

DAFTAR PUSTAKA

- Burkholder, Kathy. 2001. *Gardening with Children and Youth*. Ohio : Department of Horticulture and Crop Science.
- Crawford, Chris. 2003. *Chris Crawford on Game Design*. Indianapolis, USA : New Riders Publisihng.
- Gardening - Definition. 2010. *Gardening*.
<http://www.wordiq.com/definition/Gardening>. Akses pada tanggal : 11 September 2011.
- G.Sasongko, Setiawan. 2007. *Plant Around Us*. Jakarta Timur : Bestari Kids Buana Murni.
- Hardayanto, Maria. 2011. *Indonesia Berkebun Pengobat Urban Stress*.
<http://green.kompasiana.com/penghijauan>. Akses pada tanggal : 18 September 2011.
- History of Board Game,
<http://www.techitoutuk.com/projects/boardgames/history.html>. Akses pada tanggal : 11 September 2011.
- Indonesia Berkebun. 2011. *Indonesia Berkebun*. <http://indonesiaberkebun.org/>.
Akses pada tanggal : 9 September 2011.
- Indonesia Berkebun. 2011. *Bandung Urban Farming – Bandung Bekebun (+) oleh Aryani Murcahyani*.
http://indonesiaberkebun.org/news/2011/05/18/19/bandung_urban_farming_bandung_berkebun_oleh_aryani_murcahyani.html. Akses pada tanggal : 21 Juni 2011.
- IPTEKnet. 2002. *Tanaman Obat Indonesia*.
http://www.iptek.net.id/ind/pd_tanobat/. Akses pada tanggal : 13 November 2011.
- Kementerian Kehutanan Republik Indonesia .2007. *Peranan Tanaman Obat Dalam Pengembangan Hutan Tanaman*.
<http://www.dephut.go.id.index.php?q=en/node/352.htm>. Akses pada tanggal : 24 Oktober 2011.
- Kadir, Abdul. 2009. *Panduan untuk Peduli, Mengenal, dan Memelihara Tanaman*. Yogyakarta : Lily Publisher.
- Koster, Raph. 2005. *A theory of Fun of Game Design*. Scottsdale, Arizona : Paraglyph Press, Inc.

- Kusmayanty. 2011. *Berkebun, Bermain, dan Berbagi Gembira*.
<http://www.kummara.com/2011/06/berkebun-bermain-dan-berbagi-gembira/>. Akses pada tanggal : 6 September 2011.
- Nugroho, Eko. 2008. *Permainan Papan: Lebih dari Sekedar Bermain*.
<http://www.netsains.com/>. Akses pada tanggal : 9 September 2011.
- Nugroho, Eko. 2011. *Saatnya Ikut Bermain di Industri Board Game Modern*.
<http://www.tempointeraktif.com>. Akses pada tanggal : 21 Juni 2011.
- Nugroho, Eko. 2011. *Bermain, Sebuah Proses Belajar Yang Menyenangkan*.
<http://us.detikinet.com/read/2011/03/23/155030/1599653/655/bermain-sebuah-proses-belajar-yang-menyenangkan/>. Akses pada tanggal : 21 Juni 2011.
- Referensi board game. <http://www.riograndegames.com/>. Akses pada tanggal : 10 September 2011.
- Referensi board game. <http://www.zmangames.com/>. Akses pada tanggal : 10 September 2011.
- Referensi board game. <http://boardgamegeek.com/>. Akses pada tanggal : 11 September 2011.
- Santrock, John W.. 2002. *Life-Span Development : Perkembangan masa hidup, Jilid 1*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Schreiber, Ian. 2009. *Game Design Concepts : An experiment in game design and teaching*. <http://gamedesignconcepts.pbworks.com/>. Unduh pada tanggal : 3 September 2011.
- 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 September 2011.
- Wisana, Nelson Gustav. 2011. *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*.
<http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital/>.
 Akses pada tanggal : 12 September 2011.