

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Bauhn, Per. 2003. *The Value of Courage*. Lund: Nordic Academic Press.
- Dalley, Stephanie. 2000. *Myths from Mesopotamia*. Britania Raya: Oxford University Press.
- Harsojo. 1988. *Pengantar Antropologi*. Bandung: Binacipta.
- Hasibuan. 2009. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Luxori, Yusuf. 2005. *Percaya diri*. Indramayu: Khalifa.
- Mohtar, Toha. 2021. *Pantang Menyerah*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Nurhayati, Dewi. 2019. *Peradaban Mesopotamia*. Semarang: ALPRIN.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Bandung: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Scorviano, Mike. 2010. *Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan Board Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wasis, & Irianto, Sugeng Yuli. 2008. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Yusuf, Syamsu & Nurihsan, Juntika. 2008. *Landasan Bimbingan & Konseling*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

### Jurnal

- Cahyadi, A, T. 2021. 'Analisis struktur desain multimedia interaktif pada produk cd interaktif lab fisika tata surya'. *Majalah Ilmiah UNIKOM*. Vol. 19 no. 1, 48. 29 April 2021.

### Halaman Web

- Anugrah, Wulan. 2022. *Mengenal Istilah Strawberry Generation Lebih Dalam*. Dokter Sehat. dilihat 3 Desember 2022. <https://doktersehat.com/psikologi/kesehatan-mental/mengenal-istilah-strawberry-generation-lebih-dalam/>

- Adiwena, Bhaskara. 2021. *Sejarah, Legenda, dan Mitologi. Apa Bedanya?*. Medium. dilihat 25 November 2022. <https://medium.com/komunitas-blogger-m/sejarah-legenda-dan-mitologi-apa-bedanya-88bd67050896>
- Andrew. 2021. *Teori Warna Menurut Para Ahli & Color Wheel*. Gramedia Blog. dilihat 14 Februari 2023. <https://www.gramedia.com/literasi/teori-warna/>
- Ciputra Hospital. 2022. *Depresi Remaja, Apa Penyebab dan Solusinya?*. Ciputra Hospital. dilihat 21 Desember 2022. <https://ciputrahospital.com/depresi-remaja-apa-penyebab-dan-solusinya/>
- Hardi M. t.t. *Mite Adalah Mitos, Ini Pengertian, Jenis, Ciri-ciri dan Contohnya*. Gramedia Blog. dilihat 7 November 2022. <https://www.gramedia.com/literasi/mite-adalah/>
- Khalayak. 2016. *Khalayak*. KBBI Daring. dilihat 29 November 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/khalayak>
- Kurniawan, Aris. 2023. *Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya*. Gurupendidikan.com. dilihat 14 Februari 2023. <https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>
- Manikmaya. 2020. *THE FINEST INDONESIA BOARD GAME PUBLISHER*. Manikmaya Games. dilihat 23 Februari 2023. <https://manikmaya.com/>
- Makarim, Fadhli Rizal. 2022. *5 Faktor yang Memengaruhi Psikologi Remaja*. Halodoc. dilihat 9 Februari 2023. <https://www.halodoc.com/artikel/5-faktor-yang-memengaruhi-psikologi-remaja>
- Mitologi. 2016. *Mitologi*. KBBI Daring. dilihat 7 November 2022. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mitologi>
- Prihatina, Ratih. 2022. *Generasi Strawberry, Generasi Kreatif Nan Rapuh dan Peran Mereka Di Dunia Kerja Saat Ini*. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. dilihat 2 Desember 2022. <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-pekalongan/baca-artikel/14811/Generasi-Strawberry-Generasi-Kreatif-Nan-Rapuh-dan-Peran-Mereka-Di-Dunia-Kerja-Saat-Ini.html>
- Silabus. 2022. *Pengertian Remaja Menurut Para Ahli*. Silabus. dilihat 9 Februari 2023. <https://www.silabus.web.id/pengertian-remaja-menurut-para-ahli/>

- Sarwuni, Indah. 2020. *Pengertian Politeisme, Sistem Kepercayaan, dan Contohnya*. Dosensejarah. dilihat 8 November 2022. <https://dosensejarah.com/pengertian-politeisme/>
- Siadari, Coki. 2018. *Pengertian Peradaban Menurut Para Ahli*. KUMPULAN PENGERTIAN. dilihat 24 November 2022. <https://www.kumpulanpengertian.com/2018/02/pengertian-peradaban-menurut-para-ahli.html>
- Siadari, Coki. 2015. *Pengertian Game Menurut Para Ahli*. KUMPULAN PENGERTIAN. dilihat 28 November 2022. <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/04/pengertian-game-menurut-para-ahli.html>
- Siadari, Coki. 2018. *Pengertian Kuesioner Menurut Para Ahli*. KUMPULAN PENGERTIAN. dilihat 4 Desember 2022. <https://www.kumpulanpengertian.com/2018/07/pengertian-kuesioner-menurut-para-ahli.html>
- Vidoran. 2021. *Cara Menghadapi Generasi Z yang Sangat Melek Teknologi*. Vidoran. dilihat 7 Februari 2023. <https://www.vidoran.com/read/tentang-anak/cara-menghadapi-generasi-z-yang-sangat-melek-teknologi#:~:text=Ketika%20dihadapkan%20dengan%20suatu%20masalah,masalah%20menggunakan%20cara%2Dcara%20instan.>
- Wijayanti, Ratih Ika. 2022. *Lima Fakta Menarik Generasi Strawberry, Kreatif tapi Mudah Rapuh*. IDX Channel. dilihat 2 Desember 2022. <https://www.idxchannel.com/milenomic/lima-fakta-menarik-generasi-strawberry-kreatif-tapi-mudah-rapuh>