

## Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Reneka Cipta.
- Anggraini Lia, Nathalia Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual* (Cetakan ke empat), Bandung : Nuansa Cendikia.
- Arsyad Azhar, (2013). *Media Pembelajaran* (Cetakan ke 13). Depok : RajaGrafindo Persada.
- Ayuningsih Diah (2010). *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta : Pustaka Larasati
- Hermijanto Olivia Bobby. (2016). *DISLEKSIA* (Cetakan Pertama), Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Mutiara Diana (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana.
- Pulshiper Lewis, (2012). *Game Design : How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*, United State of America : McFarland.
- Rustan Suriyanto (2011). *Huruf Font Tipografi*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sulasmı Darmaprawira (2002). *Warna : Teori dan Kreatifitas Penggunaannya* (Cetakan ke dua), Bandung :ITB
- Widiatmoko S Didit (2010). *Metodologi Penelitian Visual*, Bandung : CV Dinamika Komunika
- Yongky Safanayong (2006) *Desain Komunikasi Visual Terpadu* (Cetakan ke dua), Jakarta : ARTER INTERMEDIA
- Yususf Syamsul (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja* (Cetakan ke 12), Bandung : Remaja Rosda Karya.

## Sumber lain

(Crawford, Chris. 1984. *The Art of Computer Game Design*. United States: Osborne Media)

Evans, Jonathan (2013). *Translating Board Game : Multimodality and Play*. Diakses pada [www.jostrans.org](http://www.jostrans.org) (21 April 2016, 01:21)

(Kompas.com : 24/08/10 : 11.20).

Koster, Raph. (2004). *Theory of Fun Game Design*. Diakses pada [www.theoryoffun.com](http://www.theoryoffun.com) (13 April 2016, 05:31).

Koster, Raph. (2014). *Theory of Fun : 10 years later*. Diakses pada [www.raphkoster.com](http://www.raphkoster.com) (13 April 2016, 11:14).

(Negara, Windy Citra. 2014 . *Board Game dan Card Game bisa Menjadi Media Belajar Alternatif*. <http://windycitra.blogspot.co.id/2016/02/board-game-dan-card-game-bisa-menjadi.html>, diakses pada 20 Februari 2017, 18.40 WIB )

Nicholson, Scott. (2013). *Playing in the Past : A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries*. *The Library Quarterly*, Vol. 83, No. 4. Diakses pada [http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913?origin=JSTORpdf&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/10.1086/671913?origin=JSTORpdf&seq=1#page_scan_tab_contents) (15 Agustus 2016, 01:38)

Tesis Renske De Leeuw, “*Special Font for Dyslexia*” , 2010

Macam – macam gangguan mental pada anak. Diakses pada [www.doktersehat.com](http://www.doktersehat.com) ( 05 Februari, 2017, 1:52:27 ).