

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, M. R., & Kusumandyoko, T. C. (2021). Penerapan ilustrasi kartun pada perancangan komunikasi visual album Friends Band Ratshit. *Jurnal Barik*, 2(1), 180–181. Diakses dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Alerby, E., & Opstad, K. D. (2022). Texture and (arts) education - Encouraging attention, awareness and sensitivity. *European Journal of Philosophy in Arts Education*, 7(1), 13–14. Diakses dari <https://doi.org/10.5281/zenodo.6536166>
- Alhamd, I. (2023, November). UMP Babel 2024 resmi Rp 3.640.000, naik 4,04 persen. *Radio Republik Indonesia*. Diakses dari <https://www.rri.co.id/daerah/451203/ump-babel-2024-resmi-rp-3-640-000-naik-4-04-persen>
- Amalia, F., & Mansoor, A. (2021). Kajian gamifikasi mekanik sebagai variabel dalam literasi media board game. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 22–34. Diakses dari <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.2020>
- Amelia, S., & Iswandi, H. (2023). Board game sebagai media literasi digital mengenai pemajuan kebudayaan di Kota Palembang. *Besaung: Jurnal Seni, Desain, dan Budaya*, 8(2), 108–119. Diakses dari <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i2.2978>
- Anggarini, A. (2021). *Desain layout*. Depok: PNJ Press.
- Binus University. (n.d.). Peranan multimedia dalam pembelajaran interaktif bagi generasi Z. Diakses dari <https://binus.ac.id/malang/2021/06/peranan-multimedia-dalam-pembelajaran-interaktif-bagi-generasi-z/#:~:text=Multimedia%20interaktif%20berarti%20pengguna%20akan,seperti%20live%20streaming%20dan%20presentasi>
- Board Game Geek. (n.d.). Board game mechanic. Diakses dari <https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>
- Calista, G., & Julianto. (2023). Perancangan komunikasi visual buku ilustrasi fobia spesifik umum “Di Dalam Pikiran Mereka” sebagai medium edukasi remaja terhadap fobia. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 8(1), 19–34. Diakses dari <https://doi.org/10.25105/jdd.v8i1.16691>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (6th ed.). Thousand Oaks, California: SAGE.

- Dewi, R. K. (2023, Oktober). Pentingnya mempelajari budaya kearifan lokal. *Kompas.com*. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/31/130000969/pentingnya-mempelajari-budaya-kearifan-lokal>
- Dihni, V. A. (2022, Juli). 41% warga SES A memiliki literasi digital rendah. *Databoks*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/1f5a59ee9868804/41-warga-ses-a-memiliki-literasi-digital-rendah>
- Direktorat Jenderal Kebudayaan. (2020). Perang Ketupat, tradisi pengusir bala. Diakses dari <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbkepri/perang-ketupat-tradisi-pengusir-bala/>
- Diskominfo Bangka Barat. (2023, Maret 17). *Perang Ketupat Tempilang kini masuk warisan sejarah tak benda Indonesia* [Berkas video]. Diakses dari <https://youtu.be/HtKypFINV0I?si=fMP9tbrw7IpskHub>
- Diskominfo Pangkalpinang. (n.d.). Perubahan RPJMD Kota Pangkalpinang tahun 2018-2023. Diakses dari <https://diskominfo.pangkalpinangkota.go.id/wp-content/uploads/2021/07/RPJMD.pdf>
- Fadli, R. (2023, September). 4 tahap perkembangan kognitif anak sesuai teori Piaget. *Halodoc*. Diakses dari <https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>
- Farosa, A. W., & Irfansyah. (2023). Board game RPG sebagai media pengenalan cerita wayang Mahabharata versi Jawa untuk remaja. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1). 238. Diakses dari <https://doi.org/10.24114/gr.v12i1.43689>
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop: A playcentric approach to creating innovative games* (4th ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Hamasy, A. I. A. (2023, Juli). Generasi muda perlu mengenal dan mempelajari akar budaya. *Kompas.id*. Diakses dari <https://www.kompas.id/baca/humaniora/2023/07/09/seni>
- Imarotussa'adah, & Sukmana, U. (2021). Pengaruh media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran non interaktif terhadap hasil belajar siswa SMPN 17 Bekasi. *Serambi Akademika: Jurnal Pendidikan, Sains dan Humaniora*, 9(7), 1112–1113. Diakses dari <https://doi.org/10.32672/jsa.v9i7.3203>
- Iswanto, R. (2023). Perancangan buku ajar tipografi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 23(2), 123–129. Diakses dari <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>

- Jambiprov.go.id. (2023). Penelitian kualitatif: pengertian, ciri, tujuan, dan contoh. Diakses dari <https://pasla.jambiprov.go.id/penelitian-kualitatif-pengertian-ciri-tujuan-dan-contoh/>
- Jumaidi, S., & Indriawati, T. (2023, April). Perang Ketupat, tradisi unik menjelang Ramadhan. *Kompas.com*. Diakses dari <https://www.kompas.com/stori/read/2023/04/06/210000479/perang-ketupat-tradisi-unik-menjelang-ramadhan?page=all>
- Kabupaten Bangka Barat. (2024). Ribuan masyarakat padati perayaan festival Perang Ketupat 2024. Diakses dari <https://www.bangkabaratkab.go.id/detail/ribuan-masyarakat-padati-perayaan-festival-perang-ketupat-2024>
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2006). *Desain kemasan: Perencanaan merek produk yang berhasil mulai dari konsep sampai penjualan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kuno, N. (2004). *Tasteful color combinations*. Kudankita: Graphic-sha Publishing Co., Ltd.
- Landa, R. (2006). *Graphic design solutions* (3rd ed.). USA: Thomson Delmar Learning.
- Lestari, I. (2022). Interaktivitas pembelajaran di masa pandemi Covid-19. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 71. Diakses dari <https://doi.org/10.58230/27454312.142>
- Loomis, A. (2012). *Creative illustration*. London: Titan Books.
- Magh'firoh, R. H., & Victory, H. H. (2023). Perancangan board game untuk mengenalkan pakaian adat di Indonesia bagi anak usia 10–12 tahun. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 6(1), 60–72. Diakses dari <https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8875>
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan board game kolaboratif studi kasus: “Legenda Gunung Tondoyan”. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. Diakses dari <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.1975>
- Male, A. (2017). *Illustration: A theoretical & contextual perspective* (2nd ed.). London: Bloomsbury.
- Nilsson, J., & Ostrom, T. (2005). *Packaging as a brand communication vehicle* (Tesis). Diakses dari <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1027732/fulltext01.pdf>

- Nugroho, E. (2008). *Teori warna*. Yogyakarta: Penerbit C.V Andi Offset.
- Nurhayati, Ratnawati, L., & Sucini, E. (2024). Menyoal ritual-ritual mistis Perang Ketupat: Tradisi tahunan masyarakat Tempilang Bangka. Dalam Anoeagrajekti, N., Ambarwati, A., Macaryus, S., Saryono, D., & Putra, I. N. D. (Ed.). *Sastra horor* (h. 61–76). Yogyakarta: PT Kanisius.
- Paksi, D. N. F. (2021). Warna dalam dunia visual. *Imaji*, 12(2), 90–97. Diakses dari <https://doi.org/10.52290/i.v12i2.49>
- Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. (2023). Pesta adat Perang Ketupat sebagai ajang silaturahmi. Diakses dari <https://serumpun.babelprov.go.id/pesta-adat-perang-ketupat-sebagai-ajang-silaturahmi>
- Purhita, E. J. (2021). *Nirmana: Pengantar ilmu warna*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik bekerja sama dengan Universitas Sains & Teknologi Komputer.
- Sanni, M. I, Dian, Y., & Ramdhan. (2016). Pemanfaatan angle fotografi pada foto dokumentasi. *CICES*, 2(1), 26. Diakses dari <https://doi.org/10.33050/cices.v2i1.189>
- Schell, J. (2019). *The art of game design: A book of lenses* (3rd ed.). Boca Raton: CRC Press.
- Sendari, A. A. (2021, November). Tradisi adalah kebiasaan yang diturunkan, kenali bentuknya. *Liputan 6*. Diakses dari <https://www.liputan6.com/hot/read/4723558/tradisi-adalah-kebiasaan-yang-diturunkan-kenali-bentuknya>
- Setiawan, H., & Kartono, G. (2021). Analisis penerapan prinsip layout, tipografi, warna, dan gambar pada sampul majalah “Dinamika”. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences*, 4(1), 321–329. Diakses dari <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.660>
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi: Dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soecahyadi. (2015). *Desain kemasan*. Jakarta: Usahid Jakarta.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan buku ilustrasi perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*, 5(2), 566. Diakses dari <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3113>

- Soekmono, R., Armayuda, E., & Risina, D. F. (2022). Pengembangan media boardgame multikultural AUD ethnic enclave Kota Lama melalui desain iteratif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1938–1954. Diakses dari [10.31004/obsesi.v6i3.1904](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1904)
- Swasty, W. (2017). *Serba-serbi warna*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1, 1–9. Diakses dari <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12244>
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. USA: Rockport Publishers.
- Triple S Games. (2024, Maret 2). *How to play Throw Throw Burrito* [Berkas video]. Diakses dari <https://youtu.be/L0o4P3nuMjU?si=M6HpcVz37nBJW2sF>
- Univeritas Airlangga. (2023). Apakah televisi masih relevan? Diakses dari <https://unair.ac.id/apakah-televisi-masih-relevan/>
- Wirawan, A. R. [Adhicipta Playground]. (2020, September 13). *Bikin tugas akhir board games? Anak DKV yuk kumpul* [Berkas video]. Diakses dari <https://www.youtube.com/live/oDFo5iMrn5E?si=nNkOYWP0Q17Q6kc1>
- Woodcock, V. (2007). *How to draw and paint crazy cartoon characters: Create original characters with lots of personality*. Singapore: Page One Publishing Pte Ltd.
- Yati, D., Fitriani, Y., & Agustina, J. (2024). Kajian Semiotik Tradisi Perang Ketupat Di Desa Tempilang Kabupaten Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Pembahsi: Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14(1), 23–33. Diakses dari <https://dx.doi.org/10.31851/pembahsi.v14i1.143143>
- Yolensia, V., & Perkasa, A. (2017). *Semarak Perang Ketupat*. Jakarta: Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Tradisi, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zaradika, D., Allya, M., Damara, A., Rahman, B., Krismonni, Y., Rahmadona, D., ... Febriani, L. (2020). *Mengenal lebih dekat praktik Adat Melayu Bangka Belitung*. Serang, Banten: CV. AA. Rizky.