

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2014. *Fundamentals of Puzzle and Casual Game Design*. New Riders. Barkeyey.
- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentas of Game Design Second Edition*. New Riders. Barkeley.
- Akbar, Dayu. 2014. *Mengenal Ragam Sensor di Smartphone Android*. Pcplus. <http://www.pcplus.co.id/2014/11/fitur/mengenal-ragam-sensor-di-smartphone-android/>. Diakses 30 November 2014.
- Aras, Endi. 2000. *Gasing Lombok Suku Sasak*. <https://www.flickr.com/photos/35533683@N04/3344066620>. Diakses 5 Januari 2015.
- Aras, Endi. 2000. *Gasing Lamongan Kekean B*. <https://www.flickr.com/photos/35533683@N04/3343232167/in/photostream/>. Diakses 5 Januari 2015.
- Artikata. 2014. *Bebas*. <http://www.artikata.com/arti-320977-bebas.html>. Diakses pada tanggal 30 Desember 2014.
- BBC. 2014. *Video Game Memiliki Efek Positif Pada Anak*. http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2014/08/140804_teknologi_game_anak.shtml. Diakses 21 Agustus 2014.
- BBC. 2015. *How Can I Make My Smartphone Smarter*. <http://www.bbc.co.uk/guides/zss3gk7#z8d7mp3>. Diakses 28 Januari 2015.
- Classeven Studio. 2013. *Adu Gasing (Demo Play)*. <https://www.youtube.com/watch?v=Al63bMj3T0g>. Diakses 15 Oktober 2014.
- Download Game Androids. 2014. *Beyblade HD APK*. <http://www.downloadgameandroids.com/2014/03/beyblade-hd-apk.html>. Diakses 28 September 2014.
- Efendi, Y. 2010. *Permainan Rakyat Kalimantan Timur*. Melayu Online. <http://www.melayuonline.com/ind/culture/dig/2572gasing-permainan-rakyat-kalimantan-timur#top>. Diakses 29 September 2014.
- Gasing Indonesia. 2009. *Gasing Batam / Museum Belakang Padang*. <https://gasingindonesia.wordpress.com/2009/02/23/gasing-batam/>. Diakses 5 Januari 2015.
- Gasing Indonesia. 2009. *Gasing Tanjung Pinang*. <https://gasingindonesia.wordpress.com/2009/02/28/gasing-tanjung-pinang/>. Diakses 5 Januari 2015.

- Graha, C. 2012. *Keberhasilan Anak Di Tangan Orang Tua*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Grace, L. 2005. *Game Type And Genre*.
- Grant, J., & Kim, S. 2003. *Stop Me Because I Can't Stop Myself: Taking Control of Impulsive Behavior*. USA: McGraw-Hill Publisher.
- Harefa, Ervin Triyaman. 2015. *Mari Kita Kenalkan Permainan Tradisional Kepada Si Anak*. http://www.kompasiana.com/erfinharefa/mari-kita-kenalkan-permainan-tradisional-kepada-si-anak_552e02e56ea834691a8b45b2. Kompasiana. Diakses 29 September 2014.
- Hidayat, W. 2011. *Buku Pintar Komputer Laptop Netbook & Tablet IPad & Android Plus Internet*. Jakarta: Mediakita.
- Kemendikbud. 2015. *Satu Hari Menuju Launching Buku Gasing*. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/ditindb/2015/08/06/satu-hari-menuju-launching-buku-gasing/>. Diakses 10 Agustus 2015.
- Kircher Electronics. 2014. *Android: Gyroscope Basics*. Kircherelectronics. <http://www.kircherelectronics.com/blog/index.php/11-android/sensors/15-android-gyroscope-basics>. Diakses 5 Oktober 2014.
- Kobayashi, Shigenobu. 1991. *Color Image Scale*. Kosdansha International.
- Koster, Raph. 2005. *Theory of Fun for Game Design*. Paraglyph Press. Arizona.
- Mulyadi, A. 2011. *Permainan Tradisional Kian Ditinggalkan*. Kompas. <http://regional.kompas.com/read/2011/06/01/1632126/Permainan.Tradisional.Kian.Ditinggalkan>. Diakses 5 Oktober 2014.
- Nilwan, A. 1998. *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Nitrome. 2015. *Bump Battle Royale*. <http://www.nitrome.com/games/bumpbattleroyale/?game=bumpbattleroyale>. Diakses 20 Januari 2015
- Nugroho, E. 2013. *Saatnya Belajar Bermain Serius*. <http://tekno.kompas.com/read/2013/12/17/1349565/Saatnya.Belajar.Bermain.Lebih.Serius>. Diakses 13 Maret 2014.
- Offical Net News. 2014. *NET17 - Lestarikan permainan tradisonal Gasing Betawi*. <https://www.youtube.com/watch?v=n9wbO3Wsmdk>. Diakses 29 Desember 2014

- Oxford Dictionaries. 2014. *Knowlegde*. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/knowledge>. Diakses 30 Desember 2014.
- Oxford Dictionaries. 2014. *Lively*. <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/lively>. Diakses 30 Desember 2014.
- Pierre-Alexandre Garneau. 2001. *Fourteen Forms of Fun*. Gamasutra. http://www.gamasutra.com/features/20011012/garneau_01.htm. Diakses 5 Oktober 2014.
- Purwanti, Tenni. 2011. *Takashi Tokita, Sang Maestro "Game" Final Fantasy*. Kompas. <http://tekno.kompas.com/read/2011/08/11/07044027/Takashi.Tokita..Sang.Mae stro.Game.Final.Fantasy>. Diakses pada 28 Januari 2015.
- Rahmi, Sri. 2013. *Gasing by Komunitas Gasing Indonesia*. <https://www.youtube.com/watch?v=EQ2WnqA-RJQ>. Diakses 20 Januari 2015
- Rizal, M. 2010. *Gasing yang Terasing*. Detik.com. <http://news.detik.com/read/2010/05/18/115125/1359093/159/petuah-bijak-dalam-putaran-gasing>. Diakses 5 Oktober 2014.
- Satri, J. 2012. *Endi Aras, Putaran Abadi Sang Gasing*. Intisari Online. <http://intisari-online.com/read/endi-aras-putaran-abadi-sang-gasing->. Diakses 29 September 2014.
- Siswidi, Anwar. 2013. *Casual Game Semakin Populer*. Tempo. <http://www.tempo.co/read/news/2013/08/30/172508764/Casual-Game-Semakin-Populer>. Diakses 23 September 2013
- Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan Ketiga. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Teaher, R. J. & MacKenzie, I. S. 2014. Comparing order of control for tilt and touch games. *Proceedings of the 10th Australasian Conference on Interactive Entertainment - IE 2014*, pp. 1-10. New York: ACM. <http://www.yorku.ca/mack/ie2014.html>. Diakses 10 Januari 2014.
- Tran Surabaya. 2011. *Beyblade Competitions at ITC Surabaya*. <http://www.transurabaya.com/2011/06/beyblade-competitions-at-itc-surabaya/>. Diakses 28 oktober 2012.
- Ttotzgos. 2008. *Oleh-Oleh Dari Jogja*. <http://ttotzgos.blogspot.co.id/2008/03/oleh-dari-jogja.html/>. Diakses 5 Januari 2015.

Wijanarko, Jarot. 2005. *Mendidik Anak: Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional dan Spritiual*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Yusuf, Yasin & Auliya, Umi. 2009. *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia.

Zaki, Ali. 1999. *Law of the Republic of Indonesia no. 8 of 1999 on Consumer Protection*. Salemba Infotek.

