

## Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gates, B. (2004). *Game Design Second Edition*. Boston: Stacy L. Hiquet.
- Kemp, J., & Dauton, D. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row, Publisher.
- Manikmaya, A. (2014, July 22). *Blog: Apa sih Tabletop, Board dan Card Game itu?* Retrieved May 14, 2018, from manikmaya.com:  
<http://manikmaya.com/apa-sih-tabletop-board-dan-card-game-itu/>
- Matchett, T. (2014). *Creating Experiences A Game Design*.  
[http://www.pixelget.net/workshop/GameDesignWorkshop\\_CreatingExperiences.pdf](http://www.pixelget.net/workshop/GameDesignWorkshop_CreatingExperiences.pdf).
- Oemar, H. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- PMI. (2011, June 3). *PMI Kota Bandung*. Retrieved from pmikotabandung.org:  
[pmikotabandung.org](http://pmikotabandung.org)
- Purwanto, B. (2006). *Desain Grafis, Pengantar Tata Letak dan Tipografi*. Jakarta: LPMG-ATG TRISAKTI.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terapan*. Jakarta Barat: Arte Intermedia.
- 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 Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna: Penerapan pada Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wirartha, I. M. (2006). *Pedoman Penulisan: Usulan Penelitian Skripsi dan Thesis*. Yogyakarta: ANDI.