DAFTAR PUSTAKA

[1] Aron, J. *How Microsoft Explains the Tech Behind Kinect.* Diakses pada tanggal 18 April 2015, dari word wide web http://www.newscientist.com/blogs/onepercent/2011/03/microsoft-explains-the-tech-be.html#more

[2] Blackman, S. 2009. *Beginning 3D Game Development with Unity*. New York: Apress.

[3] Budiman, R., Kuswardayan, I., dan Sunaryono, D. 2012 : *Integrasi Kinect dan Unreal Development Kit Menggunakan Kerangka Kerja OpenNI Pada Studi Kasus Game Berbasis Interaksi Gerakan*. Skripsi Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

[4] Carmody, T. *How Motion Detection Works in Xbox Kinect.* Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web http://www.wired.com/2010/11/tonights-release-xbox-kinect-how-does-it-work/.

[5] Catuhe, D. 2012, *Programming with the Kinect for Windows Software Development Kit.* Washington: Microsoft Press.

[6] Chrisnada, B. *Game Console*. Diakses pada tanggal 23 September 2014, dari word wide web http://billychrisnada16.blogspot.com/2012/12/game-console.html.

[7] Dudka, D. *2D Infinite Runner Kit.* Diakses pada tanggal 2 April 2015, dari word wide web http://vk.com/eyestrip.

[8] Hainut, O. *Basic Image Processing*. Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web http://www.eso.org/~ohainaut/ccd/.

[9] Indriantoro, N., dan Supomo, B., 2002. *Metodologi Penelitian.* Edisi 1. Yogyakarta: Penerbit BPEFE.

[10] Klug, B. *Microsoft Kinect Review.* Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web http://www.anandtech.com/show/4057/microsoft-kinect-the-anandtechreview/.

[11] Kramer, J., Parker, M., Castro , D., Burrus ,N., dan Echtler, F. 2012. *Hacking the Kinect*. New York: Apress.

[12] Kurniawan., Hengki, P., dan Dharmawan, R. S. 2009, *Aplikasi Permainan Interaktif "THE LAST GUARDIAN" Bergenre Role-Playing Game Dengan Pendekatan Metodologi Scrum Menggunakan Unity Engine*. Skripsi Universitas Bina Nusantara, Jakarta.

[13] Meigs, T. 2003. *Ultimate game design: Building game worlds.* New York: McGraw-Hill Education.

[14] Metacalf, J. *Microsoft at E3 Several Metric Tons of Press Releaseapalloza.* Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web http://blog.seattlepi.com/digitaljoystick/2009/06/01/e3-2009-microsoft-at-e3-several-metric-tons-of-press-releaseapalloza/

[15] Methe, Z. *Inside Kinect: Skeletal Tracking Deep Dive.* Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web http://www.microsoft.com/download/en/confirmation.aspx?id=26098.

[16] Pelland, P., Pare, P., dan Haines, K. 2012. *Moving to Microsoft® Visual Studio® 2010*. Washington: Microsoft Press.

[17] Putro, I. 2012 : *Rancang Bangun Modul Pencocokan Gerakan Menjadi Skor Pada Permainan SKJ Ekspres Menggunakan Microsoft Kinect SDK.* Skripsi Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

[18] Roedavan, R. 2014 : *Unity Tutorial Game Engine.* Bandung: Informatika.

[19] Rolling, A., dan Adam, E. 2003. *Fundamental of Game Design.* New Jersey: Prentice Hall

[20] Schell, J. 2014, *The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition.* Florida: CRC Press.

[21] Singh, J. S. *Kinect For Windows Sensor – Controlling Tilt Motor*. Diakses pada tanggal 17 April 2015, dari word wide web https://jaspersundars.wordpress.com/2013/03/15/kinect-for-windows-sensor-controlling-tilt-motor/.

[22] Siswanto. (2010) : *Kecerdasan Tiruan Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[23] Suma, E.A., Langer, B., dan Rizzo, S. 2012, *Flexible Action and Articulated Skeleton Toolkit (FAAST).* Diakses pada tanggal 20 September 2015, dari word wide web http://projects.ict.usc.edu/mxr/faast/.

[24] Tarigan, R. *Pengertian Kecerdasan Buatan.* Diakses pada tanggal 3 April 2015, dari word wide web http://rehulina.wordpress.com/2009/08/05/pengertian-kecerdasan-buatan/.

[25] Webb, J., dan Ashley, J. 2012. *Beginning Kinect Programming with the Microsoft Kinect SDK.* Washington: Microsoft Press.