

## DAFTAR PUSTAKA

- Aarseth, Espen. 2005. *Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games*.  
Digital Arts and Culture Conference. Copenhagen.
- Adimihardja, Kusnaka. 2005. *Makanan dalam Khazanah Budaya*.  
Bandung: Disbudpar Provinsi Jawa Barat & UPT INRIK UNPAD.
- Ameliola, S., Nugraha. 2013. *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi*. Malang: Universitas Brawijaya.  
<http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229.pdf>.  
Di akses pada 20 Januari 2019
- Ebdi, Sadjiman. 2009. *Nirmana; Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Bandung: Jalasutra
- Garrett, Jesse James. 2002. *The Elements of User Experience: User-Centered Design*.  
United States: New Riders.
- Nelson, Behrman, Kliegman, dkk. 2000. *Ilmu Kesehatan Anak Nelson edisi 15 vol 1*.  
Jakarta : EGC, 2000
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia  
Pustaka Utama
- Rollings, Andrew. 2003. *Andrew Rollings on Game Design*. Indianapolis: New Riders