

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*, USA. Education.

Fitri Astuti, 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

JC. Bishop & M. Curtis. 2005. *Permainan Anak-anak Zaman Sekarang*, Jakarta. PT Grasindo.

MS. Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

Paul, N, 2005. *Mooding Education: Engaging Today's learners*. *The International Digital Media & Arts Association Journal*, Vol. 2 No. 1 (ISSN: 1554-0405) , United States.

Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2009. *Teori Sosiologi : Dari Teori Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*, Yogyakarta. Kreasi Wacana.

Sumber Internet

Nuryanti, Windu. *Permainan Tradisional Hampir Punah*. Internet. 2012. Internet. <http://nasional.tempo.co/read/news/2012/11/20/079442778/permainan-tradisional-hampir-punah>. Diakses pada 19 November 2012.

Nusantara, Fokus. *Menyoal Permainan Tradisional Nusantara*. 2015. Internet. <http://www.wacana.co/2015/09/anak-dan-permainan-tradisional/>. Diakses pada 09 September 2015.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan dalam Budaya*. 1990. Internet. https://www.academia.edu/10214531/Perancangan_Game_Galah_Asin_Untuk_Memperkenalkan_Budaya_Tradisional_Jawa_barat. Diakses pada 30 Desember 2012.

Sudono, *Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting*. 2014. Internet. <http://www.scribd.com/doc/237076910/Permainan-Tradisional-Dalam-Budaya-dan-Perkembangan-Anak>. Diakses pada 18 Agustus 2014

- Raditya, Iswara N. Tak Tek: Permainan Tradisional Melayu Bangka Belitung. Internet.
2011.<http://m.melayuonline.com/ind/culture/dig/2692/tak-tek-permainan-tradisional-melayu-bangka-belitung>. Diakses pada 23 Maret 2011.
- Expro. Pengenalan Jenis-jenis game. 2010. Internet.
<http://forum.indogamers.com/showthread.php?t=414475>. Diakses pada 15 September 2014.
- Ligagame. Penelitian Manfaat Bermain Game. 2009. Internet.
<http://ligagame.com/index.php/home/1/513>. Diakses pada 3 Oktober 2015.
- Ritzer. Kehidupan Anak Tidak Bisa Di Pisahkan Dengan Dunia Bermain. 2014 internet.
<http://www.scribd.com/doc/237076910/Permainan-Tradisional-Dalam-Budaya-dan-Perkembangan-Anak>. Diakses Pada 18 Agustus 2014
- Indah F. Pengertian Definisi game. 2014. Internet.
http://carapedia.com/pengertian_definisi_game_info2144.html. Diakses pada 15 September 2014.
- Indah F. Pengertian Definisi Anak. 2003. Internet.
https://carapedia.com/pengertian_definisi_anak_info2003.html. Diakses pada 1 Januari 2003.
- Felisitas, Johan. Pengertian Warna. 2012. Internet.
<http://www.ilmugrafis.com/artikel.php?page=pengertian-arti-warna>. Diakses pada 1 Juni 2012.
- Wibowo, Adi. Pengertian Tipografi dan Teknik Penyusunannya. 2014. Internet.
<http://www.ceritadesain.com/2014/12/Pengertian-Tipografi-dan-Teknik-Penyusunannya.html>. Diakses pada 21 Desember 2014.
- Brewer, Roy. Pengertian Tipografi. 1971. Internet.
<http://www.ceritadesain.com/2014/12/Pengertian-Tipografi-dan-Teknik-Penyusunannya.html>. Diakses pada 21 Desember 2014.
- Adi, Pengertian Tipografi. 2014. Internet.
<http://www.ceritadesain.com/2014/12/Pengertian-Tipografi-dan-Teknik-Penyusunannya.html>. Diakses pada 21 Desember 2014.
- Boenga. Pengertian Patil Lele. 2011. Internet.
<http://blogs.unpad.ac.id/boenga/2011/09/05/benthik/>. Diakses pada 05 September 2011.

Yuniarso, Yasinda, Caesar. Beralihnya Permainan Tradisional ke Permainan Game Moderen. 2015. Internet.
<http://koranbogor.com/beralihnya-permainan-tradisional-ke-permainan-game-modern/>. Diakses Pada 11 Januari 2015.

Emoji. Permainan Interaktif Cara Berfikir Cepat. 2012. Internet
<http://artikelkesehatananak.com/permainan-interaktif-cara-berfikir-cepat.html>. Diakses Pada 15 September 2012.

Pradana, Bertia. Dampak Game Terhadap Perkembangan Anak. 2013. Internet.
https://www.academia.edu/9701718/Jurnal_Ilmiyah_Dampak_Game_Terhadap_Perkembangan_Anak. Diakses Pada 29 Desember 2013.

Hidayat, Wicak. Tahap Pengembangan Game. 2013. Internet <http://teknokompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.tahap.pengembangan.game>.
 Diakses pada 17 November 2015

Bluemoon. High Polygon/Low Polygon, what do they mean. 2006. Internet.
<http://forums.cgsociety.org/archive/index.php?t-347988.html>.
 Diakses pada 20 april 2006

Insildur88. High Polygon/Low Polygon, what do they mean. 2006. Internet.
<http://forums.cgsociety.org/archive/index.php?t-347988.html>.
 Diakses pada 20 april 2006

N, Sora. Pengertian Audio Dan Media Audio Secara Lengkap. 2014. Internet.
<http://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-audio-dan-media-audio-secara-lengkap.html>. Diakses Pada 17 November 2014.

Sumber Gambar

<http://www.facebook.com>

<http://www.cdn.mx7.com>

<http://www.dtelepathy.com>