

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Kusrianto. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Bates, Bob. 2004. *Game Design Second Edition*. Thomson Course technology PTR
- Brathwaite, Brenda. 2009. *Challenges For game Designers*. USA : Charles River Media
- Creswell, John. 2013. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Djoko Damona, Sapardi. 2014. *Alih Wahan* : Editum.
- Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop : Second Edition*. USA : Elsevier.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory Of Adaptation*. New York : Routledge Taylor & Francis Group.
- John, Feil dan March Scattergodo. 2005. *Beginning Game Level Design*. USA: Thomson Course Technology.
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung : CV Mandar Maju.
- Koentjaraningrat. 1996. *Pengantar Antropologi I*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Krausz, Michael. 2009. *The Idea Of Creativity*. USA : BRILL.
- Lumbantoruan, Nelson. 2012. *Kearifan Lokal Masyarakat Batak Toba*. Medan: CV. Mitra.
- Munthe, Nurelide. 2012. *Merentas Budaya Masyarakat Batak Toba Dalam Cerita Sigalegale*. Medan : CV. Mitra.
- Manalu, Ismail. 1985. *Mengenal Batak*. Medan : CV. Kiara.
- Novak, Jeanni. 2012. *Game Development Essentials : Third Edition*. USA : Delmar.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art Of Game Design*. USA : Elsevier
- Spradley, James. 2006. *Metode Etnografi*. Yogyakarta : Tiara Wacana.

Tambun, R. *Dalihan Na Tolu*. Medan: CV. Mitra.

Venus, Antar. 2004. *Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.

Wiradnyana, Ketut dan Taufiqurrahman Setiawan. 2013. *Jejak Peninggalan Tradisi Megalitik di Kabupaten Samosir*. Pangururan : Dinas Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Samosir.