

DAFTAR PUSTAKA

- Ario, Raden. *et all*, 2016. Pelestarian Habitat Penyu dari Ancaman Kepunahan di *Turtle Conservation and Education Center (TCEC)*, Bali.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi *Offset*. Yogyakarta
- Budianto, Anung. *et all*, 2014. Analisis Dan Perancangan Game Edukasi “*Need For Safety*” Sebagai Sarana Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintas Untuk Anak Usia 6-12 Tahun, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta
- Chen, Siyuan. *et all*. 2009. Fast Path Searching in Real Time 3D *Game*. Global Congress on Intelligent Systems.
- Dermawan, Agus. 2016. Pedoman Teknik Pengelolaan Konservasi Penyu. Direktorat Konservasi dan Taman Nasional Laut, Direktorat Jenderal Kelautan, Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil, Departemen Kelautan dan Perikanan RI Indonesia, Jakarta Pusat.
- Diana *et all*, 2017. Analisa dan Perancangan *Game* Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini. Universitas Muria, Kudus.
- Haekal Lui *et all*, 2018. Implementasi *Algoritma Collision Detection* pada *Game Simulator Driving Car*, Jakarta.
- Haerun Yulianti *et all*, 2014. Penerapan Metode *Collision Detection* dalam Permainan berbasis Android, Bogor.
- Heriyanto Edi. *et all*, 2017. Implementasi Kecerdasan Buatan Pada *Game* Menggunakan Metode *Pathfinding* Dengan *Game Engine* Unity 3D. Institut Sains dan Teknologi AKPRIND, Yogyakarta.
- Kresno *et all*, 2012. Pembuatan *Game* Labirin Dengan Menggunakan Blender 3D. STMIK Amikom, Yogyakarta.
- Mahardika EK, 2014. Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Jawa. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Mahardika Satya Gde Dewa *et all*, 2016. Video Animasi 3D Sebagai Media Sosialisai Proses Pembuatan Surat Izin Mengemudi. Universitas Pendidikan Ganesa Singaraja, Bali
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Musfiroh Lia *et all*, 2014. Penerapan *Algoritma Collision Detection* dan *Boids* pada *Doekkaebi Shotter*, Kudus. SNATIF, Vol. 1. ISBN: 978-602-1180-04-4

- Novelia *et all*, 2016. *Game Pengenalan Objek Wisata Kota Tomohon*. Universitas Sam Ratulangi, Manado.
- Novianto *et all*, 2008. Hubungan Antara Kebiasaan Bermain *Game* Dengan Tingkat Kreatifitas. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Nurdianto Arif *et all*, 2018. Penerapan Metode *Collision Detection* pada *Game* Petualangan Menggunakan Aksara Jawa. Universitas Stikubank, Semarang.
- Paulus, Harsadi. 2016. *Pathfinding* Pada Lingkungan Statis Berdasarkan *Artificial Potential* Untuk *Non Player* Karakter *Follower* Pada *Game*. STMIK Sinar Nusantara Surakarta, Surakarta.
- Ratno, 2012. Teknologi *Game* Pengembangan *Game* 2D Dengan Unity 3D Dan *Orthello framework*. STMIK Amikom, Yogyakarta.
- Safitri Nurul *et all*, 2016. Animasi untuk Media Sosialisai Kanker Serviks pada Kelurahan Pakejoan. Politeknik Negri Jakarta.
- Sutopo, 2003. Multimedia interaktif Dan Flash. Graha Ilmu, Yogyakarta.

