

DAFTAR PUSTAKA

Akhyari Hananto, **Fakta-fakta Menarik Pulau-Pulau di Indonesia yang Mungkin Belum Anda Tahu** (online) (<https://www.goodnewsfromindonesia.org/2016/01/02/fakta-fakta-menarik-pulau-pulau-di-indonesia-yang-mungkin-belum-anda-tahu/>), diakses pada 29 Agustus 2016, 06.19 WIB)

Arifa Nidauzzulfa, **Pulau Anambas, Kepulauan Tropis Indonesia yang Terindah di Asia** (online) (<http://www.klikmania.net/pulau-anambas/>), diakses pada 29 Agustus 2016, pukul 10.08 WIB)

B. Hurlock, Elizabeth. 1988. **Perkembangan Anak**. Jilid 1. Edisi keenam. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.

B. Hurlock, Elizabeth. 1994. **Psikologi Perkembangan**. Edisi kelima. Jakarta: PENERBIT ERLANGGA.

Chikhungunya, **Definisi Game dan Jenis-jenisnya** (online) (<https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>), diakses pada 26 Agustus 2016, pukul 08.07 WIB)

Edi Yanto, **Titik Nol Kilometer Indonesia: Pulau Weh?** (online) (<http://mabmonline.org/kilometer-nol-indonesia-pulau-weh/>), diakses pada 11 September 2016, pukul 13. 03 WIB)

Eko Nugroho, **Permainan Papan: Lebih dari Sekedar Bermain** (online) (<http://netsains.net/2008/11/permainan-papan-lebih-dari-sekedar-bermain/>), diakses pada 28 Agustus 2016, pukul 15.31 WIB)

Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop: A Playcentric approach to Creating Innovative Games*. Amerika Serikat: Morgan Kaufmann Publishers - Elsevier.

Fullerton, Tracy. 2014. *Game Design Workshop: A Playcentric approach to Creating Innovative Games*. Edisi ketiga. Amerika Serikat: CRC Press – Taylor & Francis Goup.

Manikmaya *Game Publishing*, **About** (online) (<http://manikmaya.com/about/>), diakses pada 23 Agustus 2016, pukul 09.24 WIB)

Manikmaya *Game Publishing*, Glosarium 51 **Game Mekanik dalam Tabletop Game** (online) (<http://manikmaya.com/blog/glosarium-game-mekanik-dalam-tabletop-game/>), diakses pada 23 Agustus 2016, pukul 09.53 WIB)

Michael, David; Chen, Sande. 2006. *Serious Game: Games that Educate, Train and Inform*. Canada: Thomson Course Technology.

Mike Scorviano, **Sejarah Board Game** (online) (<http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html/>), diakses pada 28 Agustus 2016, pukul 14.45 WIB)

Muhammad Irzal Adikurnia, **Seorang Mahasiswi Ciptakan “Dorang”, Game Android Bertema Wisata Semarang** (online) (<http://sains.kompas.com/read/2016/08/14/14220057/mahasiswi.ini.kenalkan.wisata.semarang.lewat.game.android/>), diakses pada 29 Agustus 2016, pukul 07.39 WIB)

NN, **Pengertian Wisata Secara Umum** (online) (<http://anekatempatwisata.com/pengertian-wisata-secara-umum/>), diakses pada 19 Agustus 2016, pukul 10.10 WIB)

NN, **Pulau Weh, Kepingan Surga wisata Indonesia** (online) (<http://www.travelpis.com/pulau-weh-kepingan-surga-indonesia/>), diakses pada 11 September 2016, pukul 13.13 WIB)

NN, **Wisata** (online) (<http://kbbi.web.id/wisata/>), diakses pada 19 Agustus 2016, pukul 10.13 WIB)

Prayudi, **Definisi Computer Game** (online) (<https://crg.wordpress.com/2008/03/12/definisi-computer-game/>), diakses pada 26 Agustus 2016, pukul 08.43 WIB)

PUSDATIK Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, **Profil** (online) (<http://www.disdikjabar.com/profil/>), diakses pada 25 Agustus 2016, pukul 16.58 WIB)

Resty Stefanie, **Sejarah dan Jenis-jenis Ilustrasi** (online) (<https://keytoothsumarz.wordpress.com/ilustrasi-dalam-cover-buku/>), diakses pada 23 Agustus 2016, pukul 09.33 WIB)

Rizal Ziz, **5 Alasan Board Game Tidak Akan Ditinggalkan** (online) (<http://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>), diakses pada 28 Agustus 2016, pukul 15.13 WIB)

Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Amerika Serikat: Morgan Kaufmann Publishers - Elsevier.

Sopa Sudinar, **Perancangan Media Permainan Tradisional Bebentengan melalui Media Board Game** (online) (http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/651/jbptunikompp-gdl-sopasudina-32524-10-unikom_s-i.pdf/), diakses pada 26 Agustus 2016, pukul 08.39 WIB)