

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Anggraini, Lia dan Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Amin, W. T. (1994). *Manajemen Suatu Pengantar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ainul Kusumo, Romli. *Sayur + Buah = Sehat: Mengenal Kandungan dan Khasiatnya Untuk Menjaga Kesehatan Tubuh*. Sleman: Pionir Media.
- Bovee, John Thill. (1997). *Business Communication Today*. United States: Prentice Hall PTR.
- Crawford, Chris. (1982). *The Art Of Computer Design*. United States: Mc-Graw Hill.
- Hamid, Moh. Sholeh. (2013). *Metode Edutainment*. Jogjakarta: Diva Press.
- Kartono, DR. Kartini. (2007). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: CV. Mandar Maju.
- Krause, Jim. (2004). *Design Basics Inde: A Graphic Designer's Guide to Designing Effective Compositions, Selecting Dynamic Components & Developing Creative Concepts*. United States: How Design Books.
- Koster, Raph. (2005). *A Theory Of Fun In Game Design*. United States: Paraglyph Press.
- Ladjamudin, Albahra. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Graha Mulia.
- Makuch A. *Playing Games In Promoting Childhood Dental Health*. Available at: <http://www.Nlm.nih/pubMed/makuch.html>.2001.
- Meggitt, Carolyn (2013). *Memahami Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Tague, Nancy R. (2005). *The Quality Toolbox*. United State: Asq. Press.
- Moleong, Lexy J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Kosdakarya.
- Rangkuti, Freddy. (2001). *Creating Effective Marketing Plan*. Jakarta: PT.

Gramedia Pustaka Utama.

- Sachari, Agus. (2005). *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa: Desain, Arsitektur, Seni Rupa, dan Kriya*. Jakarta: Erlangga
- Saulter, Joseph. (2007). *Introduction To Video Game Design And Development*. United States: McGraw-Hill Irwin.
- Schell, Jesse. (2008). *The Art Of Game Design: A Book Of Lenses*. United States: Morgan Kaufmann Publishers.
- Schuurs, A.H.B. (1992). *Patologi Gigi-Geligi: Kelainan-Kelainan Jaringan Keras Gigi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Setiana, L. (2005). *Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Van Den Ban, A.W. dan Hawkins. (1999). *Penyuluhan Pertanian*. Yogyakarta: Kanisius
- Wibawa, Basuki dan Mukti Farida. (1992). *Media Pengajaran*. Depdikbud.
- Williams, Richard. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Manual Of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. United States: Faber And Faber
- Yundali Hongini, drg. Siti. Aditiawarman, Dr. Mac. (2012) *Kesehatan Gigi & Mulut: Buku Lanjutan Dental Terminology*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.

Majalah, Jurnal dan Thesis

- Bradley Simmons, Eugene. (2010). *Humanizing the Humvee: Personification techniques and visual rhetoric as used in a U.S. Army technical comic book*. Simmons Iowa State University, ebrads@iastate.edu
- Castill L, Moran R, Romero G. *Interviewing Children About Real And Events: Revisiting The Narrative Elaboration Procedure*. USA: Whittier Collage. Tesis, 2001.
- Eriska R. Risti S. *Upaya Peningkatan Kesehatan Gigi dan Mulut Melalui Perubahan Perilaku Anak*. Bagian Kedokteran Gigi Anak Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Padjadjaran.

- Harefa, Hardianto. (2014). *Peranan Tipografi Yang Merupakan Kurir Yang Sangat Penting Dalam Komunikasi Visua*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Darma Agung – Medan.
- Fuller SS. *The Development of A National Oral Health Promotion Programme For Pre-School Children In England*. *Int Dent J* 2001;51;334-8.
- Kupietzky A. *Teaching Kindergarten And Elementary School Children Dental Health: A Practical Presentation*. *J Clin Ped Dent* 1993;17(40);255-9.
- Mullaly B. *Child Oral Health Promotion Experience In Northern Ireland*. *Br Dent J* 2002; 192(3); 193-6.
- Pertiwi, Fatty Nada. 2013. *Efektivitas Penyuluhan dengan Media Poster dan Animasi Bergambar Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa Usia 7-10 Tahun di MI.NU Maudluul Ulum Kota Malang*. Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya
- Rusli, Meiske. *Pengaruh Metode Bermain Terhadap Penyuluhan Kesehatan Gigi dan Mulut*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Trisakti.
- Tai B, Du M, Fan M, Bian Z. *Experience From A School-Base Oral Health Promotion Programme In Wuhan City, PR China*. *Int J Ped Dent* 2001;11(4); 286-91.

Sumber Lain :

- _____. “70% Penduduk Indonesia Alami Gigi Berlubang”. <http://kebijakankesehatanindonesia.net/component/content/article/73-berita/1653-70-penduduk-indonesia-alami-gigi-berlubang.html> (Diakses pada 11 April 2014)
- _____. “Jenis Dan Struktur Gigi Pada Manusia”. <http://herbal-obat.blogspot.com/2013/03/jenis-gigi-dan-struktur-gigi-pada.html> (Diakses pada 11 Maret 2014)
- _____. (2011). “Menampik Mitos Gigi Berlubang”. <http://lifestyle.okezone.com/read/2011/07/27/195/484715/redirect> (Diakses pada 11 April 2014)

- _____. (2012). “3 Penyebab Gigi Berlubang”.
<http://female.kompas.com/read/2012/05/10/17022744/3.Penyebab.Utama.Gigi.Berlubang> (Diakses pada 11 April 2014)
- _____. (2013). “Gigi Anak Masa Kini Mudah Berlubang”.
<http://showbiz.metrotvnews.com/read/2013/09/06/179930/Gigi-Anak-Masa-Kini-Mudah-Berlubang> (Diakses pada 28 April 2014)
- _____. (2013). “Why is Unity so popular for videogame development?”.
<http://designagame.eu/2013/12/unity-popular-videogame-development/>
 (Diakses pada 2 Februari 2014)
- Andriani, Santi. (2013). “Awes, Gigi Susu Lebih Rentan Berlubang!”.
<http://gayahidup.inilah.com/read/detail/2025493/awas-gigi-susu-lebih-rentan-berlubang#.U6JyOPmSzHZ> (Diakses pada 17 Maret 2014)
- Atifah, Rianna. (2011). “Edu-games agar Anak Senang Belajar”.
<http://tekno.kompas.com/read/2011/06/12/00080285/edu-games.agar.anak.senang.belajar> (Diakses pada 28 April 2014)
- Chapman, Cameron. (2010). “Color Theory for Designers”.
<http://www.smashingmagazine.com/> (Diakses pada 4 Juli 2014)
- Crosett, Kathy. (2011). “Mobile Game Marketing”. [Http:// marketingforecast.com](http://marketingforecast.com)
 (Diakses pada 24 Desember 2013)
- Fajilan, Kaitlyn. (2014). “How Long Will Our Fascination With the Fantasy Genre Last?”. <http://highbrowmagazine.com/3471-how-long-will-our-fascination-fantasy-genre-last> (Diakses 5 Juni 2014)
- Geig, Mike. (2013). “Why You Should Be Using The Unity Game Engine”.
<http://www.informit.com/articles/article.aspx?p=2031153> (Diakses 2 Februari 2014)
- Hagherty, Matt. (2012). “The State Of Mobile Game Development”.
<http://www.gamesindustry.biz/> (Diakses pada 3 Januari 2014)
- Hallberg, Mary. (2012). “Why is young adult fantasy so popular?”.
<http://www.examiner.com/article/why-is-young-adult-fantasy-so-popular>
 (Diakses pada 5 Juni 2014)

- Kus Anna, Lusia. (2013). “*Sudah Rajin Menyikat Gigi Mengapa Masih Berlubang?*”.
<http://health.kompas.com/read/2013/09/13/1627338/Sudah.Rajin.Menyikat.Gigi.Mengapa.Masih.Berlubang> (Diakses pada 24 Maret 2014)
- Novarina, Arie. (2013). “*Perkembangan Jajanan Memperburuk Kesehatan Gigi Anak*”. <http://www.antarane.ws.com/berita/394434/perkembangan-jajanan-memperburuk-kesehatan-gigi-anak> (Diakses pada 24 Maret 2014)
- Rakes, G.C. (1999). Teaching visual literacy in a multimedia age. *TechTrends*, September, Vol.43, No.4,pp.14-18.
<http://www.etc.edu.cn/eet/articles/visanal/start.htm> (Diakses pada 5 Juni 2014)
- Ririh, Natalia. (2012). “*Jangan Sepelekan Gigi Berlubang*”.
<http://health.kompas.com/read/2012/09/05/14341699/Jangan.Sepelekan.Gigi.Berlubang>. (Diakses pada 24 Maret 2014)
- Samyn, Michael. (2011) “*Video Games as Media*”.
http://www.gamasutra.com/view/feature/134657/video_games_as_media.php?page=2 (Diakses pada 24 Desember 2013)
- Sukmawan, Dian. (2014). “*Edutainment Dalam E-Learning*”.
<http://idelearning.com/edutainment-dalam-e-learning/> (Diakses pada 28 April 2014)