

DAFTAR PUSTAKA

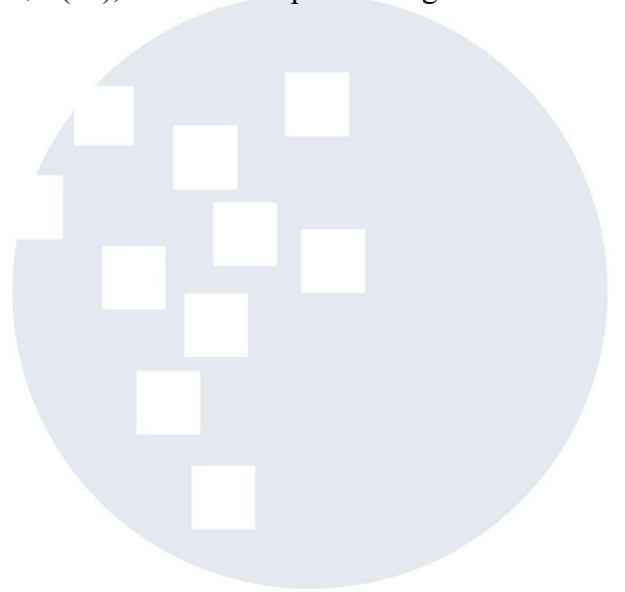
- Alifah, F. (2023, November 30). *Simbol Bahaya Kimia di Laboratorium dan Artinya, Lengkap Dengan Penjelasan*. AhliLaboratorium.
<https://ahliilaboratorium.com/symbol-bahaya-kimia-di-laboratorium-dan-artinya-lengkap-dengan-penjelasan/>
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Basic design layout*. AVA Publishing.
- Arifin, S. (2023, March 23). 12 jenis layout untuk desain grafis dan media cetak. *Gamelab.id*. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders Publishing.
- Bellantoni, P. (2012). *If it's purple, someone's gonna die: The power of color in visual storytelling*. <https://doi.org/10.4324/9780080478418>
- Blakeman, R. (2004). *The bare bones of advertising print design*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Craig, J. (2006). *Designing with type: The essential guide to typography* (5th ed.). Watson-Guptill.
- Darmadani Kyat Madana, D., Jonemaro, E. A., & Az-Zahra, H. M. (2021). Evaluasi *user experience* game *Raft* menggunakan metode *Game Experience Questionnaire* (GEQ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(10), 4494–4503. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Dunn, M. (1960). Marriage role expectation of adolescents. *Marriage and Family Living*, 22(2), 99–111.
- Elisdayanti, et al. (2025). Analisis pemaknaan warna lampu lalu lintas sebagai komunikasi nonverbal bagi pengendara motor di Kabupaten Bone. *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 3(3), 37–45. <https://doi.org/10.61137/neptunus.v3i3.893>
- Octaviani, Fachria & Nurwati, Nunung. (2024). *Dampak pernikahan usia dini terhadap perceraian di Indonesia*. *Jurnal Ilmu Kesejahteraan Sosial Humanitas*, 6(1), 43–45. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/humanitas/article/download/2820/1387>
- Fauzi, A. (2024). Komunikasi dan konflik dalam hubungan romantis. *PROPAGANDA: Journal of Communication Studies*, 4(2), 79–84. <https://doi.org/10.37010/prop.v4i2.1631>
- Febriandi, R. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika melalui pendekatan scientific dengan pembelajaran cooperative learning pada

- siswa kelas IV sekolah dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 3(1), 29–37.
- Fincham, F. D., Beach, S. R. H., Harold, G. T., & Osborne, L. N. (1997). Marital satisfaction and depression: Different causal relationships for men and women? *Psychological Science*, 8(5), 351–357.
- Gauthier, A., et al. (2019). *Board Games for health: A systematic literature review and meta-analysis. Games for Health Journal*, 8(2), 1–15.
- Goethe, J. W. von. (2018). *Goethe's theory of colours*. Otbebookpublishing. ISBN 9783962723248.
- Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best practices for graphic designers: Grids and page layouts*. Rockport Publishers.
- Ha, L., & James, E. L. (1998). Interactivity reexamined: A baseline analysis of early business web sites. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(4), 457–474. <https://doi.org/10.1080/08838159809364462>
- Hanun, A., & Rahmasari, D. (2022). Manajemen konflik pernikahan pada perempuan yang menikah di usia muda. *Jurnal Psikologi, Universitas Negeri Surabaya*.
- Jesse, T. D. (2022). *Make your own Board Game: Designing, building, and playing an original tabletop game* (Vol. 1). Storey Publishing.
- Joo, H., 2017. A study on understanding of UI and UX, and understanding of design according to user interface change. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(20), pp.9931- 9935.
- Julaibib, A., & Saraswati, M. (2019). The romantic partner conflict scale: Development and validation. *Journal of Couple and Family Therapy*, 45(4), 576–590.
- Karney, B. R. (2007). *Adolescent romantic relationships as precursors of healthy adult marriages: A review of theory, research, and programs*. RAND Corporation. https://www.rand.org/pubs/working_papers/WR482.html
- Kinanti, L. N. (2017). Pengalaman komunikasi antarpribadi dalam membangun romantic relationship pada pasangan suami istri dengan status mahasiswa. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(2).
- Kumar, J., Herger, M., & Dam, R. F. (2025, July 18). Bartle's player types for gamification. *Interaction Design Foundation (IxDF)*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/bartle-s-player-types-for-gamification>
- Kusnandar, V. B. (2025, March 13). 10 provinsi dengan kepadatan penduduk tertinggi tahun 2025. *Katadata*. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/67d28e9abe81c/10-provinsi-dengan-kepadatan-penduduk-tertinggi-tahun-2025>

- Lakoff, R. T. 2004. *Language and Woman's Place: Text and Commentaries*. New York: Oxford University Press.
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Wadsworth.
- Lenin. (2015). *Kumpulan karya* (Edisi Rusia keempat). Marxists.org. <https://www.marxists.org>
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan *Board Game* untuk menumbuhkan nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Male, A. (2007). *Illustration: A theoretical and contextual perspective*. AVA Publishing.
- Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. (2022). *Board Game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa*. *Sosio Konsepsi*, 11(2). <https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media *Board Games* berbasis permainan tradisional egrang batok. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4214–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Megan, W., & Setiawan, J. L. (2025). Pengaruh manajemen konflik kompromi dan emotional intelligence terhadap relationship satisfaction pada emerging adult. *Jurnal Diversita*, 11(1). <https://doi.org/10.31289/diversita.v11i1.14566>
- Mufrida, I. E. (2025, September 2). Perselisihan dan pertengkaran jadi faktor utama perceraian di Indonesia. *GoodStats*. <https://goodstats.id/article/perselisihan-dan-pertengkaran-jadi-faktor-utama-perceraian-di-indonesia-jsmD6>
- Vonika, R. & Munthe, R. A. (2018). Hubungan kematangan emosi dengan kepuasan pernikahan pada istri yang bekerja. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Jender*, 17(1), 31-41
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan *Board Game* sebagai media pembelajaran untuk melatih berpikir kreatif siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Olson, D. H., DeFrain, J., & Skogrand, L. (2011). *Marriages and families: Intimacy, diversity and strength* (pp. 192–218). McGraw-Hill.
- Panggabean, A. D. (2024, September 27). Lima provinsi dengan tingkat perceraian tertinggi beserta faktornya. *RRI.co.id*. <https://rri.co.id/cek-fakta/1005072/lima-provinsi-dengan-tingkat-perceraian-tertinggi-beserta-faktornya>

- Prima, P. (2024, March 5). *Pamflet: Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Contohnya*. Kitalulus. <https://www.kitalulus.com/blog/seputar-kerja/pamflet-adalah/>
- Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan buku ilustrasi anxiety disorder sebagai media edukasi bagi usia 19–24 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 20(2), 52–61. <https://doi.org/10.9744/nirmana.20.2.52-61>
- Putri, J. G. S., & Alamin, R. Y. (2020). Perancangan boardgame tentang sejarah aliran gaya desain dengan metode gamifikasi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), F170–F175.
- Putri, W. A. (2018). Pengembangan media pembelajaran *Board Game the labyrinth of trigonometry* pada materi trigonometri kelas X SMA. *Satya Widya*, 34(2), 88–100.
- Regan, P. (2011). *Close relationships*. Routledge.
- Reis, H. T., & Sprecher, S. (2009). *Encyclopedia of human relationships*. SAGE Publications, Inc.
- Saputri, S. A. (2020). Gaya resolusi konflik dan kepuasan pernikahan pada wanita yang menikah muda. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(3), 361–371. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i3.5356>
- Siwela, M. (2020). Making serious learning easy and fun at OHFT: Educational *Board Games*. *Library and Information Research*, 43(127), 1–13. <https://doi.org/10.29173/lirg812>
- Stone, T. L., Adams, S., & Morioka, N. (2008). *Color design workbook: A real-world guide to using color in graphic design*. Rockport Publishers.
- Strong, B., & Cohen, T. F. (2013). *The marriage and family experience: Intimate relationships in a changing society* (12th ed.). Wadsworth.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.
- Sukma, V. (2024). Perbedaan pria dan wanita sebagai sesama manusia dan sesama makhluk ciptaan Tuhan. *Konstruksi Sosial*, 4(2), 72–79. <https://doi.org/10.56393/konstruksisosial.v4i2.2455>
- Tan, S. (2015). Perancangan *Board Game* pengenalan dinosaurus untuk anak usia 8–12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Utami, T., & Mariyati, L. I. (2015). Persepsi terhadap resolusi konflik suami dan kepuasan pernikahan pada istri bekerja di Kelurahan Bligo. *Prosiding Seminar Psikologi dan Kemanusiaan*, 407–414.
- Wijaya, P. Y. (2004). *Tipografi dalam desain komunikasi visual*. Universitas Kristen Petra.

- Wirawan. (2010). *Konflik dan manajemen konflik: Teori, aplikasi, dan penelitian*. Salemba Humanika.
- Wood, J. T. (2016). *Interpersonal communication: Everyday encounters* (8th ed.). Cengage Learning.
- Yulinda, M., Tayo, Y., & Utamidewi, W. (2022). The meaning of the romantic relationship for husband and wife couples. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(10), 126–135. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6791724>



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA