

DAFTAR PUSTAKA

- Buckingham, David. (2003). Media Education. United States of America: Polity Press
- Daul, Stephanie. (2014). Game Design For Learning. United States of America: atd.
- Davis, Meredith & James Hunt. (2017). Visual Communication Design. United States of America: Bloombury Visual Arts.
- Fitriah, Maria. (2018). Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual. Yogyakarta: Deepublish.
- Hembree, Ryan. (2006). The Complete Graphic Designer. United States :Rockpot
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kukkonen, Karin. (1980). Images in Use. Amsterdam: John Benjamins B.V.
- Lester, Paul. (2014). Visual Communication: Images with Messages. United States of America: wadsworth.
- Liliwiri, Alo. (2011). Komunikasi Serba Ada Serba Makna. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prastowo, Andi. (2018). Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/Madrasah. Depok: Prenadamedia Group.
- Samuel, Henry. (2010). Cerdas dengan Game. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Stewart, Tubbs & Sylvia Maoss. (1974). Human Communication. United States: McGraw-Hill Inc.
- Supratman, Lucy & Adi Bayu. (2018) Psikologi Komunikasi. Yogyakarta: Deepublish.
- Susiliana, Rudi & Cipi Riyana. (2009). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Thomson, John. (1995). The Media and Modernity. United States of America: Blackwell.
- Tjahjopurnomo, A. (2011). Sejarah Permuseuman di Indonesia. Bandung:

Direktorat Jenderal Kebudayaan.

Utoyo, Bambang. (2007). Geografi Membuka Cakrawala Dunia. Bandung: PT Setia Purna Inves.

Wibawanto, WandahS. (2017). Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran interaktif. Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.