

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Isnanto, “Buku Ajar Etika Profesi”. Semarang: Universitas Diponegoro, 2009.
- [2] D. Setyadi, “Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Profesi Bagi Siswa SD Kelas Atas,” *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, vol. 33, no. Volume 33 Issue 2, pp. 1–146, Oct. 2019.
- [3] D. Ariani, “Aktualisasi Profesi Teknologi Pendidikan di Indonesia,” vol. 5, no. Volume 5, Number 1, pp. 1–9, Apr. 2017.
- [4] Tim Penyusun Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia KBJI 2014, “Klasifikasi Baku Jabatan Indonesia KBJI 2014,” Jakarta, Dec. 2014. Accessed: Oct. 29, 2022. [Online]. Available: <https://satudata.kemnaker.go.id/publikasi/48>
- [5] Novrizaldi, “Tingkat Literasi Indonesia Memprihatinkan, Kemenko PMK Siapkan Peta Jalan Pembudayaan Literasi Nasional | Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan,” Nov. 19, 2021. <https://www.kemenkopmk.go.id/tingkat-literasi-indonesia-memprihatinkan-kemenko-pmk-siapkan-peta-jalan-pembudayaan-literasi> (accessed Apr. 11, 2022).
- [6] S. R. Patappa, “Seri Profesi Impianku”, 615.321. Jakarta: Tiga Ananda, 2020.
- [7] Jurhana, I. M. Dzulhaq, and L. Lisnawati, “Media Pembelajaran ‘Kebudayaan Masyarakat Etnis Tionghoa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif,’” *SISFOTEK GLOBAL*, vol. 7, no. volume 7, nomor 1, pp. 1–71, Mar. 2017.
- [8] D. S. G. Broto, “Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet,” Jakarta, Feb. 2014. Accessed: Oct. 30, 2022. [Online]. Available: [https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-ri-set-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers)
- [9] P. N. Bestari, “Wow! Tiga Tahun Lagi Pemain Game di RI Tembus 127 Juta Orang,” *CNBC Indonesia*, Jan. 07, 2022. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220107062906-37-305334/wow-tiga-tahun-lagi-pemain-game-di-ri-tembus-127-juta-orang> (accessed Oct. 30, 2022).
- [10] P. H. Rahayu, “Perancangan Board Game Mengenal Ragam Profesi Untuk Anak ,” Sep. 2022.
- [11] M. Nasrulloh, R. B. Noviadji, and I. Kristalydia, “Perancangan Board Game Edukatif Untuk Mengkenalkan Cita-Cita Bagi Anak Usia 6-9 Tahun,” *ARTIKA*, vol. 3, no. Volume 3, Nomor 1, pp. 1–30, Jul. 2018.
- [12] A. Mufida and R. M. Abidin, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun,” *Barik*, vol. 2, no. Volume 2 Nomor 3, pp. 1–59, 2021.

- [13] J. Schell, "The Art of Game Design", 1st ed. Burlington, United States of America: Elsevier, 2008.
- [14] I. Maharsi, "Ilustrasi" . Yogyakarta: Dwi-Quantum, 2016.
- [15] E. D. Valentino, "Pengantar Tipografi," *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, vol. 6, no. Volume 6, Nomor 2, pp. 1–173, Dec. 2019.
- [16] D. Setiautami, "Eksperiment Tipografi Dalam Visual Untuk Anak," *Humaniora*, vol. 2, no. Volume 2, Nomor 1, pp. 1–317, Apr. 2011.
- [17] RM. B. Setyohadi KP, "Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak," *Teknik Sipil Perancangan*, vol. 12, no. Volume 12, Nomor 1, pp. 1–83, Jan. 2010.
- [18] K. S. Donatus, "Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmu Sosial," *Studia Philosophica et Theologica, Vol. 16 No. 2, Oktober 2016*, vol. 2, no. Vol. 16 No. 2, Oktober 2016, Oct. 2016.
- [19] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Arti kata objek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online", 3rd ed., vol. 2.8. Indonesia: Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021. Accessed: Jul. 25, 2022. [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/objek>
- [20] Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Arti kata subjek - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online", 3rd ed., vol. 2.8. Indonesia: Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2021. Accessed: Jul. 25, 2022. [Online]. Available: <https://kbbi.web.id/subjek>
- [21] H. M. Mezak, "Jenis, Metode dan Pendekatan Dalam Penelitian Hukum," *Academia*, pp. 93–95, 2006.
- [22] Wahidmurni, "Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif," pp. 1–3, Jul. 2017.
- [23] Fadhallah, "Wawancara", vol. 4. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2021.
- [24] F. Ramdani, "Ilmu Geoinformatika Observasi Hingga Validasi". Malang: UB Press, 2018.
- [25] B. Sudarsono, "Memahami Dokumentasi," *Acary Pustaka*, vol. 3, no. No.1, Juni 2017, pp. 53–53, Jun. 2017.
- [26] Y. Abidin, T. Mulyati, and H. Yunansah, "Pembelajaran Literasi", BA 01.39.3295., vol. 01. Jakarta: Bumi Aksara, 2017.
- [27] N. Nurdiani, "Teknik Sampling Snowball Dalam Penelitian Lapangan," *ComTech*, vol. 5, no. Volume 5, Nomor 2, pp. 1–1118, Dec. 2014, Accessed: Nov. 27, 2022. [Online]. Available: <https://journal.binus.ac.id/index.php/comtech/article/view/2427>
- [28] I. M. A. Astuti and S. Ratnawati, "Analisis SWOT Dalam Menentukan Strategi Pemasaran," *Ilmu Manajemen*, vol. 17, no. Volume 17, Nomor 2, 2020, pp. 62–62, 2020.

- [29] D. A. Kusumastuti and T. O. A. Devi, "Strategi Peningkatan Penjualan Produk Melalui Pendekatan Unique Selling Point Dalam Menunjang Eksistensi Bisnis HNI HPAI," *Jurakunman*, vol. 15, no. Jurakunman. Vol.15 No.1, Januari 2022, Jan. 2022.
- [30] Menteri Ketenagakerjaan, *Peraturan Menteri Ketenagakerjaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2021*, Nomor 10., vol. Tahun 2021 Nomor 10. Jakarta: Menteri Ketenagakerjaan, 2021. Accessed: May 15, 2023. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/4426>
- [31] F. Dewi, Supatmo, and E. Haryanto, "Perancangan Board Game Dewaruci Sebagai Media Pengenalan Tokoh Wayang Bagi Anak Usia 10-12 Tahun," *Arty: Jurnal Seni Rupa*, vol. 2, no. Arty: Jurnal Seni Rupa (2) 2020, 2020, Accessed: May 19, 2023. [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly/article/download/40296/16694/>
- [32] M. Kartiniasari, "Pengaruh Media Iklan (*Above The Line & Below The Line*) Produk Indihome Fiber Terhadap Keputusan Pembeli," *eProceedings of Applied Science*, vol. 1, no. Volume 1, nomor 3, 2015, Accessed: May 15, 2023. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/view/4426>