

DAFTAR PUSTAKA

- Beltrami, D. (2020). *A board game design process: A game is a system*.
<https://uxdesign.cc/a-board-game-design-process-a-game-is-a-system-5469dfa4536>
- Beynon, G. (2012). *Emotions: Living Life in Colour*. Inter-Varsity Press.
<https://ereader.perlego.com/1/book/1470674/0>
- Cahyati, N., Rukiyah, & Syafdaningsih. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Cakrawala Dini*, 9(2).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/11339/8164>
- Carter, R., Maxa, S., Sanders, M., Meggs, P. B., & Day, B. (2018). *Typographic Design: Form and Communication* (7th ed.). John Wiley & Sons.
<https://ereader.perlego.com/1/book/2787987/3>
- Christian, H. (2023). *Perancangan Ulang Visual Board Game "Ecofunopoly Emisi Karbon."*
- Darmo, B., Tashya, A., & Wardhani, A. (2022). *Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak*. 18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v18i1.21576>
- Despain, W. (2013). *100 Principles of Game Design*.
- Elizabeth. (2023). *Perancangan Ulang Visual Permainan Kartu Linimasa*.
<https://repository.uph.edu/55713/>
- Engelstein, G. (2021). *Game Production: Prototyping and Producing Your Board Game* (1st ed.). CRC Press.

- Fadilah, S., & Setyowati, S. (2014). *Peningkatan Pemahaman Kognitif Dalam Pengenalan Warna Melalui Media Imitasi Buah-Buahan Pada Kelompok Bermain Tunas Harapan Kemantren Gedeg Mojokerto*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/8463>
- Feresin, E. (2024). *Designing Board Games - Volume 1: Game Structure* (Vol. 1).
- Gupta, A. (2024). *The Imaginative Power of Illustrations in Children's Books*. SearchMyExpert.
<https://www.searchmyexpert.com/resources/illustrators/illustration-childrens-books>
- Harjani, C. (2021). Studi Efektifitas Permainan Papan sebagai Hiburan Edukatif bagi Anak Saat Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial*, 2021.
- Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini*. 9. www.journal.uniga.ac.id
- Jordi, D. (2017). *PERANCANGAN BOARD GAME EDUKATIF TENTANG PEDULI LINGKUNGAN UNTUK ANAK USIA 7-12 TAHUN*.
- Landa, R. (2019). *Graphic Design Solutions*. Clark Baxter.
- Latifa, U. (2017). *Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya*. 1(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>
- Lie, G. I. (2024). *Perancangan Ulang Papan Permainan "Gathering A Garden" Menjadi Visual Pekarangan Khas Indonesia*.
- Martin, Bella., & Hanington, Bruce. (2021). *Universal Methods of Design*. Rockport Publishers. <https://www.perlego.com/book/2920956/rockport-universal-125-ways-to-research-complex-problems-develop-innovative->

ideas-and-design-effective-

solutions?queryID=8e715d0f9b662c3a75481d648b12acc2&index=prod_BO

OKS&gridPosition=10&searchType=title

Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board

Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah

Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>

Maya, N. (2022). *Tutorial Cara bermain Board Game Mengenal Emosi |*

Permainan Anak [Video recording]. [https://youtu.be/3F-](https://youtu.be/3F-1UfYiQNC?si=L7cxPI5FDsNjglRQ)

[1UfYiQNC?si=L7cxPI5FDsNjglRQ](https://youtu.be/3F-1UfYiQNC?si=L7cxPI5FDsNjglRQ)

Naghdi, A. (2024). *How does shape language impact a character design? .*

<https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Nanda, S. (2024). *Mengenal 6 Emosi Dasar Manusia, Fungsi dan Cara Kerjanya.*

<https://www.brainacademy.id/blog/jenis-jenis-emosi-dasar-manusia>

Novaryant, M., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Arie Setiawan Prasida, T. (2024).

Artwork Board Game “My Pet” Sebagai Media Pengenalan Tanggung Jawab

pada Anak Novaryant. 9(1), 39–62. <https://doi.org/10.25105/jdd.v9i1.18450>

Pratiwi, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Untuk*

Meningkatkan Keterampilan Berbicara Dan Sikap Peduli Lingkungan Pada

Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/65648>

Purwanti, P. (2018). *13 Peranan Ilustrasi Dalam Komunikasi Visual.*

PakarKomunikasi. [https://pakarkomunikasi.com/peranan-ilustrasi-dalam-](https://pakarkomunikasi.com/peranan-ilustrasi-dalam-komunikasi-visual)

[komunikasi-visual](https://pakarkomunikasi.com/peranan-ilustrasi-dalam-komunikasi-visual)

- Putra, Y. D. (2022). *Pentingnya Anak Belajar Mengelola Emosi dan Cara Mengajarinya*. <http://yd.blog.um.ac.id/pentingnya-anak-belajar-mengelola-emosi-dan-cara-mengajarinya/>
- Rifda, A. (2021). *11 Arti Warna dalam Psikologi dan Filosofinya*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/best-seller/arti-warna-dalam-psikologi-dan-filosofinya/>
- Rogers, S. (2024). *Your Turn!* https://www.perlego.com/book/4246834/your-turn-the-guide-to-great-tabletop-game-design?queryID=a9fdd46ab1fe09360c40893b6b7baa53&index=prod_BOOKS&gridPosition=1&searchType=title
- Safitri, N. D., Afifah, A., & Rahmah, K. (2023). Bagaimana konsep warna diperkenalkan dengan media Bunga Pelangi? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2). <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.221>
- Santoso, T. B. (2022). The Benefit of Outdoor Activity for Child Development. *Annals of Physiotherapy & Occupational Therapy*, 5(4). <https://doi.org/10.23880/aphot-16000241>
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press. https://www.perlego.com/book/1573950/the-art-of-game-design-a-book-of-lenses-third-edition?queryID=a1f5d6e8ba8701b2220938ec14b3f2af&index=prod_BOOKS&gridPosition=1&searchType=title
- Shahbazi, N. (2024). *Shape Language Technique (What/Why/How)*. Pixune. <https://pixune.com/blog/shape-language-technique/#:~:text=the%20vertical%20orientations.->

,Shape%20Theory%20Character%20Design,and%20harmony%20in%20character%20designs.

Shipp, S. (2024). *Thematic Integration in Board Game Design*. CRC Press.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1201/9781003453765>

Slack, J. (2023). *The Board Game Designer's Guide to Careers in the Industry*.

<https://www.perlego.com/book/3804839/the-board-game-designers-guide-to-careers-in-the-industry>

Sofiana, S. (2022). *Melatih Kecerdasan Emosi Anak Sejak Dini dengan Bermain*

“Board Game Emo dan Sisi Mengenal Emosi.”

<https://suryawiki.tribunnews.com/2022/03/11/melatih-kecerdasan-emosi-anak-sejak-dini-dengan-bermain-board-game-emo-dan-sisi-mengenal-emosi?page=all>

Surya, C. M., Iskandar, Y. Z., & Marlina Leni. (2021). *Meningkatkan Kemampuan*

Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. Fatwa

<https://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/th/article/view/294>

Wijastuti, W. (2023). *Mengapa Gambar Ilustrasi Perlu Dibuat pada Buku Anak-*

Anak. Muffin Graphics. <https://muffingraphics.com/ilustrasi-pada-buku-anak-anak/>

Wirawan, A. R. (2022). *Menggali Emosi Lewat Board Game | Cerita Emo & Sisi*

[Video recording].

<https://youtu.be/FT5PV7WkrY0?si=SxpMzZlQM9i3OIEC>

Zainudin, A. (2022). *Pengertian Hue, Value, Saturation (HSV) dan Hue, Value,*

Lightness (HSL). <https://desain-komunikasi-visual->

s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Hue-Value-Saturation-HSV-dan-Hue-Value-Lightness-HSL/e9be52bfc3ff8544b09c9e0063132975a80db44a

