

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Y., & Nugraha, A. W. (2019). Menentukan Identitas Kota Tasikmalaya dengan Pendekatan The City Branding Hexagon. *Jurnal ALTASIA (Edisi Spesial Seminar Nasional Pariwisata)*, 2(2).
- Anholt, S. (2007). *Competitive Identity: The New Brand Management for Nations, Cities and Regions*. Palgrave Macmillan.
- Amrullah, A.A., Nurbaeti, N., Ratnaningtyas, H., Manumpak, D., Singh, M.R., & Budi, J. (2022). Pengaruh City Branding Dan City Image Terhadap City Identity Dan Keputusan Berkunjung Wisatawan Ke Kota Jakarta, Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 11(2), 325-336.
- Auliya, A. (2019). Strategi Perencanaan Pariwisata Perkotaan Menggunakan Soar Model: Studi Kasus Kota Depok, Jawa Barat. *Jurnal Hospitality dan Pariwisata*, 5(2), 62-75.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Rev. ed.). Rajawali Pers.
- Baloglu, S. and McCleary, K. (1999) A Model of Destination Image Formation. *Annals of Tourism Research*, 26(4), 868-897.
- Cerepinko D et al. (2025). Less Is More in Digital Games Too: A Comparative Analysis of Visual Elements of Physical and Digital Versions for Two Tabletop Games. *Applied Sciences*, 15 (715), 1 - 17
- Chelsea, F., Yuwono, E.C., & Yusuf, V. (2024). Strategi Penerapan Gaya Ilustrasi Pada Desain Kemasan Board Game Sesuai Preferensi Generasi Z. *JADECS: Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies*, 9(1), 12-25.

- Crompton, J. L.. (1979). An Assessment of the Image of Mexico as a Vacation Destination and the Influence of Geographical Location Upon That Image. *Journal of Travel Research*, 17(4), 18–23.
doi:10.1177/004728757901700404
- Dwistiyawan, D.M., & Setiawan, T.A. (2017). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. *NIRMANA*, 17(2), 102-109.
- Echtner, C.M., & Ritchie, J.R. (2003). The meaning and measurement of destination image. *THE JOURNAL OF TOURISM STUDIES*, 14(1), 37-48.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2020). *Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms*. CRC Press.
- Febriansyah, H. (2021). *Engagement Untuk Generasi Z*. Prenada Media Publishing.
- Hackett, L. J., & Coghlan, J. (2023). Why Monopoly Monopolises Popular Culture Board Games. *M/C Journal*, 26(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.2956>
- Hamid, M., Subakti, H., Sari, A. C., Jumarlis, M., Suleman, N., Mansyur, M., Nurlely, L., Rabiula, A., Rela, I., Nasbey, H., Simarmata, J., & Mirfan. (2024). *Media Pembelajaran Di Era Digital: Perkembangan, Konsep, dan Fungsi*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartono, V. (2018). Perancangan Inovasi Pengenalan Wisata Pecinan Bandung Tempo Dulu Melalui Permainan. *Jurnal Telematika: Industrial Engineering Seminar and Call for Paper (IESC) 2018*, 68–73.

- Haryati, T., & Wahid, J. (2018). Pengaruh City Branding “Beautiful Malang”, Citra Kota, Terhadap Minat Berkunjung dan Keputusan Berkunjung. *Jurnal Sketsa Bisnis*, 5(2), 123-132.
- Hayati, E. N. (2024). KARAKTERISTIK BELAJAR GENERASI Z DAN IMPLIKASINYA TERHADAP DESAIN PEMBELAJARAN IPS. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.8>
- Heizer, J., Render, B., & Munson, C. (2020). *Operations Management: Sustainability and Supply Chain Management (13th ed.)*. Pearson.
- Helaluddin, H., Tulak, H., & Rante, S. V. N. (2019). Strategi Pembelajaran Bahasa bagi Generasi Z: sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 31–46. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.499>
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1).
- Idris, M., & Hartono, I. B. (2022). *Ensiklopedia Kota Depok*. Khalifah Mediatama.
- Indrawati, M., & Sari, Y. I. (2024). Memahami Warisan Budaya dan Identitas Lokal di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 18(1), 77–85. <https://doi.org/10.21067/jppi.v18i1.9902>
- Interaction Design Foundation. (2016, Mei 25). *What is Design Thinking (DT)?*. Diakses pada 28 Maret 2026, dari <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking>

- Karim, M. A., Utomo, G. J., & Fauziah, B. (2019). Kualitas Hidup Dan Pertumbuhan Ekonomi, Studi Kasus Dki Jakarta Dan Daerah Penyangganya. *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*, 15(3), 227-247.
- Karunia, K., Prestiliano, J., & Prasida, A.S. (2025). Perancangan Boardgame Bertema Cerita Rakyat Sebagai Media Edukasi Pengenalan Sejarah Kota Salatiga. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2(4), 1-16.
- Khairunisa W. A, Suhardjo, Munandar A. (2020). The Commuting Pattern Analysis Of Commuters From Depok City West Java. *Spatial: Wahana Komunikasi dan Informasi Geografi*, 20 (2), 1 – 9.
- Komara, D. A., & Widjaya, S. N. (2024). Memahami perilaku informasi Gen-Z dan strategi melawan disinformasi: Sebuah tinjauan literatur penggunaan media sosial. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 10(2), 155–174.
<https://doi.org/10.20961/jpi.v10i2.85775>
- Kompas.com. (2021, Maret 2). *Sejarah hari ini 2 Maret 2020: Warga Depok terkonfirmasi sebagai pasien pertama Covid-19 di RI*. Diakses pada 31 Mei 2025, dari <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/03/02/05250091/sejarah-hari-ini-2-maret-2020-warga-depok-terkonfirmasi-sebagai-pasien>
- Kotler, P., Haider, D. and Rein, I. (1993). *Marketing Places. Attracting Investment, Industry and Tourism to Cities, States, and Nations*. Maxwell Macmillan Int.
- Krisan Putri, F., Manalu, S. R., & Suryanto Gono, J. N. (2024). POLA KONSUMSI INFORMASI MELALUI MEDIA DI KALANGAN GENERASI Z (Studi

- terhadap SMAN 4, SMAN 9, SMA Mardisiswa, dan SMA Al-Azhar 14 di Kota Semarang). *Interaksi Online*, 12(4), 279-295.
- Lestari, F., Dali, M.M., & Che-Ha, N. (2020). City branding in Indonesia: The urgency of public communication, involvement, and inter-sectoral collaboration. *Malaysian Journal of Society and Space*, 16(2), 1-13.
- Limantara, D., Waluyanto, H.D., & Zacky, A.A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*.
- McQuail, D. (2010). *Mcquail's Mass Communication Theory (6th ed.)*. SAGE Publications.
- Mulyadi. (2016). *Sistem Akuntansi (4th ed.)*. Salemba Empat.
- Natalia, N., Setiawan, K., & Harnoko, I. (2019). Perancangan board game "Menjadi Indonesia" sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia untuk anak. *Jurnal Rupaka*, 2(1), 55–64. <https://doi.org/10.24912/rupaka.v2i1.13661>
- Parantika, A., Rukendi, C., Sandi Wachyuni, S., & Wiweka, K. (2025). Thematic Trends of Café Board Games and Their Impact on Consumers Intention to Visit. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 19(1), 15–32.
- Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.
- Purnamawati, N., Hidayat, M. A., & Wahyuningsih, S. (2024). Tiktok , Identitas Sosial Dan Stereotip Negatif Etnik Madura Di Kalangan Gen-Z. *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 9(1), 51–70. <https://jurnal.unpad.ac.id/sosioglobal/article/view/58534>

- Rahma, N. A., Soemardiono, B., & Cahyadini, S. (2023). Penilaian pengaruh aspek place identity, familiarity dan attachment terhadap daya tarik ruang publik di Surabaya Utara. *Jurnal Penataan Ruang*, 18(1), 40–45.
<https://doi.org/10.12962/j2716179X.v18i1.15955>
- Ramirez, Kristoffer Paulo. (2018). A SYSTEMATIC REVIEW OF GEN Z'S LEARNING CHARACTERISTICS AND PREFERENCES.
- Seemiller, C., & Grace, M. (2019). *Generation Z: A Century In The Making*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429442476>
- Soeherman, Bonnie. (2019). *Fun Research: Penelitian Kualitatif dengan Design Thinking*. Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Edisi ke-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, N. (2023). Pengembangan media board game interaktif Jelajah Nusantara berbantuan flashcard untuk kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 827–838.
- Syahbani, N., A., R., & Patrianti, T. (2026). Strategi Humas Pemerintah Kota Depok dalam Sosialisasi Kebijakan Car Free Day. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Administrasi Publik dan Kebijakan Negara*, 3(1), 117–129.
<https://doi.org/10.62383/komunikasi.v3i1.876>
- Tempo.co. (2023, Mei 24). *Viral kemunculan hewan diduga babi ngepet di Depok, bikin heboh grup RW*. Diakses pada 7 Juni 2025, dari <https://www.tempo.co/arsip/viral-kemunculan-hewan-diduga-babi-ngepet-di-depok-bikin-heboh-grup-rw--184687>

- Weirian, J., Setiawan, T. A., & Utami, B. S. (2019). Perancangan Visual Artwork Board Game Edukasi Membangun Sikap Toleransi. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(2), 43-54. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v13i2.21938>
- Wijayanti W. P, Machmud S. K, Subagiyo A. (2023). Linkage among Two Satellite Cities: What makes People Move? (Case Study: Bogor Regency and Depok City). *Journal of Regional and Rural Studies*, 1 (1), 1 – 5.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Pradnya Paramita.

