DAFTAR PUSTAKA

[1] Tom. What Makes Games Good. [Online]. Diakses 17 Maret 2014. http://www.pentadact.com/2011-05-27-what-makes-games-good/

[2] Abdurrahman, Umar.,2013.”Pengaruh Budaya Kesenian Wayang Terhadap Industri Kreatif di Indonesia”.

[3] Fibri Aryanto. Minimnya Film Animasi dan Tokoh Superhero Indonesia. [Online]. Diakses 6 Oktober 2013. http://fibri.wordpress.com/2012/12/05/minimnya-film-animasi-dan-tokoh superhero-indonesia/

[4] Sommerville, Ian. 2003, *Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Penerbit:Erlangga.Jakarta.

[5] Lestari, Dewi.,2012. “DefinisiGame”. Universitas Muhammadiyah. Sukabumi.

[6] W, Wandah.,2007.”Dasar Pemrograman Flash Game”.

[7] Wayangpedia Indonesian Culture. [Online]. Diakses 7 Maret 2014. http://www.wayangpedia.com/sejarah-wayang

[8] Wayangpedia Indonesian Culture. [Online]. Diakses 6 Maret 2014. http://www.wayangpedia.com/gatotkaca.html

[9] Nurwitasari, Meyla., A, Purbasari, Indah., & Dwiyanti, Erna.”Analisis Penerapan Algoritma Brute-Force Dalam Pencarian Solusi Game "Castle Escape"”.STT Telkom.Bandung.

[10] Nurlina, Devi., Mubarak, Ilman, Jidni., Budiman, Arif, M., Dewi, Nurfitriany.2013.”Implementasi Algoritma Brute Force Dalam Pencocokan Pola String”.Bandung.

[11] Fauzan, Ahmad.,2012.”Penggunaan Algoritma Pathfinding pada Game”.Bandung.

[12] S,A, Rosa., & Shalahuddin, M.,2011.*Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)*.Penerbit Modula.Bandung.

[13] Widodo, Pudjo, Prabowo., & Herlawati.,2011.*Menggunakan UML*.Penerbit: Informatika.Bandung.

[14] Wijono, S.M., Wijono, H.S.G., & Suharto, H.B.(2004).*Java 2 SE dengan Jbuilder*, Yogyakarta: Penerbit:ANDI.

[15] Eclipse IDE. [Online]. Diakses 2 April 2014. http://java.lyracc.com/belajar/java-untuk-pemula/eclipse-ide

[16] Bevilacqua, Jacob.2013.*Slick2D Game Development*.Penerbit: PACKT.Inggris.

[17] MADCOMS.2009.*Adobe Photoshop CS4 Untuk Pemula*.Penerbit: ANDI.Yogyakarta.