

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan. (2015). *Pedoman Gerakan Nasional Peduli Obat dan Pangan Aman untuk Anak-anak*, Badan POM, Jakarta.
- Darmawan, T. (2012). *Konsep Psikologi*. [Online]. Tersedia : <http://tiya-darmawan.blogspot.com/2012/12/normal-0-false-false-false-in-x-none-x.html>. [30 Oktober 2014]
- Dimas, Moh.Isa, Syarip, Taufiq. (2017). *Board Games As A New Media To Local Geniuses Narratives Case study: Boardgame Projevt Based on Astrological System of Kolenjer*. *Advance in Economics, Business and Management Research (AEBMR)*, 41. The Atlantis Press.
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop*. USA: Elsevier.
- Hendratman, H. (2014). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika.
- Irianto, K. (2007). *Gizi dan Pola Hidup Sehat*. Bandung: CV.Yrama Widya,.
- Klimchuk dan Krasove. (2006). *Desain Kemasan*. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Notoatmojo, S. (2003). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, Bandung: Rineka Cipta.
- Rustan, S. (2008). *LAYOUT : Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Solikhah. (2014). *Permainan sebagai suatu proses perkembangan pada anak*. Bandung: Alfabeta.
- <https://anaklingkungan.blogspot.co.id/2015/04/warna.html>
- <http://e-jurnal.com/2013/09/syaratsyarat-makanan-sehat.html>
- <http://klubpompi.pom.go.id/id/>
- <https://news.detik.com/beritajawabarat/d-3810836/35-anak-sd-di-bandung-keracunan-jajanan>