

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2012). Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula. CV ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>.
- Cahyadi, D.E.P.I. (2016). Pengembangan Game Edukasi Aksara Bali Berbasis Android. Universitas Ganesha. Singaraja.
- Candiasa; I. M. (2010). Pengujian Instrumen Penelitian Disertai ITEMAN dan BIGSTEP. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Fajarianto, O. (2016). Prototype Pelayanan Akademik Terhadap Komplain Mahasiswa Berbasis Mobile. *Jurnal Lentera ICT*, 3(1).
- Giri, M.A. (2017). Pelestarian Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Melalui Pengoptimalan Tripusat Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 32(1).
- Ismail, A. (2009). Education Games. Pro U Media. Yogyakarta.
- Istiyanto, J.E. (2013). Pemrograman Smart Phone Menggunakan SDK Android Dan Hacking Android. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Jogiyanto, H.M. (2005). Analisis & Desain. CV ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- Krisna, Y.G.C. (2016). Virtual Reality Game Pemetaan Kampus STMIK Stikom Bali Berbasis Android. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer (STMIK) STIKOM BALI. Denpasar.
- Kurniawan., & Dkk. (2004). Pengenalan Bahasa C#. Qmunk. Yogyakarta.
- Mataram, O.S.W.I. (2019). Sistem Pembelajaran Aksara Bali Untuk Sekolah Dasar Di Bali Untuk Sekolah Dasar Di Bali Berbasis Web Menggunakan Basisdata Multimed. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Masya, F., & Dkk. (2010). Pengembangan Aplikasi Permainan Scrabble Dua Bahasa Menggunakan Java. *Jurnal Universitas Mercu Buana Jakarta*, 4(2).
- Mundasir, T. (2017). "Pengertian Video dan Audio", <https://teukumudasir.wordpress.com/2017/10/11/pengertian-video-dan-audio/>, di akses pada 2 Januari 2020 pukul 21.54.

- Narendra, B.B. (2008). Pembuatan Smart Font Aksara Bali Dengan Graphite Description Language. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(2).
- Nugroho, A., & Dkk. (2017). Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Vuforia Dan Unity pada Pengenalan Objek 3D (Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang). *Jurnal Informatika*, 14(2).
- Nurjaya, I.G. (2005). Sikap Dan Motivasi Dalam Pembelajaran Bahasabali (Studi Kasus Pada Murid Kelas VI Di Tiga Sekolah Dasardi Wilayah Singaraja). *Jurnal Pendidikan*, 16(1).
- Praharsana, A., & Dkk. (2015). Penerapan Teknologi Virtual Reality Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android untuk Mendukung Terapi Fobia Laba-Laba (Arachnophobia). *Jurnal Teknik ITS*, 4(1).
- Prasetyo, E.B. (2006). Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 9(1).
- Putra, P.G.P.P, & Dkk. (2015). Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Aksara Bali Kedalam Huruf Latin Dengan Augmented Reality. *Jurnal Sentika*.
- Putro, T.H. (2015). Kajian Virtual Reality. Program Pascasarjana. Universitas Teknologi Yogyakarta.
- Putra, P.R.A.P.I (2016). Game Edukasi Menulis Aksara Bali Dengan Teknik Mengikuti Titik Berbasis Android. Stikom Bali. Denpasar.
- Santosa, A.N. (2014). Kajian Efektivitas Puzzle Game Aksara Bali Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar Di Denpasar. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1).
- Setiawan, A.P. (2014). Balinese Alphabet Sebagai Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Android Mobile Platform. *Jurnal Merpati*, 2(1).
- Simpen, W. (2015). Pasang Aksara Bali. Upada Sastra. Singaraja.
- Sunarya, G.M.I. (2015). Segmentasi Citra Tulisan Tangan Aksara Bali Berbasis Proyekti Vertikal Dan Horisontal. *Jurnal Informatika*, 9(1).
- Roedevan. (2014). Unity Tutorial Game Engine. Informatika. Bandung.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Tingen, I.N. (2014). Celah-Celah Kunci Pasang Aksara Bali. Singaraja : Rhika Dewat. 10–14.
- Vaughan, T. 2004. Multimedia: Production, Planning, and Delivery. Indianapolis:

Que E&T

Vidiardi, S. (2015). Pengembangan Museum Virtual Reality Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. Universitas Negeri Semarang. Semarang.

Wirdiani, A.K.N (2015). Aplikasi Game Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android. Universitas Udayana. Denpasar.

