

DAFTAR PUSTAKA

- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Wiratmo GT, S.Sn., M.Sn. (2007). *Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual*. Diakses tanggal 25 Februari 2013, dari <http://dgi-indonesia.com/communication-arts-%E2%80%93-illustration-competition/>
- Hariyanto, S.Pd. (2011). *Perkembangan Psikologis Remaja*. Diakses tanggal 26 Februari 2013 dari <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/>
- Musdalifah, M.Si. (Desember 2007). *Perkembangan Sosial Remaja dan Kemandirian*. Diakses tanggal 27 Februari 2013, diambil kembali dari <http://jurnalqro.files.wordpress.com/2008/08/05-ifah-46-56.pdf>
- Santrock, John. W. (2002). *Life Span Development*. Jakarta: Erlangga
- Rollings, Andrew and Ernest Adams. (2006). *Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design*. United States of America: New Riders Publishing
- Schell, Jesse.(2008). *The Art of Game Design*. United States of America: Morgan Kaufmann Publishers
- Ife, Jim. (2001). *Human Rights and Social Work, Towards Rights Based Practice*, Cambridge: University
- Guritno, Pandam. (1988). *Wayang, kebudayaan Indonesia dan Pancasila*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Kresna, Ardian. (2012). *Mengenal Wayang*. Yogyakarta: Laksana
- Zebua, Arozisokhi. (2012). *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi*. Diakses tanggal 12 Juni 2013 dari

<http://teknologi.kompasiana.com/terapan/2012/09/20/dampak-perkembangan-teknologi-informasi-488600.htm>