

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan Artikel

- Ching, Francis DK. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta : Erlangga
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
- MacLeod, Hugh. 2004. *How to be Creative*. California: Creative Commons
- Munandar,Utami. 2004. *Pengembangan Emosi dan Kreativitas*. Jakarta : Rineka Cipta
- Neufer, Ernest. 1996. *Data Arsitek: Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta
- Wang, Matthew. 2010. *Trading Card Game Industri, From the T to the C to the G*. New York : Superdata research

Internet

- Nirmana dan Prinsip Dasar Seni Rupa oleh Arwan (sumber <http://idesainesia.com/nirmana> diakses pada 26 Desember 2015, jam 11:35)
- Pengembangan Kreativitas oleh Heru Basuki (sumber <http://www.heru.staff.gunadarma.ac.id/downloads> , diakses pada 28 oktober 2015, jam 13:24)
- Pengertian Kreativitas menurut para ahli oleh anonym (Sumber : <http://www.pengertianahli.com/2013/11/pengertian-kreativitas-menurut-para-ahli.html>, diakses pada 28 oktober 2015, jam 13:17)
- Perkembangan Trading Card Game di Indonesia oleh Facky (Sumber : http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/252/0/Perkembangan-Trading-Card-Game-di-Indonesia, diakses 30 September 2015, jam 19:40 WIB)
- Pet War Card Game (Permainan Kartu Asli Indonesia) oleh Ichsan (sumber <http://www.kaskus.co.id/thread/000000000000000016430388/pet-war-card-game-permainan-kartu-asli-indonesia/1> ,diakses pada 21 September 2015, jam 15:03)
- Psikologi Warna, Biarkan Warna Berbicara oleh mangkoko (sumber http://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara ,diakses pada 28 oktober 2015, jam 16:05)