

DAFTAR PUSTAKA

Kepustakaan:

- Adams, Ernest. (2010). *Fundamentals of Game Design, Second Edition*, United States of America, Pearson Education.
- Ambrose, Gavin and Paul Harris. (2005). *Basic Design Layout, Second Edition*, Singapore, AVA Book.
- Ayuningsih, Diah. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak*, Yogyakarta, Pustaka Larasati.
- Chandler, Heather Maxwell and Rafael Chandler. (2011). *Fundamentals of Game Development*, United States of America, Jones & Barlett Learning.
- Darmaningtyas. (2004). *Pendidikan yang Memisikinkan*, Yogyakarta, Galang Press.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. (2002). *Warna : Teori dan Penggunaannya, Edisi Kedua*, Bandung, Penerbit ITB.
- Desmita. (2006). *Psikologi Perkembangan*, Bandung, Remaja Rosda Karya.
- GameXplore N.A. (2006). *The Book of Games*, Canada, GameXplore N.A Inc.
- Harastoeti. (2011). *100 Bangunan Cagar Budaya di Bandung*, Bandung, CSS Publish.
- Hermantoro, Henky. (2011). *Creative-Based Tourism : dari Wisata Rekreatif Menuju Wisata Kreatif*, Depok, Aditri.
- Makar, Jobe. (2003). *Macromedia Flash MX Game Design Demystified*, United States of America, Pearson Education.
- Miller, Christoper Thomas. (2008). *Games : Purpose and Potential in Education*, United States of America, Springer.
- Rasraftara, Fauzi Adi., et.al. (2009). *Membuat Game Fighting dengan Flash*, Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
- Rustan, Susianto. (2009). *Font & Tipografi*, Jakarta, Penerbit Gramedia.
- Rutter, Jason and Jo Bryce. (2006). *Understanding Digital Games*, Oxford, Sage.
- Sarwono, Jonathan dan Hary Lubis. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta, Penerbit Andi.
- Sibero, Ivan. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*, Yogyakarta, Mediakom.
- Suganda, Her. (2011). *Wisata Parijs van Java*, Jakarta, Penerbit Buku Kompas.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP – UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian 2 : Ilmu Pendidikan Praktis*, Bandung, PT. IMTIMA.

- Utoyo, Bambang. (2007). *Geografi : Membuka Cakrawala Dunia*, Bandung, PT. Setia Purna Inves.
- Vermaat, Shelly Cashman. (2007). *Discovering Computer, Edisi 3*, Jakarta, Penerbit Salemba Empat.
- Whitton, Nicola. (2010). *Learning With Digital Games : A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*, New York, Routledge.
- William & Sawyer. (2007). *Using Information Technology*, Yoyakarta, Penerbit Andi.
- Yoeti, Oka A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Bandung, Penerbit ANGKASA.
- Yulianto, et.al. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*, Bandung, Politeknik Telkom.
- Yusuf, Yasin dan Umi Aulya. (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*, Jakarta, Visi Media.

Sumber lain:

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan

Kamus Saku Inggris Indonesia – Indonesia Inggris

www.tradgames.org.uk (diakses pada tanggal 23-05-2012, 1.50)

<http://disparbud.jabarprov.go.id> (diakses pada tanggal 27-05-2012, 10.35)

www.pikiran-rakyat.com (diakses pada tanggal 13-03-2012, 11.25)