

DAFTAR PUSTAKA

- Bursan, & Fitriyah. (2015). Perancangan Permainan (*Game*) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone. *Jurnal TEKNOIF*, 3(1), 62–70 Online: <http://download.portalgaruda.org>. [6 Juni 2018]
- Firmantoro, K., Anton, E.R. Nainggolan. 2016. “Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini”. Jurnal Online: ejournal.nusamandiri.ac.id. [26 Juni 2018]
- Gustama, F.A. 2017. *Buku Babon Kerajaan-Kerajaan Nusantara*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Hendri Prasetio. 2016. “Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Software RPG Maker VX ACE Pada Materi Hukum Archimedes”. Jurnal Online: <http://digilib.unila.ac.id>. [26 Juni 2018]
- Martono, K.T. 2015. “Pengembangan *Game* dengan menggunakan *Game Engine Game Maker*”. Jurnal Online: <http://download.portalgaruda.org>. [3 Juni 2018]
- Nazar, W.Z. 2018. *Aplikasi 3 Dimensi Gedung Pasca Sarjana Politeknik Negeri Jember Berbasis Virtual Reality*. Jember: Politeknik Negeri Jember.
- Rainer, D. 2017. Pengertian Desain, Fungsi, Tujuan, Jenis-Jenis, Prinsip, Manfaat, Metode Terlengkap. Dalam Artikel: www.sepengetahuan.com. [26 Juni 2018]
- Saputri, F.H., dan D. Pratiwi. 2016. “Pembuatan *Game RPG “Roro Jonggrang”* dengan *RPG Maker MV*”. Jurnal Online: <https://media.neliti.com>. [3 Juni 2018]
- Siswanti, E., S. Andriyani, dan B. Adi. 2015. “Jejak Merah Putih: *Game* Perjuangan berbasis *RPG (Role Playing Game)* di Platform Dekstop”. Jurnal Online: <http://www.openlibrary.telkomunivesity.ac.id>. [26 Juni 2018]

Tim Penyusun. 2015. *PIXEL, Jurnal Komputer Grafis*. Semarang: Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer.

Yamin, M. 1986. *Gajah Mada : Pahlawan Persatuan Nusantara*. Cetakan Kesepuluh. Jakarta: PT. Balai Pustaka.