

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Prakosa, Gotot. (2013). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. DKI Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bloom, Krathwohl & Marsia (1964). *Taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Chaplin, J. (2002). *Kamus Lengkap Psikologi*. Cetakan Keenam. Penerjemah: Kartiko, K. Jakarta: PT. Raja Grafindra Pratama.
- Cook, Elsom M. (2001). *Principles Of Interactive Multimedia*. London: McGraw Hill.
- Darmaprawira, Sulasmi W. A. (2002). *Teori Warna Dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Eriyanto. (2006). *Analisis Wacanan Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: PT Lkis Pelangi Aksara Yogyakarta.
- Faza. (2017). *Cerita Asli Nusantara*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo
- Fenrich, Peter. (1997). *Practical Guidelines for Creating Instructional Multimedia Applications*. Fort Worth: The Dryden Press Harcourt Brace College Publishers.
- Gayeski, D.M. (1993). *Making Sense of Multimedia*. Introduction to This Volume.
- Green, Timothy D. & Brown Abbie. (2002). *Multimedia Projects In Classroom*. California: Corwin Press.
- Hendratman, Hendi. (2009). *Graphics Desain*. Bandung: Informatika
- Hendrayudi. (2009). *Pengertian Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hofstetter, Fred T.(2001). *Multimedia Literacy (Third Edition)*. New York: McGraw-Hill International Edition.
- Kadir, Abdul. (2009). *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta: Andi.
- Kusmiati, Artini R dkk. (1999). *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta : Djambatan Manullang
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.v Andi Offest.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Morrison, Donal F. (1971) *Multivariate Statistical Methods* (2nd e.d) York : McGrwa Hill.
- Mysers, David G. (1996). *Social Psychology*. New York: Mc Graw Hill
- Nazir.(1988). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nilwan, Agustinus. (1995). *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakata: Elek Media Komputindo
- Nugroho, Eko. (2008). *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta.
- Pranomo, G. (2008). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Modul Pelatihan Pemanfaatan TIK untuk Pembelajaran Tingkat Nasional Tahun 2008*. Jakarta: Pusat Teknologi dan Komunikasi Pendidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Reddi, U.V. (2003). *Multimedia As An Educational Tool In Educational Multimedia: A Handbook For Teacher- Developers*. New Delhi: CEMCA.
- Reiber, L.P.(1994). *Computers, Graphic, & Learning*. Madison : Brown & Benchmark Publisher.
- Riduwan. (2004). *Metode dan Tteknik Menyusun Tesis*. Bandung : Alfabeta.
- Rosch.(1966). *Easy Way To Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Rustan, Surianto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rustan, Surianto. (2010), *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rustan, Surianto. (2011). *Font dan Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sadiman, Arief S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sipahelut, Atisah & Petrussunardi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Subagyo, Joko.(2006). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suheri, Agus. (2006). Animasi multimedia pembelajaran. *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*. 2(1), 27-33.
- Suheri, Agus. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.
- Sudjana, Nana. (1997). *Dasar- dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sobur, Alex. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. (2014). *Komunikasi Naratif: Paradigma, Analisis, dan Aplikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tay, V. (2000). *Multimedia : Making It Work, Osborne*. New York: Mc.Graw Hill

Thron. (2006). Point to Consider When Evaluating Interactive Multimedia. Diakses pada <http://iteslj.org/Articles/Thron-EvalueConsider.html> (20 Desember 2017: 13.00).

Vaughan, T. (1998). *Multimedia Making it Work*. Osborne: Mc Graw Hill

Widiatmoko, Didit. (2013). *Dari Seminar Ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.

Young, Kimberly. (2005). *Addiction to MMORPG: Symptoms and Treatment. Article. University School of Business*. Korea.

Tsharir. (2005). *Pengertian Game*. Diakses pada <http://harianijuwita.blogspot.com/p/tugas-tugas-kuliah.html>. (5 Juni 2018, 11.00).

Digilib. *Teori Game*. Diakses pada <http://digilib.unila.ac.id/12708/12/BAB%20II.pdf>. (5 Juni 2018, 09.00).

Einstein, Albert. (2010). *Pengertian Game Menurut Para Ahli*. Diakses pada <http://digilib.unila.ac.id/12708/12/BAB%20II.pdf>. (5 Juni 2018, 09.00 WIB).

Fahrul, M. 2010. *Pengertian game Online dan Sejarahnya*. Diakses pada <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>. (20 Juni 2018, 08.00)

Nugroho, Sulistiyono, *Klasifikasi Game*. Diakses pada <https://sulistyonugroho.wordpress.com/2010/02/17/klasifikasi-game/>. (5 Juni 2018, 09.00).

Riadi, Muchlisin, *Elemen Game*. Diakses pada <https://www.kajianustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html?m=1> (23 Juni 2018, 13.45).

Rozi, Zulfadli Fahrul. (2010). “*Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS*”. Diakses pada [http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI\\_06.12.1711.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/PUBLIKASI_06.12.1711.pdf). (5 Juni 2018, 10.00).

Sriwahyuni, *Klasifikasi Game*, <https://sriwahyuni2016.wordpress.com/2016/02/11/game-online-dan-offline/>, (5 Juni 2018, 09.30).