

Daftar Pustaka

Diambil dari Buku:

- Amir, Hazim. 1994. *Nilai-nilai Etis dalam Wayang*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. 2001. *Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior*. Psychological Science.
- Apperley, Thomas. 2010. *Gaming Rhythms: Play and counterplay from the Situated to the Global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Aryandari, Citra. 2015. *Mendobrak Nada, Menghentak Irama Electronic Dance Music (Edm) Dalam Jelajah Ruang-Waktu*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Austin, Michael. 2016. *Music Video Games: Performance, Politics, and Play*. USA: Bloomsbury Publishing.
- Crawford, Chris. 2003. *Cris Crawford on Game Design*. United States of America: New Riders Publishing.
- Currell, David. 2015. *Shadow Puppets and Shadow Play*. Ramsbury, Malborough: The Crowood Press Ltd.
- Fromme, Johannes., Unger, Alexander. 2012. *Computer Games and New Media Cultures*. Springer.
- Hurlock, Elizabeth B. 2004. *Developmental Psychology*. Jakarta: Erlangga.
- Junindar. 2017. *Xamarin Android: Mudah Membangun Aplikasi Mobile*.
- Khamadi, S. 2011. *Perancangan Game Edukasi "Semangat si Semut" Sebagai Media untuk Menanamkan Semangat Gotong Royong pada Anak Usia Dini*. Techno.COM , 39.
- Moleong, j, Lexy. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja
- Monks F.J, Knoers A.M.P., Haditono S.R. 2002. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya, Edisi Keempat Belas*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muliadi, Sopian., Hanif Al Fatta. 2016. *Perancangan Game OSU Menggunakan Aplikasi Adobe Flash*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- Mussen, Paul Henry. Dkk. 2005. *Perkembangan dan Kepribadian anak (edisi ke-6)*. Jakarta: Erlangga.

- Myerson, R. B. 2007. *Game Theory. United States of America*: Harvard University Publisher.
- Neilburger, Eli. 2007. *Gamers In The Library?!: The Why, What, And How Of Videogame Tournaments For All Ages*. Chicago: American Library Association.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2011. *Wayang dan Pengembangan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putro, Hendro Trieddiantoro. 2013. *Makalah Permasalahan Arsitektur Wayang Kulit Terancam Punah*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada.
- RA Kosasih. 1984. *Rama dan Sinta A, B, C*. Bandung: Erlina.
- Sibero, Ivan C. 2010. *Membuat Game 2D Menggunakan Game Maker*. Yogyakarta: MediaKom.
- Spiller, Henry . 2004. *Gamelan: The Traditional Sounds of Indonesia, Volume 1*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Suhardi., Wisnu Subagio. 1997. *Arti Makna Tokoh Pewayangan Ramayana Dalam Pembentukan dan Pembinaan Watak (Seri III)*. Jakarta: Depdikbud.
- Ruhyat, S. 2012. *Ramayana: Legenda Rama dan Sinta*. Yogyakarta: Gerai Comics MediaKom Grup.
- Sidharta, Otto. 2015. *Musik Elektronik*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Sudjarwo, Heru S, Sumari, dan Undung Wiyono. 2010. *Rupa & Karakter Wayang Purwa*. Jakarta: Kakilangit Kencana Prenada Media Group.
- Tambunan, Tulus. 2001. *Perekonomian Indonesia: Teori dan Temuan Empiris*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Winkel, W. 2006. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Diambil dari Internet:

- Mc Cready, Ryan. 2017. *8 New Graphic Design Trends That Will Take Over 2017*.
<https://venngage.com/gallery/post/7-steps-building-brand-instagram/>
 Diakses tanggal 18 Maret 2017.
- Music. 2017. *Top Tracks – Indonesia*.
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLFggquLnL59alQ4PrI-9tZyl0Z8Bqp-RE7>
 Diakses tanggal 16 Maret 2017.

Oxford Dictionaries. 2017. Dictionary.

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/experimental>

Diakses tanggal 17 Maret 2017.

Wijaya, Ketut Krisna. 2015. Android dan Browser Opera Dominasi Pengguna Mobile Indonesia Selama 2014.

<https://id.techinasia.com/android-opera-dominasi-smartphone-indonesia-2014>

Diakses tanggal 15 Maret 2017.

