



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). Berkeley, CA: New Riders.
- Agmasari, S. (2017, April 4). Fakta Menarik Seputar Jajanan Pasar Khas Indonesia. *Kompas.com*. Diakses pada tanggal 19 September 2017 dari <http://travel.kompas.com/read/2017/04/10/200400627/fakta.menarik.seputar.jajanan.pasar.asli.indonesia>.
- Alifah, H. (2015). *33 Jajanan Pasar Ini Tersebar di Berbagai Penjuru Nusantara*. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2017 dari <https://www.satujam.com/jajanan-pasar/>
- Board Game Geek. (2015). *Glosarium 51 Game Mekanik dalam Tabletop Game*. Diterjemahkan oleh Manikmaya. Diakses pada tanggal 20 Juni dari <http://manikmaya.com/glosarium-game-mekanik-dalam-tabletop-game/>
- Dina, N. (2017). *Resep Kue Basah*. Diakses pada tanggal 13 November 2017 dari <https://www.resepmasakanindonesia.me>
- Fausiah, F. (2015). *Resep Kue Tradisional*. Diakses tanggal 27 November 2017 dari <http://www.resepresep kue.com/>
- Ferdig, R. E. (2009). *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Edisi ke-3. London: IGI Global. Diakses pada tanggal 23 Juni 2017 dari http://gel.msu.edu/winn/Winn_DPE_chapter_final.pdf

Hembree, R. (2011). *The Complete Graphic Designer: A Guide to Understanding Graphics and Visual Communication* (3rd ed.). Beverly, MA: Rockport.

Jamieson, D. (2017). *The Four Elements of Game Design: Part 1*. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 dari <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/four-elements-of-game-design-1--cms-22720>

Jamieson, D. (2017). *The Four Elements of Game Design: Part 2*. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 dari <https://gamedevelopment.tutsplus.com/tutorials/four-elements-of-game-design-2--cms-25628>

Kalgreen, J. (n.d.). *Ameritrash*. Diakses pada tanggal 20 September 2017 dari <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Ameritrash>

Latuaji, P. (2008). *Pendekatan Morfologi Permainan pada Camp Permainan di Yogyakarta*. S1 Thesis, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Diakses dari pada tanggal 21 Juni 2017 dari <http://e-journal.uajy.ac.id/id/eprint/10169>

Mubarak, A. (2013). *Board Game Pahlawan Kemerdekaan Ksatria Mahardhika*. Undergraduate thesis, Perpustakaan UNIKOM. Diakses pada tanggal 21 Juni 2017 dari <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikomp-gdl-abdulmubar-30317&q=MAHARDHIKA>

Nugroho, E. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: Andi.

Pointer, K. (2014). *Composition and Layout*. Diakses pada tanggal 26 November 2017 dari <https://605.wikispaces.com/Composition+and+Layout>

PT. Arka Buana Kummara. (2015). *6 Jenis Permainan Yang Cocok Dimainkan Selama Liburan*. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 dari <http://manikmaya.com>

Silverman, D. (2013). *How to Learn Board Game Design and Development*. Diterjemahkan oleh: Harahap. Diakses pada tanggal 20 Juni 2017 dari <https://gamedevelopment.tutsplus.com/id/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>

Sloan, R. J. (2015). *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. S.l.: CRC PRESS

Tobing, H. A. L. & Hadibroto, C. (2015). *Kue-Kue Indonesia: 165 Resep Panganan Populer Nusantara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Treher, E. N., Ph.D. (2011). *Learning with Board Games: Play for Performance* [PDF document]. Diakses pada tanggal 19 Juni 2017 dari <https://www.thelearningkey.com/>

Wadsworth, B. J. (1996). *Piaget's Theory of Cognitive and Affective Development: Foundations of Constructivism* (5th ed.). New York, England: Longman Publishing.

Wahyuningsih, S. (2013). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

Wijaya, P.Y. (2004). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1).

Diakses pada tanggal 9 November 2017 dari

https://www.academia.edu/21699088/TIPOGRAFI_DALAM_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL_Priscilia_Yunita_Wijaya_TIPOGRAFI_DALAM_DESAIN_KOMUNIKASI_VISUAL_Dosen_Jurusan_Desain_Komunikasi_Visual



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA