

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest. (2014). *Fundamentals of Game Design Third Edition*. San Francisco: New Riders
- Ambrose, Gavin & Paul Harris. (2009). *The Fundamentals of Graphic Design*. Laussane: AVA Publishing SA.
- A.M, Morissan. (2010). *Periklanan komunikasi pemasaran terpadu*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Conny R. Semiawan. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Djiwandono, Patrisius I. (2015). *Meneliti itu Tidak Sulit: Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan Bahasa.*, Yogyakarta: Deepublish.
- Kotler, Philip & Gary Armstrong. (2012). *Prinsip-prinsip Pemasaran*. Edisi 13. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Kusrianto, Adi. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.
- Lerbin. 1992 Dalam Hadi. (2007). *Pengertian Wawancara*. Jakarta: Ghalia.
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Osterwalder, Alexander & Yves Pigneur. (2015). *Business Model Generation*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rangkuti, Freddy. (2010). *Analisis SWOT Teknik Memberdah Kasus Bisnis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Rouse, Richard. (2005). *Game Design: Theory & Practice Second Edition*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Scolastici, Claudio & David Nolte. (2013) *Mobile Game Design Essentials*. Birmingham: Packt Publishing.
- Solarski, Chris. (2017). *Interactive Stories and Video Game Art: A Storytelling Framework for Game Design*. Florida: CRC Press.
- Subagyo, P. Joko. (1991). *Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sunaryo, Bambang. (2013). *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata: Konsep dan aplikasinya di Indonesia.*, Yogyakarta: Gava Media.

Sumber Lain:

- Agustina Halim, Ira. (2012). Strategi Integrated Social Media Network Game: Penggunaan Advergame dalam Membentuk Customer Brand Engagement. Diakses pada <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20301961-T30602%20-%20Strategi%20integrated.pdf>(3 Maret 2019, 21:54).
- Bram. 2017, "Batik Parang-Bernarkah ini Batik Bermotif Senjata Prang?". Diakses pada <https://www.pemoeda.co.id/blog/batik-parang> (18 Juli 2019: 11:11)
- CNN. 2015, Pariwisata Indonesia Masuk 10 Besar Dunia Versi WTTC. Diakses pada <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20181003195638-269-335466/pariwisata-indonesia-masuk-10-besar-dunia-versi-wttc> (23 Januari 2019, 22:32)
- Emarketer, 2016. Mobile Gamer Share in Select Countries in Southeast Asia, by Demographic. Diakses pada <https://www.emarketer.com/Chart/Mobile-Gamer-Share-Select-Countries-Southeast-Asia-by-Demographic-2016-of-respondents/203165>(1 Februari 2019: 23:31)
- Indriani, Lia. (2015). Makna Filosofi dan cerita di Balik Berbagai Motif Batik - seri Parang. Diakses pada <http://www.museumbatik.com/artikel/2015/05/8/Makna-Filosofi-dan-cerita-di-Balik-Berbagai-Motif-Batik---seri-Parang.html> (17 Juli 2019, 22:32)
- Keo, Mary. (2017). Graphical Style in Video Games. Diakses Pada [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo\\_Mary.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo_Mary.pdf?sequence=1&isAllowed=y)(6 Maret 2019, 23:01)
- Khory Alfarizi, Moh. (2019). Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia. Diakses pada <https://tekno.tempo.co/read/1166277/pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-dunia> (21 April 2019: 11:49)
- Kusuma, Hendra. 2018,Pariwisata Bakal Setor Devisa US\$ 20 Miliar di 2019. Diakses pada <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4169295/pariwisata-bakal-setor-devisa-us-20-miliar-di-2019> (23 Januari 2019, 21:23)
- Mortara, Michaela. (2015). Learning cultural heritage by serious games. Diakses pada [https://www.researchgate.net/publication/262679319\\_Learning\\_cultural\\_heritage\\_by\\_serious\\_games](https://www.researchgate.net/publication/262679319_Learning_cultural_heritage_by_serious_games)(2 Februari 2019, 23:44)
- Peraturan Daerah Kabupaten Sleman. (2015). Pariwisata dan Kebudayaan. Diakses pada <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/12458/perda-kab-sleman-no-11-tahun-2015> (24 Januari 2019, 19:18)
- Rahma El Kautsar, Citra. (2018). Peran Kesultanan Yogyakarta dalam Perkembangan Batik Klasik di Yogyakarta. Diakses pada <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/142/133> (18 Juli 2019: 22:27)

- Statistik Pariwisata Kabupaten Sleman. 2017, Buku Statistik Kabupaten Sleman 2017. Diakses Pada <https://pariwisata.slemankab.go.id/2018/07/05/statistik-pariwisata-kabupaten-sleman-2017/> (25 Januari 2019, 17:39)
- Surya Putra, Yanuar. (2016). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. Diakses pada <http://jurnal.stieama.ac.id/index.php/ama/article/viewFile/142/133> (10 Maret 2019: 01:12)
- Suwarno. (1981). Peninggalan Purbakala Candi Sambisari yang Unik. Diakses pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/7385/pdf> (12 Maret 2019: 11:11)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. (2009). Kepariwisata. Diakses pada [https://www.ekowisata.org/uploads/files/UU\\_10\\_2009.pdf](https://www.ekowisata.org/uploads/files/UU_10_2009.pdf) (24 Januari 2019, 20:21)
- Sabatina, Mudrykatun. (2018). Pesona Candi Sambisari Sebagai Objek Wisata di Yogyakarta. Diakses pada [http://repository.stipram.ac.id/49/1/DCS\\_172840\\_Mudrykatun%20Sabatina\\_Pesona%20Candi%20Sambisari\\_EDITED\\_done.docx](http://repository.stipram.ac.id/49/1/DCS_172840_Mudrykatun%20Sabatina_Pesona%20Candi%20Sambisari_EDITED_done.docx) (1 Februari 2019, 20:23)