

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, M. W., & Abidin, M. R. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME KEWANIA SERIAL ADVENTURER SEBAGAI PARENTAL BONDING TOOL. *Jurnal Barik*, 2(2), 16–30.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fajriyanto Putro, A. (2018). *Perancangan Board Game “SHARK AND RESEARCHIST” Sebagai Media Edutainment Tentang Hiu di Indonesia untuk Usia Remaja*.
- Hozan, W. B. A. (2022). *Pemberi Pakan Kucing Otomatis Menggunakan NodeMCU Esp8266 Berbasis Internet of Things*.
- Imanudin, M. T. (2016). *Perancangan Board Game Dreamventure dalam Mengasah Kerja Sama Tim*.
- Putri, S. F., Daniar, A., & Rahman, A. (2024). Perancangan Desain Karakter untuk Board Game tentang Cerita Rakyat ‘Legenda Putri Komodo Dan Darman & Darmin’ untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*.
- Sari, A. K. (2017). *Perancangan Board Game Jejak Sebagai Pendukung Promosi Pariwisata*.
- Syarafina, B., Nisa, D. A., & Romadhona, M. (2022). PERANCANGAN BOARD GAME “GIGIKU SEHAT” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR KELAS 1-3. *Jurnal Imajinasi*, 6.
- Muchlisin, S., Purnomo, B. R. (2021). *Rancangan Model Bisnis Cafe Kucing Purradise*.