

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, & Kusrianto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Badan Pusat Statistik. (2010). Hasil Sensus Penduduk.
- Bates, B. (2004). *Game Design 2nd Edition*. Boston: Thomson Course technology.
- Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Penerbit Pro U Media.
- Jafar, M. R. (2015). *EWASTE, Sampah Elektronik*. Tangerang: Penerbit Buah Hati.
- Kees, B., Wang, F., Huisman, J., & Kuehr, R. (2015). *The Global E-waste Monitor 2014*. Bonn: United Nations University.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Matchett, T. (2014). *Creating Experiences A Game Design*. Dipetik Februari 28, 2018, dari http://www.pixelget.net/workshop/GameDesignWorkshop_CreatingExperiences.pdf
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Monks, F. J., Knoers, A., & Haditono, S. R. (2001). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Putra, A. N., & Lakoro, R. (2012). Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. *JURNAL TEKNIK POMITS Vol. 1, No. 1,(2012)*.
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Sugiyono, P. D. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- UNEP. (2013). *Guidelines for National Waste Management Strategies: Moving from Challenges to Opportunities*. UN Distributed Titles.
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan: Usulan Penelitian SKRIPSI dan TESIS*. Yogyakarta: ANDI.
- Wisana, N. G. (2015). *BOARDGAME.ID*. Dipetik Maret 8, 2018, dari <http://boardgame.id/5-alasan-board-game-tidak-akan-ditinggalkan/>