

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Agustinus Nilwan (2010), *simulasi construction and manajemen simulation game*, Elex Media Komputindo.

Aziz Firdaus (2012). *Metode Penelitian*. Tangerang: Jelajah Nusa.

Gulo, W. (2000). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT.Gramedia Widisarana Indonesia.

Jusuf Soewadji, M. (2012). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Lillehammer, Grete. (1989) 'A Child is Born: The Child's World in an Archaeological Perspective', dalam J.E. Baxter *The Archaeology of Childhood*, *Annual Review Anthropology*. 2008. 37:159 – 75.

Moelong, L. J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Pardew, L. (2004). *Beginning Illustration and Storyboarding for Games*. USA: Thomson Course Technology PTR.

Samuel Henry (2010). *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Yogyakarta: Kompas Gramedia.

Sibero, C Ivan. (2010). *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.

Teguh Arifianto. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Andi Publisher.

Sumber Jurnal:

Chandra Usman, Kenedy Candra dan Hendri Sopryadi. 2013. *Rancang Bangun Game Slider Puzzle Berbasis Android Menggunakan Metode Heuristik dengan Teknik Best First Search*. Palembang. Jurnal Jurusan Teknik Informatika. Diambil dari <http://eprints.mdp.ac.id/>. (11 Agustus 2016).

Kamp, Kathryn A. (2001) 'Where Have All the Children Gone?: The Archaeology of Childhood', dalam *Journal of Archaeological Method and Theory* Vol.8, No. 1.

Sumber Internet:

<https://color.adobe.com/create/color-wheel/> (Diakses 10 Juli).

<https://books.google.co.id/books?id=FB6wx4Zgr1UC&pg=PT32&lpg=PT32&dq=buckingham+scalon&source=bl&ots=WBGlmPAaFW&sig=0uqJLWu2Rjflz1DTGkoOR13KPwU&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjAnv3KnLHOAhVBuI8KHbEQAvIQ6AEIJDAB#v=onepage&q=buckingham%20scalon&f=false> (Diakses 18 Mei).

<http://howtonotsuckatgamedesign.com/> (Diakses 3 Juli).

<http://kbbi.web.id/cerdas> (Diakses 12 Juli).

<http://kbbi.web.id/edukatif> (Diakses 12 Juli).

<http://minyakdayak.com/asal-usul-dayak/> (Diakses 5 Juni).

<http://melayuonline.com/ind/personage/dig/365/tjilik-riwut> (Diakses 14 Juni).

<http://planetdayak /2012/10/rumpun-suku-dayak.html> (Diakses 14 Juni).

<http://playtoko.com/hub/5-game-adventure-terbaik-di-tahun-2015-versi-playtoko.7342/> (Diakses 1 Juli).

<http://playtoko.com/hub/opini-menelusuri-genre-genre-videogame-part-2.5319/> (Diakses 24 Juli).

<http://www.pengertianmenurutparaahli.net/?s=kearifan+lokal> (Diakses 20 Juni).

<http://tutorialkuliah /2009/05/dasar-dasar-teori-permainangame.html> (Diakses 19 Maret).

<http://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html> (Diakses 10 Juni).

<http://www.suwec.com/ulasan-kopdar/semangat-positive-gaming-indonesia-bermain/> (Diakses 5 Juli).

<https://www.microsoft.com/typography/fonts/family.aspx?FID=106> (Diakses 10 Juli).

http://www.indogamers.com/process/plugins/social/show_print/?http://www.indogamers.com/read/12/09/2012/5188/dragon_s_call_ii_revival_of_the_giant_dragons_segera_di_beta_tester/ (Diakses 1 Juli).