

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D., (2021). Analisis Penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) dalam Meningkatkan Kualitas Kerja Karyawan Bengkel Auto Dakar Ponorogo. Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Masters thesis, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. etheses.iainponorogo.ac.id
- Ahmad, Ismail, Z., Pita, M. (2022). Tindak Pidana Pembunuhan dengan Mutilasi dalam Hukum Pidana di Indonesia. *KRTHA BHAYANGKARA*, 16(2), 429-444. <https://doi.org/10.31599/krtha.v16i2.1612>
- Akwada Y. N., D. (2022). Cold Case: Factors That Promote Case Solvability. *Central European Management Journal*. <https://doi.org/10.57030/23364890.cemj.30.4.112>
- Alexander, Ronny. (2024). Unusual Suspect Review. Diakses pada 25 November 2025, dari <https://coopboardgames.com/cooperative-board-game-reviews/unusual-suspects-review/>
- Asy Syaffa Nada A. (2023). Memahami Pengertian Status Quo dan Contohnya. Kompas.com. Diakses pada 7 Desember 2025, dari <https://buku.kompas.com/read/3564/memahami-pengertian-status-quo-dan-contohnya>
- Brown, & Tim. (n.d.). *How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*.
- Budi Septiani, T. (2025). RELEVANSI METODE GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185. <https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>

- Cahyadi, L., Hanani, R., & Astuti, R. S. (2024). DIFUSI INOVASI APLIKASI LUNPIA BERBASIS SMART TOURISM DI KOTA SEMARANG. *NOVA IDEA*, 1(3), 4- 18. https://doi.org/10.14710/nova_idea.48255.
- Chavarria, J. (2025). Investigating Cold Homicide Cases in Michigan: Combining Investigating Cold Homicide Cases in Michigan: Combining Systematic Research with Experiential Insight Systematic Research with Experiential Insight. *Honors Theses*. 3940. https://scholarworks.wmich.edu/honors_theses/3940
- Douglas, E. (2020). Luminol in crime scene investigations. EBSCO. Diakses pada 1 Juni 2026, dari <https://www.ebsco.com/research-starters/applied-sciences/luminol-crime-scene-investigations#research-starter-title>
- Duncan, C. D. (2023). *Advanced crime scene photography*. CRC Press.
- Fadli, R., Wahyu, D., Suryana, E., Raden Fatah Palembang, U., & Dewasa Dini, U. (2023). *Perkembangan Masa Dewasa Dini dan Madya dalam Implikasinya pada Pendidikan Kata kunci*. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 6(9), 6545-6551. <https://doi.org/http://Jiip.stkipyapisdompou.ac.id>
- Fahrudin, R., & Ilyasa, R. . (2021). PERANCANGAN APLIKASI "NUGAS" MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN AGILE DEVELOPMENT. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 35–44. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.714>
- Fakultas Hukum Undana. (2025). *Fakultas Hukum Undana Edukasi Warga Kupang: Pentingnya Jaga Status Quo TKP Demi Penegakan Hukum*. Diakses pada 4 Desember 2025, dari <https://fh.undana.ac.id/2025/fakultas-hukum-undana->

[edukasi-warga-kupang-pentingnya-jaga-status-quo-tnp-demi-penegakan-hukum/](#)

- Guntarik, O., Davies, H., & Innocent, T. (2023). "Indigenous Cartographies: Pervasive Games and Place-Based Storytelling". *Space and Culture*, Vol. 28 No. 2, 221-236. <https://doi.org/10.1177/12063312231155348>
- Gussela, M. D., Kurniawati, M., Satria N, J., Hermanto, D., Fauziansah, S., & Saebani, B. A. (2025). Fenomena "No Viral No Justice" Perspektif Teori Penegakkan Hukum. *R2J*, 7(2). <https://doi.org/10.38035/rrj.v7i2>
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). PSIKOLOGI WARNA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI: PENGARUH WARNA TERHADAP EMOSI, PERSEPSI, DAN PERILAKU KONSUMEN. In *Online Journal System* (Vol. 1, Issue 1). <https://jurnalp4i.com/index.php/psikis>
- Hariadi, A. H., Budwaspada, A. E. (2023) PENGARUH SELF-CONGRUITY DAN CELEBRITY ATTACHMENT PENONTON VTUBER TERHADAP CONSUMER ENGAGEMENT DI YOUTUBE. *Ekonomi dan Bisnis: Berkala Publikasi, Gagasan Konseptual, Hasil Penelitian, Kajian, dan Terapan Teori*, 27(2), 72-82. <https://doi.org/10.24123/jeb.v27i2.5817>
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). Metodologi Penelitian Penciptaan Karya Practice-Led Research and Practice-Based Research Seni Rupa, Kriya, Dan Desain—edisi Revisi. Penerbit Andi.
- Kumalasari, L. D., Hapsari, I., & Sujatmiko, G. (2024). Perancangan *board game* untuk meningkatkan kesadaran remaja dalam berlalu lintas. *Productum*:

Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk), 7(2), 155-160.

<https://doi.org/10.24821/productum.v7i2.6057>

Lai, Y. (2024). "Environmental narratives sustainable futures: exploring spatial storytelling in games design to elicit ecological empathy and action: an exegesis presented in partial fulfilment of the requirements for the degree of Masters of Design at Massey University, Wellington, New Zealand". (Doctoral dissertation, Massey University).

Lemish, N., Kaliberda, O., Kryzhko, O., & Ovchynnikova, I. (2024). Etymology and development of semantics of 'Angel' and 'Demon' in English, Dutch, and Ukrainian: a comparative study. *Studies About Languages*, (45), 27–42.

<https://doi.org/10.5755/j01.sal.1.45.36380>

Luqman Hakim, M., Sukartiningsih, W., (2023) . PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN DETEKTIF UNTUK KETERAMPILAN MENULIS TEKS ARGUMENTASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Wahyu Sukartiningsih. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(9), 1904-1913. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54470>.

Mangundjaya, W. L., Wicaksana, S. A., & Ersya, C. H. A. I. (2022). *Board game: Cara pembelajaran yang menyenangkan bagi orang dewasa. SOSIO KONSEPSIA:*

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kesejahteraan Sosial, 11(2).

<https://doi.org/10.33007/ska.v11i2.3078>

METRO TV. (2025, November 13). Gempar! Mayat Ditemukan di Gubuk Garut, Apa yang Terjadi?. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8vh5zlMGVIA>

- Mufti, R. K., & Wahyudi, E. (2021). Penyidikan Tindak Pidana Pembunuhan Biasa Dengan Pelaku yang Melarikan Diri. *Jurnal Esensi Hukum*, 3(1), 92-100.
<https://journal.upnvj.ac.id/index.php/esensihukum/index>
- Muqita, B. (2020). Saksi Pidana Pembunuhan Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dengan Hukum Islam. *AL-ISHAH: Jurnal Ilmiah Hukum*, 23(1), 1-38.
<https://doi.org/10.56087/aijih.v23i1.33>
- Naatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023, July). Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. In *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).aatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023, July). Media Gamifikasi Dan Self Regulated Learning Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. In *SIPTEK: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, No. 1). <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/siptek/article/view/180>
- Neilson, G. L., Martin, K. L., Powers, E., Merrifi, R., Calhoun, J., Stevens, D., Brown, T., Takeuchi, H., Osono, E., Shimizu, N., Garvin, D. A., Levesque, L. C., Lawler, E. E., Akula, V., Jones, G., Henkel, J., & Reitzig, M. (2008). *The Secrets to Successful Strategy Execution The Next Revolution in Productivity Design Thinking The Contradictions That Drive Toyota's Success The Multiunit Enterprise Why Are We Losing All Our Good People? Business Basics at the Base of the Pyramid How the Best of the Best Get Better and Better Patent Sharks HOW TO DELIVER ON A GREAT PLAN*. www.hbr.org

- Ningtyas, S. I. (2023) PENGGUNAAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871-880.
<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Pamungkas, M. D. (2023). *Serious Game* Pembelajaran Teknik Akuisisi Forensika Digital Untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat. (Disertasi), Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. Retrieved from
<https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/57037>
- Purbo Christianto, L., & Syifa Rahmani Amalia, dan. (2022). *Penyusunan Alat Ukur Hardiness untuk Individu pada Tahap Perkembangan Dewasa Awal*. Malang: Universitas Negeri Malang, 132-141.
<https://conference.um.ac.id/index.php/psi/article/view/2937>
- Radzi, S. H. B. M., Ying, T. Y., Abidin, M. Z. Z., & Ahmad, P. A. (2020). The effectiveness of board game towards soft skills development for higher education. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 19(2), 94-106.
doi:10.17051/ilkonline.2020.02.111
- Ramadhanti¹, D. P., Cahyo, T., ¹jurusan Desain, K., Bahasa, F., & Seni, D. (2022). ANALISIS FORMALISTIK PADA POSTER FILM BUMI MANUSIA. *Jurnal Barik*, 3(2), 57–65.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Reski Amalia, A., Renggong, R., & Shadiq, A. (2021). YURIDIS PELAKSANAAN OLAH TEMPAT KEJADIAN PERKARA DALAM PENCARIAN ALAT BUKTI. *Clavia : Journal Of Law*, 19(3).
<https://doi.org/10.56326/clavia.v19i3.1276>

- Ritonga, Y. A., Najemi, A., & Liyus, H. (2024). Fungsi Sidik Jari Pada Proses Penyidikan Dalam Mengungkap Tindak Pidana Pembunuhan Berencana. *PAMPAS: Journal Of Criminal Law*, 5(3), 254-265.
<https://doi.org/10.35586/esensihukum.v3i1.96>
- Romadhon, Y. (2024). Pelaksanaan Penyelidikan dan Penyidikan dalam Mengungkapkan Kasus Tindak Pidana Pembunuhan Berencana. Masters thesis, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
<https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/36805>
- Romdona, S., Senja Junista, S., & Gunawan, A. (2025). TEKNIK PENGUMPULAN DATA: OBSERVASI, WAWANCARA DAN KUESIONER. *JISOSEPOL: JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39-47.
<https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Rudijono, R., Sujatmiko, G., & Cintya, H. (2025). Analisis Mekanisme *Board game* Pandemic Menggunakan Metode MDA. *Anggit: Jurnal Desain Produk*, 2(2), 58-68. [10.59997/ajdp.v2i2.5418](https://doi.org/10.59997/ajdp.v2i2.5418)
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Designing user interface of a mobile learning application by using a design thinking approach: a case study on UNI course. *Journal of Marketing Innovation (JMI)*, 2(2), 14-32.
<https://doi.org/10.35313/irwns.v13i01.4210>
- Sentanu, B. R., Aminulloh, M., Syamsul, R., & Arif, M. ' . (2025). *Analisis Hukum Kompetensi Anggota Samapta Dalam Melaksanakan Tugas Tindakan Pertama Tempat Kejadian Perkara Lalu Lintas* (Vol. 4).

- Septiningsih, W. (2017). *PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FILOSOFI SURJAN JOGJA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING. INVENSI: Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, 2(1), 51-76.
<https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1807>
- Stevany, E., Fatika, I., Zaki, M., Dwi, R., & Antoni, H. (2024). Tinjauan Yuridis Terhadap Kasus Pembunuhan Dengan Racun Sianida. *HEMAT: Journal of Humanities Education Management Accounting and Transportation*, 1(1), 41-49. <https://doi.org/10.57235/hemat.v1i1.2064>
- Subandi, S. P., Iman N., & Syam A. R. (2022). DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PENDIDIKAN ANAK. *Al-Kamal: Jurnal Kajian Islam*, 2(1), 243.
<https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/view/23>
- Sugiono, S. (2024). Proses Adopsi Teknologi Generative Artificial Intelligence dalam Dunia Pendidikan: Perspektif Teori Difusi Inovasi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 110–133. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v9i1.4859>
- Suryanto, Feri, Suaidah, dan Faruk Ulum. (2021). Perancangan Aplikasi Pemilihan Kepala Desa dengan Metode UX Design Thinking (Studi Kasus: Kampung Kuripan). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 52-60.
<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/853/0>.
- Toolin, K., van Langeraad, A., Hoi, V., Scott, A. J., & Gabbert, F. (2022). Psychological contributions to cold case investigations: A systematic review. *Forensic Science International: Synergy*, 5.
<https://doi.org/10.1016/j.fsisyn.2022.100294>

Winasis, B. (2020). *Kronologi Pembunuhan Sadis Wanita Dimasukkan Kardus di Deli Serdang, Warga Heboh Kerumuni TKP*. Tribunnews. Diakses pada 4 Desember 2025, dari <https://wow.tribunnews.com/2020/05/07/kronologi-pembunuhan-sadis-wanita-dimasukkan-kardus-di-deli-serdang-warga-heboh-kerumuni-tpk?page=all>

Zaim Abdullah, H., Fatmawati, S., & Ode Muhram, L. (2023). FUNGSI OLAH TEMPAT KEJADIAN PERKARA (TKP) DALAM PENYIDIKAN (Studi di Polda Sultra). *Sultra Law Review*, 5(2), 3007-3017. <https://jurnal-unsultra.ac.id/index.php/sulrev>

Zuhri, S., Fadil, C. (2024). PERAN MEDIA DIGITAL DALAM PENEGAKAN HUKUM DI MASYARAKAT. *Crossroad Research Journal*, 1(4), 118–139. <https://doi.org/10.61402/crj.v1i4.182>

Intelligentia - Dignitas