

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Arif and H. Dedi, "The Fact Sheets." [Online]. Available: [http://www.wwf.or.id/berita\\_fakta/lembar\\_fakta/](http://www.wwf.or.id/berita_fakta/lembar_fakta/). [Accessed: 03-Mar-2016].
- [2] A. Said, *Hidup Sukses Cara Sains*. Elex Media Komputindo, 2013.
- [3] D. Ramadhani and R. Wulandari, "GFTN Kaleidoskop 2009," 2009. [Online]. Available: <http://www.wwf.or.id/?18583/GFTN-Indonesia-Kaleidoskop-2009>. [Accessed: 27-Apr-2016].
- [4] L. Matthew, "Living Planet Report 2014," 2014. [Online]. Available: <http://www.wwf.or.id/?35722/Living-Planet-Report-2014>. [Accessed: 27-Apr-2016].
- [5] P. R. Indonesia, "Undang Undang No. 41 Tahun 1999 Tentang: Kehutanan," *Sekr. Negara. Jakarta*, 1999.
- [6] F. Wanggai, *Manajemen Hutan*. Grasindo, 2006.
- [7] R. B. Nalendra, "Pembuatan Game Anak-Anak Kindergarten 'Seek and Seek' Berbasis Flash." Universitas AMIKOM Yogyakarta, 2011.
- [8] T. B. L. Kehutanan and T. N. M. Betiri, "Review Tentang Illegal Logging Sebagai Ancaman Terhadap Sumberdaya Hutan Dan Implementasi Kegiatan Pengurangan Emisi Dari Deforestasi Dan Degradasi (REDD) Di Indonesia." Bogor: Puslitbang Kementerian Kehutanan, 2011.
- [9] A. A. Nawir, A. A. M. R. L. Nawir, L. Rumboko, and C. I. F. Research, *Rehabilitasi Hutan Di Indonesia: Akan Kemanakah Arahnya Setelah Lebih Dari Tiga Dasawarsa?* Center for International Forestry Research (CIFOR), 2008.
- [10] L. Sebastian, "Pendekatan Pencegahan Dan Penanggulangan Banjir," *Dinamika*, vol. 8, no. 2, pp. 162–169, 2008.
- [11] S. W. Atmojo, "Peran Agroforestri dalam Menanggulangi Banjir dan Longsor DAS," in *Seminar Nasional Pendidikan Agroforestry Sebagai Strategi Menghadapi Pemanasan Global di Fakultas Pertanian, UNS. Solo*, 2008.
- [12] A. D. Effendi, "Identifikasi Kejadian Longsor Dan Penentuan Faktor-Faktor Utama Penyebabnya Di Kecamatan Babakan Madang Kabupaten Bogor," IPB (Bogor Agricultural University), 2008.

- [13] N. I. Widiastuti and S. Irawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," *Komputa*, vol. 1, no. 2, 2012.
- [14] B. T. Yatmo, "Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa Hanacaraka Berbasis Android," AMIKOM Yogyakarta, 2013.
- [15] R. Caillois and M. Barash, *Man, Play, and Games*. University of Illinois Press, 1961.
- [16] F. A. Muqtadiroh and I. Kuswardayan, "Pembelajaran Sejarah Palagan Ambarawa Melalui Game Edukasi Berbasis FPS," *SESINDO*, 2012.
- [17] M. Giffiths, "The Educational Benefits Of Video Games," *Educ. Heal.*, vol. 20, no. 3, pp. 47–51, 2002.
- [18] T. W. Malone and M. R. Lepper, "Making Learning Fun - A Taxonomy Of Intrinsic Motivations For Learning," *Aptitude, Learn. Instr.*, vol. 3, no. 31, pp. 230–240, 1987.
- [19] R. Lakoro, "Mempertimbangkan Game Edukasi," in *Seminar Nasional ITS*, 2009, pp. 6–8.
- [20] J. F. DiMarzio, *Android Game Recipes: A Problem-Solution Approach*. Apress, 2013.
- [21] A. Subagio, *Learning Construct 2*. Packt Publishing, 2014.
- [22] E. Shield, *Androidevul: Buku Panduan Android*. Elex Media Komputindo, 2011.
- [23] S. Sudarwanto, A. Budiarto, Y. Yoannita, and Y. Yohannes, "Rancang Bangun Aplikasi Edugame Selamatkan Hutan Indonesia Berbasis Unity 3D," *STMIK GI MDP*, 2015.