DAFTAR PUSTAKA

[1] Widiastuti. 2013. ANALISIS SWOT KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA. *Jurnal Ilmiah WIDYA* 1(1): 9-12.

[2] Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 *Tentang Pedoman Pelestarian Tradisi*. 3 Februari 2014. Jakarta

[3] Heryana A. 2017. *Wawancara Senjata Tradisional*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Barat, Direktorat Jenderal Kebudayaan Republik Indonesia. Jalan Cinambo no.136, Ujungberung, Bandung 42094

[4] Ramadan R dan Widyani Y. 2013. *Game development life cycle guidelines*. Bali : Advanced Computer Science and Information Systems (ICACSIS), 2013 International Conference on

[5] Lumintu S dan Harsrinuksmo B. 1988. *Ensiklopedi budaya nasional : keris dan senjata tradisional Indonesia lainnya*. Cipta Adi Pustaka. Jakarta

[6] Handriyantini E. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Konferensi dan Temu Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia (e-Indonesia Initiative 2009 (eII2009)), 24 - 25 Juni 2009, Jakarta

[7] Rollings A dan Adams E. 2003. *Andres Rollings and Ernest Adams on Game Design*. New Riders Publishing

[8] Didik Dwi Prasetya. 2013. *Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta

[9] H. S. Nazrudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika. Bandung

[10] F. Hofstetter. 2001. *Multimedia Literacy. Third Edition*. McGraw-Hill. Irwin

[11] Shalahudin M dan A.S Rosa. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Informatika. Bandung

[12] R. Roedavan. 2014. *Unity Tutorial Game Engine.* Informatika. Bandung

[13] _____. 2017. *CONSTRUCT 2 TUTORIAL GAME ENGINE*. Informatika. Bandung

[14] Wahana Komputer. 2012. *25 Kreasi Foto Gokil Dengan Photoshop CS6*. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta

[15] Agus Ibrahim. 2017. *C2Buildozer*. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=ai.agusibrahim.c2b&hl=id. 27 April 2017.