

Daftar pustaka

- Abbas, Rifky R et.al. (2014). Perancangan media Promosi Coffee Corner Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Loyalty. Surabaya: Stikom.
- Aditya Arif Perdana, Darwin Yuwono Riyanto, Wahyu Hidayat. 2016. "Penciptaan buku ilustrasi pertempuran 10 nopember 1945 sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan apresiasi remaja terhadap sejarah kemerdekaan" ArtNoveu Vol 5, No.1.
- Aditya, Adrianus. 2013. Social Media nation. Prasetya Mulya Publishing. Jakarta
- Anggun Fajarizka, R. Eka Rizkiantono. 2016. "Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4" Jurnal Sains & Seni Vol 5, no 2.
- Anidita, Marsha dan Menul Teguh Riyanti. 2016. "Trend flat desain dalam desain komunikasi visual" Jurnal Dimensi DKV seni rupa dan desain Vol.1 No.1. - e-ISSN: 2549-7766
- Booth, Paul. 2015. Paratextuality in Contemporary Board Games. Bloomsbury Publishing Plc. United States.
- Cambell, Andrew J. et.al. (2015). *Handbook of Color Psychology*. Cambridge: University Printing House.
- Febrianto, Erick et.al. (2017). Perancangan Desain Brosur Penunjang Informasi dan Promosi pada SMA Pribadi 2. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja.
- George Skaff Elias, Richard Garfield, K. Robert Gutschera. 2012. Characteristics of Games. The MIT Press. United States.
- Goenawan, Christian Johan. et.al. (2013) Perancangan Video Promosi Pulau Bawean Beserta Media Pendukungnya. Surabata : Universitas Kristen Petra.
- Indonesia, Gianluca Lancana. (2017). Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Sikap Anak Terhadap Tindak Kekerasan Orang Tua Sebagai Media Edukasi Anak. Surabaya: Stikom.
- Klimowski, Andrzej. 2012. On Illustration. Oberon Books. United Kingdom.
- Koster, Raph. 2014. Theory of Fun for Game Design, 2nd Edition. O'Reilly Media, Incorporated. United States.

- Lantos, Geoffrey Paul. 2015. *Customer Behavior in Action : Real Life Application for Marketing Manager*. Routledge. United Kingdom.
- Mike Selinker, David Howll, Jeff Tidball. 2012. *Kobold Guide to Board Game Design*. Open Design LLC. United States.
- Miller, Richard Kendall. 2013. *Consumer Behavior 2013*. Loganville, GA. United State.
- Mollica, Patti. 2013. *Color Theory: An Essential Guide to Color-from Basic Principles to Practical Application*. Walter Foster Publishing. United States.
- Morrison. 2014. *Periklanan - komunikasi pemasaran terpadu*. Prenada Media. Jakarta.
- Nugroho, Eko. 2013. *Pengenalan Teori Warna*. Andi Publisir. Yogyakarta.
- Philip Kotler dan Kevin Lane Keller. 2012. *Marketing Management*. Pearson. United Kingdom.
- Powell, Hellen. 2013. *Promotional Culture and Covergence : Markets, Methods , Media*. Routledge. United Kingdom.
- Ritchie. (2013). *Strategi Promosi Mix Perusahaan gadgetciti.com Pada event mega bazar Computer 2013*. jakarta : Universitas Bina Nusantara.
- Septarina, Aprilia Kartini, and Hadi Hadi. 2016. "Perancangan board game edukasi pendidikan moral dengan menggunakan tokoh cerita rakyat nusantara untuk usia 13–15 tahun." *Rupa Rupa* 5.1.
- Sihombing, Dalton. 2014. *Tipografi dalam desain grafis 2nd*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Situmorang, Frans Mateus. 2014. "Perancangan poster grafis sebagai salah satu solusi pencegahan konflik sosial" *Jurnal Visual Art and Design* Vol.2 No.1.
- Soedarso, Nick. 2014. "Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada" *Humaniora*. Vol. 5, No. 2.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.