

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Darmadi, H. 2018. *Asyiknya Belajar sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
Hidayatno, dkk. (2018).
- Hinebaugh.P. 2009. *Bermain untuk Belajar*. Yogyakarta: LeutikaPrio Jeffrey
A Board Game Education. USA : R & L Education.
- Rustan, Surianto. 2009. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia
Pustaka Utama.
- Landa, Robin. 2013. *Graphic Design Solutions*.

JURNAL

- Streit Kartini Aprilia, Hadi. 2016. *Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15 Tahun*.

INTERNET

- Suprpto : <https://voi.id/berita/3980/kebiasaan-i-ngumpul-i-bikin-sulit-penerapan-i-social-distancing-i>
- Journal Plos One : <https://health.grid.id/read/352132741/mumpung-wfh-3-tips-habiskan-waktu-bersama-keluarga-bermanfaat-bagi-kesehatan-dan-jauh-dari-stress?page=all>
- COVID-19 diremehkan dan dianggap konspirasi*. <https://news.detik.com/berita/d-5097610/analisis-sosiolog-kenapa-ada-orang-tak-percaya-bahaya-corona>
- Edukasi COVID-19*. <https://news.detik.com/berita/d-5047490/yurianto-edukasi-corona-harus-dilakukan-bersama-bukan-hanya-pemerintah>
- Penelitian terhadap BG*. <https://bobo.grid.id/read/081934743/suka-bermain-board-game-ternyata-bisa-tingkatkan-kemampuan-otak?page=all>

ILMUWAN

<https://www.kompas.com/sains/read/2020/05/19/160300023/pengembangan-vaksin-corona-di-indonesia--ini-teknologi-yang-digunakan?page=all>

LBM EIJKMAN

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/03/17/190000869/sejarah-lembaga-eijkman>

KONTRAKTOR : SEKRETARIAT KABINET REPUBLIK INDONESIA

<https://setkab.go.id/menteri-pupr-konstruksi-sudah-78-optimis-pembangunan-fasilitas-di-pulau-galang-sesuai-target/>

KICKSTARTER SURVEY

<https://www.digitaltrends.com/web/most-successful-kickstarter-campaigns/>

<https://boardgame.id/board-game-sukses-ungguli-video-game/>

1. Definisi Board Game

Streit Kartini Aprilia, Hadi. 2016. *Perancangan Board Game Edukasi Pendidikan*

Moral Dengan Menggunakan Tokoh Cerita Rakyat Nusantara Untuk Usia 13 – 15. <http://repository.unpas.ac.id/43567/>

2. Sejarah Board Game

<https://medium.com/@peterattia/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3323/3006>

3. Tahap Perancangan Board Game

<https://www.terandik.net/2019/12/panduan-membuat-board-game-paling.html>

4. Definisi COVID-19

<https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public#:~:text=Apa%20itu%20COVID%2D19%3F,%2C%20Tiongkok%2C%20bulan%20Desember%202019>

5. Klaster Keluarga

<https://republika.co.id/berita/qgbehu328/klaster-keluarga-terjadi-dari-anggota-yang-keluar-rumah>

7. Kelemahan Virus Corona

<https://health.kompas.com/read/2020/04/14/115800168/5-kelemahan-virus-corona?page=all>

8. Manfaat Bermain Board Game Keluarga

<https://www.scholastic.com/parents/kids-activities-and-printables/activities-for-kids/arts-and-craft-ideas/benefits-board-games.html>

Referensi Visual

Mekanik Board Game Pandemic

<https://boardgame.id/mekanik-101-action-point-allowance-sang-pabrik-ap/>

Alasan Pemilihan Pandemic

AWARDS

<https://www.google.com/search?safe=strict&sxsrf=ALeKk00QEF7UEcwIV51xs-z5jCDAvW0bFw:1603462664926&q=pandemic+games+100+best+new+family+game&stick=H4sIAAAAAAAAAAONgFuLSz9U3MEkuMSkpVAKzTZOy0s3StGSzk630E8sTi1IgzHx5Zl5eapEVmFP8iDGCW-Dlj3vCUv6T1py8xujJhV-9kAYXm2teSWZJpZAcF58UkqUaDFI8XEh8nkWs6gWJeSmpuZnJ CumJuanFCoYGBgpJqcUICnmp5QppibmZOZVgGQDgcFQXvgAA AA&sa=X&ved=2ahUKEwitmrb088rsAhUYfSsKHelaAVwQri4wFn oECAQQNQ>

WAWANCARA

<https://boardgame.id/wawancara-matt-leacock-keluarga-2/>

Wawancara Matt Leacock tentang board game:

<https://boardgame.id/wawancara-matt-leacock-keluarga-2/>

Referensi:

<https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/palagan-permainan-edukasi-untuk-mencegah-covid-19-1uer7QGkkjX>