

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, K. T. Y., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Game Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3), 522–533. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/viewFile/522/14044>
- Anggraini, A. R., & Oliver, J. (2019). Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Antara, I. G. W., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2015). Pengembangan Game Jegog Berbasis Android. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(2), 50. <https://doi.org/10.23887/janapati.v4i2.9774>
- Chikhungunya. (2011). *Definisi Game dan Jenis-jenisnya*. <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Club, B. T. (n.d.). *Gebug Ende Seraya*. Retrieved February 20, 2020, from <https://www.balitoursclub.net/gebug-ende-seraya/>
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 22(1), 30–36.
- Ii, B. A. B. (2015). Penerapan Aplikasi Yang Biasa Digunakan Berkaitan Seluruh Dunia Untuk Membuat Modeling Berbasis Unty 3D. *Universitas Sumatera Utara* 6, 4, 6–38.
- Nyoman Trisna Adi Darma, I Ketut Resika Arthana, I. M. P. (2017). PENGEMBANGAN APLIKASI GAME KISAH PANJI SAKTI BERBASIS MOBILE. *JANAPATI (Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika)*, Volume 6.
- Rajab, B. A. S., & Kuswantoro, R. B. H. (2018). *Perancangan Game Fighting Peresean Sebagai Media Pengenalan Budaya Suku Sasak. XIII*(November), 76–83.
- Sarwodi, S. S., Wardhono, W. S., & Akbar, M. A. (2020). *Penerapan Multiplayer Pada Gim Tower Defense Menggunakan Photon Unity*. 4(9).

Schell, J. (2014a). *The Art of Game Design__ A Book of Lenses*. Second Edition-A K Peters_CRC Press.

Topata, J. (n.d.). *Pengertian Budaya*. <https://www.mypurohith.com/pengertian-budaya/>

Utomo, P. R., & Lakoro, R. (2012). Perancangan Concept Art Game Berlatar Budaya Majapahit Sebagai Media Komunikasi Budaya. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 1(1), F1–F5. <http://www.ejurnal.its.ac.id>

Wijaya, E. (2012). Game Kebudayaan Sebagai Salah Satu Bentuk Pelestarian Kebudayaan dan Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2012(Semantik 2012)*, Volume 1(Nomor 1), Halaman 522-525.

Wikipedia. (n.d.). *Android (sistem operasi)*. [https://id.wikipedia.org/wiki/Android_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi))

Yartahadi, K. D., Pradnyana, I. M. A., & Putrama, I. M. (2019). Implementasi Lenses Theory Dalam Pembuatan Game “Kisah Panji Sakti” Berbasis Mobile. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2), 213. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v16i2.1313>



