

DAFTAR PUSTAKA

Al Magety, Abu Nayla. (2010). *Tips Terpenting Manajemen waktu. Cara Cepat dan Mudah Meraih Kesuksesan dan Kekayaan*. Moncer Publisher. Yogyakarta.

Crawford, Chris (2003). *Chris Crawford on Game Design*. New Riders. ISBN 0-88134-117-7.

Edward, Caroline. (2009). *Mind Mapping untuk Anak Sehat dan Cerdas*. Sakti. Yogyakarta.

Imagine FX. (2009). *Fantasy Workshop*. Page One. Singapore.

J. G. Heck, *The Complete Encyclopedia of Illustration* (1979)

M. Melot, *The Art of Illustration* (1984)

Olivia, Femi., Ariani, Lita S.Sp. (2009). *Belajar Membaca yang Menyenangkan untuk Anak Usia Dini*. Elex Media Komputindo. Jakarta.

Parengkuan, Erwin., Sriewijono, Alexander., Tumewu, Becky. (2010). *TALKinc POINTS*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.

Schuesseeler, Nick., Jackson, Steve. (1981) *Game Design Volume 1: Theory and Practice*. Steve Jackson Games Incorporated. US.

Suyadi. (2009). *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Power Books. Yogyakarta.

TriExs. (2008). *Time management. Mengelola Waktu dengan Bijak*. PT TriExs Media. Bandung.

Tonge, Gary. (2008). *Bold Visions the Digital Painting Bible*. David & Charles Book. United Kingdom.

pemainan:

www.magicthegathering.com

www.gamequarters.net/vandaria/

<http://gamedesigntheory.blogspot.com/>

<http://www.gamedev.net/reference/design/features/rouse1/>

<http://www.gamedev.net/reference/design/features/rouse1/page2.asp>

<http://jducoeur.org/game-hist/game-rules.html#card>

<http://jducoeur.org/game-hist/seaan-cardhist.html>

<http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/index.htm>

Bermain:

<http://www.freud-sigmund.com/file/biography/>

<http://www.ipa.org.uk/Public/>

Perkembangan anak:

<http://www.cdc.gov/ncbddd/child/>

http://www.devpsy.org/questions/piaget_freud_pseudo-science.html

<http://www.childdevelopmentinfo.com/>

Ilustrasi:

Ivan Viola and Meister E. Gröller (2005). "Smart Visibility in Visualization". In: Computational Aesthetics in Graphics, Visualization and Imaging. L. Neumann et al. (Ed.)

www.industriegratik.com

DAFTAR ISTILAH ASING

Time management

Kemampuan seseorang untuk mengolah waktu yang ia miliki sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Game designer

Profesi desain yang berhubungan dengan permainan.

Bug

Hambatan atau kesalahan proses aturan dalam permainan.

Copywriter

Profesi dalam bidang desain yang bertugas mengolah dan mengatur kata-kata.

On surface

Diatas permukaan, istilah yang digunakan dalam bidang desain untuk mengkategorikan hasil akhir dalam bentuk tercetak (umumnya pada media kertas).

Packaging

Kemasan.

Board game

Salah satu bentuk permainan, dimana permainan tersebut dimainkan diatas papan permainan pada umumnya.

Edutainment

Istilah pembelajaran sambil bermain, merupakan gabungan dari kata education dan entertainment.

Sensory motor play

Permainan yang melibatkan saraf sensorik manusia, biasanya dilakukan oleh bayi, seperti memejam dan membuka mata, memainkan lidah, dan sebagainya.

Symbolic/make-believe play

Permainan yang membuat pemainnya seolah-olah memerankan peran tertentu.

Social games with rules

Permainan yang melibatkan orang lain dalam permainan.

Games with rules and sport

Permainan olah raga.

Card game

Sebuah jenis permainan yang menggunakan kartu sebagai media utama permainan.

Counter

Sebuah alat pembantu untuk menandai sesuatu.

Deck

Kumpulan kartu dalam sebuah permainan kartu.

Player

Orang yang memainkan sesuatu.

Objective

Tujuan.

Game play

Alur permainan.

Rules

Aturan.

Conflict

Sebuah keadaan yang dihadapi seseorang, dimana biasanya bersifat bertentangan dengan ideologi yang ia pegang.

Tabletop

Sebuah jenis permainan yang dilakukan diatas meja, seperti board game, card game, dan lain-lain.

Trading Card Game

Sebuah cabang dari card game, dimana kartu-kartu yang ada berisi 70% gambar visual, sehingga menarik untuk dikoleksi.

Action Figure

Figur aksi, atau mainan dari tokoh cerita yang dapat diposekan.

Anime

Film kartun jepang.

Trainer

Pelatih.

Task list

Daftar dari sesuatu yang harus dilakukan. Dikenal juga dengan to-do-list

To-do-list

(Lihat task list).

Collage

Hasil karya dari penggabungan bermacam-macam gambar, biasanya digunting maupun berupa sobekan yang disatukan menjadi sebuah gambar baru.

Gimmick

Salah satu jenis promosi, dimana barang yang diberikan biasanya memiliki fungsi, atau dapat digunakan, contoh gelas, payung, dan lain-lain.