

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. 2010. *Fundamentals of Game Design*. Amerika : New Riders by Pearson Education, Inc.
- Adams, Ernest. 2014. *Fundamentals of Action and Arcade Game Design*. Amerika : New Riders.
- Adams, Ernest dan Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics : Advanced Game Design*. Amerika: New Riders by Pearson Education, Inc.
- Akbar, Reni dan Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak (Edisi Revisi)*. Jakarta : GRASINDO.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Creswell, John. W. 2010. *Research Design*. Yogyakarta : PUSTAKA PELAJAR.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung : Penerbit ITB.
- Effendy, Tenas. 2004. *Tunjuk Ajar Melayu*. Yogyakarta : ADICITA KARYA NUSA.
- Effendy, Tenas. 1989. *Pandangan Orang Melayu Terhadap Anak*. Yogyakarta : PT. Bayu Indra Grafika.
- Evry, Harry. 2005. *Beginning Game Graphics*. Boston : Thomson Course Technology PTR.
- Gunarsa, Singgih D dan Yulia. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia.
- Heinich, Robert. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey : MERRILL
- Hendratman, Hendi. 2010. *Graphics Design*. Bandung : Penerbit INFORMATIKA.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herman Suyanto, Asep. 2009. *Web Design Theory and Practices*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta : Pro-U Media.

- Krausz, Michael, dkk. 2009. *The Idea of Creativity*. USA : BRILL.
- Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Malik, Abdul, dkk. 2004. *Corak dan Ragi Tenun Melayu Riau*. Yogyakarta : AdiCita, Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Maryati, Kun, dkk. 2007. *Sosiologi Jilid 3*. Jakarta : ESIS.
- Meggitt, Carolyn. 2013. *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta : PT Indeks.
- Mitchell, Briar Lee. 2012. *Game Design Essentials*. Canada : by John Wiley & Sons, Inc, Indianapolis, Indiana.
- Nugroho, Eko. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Seni Rupa*. Jakarta : GRASINDO.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarwono, Jhonatan dan Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Saulter, Joseph. 2007. *Introduction To Video Game Design And Development*. New York : The McGraw-Hill Companies.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Peiklanan*. Yogyakarta : PENERBIT ANDI.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : GRASINDO.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung : PT IMPERIAL BHAKTI UTAMA, GRASINDO.
- Tjokro, Susanto L. 2009. *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta : ELEX MEDIA KOMUTINDO.
- Venus, Antar. 2004. *Manajemen Kampanye : Panduan Teoritis dan Praktis dalam Mengefektifkan Kampanye Komunikasi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Yohanes, Benny. 2013. *Teater Piktografik Migrasi Estetik Putu Wijaya dan Metabahasa Layar*. Jakarta : Dewan kesenian Jakarta.

## SUMBER LAIN

- Amri, Arfi Bambani dan Amal Nur Ngazis. 2013. *Hasil Survei Kebiasaan Pengguna Smartphone di Indonesia*. [Online]. Tersedia : <http://teknologi.news.viva.co.id/news/read/433547-hasil-survei-kebiasaan-pengguna-smartphone-di-indonesia>, diunduh pada 29/03/2014, 02:23 WIB.
- Bhaskoro, Avi Tedjo. 2013. *Vserv Rilis Laporan Pola Pengguna Mobile Internet Se-Asia Tenggara*. [Online]. Tersedia : <http://dailysocial.net/post/vserv-rilis-laporan-pola-pengguna-mobile-internet-se-asia-tenggara>, diunduh pada 29/03/2014, 02:23 WIB.
- Kampunghouse. 2013. *Tari Tualang Tiga Lyrics*. [Online]. Tersedia : <http://kampunghouse.wordpress.com/2010/01/13/tari-tualang-tiga-lyrics/>, diunduh pada 06/07/2014, 13.43 WIB.
- LAM Riau. 2013. *Pakaian Tradisional Melayu Riau*. [Online]. Tersedia : <http://www.lamriau.org/2012/06/pakaian-tradisional-melayu-riau.html>, diunduh pada 01/01/2014, 09:13 WIB.
- Maulana, Adhi. 2013. *Akan Ada 103,7 Juta Pengguna Smartphone di Indonesia*. [Online]. Tersedia : <http://tekno.liputan6.com/read/731892/akan-ada-1037-juta-pengguna-smartphone-di-indonesia>, diunduh pada 29/03/2014, 02:04 WIB.
- Pusat Informasi Kebudayaan Melayu. 2012. \_\_\_\_\_. [Online]. Tersedia : <http://pikmriau.com/index.php/bagan-struktur>, diunduh pada 30/03/2014, 10:30 WIB.
- Proboyekti, Umi. 2008. *User Interface Design (UID)*. Jurnal : Januari 2008. [Online]. Tersedia. <http://lecturer.ukdw.ac.id/othie/uid.pdf>, diunduh pada 30/03/2014, 13:38 WIB.
- Setiawan, Wawan. 2013. *200 Siswa Dapat Bekal Tunjuk Ajar Melayu*. [Online]. Tersedia : <http://www.goriau.com/berita/dunia/200-siswa-dapat-bekal-tunjuk-ajar-melayu.html>, diunduh pada 01/03/2014, 09:27 WIB.
- \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. *Asas Lukisan, Roda Warna*. [Online]. Tersedia : <http://asaslukisankulim.weebly.com/roda-warna.html>, diunduh pada 01/01/2014, 08.10 WIB.
- \_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. *Collection of Game Fonts*. [Online]. Tersedia : <http://fontmeme.com/game-fonts-collection/>, diunduh pada 24/06/2014, 10:11 WIB.