

DAFTAR PUSTAKA

- Afrillia, D. (2023). Nasi bekepor, hidangan Kalimantan Timur warisan Kerajaan Kutai Kartanegara. *Good News from Indonesia*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id>
- Antara, I. B. K. S. (2022). Eksistensi dalam globalisasi: Peran wisata kuliner dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan di Sanur. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies (JoTIS)*, 2(1), 11–20. <https://jotis.triatmamulya.ac.id/index.php/jotis/article/view/64>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Timur. (2025). Jumlah rumah makan menurut kabupaten/kota di Provinsi Kalimantan Timur. <https://kaltim.bps.go.id/id/statistics-table/2/NDQzIzI=/jumlah-rumahmakan.html>
- BoardGameGeek. (2025, September 25). *Board game database*. <https://boardgamegeek.com/>
- Booth, P. (2021). *Board games as media*. New York: Bloomsbury Academic.
- Buchholz, C. (2024). What is tracking in typography: Definition and examples. *Skillshare*. <https://www.skillshare.com/en/blog/what-is-tracking-intypography-definition-and-examples/>
- Bycer, J. (2024). *Game design deep dive: Trading and collectible card games*. CRC Press.
- Calleja, G. (2022). *Unboxed: Board game experience and design* (1st ed.). MIT Press.
- Castle, S. (2021). Board game types explained. *Dicebreaker*. <https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/how-to/board-game-types-explained>
- Chelsea, F., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2024). Strategi penerapan gaya ilustrasi pada kemasan board game sesuai preferensi generasi Z. *JADECS*, 9(1), 12–25. <https://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/50808>
- Engelstein, G. (2021). *Game production and development for board games*. CRC Press.
- Griffey, J. (2020). *Introduction to Interactive Digital Media: Concept and Practice*. New York: Routledge.

- Hilmawan, R., Aprianti, Y., Muliati, M., & Kustiawan, A. (2023). Daya saing dan keberlanjutan destinasi wisata desa Kabupaten Kutai Kartanegara. *Journal of Tourism and Economic*, 6(1), 77–95. <https://doi.org/10.36594/jtec/e6v6n1a7>
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2024). What is negative space?. <https://www.interactiondesign.org/literature/topics/negative-space>
- Klik Samarinda. (2021, October 8). Kuliner Kalimantan nyaris punah. <https://www.kliksamarinda.com>
- Kaltim Today. (2023, Juli 29). *Nikmatnya Nasi Bekepor khas Kutai, kuliner autentik yang memanjakan lidah*. Gaya Hidup. <https://kaltimtoday.co/nikmatnya-nasi-bekepor-khas-kutai-kuliner-autentik-yang-memanjakan-lidah/>
- Kompas.id. (2022). Festival merayakan gastronomi Indonesia: Lestarikan resep dan tradisi pangan Nusantara. <https://www.kompas.id/artikel/festival-merayakan-gastronomi-indonesia-lestarikan-resep-dan-tradisi-pangan-nusantara>
- Lavinia Aparaschivei. (2022). *Illustration styles*. *Linearity*. <https://www.linearity.io/blog/illustration-styles/>
- Liputan6.com. (2025, January 11). Memahami modifikasi makanan daerah, inovasi kuliner Nusantara menggoda selera. <https://www.liputan6.com/hot/read/5866277/10-contoh-makanan-khasdaerah-yang-dimodifikasi-perpaduan-tradisi-dan-modernitas>
- Pohan, M., Margaret, N. T., & Putri Darma, S. (2024). Tantangan wirausaha penjual kuliner tradisional di tengah popularitas makanan modern era globalisasi saat ini (Studi Kasus Usaha Lemang dan Tape Desa Karang Rejo). *Jurnal Ilmiah Ekonomi, Akuntansi, dan Pajak*, 1(4), 142–152. <https://doi.org/10.61132/jieap.v1i4.650>
- Purwaning, A. S. (2017). Identifikasi kuliner lokal Indonesia dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(2), 38. <https://doi.org/10.22146/jpt.24970>
- Sari, D., & Afriyani, N. (2020). Pengaruh Migrasi Terhadap Penyebaran Kuliner Tradisional di Kota Besar. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 12(1), 45–53.
- Schell, J. (2019). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Morgan Kaufmann Publisher.
- Shipp, S. (2024). *Thematic integration in board game design* (1st ed.). CRC Press.

- Tempo.co. (2022). Kuliner khas Kutai Kartanegara, mulai dari sate payau hingga gence ruan. <https://www.tempo.co/gaya-hidup/kuliner-khas-kutaikartanegara-mulai-dari-sate-payau-hingga-gence-ruan-244957>
- UNESCO. (2021). *Listing of ICH and register*. <https://unesco.go.id>
- Utami, A. R. (2022). Pelatihan pembuatan website sebagai media promosi digital Sepatu Mojo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 1(4), 141–145. <https://doi.org/10.62668/sabangka.v1i04.245>
- Wirawan, A. (2022). *Yuk bikin board game edukasi*. Jakarta: Mekanima Inspira.
- Yulianingrum, A. V., Kholik, S., Ningsih, L. S., & Arman. (2024). Festival Erau sebagai kearifan lokal budaya masyarakat adat Kutai Kartanegara dan perkembangannya di era modern saat ini. *HUMANITIS: Jurnal Humaniora, Sosial dan Bisnis*, 2(8), 859–863.

