

DAFTAR PUSTAKA

- Amber. (2020). *The ultimate guide to board games*. Diakses pada 29 September 2024 dari <https://www.board-game.co.uk/ultimate-guide-to-board-games/>
- Alan Male. (2017). *Illustration A Theoretical and Contextual Perspective* (Vol. 2). Bloomsbury Visual Arts.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Bogor (2023). Reka Kejadian Bencana Menurut Jenis Bencana. Diakses pada tanggal 2 Oktober 2024 dari <https://bogorkab.bps.go.id/id/statistics-table/2/MjQ3IzI%3D/rekapitulasi-kejadian-bencana-menurut-jenis-bencana.html>
- Bernita,S., Mukhtar, E, H (2021). Penyebab potensi banjir di daerah aliran sungai kota medan
- BPRD Kab.Kuningan, (2024). Gaji UMR kuningan 2024. Diakses pada 27 September 2024 dari <https://jdih.dprd.kuningankab.go.id/beritas/gaji-umr-kuningan-jawa-barat-2024#:~:text=Kabupaten%20Bogor%20Rp%204.579.541,Kabupaten%20Cianjur%20Rp%202.915.102>
- Chotimah, A. N. (2019). Pengaruh Pengetahuan dan Sikap Masyarakat Terhadap Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Longsor di Pasir Jaya, Bogor. *Jurnal Manajemen Bencana (JMB)*, 5(2), 57–72. <https://doi.org/10.33172/jmb.v5i2.463>
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony, pantone edition: Expert color information for professional results*. Rockport Publishers.
- Fullerton, T. (2019). *Game Design Workshop (4th ed)*. Danvers, MA: Copyright Clearance Center, Inc.
- Hamari, J., & Koivisto, J. (2019). The Relationship between Gamification and User Engagement: A Meta-Analysis. *Computer Science Review*, 34, 50-61

- Harahap, N. A., Agus, E., & Oemar, B. (2020). INSPIRASI DESAIN GAYA VINTAGE DALAM PERANCANGAN BUKU INFOGRAFIS MAKANAN POPULER TRADISIONAL MELAYU KEPULAUAN RIAU. *Jurnal Barik*, 1(3), 50–63. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/50>
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). Media Pembelajaran. Tahta Media Group: Klaten.
- Inarsik (2021). Dokumen Kajian Risiko Bencana Kota Bogor. Diakses pada 15 September 2024 dari [https://inarisk.bnpb.go.id/pdf/JAWA%20BARAT/Dokumen%20KRB%20KOT %20BOGOR_final%20draft.pdf](https://inarisk.bnpb.go.id/pdf/JAWA%20BARAT/Dokumen%20KRB%20KOT%20BOGOR_final%20draft.pdf)
- Inarsik (2023) Indeks Resiko Bencana Indonesia Diakses pada 15 Januari 2025 dari <https://inarisk.bnpb.go.id/IRBI-2023/mobile/index.html#p=1>
- Irwanto I 2021 Perancangan Media Game Edukasi Untuk Mata Pelajaran Fisika Dengan Menggunakan Model Waterfall Di Smk Negeri 2 Kota Serang *J. Inov. Penelit.* 1(11) 2311–2322
- Kapp, KM (2020). *Gamification of Fieldbook Learning and Instruction: Ideas Into Practice*. Wiley.
- Knapp, J. (2016). *Sprint" How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days"*. Google Ventures.
- Kobra Post Online (2023). Banjir di wilayah bogor utara, terparah di ciluar. Diakses pada 24 September 2024 dari <https://kecbogorutara.kotabogor.go.id/welcome/post/single/162>
- Kompas Media (2020). PVMG: Penyebab Bencana di Bogor Akibat Curah Hujan yang Tinggi. Diakses pada 12 Januari 2025 dari <https://regional.kompas.com/read/2020/01/16/22085551/pvmbg-penyebab-bencana-di-bogor-akibat-curah-hujan-tinggi>
- Kumar, Ranjit. 2011. *Research Methodology: A Step-By-Step Guide For Beginners*. Singapore: Sage Publications Asia-Pacific Pte Ltd.

Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana

Landa, R. (2014). *Essential Graphic Design Solutions (5th ed)*. Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning.

Mulyasa, (2013). Manajemen Berbasis Sekolah Konsep, Strategi, dan Implementasi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Naufal Luthfi, M., Yunika Khairun, D., & Satrio Prabowo, A. (2023). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54.
<https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/44/30>

Politeknik Statsika (2021). Tingkat Mitigasi Dan Kesiapsiagaan Bencana Di Badan Pusat Statistik. Diakses pada 12 Januari 2025 dari <https://pppm.stis.ac.id/dataPKL/60/Buku%20Laporan/Buku%2005%20%5BRiset%203-60%5D%20Tingkat%20Mitigasi%20dan%20Kesiapsiagaan%20Bencana%20di%20Badan%20Pusat%20Statistik.pdf>

Putri, W. A., & Yuniarta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “*The Labyrinth of Trigonometry*” pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Satya Widya*, 34(2), 88–100.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p88-100>

Rahmawati, N. K., Kusuma, A. P., Widyawati, S., & Putra, F. G. (2020). *Google-Based Learning and Learning Motivation: The Impact and Interaction on Students’ Mathematical Communication*. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 5(2), 215-223.

Rani, S. F . (2021). Definisi Banjir. Seri Ensiklopedia Bencana Banjir

Sanggra, E., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2019). Perancangan Ilustrasi Board Game Mudik dalam Keselamatan Berkendara. *Desain Komunikasi Visual*,

- Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 4(2), 99–115.
<https://doi.org/10.25124/demandia.v4i2.1813>
- Save The Children. (2021). Laporan Analisis Kesenjangan Partisipasi Anak Remaja. Diakses pada 12 Januari 2025 dari
<https://savethechildren.or.id/wp-content/uploads/2022/05/SCIDN-Laporan-Analisis-Kesenjangan-Partisipasi-Anak-dan-Remaja-Program-PRB-2020.pdf>
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A book of lenses*. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Pemkab (Pemerintah Kabupaten) Bogor. (2019). Rencana Program Investasi Jangka Menengah (RPIJM) Kabupaten Bogor Tahun 2015-2019. Pemerintah Kabupaten Bogor. Bogor.
- Truong, Bryan. (2019). *Exploring the Different Types of Board Games + Real Examples*. Diakses pada 30 September 2024 dari
<https://gamecows.com/types-of-board-games/>
- Unicef (2021). Pengarusutamaan Partisipasi Remaja di Indonesia dalam Upaya Kesiapsiagaan, Respons, dan Pemulihan untuk Bencana. Diakses pada tanggal 22 September 2024 dari
<https://www.unicef.org/media/107866/file/2021-Mainstreaming-Adolescent-Participation-in-Indonesia-for-DRR-case-study-Bahasa.pdf>
- Unicef (2013). *Actions for Children and Youth Resilience*. Diakses pada 13 Januari 2025 dari
https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2018-06/CandY_guide_for_governments.pdf
- United Nations (2019). *Young People Need ‘Seat at the Table’ as Agents of Change to Help Build Better, More Inclusive World, Speakers Stress as Annual Youth Forum Concludes*. Diakses pada 13 Januari 2025 dari
<https://press.un.org/en/2019/ecosoc6968.doc.htm>

Yunarno. (2019). Tanggap Tangkas Tangguh menghadapi Bencana Banjir. Pusat data informasi dan Humas BNPB

Wati, W., & Istiqomah, H. 2019. Game Edukasi Fisika Berbasis Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Fisika. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education. 2(2): 162–167.

