

DAFTAR PUSTAKA

- 99designs. (2017). *The Meaning of Logo Shapes*.
<https://99designs.com/blog/tips/logo-shapes/>
- Alfari, S. (n.d.). *Arsitektur Tradisional Rumah Betawi*. Arsitag.
- Anggraeni, R. (2022). *Mengenal Asal Mula Patung Hiu dan Buaya Surabaya*.
INews Jatim. <https://jatim.inews.id/berita/mengenal-asal-mula-patung-hiu-dan-buaya-surabaya>
- Arianingrum, S. (2010). *Cagar Budaya Surabaya Kota Pahlawan sebagai Sumber Belajar*. Universitas Sebelas Maret.
- Beltrami, D. (2020). *A board game design process: A game is a system*. UX Collective. <https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>
- Boardgame.id. (2019). *Sejarah Board Game indonesia - boardgame.id: Info Terbaru Board Game Indonesia & dunia*.
https://boardgame.id/?page_id=57210
- Bradley, S. (2015). *Design Principles: Compositional Flow And Rhythm — Smashing Magazine*. <https://www.smashingmagazine.com/2015/04/design-principles-compositional-flow-and-rhythm/>
- Braembussche, A. van den. (2009). *Thinking Art*. Springer Science + Business Media B.V.
- Cassie, J., & Wazenegger, T. (2017). *51 Mechanics: Action Point Allowance System*. <http://www.gamelevellearn.com/game/2017/4/7/51-mechanics-action-point-allowance-system>

- CNN Indonesia. (2018). *Bandung, Surga “Art Deco” di Indonesia - YouTube*.
<https://www.youtube.com/watch?v=e5SSAi9iivI&t=579s>
- Dani, A. R., & Wijono, D. (2017). Tipomorfologi Fasade Bangunan Pertokoan di Sepanjang Ruas Jalan Malioboro, Yogyakarta. *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia*.
- Dewanggarani, A. (2013). *Studi tentang Pengalaman Warga dalam Merespon Perubahan di Jalan Braga, Kota Bandung*. Universitas Padjadjaran.
- Dwiananto, S. (2003). Peningkatan Kualitas Lingkungan Fisik Alun-Alun Kota Yogyakarta sebagai Ruang Publik Kota. *Jurnal Perencanaan Wilayah Dan Kota*, 14(3).
- Fadilasari, D. (2019). Analisis Penerapan Art Deco Pada Rumah di Bandung Periode Perang Dunia I-II Studi Kasus: Tiga Villa dan Perumahan Dosen UPI. *Jurnal Arsitektur*, 9.
- Fauziah, S. M. N. (2018). Dari Jalan Kerajaan Menjadi Jalan Pertokoan Kolonial: Malioboro 1756-1941. *Lembaran Sejarah*, 14(2).
- Gaskin, J. (2022). *A Brief Guide to Unity — A Design Principle*. Venngage.
<https://venngage.com/blog/design-principle-unity/>
- Gobet, F., de Voogt, A., & Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. Psychology Press.
- Hakim, M. I. (2021). Budaya, Ekonomi, Dan Agama Etnis Tionghoa Di Semarang Tahun 1959 - 2000. *Journal of Indonesian History*, 9(2).
- Haryono, A. Y. (2015). Penanda Kawasan sebagai Penguat Nilai Filosofis Sumbu Utama Kota Yogyakarta. *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, 1(2).

- hatchdesign. (2016). *ELEMENTS OF DESIGN PART 1: LINE*.
<https://www.hatchdesign.ca/elements-of-design-part-1-line/>
- Haydan, R. (2019). *Wah, Board Game Buatan Indonesia Unjuk Gigi di Pasar Global!* <https://ekonomi.bisnis.com/read/20190916/12/1149009/wah-board-game-buatan-indonesia-unjuk-gigi-di-pasar-global>
- indonesialogistik. (2022). *Jenis Barang yang Dapat Dikirim dengan Jasa Ekspedisi*. <https://indonesialogistik.id/bisnis-logistik/jenis-barang-yang-dapat-dikirim-dengan-jasa-ekspedisi/>
- Keung, L. (2019). *The Principles of Design*.
<https://design.tutsplus.com/articles/the-principles-of-design--cms-33962>
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions 4th ed*. Clark Baxter.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2003). *Universal Principles of Design*. Rockport Publishers.
- Marder, L. (2019). *What Is the Definition of Art?*
<https://www.thoughtco.com/what-is-the-definition-of-art-182707>
- Mardon, A. A. (2021). *The History of Board Games*. Golden Meteorite Press.
- Martin, Bella., & Hanington, Bruce. (2012). *Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.
- Neurath, O. (1936). *International Picture Language: The First Rules of Isotype*. Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., Ltd.
- Nisa, A. F., & Haryanto, R. (2014). *Kajian Keberadaan Wisata Belanja Malioboro terhadap Pertumbuhan Jasa Akomodasi di Jalan Sosrowijayan dan Jalan Dagen*. *Jurnal Teknik PWK*, 1(3).

- Pick-up and Deliver / Board Game Mechanic / BoardGameGeek*. (n.d.). Retrieved September 13, 2022, from <https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2007/pick-and-deliver>
- Pradana, R. G. (2018). *Wali Kota Semarang: Budaya Tionghoa Bagian dari Budaya Indonesia*. <https://jateng.tribunnews.com/2018/02/07/wali-kota-semarang-budaya-tionghoa-bagian-dari-budaya-indonesia>
- Prawira, J. (2015). *7 Board Game Luar Negeri Bertema Indonesia*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2015/08/26/7-board-game-luar-negeri-bertema-indonesia>
- Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2019). Ondel-ondel kekinian: boneka besar Betawi di zaman modern. *Jurnal Desain Produk (Pengetahuan Dan Perancangan Produk)*, 3(6).
- Purwanto, E. (2010). Eksistensi “Pasar Semawis” sebagai Salah Satu Strategi Revitalisasi Kawasan Pecinan Semarang. *Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Kerekayasaan*, 31(2).
- Ritonga, M. W. (2021). *Wajah Indonesia di “Board Game” - Kompas.id*. <https://www.kompas.id/baca/muda/2021/10/17/wajah-indonesia-di-board-game>
- Rohman, T. (2020). *Kenapa Bandung Disebut Paris van Java? Ternyata Inilah Alasannya*. <https://phinemo.com/kenapa-bandung-disebut-paris-van-java-ternyata-inilah-alasannya/>
- RWH Shadow. (2020). *Tutorial Main Board Game - Kurir Kompleks - YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=R2uIC5EU59g>

- Saarani, D. (2020). *Perancangan Informasi Kesenian Ondel-Ondel Melalui Media Permainan Card Game*. Universitas Komputer Indonesia.
- Sakai, H., Enami, A., Shimonaka, T., Yamashita, K., & Sato, M. (2003). The Physiological and Psychological Effects of Color in the Interior Space. *AIC 2003 Bangkok: Color Communication and Management*.
- Sari, S. R., & Hendro, E. P. (2020). Konservasi Kampung Pecinan Semarang sebagai Media Integrasi yang Berdemensi Multikulturalism. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 4(1).
- Saryanto, U. A. (2021). Kajian Karakterisasi Jenis Huruf Avenir dan Kaitannya dengan Tingkat Keterbacaan. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 18(1).
- Schell, J. (2015). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (Second Edition). CRC Press.
- Selinker, M. (2011). *Kobold Guide to Board Game Design*. Paperback.
- Setu Babakan. (n.d.). *Rumah Panggung*. Retrieved November 9, 2022, from <http://www.setubabakanbetawi.com/rumah-panggung/>
- Sheha G, A. N., & A.P., G. (2011). Lifestyle Tradisional Betawi dan Pengembangan Permukiman yang Mengakomodasikan Pariwisata di Setu Babakan . *Prosiding Seminar Nasional Scan#2 : 2011 Life Style and Architecture*.
- Soegaard, M. (2016). *Emphasis: Setting up the focal point of your design*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/emphasis-setting-up-the-focal-point-of-your-design>

- Suciningtyas, D. (2018). *Tipologi Pelestarian Kawasan Jembatan Merah Kota Surabaya Berdasarkan Partisipasi Masyarakat*. Universitas Brawijaya.
- Sudarwani, M. M. (2010). Karakter Visual Kawasan Pecinan Semarang. *Majalah Ilmiah Universitas Pandanaran*, 8(18).
- Sudarwani, M. M. (2012). Simbolisasi Rumah Tinggal Etnis Cina Studi Kasus Kawasan Pecinan Semarang. *Momentum*, 8(2).
- Sulaksono, E. (2013). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Studi dan Kajian Kebudayaan Jawa*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sulistyo, A. (2020). Jakarta dari Masa ke Masa: Kajian Identitas Kota melalui Tinggalan Cagar Budaya. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 23(1).
- Susaty, R. (2008). *Seni dan Budaya Politik Jawa*. Koperasi Ilmu Pengetahuan Sosial .
- Susilo, S., & Suryaningsih, A. R. A. (2015). Monas sebagai Simbol Perjuangan Bangsa Indonesia. *Kepariwisata: Jurnal Ilmiah*, 9(3).
- Syariel, T. (2022). *Menyusuri Jejak "Parijs van Java" di Jalan Braga Halaman all - Kompasiana.com.* Kompasiana.
https://www.kompasiana.com/tonnysy/61fbc952b4616e5119335803/braga-yang-tak-pernah-kehilangan-pesonanya?page=all&page_images=7
- Watson, G. (2015). *Blue for trust, red for passion: how to pick a colour scheme for your brand*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/small-business-network/2015/aug/24/how-pick-colour-scheme-for-brand#:~:text=Red%20and%20yellow%20are%20colours%20usually%20associated%20with%20speed%20and%20efficiency>.

What are Affordances? (n.d.). Retrieved October 20, 2022, from
<https://www.interaction-design.org/literature/topics/affordances>

Yasyi, D. N. (2020). *Bandung, Kota dengan Julukan Mutiara Art Deco Terbesar Dunia*. <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/11/06/bandung-kota-dengan-julukan-mutiara-art-deco-terbesar-dunia>

Yogyakarta, B. D. I. (2018). *Transportasi Tradisional Andong Yogyakarta*.
Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpnbyogyakarta/transportasi-tradisional-andong-yogyakarta/>

Yudha, I. M. B. (2009). Distorsi Bentuk Imajiner untuk Pencapaian Harmoni.
Jurnal Seni Dan Pendidikan, 7(2).

