

DAFTAR PUSTAKA

- Anindya, C. (2022, mei 27). *Yuk Kenali 7 Mitologi Lokapala Khas Nusantara Berikut Ini!* Diambil kembali dari esportsnesia: <https://esportsnesia.com/game/ksatriya-mitologi-lokapala/>
- AspiringYouths. (2023). *Advantages and Disadvantages of Mobile Games*. Diambil kembali dari aspiringyouths.com: <https://aspiringyouths.com/advantages-disadvantages/mobile-games/>
- Basyir, D. S. (2013). Pembangunan aplikasi game edukasi pengenalan agama Islam. *Skripsi Teknik Informatika*, 7-10.
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran Ppkn. 2-8.
- ISWANDI. (2021). Pengembangan Media Board Games Labirin Pada Pelajaran Biologi Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi Ipa Sman 9 Maros. *Skripsi Pendidikan Biologi*, 53-62.
- KURNIANINGTYAS, M. (2017). Riset Pasar Produk Board Game Sebagai Suatu Usaha Baru. 20-27.
- LOKAPALA. (2022). *Lokapala: Saga Of The Six Realms*. Diambil kembali dari lokapala.games: <https://lokapala.games/>
- MOSES, F. (2022, Januari 23). *Alih Wahana dalam Sastra*. Diambil kembali dari badanbahasa.kemdikbud.go.id: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/855/alih-wahana-dalam-sastra>
- Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Barik*, 55-57.
- NEGARAWATI, A. L. (2019). Ekranisasi Anime Assassination Classroom Ke Live Action. *Skripsi Sastra Jepang*, 9-10.

- Prototypes*. (2021). Diambil kembali dari Board Game Design Lab:
<https://boardgamedesignlab.com/prototypes/>
- Saksono, J. L., Ardianto, D. T., & Erandaru. (2013). Perancangan Board Game untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan. 4-9.
- Sebangku. (2021). *Mengenal Apa Itu Board Game?* Diambil kembali dari
<https://sebangku.co.id/>: <https://sebangku.co.id/mengenal-apa-itu-board-game/>
- TARU, A. (2018, Maret 12). *Ini Dia 7 Komponen Board Game Yang Paling Sering Kita Jumpai!* Diambil kembali dari playday.id:
<https://www.playday.id/blog/43-komponen-board-game>
- TSUKAMOTO, H. (2012). *Super Manga Matrix*. New York: Harper Design.
- UNICEF. (2018, Oktober). *Learning through play*. Diambil kembali dari
[unicef.org: https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf](https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf)
- Vasilij. (2023, Januari 10). *Why are Board Games Bad? – 8 Downsides of Board Gaming*. Diambil kembali dari Victory Conditions:
<https://victoryconditions.com/why-are-board-games-bad/>
- Wikipedia. (2006, juni 9). *Samsāra (Buddhism)*. Diambil kembali dari
[en.wikipedia.org:](https://en.wikipedia.org/)
[https://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Sa%E1%B9%83s%C4%81ra_\(Buddhism\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Talk:Sa%E1%B9%83s%C4%81ra_(Buddhism))