

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Sumber Buku

- Anonim. (2012). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Adams. E. (2007). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Adityawan, S. A. (2010). *Tinjauan Desain Grafis*. Jakarta: PT. Concept Media.
- Bockus, W. (1977). *Designer's Notebook*. New York: Macmillan Publishing.
- Chandra. H. (1996). *Pemrograman Game dengan Bahasa C*. Jakarta: PT. Elex Komputindo.
- Darmaprawira, W. A. S. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya Ed. Ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- Dharsono. (2003). *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Goode, C. B. (2005). *Optimizing Your Child's Talent*. Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer Kelompok Gramedia.
- Gottman, J. dan DeClaire, J. (1997). *Kiat-Kiat Membesarkan Anak yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, S. D. (1991). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia.
- \_\_\_\_\_. (2001). *Psikologi Anak Bermasalah*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Habgood, J. dan Overmars, M. (2006). *The Game Marker's Apprentice: Game Development for Beginner*. Berkeley: Apress, Inc.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua Dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: Gramedia.
- Kusmiati, R. (1999). *Teori Dasar DKV*. Jakarta: Jambatan
- Kusrianto, A. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Lawson, B. (2007). *Bagaimana Cara Berpikir Desainer (How Designers Think)*. Yogyakarta: Jalasutra.

- Mulyana, Y. (2011). *Pendidikan Sastra dan Karakter Bangsa*. Bandung: Jurdiksastrasia FPBS UPI.
- Muqowim. (2012). *Pengembangan Soft Skill Guru*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Ross, R. (1963). *Illustration Today*. Pennsylvania: International Textbook Company.
- Rustan, S. (2010). *Hurufontipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanyoto, E. S. (2009). *Nirmana: Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Simpson, I. (1990). *The New Guide to Illustration*. Secaucus, New jersey: Chartwell Books.
- Sukayati. (2003). *Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Dinas Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPP) Matematika Yogyakarta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Thobroni, M. dan Mumtaz, F. (2011). *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.

#### **B. Sumber Skripsi**

- Nuarti, E. (2007). *Penggunaan Permainan Tebak Kata Dalam Pembelajaran Bahasa Jerman untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata*. Skripsi FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.

#### **C. Sumber Jurnal**

- Suwardjono (2008). “Aspek Tipografi dalam Penulisan Karya Ilmiah/Akademik/Profesional”. *Jurnal Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Gajah Mada*. 1-5.

#### **D. Sumber Internet**

- Anonim. (2010). *Pentingnya Soft Skill*. [Online]. Tersedia: <http://www.infocomcareer.com/?fuseaction=home.viewarticle&id=6> [13Januari 2013]

- Anonim. (2005). *Sukses dengan Soft Skills*. [Online]. Tersedia: [http://www.ditdik.itb.ac.id/soft\\_skills/](http://www.ditdik.itb.ac.id/soft_skills/) [27 Februari 2013]
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. [Online]. Tersedia: <http://reeyaw.files.wordpress.com/2010/03/comic.pdf> [12 Desember 2013]
- Nugroho, E. (2013). *Game Design*. [Online]. Tersedia: [http://www.gamasutra.com/blogs/EkoNugroho/20130610/194061/Game\\_Design\\_Everyday\\_writing.php](http://www.gamasutra.com/blogs/EkoNugroho/20130610/194061/Game_Design_Everyday_writing.php) [12 Desember 2013]
- Nararya, M. H. R. (2012). *BOARD GAME HUT, KOMUNITAS PECINTA BOARD GAME*. [Online]. Tersedia: <http://www.duniaku.net/2012/10/12/boardgame-hut-komunitas-pecinta-board-game> [13 Januari 2013]
- Ramdhani, N. (2008). *ACTIVE LEARNING & SOFT SKILLS*. [Ebook]. Tersedia: <http://neila.staff.ugm.ac.id/wordpress/wp.../active-learning.pdf> [27 Februari 2013]
- Satria, A. (2013). *The Element of Game Mechanic*. [Online]. Tersedia: <http://kummara.com/article/the-element-of-game-mechanic> [12 Desember 2013]
- Septa, A. (2012). *Lanlord's Game, Awal Mula Game Monopoly*. [Online]. Tersedia: <http://segitiga.net/game/board-card/landlords-game-inspirasi-dibalik-game-monopoly> [27 Februari 2013]
- \_\_\_\_\_. (2012). *German and Board Game*. [Online]. Tersedia: <http://segitiga.net/game/board-card/german-and-board-game-2> [27 Februari 2013]