



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

- Beck, C. J., & Wade. M. (2007). *Gamers juga bisa sukses*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). *Game design workshop a playcentric approach to creating innovative game*. Retreived from <https://www.sciencedirect.com/book/9780240809748/game-design-workshop>
- Henry, S. (2002). *Cerdas dengan game*. PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Wijaya, H. C. (2006). *Pangan dan pemberdayaan petani*. Sekretariat Komisi PSE/APP-KAJ: Bogor.
- Kusnadi. (2013). *Dasar desain grafis*. Edu Publisher: Tasikmalaya.
- Sari, R.W. (2008). *Dangerous food*. O2: Yogyakarta.
- Sisyanto, H. (2014). *Desain grafis* (2019, 09 13). Retrieved from [http://pdf.nsc.ac.id/10\\_49\\_34-Pengenalan%20Desain%20Grafis-20141112.pdf](http://pdf.nsc.ac.id/10_49_34-Pengenalan%20Desain%20Grafis-20141112.pdf)
- Sitepu, V. (2004). *Panduan mengenal desain grafis* (2019, 08 30). Retrieved from <https://www.coursehero.com/file/44123283/PANDUAN-MENGENAL-DESAIN-GRAFISpdf/>
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

## **Jurnal**

- Amalia, C. *Perilaku remaja tentang konsumsi makanan cepat saji (Fast Food) di SMK Muhammadiyah 9 Medan* (2019, 08 08). Retrieved from  
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/4992/141101087.pdf?sequence=1&isAlloisA=y>
- Cenadi, S. C. *Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual* (2019, 08 01). Retrieved from  
[https://www.researchgate.net/publication/43330420\\_ELEMEN-ELEMEN\\_DALAM\\_DESAIN\\_KOMUNIKASI\\_VISUAL\\_](https://www.researchgate.net/publication/43330420_ELEMEN-ELEMEN_DALAM_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL_)
- Daulany, V. *Presepsi konsumen dalam memilih makanan cepat saji* (2019, 08 25). Retrieved from <http://repository.unib.ac.id/9194/2/I%2CII%2CIII%2CI-14-vir-FS.pdf>.
- Dorst, K., & Dijkhuis, J. (1995). *Comparing paradigms for describing design activity*. Journal Design Studies. 16(2). 261-263. Doi:  
[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(94\)00012-3](https://doi.org/10.1016/0142-694X(94)00012-3)
- Hidayatullah, S. A. (2018). *Pola pemilihan produk makanan siap saji berdasarkan presepsi konsumen dari aspek nilai produk dan gaya hidup pada McDonalds* slamet riyadi solo (2019, 06 28). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from  
[http://eprints.ums.ac.id/60442/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf\\_](http://eprints.ums.ac.id/60442/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf_)
- Kementerian Kesehatan RI. (2015). *Hasil survei nasional kesehatan berbasis sekolah di Indonesia: perilaku berisiko kesehatan pada pelajar SMP dan SMA di Indonesia* (2019, 08 30). Retrieved from

[https://www.scribd.com/document/356081348/GSHS-2015-Indonesia-Report-Bahasa.](https://www.scribd.com/document/356081348/GSHS-2015-Indonesia-Report-Bahasa)

Kevin, A. A. (2017). *Aplikasi game edukasi bahasa inggris berbasis macromedia flash menggunakan metode waterfall*. Jurnal Simki-Techsain. 1(7). 5-8.

Maulidia, R. (2008). *Problem malas belajar pada remaja*. Jurnal At-Ta'dib. 4(2). 130-131. Doi: <http://dx.doi.org/10.21111/at-tadib.v4i2.587>

Mubarok, I. M. (2018). *Upaya menurunkan kejemuhan belajar melalui bimbingan kelompok teknik games pada siswa kelas XI akutansi SMK YPKK 2 Sleman* (2019,08 30). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/61592>

Mufidah, N.L. (2012). *Pola konsumsi masyarakat perkotaan: studi deskriptif pemanfaatan foodcourt oleh keluarga*. Jurnal Biokultur. 1(2). 157-160.

Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi. Vol.1, 33-34.

Stang, J., & Story M. (2005). *Understanding adolescent eating behaviour* (2019, 08 08). Retrieved from

[https://www.academia.edu/35745144/UNDERSTANDING\\_ADOLESCENT\\_EATING\\_BEHAVIORS](https://www.academia.edu/35745144/UNDERSTANDING_ADOLESCENT_EATING_BEHAVIORS)

Stockton, S., & Baker, D. *College students perceptions of fast food restaurant menu item on health* (2019, August 28). Retrieved from

[https://www.researchgate.net/publication/271927318\\_College\\_Students'\\_Perceptions\\_of\\_Fast\\_Food\\_Restaurant\\_Menu\\_Items\\_on\\_Health](https://www.researchgate.net/publication/271927318_College_Students'_Perceptions_of_Fast_Food_Restaurant_Menu_Items_on_Health).

Sutrisno., Pratiwi, C.d., Istiqomah., Baba, J.K., Rifani, E.L., & Ningtyas, M.A. (2008). *Edukasi bahaya junk food (makanan dan snack) dan jajan sembarangan dikalangan remaja*. Journal of Community Engagement in Health.

Timbowo, D. (2016). *Manfaat penggunaan smartphone sebagai media komunikasi*. Jurnal ‘Acta Diurna’. 5(2). 1-5.

Vitianingsih, V.A. 2016. *Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini*. Jurnal Inform, 1 (1) 1-2.  
<http://dx.doi.org/10.25139/ojsinf.v1i1.220>

Vogli, D.R., K, Anne., & Gimeno, D. 2014. *The influence of market deregulation on fast food consumption and body mass index: a cross-national time series analysis*. Bulletin World Health Organization.

Warsi, A.K., & Nisa, S. *Food retailing: fast food industry* (2019, August 25).

Retrieved from

[https://researchgate.net/publication/228136941\\_Food\\_Retailing\\_Fast\\_Foo  
d\\_Industry](https://researchgate.net/publication/228136941_Food_Retailing_Fast_Food_Industry).

## Internet

Departemen Kesehatan. *Inilah perbedaan 4 sehat 5 sempurna dengan gizi seimbang* (2019, 08 26). Retrieved from  
[http://www.depkes.go.id/article/view/16051300001/inilah-perbedaan-4-  
sehat-5-sempurna-dengan-gizi-seimbang-.html](http://www.depkes.go.id/article/view/16051300001/inilah-perbedaan-4-sehat-5-sempurna-dengan-gizi-seimbang-.html).

- Saffana, N. (2018). *Rumus broca untuk menghitung berat badan ideal* (2019, 08 01). Retrieved from <https://wolipop.detik.com/health-and-diet/d-4312933/2-rumus-untuk-menghitung-berat-badan-ideal-kamu-perlu-tahu>.
- Sari, L.N. (2017). *Apa itu?* (2019, 08 26). Retrieved from <https://id.theasianparent.com/ibu-menysui-makan-jengkhttp://mediapublica.co/2017/05/24/hidup-sehat-dengan-pedoman-gizi-seimbang/ol>.
- Stephanie, D., Nurcahyo, A. 2017. *Hidup sehat dengan pedoman gizi seimbang* (2019, August 28). Retrieved from <http://mediapublica.co/2017/05/24/hidup-sehat-dengan-pedoman-gizi-seimbang/>.
- Suprayoga, H. (2005). *Corel draw untuk bisnis* (2019, 09 14). Retrieved from <https://astayoga.wordpress.com/2010/07/15/the-principles-of-design/>
- Petersen, S. (2012). *What is a design expert.* (2019, 09 13). Retrieved from <https://bit.ly/2lQ0RrI>