

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansoryllah, Fallah. 2018. Pengertian Adobe Photoshop dan Fiturnya. [mahirphotoshop.com/pengertian-adobe-photoshop-beserta-fiturnya/](http://mahirphotoshop.com/pengertian-adobe-photoshop-beserta-fiturnya/), diakses pada 31 Juli 2018.
- Casterson, Scott. 2016. *Adobe Illustrator CC 2015 A Beginner's Guide*. CreateSpace Independent Publishing Platform. Amerika.
- Daryanto. 2013. *Teori Komunikasi*. Gunung Samudera. Malang.
- Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo. Jakarta
- Filus, Teo. 2017. *Pengenalan Bahasa Pemrograman C#*. [www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b](http://www.codepolitan.com/pengenalan-bahasa-pemrograman-c-587effa1cb95b), diakses pada 31 Juli 2018.
- Forandaa. 2018. *Pengertian Unity 3D, Sejarah & Fitur yang Ada Didalamnya*. [forandaa.com/pengertian-unity-3d-sejarah-fitur-yang-ada-didalamnya/](http://forandaa.com/pengertian-unity-3d-sejarah-fitur-yang-ada-didalamnya/), diakses pada 31 Juli 2018.
- Hakki, N. dan Rustan, A.R. 2017. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- Henry, Samuel. 2005. *Panduan Praktis Membuat Game 3D*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Kurniawan, Erick. 2010. *Cepat Mahir ASP.NET 3.5 untuk Aplikasi Web Interaktif*. Andi. Yogyakarta.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera. Malang.
- Mulyana, Deddy. 2000. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Novak, J. dan Hall, R. 2008. *Game Development Essentials : Online Game Development*. Cengage Learning. Amerika.
- Prahastito, Rian Oseady. 2016. *Aplikasi Game Edukasi Budaya dan Aksara Lampung Berbasis Android*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung. Lampung.
- Rahim, Fahmi. 2016. *Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alaluddin. Makasar.
- Rahman, dkk. 2016. *Bahasa Indonesia Konsep Dasar dan Penerapan*. Grasindo. Jakarta.
- Rifai, Wafda Adita. 2015. *Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Republik Indonesia. 1945. *Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 36*. Jakarta.

- Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24 tahun 2009 Tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara serta Lagu Kebangsaan*. Dewan Perwakilan Daerah dan Presiden Republik Indonesia. Jakarta.
- Republik Indonesia. 2012. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2012 Tentang Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta*. Dewan Perwakilan Daerah dan Presiden Republik Indonesia. Yogyakarta.
- Saroh, Sany, “*Apa itu Komunikasi Verbal*”. [https://www.kompasiana.com/sanysaroh/apa-itu-komunikasi-verbal\\_586289606123bd01145ced4](https://www.kompasiana.com/sanysaroh/apa-itu-komunikasi-verbal_586289606123bd01145ced4), diakses 12 Maret 2018.
- Sibero, Ivan .C. 2009. *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Buku Kita. Jakarta.
- Sugono, Dendy. 2009. *Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Suryana, Dayat. 2012. *Mengenal Komputer*. CreateSpace Independent Publishing Platform. Bandung.
- Suryanto, dkk. 2015. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota Aspek Budaya dalam Keistimewaan Tata Ruang Kota Yogyakarta*. Fakultas Teknik UGM. Yogyakarta.
- Wadi, Hamzan. 2018. *Pemrograman Android untuk Pelajar dan Mahasiswa : Belajar dan Praktek Membuat Aplikasi Android Langkah Demi Langkah*. Turida Publisher. Nusa Tenggara Barat.