DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, James (1984), Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain, Jakarta : Grafiti.

Djamaris, Edward (1993), Menggali Khasanah Sastra Melayu Klasik, Jakarta : Balai Pustaka.

Ismail, Andang (2009), Education Games, Yogyakarta: Pro U Media.

Kosasih, Engkos (2003), Kompetensi Ketatabahasaan, Cermat Berbahasa Indonesia, Bandung : Yrama Widya.

Kusrianto, Adi (2007), Pengantar Desain Komunikasi Visual, Yogyakarta: Andi Offset

O. Kattsoff, Louis, (Alih Bahasa: Soejono Soemargono), (2004), Pengantar Filsafat, Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya.

Pujiriyanto (2005), Desain Grafis Komputer, Yogyakarta: ANDI.

Ratna, Nyoman Kutha (2014), Peranan Karya Sastra, Seni, dan Budaya Dalam Pendidikan Karakter Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Rosidi, Ajip (2007), Mundinglaya Di Kusumah, Bandung : Nuansa.

Schell, Jesse (2008), The Art of Game Design, USA: Morgan Kaufmann Publisher.

Sihombing, Danton (2001), Tipografi Dalam Desain Grafis, Jakarta: Gramedia

Tillman, Bryan (2011), Creative Character Design, UK: Elsevier.

Sumber Internet

Kemendikbud. (2015) Situs Online. Mendikbud Imbau Anak Muda Ciptakan Cerita Rakyat Baru. Tersedia di : http://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2015/11/mendikbud-imbau-anak-muda-ciptakan-cerita-rakyat-baru-4818-4818-4818 [12 April 2016]