

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra. (2008). Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash. Yogyakarta: Gava Media.
- Astuti. 2006. Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset Yogyakarta.
- Koentjaraningrat. (1993). Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Mahardi Putera. (2013). PEMBUATAN *GAME* EDUKASI “BERMAIN DAN BELAJAR BUDAYA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH. Yogyakarta: SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER AMIKOM YOGYAKARTA.
- M, Munir. (2013). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Media, Lesmana. (2008). 5 Jam Mahir Flash CS5. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset Yogyakarta.
- Meidianto. (2011). RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA. Palembang: STMIK PALCOMTECH PALEMBANG.
- Sujatmiko, Eko. (2012). Kamus Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Surakarta: PT.Aksarra Sinergi Media.
- Suyanto, M. (2005). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset Yogyakarta.