

DAFTAR PUSTAKA

- Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, USA : New Riders Publishng.
- History of Game, <http://www.techitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>. Akses pada tanggal : 11 Maret 2012.
- Nugroho, Eko. 2012. *Saatnya Ikut Bermain di Industri Game Modern*. <http://www.tempointeraktif.com>. Akses pada tanggal : 21 Maret 2012.
- Nugroho, Eko. 2012. *Bermain, Sebuah Proses Belajar Yang Menyenangkan*. <http://us.detikinet.com/read/2012/03/23/155030/1599653/655/bermain-sebuah-proses-belajar-yang-menyenangkan/>. Akses pada tanggal : 21 Februari 2012.
- Santrock, John W.. 2002. *Life-Span Development : Perkembangan masa hidup, Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. Burlington, USA : Morgan Kaufmann Publishers.
- Trubus. *Toko Trubus*. <http://www.tokotrubusonline.com/>. Akses pada tanggal : 10 Maret 2012.
- Wisana, Nelson Gustav. 2012. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. <http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>. Akses pada tanggal : 12 Maret 2012.
- Cohen, Herb (2012). *You Can Negotiate Anything*. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- Armstrong, Helen (2010). *Graphic Design Theory*. Yogyakarta: ANDI.
- Safanayong, Yongky (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Schell, Jess (2008). *The Art Of Game Design*. USA: Elsevier.
- Roger, Scott (2010). *Level Up!*. United Kingdom : John Wiley & Sons, Ltd.
- <http://www.bandungheritage.org/> diakses pada 7 Februari 2012 pukul 23.28 WIB
- <http://www.bandung.go.id/> diakses pada 8 Februari 2012 pukul 19.33 WIB
- <http://kamusbahasaindonesia.org/> diakses pada 8 Februari 2012 pukul 20.08 WIB
- <http://www.scribd.com/doc/50933224/Sejarah-Partai-Nasional-Indonesia> diakses pada 16 Februari 2012 pukul 20.29 WIB
- <http://aleut.wordpress.com/> diakses pada 20 Februari 2012 pukul 23.12 WIB
- <http://www.psikologizone.com> diakses pada 25 Februari 2012 pukul 20.06 WIB