

Daftar Pustaka

- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 230-238.
- Arum, L. S. (2023). Karakteristik generasi z dan kesiapannya dalam menghadapi bonus demografi 2030. *Accounting student research journal*, 59-72.
- Aulia, E. R. (2021). Pentingnya pendidikan karakter pada anak SD sebagai bentuk implementasi PKN. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–101–10.
- Bakhtiar, S. H. (2024). Fenomena judi online: Faktor, dampak, pertanggungjawaban hukum. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 1016–1026.
- Dewi, S. L. (2018). Bonus Demografi Di Indonesia: Suatu Anugerah Atau Petaka. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research*, 17-23.
- Diananda, A. (2018). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA*, 116–133.
- Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M. (n.d.). *Desain Karakter Tokoh Animasi*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.
- Heryanah, H. (2015). Ageing population dan bonus demografi kedua di Indonesia. *Populasi*, 1-16.
- Hinebaugh, J. P. (2009). *A board game education*. R&L Education.
- Hutagalung, D. e. (2025). Edukasi dan pencegahan terhadap narkoba dan judi online di SDN 011 Jorong Paraman Utara Nagari Rabi Jonggor. *Ambacang: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1-10.
- Jan L. Plass, R. E. (2019). *Handbook of Game-Based Learning*. The Massachusetts Institute of Technology.
- Janottama, I. P. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya*, 25-41.
- Juhara, N. F. (2025). Efektivitas penegakan hukum terhadap judi online di Indonesia: Analisis yuridis dan sosiologis. *Journal of Contemporary Law Studies*, 153–164.
- Kalaka, Y. M. (2023). Game edukasi pembelajaran matematika untuk anak-anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 1-10.
- KOMDIGI. (2024, Juli 16). *Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya*. Retrieved from KOMDIGI: <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya>

- KOMDIGI. (2024, Desember 4). *Kemkomdigi Tindak 49.239 Konten Judi Online, Tiga Akun Instagram Populer Terlibat*. Retrieved from KOMDIGI:
<https://www.komdigi.go.id/berita/rilis-gpr/detail/kemkomdigi-tindak-49239-konten-judi-online-tiga-akun-instagram-populer-terlibat>
- Laras, A. S. (2024). Analisis dampak judi online di Indonesia. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 320-331.
- Martinez L, G. M. (2023). Video games and board games: Effects of playing practice on cognition. *PLoS ONE*.
- Medrano-Bigas, P. (2015). THE CONCEPTION OF CORPORATE AND ADVERTISING MASCOTS. *The forgotten years of Bibendum: Michelin's American period in Milltown: Design, illustration and advertising by pioneer tire companies (1900–1930)*, 49-177.
- Naghdi, A. (2024). *How does shape language impact a character design? (with illustrated examples) 2024 Updated*. Retrieved from Dream Farm Studios:
<https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>
- Nieminen, M. (2017). Psychology in character design: Creation of a character design tool. *Bachelor's thesis, South-Eastern Finland University of Applied Sciences*.
- Nurfaizah, N. M. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 122-132.
- PPATK. (2025, Mei 8). *Promensisko 2025: Menjawab Ancaman Judi Online dan Kejahatan Digital Lewat Aksi*. Retrieved from PPTAK:
https://www.ppatk.go.id/siaran_pers/read/1474/promensisko-2025-menjawab-ancaman-judi-online-dan-kejahatan-digital-lewat-aksi-.html
- Rafiqah, L. a. (2023). The Dampak Judi Online Terhadap Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 282-290.
- Raharjo Jati, W. (2015). Bonus Demografi sebagai Mesin Pertumbuhan Ekonomi: Jendela Peluang atau Jendela Bencana di Indonesia.
- Samarasinghe, D. (2021). A Data Driven Review of Board Game Design and Interactions of Their Mechanics. *IEEE Access*, 114051-114069.
- Sanchez, E. (2019). Game-Based Learning. *Encyclopedia of Education and Information Technologies*.
- Siregar, S. D. (2024). Edukasi pencegahan narkoba dan judi online di Jorong Muara Tapus. *Jurnal Abdimas ADPI Sosial Humaniora*, 29–38.
- Subagyo, A. A. (2022). Faktor yang mempengaruhi mahasiswa melakukan perjudian online. *Indonesian Journal of Criminal Law and Criminology (IJCLC)*, 180–189.

Sutikno, A. N. (2020). Bonus Demografi Di Indonesia. *VISIONER: Jurnal Pemerintahan Daerah Di Indonesia*, 421-439.

Usamah, A. Y. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 1-10.