

DAFTAR PUSTAKA

- Hastuti, Dwi. (2015). *Pengasuhan: Teori, Prinsip, dan Aplikasinya di Indonesia*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Fullerton, Tracy. (2008). *Game Design Workshop*. 2nd edition. USA: Elsevier
- Dahlan, Djawad. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Nikita. (2001). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT. Sarana Kinasih Satya Sejati
- Crawford, Chris (2003) *In Game Design*. USA: Elsevier
- Pratiwi. (2002). *Pola Dasar*. Yogyakarta: Kanisius
- Wan, C & Chiou, W (2006) *Psychological Motives and Online Gaming*. USA: Routeledge.
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desai Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.

Sumber lainnya

- Akuntono, Indra. "Mengkhawatirkan, Angka kelahiran di RI Tiap Tahun Setara Jumlah penduduk Singapura". <https://nasional.kompas.com/>. Diakses 28 januari 2018, 1:52
- Soraya. "10 kategori game dan manfaatnya". <https://game.kapanlagi.com>. Diakses pada 30 juli 2018, 13.25
- Mustofa, Ayyub "Manfaat Video Game dan Cara Memaksimalkannya". <https://id.techinasia.com> Diakses pada 30 juli 2018 14.48