

DAFTAR PUSTAKA

- , Muhammad Kevinsyah; Aditya, Dimas Krisna; , Paku Kusuma. (2023). Perancangan Boargame Mitos Palasik Minangkabau Untuk Anak-Anak 8-13 Tahun Di Sumatera Barat. *e-Proceeding of Art & Design*, 8513.
- Agung, L. (2017). *Pengantar sejarah dan konsep estetika*. Yogyakarta: PT KANISIUS.
- Ahmad, R. Y., Aditya, D. K., & Nugraha, N. D. (2020). PERANCANGAN BOARD GAME PERANG TERBUKA KESULTANAN ACEH. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.7*, 1068-1087.
- Althaf, M. A., & Aditya, D. K. (2017). MURAL SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENGENAI KEBUDAYAAN KECAMATAN BOJONGSOANG DENGAN MEMANFAATKAN RUANG DUA DIMENSI YANG TERBENGKALAI. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4*, 438.
- Amaliacindra. (2019, June 25). *Kabar gambar: Belajar Buat Board Game: Yuk Kenalan Dengan 6 Genre Board Game Ini!* Retrieved from BOARDGAME.ID: <https://boardgame.id/?p=55926>
- Basri, H. (2018). KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Vol 18, No 1*, 1-9.
- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak. *Jurnal Riset Intervensi Pendidikan (JRIP)*, 55 - 60.
- D. P., & Sari, Y. P. (2021). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN REMAJA. *Volume 1 (3)*, 1-9.
- Febrina, A. K., & Aditya, D. K. (2018). PERANCANGAN MOBILE GAME TAMAN PUTROE PHANG UNTUK REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5*, 310-321.
- Heryana, A. (2012). MITOLOGI PEREMPUAN SUNDA. *Patanjala Vol. 4, No. 1*, 156-169.
- Kamilah, L. I., & Aditya, D. K. (2018). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGHADAPI EMOSI ANAK USIA DINI BAGI ORANGTUA MUDA YANG BEKERJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.5*, 1465-1473.
- Mualafina, R. F. (2013). PENAFSIRAN DI BALIK PENAMAAN HANTU DI MAJALENGKA JAWA BARAT. *Sasindo : Jurnal Pendidikan*, 1 - 13.
- Nahak, H. M. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 165.

- Pridyaputri, A. C., & Aditya, D. K. (2019). PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENTINGNYA MEMAHAMI KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6*, 3890-3899.
- Puspito, V. R., Aditya, D. K., & P. K. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI BENTUK PELESTARIAN BUDAYA SILAT BEKSI BAGI PEMUDA DI JAKARTA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10*, 8475-8493.
- Rosidi, A. (2000). *ENSIKLOPEDI SUNDA Alam, Manusia, dan Budaya Termasuk budaya cirebon dan betawi*. Jakarta: Pustaka jaya.
- Sinaga, A. T. (2019). PERANCANGAN KARAKTER PADA GAME YANG MENGANGKAT TENTANG MITOLOGI INDONESIA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.6*, 3822-3834.
- Sulistianto, D. (2016). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI JURUS TUNGGAL IKATAN PENCAK SILAT INDONESIA UNTUK USIA 9-10 TAHUN. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3*, 593-607.
- Supriadi, O. A. (2016). PERANCANGAN KOMIK PERANG BUBAT VERSI KIDUNG SUNDA UNTUK REMAJA. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.3*, 866-872.
- Supriyono, R. (2010). *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL- Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Syaiful Ridho Val Madjid, M. A., A. A., & M. I. (2016). PERAN NILAI BUDAYA SUNDA DALAM POLA ASUH ORANG TUA BAGI PEMBENTUKAN KARAKTER SOSIAL ANAK. 1-7.
- Syalsabila, T. N., Supriadi, O. A., & I. R. (2023). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI CERITA RAKYAT DANAU KEMBAR UNTUK REMAJA DI SOLOK. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10*, 8646-8664.
- Tabrani, P. (2017). BAHASA RUPA DAN KEMUNGKINAN MUNCULNYA SENIRUPA INDONESIA KONTEMPORER YANG BARU. *Bahasa Rupa Dan Kemungkinan Munculnya...*, 1-12.
- Univeristas Padjadjaran. (2013, 1 29). *Kurang, Kesadaran Masyarakat Sunda Menjaga Budaya Sunda*. Retrieved from Univeristas Padjadjaran: <https://www.unpad.ac.id/2013/01/kurang-kesadaran-masyarakat-sunda-menjaga-budaya-sunda/>
- Wahyuningrum, Nurul Syifa; Aditya, Dimas Krisna. (2018). PERANCANGAN BOARDGAME SEBAGAI SARANA EDUKASI ASTRONOMI. *e-Proceeding of Art & Design*, 1344.
- Wirawan, A. (2022). *YUK BIKIN BOARD GAME EDUKASI*. Mekanima Inspira Nagara.

