

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Achmadi, et.al., *Koleksi Museum Wayang Banyumas*, Banyumas: Dinas Pemuda Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, 2023.
- [2] Museum Wayang Sendang Mas, "Museum Wayang Sendang Mas," Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, [Online]. Available: https://dolanbanyumas.banyumaskab.go.id/objek_wisata/detail?o=museum-wayang-sendhang-mas.
- [3] B. Nurgiyantoro, "Jurnal Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Karakter*, vol. 1, no. 1, pp. 1-10, Oct. 2011.
- [4] "Wayang Ditinggal Generasi Muda," *Universitas Gadjah Mada*, Jul. 8, 2013. [Online]. Available: <https://ugm.ac.id/id/berita/7928-wayang-ditinggal-generasi-muda/>.
- [5] S. Aminah, N. Ramawani, N. Azura, S. Fronika, S. M. Hasanah, dan T. Salsabillah, "Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar," *SICEDU: Science and Education Journal*, vol. 1, no. 2, pp. 465–471, Okt. 2022.
- [6] F. Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget," *INTELEKTUALITA*, vol. 3, no. 1, pp. 27-37, Jan.-Jun. 2015.
- [7] A. M. Nainggolan and A. Daeli, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran," *Journal of Psychology: Humanlight*, vol. 2, no. 1, pp. 31-47, Jun. 2021.
- [8] E. Maryanti, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Pengembangan Media *Board Games* Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, 2021. [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>.
- [9] Rina Damayanti, "Board Game Adventure Cerita Rakyat Sejarah Pekalongan sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak," no. Cerita rakyat sejarah pekalongan, 2022.

- [10] I. C. Aurellianza Wibowo and S. A. Agustin, "Perancangan *Board game* dengan Tema Jelajah Bangunan Bersejarah di Kota Malang," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 11, no. 4, 2023, doi: 10.12962/j23373520.v11i4.73078.
- [11] M. N. Rahman, "Perancangan *Board Game* sebagai Media Pengenalan Museum- museum di D.I. Yogyakarta," *Pengenalan Museum-museum di D.I. Yogyakarta*, 2019.
- [12] D. Fadhlika, *Rempahku: Educational Board Game*, Behance, 26 Agustus 2023. [Online]. Available: <https://www.behance.net/gallery/178555647/Rempahku-Educational-Board-Game>. [Accessed: 4-Jun-2025].
- [13] D. D. Pangesti, *Perancangan Board Game Sebagai Media Pengenalan Gamelan Jawa Untuk Anak Usia 7–12 Tahun*, Skripsi Sarjana, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, 2022.
- [14] A. M. Wulandari, "Perancangan *board game* edukatif tentang budaya Indonesia untuk anak sekolah dasar," *Repository Potensi Utama*, Dec. 2020, [Online]. Available: <http://repository.potensi-utama.ac.id/jspui/handle/123456789/4121?mode=full>. Accessed: Dec. 7, 2024.
- [15] J. Schell, *The Art of Game Design*, 1st ed., Burlington, United States of America: Elsevier, 2008, pp. 1-481.
- [16] I. Maharsi, *Ilustrasi, ebook*, Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=AH58DwAAQBAJ>.
- [17] U. Marsudi dan J. Nanda, "Analisa desain ilustrasi buku cerita anak tema sains biologi berjudul 'Laskar Bakteri Baik'," *Jurnal Narada*, vol. 7, no. 2, pp. 171–172, Sep. 2020.
- [18] I. Maharsi, *Tipografi: Tiap Font Memiliki Nyawa dan Arti*, cet. pertama, Yogyakarta: CAPS (Center for Academic Publishing Service), 2013. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=HoK3EAAAQBAJ>.
- [19] Junaedi dan Suardi, "Permainan tradisional egrang sebagai media edukasi anak," *Publipreneur Polimedia: Jurnal Ilmiah Jurusan Penerbitan Politeknik Negeri Media Kreatif*, vol. 6, no. 2, pp. 9–17, Des. 2018. [Online]. Available: <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/JIP/article/view/82/46>.

- [20] H. Fitriyani and T. Wahab, "Perancangan *Board Game* Pawukon pada Penanggalan Jawa sebagai Media Edukasi untuk Remaja," *e-Proceeding of Art & Design*, vol. 6, no. 2, pp. 788, Aug. 2019.
- [21] S. Rustan, *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia, 2009.
- [22] RM. B. Setyohadi KP, "Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak," *Teknik Sipil Perancangan*, vol. 12, no. Volume 12, Nomor 1, pp. 1–83, Jan. 2010.
- [23] I. N. Syahida, et al., "Proporsi dan Struktur Tokoh Ksatria pada Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 2, no. 1, pp. 20–26, Sep.–Dec. 2019.
- [24] A. R. Achmadi, et al., *Buku Koleksi Museum Wayang Banyumas*, Jilid 2, Banyumas: Pemerintah Kabupaten Banyumas, Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata, 2024, hal. 12.
- [25] R. D. Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, vol. 2, no. 2, pp. 111-116, Aug. 2021. Available: <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/jipg/index>.
- [26] S. Aminah, et al., "Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar," *SICEDU: Science and Education Journal*, vol.1, no. 2, pp.469-470, Okt. 2022.
- [27] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. ke-3. Bandung: CV. ALFABETA, 2020, pp. vi+274.
- [28] KBBI, "Arti kata objek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online." <https://kbbi.web.id/objek>
- [29] B. Bungin, *Penelitian Kualitatif*, 2nd ed., Jakarta: Prenada Media Group, 2007, p. 111.
- [30] Supriyadi, "Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagai Pengetahuan Antar Pustakawan" *Lentera Pustaka*, vol. 2, no. 2, pp. 83-93, 2016. [Online]. Available: <http://ejournal.undip.ac.id/index.php/lpustaka>

- [31] D. M. Sasoko and I. Mahrudi, “Teknik Analisis SWOT dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan” *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, vol. 22, no. 1, pp 9-19, Jan. 2023.
- [32] R. D. Nuraeni, et al., "Rancang Bangun Game Petualangan Melalui Cerita Wayang Arjuna Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET)*, vol. 11, no. 3, pp. 645–654, 2024. [Online]. Available: <https://journal.eng.unila.ac.id/index.php/jitet/article/view/3257>.
- [33] J. B. S. Nugroho. (2013, Jan.26). *Punakawan, 'Board Game' Lokal Citarasa Eropa* [online]. Available: <https://intisari.grid.id/read/0374505/punakawan-board-game-lokal-citarasa-eropa#:~:text=Punakawan%20Board%20Game%20ini%20merupakan,awal%20peluncuran%20Punakawan%20di%20pasaran>.
- [34] R. Y. Heragoen, *Aspek-aspek simbolik gunung wayang kulit purwa gaya Surakarta*, Skripsi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 2009, pp. 28–29. [Online]. Tersedia: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=123485&lokasi=lokal>
- [35] A. Agustrijanto, “Strategi Komunikasi Periklanan Below The Line (BTL) PT Aghna (Kreanova), Bandung dalam Menjalankan Bisnis Print Ad,” *Jurnal Komunikatio*, vol. 8, no. 2, pp. 81, Okt. 2022, ISSN: 2442-3882.