

DAFTAR PUSTAKA

- Darma, Nyoman Trisna Adi, dkk. 2017. "Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Mobile". Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati), Volume 6, Nomor 3 (hlm. 283-294).
- Firmansyah, Dody. 2008. "Adobe Audition". Tersedia pada [http :
https://www.academia.edu/24880099/adobe_audition](http://https://www.academia.edu/24880099/adobe_audition). (Diakses pada Juli 2020).
- Herdiana, Yudi & Hermanto, Aggia Bintang Ramadhan. 2019. "Game Simulasi Praktek Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Bale Bandung Menggunakan Unreal Engine 4". Jurnal Informatika (COMPUTING), Volume 6, Nomor 2 (hlm. 21-29).
- Kusumo, Dwi Prasetyo Noto & Nita, Sekreningsih. 2019. "Perancangan Game Android Adventure Gajah Mada dengan Metode Agile Development". Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (hlm. 67-70).
- Mahmudah, Siti. 2017. Pengembangan Game Edukasi 3D "Finding Treasure" Sebagai Media Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Ngawen. Skripsi (tidak diterbitkan). Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamungkas, Wahyu Rizal Yoga. 2018. "Perancangan Concept Art Game The Adventure Of Sara" Prayudi, Yudi & Aprizal Iwan. 2004. "Pemodelan Wajah 3D Berbasis Foto Diri Menggunakan Maya Embedded Language (MEL) Script". Media Informatika, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 33-45).
- Purnawan, Pande Nengah, dkk. 2018. "Pemanfaatan Media Game I Gerantang untuk Melestarikan Cerita Rakyat Bali". Jurnal Merpati, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 127-135).
- Purnomo, Fendi Aji. 2016. "Pembuatan Game Edukasi "Petualangan Si Gembul" Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak". Jurnal Simetris, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 619-626).
- Sanjaya, Gede Oka. 2001. *Siva Purana*. Surabaya : Paramita.
- Saurina, Nia. 2017. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV SDN Banjarsugihan II Menggunakan Blender 3D". JUSTINDO, Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Indonesia, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 128-134).
- Uthami, Anak Agung Istri Pradnya, dkk. 2018. "Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali I Bintang Lara Berbasis Android". Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati), Volume 7, Nomor 2 (hlm. 113-126).

Wibowo, Hidayat Yoni, dkk. 2011. “Implementasi Teknik Sound Effect Dan Voice Over Dalam Pembuatan Video Dokumenter Perlindungan Anak di Kawasan Dolly”. (hlm. 1-6).

Wijayanto, Broto. 2019. “Meremajakan Tradisi Pada Era Digital”. Tersedia pada [http : http://www.harnas.co/2019/10/30/meremajakan-tradisi-pada-era-digital](http://www.harnas.co/2019/10/30/meremajakan-tradisi-pada-era-digital). (Diakses pada Juli 2020).

Yasa, Gede Pasek Putra Adnyana. 2018. “Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan”. Senada (Seminar Nasional Desain dan Arsitektur), Nomor 1 (hlm. 110-116).

