

DAFTAR PUSTAKA

- Clark, Donald. 2006. *Games and E-learning*.
http://www.caspianleaning.co.uk/Whtp_caspian_games_1.1.pdf, 11
Maret 2015
- Derakhshani, R. L, Derakhshani, D. 2013. *Autodesk 3DS Max 2014 Essentials*.
Canada: Sybex A Wiley Brand
- Dwi Agustina Wulandari. (tanpa tahun). *Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hariyadi Toto, M.Ds. *Metode Pengembangan Game* (tanpa tahun).
<https://www.slideshare.net/HaryDisappear/metode-pengembangan-game-digital>
- Kusuma Tri Handayani. 2011. *Pembuatan Animasi 3D Organ Reproduksi Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Remaja Dalam Penyuluhan Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta: Universitas Islam Negeri
- Merliana Bangun, Priombodho Jodi. (tanpa tahun).
<https://hakkajiten.wordpress.com/index/pengantar-teori-game/pengertian-game/>
- Sitohang Trixie Juan. 2014. *Pengertian TPS dan Sandbox*
<http://knowledgeover.blogspot.co.id/2014/09/pengertian-genre-game-terkenal-rpg-fps.html>
- Yudhanto, Prasetyo Adi. 2010. *Perancangan Promosi Produk Edu-Games Melalui Event*. Laporan Tugas Akhir. Universitas Komputer Indonesia Bandung