

PERANCANGAN *BOARD GAME CYBERQUEST* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN LITERASI DIGITAL INTERAKTIF

Rifky Adli Putra Tambunan^{1)*}, Suprianingsih²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni & Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: rifyadlipt@gmail.com

Ringkasan - Literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengelola informasi di dunia maya secara bijak, aman, dan bertanggung jawab. Kemampuan ini menjadi keterampilan esensial di era teknologi saat ini, terutama bagi generasi muda yang aktif menggunakan internet. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran literasi digital adalah game board, yaitu permainan papan interaktif yang memadukan unsur edukasi dan hiburan. Urgensi penerapan media ini terletak pada kebutuhan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi siswa. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengembangkan CyberQuest, sebuah game board edukatif yang dirancang untuk mengajarkan literasi digital kepada siswa usia 10–15 tahun, pendidik, dan komunitas yang bergerak di bidang literasi. Permainan ini mengajak pemain untuk memahami berbagai aspek literasi digital, seperti keamanan data, etika bermedia, kontrol waktu layar, dan pencegahan akses ke situs terlarang, melalui interaksi kartu dan papan permainan yang menarik. Dengan desain yang ramah anak dan materi yang relevan, CyberQuest diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata Kunci : *Board Game, CyberQuest, Game-Based Learning, Literasi Digital.*

Summary - Digital literacy is the ability to understand, use, and manage information in cyberspace wisely, safely, and responsibly. This ability is an essential skill in today's technological era, especially for young people who actively use the internet. One medium that can be used to support the digital literacy learning process is a board game, which is an interactive board game that combines elements of education and entertainment. The urgency of implementing this medium lies in the need to provide learning that is fun, interactive, and able to increase student participation. Based on this, the author developed CyberQuest, an educational board game designed to teach digital literacy to students aged 10–15 years, educators, and communities engaged in literacy. This game invites players to understand various aspects of digital literacy, such as data security, media ethics, screen time control, and prevention of access to prohibited sites, through interesting card and board game interactions. With a child-friendly design and relevant material, CyberQuest is expected to be an effective, creative, and enjoyable alternative learning medium.

Keywords: *Board Game, CyberQuest, Game-Based Learning, Digital Literacy.*

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan dasar membaca, menulis, dan mengolah informasi yang menjadi indikator penting kualitas pendidikan suatu negara. Di Indonesia, meskipun angka melek huruf mencapai 96%, tingkat literasi dan literasi digital masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Literasi digital sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memproduksi informasi melalui media digital secara bijak dan bertanggung jawab. Kemampuan ini tidak hanya mencakup penggunaan teknologi,

tetapi juga meliputi etika bermedia, keamanan data pribadi, serta keterampilan berpikir kritis dalam menyaring informasi.

Rendahnya literasi digital di Indonesia terlihat dari survei Katadata Insight Center yang menyebutkan indeks literasi digital nasional hanya berada di level menengah dengan skor 3,47. Kondisi ini membuat masyarakat rentan terhadap berbagai dampak negatif, mulai dari penyebaran hoaks, pelanggaran etika di media sosial, hingga meningkatnya kasus kejahatan siber. Misalnya, hoaks terkait vaksin COVID-19 yang menyebar luas di media sosial menimbulkan kepanikan dan penolakan terhadap program vaksinasi pemerintah. Selain itu, data BSSN mencatat kenaikan 24% serangan siber pada 2023 serta maraknya penipuan daring akibat rendahnya kesadaran akan proteksi data pribadi.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital membuat masyarakat mudah terjebak dalam disinformasi dan tindak kejahatan online. Tanpa keterampilan literasi digital yang memadai, masyarakat sulit menggunakan teknologi untuk tujuan yang produktif dan aman. Hal ini menjadi tantangan besar bagi dunia pendidikan dan pemerintah dalam menumbuhkan kesadaran digital, terutama pada generasi muda yang paling sering berinteraksi dengan teknologi dan media sosial.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini adalah menghadirkan media pembelajaran interaktif seperti Board Game. Media berbasis permainan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis hingga 84% karena menggabungkan unsur belajar dan bermain. Dengan pendekatan yang menyenangkan, Board Game dapat membantu siswa memahami literasi digital, mulai dari keamanan data pribadi, etika bermedia sosial, hingga cara menangkal hoaks. Oleh karena itu, perancangan Board Game CyberQuest diharapkan menjadi sarana edukatif yang efektif, interaktif, dan kontekstual dalam meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

1. Studi Literatur

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber referensi sesuai dengan topik yang sedang diteliti.

a. Literasi Digital

Menurut Cattleya (2021), literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital, internet, serta alat komunikasi modern untuk mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara bijak. Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan teknis, tetapi juga melibatkan sikap kritis, cerdas, tepat, dan

patuh terhadap hukum agar tercipta komunikasi dan interaksi positif dalam kehidupan sehari-hari.

2. Cerdas dengan Game

Samuel Henry M. Sitorus (2013) menjelaskan bahwa game adalah salah satu media yang berkembang pesat dan telah merambah berbagai bidang, termasuk bisnis, edukasi, dan pembelajaran virtual. Dengan pengawasan serta pendampingan yang tepat dari orang tua dan pendidik, game dapat menjadi sarana edukasi yang bermanfaat sekaligus meminimalisir dampak negatif seperti kecanduan.

3. *Board Game*

Menurut Hinebaugh (2009), penggunaan permainan papan dalam kurikulum sekolah telah lama diterapkan di berbagai negara dan terbukti efektif meningkatkan keterampilan kognitif siswa. *Board Game* seperti monopoli dan catur mampu mendukung proses belajar karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan mudah diterima oleh peserta didik.

4. Character Design Cyberpunk

Menurut Bintoro dan Rachman (2023), desain dengan tema cyberpunk menekankan teknologi futuristik, atmosfer kota padat, dan estetika neon yang identik dengan dunia digital. Lebih dari sekadar visual, desain cyberpunk juga mengandung pesan moral mengenai dampak teknologi terhadap kemanusiaan, sehingga dapat memperkaya nilai naratif dalam sebuah karya.

5. Penerapan Permainan Monopoli

Sihotang (2022) menemukan bahwa penerapan permainan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Permainan berbasis papan mendorong siswa berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama, sehingga sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.

2. Tinjauan Karya

a. *Monopoly*

Monopoly merupakan *Board Game* klasik yang diperkenalkan pada awal abad ke-20 dan hingga kini masih menjadi salah satu permainan papan paling populer di dunia (Hasbro, 1991). Permainan ini menekankan strategi, akumulasi aset, dan pergerakan melingkar di atas papan yang ditentukan oleh lemparan dadu. *CyberQuest* mengadaptasi mekanisme Monopoly melalui sistem pergerakan papan, reward saat melewati kotak “Start”, serta konsep penalti yang diubah menjadi kotak hukuman berupa pengurangan poin atau pemberhentian giliran.

b. *Everybody's Marble (Get Rich)*

Everybody's Marble adalah versi digital monopoli yang dikembangkan oleh Netmarble pada 2013 dengan menghadirkan elemen visual modern, animasi interaktif, dan mekanisme kartu spesial. Permainan ini memperkenalkan variasi gameplay yang lebih cepat dan penuh kejutan melalui penggunaan kartu skill serta zona permainan yang dinamis. *CyberQuest* mengadopsi inspirasi dari permainan ini, terutama dalam integrasi kartu Spesial (Cyber Boost), kartu Debuff (Cyber Trap), serta penerapan zona-zona literasi digital yang dilengkapi tantangan edukatif.

c. *Cashflowpoly*

Cashflowpoly karya Adhicipta R. Wirawan merupakan *Board Game* edukasi keuangan yang mengajarkan anak-anak tentang cara memperoleh pendapatan, mengelola kebutuhan primer, sekunder, dan tersier, serta mencapai kebahagiaan (Wirawan, 2024). Berbeda dengan monopoli, permainan ini menekankan pada pengelolaan uang secara bijak, bukan sekadar akumulasi harta. *CyberQuest* mengambil inspirasi dari *Cashflowpoly* dalam menggabungkan unsur edukatif dengan permainan kompetitif, di mana literasi digital disimulasikan melalui tantangan berbasis zona.

d. Kadatuan

Kadatuan adalah *Board Game* edukasi bertema pemerintahan Sriwijaya yang mengangkat empat zona kekuasaan datu, yaitu vanua, samaryyada, mandala, dan bhumu, dalam desain papan berbentuk bunga seruni (Amelia & Iswandi, 2023).

Permainan ini memadukan aspek budaya, literasi, dan petualangan dengan sistem tantangan berbasis zona dan poin sebagai indikator kemajuan. *CyberQuest* mengambil referensi dari Kadatuan melalui pendekatan zona tematik, sistem poin, serta penggabungan konten edukatif dengan visual simbolik, yang dalam konteks *CyberQuest* diwujudkan melalui tema dunia digital.

METODE PENELITIAN

1. Pengumpulan Data

Langkah awal dalam perancangan sebuah karya adalah melakukan pengumpulan data. Sumber pengumpulan data dibagi menjadi data primer dan data sekunder. Proses memperoleh informasi yang relevan dan penting akan digunakan penulis sebagai dasar dalam perancangan karya. Adapun beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, yaitu wawancara, survei, studi literatur dan observasi.

a. Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa literasi digital perlu dikenalkan sejak dini, dan media interaktif seperti *Board Game* dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Meski siswa terbiasa menggunakan internet, mereka masih lemah dalam keamanan data, etika bermedia, dan kesadaran terhadap hoaks, sehingga menjadi dasar penting perancangan *CyberQuest*.

b. Data Sekunder

Selain itu penulis juga merujuk pada sumber-sumber sekunder seperti buku tentang Literasi Digital dan *Board Game* sebagai acuan ilmiah. Referensi dari *Board Game* lainnya juga digunakan untuk memperkaya referensi, pemahaman tentang estetika serta mekanisme yang cocok untuk *CyberQuest*.

2. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap penting dalam pengolahan data yang telah dikumpulkan dari subjek penelitian. Data tersebut diuraikan menjadi beberapa kategori agar dapat memberikan solusi yang diharapkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode 5W+1H untuk menguraikan data yang diperoleh, yang kemudian dijelaskan dalam tabel 5W+1H di bawah ini :

Tabel 1. 5W+1H

(Sumber : Rifky Adli Putra Tambunan, 2025)

| No | Pertanyaan | Jawaban |
|----|---------------------------------|--|
| 1 | <i>What</i> (Apa rancangan yang | <i>CyberQuest</i> adalah sebuah <i>Board Game</i> edukatif interaktif yang dirancang untuk meningkatkan literasi digital pada generasi |

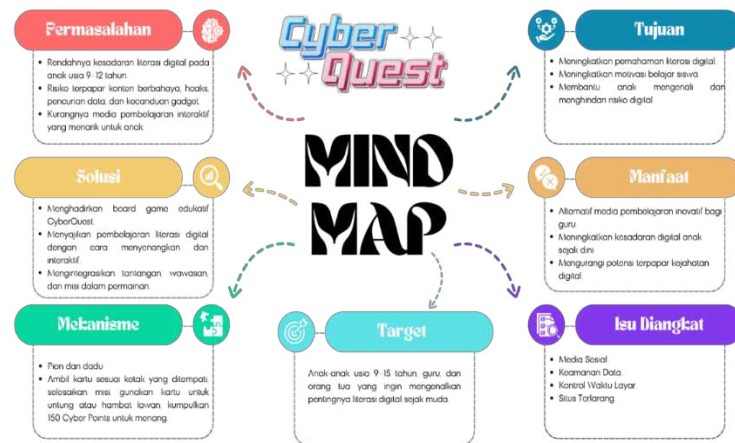
| | | |
|---|--|--|
| | diangkat dalam penelitian ini?) | muda. Permainan ini menggabungkan unsur tantangan, strategi, dan pembelajaran yang dikemas secara menarik melalui zona-zona permainan bertema dunia digital seperti Media Sosial, Keamanan Data, Kontrol Waktu, dan Situs Terlarang. |
| 2 | <i>Why (Mengapa perancangan Game Board ini penting dilakukan?)</i> | Permainan ini dibuat sebagai media pembelajaran alternatif karena masih rendahnya pemahaman siswa terhadap risiko dan etika penggunaan teknologi digital. Pendekatan bermain sambil belajar dinilai lebih efektif untuk meningkatkan minat belajar, khususnya pada topik-topik yang abstrak dan kompleks seperti literasi digital. |
| 3 | <i>Who (Siapa yang menjadi target audiens dari perancangan ini?)</i> | Sasaran utama dari permainan ini adalah siswa sekolah dasar hingga remaja (usia 10–15 tahun) sebagai pemain dan orang tua, serta guru atau fasilitator yang ingin menyampaikan materi literasi digital dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. |
| 4 | <i>When (Kapan Game Board ini akan direalisasikan?)</i> | Perancangan <i>Game Board</i> ini direncanakan untuk direalisasikan pada akhir tahun 2025 setelah seluruh tahapan perancangan visual, mekanik permainan, dan uji coba selesai dilakukan. |
| 5 | <i>Where (Di mana Game Board ini akan digunakan?)</i> | <i>CyberQuest</i> dapat dimainkan di lingkungan pendidikan formal dan nonformal, seperti di sekolah, rumah, perpustakaan, komunitas belajar digital, atau ruang edukasi publik. Desainnya fleksibel untuk dimainkan dalam kelas maupun dalam kegiatan luar kelas. |
| 6 | <i>How (Bagaimana proses perancangannya dilakukan?)</i> | Perancangan dilakukan melalui tahapan riset visual dan konten budaya, perumusan konsep permainan, pengembangan aset visual, penyusunan mekanik permainan, hingga proses produksi fisik. Pendekatan desain grafis yang diterapkan memadukan elemen visual khas budaya dengan gaya ilustrasi yang modern agar tetap relevan dengan minat audiens muda. |

3. Ide Kreatif

Dalam pembuatan *Board Game CyberQuest*, Pengkarya berupaya menciptakan ide-ide kreatif dengan melakukan pembagian secara sistematis terhadap aspek utama. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengembangan konsep yang telah didapatkan dari analisis data yang mendalam dan teliti.

a. Metode Berfikir

Dalam tahap ini, Pengkarya melakukan *Mind Mapping*, yaitu metode berfikir yang dilakukan untuk mendapatkan ide-ide, kemudian akan diolah dalam penciptaan *Board Game "CyberQuest"*.



Gambar 1. Mind Mapping
 (Sumber : Rifky, 2025)

b. Tema

Tema yang diangkat adalah “Literasi Digital” yaitu perjalanan edukatif melalui permainan papan *CyberQuest* yang menghadirkan empat zona utama: Media Sosial, Keamanan Data, Kontrol Waktu Layar, dan Situs Terlarang. Setiap zona dirancang untuk mengajarkan anak usia 10–15 tahun cara menggunakan internet secara bijak, aman, dan menyenangkan.

c. Target Pengguna

Target pengguna adalah kelompok yang menjadi sasaran utama dari perancangan *CyberQuest*, dibagi menjadi beberapa kategori:

1) Demografis

Usia : 9 Tahun keatas

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

2) Psikografis

Anak-anak yang aktif menggunakan perangkat digital, namun masih memerlukan panduan dalam penggunaan internet yang aman serta Guru dan orang tua yang ingin mengenalkan literasi digital secara menyenangkan melalui media permainan interaktif.

3) Geografis

Indonesia, khususnya wilayah perkotaan dan semi-perkotaan di mana penggunaan gadget dan akses internet pada anak-anak cukup tinggi.

4. Konsep Media

a. Media Utama

Media utama *CyberQuest* adalah *Board Game* yang terdiri dari papan permainan berbentuk kotak dengan empat zona dengan ukuran 35x35cm. Permainan ini dilengkapi Kartu Wawasan, Kartu Tantangan, Kartu Spesial (*Cyber Boost*), dan Kartu Debuff (*Cyber Trap*), serta menggunakan pion, dadu, dan sistem *Cyber Points* sebagai penentu kemenangan.

b. Media Pendukung

Sebagai pelengkap, terdapat media pendukung berupa Panduan Bermain (*Rulebook*), *Manual Book*, dan Infografis yang membantu pemain memahami aturan serta latar belakang permainan. Selain itu, disediakan merchandise seperti gantungan kunci, stiker, pin, dan tumbler yang berfungsi memperkuat identitas serta menarik minat audiens.

c. Merchandise

Untuk memperkuat penyebaran dan identitas visual dari *Board Game* ini, disiapkan juga media pendukung sebagai bagian dari promosi karya dengan elemen visual khas futuristik seperti, Gantungan Kunci, Stiker, Pin, Tumbler.

5. Tipografi

Pada karya ini penulis menggunakan dua macam tipografi yaitu; *Font Type Hemi Head* dengan *Font Bold Italic* sebagai *Header* dari sebagian besar desain penulis dan *Font Type VHS Gothic* dengan *Font Regular* sebagai *body*

6. Warna

Warna *CyberQuest* menggunakan kombinasi merah dan biru dengan palet cerah untuk menciptakan kesan modern, futuristik, sekaligus ramah anak. Merah memberi nuansa energik dan menyenangkan, sedangkan biru menghadirkan kesan teknologi dan keamanan digital. Perpaduan ini memperkuat daya tarik visual serta identitas *CyberQuest* sebagai media pembelajaran literasi digital interaktif.


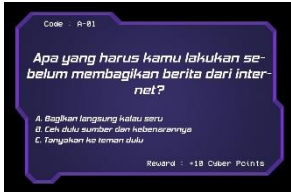

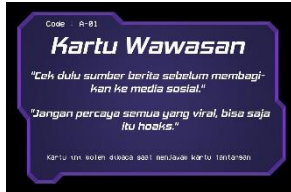


Gambar 2. Palet Warna
 (Sumber : Rifky, 2025)

7. Visualisasi

Visualisasi merupakan proses pengembangan elemen-elemen visual yang telah disusun sebelumnya.

Tabel 2. Visualisasi pengembangan elemen
 (Sumber : Rifky, 2025)

| Jenis | Digitalisasi |
|---|--|
| Papan |  |
| Kartu Depan Wawasan, Tantangan dan Misi |    |
| Kartu Belakang Wawasan, | |

| | |
|-------------------------------------|--|
| Tantangan dan Misi |    |
| Kartu Depan dan Belakang Cyber Trap |   |
| Kartu Depan dan Belakang CyberBoost |   |
| Desain Packaging |  |
| Desain Rulebook |  |

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Perancangan

a. Media Utama

Hasil dari perancangan karya ini adalah sebuah *Board Game* edukasi berjudul *CyberQuest* yang bertujuan memberikan pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan sekaligus mengenalkan pentingnya literasi digital kepada siswa sekolah dasar dan remaja. Melalui permainan ini, pemain diajak untuk memahami berbagai aspek literasi digital, mulai dari penggunaan media sosial secara bijak, menjaga keamanan data pribadi, mengatur waktu layar, hingga menghindari situs terlarang. Dengan demikian, *CyberQuest* diharapkan dapat menjadi sarana pembelajaran alternatif yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak di era digital.

Visual pada *Board Game CyberQuest* dirancang dengan konsep modern, edukatif, dan ramah anak, menggunakan warna cerah dan ikon digital untuk memperkuat identitas zona permainan. Setiap zona di papan permainan, serta kartu-kartu (Wawasan, Tantangan, Spesial, dan *Debuff*), dirancang untuk menampilkan informasi dengan cara yang sederhana namun komunikatif. Pemilihan tipografi dibuat jelas dan mudah dibaca, sementara ilustrasi dibuat ringkas namun tetap informatif agar mampu menarik perhatian audiens sekaligus mendukung tujuan edukasi.

b. Media Pendukung

Media pendukung berperan penting dalam memperkuat pesan serta membantu media utama agar tujuan perancangan dapat tercapai secara optimal. Pada game board *CyberQuest*, media pendukung yang dirancang meliputi *rulebook*, X-banner, poster edukatif, serta merchandise berupa stiker dan gantungan kunci, yang semuanya bertujuan untuk menarik minat audiens sekaligus memperluas jangkauan pesan literasi digital.

2. Implementasi dan Kusioner

Media interaktif game board *CyberQuest* pertama kali diuji coba di SD Swasta IKAL kelas 5C untuk melihat sejauh mana permainan ini mampu menarik perhatian siswa, mempermudah pemahaman literasi digital, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Uji coba ini juga memberikan masukan berharga dari

siswa dan guru mengenai efektivitas desain permainan, kejelasan aturan, serta relevansi konten dengan kebutuhan pembelajaran digital anak-anak.

Tabel 2. Tabel Kuisioner
 (Sumber : Rifky, 2025)

| Pertanyaan | Keterangan |
|---|--|
| A. Pengalaman Bermain | |
| Seberapa mudah anda memahami aturan permainan ? | Dari 25 responden, 14 responden menjawab "Sangat Mudah" 7 responden menjawab "Mudah" dan 4 responden menjawab "Cukup Sulit" |
| Desain dan tampilan <i>game board</i> membuat saya semakin bersemangat untuk bermain sekaligus belajar ? | Dari 25 responden, 19 responden menjawab "Sangat Setuju" 4 responden menjawab "Setuju" dan 1 responden menjawab "Cukup Setuju" |
| Setelah mencoba dan melihat <i>game board</i> "CyberQuest", saya merasa cara ini lebih menyenangkan dibanding belajar dari buku | Dari 25 responden, 17 responden menjawab "Sangat Setuju" 6 responden menjawab "Setuju" dan 2 responden menjawab "Cukup Setuju" |
| B. Dampak terhadap Minat Literasi Digital | |
| Apakah setelah melihat dan bermain, anda lebih tertarik mempelajari Literasi Digital ? | Dari 25 responden, 19 responden menjawab "Sangat Tertarik" 4 responden menjawab "Tertarik" dan 2 responden menjawab "Biasa Saja" |
| Game ini membuat saya mengenal lebih banyak tentang menggunakan gadget | Dari 25 responden, 19 responden menjawab "Sangat Setuju" 5 responden menjawab "Setuju" dan 1 responden menjawab "Cukup Setuju" |
| Game board "CyberQuest" Sebaiknya digunakan lebih sering disekolah sebagai media pembelajaran. | Dari 25 responden, 16 responden menjawab "Sangat Setuju" 9 responden menjawab "Setuju" dan 0 responden menjawab "Cukup Setuju" |
| Saya ingin memainkan game ini lagi di kesempatan lain, dan merekomendasikan game ini kesekolah lain | Dari 25 responden, 16 responden menjawab "Sangat Setuju" 6 responden menjawab "Setuju" dan 2 responden menjawab "Cukup Setuju" |

SIMPULAN

Melalui proses perancangan, Board Game CyberQuest berhasil diwujudkan sebagai media pembelajaran literasi digital yang interaktif dan menyenangkan, dengan tujuan utama mengedukasi pemain mengenai etika, keamanan, dan keterampilan bermedia digital. Permainan ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan metode pembelajaran kreatif yang relevan dengan generasi muda, khususnya pelajar sekolah dasar hingga menengah pertama, sekaligus menjadi sarana bagi pendidik dan fasilitator dalam mengajarkan literasi digital. Dengan menggabungkan riset, penyusunan mekanisme permainan, perancangan zona dan kartu, hingga uji coba langsung pada target audiens, CyberQuest terbukti mampu menarik minat pemain untuk belajar sambil bermain serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap berbagai risiko digital, seperti hoaks, pencurian data, penggunaan gadget berlebihan, dan situs terlarang. Hasilnya, CyberQuest tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, tetapi juga berpotensi menginspirasi pengembangan media edukasi lain yang mengusung pendekatan kreatif, menyenangkan, dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, A. (2021). Desain layout. PNJ Press.
- Devri, S., Syarifah, F. R., Dicky, A., Junus, S., Andi, S., Dinur, S., Dkk. (2021). Peran Literasi Digital di Masa Pandemi. Cattleya Darmaya Fortuna
- Faulkner, A., Chavez, C. (2017). Adobe Photoshop CC Classroom in a Book (2018 Release). Pearson Education
- Hinebaugh, J. P. (2009). A Board Game Education. R&L Education.
- Samuel Henry. (2010). Cerdas dengan Game. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Stone, T. L., Adams, S., Morioka, N. (2008). Color Design Workbook: A Real World Guide to Using Color in Graphic Design. Rockport Publishers.
- Abdul Azis Said, 2019. MENDESAIN LOGO. Jurnal desain komunikasi visual fakultas seni dan desain. 6(3), Vol. 6, No. 3, 2019
- Budi Darmo, Agnes Tashya, Ariani Wardhani. (2022). Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak. Jurnal Visual. ISSN: 2656-9159, e-ISSN: 2656-9221, Vol.6, No. 2, September 2024 : 149 - 161
- Christopher Abiel Bintoroa, Vicky Septian Rachman. (2023). Character Design Concept Art For A Cyberpunk Themed Story. International Journal of Art, Design and Metaverse. ISSN 2985-8453 Vol 1, No 2, Agustus 2023
- Nurhasanah Sihotang. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin. Vol. 2, No. 1, September 2022
- Sinta Amelia, Heri Iswandi. (2023). Board Game Sebagai Media Literasi Digital Mengenai Pemajuan Kebudayaan di Kota Palembang. Besaung : Jurnal Seni dan Budaya. ISSN: 2502-8626, e-ISSN: 2549-4074 Vol. 8, No. 1 September 2023



- Amaly, N., & Armiah, A. (2021). Peran Kompetensi Literasi Digital Terhadap Konten Hoaks dalam Media Sosial. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 20(2), 43. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v20i2.6019> (08,04,2025)
- Axios. (n.d.). Mengatasi Tantangan Keamanan dalam Penggunaan Aplikasi Media Sosial. [https://pusatdamai.desa.id/mengatasi-tantangan-keamanan-dalam-penggunaan-aplikasi-media-sosial/\(08,04,2025\)](https://pusatdamai.desa.id/mengatasi-tantangan-keamanan-dalam-penggunaan-aplikasi-media-sosial/(08,04,2025))
- BSSN. (n.d.). Serangan Siber dan Penipuan Daring Terus Meningkat. <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2024/09/03/serangan-siber-dan-penipuan-daring-terus-meningkat> (08,04,2025)
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30–41. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i01.2018> (08,04,2025)
- Kemkomdigi. (n.d.-a). Kemkomdigi Ancam Blokir Bigo Live Terkait Judi Online dan Pornografi. <https://ambon.antaranews.com/berita/226383/menkominfo-ancam-blokir-bigo-live-terkait-judi-online-dan-pornografi> (08,04,2025)
- Kemkomdigi. (n.d.-b). Kemkomdigi Bakal Umumkan Daftar Situs Judi Online yang Diblokir. <https://news.espos.id/kemkomdigi-bakal-umumkan-daftar-situs-judi-online-yang-diblokir-2021259> (08,04,2025)
- Kemkomdigi. (n.d.-c). Literasi Digital Sebagai Pencegah Hoax. <https://dinkes.kalbarprov.go.id/artikel/literasi-digital-sebagai-pencegah-hoax/> (08,04,2025)
- Prof. Dr. H. Suwatno, M. S. (n.d.). Etika Digital. <https://berita.upi.edu/etika-digital/> (08,04,2025)