

## DAFTAR PUSTAKA

- B. Brathwaite and I. Schreiber, *Challenges for game designers*, 1st ed. Rockland, MA, USA: Course Technology, 2009.
- K. J. Batenburg and W. A. Kusters, *On the difficulty of nonograms*, The Netherlands, 2012.
- Bustaman, Burmansyah. (2001). *Web Design Sengan Macromedia Flash mx* Yogyakarta: Andi Offset, 2004.
- S. Graner-Ray, "Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market," p. 350, 2003.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Kimbal. Melanie A, *From Folktales to Fiction : Orphan Characters in Children's Literature*, USA, 1999.
- Dillon, Teresa. *Adventure Games for Learning and Storytelling*. UK: Futurelab prototype context paper: Adventure Author, 2007.
- 
- <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/02/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>, diakses pada hari Selasa, 12 Juni 2019, pukul 22.00 WIB
- <http://industri.bisnis.com/read/20140303/105/207515/sejarah-perkembangan-industri-game-diindonesia/>, diakses pada hari Selasa, 13 Juni 2019, pukul 10.00 WIB
- <https://en.m.wikipedia.org/wiki/Nonogram/>, diakses pada hari Selasa, 13 Juni 2019, pukul 12.00 WIB
- <https://www.nonograms.org/instructions/>, diakses pada hari Selasa, 13 Juni 2019, pukul 14.00 WIB
- [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final\\_Fantasy:\\_The\\_4\\_Heroes\\_of\\_Light/](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy:_The_4_Heroes_of_Light/), diakses pada hari Selasa, 18 Juli 2019, pukul 15.00 WIB
- <https://www.globalrating.com/ratings-guide.aspx/>, diakses pada hari Selasa, 20 Juli 2019, pukul 20.00 WIB
- <https://www.nesabamedia.com/pengertian-game/>, diakses pada hari Rabu, 6 November 2019, pukul 01.25 WIB