

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku:

Aris Wahyudi. 2012. *Lakon Dewa Ruci: Cara menjadi Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Bagaskara.

Buckingham, D.A. dan Scalon, F.G. 2002. *The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviours, and school performance*. Journal of Adolescence.

Dr. A Seno Sastro Amidjoyo. 1967. *Makna filosofis Lakon Wayang Dewa Ruci*. Surakarta: Penerbit Narasi.

Frans Magnis Suseno. 1991. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Husnan, Fathul. 2014. *Step by Step Membuat Game Sendiri*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Ignas G. Saksana dan Djoko Dwijanto. 2011. *Terbelahnya Kepribadian Orang Jawa*. Yogyakarta: Keluarga Besar Marhaenisme DIY.

M. Darwis Hude. 2006. *Emosi: Penjelajahan Religio - Psikologis Emosi Manusia di dalam Alquran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Mahendra Sucipta. 2010. *Ensiklopedia Wayang dan Silsilahnya*. Yogyakarta: Penerbit Narasi.

Suwaji Bastomi. 1996. *Gemar Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Yudi, Pujangga Surakarta. 1991. *Serat Dewa Ruci Kidung*. Semarang: Penerbit Dahara Prize.

**Sumber Internet:**

Anneahira. (2011). Mengenal Macam-Macam *games smartphone mobile*. Tersedia: (<http://www.anneahira.com/macam-macam-games.htm>).

Nioki (2015) Perbandingan Game side scrolling dalam bentuk 2D. Tersedia: (<http://wegotthiscovered.com/gaming/nioki>)

Pagelaran Wayang (2012) Ki Mantep Sudarsono Lakon Wayang Dewa Ruci. Tersedia: (Wikipedia dan Encarta Encyclopedia).

Pasar Game Mobile Trading (2015) Tersedia: (<http://startupbisnis.com>)

Sejarah dalam pembuatan game mobile (2014) Tersedia: ([www.gamesetting.co.id/2014/08/sejarah-games-mobile-hp.html](http://www.gamesetting.co.id/2014/08/sejarah-games-mobile-hp.html))

Wahono, R.S. 2009. Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). (<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>). Akses 03 April 2016.



INSTITUT BISNIS

STIKOM

SURABAYA