

DAFTAR PUSTAKA

- 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. *6th Bandung Creative Movement*.
- Aditya, D. K., Koesoemadinata, M. P., Hidayat, S., & Wahab, T. (2017). Board Games As A New Media To Local Geniuses Narrative Case Study: Board Game Project Based On Astrological System Of Kolenjer. *Advances in Economics, Business and Management Research, Vol. 41*, 64.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Arifianto, P. F. (2021). Peran Komunikasi Visual Media Sosial Pada Bisnis Pangan Dan Kuliner Di Tengah Pandemi Covid-19. *Seni Rupa & Desain Vol. 24 No. 2*, 125-127.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, & Usman, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Binsar, D., Darius, A., & Adrianus, M. (2011). *Budaya Melayu Riau SMP Kelas IX*. Pekanbaru: Inti Prima Aksara.
- Binsar, D., Darius, A., & Adrianus, M. (2011). *Budaya Melayu Riau SMP Kelas VIII*. Pekanbaru: Inti Prima Aksara.
- Cenadi, C. S. (1999, Januari). Elemen-Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana Vol. 1*, 3.
- Effendy, H. T. (2013). *Tunjuk Ajar Melayu*. Pekanbaru: Pekan Baru Tenas Effendy Foundation.
- Elianta, P., Prestiliano, J., & Setiawan, T. A. (2018). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara Untuk Remaja Dengan Mekanik Dice Rolling. *International Journal of Natural Science and Engineering, Vol. 2 No. 3*.
- Galikano, S. (2015, Agustus 1). *Istana Matahari Timur, Bukti Kejayaan Kerajaan Siak di Riau*. Diambil kembali dari Detik Travel: <https://travel.detik.com/domestic-destination/d-2980694/istana-matahari-timur-bukti-kejayaan-kerajaan-siak-di-riau>

- Isjoni. (2007). *Orang Melayu*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 123-129.
- Jamil, T. I., Putra, D. H., & Anuar, S. (2020). *Pendidikan Budaya Melayu Riau SMP/MTs Kelas VII*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.
- Jamil, T. I., Putra, D. H., & Anuar, S. (2021). *Pendidikan Budaya Melayu Riau SMP/MTs Kelas IX*. Pekanbaru: PT. Narawita Swarna Persada.
- Jordi, D., Faisal, D., & Ahdi, S. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Tentang Peduli Lingkungan Untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Desain Komunikasi Visual Vol. 6 No. 1*.
- Khiyarusoleh, U. (2016, Maret). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. *Dialekta Vol. 5 No. 1*.
- Kotler, P. (2006). *Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation, and Control*. Prentice Hall.
- Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mumtahanah, N. (2014, Maret). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI. *Al Hikmah Jurnal Studi Kesehatan Vol 4 No.1*, 97.
- Nazir, M. (2013). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ningsih, W. L., & Nailufar, N. N. (2021, Oktober 15). *Kerajaan Indragiri: Sejarah, Pendiri, Letak dan Peninggalan*. Diambil kembali dari Kompas: <https://www.kompas.com/stori/read/2021/10/15/090000679/kerajaan-indragiri-sejarah-pendiri-letak-dan-peninggalan?page=all>
- Nurhidayati, T. (2023). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Malang: Literasi Nusantara Abadi Group.
- Nursyifani, C. U., Mansoor, A. Z., & Ratri, D. (2017, September). Boardgame As Media For The Independence Character Development Of Preschool (4-6 Years Old) Children In Indonesia. *Creative Economy*.
- Penulis. (2023, Juni 4). *Candi Muara Takus: Peninggalan Kejayaan Buddha dan Kerajaan Sriwijaya di Riau*. Diambil kembali dari Kompasiana.com:

<https://www.kompasiana.com/merzagamal8924/647bdd6f4addee7aff489a02/candi-muara-takus-peninggalan-kejayaan-buddha-dan-kerajaan-sriwijaya-di-riau>

- Ramadhan. (2019, Agustus 12). *Ratik Togak, Tradisi Yang Masih Melekat di Kabupaten Rohul*. Diambil kembali dari Riau Smart: <https://riausmart.com/featured/ratik-togak-tradisi-yang-masih-melekat-di-kabupaten-rohul/>
- Redaksi. (2016, Juli 3). *Selamat Datang di Tanah Putih, Rokan Hilir Provinsi Riau*. Diambil kembali dari Radar Pekanbaru: <https://radarpekanbaru.com/news/detail/5538/selamat-datang-di-tanah-putih,-rokan-hilir-provinsi-riau..html>
- Redaksi. (2020, April 2). *Mengenal Lebih Dekat Tugu Upakarti Yang Kini Jadi Icon Kota Tembilahan*. Diambil kembali dari Indragiri Pos: <https://www.indragiripos.com/2020/04/mengenal-lebih-dekat-tugu-upakarti-yang.html>
- Rizky, T. (2023, Juli 21). *Mengenal Tugu Zapin Pekanbaru Karya Seniman Legendaris Asal Bali*. Diambil kembali dari Tribun Pekanbaru Travel: <https://tribunpekanbarutravel.tribunnews.com/2023/07/21/mengenal-tugu-zapin-pekanbaru-karya-seniman-legendaris-asal-bali>
- Samin, S. M. (2008). *Dari Melayu ke Indonesia: Peranan kebudayaan Melayu dalam memperkokoh identitas dan jati diri bangsa*. Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Tinarbuko, S. (2015). *DEKAVE: Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Uno, H. B., & Lamatunggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirawan, A. (2022). *Yuk Bikin Board Game Edukasi: Ubah Pembelajaran Konvensional Menjadi Easy & Fun*. Surabaya: Mekanima Inspira Negara.
- Witabora, J. (2012, Oktober). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora Binus Vol. 3 No. 2*, 660.