

DAFTAR PUSTAKA

LITERATUR

- ADMIHARDJA, Kusnaka. 2005. *Makanan dalam Khazanah Budaya, Indonesia, Indonesia*; Dinas Pariwisata dan Budaya.
- ALAMSYAH, Yuyun. 2006. *Kue basah & jajan pasar: warisan kuliner Indonesia, Indonesia*; Gramedia.
- DAHLAN, M.Djawad. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung.
- HERAYATI, Yetti, dkk. 1986. *Makanan: Wujud Variasi dan Fungsi Serta Cara Penyajiannya Pada Orang Sunda Daerah Jawa Barat, Indonesia*; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- III, Richard Rouse. 2002. *Game Design: Theory and Practice*; AS ; Wordware Publishing.
- LARSON, U. Charles. 1992. *Komunikasi Iklan Sebagai Media Kampanye*. Jakarta : Penerbit Bumi Aksara.
- MONKS, dkk. 1994. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: University Press NY: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- OXLAND, Kevin. 2008. *Gameplay and Design*. AS; Addison Wesley.
- ROGERS, E. M., & Storey J. D. 1987. *Communication Campaign. Dalam C. R. Berger & S.H. Chaffe (Eds.), Handbook of Communication Science*, New Burry Park; Sage.
- RUMINI, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta; PT Rineka Cipta.
- SANTROCK, John.W. 2003.*Psychology*. AS; McGraw-Hill.
- VENUS, Antar M. A. 2012. *Manajemen Kampanye*. Bandung; Simbiosis Rekatama Media.

INTERNET

bandung.go.id/rwd/index.php

<http://disparbud.jabarprov.go.id>

<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=117179>

<http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=198738>

<http://japar.tumblr.com>

<http://pdpt.unesa.ac.id/portofolio/bahan-ajar/6626/94406/dekorasi-kue>

<http://travelling-qu.blogspot.com/2013/06/wisata-kuliner.html>

<http://www.merdeka.com/peristiwa/mari-wisata-kuliner-di-kota-kembang.html>

<http://www.vemale.com/brand/18711-rose-brand-kebutuhan-penting-dapur-ibu-rumah-tangga.html>

<http://zenvixsdevil.blogspot.com/2010/02/game-teknologi.html>

<http://segitiga.net/blog/playspace-elements-of-design-casual-game>

www.indokara.com