

Daftar Pustaka

- Agustinus Nilwan. 2008. Pemrograman Animasi dan Game professional. Elex Media komputindo. Jakarta
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Clark C. Abt. 1987. *Serious Game*. University Press of America
- Crawford, Chris. 2003. “*Chris Crawford on Game Design*”, New Riders 2003
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna: Teori Dan Kreativitas Penggunaanya. Second edition. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Duranti, Alessandro. 1997. *Linguistic Anthropology*. New York: Cambridge University.
- Elizabeth B. Hurlock. 1978. Perkembangan Anak: Jakarta: Penerbit Erlangga
- Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset

David Christiantho. 2017. 8 Jenis Genre Game. (Online). (<https://www.indoworx.com/genre-game-beserta-sub-genre-nya>, diakses 19 Februari 2019)

International Desain School. 2014. ILMU DESAIN GRAFIS MENURUT PARA PAKAR (Online). (<https://idseducation.com/articles/ilmu-desain-grafis-menurut-para-pakar>, diakses 17 Februari 2019)

Nugroho, Adrian. 2017. Totopong, Pengikat Budaya Sunda. (Online) (<https://www.kompasiana.com/ardiannard>, diakses 17 Februari 2019).

Purnamawati dan Eldarni. 2001. Media Pembelajaran. (Online). (<http://susantotutor.wordpress.com/category/pengertian-media-pembelajara>, diakses 19 Februari 2019)

