

DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jakarta : Javalitera.
- Handayani, P. P., M, S., & Al Fatta, H. (2015). Perancangan Game Design Document Serious Game Permainan Tradisional Angklek Sleman Yogyakarta. *Seminar Nasional Informatika 2015*, 1, 1–7.
- Prensky, Marc. 2012. “*From digital natives to digital wisdom: hopeful essays for 21st century learning*”. India: Corwin Press.
- Restu, D. (2010). *Landasan Teori BAB 2*. 6–17.
- Riyadi, F. S., Sumarudin, A., & Bunga, M. S. (2017). Aplikasi 3D Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Kampus Politeknik Negeri Indramayu Berbasis Mobile. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 75.
- Safaat, Nazruddin. (2012). “Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android”. Bandung : Informatika
- Sihite, B., Samopa, & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Teknik POMITS*, 2(2), 397–400.
- Sutopo, Hadi, A. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi 3d Sistem Kelistrikan Body Pada Kendaraan Ringan (Mobil) Berbasis Augmented Reality*. 21–23.
- Triberti, S., Villani, D., & Riva, G. 2015, *Moral positioning in video games and its relation with dispositional traits: The emergence of a social dimension*. *Computers in Human Behavior*, 50, 1-8.