

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, S. M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.
- Aditya, D. K., & Febrina, A. K. (2019). Digital game prototyping using board game/table top as it's mock up case study: Taman Putroe Phang game project. In 6th Bandung Creative Movement 2019. Telkom University.
- Afrizal. (2014). Metode penelitian kualitatif: Sebuah upaya mendukung penggunaan penelitian kualitatif dalam berbagai disiplin ilmu. PT RajaGrafindo Persada.
- Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). Perancangan Board Game Perang Terbuka Kesultanan Aceh 1873 - 1904 Untuk Usia 11 - 15 Tahun. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khobir, A. (2009). Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif. In *Forum Tarbiyah* (Vol. 7, No. 2).
- Sakti, C. P. (2017). Penyutradaraan program dokumenter televisis" Potret Pesilat" episode Perguruan Beksi Merah Delima Indonesia (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Koentjaraningrat. (2000). Pengantar Ilmu Antropologi. Rineke Cipta.
- Kusrianto, A. (2009). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Andi Offset
- Male, Alan. 2007. *Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*. AVA Publishing SA: Worthing.
- Nawi, G. J. (2016). Maen Pukulan Pencak Silat Khas Betawi: Maen Pukulan Pencak Silat Khas Betawi (No. 1). Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

- Prihastuti, A., Sastrosubroto, A. N., & Kusuma, P. (2015). Perancangan Media Bermain Pengenalan Makanan dan Minuman Penyebab Karies Gigi Pada Anak. *eProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Purnama, Yuzar. "Mitos Silat Beksi Betawi." *Patanjala* 10.2 (2018) : 291956.
- Rustan, S. (2020). *Layout 2020 Buku 1*. CV. Nulis Buku Jendela Dunia.
- Sendjaja, S. Djuarsa, 1994, *Teori Komunikasi*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Shamsuddin, Sheikh. 2005. *The Malay Art of Self-Defense: Silat Seni Gayong*. Berkeley: North Atlantic Books.
- Sihombing D, (2015). *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulistianto, D., Kadarisman, A., & Aditya, D. K. (2016). Perancangan buku ilustrasi jurus tunggal ikatan pencak silat Indonesia untuk usia 9-10 tahun. *eProceedings of Art & Design*, 3(3).
- Swasty, W., & Utama, J. (2017). Warna sebagai identitas merek pada website. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 1-16.
- Witabora, Joneta. "Peran dan Perkembangan Ilustrasi." *Humaniora Binus*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 659-667.
- Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2021, November 11). martial art. *Encyclopedia Britannica*. Diakses pada 13 April 2023 di <https://www.britannica.com/sports/martial-art>
- Hannah, J. (2022, Desember 3). What Is Typography, and Why Is It Important? A Beginner's Guide. *CareerFoundry*. Diakses pada 4 April 2023 di <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/beginners-guide-to-typography/#1-what-is-typography>
- Russell, M. (2023, Januari 20). Board game types guide. *Wargamer*. Diakses pada 5 April 2023 di <https://www.wargamer.com/board-game-types>
- S. (2022, November 9). Bangkitkan Kesenian Tradisional di Tengah Perkembangan Teknologi. Diakses pada 22 Maret 2023 di

<https://jatengprov.go.id/beritadaerah/bangkitkan-kesenian-tradisional-di-tengah-perkembangan-teknologi/>

- Villar, M. (2013, Januari 14). Game Architecture: Delivering Meaningful Learning Experiences. Learning Guild. Diakses pada Mei 24, 2023 di <https://www.learningguild.com/articles/1087/game-architecture-delivering-meaningful-learning-experiences/>
- (2021, Mei 12). The Festivals. BoardGameGeek. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://boardgamegeek.com/boardgame/165884/festivals>
- (2020, Agustus 14). Bhinneka. Playday.id. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.playday.id/boardgame/7/bhinneka#boardgame-description>
- (2020, September 24). Keris Tanding. Playday.id. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.playday.id/boardgame/5/keris-tanding>
- (2022, Desember 1). What is AISAS? Five Things You Should Know About This Customer Journey Framework. GMO Research. Diakses pada 26 Juni 2023 di <https://gmo-research.com/news-events/articles/what-aisas-five-things-you-should-know-about-customer-journey-framework>
- [Makhluk Oranye]. (2019, Juli 23). Card Game Silat - How to Play Laga Pendekar [Video]. Youtube. Diakses pada 8 Mei 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=TgP7zEKgtP8&t=292s>
- [The Dice Tower]. (2019, Maret 29). The Festivals Review - with Tom Vasel [Video]. Youtube. Diakses pada 7 Mei 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=1TP-iayNCcs>
- [Watchdoc Image]. (2022, Juli 19). PELESTARI - Jurus Mematikan Silat Beksi. Youtube Video [Video]. Youtube. Diakses pada 14 Maret 2023 di <https://www.youtube.com/watch?v=N6PCHMuhkja&t=705s>.
- (n.d.). What are Board Games? Twinkl. Diakses pada 5 April 2023 di <https://www.twinkl.co.id/teaching-wiki/board-games>