DAFTAR PUSTAKA

[1] Anonim. (2013). *Dokumentasi Unity.* Unity Manual.

[2] Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Panitia Pengembangan Bahasa Indonesia. (2000). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia Yang Disempurnakan.* Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.

[3] Lestari, D. (2012). *Definisi Game.* Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi.

[4] Sofyan, A. N., Wahya, Karlieni, E., Permadi, Y., & Judaatmaja, K. (2014). *Bahasa Indonesia Dalam Penulisan Karya Ilmiah (Berdasarkan SK. Dirjen Dikti No. 43/DIKTI/Kep/2006).* Bandung: Teaching Learning Office (TLO) Universitas Widyatama.

[5] Anne Handayani, Ramidi, dan Wahyu Dhyatmika (2009). *Susno Duadji: Cicak Kok Mau Melawan Buaya*. Tempo 20/XXXVIII: 95.

[6] Gerald Legg dan Nicholas Heweston. 2007. *Makhluk Mengerikan Buaya Dan Aligator*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

[7] Lia Musfiroh*, dkk. 2014. *Penerapan Algoritma Collision Detection Dan Boids Pada Game Dokkaebi Shooter*. Prosiding SNATIF Ke-1 Tahun 2014, Universitas Muria Kudus, Kudus.

[8] Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*. New York: McGraw-Hill.

[9] Deliana, R. (2015). *Pembuatan Game "Komodo Island Adventure" Untuk Memperkenalkan Satwa Komodo Sebagai Satwa Endemik Indonesia Dengan Metode Permainan Edugames Berbasis Desktop*. Skripsi pada Universitas Widyatama Bandung: tidak diterbitkan.

[10] Dimas, M. (2015). *Pembuatan Aplikasi "Game Dark Side Of The Moon"*. Skripsi pada Universitas Widyatama Bandung: tidak diterbitkan.

[11] Bagus, Putu (2013). *Pembuatan Game Berjudul Elang Bertemakan Kelangkaan Elang Jawa*. Skripsi pada STIKOM Surabaya: tidak diterbitkan

[12] McKinley, M. (2005). *The Game Artist's Guide To Maya*. San Francisco: Sybex.

[13] Andrew and Ernest. (2003). *on Game Design*. San Francisco: New Riders.

[14] Sigit, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang: tidak diterbitkan.

[15] Duke, Richard. (1980). *A Paradigm For Game Design*. Journal of Simulation & Games.