

DAFTAR PUSTAKA

- Arif Muhammad. 2017. *Pemodelan Sistem*. Yogyakarta:Deepublish.
- Effendhy Asep. 2012. *The Grand Master Of Photoshop*. Jakarta: Mediakita.
- Handriyantini Eva. 2009. Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia. Malang.
- Hendratman Hendi. 2015. *The Magic of Blender 3D Modelling*. Bandung : Informatika.
- Komputer Wahana. 2014. *Adobe Audition CS6, Cara Mudah Buat Produksi Rekaman*. Semarang: Wahana Komputer.
- Purnomo Aji Fendi, Eko Harry dan Firma Sahrul. 2016. Pembuatan Game Edukasi “Petualangan Si Gembul” Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Sadiman S Arief. 2010. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta:Rajawawli P.
- Santosa Puji. 1993. *Ancangan Semiotika dan Pengkajian Susastra*. Bandung: Angkasa.
- Suheri Agus. 2006. Animasi Multimedia Pembelajaran. Volume 2 – No. 1. Bandung.
- Sungkono. 1999. *Pengembangan Media Audio*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Vitianingsih Vega Anik. 2016. *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Fakultas Teknik Universitas Dr. Soetomo. Surabaya.