

DAFTAR PUSTAKA

Sumber dari buku :

- [2] Zeng, J. (2023). Game Edukasi: Konsep, Karakteristik, dan Manfaatnya. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 1-10.
- [3] Hatta, S. (2008). *Kebakaran Hutan dan Lahan di Indonesia: Kajian Politik Hukum dan Lingkungan*. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- [4] Suratmo, W. H., et al. (2003). *Pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran Hutan dan Lahan di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Hutan.
- [5] Siadari Coki. (2015). *Game Edukasi: Konsep, Desain, dan Implementasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [7] Parlett, D. (2000). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.
- [8] Nilwan, A. (2009). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [9] Muchtar, D. (2005). *Pemikiran Tentang Permainan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [10] Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- [12], [14] Fullerton, T. (2008). *Game Design: A Practical Approach*. Taylor Francis.
- [13], [15] Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. Pearson Prentice Hall.
- [16] Oxland, F. (2004). *Game Design: A Practical Approach*. Routledge.
- [17] Schell, J. (2008). *The Art of Game Design*. Elsevier Science.
- [18] Sylvester, T. (2013). *Designing Games: A Guide to the Art and Science of Game Design*. CRC Press.
- [19] Kotler, P., & Keller, K. L. (2009). *Marketing management (14th ed.)*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- [20] Tjiptono, A. (2012). *Marketing strategi (7th ed.)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- [21] Arnett, J. J. (2004). *Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties*. American Psychological Association.
- [22] Maulana, R. A., Anwar, A. A., & Deanda, T. R. (2021). *Desain Karakter Game Ngabendung Adaptasi Cerita Rakyat Asal Usul Kota Bandung*. Open Library.
- [24] Keswani, H. K., Rahardianto, I. D., & Mario. (2023). *Perancangan Game Desain Document Gim "Bimu" Sebagai Metode Terapi Wicara Untuk Anak umur 6-12 Tahun Yang Mengalami Keterlambatan Bicara Tingkat Awal*. Open Library.
- [25] Putra, R. R., Mario, & Rahardianto, I. D. (2023). *Perancangan Game Design Document Untuk Game Berjudul "Obese Runner"*. Open Library.
- [26] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumber dari internet :

- [1] Rully Syumanda, Makalah Kasus Kebakaran Hutan, Kebutuhan Akan Kebijakan Yang Mengatur Tanggung jawab Negara. diakses pada tanggal mei 2008 dari <http://www.walhi.or.id/kampanye>
- [6] Abt, C. C. (1970). *Serious Games*. New York: Viking Press.
- [11] Gamelab Indonesia. (2018). Langkah-Langkah Dan Tips Membuat Game. <https://www.gamelab.id/news/670-langkah-langkah-dan-tips-membuat-game>
- [23] Pew Research Center:
<https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/>
- [27] IDN *Times*. Wajib Catat! 8 Kesalahan Pendaki Pemula yang Gak Boleh Kamu Tiru <https://www.idntimes.com/travel/tips/intan-deviana-safitri/kesalahan-pendaki-c1c2?page=all>