

## Daftar Pustaka

- Abednego, V. A., & Kusumawati, Y. A. (2019). Kajian desain karakter pada buku “Heritage of East Java” sebagai daya tarik visual. *Jurnal Kajian Komunikasi dan Studi Media*, 8(2), 24–33.
- Abdul Gani, A., & Haryanto, E. (2021). Illustration design of iconic building of Semarang applied on merchandise. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 10(1), 71–80.
- Aditya, N. R., Aji, R. I., & Sutejo, A. (2025). Perancangan Card Game Kue Tradisional Indonesia Untuk Usia 18 – 21 Tahun. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 18(1), 80-96.  
<https://doi.org/10.51903/pixel.v18i1.2523>
- Anjani, S., Subhi, M. R., & Anekasari, R. (2025). Analisis integrasi metode pembelajaran konvensional dan modern. *Menara Ilmu: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah*, 19(1).  
<https://doi.org/10.31869/mi.v19i1.6837>
- BoardGameGeek. (n.d.). Card Game | Board Game Category.  
boardgamegeek.com. Diakses tanggal 28 Agus. 2025, dari  
<https://boardgamegeek.com/boardgamecategory/1002/card-game>
- BoardGameGeek. (n.d.). Mechanism. boardgamegeek.com. Diakses tanggal 28 Agus. 2025, dari  
<https://boardgamegeek.com/wiki/page/mechanism#>

- Dewi, A. T. R., Aini, A. N., Sania, I., Azizah, N. Z., Nurpadilah, Y., & Supriyono, S. (2024). Rendahnya minat pada budaya lokal di kalangan remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2).  
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/15479>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), Article 9. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Dwi Wulandari, I., Husna, I., Hasnan, H., Sukma, M. A., & Alfiana, S. (2024). Kecenderungan gaya perancangan buku ilustrasi anak tahun 2015-2021. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Eiseman, L. (2017). *The complete color harmony: Pantone edition*. Rockport Publishers.
- Florencia, B. (2025). Perancangan Card Game sebagai Media Edukasi Mengenai Perilaku Berbohong untuk Anak Sekolah Dasar. Bachelor Thesis, Universitas Multimedia Nusantara.
- Kostas, A., Koutromanos, G., & Lagopati, I. (2025). Gamification in online adult learning: A systematic literature review. *Journal of Information Technology Education: Research*, 24, 022.  
<https://doi.org/10.28945/5549>
- Koster, R. (2014). *A theory of fun for game design* (2nd ed.). Sebastopol: O'Reilly.

- Mukhirah., Nurbaiti. (2018). Dasar seni dan Desain. Syiah Kuala University Press.
- Permana, I. D. G. D. (2021). Kisah timbulnya wiracarita Ramayana dan nilai-nilai susila. Jurnal Widya Katambung: Filsafat Agama Hindu, 12(1). <https://doi.org/10.33363/wk.v12i1.668>
- Perryer, C., Celestine, N. A., Scott-Ladd, B., & Leighton, C. (2016). Enhancing workplace motivation through gamification: Transferrable lessons from pedagogy. The International Journal of Management Education, 14(3), 327–335. <https://doi.org/10.1016/j.ijme.2016.07.001>
- Purwanto, W. E. (2015). Simbol Rama dan epos Ramayana bagi raja dan masyarakat Jawa. Bahastra, 33(2). <https://doi.org/10.26555/bahastra.v33i2.2186>
- Putra, C., & Wardani, A. A. A. M. C. (2024). Eksplorasi nilai-nilai tradisi Ramayana dalam arsitektur Pura Desa Batuan Gianyar (tinjauan konsep Satyam Sivam Sundaram). JPAH (Jurnal Penelitian Arsitektur Hindu), 8(2). <https://doi.org/10.37329/jpah.v8i2.2360>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan pendidikan Indonesia di era revolusi industri 4.0. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 830–838.
- Samara, T. (2017). *Making and breaking the grid (third edition)*. Rockport Publishers.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Coelho, J. A. P. M., & Jaques,

P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(3), Article number 3.  
<https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>

Susanti, K. (2021). Alternatif Pembelajaran Menggunakan Card Game Pada Anak. *El Banar : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 4(1), 36–41. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v4i1.79>

Weni, N. M. (2023). Nilai-nilai kepemimpinan Hindu pada tokoh Rama dan Laksamana dalam epos Ramayana. *ŚRUTI: Jurnal Agama Hindu*, 3(2), 252-260. Retrieved from  
<https://jurnal.ekadanta.org/index.php/sruti/article/view/455>

Wicaksono, J. C., Prasida, T. A. S., & Prestiliano, J. (2022). Perancangan Card Game “Happy Teeth” sebagai media Edukasi Menjaga Kesehatan Gigi dan Mulut. 22(2), 78–88.  
<https://doi.org/10.9744/nirmana.22.2.78-88>