

DAFTAR PUSTAKA

- Achdian, A. (2018). Membaca Kartini, Membaca Ulang 'Habis Gelap Terbitlah Terang'. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://tirto.id/membaca-kartini-membaca-ulang-habis-gelap-terbitlah-terang-cH2C>
- Adobe (n.d). The meaning of the color purple. Diakses 26 Januari 2023, dari <https://www.adobe.com/creativecloud/design/hub/guides/meaning-of-purple-in-design>
- Adobe Fonts (n.d.) Ligurino. Diakses 21 Februari 2023, dari <https://fonts.adobe.com/fonts/ligurino>
- Adryamarthanino, V. (2021). Pertempuran Laut Aru: Penyebab, Kronologi, dan Dampak. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2021/08/02/081822379/pertempuran-laut-arupenyebab-kronologi-dan-dampak?page=all>
- Adryamarthanino, V. (2021). Sidang Kedua BPUPKI: Kapan, Tujuan, agenda, Dan Hasil. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2021/12/08/130000779/sidang-kedua-bpupki--kapan-tujuan-agenda-dan-hasil?page=all>
- Adryamarthanino, V. (2022). Mohammad Toha, Tokoh penting Peristiwa Bandung lautan api. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/09/130000579/mohammad-toha-tokoh-penting-peristiwa-bandung-lautan-api?page=all>
- Adryamarthanino, V. (2022). Peran Soedirman Dalam upaya memperjuangkan keutuhan Negara Indonesia. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/09/26/200000879/peran-soedirman-dalam-upaya-memperjuangkan-keutuhan-negara-indonesia?page=all>
- Adryamarthanino, V. (2022). Peran sutan Sjahrir Dalam proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/stori/read/2022/01/20/150000579/peran-sutan-sjahrir-dalam-proklamasi-kemerdekaan-indonesia?page=all>
- Design Council (2019). The double diamond: A universally accepted depiction of the design process. Diakses 27 November 2022, dari <https://www.designcouncil.org.uk/our-work/news-opinion/double-diamond-universally-accepted-depiction-design-process/>
- Beltrami, D. (2020). A Board Game Design Process: A Game is a System. Diakses 25 September 2022, dari <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>

- BetterHelp. (2022). Why Rote Memory Doesn't Help You Learn. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.betterhelp.com/advice/memory/why-rote-memory-doesnt-help-you-learn/>
- Bowen, Glenn A. (2009). 'Document Analysis as a Qualitative Research Method', *Qualitative Research Journal*, vol. 9, pp. 27-40
- BPIB RI. (2021). Hari Lahir Pancasila, Begini Kronologi Dan Sejarahnya Secara Lengkap. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://bpip.go.id/berita/1035/389/hari-lahir-pancasila-begini-kronologi-dan-sejarahnya-secara-lengkap.html>
- Bruna, B. (2023). Meaning of the color yellow: Symbolism, common uses, & more. Diakses 26 Januari 2023, dari <https://www.colorsexplained.com/color-yellow-meaning-of-the-color-yellow/>
- Budelmann, K., Kim, Y., & Wozniak, C. (2010). *Brand Identity Essentials*. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Chapman, C. (2018). The principles of design and their importance. Diakses 26 November, 2022, dari <https://www.toptal.com/designers/ui/principles-of-design>
- Cosepe, K. (2020). 10 Cara Meningkatkan Desain Dengan Tipografi. https://www.canva.com/id_id/belajar/10-cara-meningkatkan-tipografi-pada-desain/
- Damara, D. (2012). Metode Bermain Sambil Belajar. Efektivitas Penggunaan Metode Bermain Sambil Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Watuagung 02 Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang, 8.
- Daniswari, D. (2022). 13 tokoh Konferensi Meja Bundar, Salah Satunya Mohammad Hatta. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://regional.kompas.com/read/2022/12/08/212926378/13-tokoh-konferensi-meja-bundar-salah-satunya-mohammad-hatta?page=all>
- Firdaus, I. (2021). Mengenang Serangan Umum 1 Maret 1949: Soeharto, Sudirman, dan Hamengkubuwono IX. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.tv/article/151235/mengenang-serangan-umum-1-maret-1949-soeharto-sudirman-dan-hamengkubuwono-ix>
- Fiverr.guide. (2020). How to Illustrate a children's book: 9 steps to illustrate your book. Diakses 24 Mei 2023, dari <https://www.fiverr.com/resources/guides/graphic-design/how-to-illustrate-children-book>

- Gischa, S. (2022). Sejarah Insiden Hotel Yamato. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/10/25/170000869/sejarah-insiden-hotel-yamato?page=all>
- Google Fonts (n.d.) Lilita One. Diakses 21 Februari 2023, dari <https://fonts.google.com/specimen/Lilita+One/about>
- Hananto, B. A. (2020). Modul mata kuliah Tipografi Dasar. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Hananto, B. A. (2020). Tinjauan Tipografi dalam Konteks Industri 4.0. Seminar Nasional Desain
- Hananto, B. A. (2021). Modul mata kuliah Metodologi Desain. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Handayani, M. T. (2021). Mengenal Pentingnya tipografi Dan Aturannya Dalam Desain Grafis. Diakses 27 November 2022, dari <https://www.ekrut.com/media/tipografi-dalam-desain-grafis>
- Hernández, I. (2022, July 17). Meaning of speech bubbles in comics. Diakses 22 Februari 2023, from <https://ilkaperea.com/2019/08/15/meaning-of-speech-bubbles-incomics/#:~:text=To%20express%20a%20thought%2C%20an,oval%20like%20the%20basic%20one.>
- Hasibuan, I. (2020). Ki Hajar Dewantara: Als Ik Eend Nederland Was. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://news.republika.co.id/berita/q9q61v385/ki-hajar-dewantara-als-ik-eend-nederland-was>
- Indo, B. (2012). Rapuhnya Sejarah di Mata Generasi Muda. Diakses 3 Oktober 2022, from <https://www.umm.ac.id/en/opini/rapuhnya-sejarah-di-mata-generasi-muda.html>
- IMDB (n.d.). Jumanji: Welcome to the Jungle. Diakses 26 Januari 2023, from <https://www.imdb.com/title/tt2283362/plotsummary/>
- Kurniawan, A. (2022). Sejarah 14 Februari 1945: Shodancho Supriyadi Memimpin pemberontakan Peta Di Blitar. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.merdeka.com/jabar/sejarah-14-februari-1945-shodancho-supriyadi-memimpin-pemberontakan-peta-di-blitar-klm.html>
- Landa, R. (2011). Graphic Design Solutions (4th ed.). Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Maarif, S. (2022). Fakta-Fakta Kemerdekaan Indonesia Dan Sejarah 17 Agustus 1945. Diakses 2 Februari, dari <https://tirto.id/fakta-fakta-kemerdekaan-indonesia-dan-sejarah-17-agustus-1945-giwk>

- Magalhaes, R. (2017) To Choose The Right Typeface, Look at Its X-Height. Diakses 2 Maret 2023, dari <https://blog.prototypr.io/to-choose-the-right-typeface-look-at-its-x-height-instead-d5ef0967d09c>
- Matanasi, P. (2019). Sejarah Jepang Mendarat Dan Betapa Loyonya Knil di Tarakan. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://tirto.id/sejarah-jepang-mendarat-dan-betapa-loyonya-knil-di-tarakan-dckd>
- Martin, Bella, and Bruce Hanington. (2012). Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions. Massachusetts: Rockport Publisher.
- Melling, E. (2020). 10 principles of character illustration. Diakses 27 November 2022, dari <https://yesimadesigner.com/10-principles-of-character-illustration/>
- Milenia, S. (2021). Dengan Biola, WR Supratman Perkenalkan Lagu Indonesia Raya Tuk Pertama kalinya. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.tv/article/226311/dengan-biola-wr-supratman-perkenalkan-lagu-indonesia-roya-tuk-pertama-kalinya>
- Muhaimin, M. (2020). Perasaan Harry Truman Saat Bom Nuklir dijatuhkan di Hiroshima dan Nagasaki. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://international.sindonews.com/read/127004/42/perasaan-harry-truman-saat-bom-nuklir-dijatuhkan-di-hiroshima-dan-nagasaki-1596863324>
- Nadia, Y. (2022). Latar Belakang berdirinya Budi Utomo Beserta Tujuannya. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.kompas.com/skola/read/2022/09/13/100000569/latar-belakang-berdirinya-budi-utomo-beserta-tujuannya?page=all>
- Nessler, D. (2016). How to apply a design thinking, HCD, UX or any creative process from scratch. Diakses 27 November 2022, dari <https://medium.com/digital-experience-design/how-to-apply-a-design-thinking-hcd-ux-or-any-creative-process-from-scratch-b8786efbf812>
- Nur, F. A. (2018). Tinjauan Tentang Metode Rote Learning. Perbandingan Efektivitas Metode Rote Learning dan Metode Efektif Efisien dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca AL-Qur'an sesuai Ilmu Tajwid di SMP Negeri 3 Surabaya
- Polska, T. (2021). 5 basic principles of visual storytelling: How to tell stories without words. Diakses 27 November, dari <https://blog.icons8.com/articles/visual-storytelling-principles-stories-without-words/>

- Purnamasari, D. M. (2021). Peta, Militer Bentuk Jepang Yang Jadi Cikal Bakal TNI. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://nasional.kompas.com/read/2021/10/06/13391911/peta-militer-bentukan-jepang-yang-jadi-cikal-bakal-tni>
- Sardiman & A. D., Lestariningsih (2017). Aceh Angkat Senjata. *Sejarah Indonesia* (Vol. 2, pp. 50-51). Jakarta, Indonesia: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Sargeantson, E. (2022). Are card games considered board games? Diakses 25 September 2022, dari <https://mykindofmeeple.com/are-card-games-considered-board-games/>
- Satriana, L. B. (2020). Douwes Dekker, Sosok 'Asing' yang Membela Indonesia [Video Youtube]. Diakses 2 Februari 2023, dari <https://www.youtube.com/watch?v=371AIDj11mY>
- Siboro, A. (2010). 'Saya ini 21 Tahun dicekal' - Wawancara Abdul Haris Nasution. Diakses 3 Oktober 2022, dari <http://adesiboro.weebly.com/ah-nasution.html>
- SnapAgency. (2016). Persuasive Typography - What Font is More Trustworthy? Diakses 26 November 2022, dari <https://www.snapagency.com/persuasive-typography-what-font-trustworthy/>
- Schraw, G. J., & Robinson, D. H. (2008). Recent Innovations in Educational Technology That Facilitate Student Learning (Current Perspectives on Cognition, Learning, and Instruction). Charlotte, USA: Information Age Publishing, Inc.
- Sumarno, J. T. (2017). Linimasa Card Game Belajar Sejarah dan Interaksi sosial. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2017/Linimasa-Card-Game-Belajar-Sejarah-dan-Interaksi-Sosial/>
- Tanaka, T. (2019). Composition basics (3): Centre composition, Symmetrical Composition. Diakses 19 Februari 2023, from <https://snapshot.canon-asia.com/article/eng/part-3-composition-basics-center-composition-and-symmetrical-composition>
- Tumpi, T. (2016). Motif batik parang, ini Makna Dan Jenisnya. Diakses 27 November 2022 dari <https://tumpi.id/motif-batik-parang-ini-makna-dan-jenisnya/>

- Wirawan, A. R. (2018). Mekanima Inspira Nagara: Di Balik Pembuatan Linimasa card game - Permainan Edukasi sejarah Indonesia. Diakses 25 September 2022, dari <https://www.youtube.com/watch?v=sAyxhcb8rg&list=PLCUntZ-kM1Zf2gqNu5Fe3Zg8D8UWffq8T&index=5>
- Wirawan, A. R. (2022). Wawancara mengenai Permainan Kartu Linimasa [Zoom Interview].
- Woods, S. (2012). EUROGAMES: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games
- Zulfikar, F. (2021). Patriotisme: Arti, Perbedaan Dengan Nasionalisme Dan Contohnya. Diakses 28 Maret 2023, from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5640339/patriotisme-arti-perbedaan-dengan-nasionalisme-dan-contohnya>

