 5. *Jurnal Barik*, 1(2), 166-172. Retrieved 2025, Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Nurhasanah, L., Siburian, B. P., & Fitriana, J. A. (2021). Pengaruh Globalisasi Terhadap Minat Generasi Muda Dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Jurnal Global Citizen*, 10(2). Diakses dari <https://doi.org/10.33061/jgz.v10i2.5616>
- PlayDay.id. (2018). *Guru dan Penggunaan Board Game Dalam Pembelajaran*. Berita. Diakses pada 8 Januari 2025, <https://www.playday.id/blog/71-guru-dan-board-game>

- Pederson, D., & Rising, H. (2024). *How to Play Taco Cat Goat Cheese Pizza*. Games. Diakses pada 13 November 2024, https://www-wikihow-com.translate.goog/Play-Taco-Cat-Goat-Cheese-Pizza?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Raneta, K. (2022). *Perancangan Board Game Mengenai Magic Word Untuk Anak Umur 6-10 Tahun*. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/21848/>
- Suniari, K. N., & Setyarini, P. (2015). *Perancangan Media Publikasi Kesenian Tari Bali Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis, Bali. Diakses dari <https://www.neliti.com/id/publications/170745/perancangan-media-publikasi-kesenian-tari-bali-berbasis-web>
- Suryani, I., Bakiyah, H., & Isnaeni, M. (2018). *Strategi Public Relations PT Honda Megatama Kapuk Dalam Customer Relations* (9, 9th ed., Vol. 9). Diakses dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom/article/download/SupFile/8250/1557&ved=2ahUKEwj3de21amKAxUsxzgGHfhhbCH4QFnoEC EAQAQ&usg=AOvVaw2UwVb6e7-7Xp1o4tIr9HsJ>
- Selinker, M., Ernest, J., Garfield, R., & Jackson, S. (2011). *The Kobold Guide to Board Game Design*. Krikland: Wolfgang Baur. Diakses dari <https://i.4pcdn.org/tg/1425891205591.pdf>

- Umar, Y. I., & R. Hadapiningrani. (2024). *“Prabangkara” Board Games Sebagai Pengenalan Sejarah Kota Ukir Jepara*. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, Yogyakarta. Diakses dari http://repository.stsrdvisi.ac.id/2099/1/S1_Bundel_Yudistira%20Iqbal%20Umar_11201047%20.pdf
- Universitas Medan Area Fakultas ISIPOL. (2024). *Membahas Sejarah Perkembangan Seni Tari di Indonesia*. Diakses pada 1 November 2024, <https://pemerintahan.uma.ac.id/2024/02/membahas-sejarah-perkembangan-seni-tari-di-indonesia/>
- Viona, C. (2023). *Perancangan Board Game Bahaya Penggunaan Ponsel Berlebihan Pada Anak Untuk Orang Tua*. Knowledge Center. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/23960/>
- Widi, S. (2022). *Ada 68,66 Juta Generasi Z di Indonesia, Ini Sebarannya - Di Indonesia.id*. Data Indonesia.id. Diakses pada 13 September 2024, <https://dataindonesia.id/varia/detail/ada-6866-juta-generasi-z-di-indonesia-ini-sebarannya#>
- Wibisana, T. (2021). *Perancangan Brand Rejuvenation Kopi Es Tak Kie* [Laporan Tugas Akhir]. Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Diakses dari <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/16414/>
- Wiraguna, I. P. (2023). *Tari Kecak Lina*. Institut Seni Indonesia, Surakarta. Diakses dari https://sipadu.isi-ska.ac.id/mhsw/laporan/laporan_9417210113223738.pdf