

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Sinta., & Iswandi, Heri. (2023). *Boardgame sebagai media literasi digital mengenai pemajuan kebudayaan di Kota Palembang. Besaung: Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(1), 108–119. Diakses dari <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung/article/view/2978/1961>
- Anggraeni, Andin Devi. (2023). *Pengembangan media permainan werewolf untuk mengenalkan keragaman sosial budaya Indonesia pada siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(3), 3709–3720.
- Audria, Grasella Davina. (2024). *Perancangan boardgame sebagai media untuk melestarikan kue tradisional Nusantara kepada anak-anak. Jurnal Rupa Matra: Desain Komunikasi Visual, Seni Grafis dan Multimedia*, 3(1), 44–64. Diakses dari <https://journal.iteba.ac.id/index.php/jurnalrupamatra/article/view/380/222>
- Aini, Lazimah Nur., & Purwaningsih, Sri Mastuti. (2024). *Pengaruh metode pembelajaran game-based learning berbasis media boardgame ular tangga terhadap kemampuan penalaran siswa kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. AVATARA: e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 1–12.
- AIP Publishing. (2023). *Educational games on Indonesian culture: A learning tool. AIP Conference Proceedings*, 2508(1), 020021.
- Aprianti, M., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. furi. (2022). *Kebudayaan Indonesia di Era Globalisasi terhadap Identitas Nasional Indonesia. Edu Maspul*, vol.6, 996–998.
- Bappeda Kabupaten Gunungkidul. (2023). *Informasi pembangunan tahun 2023. Pemerintah Kabupaten Gunungkidul*. Diakses dari

<https://bappeda.gunungkidulkab.go.id/wp-content/uploads/2024/11/informasi-pembangunan-2023-gabungan.pdf>

BBC Three. (2022, Maret 14). *How role-playing games are changing young people's lives.* BBC.

Diakses dari <https://www.bbc.com/bbcthree/article/ab3db202-341f-4dd4-a5e7-f455d924ce22>

Boards & Bees. (2014, February 11). The Eleven: Dexterity Games. Boards & Bees. Diakses dari <https://boardsandbees.wordpress.com/2014/02/11/0327/>

Djamaris, Aurino. (2023). *Design thinking: Menyelesaikan masalah dengan kreativitas.* Universitas Bakrie.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*

Hibatulloh, S., Sa'adah, N. L., & Marwan, I. (2023). Strategi Penumbuhan Minat Baca Remaja Melalui Modifikasi Cerita Rakyat. *Journal of Education Research*, 4(1), 267-275. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.157>

Indonesia Baik. (2021). Kenali kosakata warna dalam bahasa Indonesia. IndonesiaBaik.id. Diakses dari <https://indonesiabaik.id/infografis/kenali-kosakata-warna-dalam-bahasa-indonesia>

Järvinen, Aki. (2004). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and Desain.* *Game Studies*, 4(1).

Diakses dari <https://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/>

Kosa Warna Indonesia. (2021). Kosa Warna Indonesia. Scribd. Diakses dari <https://id.scribd.com/document/550360884/Kosa-Warna-Indonesia>

Madden, C. (2010, February 4). Werewolf: How a parlour game became a tech phenomenon. WIRED. Diakses dari <https://www.wired.com/story/werewolf>

Mafiascum Wiki. (n.d.). Game of Mafia. Diakses 24 Juli 2026, dari https://wiki.mafiascum.net/index.php?title=Game_of_Mafia

Nasrulloh, M., Noviadi, B. R., & Kristalydia, I. (2018). *Perancangan boardgame edukatif untuk mengenalkan cita-cita bagi anak usia 6–9 tahun. ARTIKA: Jurnal Seni dan Desain*, 3(1), 18–28.

Ogres Fandom. (2025). *History of role-playing games*. Diakses 22 September 2025, dari https://ogres.fandom.com/wiki/History_of_Role-playing_Games

Putranto, A. (2003). *Pandangan masyarakat Gunungkidul terhadap pelarian Majapahit sebagai leluhurnya: Kajian atas data arkeologi dan antropologi. Humaniora*, 15(2), 224–233.

Rahardaya, A. K., & Kurniawan, F. (2022). Mengontrol kebebasan perilaku menggunakan teknologi digital dengan digital detox. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 6(1), 84–101. <https://doi.org/10.51544/jlmk.v6i1.2440>

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.

Salamah, Siti Zahro. (2024). *Nilai kebudayaan Yogyakarta dalam buku 10 Cerita dari 5 Penjuru Yogyakarta karya Tria Ayu Kusumawardhani*. Dalam *Prosiding Pijar: Pedagogi Bahasa dan Sastra Indonesia* (Vol. 1, hlm. 182–190). Universitas Muhammadiyah Tangerang.

- Scribd. (2021). *Cara bermain Werewolf*. Scribd. Diakses dari <https://www.scribd.com/document/550783364/Cara-Bermain-Werewolf>
- Sofian, Alfi Syaiful. (2020). *Perancangan boardgame edukatif (BAB II)*. Universitas Komputer Indonesia Repository. Diakses dari https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5922/8/UNIKOM_Alf%20Syaiful%20Sofian_BAB%20II.pdf
- Soltis, A.E. (2025, September 24). chess. Encyclopedia Britannica. Diakses dari <https://www.britannica.com/topic/chess>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2)*. Alfabeta.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica (2025, September 4). go. Encyclopedia Britannica. Diakses dari <https://www.britannica.com/topic/go-game>
- The New Paper. (2022, Oktober 18). *Helping dyslexic students with role-playing games. The New Paper (TNP)*. Diakses dari <https://www.tnp.sg/news/singapore/helping-dyslexic-students-role-playing-games>
- The Strong National Museum of Play. (n.d.). *Dungeons & Dragons: The first 50 years of storytelling*. Google Arts & Culture. Diakses 24 Juli 2026, dari <https://artsandculture.google.com/story/dungeons-amp-dragons-the-first-50-years-of-storytelling-the-strong/jwUhqeUB49cvBg?hl=en>
- Walsh, K. (2023, Juni 6). *Boardgames: A brief history. Well Played Asheville*. Diakses dari <https://wellplayedasheville.com/blog/board-games-a-brief-history/>

Wikipedia. (2025). *Permainan bermain peran*. Diakses 22 September 2025, dari
https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_bermain_peran

Wikipedia. (2025). *Rules of Play*. Diakses 22 September 2025, dari
https://en.wikipedia.org/wiki/Rules_of_Play

Wikipedia contributors. Mafia (party game). Wikipedia, The Free Encyclopedia.
Diakses 24 Juli 2026, dari
[https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_\(party_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia_(party_game))

Wikipedia contributors. Dungeons & Dragons. Wikipedia, The Free Encyclopedia.
Diakses 24 Juli 2026, dari
https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

