

DAFTAR PUSTAKA

- Afriansyah, A. & Santoso, M. B. (2019). Pelayanan Panti Werdha Terhadap Adaptasi Lansia. *Responsive Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Bidang Administrasi, Sosial, Humaniora Dan Kebijakan Publik*, 2(4), 190–198. <https://doi.org/10.24198/responsive.v2i3.22925>
- Andesty, D., & Syahrul, F. (2018). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Kualitas Hidup Lansia Di Unit Pelayanan Terpadu (UPTD) Griya Werdha Kota Surabaya Tahun 2017. *The Indonesian Journal of Public Health*. 13(2), 171–182. <https://doi.org/10.20473/ijph.v13i2.2018.171-182>
- Arna, Y. D., Kelabora, J., Horhoruw., dkk (2024). *Bunga Rampai Lansia Dan Permasalahannya*. Jawa Tengah : Media Pustaka Indo.
- Arisandi, Y. (2023). *Buku Keperawatan Gerontik*. Jawa Tengah : PT. Nasya Expanding Management.
- Ayuni, D. Q., Yenni, Audiva, R.N. (2022). Pengaruh Terapi Board Game Terhadap Fungsi Kognitif Pada Lansia Di PSTW Sabai Nan Aluih Sicincin Tahun 2022. *Ensiklopedia Education Review*, 4(3), 131–135. <https://doi.org/10.33559/eer.v4i3.1436>
- Aziza, M., N., Yuliarso, H. & Hardiyati. (2019). Penerapan Konsep *Healing Environment* pada Strategi Perancangan Pusat Pelayanan Lanjut Usia di Surakarta. *Arsitektura Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan*. 17(2), 177–184. <https://doi.org/10.20961/arst.v17i2.24358>
- Benton, A. L., & Hamsher, K. (1976). *Multilingual Aphasia Examination*. United States : University of Iowa.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking*. Harvard Business Review
- Cumming, E., & Henry, W. E. (1961). *Growing Old: The Process of Disengagement*. New York : Basic Books.
- Dobeta Games Manufacturer. (2024). *How to Choose The Right Board Game Pieces?*. https://www.dobetagames.com/choosing-the-right-material-for-your-board/?utm_source=chatgpt.com (diakses pada 15 Juni 2025)
- Dogusoy, B., Cicek, F. & Cagiltay, K. (2016). How Serif And Sans Serif Typefaces Influence Reading On Screen: An Eye Tracking Study. *Lecture Notes In Computer Science. Springer Verlag*. 578–586. https://doi.org/10.1007/978-3-319-40355-7_55

- Dwistyawan, T., & Setiawan, T. A. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 102–109. <https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>
- Efriyanti, Cahyati, T.N., Putri, R.W., Noveli, A.T., Aldellisa, L., & Hikmah, S. (2023). Analisis Loneliness Pada Lansia di Panti Werdha Harapan Ibu. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*. 25(2), 167–175. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i3.7129>
- Emilia, N. L., Susato, D., Anggreyni, M., & Sarman, J. N. R. (2022). Terapi Bermain Untuk Meningkatkan Kekuatan Motorik dan Kognitif pada Lansia Binaan Stikes Bala Keselamatan Palu di Kota Palu. *Idea Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 153–159. <https://doi.org/10.53690/ipm.v2i03.133>
- Fahrudiana, F., Rejeki, S., & Efendi, R. (2023). Penyuluhan Dan Pelatihan Lansia Tentang Masalah Kesehatan Kognitif Dan Cara Pencegahannya Dengan Senam Otak Dan Permainan Puzzle. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 151–157. https://jurnalfkp.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Galavan, R. (2014). *Doing Business Strategy*. Ireland : NuBooks.
- Guardabassi, V., Manoni, E., Massimo, M. D., Cirilli, E., Maranesi, A. & Nicolini, P. (2024). Aging With Board Games : Fostering Well-Being In The Older Population. *Frontiers in Psychology*, 15. doi:10.3389/fpsyg.2024.1501111
- Habibi, A., Anggraini, A., Aisah, N., Aina, S. I. N., Tasalim, R., & Ansor. (2023). Terapi Aktivitas Kelompok Jigsaw Puzzle Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial Lansia Di Desa Lok Baintan Dalam RT 02 Kabupaten Banjar. *Jurnal Batik Mu*, 3(1), 18–22. <https://doi.org/10.48144/batikmu.v3i1.1408>
- Herison, R., Nurhidayati, T., & Hartiti, T. (2024). Terapi Puzzel Dengan Kemampuan Kognitif Pada Lansia Dirumah Pelayanan Sosial Pucang Gading Semarang. *Holistic Nursing Care Approach*, 4(2), 56–62. <https://doi.org/10.26714/hnca.v4i2.13047>
- Hencová, M., & Kotradyová, V. (2023). Colour In The Environment For Older Adults. *Architecture Papers of the Faculty of Architecture and Design STU*, 28(4), 15–23. <https://doi.org/10.2478/alfa-2023-0021>
- Hidayati, S., Baequny, A. & Fauziyah, A. (2021). Intervensi TAKS (Terapi Aktivitas Kelompok Sosialisasi) Sebagai Upaya Menurunkan Tingkat Depresi Lansia. *JABI Jurnal Abdimas Bhakti Indonesia*. 2(2), 64-76. <https://doi.org/10.36308/jabi.v2i2.353>

- Inaku, R., & Paputungan, F. (2022). Affective Theory According To Experts : Teori Afektif Menurut Para Ahli. *Journal of Education and Culture (JEaC)* 2(2), 107–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.47918/jeac.v2i2.1134>
- Inayah, L.A. & Kartinah. (2024). Terapi Aktivitas Kelompok Okupasi Art “Wasimapan” Terhadap Penurunan Tingkat Kesenjangan Pada Lansia. *Link*, 20(1), 68–74. <https://doi.org/10.31983/link.v20i1.11250>
- Juanita. (2020). *Modul Tutor Keperawatan Gerontik*. Banda Aceh : Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala
- Jufri, Zamaa, M.S., Renaldi, M., Aminullah, & Peruge, D. (2025). Hubungan Kesenjangan Dengan Kualitas Hidup Pada Lansia Di Puskesmas Karuwisi Kota Makassar. *Jurnal Mitrasedhat*, 15(2), 920-926. <https://doi.org/10.51171/jms.v15i2.534>
- Kahn, R. L., & Antonucci, T. C. (1980). *Life-Span Development And Behavior (Volume 3)*. New York: Academic Press.
- Kaufman, D., Sauvé, L., Renaud, L., Sixsmith, A., & Mortenson, B. (2016). Older Adults’ Digital Gameplay: Patterns, Benefits, and Challenges. *Simulation & Gaming*, 47(4), 465–489. <https://doi.org/10.1177/1046878116645736>
- Kaufman, D. (2017). Enhancing Older Adults’ Social Connectedness Through Digital Games. *Gerontology & Geriatrics Studies*, 1(1), 14–15. <https://doi.org/10.31031/ggs.2017.01.000504>
- Kil, T., Kim, H. & Kim, M. (2019). The Effectiveness Of Group Combined Intervention Using Animal-Assisted Therapy And Integrated Elderly Play Therapy. *Journal of Animal Science and Technology*, 61(6), 371–378. <https://doi.org/10.5187/jast.2019.61.6.371>
- Lee, R. M., & Robbins, S. B. (1995). Measuring belongingness: The Social Connectedness and the Social Assurance scales. *Journal of Counseling Psychology*, 42(2), 232–241. <https://doi.org/10.1037/0022-0167.42.2.232>
- Lestari, M. D. (2017). Persahabatan: Makna Dan Kontribusinya Bagi Kebahagiaan Dan Kesehatan Lansia. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 4(1), 59–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.24854/jpu61>
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan *Board Game* Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 4(2). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3321>
- Liu, B., Wang, C. (2024). Elderly-Centric Chromatics: Unraveling the Color Preferences and Visual Needs of the Elderly in Smart APP Interfaces.

- International Journal of Human–Computer Interaction*. 41(5), 3527–3536.
<https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2338659>
- Moret-Tatay, C., & Perea, M. (2011). Do serifs provide an advantage in the recognition of written words? *Journal of Cognitive Psychology*, 23(5), 619–624.
<https://doi.org/10.1080/20445911.2011.546781>
- National, G., & Pillars, H. (2020). *Perhimpunan Dokter Spesialis Penyakit Dalam Indonesia. Panduan Cara Pemakaian Dan Pelepasan APD*.
- Prof. Dr. Jatie K. Pudjibudojo, S.U, Psikolog., dkk. (2021). *Berbagi Seputar Usia Lanjut*. Sidoarjo : Zifatama Jawa.
- Pudjiati, S.R.R. & Masykouri, A. (2011). *Mengasah Kecerdasan Di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirjen Paud Dini.
- Putri, J. G. S., (2020). Perancangan *Board Game* Tentang Sejarah Aliran Gaya Desain Dengan Metode Gamifikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Departemen Desain Produk Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.
<http://repository.its.ac.id/id/eprint/81606>
- Rahayu, T. & Ardia, V. (2019) Peduli Kesehatan Mata Lansia di Wilayah Pamulang Barat Kota Tangerang Selatan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, (17-UMJ-KS), 1–5.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/5447>
- Ratnawati, E. 2017. *Asuhan Keperawatan Gerontik*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Burlington, MA: Morgan Kaufmann.
- Semariasih, N. K. D., Andayani, N. L. N. & Muliarta, I. M. (2019) Hubungan Antara Kekuatan Otot Genggam Dan Tingkat Kemandirian Kemampuan Fungsional Pada Lansia Wanita Di Desa Tista Kecamatan Kerambitan Tabanan. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*. 7(2).
<https://doi.org/10.24843/MIFI.2019.v07.i02.p11>
- Soedewi, S., Mustikawan, A., & Swasty, W. (2022). Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Website 90 UMKM Kirihuci. *Desain Komunikasi Visual UNIKOM*, 10(2), 79–96. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Soewardikoen, D. W. (2021). *Metodologi Penelitian : Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PT. Kanisius.
- Soewardikoen, D. W. (2024). *Mencari Akar Permasalahan Topik Yang Akan Digarap, Dengan Observasi Dan Wawancara. Materi Kuliah Pra-Proyek Week 3*.

- Suadnyana, I.A., Nurmawan, S. & Muliarta I., M. (2021). The Core Stability Exercise Meningkatkan Keseimbangan Dinamis Lanjut Usia di Banjar Bebenan, Desa Tangeb, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. *Universitas Udayana, E-Jurnal Medika*, <https://ojs.unud.ac.id/index.php/mif/article/view/13119>. 2015
- Titanic, P. Y., & Rumawas, M. E. (2022). Hubungan Status Kognitif Dengan Tingkat Kualitas Hidup Lansia Di Panti Sosial Tresna Wreda Kota Bengkulu. *Tarumanagara Medical Journal*, 4(1), 171–178. <https://doi.org/10.24912/tmj.v4i2.17721>
- Wibagso, S. S., & Lia, E. (2020). Desain Model Database Layanan Pantri Werdha Dengan Menerapkan Metode Database Life Cycle. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(3), 573–159. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i3.3047>
- Wijaya, J. P., Kuntjara, A. P., & Sutanto, R. P. (2016). Perancangan Board Game Sebagai Media Terapi Penyakit Demensia Pada Lansia. *Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra*, 5(2). <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/4455>
- Wulandari, S. R., Winarsih, W., & Istichomah. (2023). Peningkatan Derajat Kesehatan Lansia Melalui Penyuluhan dan Pemeriksaan Kesehatan Lansia di Dusun Mrisi Yogyakarta. *Pengabdian Masyarakat Cendekia*, 2(2), 58–61. <https://doi.org/10.55426/pmc.v2i2.258>
- Yulistanti, Y., Anggraini, Y., Pranatha, A., dkk (2023). *Keperawatan Gerontik*. Sulawesi : Yayasan Kita Menulis