

DAFTAR PUSTAKA

- ANNEX 1 *International Civil Aviation Organization (ICAO) Personnel Licensing* (2022)
- Landa, Robin. (2019). *Graphic Design Solutions, 6th Edition*. USA: Wadsworth.
- PERATURAN MENTERI PERHUBUNGAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR PM 69 TAHUN 2017 TENTANG PERATURAN KESELAMATAN PENERBANGAN SIPIL BAGIAN 67 (CIVIL AVIATION SAFETY REGULATION PART 67) TENTANG STANDAR KESEHATAN DAN SERTIFIKASI PERSONEL PENERBANGAN
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A book of lenses*. CRC press.
- Fullerton, T. (2024). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. AK Peters/CRC press.
- Sugiyono, P. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 1 TAHUN 2009 TENTANG PENERBANGAN
- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna. *CogITO Smart Journal*, 6(2), 284–297. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.271.284-297>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arztmann, M., Domínguez Alfaro, J. L., Hornstra, L., Jeuring, J., & Kester, L. (2024). In-game performance: The role of students' socio-economic status, self-efficacy and situational interest in an augmented reality game. *British*

Journal of Educational Technology, 55(2), 484-498. DOI
<https://doi.org/10.1111/bjet.13395>

Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2023). *Designing a Board Game as a Medium for Introduction to Indonesian Spices for Generation Z* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
<http://dx.doi.org/10.17977/um037v9i12024p12-25>

Cristina, A., & Indrajaya, F. (2023). Peran tipografi eksperimental terhadap visualisasi lagu dalam album sinestesia. *IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies*, 2(2), 68-78. <http://dx.doi.org/10.37312/imatype.v2i2.7199>

Dewi, F. C. (2020). DEWARUCI BOARD GAME DESIGN AS A WAYANG INTRODUCTION MEDIA FOR CHILDREN 10-12 YEARS OLD. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 90-102. <https://doi.org/10.15294/artv.v9i2.40296>

Fadilah, M. F. F., Hafidhah, L., Addkhil, M. H., & Yaqin, M. A. (2022). Analisa dan Perancangan Software Game Simulasi Sekolah. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 39-47. DOI
<https://doi.org/10.47134/jacis.v2i1.36>

Fatullah, C. N., & Agustin, S. A. (2019). Perancangan Buku Digital Interaktif Profesi Dunia Aviiasi sebagai Media Pengenalan Profesi pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(2), 96-101. DOI
<http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.37003>

Fitria, Y., & Darmanto, R. V. (2023). Analisis Visual Perubahan Tipografi pada Logotype Telkomsel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(10), 806-816.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.8060013>

Hananto, B. A. (2019). Tinjauan karya desain poster quotes dalam mata kuliah tipografi dasar. *Jurnal Desain*, 6(03), 195-206.
<http://dx.doi.org/10.30998/jd.v6i3.3350>

Ichsan, M., & Hasanudin, C. (2024, June). Pemanfaatan Media Peraga untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. In *Seminar*

Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran (Vol. 2, No. 1, pp. 1078-1087).

<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2533/pdf>

Irola, D., & Kalifia, A. D. (2024). Aspek Perkembangan Kognitif Pada Masa Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(1), 128-132. DOI <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i1.2111>

Jabotabek, wilayah urban Dengan Populasi Terbesar Kedua di Dunia: Databoks. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. (2021, February 8). <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/cffc8775c2320e3/jabotabek-wilayah-urban-dengan-populasi-terbesar-kedua-di-dunia> Diakses pada: 9 Oktober 2024

Jatmoko, D., Rosmayanti, L., Praptiningsih, N., Putriekapuja, R. A., Amir, E., Vebriyan, I. W., & Azizah, N. R. (2022). Pengenalan Pemanduan Lalu Lintas Penerbangan (Air Traffic Control) Di Indonesia. *Pengmasku*, 2(1), 21-28. <https://doi.org/10.54957/pengmasku.v2i1.126>

Luthfi, M. N., Khairun, D. Y., & Prabowo, A. S. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Remaja . *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(3), 40–54. <https://doi.org/10.30870/diversity.v1i3.44>

Maghfiroh, 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*. <https://doi.org/10.30998/vh.v6i1.8875>

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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

Meliana, M., & Darmayanti, T. E. (2023). Pengaruh Warna di Ruang Kamar Tidur Terhadap Produktivitas Selama Pandemi pada Mahasiswa. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 63-68. <https://badge.dimensions.ai/details/doi/10.34010/wcr.v9i1.7933?domain=https://ojs.unikom.ac.id>

Muhammad Fadil Ardiansyah, & Perani Rosyani. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking. *LOGIC : Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(4), 839–853. Retrieved from <https://www.journal.mediapublikasi.id/index.php/logic/article/view/2193>

Mulorrosrianti, M., Rossydi, A., Akhyar, R., & Sugiyanto. (2020). Parallel Taxiway Runway 16 to Optimize Flow Traffic. *Airman: Jurnal Teknik Dan Keselamatan Transportasi*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.46509/ajtk.v3i1.155>

Nella Hidayah. (2023). PERANCANGAN BOARDGAME: ZAKAT GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI ZAKAT UNTUK SISWA . *DHABIT : Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 193-201. Retrieved from <https://dhabit.web.id/index.php/dhabit/article/view/83>

Noda, S., Shiotsuki, K. & Nakao, M. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Med* 13, 22 (2019). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>

NUGROHO, D. H. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME MATEMATIKA KELAS VIII SEMESETER 1 KURIKULUM 2013 DI SMP NEGERI 48 JAKARTA. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 150-162. <https://doi.org/10.51878/teacher.v1i2.720>

Nurhawani, A. A. T., Sonhaji, I., & Supardam, D. (2024). The Role of ATC's Situational Awareness in Wildlife Hazard Handling at the Aerodrome Control Unit Tower. *Journal of Information Technology, computer science*

and Electrical Engineering, 1(S1), 8-12. DOI
<https://doi.org/10.61306/jitcse.v1iS1.11>

Rahmi, N., Syahril, S., & Adlin, A. (2021). Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo. *Jurnal Sosial Teknologi*, 1(10), 1.234 – 1.243.
<https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v1i10.213>

Rudy, Arti, E. S., Praptiningsih, N., Putriekapuja, R. A., & Sadiatmi, R. (2020). Pengenalan Pelayanan Lalu Lintas Udara (Air Traffic Service) di Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) Langit Biru*, 1(01), 1-6. <https://doi.org/10.54147/jpkm.v1i01.368>

Sarooghi, H., Sunny, S., Hornsby, J., & Fernhaber, S. (2019). Design thinking and entrepreneurship education: Where are we, and what are the possibilities?. *Journal of Small Business Management*, 57, 78-93.
<https://doi.org/10.1111/jsbm.12541>

Sonhaji, I., Jatmoko, D., & Wijaksono, A. W. (2021). Studi Adopsi Standar Kompetensi Internasional Air Traffic Controller On The Job Training Instructors Kedalam Kurikulum Pelatihan Air Traffic Controller On The Job Training Instructors. *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi*, 14(03), 14-22. DOI
<https://doi.org/10.54147/langitbiru.v14i03.479>

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). DOI
<http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>

Susanto, P. C., Ricardianto, P., Hartono, H., & Firdiiansyah, R. (2020). Peranan Air Traffic Control Untuk Keselamatan Penerbangan di Indonesia. *Aviasi: Jurnal Ilmiah Kedirgantaraan*, 17(1), 1-11.
<https://doi.org/10.52186/aviasi.v17i1.54>

Valentino, D. E. (2019). Pengantar tipografi. *Tematik*, 6(2), 152-173.
<https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>

Weirian, J., Setiawan, T. A., & Utami, B. S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(2), 43-54. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v13i2.21938>

Wibowo, H. A., Hadiwijaya, D., & Susilo, P. (2024). The Influence of Work Discipline, Workload and Work Environment on the Performance of Air Traffic Controller Employees in the Area Control Center Unit at Airnav Indonesia Jakarta Air Traffic Services Center Branch. *Dinasti International Journal of Education Management and Social Science*, 5(5), 1041-1048. DOI <https://doi.org/10.31933/dijemss.v5i5.2695>

Yulianti, R. E., & Rahmadhani, W. (2023). Penerapan Game Edukasi Kesehatan Reproduksi (KEPO) dalam Meningkatkan Pengetahuan pada Remaja. *Prosiding University Research Colloquium*, 1489–1496. Retrieved from <https://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/2584>

Sosial media

Jabotabek, wilayah urban Dengan Populasi Terbesar Kedua di Dunia: Databoks. Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia. (2021, February 8). <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/cffc8775c2320e3/jabotabek-wilayah-urban-dengan-populasi-terbesar-kedua-di-dunia> Diakses pada: 9 Oktober 2024