

DAFTAR PUSTAKA

- Indriasto, D. (2014). PERANCANGAN INFOGRAFIS BOARD GAME EDUKASI SEJARANG PERANG SURABAYA 10 NOVEMBER 1945 . 1.
- Farhat, P. N., & Z, A. F. (2020). Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional K.H Agus Salim Bagi Peserta Didik MI/SD di Indonesia. 19.
- Wulandari, A. M., & Rinanda Purba. (2021). *Perancangan Board Game Edukatif Tentang Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar*, 164.
- Furnamasari, Y. F., Wulandari, W., & Dewi, D. A. (2021). Urgensi Rasa Nasionalisme pada Generasi Z di Tengah Era Globalisasi. 7256.
- Hartono, J. M., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan Board Game Edukatif Tentang Sejarah Bangsa-bangsa Kuno Besar di Dunia*.
- Pratiwi, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Sikap Peduli Lingkungan pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. 14.
- Kesuma, A. T., Harun, Putranta, H., Mailool, J., & Adi Kistoro, H. C. (2020). The Effects of MANSA Historical Board Game toward the Students' Creativity and Learning Outcomes on Historical Subjects. 1690.
- Wanda. (2018). Perancangan board game pahlawan wanita Indonesia. 4.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2020). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. 84.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. 566.
- Tillman, B. (2019). *Creative Character Design Second Edition*. CRC Press.
- Bleicher, S. (2012). *Contemporary Color : Theory and Use*. Delmar Cengage Learning.
- Hibit, E. (2022). *Color Theory for Dummies*. Wiley.
- Cullen, K. (2012). *Design Elements Typography Fundamentals*. Rockport Publishers.
- Rustan, S. (2013). *Font & Tipografi*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for Game Designer*. Boston: Course Technology.
- Schell, J. (2020). *The Art of Design: A Book of Lenses (3rd Edition)*. CRC Press.
- Daniels, J. T. (2022). *Make Your Own Board Game: Designing, Building, and Playing on Original Tabletop Game*. North Adams: Storey Publishing.
- Perry, M. (2013). *Peradaban Barat dari Revolusi Prancis Hingga Zaman Globalisasi*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Basuni, B. (2021). Pengkondisian Nilai Karakter Nasionalisme dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. 72.
- Hawkinson, E. (2013). *Board Game Design and Implementation for Specific Language Learning Goals.*, (p. 318). Osaka.

- Qoriawati, U. (2020). *MEMPERKENALKAN SEJARAH PAHLAWAN NASIONAL MOHAMMAD NATSIR BAGI PESERTA DIDIK MI/SD DI INDONESIA*.
- Qoriawati, U., & Z, A. F. (2020). Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional Mohammad Natsir Bagi Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *Edukatif*.
- Hutagalung, I. S. (2022). *Dampak Kekalahan Perang Dunia 2 bagi Masyarakat Jerman Sesuai Cerita Pendek "Die Küchenuhr" karya Wolfgang Borchert*. Surabaya: CV. Mitra Mandiri Persada.
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi*.