

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design*. In *Pearson Prentice Hall*.
http://wps.prenhall.com/bp_gamedev_1/54/14053/3597646.cw/index.html
- Antara, E., Putrama, & Sindu, P. 2019. Pengembangan Game Tradisional Megala-gala Berbasis Android. (KARMAPATI), 8(2) 285-296. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/download/18343/11066>. (diakses tanggal 8 Juli 2020).
- Asmiatun, Siti & Novita Putri, A. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. CV BUDI UTAMA.
- Blain, M. John. 2011. *An Introduction to Blender 3D - A Book For Beginner*. Tersedia pada https://www.academia.edu/35260338/John_M_Blain_An_Introduction_To_Blender_3D_A_Book_For_Beginners_2011. (diakses tanggal 19 Juni 2020).
- Fidiyanto, D., dkk. 2015. *Game sejarah perjuangan kapitan patimura berbasis android*. *Prosiding SNATIF*, 2(2) 21-28. Tersedia pada <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/SNA/article/view/297/315>. (diakses tanggal 19 Juni 2020).
- Johan, W. 2014. *Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah)*. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*. Tersedia pada <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved>. (diakses tanggal 8 Juli 2020).
- Litwiller, T. & LaViola Jr., J. J. 2011. *Evaluating the Benefits of 3D Stereo in Modern Video Games*. University of Central Florida : Department of EECS. Tersedia pada <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKewizzOu7>. (diakses tanggal 17 Juni 2020).
- Majid, N. W. A., & Ridwan, T. (2019). Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 75–82. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.22802>
- M, Michael, A., Ananta, L., Putera, dkk. 2012. *Aplikasi Game Cindelas: The Game Berbasis Web Untuk Meningkatkan Cerita Rakyat. (Doctoral dissertation, BINUS)*. Tersedia pada <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjCx7>. (diakses tanggal 17 Juni 2020).
- M, Septya., dkk. 2016. *Game Sejarah Terbentuknya Kota Samarinda Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker VX Ace*. *Jurnal Infotel* 8(1) 56-63. Tersedia Pada <https://media.neliti.com/media/publications/103942-ID-Game-sejarah-terbentuknya-kota-samarinda.pdf>. (di akses tanggal 20 juli 2020)

- Pageh, I., Made. 2011. *Kepahlawanan dan Perjuangan Sejarah Sekitar proklamasi kemerdekaan negara kesatuan republik Indonesia (Konteks Lampa Mr. I Gusti Pudja, 1908-2010)*. Denpasar: Pustaka larsan.
- Putra, I Putu Kusuma. 2019. *Pengembangan Game cerita rakyat “legenda burung cendra wasih” dengan menerapkan behavior tree dan ai pereception untuk controller npc (non playble character)*. Tersedia pada <https://repo.undiksha.ac.id/904/> (diakses tanggal 15 November 2019).
- S.Pendit, N. (1979). *Bali berjuang*. PT GUNUNG AGUNG.
- Wiedarti, P., Laksono, K., Retnaningdyah, P., & Dewayani, S. (2016). *DESAIN INDUK GERAKAN LITERASI SEKOLAH*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugiono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:Alpabeta.
- Wulandari, A. D. (2012). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. Tersedia pada https://eprints.uny.ac.id/7549/1/Jurnal_Skripsi_Agustina.pdf

