

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman dan Muhidin. (2011). *Panduan Praktis Memahami Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Admin. 2014. Apasih Tabletop, Board dan Card *Game* itu ?. Diakses pada <http://manikmaya.com/mat-goceng/apa-sih-tabletop-board-dan-card-Game-itu> (14 Maret 2016, 10:59)
- Agus Harnowo, Putro. 2012. Remaja yang Tidak Populer Cenderung Sakit-sakitan Saat Tua. Diakses pada <http://health.detik.com/read/2012/06/29/105930/1953827/1301/remaja-yang-tidak-populer-cenderung-sakit-sakitan-saat-tua> (10 Juni 2016, 12:58)
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- AHN. 2011. Indeks Obat Herbal Nusantara. Diakses pada herbalisnusantara.com/obatherbal/index.html (15 Mei 2016, 15:27)
- Alwi, Hasan dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Balai Pustaka: Jakarta
- Amaluddin, Nurul Hidayat. 2016. Calon Mahasiswa Kedokteran Tewas saat Asyik Main Game Online. Diakses pada <http://jatim.metrotvnews.com/peristiwa/JKR4Lxxb-calon-mahasiswa-kedokteran-tewas-saat-asyik-main-game-online> (11 Agustus 2016, 09:18)
- Ampuh Mana Obat Herbal atau Dokter. Diakses pada www.grosiramazonplus.com (10 Maret 2016, 23:14)
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna : teori dan kreatifitas penggunaanya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Definisi Obat tradisional dan Efek Samping Obat diakses pada <http://mesotsmkos.pom.go.id/profile/> (Maret 2016, 19:33)
- Eko Budiarmojo STT. (2014) . Statistik Pemuda Indonesia. Diakses pada https://www.bps.go.id/website/pdf_publicasi/Statistik-Pemuda-Indonesia-2014.pdf (20 Juni 2016, 19.33)
- Ervina. 2013, Pengembangan Jamu Sebagai Warisan Budaya. Diakses pada <https://evrinasp.wordpress.com/2013/09/08/pengembangan-jamu-sebagai-warisan-budaya/> (12 Mei 2016, 20:30)
- Foto Proyek Sejenis diakses pada <http://manikmaya.com> (18 April 2016, 15:35)

- Fulletron, Tracy. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games*. USA: Elveire
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games*. Yogyakarta : Pro U Media.
- Justiana, Anggun, Muliani (2010). *Herba Sinshe Plus Resep Ramuan Warisan 2000 Tahun*. Jakarta: Pt Intisari Mediatama
- Karakteristik *Game* diakses pada http://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf (15 Maret 2016, 19.51)
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- M. Suyanto. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Marks, Mine, Origin, Tina Sutton (2009). *Color Harmony Compendium: A Complete Color Reference for Designers of All Types, 25th Anniversary Edition*. Rockport Publishers.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk pendidikan Usia Dini*. Jakarta : Grasindo
- Mutiah. D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nopita, Lili. 2016. Bermodal 7 sachet Komix Untuk Mabuk. Diakses pada <http://bantenterkini.com/bermodal-7-sachet-komix-untuk-mabuk/> (15 Agustus 2016, 15:48)
- Notoatmodjo, S. (2003). *Prinsip-Prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Cet. ke-2, Mei. Jakarta : Rineka Cipta.
- Perbandingan Obat Tradisional dan Obat Kimia. Diakses pada www.deherba.com (10 Maret 2016, 22:30)
- Prinsip Desain diakses pada <https://sites.google.com/site/principlesofdesignsite> (20 April 2016, 09:07)
- Pujiriyanto (2005). "Desain Grafis Komputer" Yogyakarta: CV. Andi Offset.

- Rustan, Suriyanto. (2009). *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sarono, Ali Himawan. 2013. Mabuk Kecubung, 3 Remaja Hanyut di Sungai, 1 Tewas. Diakses pada <http://regional.kompas.com/read/2014/01/24/2352003/Mabuk.Kecubung.3.Remaja.Hanyut.di.Sungai.1.Tewas> (15 Agustus 2016, 18.38)
- Schell, Jesse. (2008). *The Art of Game Design : A Book of Lenses*. Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers.
- Setiyabudi, R. 2007. Dasar Kesehatan Lingkungan. Diakses pada <http://ajago.blogspot.com/200712/dasar-kesehatan-lingkungan.html> (14 Maret 2016, 6:46)
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Sukmana, Danang, FX Widyatmoko ‘Koskow’ dan Natalia Afnita. 2009. *Layout*. Diakses pada <http://dgi-indonesia.com/layout/> (16 Mei 2016 pukul 8:35).
- Supriyono (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Tayubi, Kuntoro. 2015. Pakai Jamu Datang Bulan, Remaja Gugurkan kandungannya. Diakses pada <http://jateng.metrotvnews.com/read/2015/12/11/200204/pakai-jamu-datang-bulan-remaja-gugurkan-kandungannya> (11 Agustus 2016, 09:18)
- Ma'arif, Oki Teori Desain Komunikasi Visual. Diakses pada www.lintas3d.com (04 April 2016, 00:00)
- Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society*: <http://ouleft.org/wp-content/uploads/Vygotsky-Mind-in-Society.pdf> (16 Juni 2016, 14:49)
- Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar
- Widiatmoko, D. (2013). *Metode Penelitian Visual*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Yana, Yuli. 2014 *Manfaat Tanaman, Buah, dan Bunga*. Diakses pada <http://manfaat.co.id/> (15 Mei, 20:31)