

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R. L., Satoto, K. I., & Martono, K. T. (2014). Perancangan PC Game First Person Shooter Menggunakan Unreal Development KIT. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 2(2), 149-156.
- Alfianto, A. P., Jonemaro, E. M., & Arwani, I. (2018). Evaluasi Gameplay Pada Game Dreadout Dan Outlast 2 Menggunakan. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(10), 4125-4133.
- Cakti, B. P. (2014). Pembuatan Game RPG "The Legend Of Zepata" Menggunakan RPG Maker. 1-16.
- Darma, N. T., Arthana, I. R., & Putrama, I. (2017). Pengembangan Aplikasi Game Kisah Panji Sakti Berbasis Mobile. *JANAPATI*, 6(3), 283-294.
- Darmawiguna, I. M., Kesiman, M. W., Sunarya, I. G., & Crisnapati, P. N. (2015). The Augmented Reality Story Book Project: A Collection of Balinese Myths and Legends. 72-87.
- Fathoni, K., Hasim, J. A., Fathony, M. Z., Hakkun, R. Y., & Asmara, R. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Pengenakan Cerita Rakyat Timun Mas Berbasis Game 3D. *Jurnal Nasional Teknologi Terapan*, 1(2), 160-168.
- Galehantomo P.S, G. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games. *Sisforma*, 2(1), 23-26.
- Krisdiawan, R. A. (2018). Implementasi Model Pengembangan Sistem GDLC dan Algoritma Linear Congresial Generator Pada Game Puzzel. *JURNAL NUANSA INFORMATIKA*, 12(2), 12(2), 1-9.
- Kristanto, M. (2014). PEMANFAATAN CERITA RAKYAT SEBAGAI PENANAMAN ETIKA. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 59-64.
- Natha, G. T., Darmawiguna, I. M., & Arthana, I. R. (2018). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Legenda Asal Mula Selat Bali. 7(1), 90-101.
- Pandawana, I. G., & Ardiana, D. P. (2017). Aplikasi Game Cerita Rakyat Bali Sebagai Sarana. *LONTAR KOMPUTER*, 8(3), 208-218.
- Paramadhyaksa, I. W. (2017). Pencarian Intisari Pesan Fundamental dalam Tradisi dan Seting Pementasan Calonarang di Desa Getakan, Klungkung, Bali. *SEMINAR HERITAGE IPLBI* , 039-046.
- Putra, I. K. (2019). *Pengembangan Game Cerita Rakyat "Legenda Burung Cendrawasih" Dengan Menerapkan AI Behavior Three dan AI Reception Untuk Controller NPC (Non Playable Character)*.
- Putra, M. R., Jonemaro, E. M., & Arnawi, I. (2018). Penerapan Mechanic Dynamucs Aesthetics Framework pada Game Pengenalan wisata Kota

- Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(5), 2086-2091.
- Rezano, H. (2015). Pengembangan Peta Tiga Dimensi Interaktif Gedung Jurusan Teknik Material dan Matalurgi Institut Teknologi Sepuluh November Surabaya dengan menggunakan Unreal Engine.
- Saurina, N. (2017). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Kelas IV. *JUSTINO*, 2(2), 128-134.
- Suastika, I. (1997). *Calon Arang Dalam Tradisi Bali: Suntingan Teks, Tejemahan, Dan Analisis Pem-Bali-an*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press.
- Sudiartini, N., Darmawiguna, I. M., & Sunarya, I. G. (2016). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story "Calon Arang". *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 233-242.
- Sulistya, I. E., & Maspiyanti, F. (2018). GAME LEGENDA ASAL MULA DANAU TOBA BERBASIS DESKTOP. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 9(2), 30-35.
- Widayanti, I. A., Surada, I., & Brahmana, I. A. (2018). KAJIAN FILOSOFIS LONTAR CALONARANG. *E-JOURNAL INSTITUT HINDU DHARMA NEGERI DENPASAR*, 2(1), 274-279.

